

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO DEL AJEDREZ COMO ESTRATEGÍA
DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE
ATENCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°31469 “NAZCA”,
MAZAMARI-SATIPO, 2020**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL
DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTOR:

**SUAZO CALDERON, NERIO YOEL
ORCID: 0000-0003-4254-3022**

ASESOR:

**AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
ORCID: 0000-0002-8638-6834**

SATIPO-PERÚ

2023

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Suazo Calderon, Nerio Yoel

ORCID: 0000-0003-4254-3022

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESOR

Amaya Saucedo Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación Primaria, Chimbote, Perú.

JURADO

Valenzuela Ramirez Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-5532

Palomino Infante Jeaneth Magali

ORCID: 0000-0002-0304-2244

Taboada Marin Hilda Milagros

ORCID: 0000-0002-0509-9914

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. Valenzuela Ramirez Guissenia Gabriela

Presidente

Dra. Palomino Infante Jeaneth Magali

Miembro

Mgtr. Taboada Marin Hilda Milagros

Miembro

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo

Asesor

AGRADECIMIENTO

Agradecido infinitamente a todos los que contribuyeron para llevar a cabo el trabajo y todas las cosas, gracias por coincidir en el momento justo.

Y a quienes deciden cuando es de día y cuando es de noche y dentro de mi van pintando un mundo nuevo y maravilloso con trozos de crayón.

DEDICATORIA

A todas las personas que me ayudaron
a alcanzar mis objetivos y sueños.

A mis hijos, por ser una fuente de
inspiración.

ÍNDICE DE CONTENIDO

CARÁTULA.....	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
ÍNDICE DE CONTENIDO	vi
ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS	x
GRÁFICOS.....	x
TABLAS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT.....	xiii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	7
2.1. Antecedentes.....	7
2.1.1. Internacionales.....	7
2.1.2. Nacionales.....	11
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	15

2.2.1. <i>El juego del ajedrez.</i>	15
2.2.2. <i>El ajedrez.</i>	16
2.2.2.1. <i>Ajedrez en el ámbito educativo.</i>	16
2.2.2.2. <i>Objetivo primordial del juego de ajedrez escolar.</i>	17
2.2.2.3. <i>Beneficios que ofrece el ajedrez.</i>	18
2.2.2.4. <i>Elementos fundamentales para el buen juego de ajedrez.</i>	19
2.2.2.5. <i>Características de cada una de las fichas del ajedrez:</i>	20
2.2.2.6. <i>Desarrollo en el juego del Ajedrez.</i>	21
2.2.2.7. <i>El ajedrez como actividad multidisciplinar.</i>	22
2.2.2.8. <i>El ajedrez en el currículo de la educación.</i>	23
2.2.2.9. <i>Dimensiones del ajedrez.</i>	23
2.2.2.10. <i>Teoría del aprendizaje por descubrimiento.</i>	25
2.2.3. <i>La atención</i>	26
2.2.3.1. <i>Características de la atención.</i>	27
2.2.3.2. <i>Factores que influyen en la atención</i>	27
2.2.3.3. <i>¿Podemos mejorar la atención?</i>	28
2.2.3.4. <i>Dimensiones de la atención</i>	29
2.2.3.5. <i>Teoría cognitiva de Piaget.</i>	30
2.2.3.6. <i>Teoría aprendizaje social de Albert Bandura</i>	32

2.2.3.7. <i>Marco conceptual</i>	33
III. HIPÓTESIS.....	34
IV. METODOLOGÍA.....	35
4.1. Diseño de la investigación.....	35
4.2. Población y muestra	36
4.2.1. <i>Población</i>	36
4.2.2. <i>Muestra</i>	37
4.2.3. <i>Técnica de muestreo No probabilístico</i>	38
4.2.4. <i>Criterios de inclusión y exclusión</i>	38
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	39
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	41
4.4.1. <i>Técnica de recolección de datos</i>	41
4.4.2. <i>Instrumento Escala de estimación</i>	41
4.5. Plan de análisis.....	42
4.6. Matriz de consistencia	44
4.7. Principios éticos	45
V. RESULTADOS	46
5.1. Resultados.....	46
5.2. Análisis de resultados	70

VI. CONCLUSIONES.....	76
VII. RECOMENDACIONES.....	78
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	79
ANEXOS	83

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

GRÁFICOS

Figura 1 Aspectos Intelectuales que Promueve el Ajedrez.	24
Figura 2 Aspectos Sociales-Personales que Promueve el Ajedrez.	25
Figura 3 Niveles Porcentuales de Capacidad de Atención de los Niños en el Pre Test.	47
Figura 4 Niveles Porcentuales de los Estudiantes de la Muestra – Sesión 01	49
Figura 5 Niveles Porcentuales de los Estudiantes de la Muestra – Sesión 02	50
Figura 6 Niveles Porcentuales de los Estudiantes de la Muestra – Sesión 03	52
Figura 7 Niveles Porcentuales de los Estudiantes de la Muestra – Sesión 04	53
Figura 8 Niveles Porcentuales de los Estudiantes de la Muestra – Sesión 05	55
Figura 9 Niveles Porcentuales de los Estudiantes de la Muestra – Sesión 06	56
Figura 10 Niveles Porcentuales de los Estudiantes de la Muestra – Sesión 07	58
Figura 11 Niveles Porcentuales de los Estudiantes de la Muestra – Sesión 08	59
Figura 12 Niveles Porcentuales de los Estudiantes de la Muestra – Sesión 09	61
Figura 13 Niveles Porcentuales de los Estudiantes de la Muestra – Sesión 10	62
Figura 14 Niveles Porcentuales de Capacidad de Atención de los Niños en el Pos Test.	64
Figura 15 Niveles Porcentuales de Capacidad de Atención de los Niños en el Pre y Pos Test.....	66

TABLAS

Tabla 1 <i>Distribución de la Población</i>	37
Tabla 2 <i>Distribución de la Muestra</i>	38
Tabla 3 <i>Definición y Operacionalización de las Variables</i>	40
Tabla 4 <i>Índice de Confiabilidad del Instrumento - Alfa de Crombach</i>	42
Tabla 5 <i>Matriz de Consistencia</i>	44
Tabla 6 <i>Estudiantes Según los Niveles de Capacidad de Atención en el Pre Test</i>	46
Tabla 7 <i>Estudiantes Según los Niveles de Capacidad de Atención Sesión 01</i>	48
Tabla 8 <i>Estudiantes Según los Niveles de Capacidad de Atención Sesión 02</i>	50
Tabla 9 <i>Estudiantes Según los Niveles de Capacidad de Atención Sesión 03</i>	51
Tabla 10 <i>Estudiantes Según los Niveles de Capacidad de Atención Sesión 04</i>	53
Tabla 11 <i>Estudiantes Según los Niveles de Capacidad de Atención Sesión 05</i>	54
Tabla 12 <i>Estudiantes Según los Niveles de Capacidad de Atención Sesión 06</i>	56
Tabla 13 <i>Estudiantes Según los Niveles de Capacidad de Atención Sesión 07</i>	57
Tabla 14 <i>Estudiantes Según los Niveles de Capacidad de Atención Sesión 08</i>	59
Tabla 15 <i>Estudiantes Según los Niveles de Capacidad de Atención Sesión 09</i>	60
Tabla 16 <i>Estudiantes Según los Niveles de Capacidad de Atención Sesión 10</i>	62
Tabla 17 <i>Estudiantes Según los Niveles de Capacidad de Atención en el Post Test</i>	63
Tabla 18 <i>Estudiantes Según el Nivel de Capacidad de Atención por Resultados del Pre y Pos Test I.E. N° 31469</i>	65
Tabla 19 <i>Prueba de Normalidad</i>	68
Tabla 20 <i>Estadístico de Prueba, Wilcoxon Para Muestras Relacionadas</i>	69

RESUMEN

La investigación está referida a la aplicación del juego del ajedrez como estrategia didáctica para mejorar la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020, donde el objetivo general fue, determinar si el juego de ajedrez como estrategia didáctica mejora la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020. El alcance de la investigación estuvo orientado a estudiantes de 4to - 6to grado. La metodología corresponde a investigación cuantitativa, nivel explicativo con un diseño pre experimental con pre test y pos test. Con una muestra de 18 niños. La técnica fue observación directa, el instrumento fue la escala de estimación. La prueba de hipótesis utilizada fue el coeficiente: prueba de Wilcoxon, se realizó en el programa SPSS vs 25. Donde los resultados indicaron que antes de aplicar la estrategia, el 50% (9) de los niños y niñas se ubicaron en nivel inicio; mientras que después de la aplicación de la estrategia, el 50% (9) de los estudiantes alcanzaron ubicarse en nivel logro, demostrando a través de la prueba estadística de Wilcoxon para muestras relacionadas, el grado de significancia es de $0,037 < 0,05$: es decir, $p < 0,05$; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a), finalmente se concluye que, el juego de ajedrez como estrategia didáctica mejora significativamente la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020.

Palabras claves: Ajedrez, Capacidad de atención, Estrategia didáctica.

ABSTRACT

The research refers to the application of the game of chess as a didactic strategy to improve attention capacity in students of the Educational Institution N ° 31469 "Nazca", Mazamari-Satipo, 2020, where the general objective was, Determine if the game Chess as a didactic strategy improves attention capacity in students of Educational Institution N ° 31469 "Nazca", Mazamari-Satipo, 2020. The scope of the research was oriented to students from 3rd - 6th grade. The methodology corresponds to quantitative research, explanatory level with a pre-experimental design with pre-test and post-test. With a sample of 18 children. The technique was direct observation; the instrument was the estimation scale. The hypothesis test used was the coefficient: Wilcoxon test, it was carried out in the SPSS program vs. 25. Where the results indicated that before applying the strategy, 50% (9) of the boys and girls were located at the beginning level; While after applying the strategy, 50% (9) of the students reached the achievement level, demonstrating through the Wilcoxon statistical test for related samples, the degree of significance is $0.037 < 0.05$: that is, $p < 0.05$; Therefore, the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted, finally it is concluded that the game of chess as a didactic strategy significantly improves the attention span in the students of Educational Institution No. 31469 "Nazca", Mazamari-Satipo, 2020.

Keywords: *Chess, Attention capacity, Didactic strategy.*

I. INTRODUCCIÓN

Una de las capacidades más influyentes e importantes dentro del proceso de desarrollo de aprendizaje de los niños sin duda es la capacidad de atención y con ello consecuencias negativas llegan a aflorar en cada uno de los estudiantes y en lo académico es afectado de manera negativa. También Suito (2005) señala que la atención, “constituye uno de los problemas reportados por profesores en la etapa preescolar, escolar inicial. No obstante, el aparente conocimiento del desorden, se ignoran sus causas y su propia caracterización como síndrome es puesta en tela de juicio por diversos especialistas” (p.80).

Ante esta problemática que aqueja a todos en Latinoamérica, también nuestro país está dentro de ello y en nuestro ámbito esta problemática no es ajeno especialmente en los estudiantes de la Institución Educativa N° 31469 “Nazca” distrito de Mazamari de la provincia de Satipo-Junin. En las que se pueden apreciar generalmente que los estudiantes no respetan las normas de convivencia establecida para el comportamiento adecuado dentro del aula y no cumplen compromisos y no prestan atención, creando evidentemente una falta de la capacidad de atención, también se puede evidenciar que los estudiantes tienen una enorme dificultad para retener la información con facilidad de las clases impartidas por el docente del aula, por lo general son muy distraídos, todas estas características mencionadas genera un problema muy preocupante, es mas en algunas oportunidades cuando el docente les facilita algunas fichas de trabajo queda por terminar o inconclusas, por toda esta problemática nuestra estrategia didáctica (juego del ajedrez), busca estimular su estructura mental por medio de experiencias y del medio social.

Para poder evitar y mejorar o desarrollar la capacidad de atención y razonamiento de los estudiantes en sus actividades académicas se plantea desarrollar actividades con el ajedrez para el beneficio de los estudiantes. Viendo esta situación problemática de la Institución Educativa N° 31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020. Por ello Considero oportuno hacer llegar nuestro aporte mediante nuestro trabajo de investigación y se dio una posible alternativa de solución para esta problemática que los tiene afligido a todos los involucrados en dicha casa de estudios.

Para Segura (2006) el juego de ajedrez está siendo considerado como un entretenimiento sano o deporte sano y mental que es la prolongación de un juego apasionante por tener un alto valor formativo en lo cognitivo, en lo sociocultural y también en lo emocional es por ello que es tan apreciado por todos los educadores asimismo también por todos los psicólogos y maestros de todo el mundo, pues con la práctica del juego del ajedrez se desarrollan múltiples capacidades como el raciocinio, las cualidades intelectuales, humanísticas y científicas que se ponen en evidencia en cada uno de los individuos que los practican.

La creatividad, el ejercitar la memoria, el ingenio, la voluntad, la paciencia, el aprender y las habilidades para poder pensar son algunas características del juego del ajedrez para poder captar o llamar la atención y tanto así también para poder captar la concentración y con ello mejorar la capacidad de atención y razonamiento en los estudiantes para poder realizar las múltiples y diferentes actividades diarias en la vida.

Bajo esta perspectiva se fundamenta nuestra investigación que se realizó diseñando como una guía o estrategia para poder ayudar a estimular a los escolares en la capacidad de atención y razonamiento para poder entender mejor en cada una de las

asignaturas que llevan dentro de la educación en el nivel primario. Desde este enfoque es de suma importancia la implementación de los talleres de juego de ajedrez por tener un carácter muy marcado de ser formativo y además por ser sistematizado contribuyendo de manera efectiva en el desarrollo del raciocinio y también del pensamiento que es un factor o un elemento primordial en la educación de los estudiantes. Identificamos que los estudiantes de la Institución Educativa N° 31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020, en su gran mayoría demuestran que aún tienen deficiencias en prestar atención y también en la capacidad de razonamiento desarrollado en su nivel óptimo y no tienen mucha concentración en las horas de clases que imparten los docentes de aula, para el buen desarrollo de las sesiones de aprendizaje, por todo lo observado se realizó el trabajo de investigación, donde se estableció el enunciado a manera de pregunta de investigación. ¿En qué medida el juego de ajedrez como estrategia didáctica mejora la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”,Mazamari-Satipo, 2020?

Y siempre teniendo en cuenta que la investigación está bajo la línea de investigación de elevar el nivel académico de los estudiantes, es por ello que se planteó el objetivo principal de Determinar si el juego de ajedrez como estrategia didáctica mejora la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020. Asimismo, los objetivos específicos planteados son: Identificar el nivel de capacidad de atención mediante un Pre Test en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020; Aplicar el juego de ajedrez como estrategia didáctica para mejorar la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020;

Identificar el nivel de capacidad de atención mediante un Pos Test en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020; Comparar los resultados de la aplicación del juego del ajedrez como estrategia didáctica en la mejora de capacidad de atención mediante Pre y Pos Test en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020.

La metodología que se empleó en esta investigación fue en el tipo de investigación aplicada, en el nivel de investigación Explicativo, bajo el diseño de investigación pre experimental con pre test y post test y la población Estuvo integrado por toda la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020, asimismo la muestra lo conformaron los 18 estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020, el tipo de muestreo no probabilístico o intencional y su técnica es la observación directa, su instrumento de evaluación es la escala de estimación.

La estructura de la investigación consta de tres partes la primera el planteamiento del problema y en la segunda parte el marco teórico y en la tercera parte todo lo que es la metodología y las conclusiones y recomendaciones.

La presente investigación se justifica por anhelar lograr la mejora del desarrollo de la capacidad de atención en los diferentes tipos de atención y con ello contribuir en la mejora de elevar académicamente a los estudiantes. Una de las cualidades más prestigiosas del ser humano para tener cuidado especial de las cosas, también de los hechos o fenómenos que ocurren dentro de nuestro entorno o también de cualquier estímulo que nos genera nuestros cinco sentidos, por ello es de vital importancia poner

una mirada directa en el desarrollo integral de los niños en el proceso de desarrollo personal y también proceso de desarrollo académico.

Por lo que el juego del ajedrez están dentro de las estrategias o actividades lúdicas para la enseñanza, donde el juego del ajedrez desarrolla la estimulación en la capacidad de atención y los diversos tipos de atención en todos los estudiantes, por todas estos beneficios es de vital importancia aplicar los talleres del juego de ajedrez como una estrategia o una posible solución para poder elevar en los estudiantes un nivel adecuado de la capacidad de atención y razonamiento y así mejorar todas sus habilidades y destrezas cognitivas y sobre todo la atención y concentración.

Asimismo, Chacón (2012) manifiesta que, “El ajedrez es un juego, un deporte, un arte y una ciencia. Como juego, posibilita una actividad donde el que aprende prueba sus habilidades estratégicas y tácticas para resolver problemas” (p.24). También para Bott y Marrison (1986), es juego de carácter formativo en lo social, en lo emocional y en cognitivo.

Bajo esta perspectiva esta investigación aborda el tema de la falta de resolución de problemas y la falta de capacidad de atención-razonamiento y de concentración de los estudiantes, para poder brindar una información adecuada y de primera a todos los involucrados en la educación de los estudiantes de la Institución Educativa N° 31469 “NAZCA”, Mazamari-Satipo, 2020, porque mediante la sensibilización a todos nos llevara a una buena educación.

De este modo también el propósito de este trabajo de investigación es llegar a toda la sociedad, acerca del tema de la falta la capacidad de atención-razonamiento y de concentración en las aulas de clase, problema que hace daño en el pleno proceso de

aprendizaje de las niñas y los niños. Así para dar una eventual salida feliz, a este lío de la falta de atención-razonamiento y de concentración que nos tiene afligidos, y contribuir en la educación de los niños para que sean individuos proactivos para el bienestar de la nuestra sociedad en su conjunto.

A partir del análisis interpretativo se llegó a la siguiente conclusión: Se determinó si el juego de ajedrez como estrategia didáctica mejora la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020. En el resultado, la escala de calificación que predomina en el pre test es Inicio con el 50.0% equivalente a 9 estudiantes y en el pos test la escala de calificación que predomina es Logro con el 50.0 % equivalente a 9 estudiantes del total 100% que es igual a 18 estudiantes muestreados, lo más importante de la determinación de la influencia de esta estrategia fue haber recogido los datos reales porque se empleó la observación directa lo que más me ayudó a determinar la influencia de esta estrategia fue la buena comunicación con los docentes de la IE, porque facilitaron el ambiente de intervención lo más difícil en la aplicación de esta estrategia fue la primera sesión porque los niños aun no estaban acostumbrados a la socialización con personas nuevas.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

En este apartado, se procederá a mencionar algunos de los trabajos que son relacionados directamente con nuestro tema de estudio de nuestra investigación, así clasificaremos por trabajos internacionales, nacionales. Asimismo, analizaremos acerca de la sobreprotección y también el aprendizaje con sus respectivas teorías que encontramos en nuestras bibliografías.

2.1. Antecedentes.

En cuanto al tema de nuestra investigación, se realizaron algunas investigaciones que tienen una relación directa con nuestro tema de estudio que a continuación citamos en este apartado:

2.1.1. Internacionales.

Fuentes (2019) realizó un trabajo de investigación titulado, “*Innovación pedagógica: La gimnasia cerebral como estrategia para mejorar la atención y concentración en niños de 6 a 7 años*”. La metodología el estudio corresponde a un de tipo investigación-acción, con un enfoque mixto, para el desarrollo de esta investigación se tomó como muestra a 24 aprendices del colegio Alemán Humboldt sede Samborondón perteneciente al distrito 23 de la ciudad de Guayaquil. Se utilizó una lista de cotejo para poder evaluar el avance de los estudiantes durante la aplicación de la innovación. El estudio concluyó en que la aplicación de la innovación tuvo influencia positiva en los aprendices de la institución educativa Alemán Humboldt determinando un nivel de aceptación para el proponente de este estudio (p.36).

Andino (2018), realizó un Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención Educación Parvularia, titulado, *“El ajedrez como estrategia metodológica para el desarrollo del razonamiento lógico en niños y niñas de 5-6 años, visión comparativa entre las Unidades Educativas “Thomas Jefferson” y “Rincón del Saber” durante el período 2017-2018”*, la metodología que fue utilizada para esta investigación se indagó sobre los procesos mentales superiores, impacto del ajedrez en la educación y su pertinente aplicación, cuyos contenidos tienen un sentido cualitativo que dio a conocer el contexto de la población y cuantitativo porque se manejó datos estadísticos y numéricos del grupo de estudio, cuyos contenidos se sustentaron en una investigación bibliográfica y de campo, con un nivel exploratorio y descriptivo, posteriormente se aplicó un guion de entrevista a expertos y una lista de cotejo para los niños y niñas, información que fue tabulada a través del programa estadístico SPSS y se obtuvo resultados relevantes que evidenciaron diferencias en el nivel de razonamiento lógico entre los niños y niñas que tuvieron un acercamiento al ajedrez y los que no, por lo que su respectivo análisis permitió la elaboración de conclusiones y recomendaciones en base a las preguntas directrices planteadas en el proyecto investigativo. Este presente trabajo de investigación terminó concluyendo que el ajedrez utilizado de manera útil y pertinente como estrategia metodológica aporta de manera trascendental y significativa en el desarrollo del razonamiento lógico, fortaleciendo la maduración de las capacidades cognitivas en todos sus niveles y a su vez colaborando en la formación de personas con una visión y educación global y holística que permite el desarrollo de estrategias, capaces de afrontar, analizar y solucionar cualquier circunstancia que se les presente, dichas afirmaciones han sido sustentadas en

las declaraciones de los expertos desde distintos puntos de vista en sus respectivos contextos (p.128). El acercamiento del ajedrez en la primera infancia promueve de manera directa en la formación de personas óptimas para desenvolverse en el medio social, ya que, los niños y las niñas aprenden a seguir normas de comportamiento, respetan reglas, aprenden a aceptar y asimilar la victoria y la derrota, aprenden a trabajar tanto en grupo como de manera individual y sobre todo se convierte en un espacio de interrelación y compartir con la comunidad y la familia, fortaleciendo los vínculos socio afectivos, además del sentido de responsabilidad intrínseco durante el proceso, sin olvidar la potencialización de los procesos cognitivos y del pensamiento (p.128).

Rojas (2017), realizó una investigación para la obtención de su Licenciatura, titulado, *“El ajedrez, como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos cognitivos básicos de los niños y las niñas de 5 a 6 años del Jardín Infantil “Manitos a la obra”, y contribuir con su desarrollo integral”*. La metodología utilizada para la investigación se realiza con un enfoque cualitativo y un tipo de investigación acción en el aula. Se tomó de la población total una muestra representativa correspondiente a 10 niños de los cuales, 6 son niñas y 4 son niños, con una guía se observación directa. Dicha investigación arribó a la conclusión de que es importante realizar un análisis al planteamiento del problema desde la transversalización del juego del ajedrez como un método eficaz que permita desde la educación Inicial el desarrollo adecuado y pertinente del pensamiento, pues el juego permite que de una manera creativa y lúdica en los niños y las niñas se desarrollen espontánea y libremente. El juego del ajedrez permitió mejorar aquellas dificultades que fueron expuestas en el Proyecto de investigación. De esta manera, se pueden ver diferentes logros en la gran mayoría de los niños y las niñas y obtener los mejores

resultados. Se comprende que diseñar ambientes intencionados desde el ajedrez acerca a los niños y las niñas a un aprendizaje concreto del juego y les permite por medio del mismo asumir posturas en diferentes situaciones de su vida. A través del ajedrez no solo se generan aprendizajes académicos sino a su vez se incentivan una serie de valores como el respeto, la cordialidad, la responsabilidad entre otros que fortalecen la sana convivencia dentro del aula. El juego del ajedrez se convirtió en pretexto para integrar a las familias ya que, al responsabilizar a los padres de ciertas actividades en casa, se generó de manera más fuerte el vínculo al interior del hogar.

Zapata y Morales (2017), realizaron un trabajo de grado para optar el título de licenciadas en pedagogía infantil titulado, *El Ajedrez como Estrategia Lúdica Pedagógica para Modificar Comportamientos en niños de Grado 1° y de Grado 2°*, y la metodología que tomó en cuenta en esta investigación es de tipo cualitativo y se desarrolla de acuerdo con lo establecido en el método de investigación de acción participativa. El hecho a investigar se realiza en una situación natural que permite la generalización de los resultados finales de la investigación. El método IAP se basa en dos procesos, primero el de conocer todo lo relacionado con la población a investigar y el de actuar, implicando en ambos a la población cuya realidad se aborda. Dicho estudio llegó a la conclusión de que en la investigación se lograron comportamientos adecuados en los niños de grado primero del colegio Generación XXI optando como estrategia Lúdico-pedagógica “El Ajedrez” para modificar comportamientos inadecuados en ellos, incentivar las relaciones interpersonales, aspecto fundamental en el acercamiento y acompañamiento para el aprendizaje de los valores, reconociendo la importancia de propiciar, desde el ambiente motivador y enriquecedor en la formación psico-social y conductual de los niños. Con la

Implementación de este Proyecto investigativo y participativo el cual fue realizado durante varios semestres y que en la actualidad sigue siendo utilizado ésta estrategia en el colegio mencionado, fue posible contribuir en que el pedagogo debe ser el personaje consiente de la responsabilidad y el rol al que le pertenece el poder desarrollar , diseñar y ejecutar estrategias que ayuden y aporten a las diferentes problemáticas que se encuentran en las instituciones educativas, lo que hace necesario crear la cultura investigativa entre la misma comunidad educativa.

Hernández (2020) realizo su trabajo de investigación, titulado, “*El ajedrez como estrategia implementada para apoyar el aprendizaje en las materias de español y matemáticas, en alumnos de primero a tercero de primaria*” la metodología que tomó en cuenta en esta investigación es de tipo cuantitativo y diseño pre experimental. Los resultados se dieron al comparar el promedio del ciclo anterior con la calificación de un examen diagnóstico; además de una entrevista, con sus papás, para saber cómo influyó el taller durante el tiempo en que estuvieron en confinamiento. Los resultados indican que, si bien no en todos los participantes hubo un mejora de su desempeño en matemáticas y español, así como en las habilidades necesarias para el juego del ajedrez y, finalmente se concluye, al tener una actividad de juego durante las semanas que se llevó a cabo la intervención, los alumnos se mantuvieron en un estado emocional tranquilo.

2.1.2. Nacionales.

Bautista (2021) realizo su tesis para obtener el título profesional de: Licenciada en Educación Primaria titulado, “*Programa de ajedrez para mejorar procesos cognitivos en estudiantes de una institución educativa primaria, Pátapo – Chiclayo 2021*”. La metodología es el tipo de Investigación fue aplicada con diseño no

experimental, descriptivo, propositivo. La población estuvo constituida por los estudiantes del tercer grado de la institución educativa, y la muestra fue seleccionada por muestreo no probabilístico, por conveniencia asignándose a los 17 estudiantes según criterios de inclusión. Se aplicó la técnica de la encuesta, con un cuestionario como instrumento. El estudio llegó a la conclusión de que se identificaron los procesos cognitivos desarrollados en los estudiantes de primaria mediante la aplicación de un cuestionario, que los ubicó en niveles bueno y regular, gracias a la implementación obligada de manejo de tecnologías, incluidos juegos de ajedrez especialmente en áreas de matemáticas y educación física.

Astete (2017) realizó una investigación titulada, *“El Ajedrez como estrategia Pedagógica para el Desarrollo el Pensamiento Creativo de los alumnos de la Institución Educativa N° 31514 “Vencedores de Junín” Junín – 2017”*. La metodología se realizó con el tipo de investigación experimental. Siendo cuasi experimental. Nivel de investigación Cuantitativo bajo el diseño de investigación cuasi experimental, toda vez que no se manipulará variables. La población lo constituyen todos los integrantes de la Institución Educativa y de los cuales se tomó intencionalmente, por tener las mayores posibilidades para llevar a cabo es estudio, el primer grado de primaria, la sección única. Dicho estudio llegó a la conclusión, luego de la prueba de hipótesis, a afirmar la importancia del ajedrez como estrategia pedagógica desarrolla el pensamiento creativo en los alumnos del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 31514 “Vencedores de Junín” de Junín el 2017 (p.55).

Barturén (2019) realizó una investigación científica cuyo título es, *“Uso del ajedrez para mejorar los niveles atencionales de estudiantes de primaria en una*

institución educativa pública”, la metodología está basada en una investigación cuantitativa de pre y post test con un solo grupo a fin de comparar resultados respecto a nivel de atención, llegando así a la conclusión de que se diseñaron 14 módulos de enseñanza y práctica del ajedrez para elevar el nivel de atención en los estudiantes del 5° de Educación Primaria de una Institución Educativa Pública de Chiclayo. Los resultados estadísticos muestran que con la aplicación del módulo se ha logrado mejorar las medidas de tendencia central y las medidas de dispersión se han reducido, por lo que la aplicación del Módulo de ajedrez ha contribuido a mejorar la atención en los estudiantes de la población bajo estudio.

Cano y Yajahuanca (2018) realizaron una investigación que se titula, *“El Juego de Ajedrez como Estrategia Didáctica para desarrollar la Capacidad de Atención en estudiantes de Educación Inicial, San Ignacio 2017”*, la metodología de la investigación está en un enfoque cuantitativa y por su temporalidad es de tipo longitudinal, debido que los periodos de tiempo en que se recopiló los datos, y también se adoptó el diseño pre experimental con un sólo grupo, La población objeto de estudio estuvo constituido por los 31 estudiantes y la muestra lo constituyen todos los estudiantes. Al concluir su investigación llegaron a la conclusión de que el juego de ajedrez como estrategia didáctica demostró una mejora de la capacidad de atención en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, San Ignacio en el año 2016, al registrar una media aritmética de 41.5 puntos en el post test frente a 23.5 puntos del pre test El nivel de la capacidad de atención en los estudiantes cinco años de la institución educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, antes de la aplicación de la estrategia obtuvieron el

nivel regular al registrar una media aritmética de 8.4 puntos en tanto que 23.5 puntos, después de la aplicación de la misma la media aritmética ascendió a 41.5 puntos lo cual indica que se trataría de puntuaciones con nivel bueno. En la dimensión cognitiva, el pre test registró una media aritmética de 8.4 puntos en tanto que después de la aplicación de las estrategias la media aritmética ascendió a 14.0 puntos lo cual permitió pasar del nivel de logro regular a un nivel de logro bueno.

Rengifo (2019) realizó su investigación titulada, “Influencia del uso de los Recursos Tic en el desarrollo de Habilidades Cognitivas para el Juego del Ajedrez en los Niños de Educación Básica Primaria de la Escuela Andrés Rocha del Municipio de Chaparral 2015” En la metodología el Nivel de investigación fue experimental, diseño pre experimental, se trabajó con la muestra en la sede Andrés Rocha se cuenta con un grupo de 250 estudiantes de todos los grados de preescolar al grado quinto. Siendo la muestra, es la misma población, que para este caso está conformada por los 40 estudiantes de educación básica primaria de los grados quinto A y quinto B, de la escuela Andrés Rocha del municipio de Chaparral Tolima – Colombia. Con el proceso de investigación realizado se utilizó el estadístico de prueba T-Student, el cual permitió validar los resultados de salida contra los de entrada, y la influencia entre estos con un nivel de significación de 5%, confirmando que existe influencia positiva del 11% de mejoría, al usar recursos TIC en el desarrollo de habilidades cognitivas para el juego de ajedrez en los niños de educación básica primaria de la escuela Andrés Rocha del municipio de Chaparral Tolima- Colombia en el año 2015.

Reluz (2018) realizó una investigación científica cuyo título es, “*Aplicación del Ajedrez para elevar el Nivel de Atención en Estudiantes del 5° de Primaria. Colegio*

Nacional San José. Chiclayo”, Los métodos utilizados en la investigación han sido la observación directa y sistemática en cada sesión de clase, se ha hecho uso de un pre test. Arribando a la conclusión de que la aplicación del Módulo de ajedrez ha contribuido a desarrollar la atención en los estudiantes del 5° A de primaria en el CN San José. Esta mejora en la atención contribuyó a una mejora en el rendimiento escolar. Actualmente los estudiantes muestran deficiencias en la atención de las clases que realizan sus profesores y por ello se ven afectados en su rendimiento escolar. Las teorías seleccionadas, Vygostsky, Teoría sobre la atención de Posner & Petersen, teoría de juegos de Nash, teoría del ajedrez, nos permitieron fundamentar nuestro trabajo de investigación. Los resultados estadísticos muestran que con la aplicación del módulo se ha logrado mejorar las medidas de tendencia central y las medidas de dispersión se han reducido.

2.2. Bases teóricas de la investigación.

2.2.1. *El juego del ajedrez.*

Perez y Gardey (1986) con referencia o al respecto del ajedrez sostienen que: “el ajedrez es un juego educativo que cumple un rol protagónico, ya sea por su alto valor formativo y pedagógico, como también por su espacio lúdico y deportivo que le asignan valores intrínsecos” (p.120).

El desarrollo del juego del ajedrez se da entre dos personas enfrentados en el tablero, para lo cual ambas personas cuentan con la misma cantidad de fichas y asimismo el valor de las fichas son los mismos, ambos contrincantes desarrollan habilidades y estrategias para salir victorioso y siempre guardando disciplina y tomando responsabilidad

de cada uno de sus movimientos es por ello que es un juego de carácter lúdico y altamente formativo. (p.120)

2.2.2. *El ajedrez.*

Chacón (2012) señala que, “El ajedrez se define como un juego, un deporte, un arte y una ciencia. Como juego, posibilita una actividad donde el que aprende prueba sus habilidades estratégicas y tácticas para resolver problemas” (p.24). Asimismo, el que aprende tiene la posibilidad de pensar, reflexionar, razonar de muchas maneras y sobre todo anticiparse en la consecuencia de cada movimiento que realiza y así mantenerse concentrado, discriminando muchos distractores para estar focalizado en el juego. El ajedrez es milenario que se asemeja mucho a la vida por las diferentes características que posee, por la organización que tiene y por la resolución de problemas o conflictos. Este juego posee un carácter formativo y es practicado en la mayoría de las culturas del mundo, que llevados al campo educativo es casi seguro los resultados son sumamente asombrosos y fructíferos gracias a los beneficios que posee (p.24).

2.2.2.1. *Ajedrez en el ámbito educativo.*

El ajedrez es una herramienta de vital importancia que sirve a todos los estudiantes para que puedan ejercitar su capacidad de pensar, tomar decisiones, y hacer un análisis de manera racional, así para poder pensar y también ponerse en su lugar del contrincante así lograr la empatía y que eso le trae muchas ventajas de manera positiva a cada estudiante que lo practica.

Al respecto Chacón (2012), señala: “Saber ganar y perder, reconociendo sus habilidades y errores, en función de su entorno, le dan una nueva dimensión que modela

su carácter. No es necesario que la familia lo estimule exageradamente, ni que se impaciente, pero sí que acompañe con ganas una dedicación que depende del tiempo invertido” (p.24). Del mismo modo el juego del ajedrez es considerado como una vía para poder entrar en todos los hábitos y costumbres dentro de la escuela y también en la sociedad donde se desarrolla y se desenvuelve como un ser social y también se involucra de manera adecuada en el ámbito laboral con todas sus habilidades y destrezas, con toda la capacidad que tiene de la creatividad e imaginación y respetando todas las normas establecidas en cualquier ámbito social. (p.24)

2.2.2.2. Objetivo primordial del juego de ajedrez escolar.

La fomentación de la enseñanza del juego de ajedrez según Chacón (2012) es una estrategia didáctica de suma importancia que a los estudiantes les ayuda de manera directa a desarrollar muchas capacidades cognitivas y también sociales por lo tanto este juego de ajedrez o también conocido como juego de meza tiene muchos propósitos, que a continuación mencionaremos:

- a) Ayuda a desarrollar al ser humano una actitud adecuada y favorable del juego de meza así tienen la noción de apreciar como un elemento importante que genera cultura.
- b) Ayuda al ser humano a desarrollar una potencial “cognitivo, afectivo, socializador, imaginativo y creador).
- c) Además de ayudar a desarrollar también garantiza al ser humano a adquirir muchas habilidades, destrezas y también conocimientos suficientes para insertarse a la sociedad sin tener ninguna dificultad para poder interrelacionarse y socializar.

- d) También una de las cualidades importantísimas que tiene este juego hermoso es que favorece considerablemente la capacidad de la concentración y la atención, todo ello conduce al desarrollo intelectual, ético y también al desarrollo de su personalidad.
- e) Asimismo, uno de los objetivos importantes que no debemos dejar de pasar por desapercibido es que, tiene un enfoque en la resolución de problemas, y tiene la oportunidad de entrar aún más al evaluar, analizar y así buscar una nueva alternativa de solución en las circunstancias que se presente en su vida diaria. Teniendo en cuenta que es un deporte muy sano e intelectual, que también es considerado un arte o también una ciencia y un deporte netamente mental. Es por ello que es importante inculcar y enseñar el juego de ajedrez en las instituciones Educativas para incrementar la afición por este juego que tiene muchas ventajas en el proceso de desarrollo académico y personal de los estudiantes. (p.27)

2.2.2.3. Beneficios que ofrece el ajedrez.

Para Chacón (2012) los “beneficios educativos y formativos del ajedrez no son algo que vaya a descubrir como novedoso. Son ya consabidos los múltiples efectos positivos que aporta al desarrollo intelectual, social y personal del niño” (p.32). Lo que se pretende con la práctica del ajedrez es que utilicen en lo posterior y en las diferentes actividades lo que han aprendido de manera amena, divertida todas las herramientas didácticas y útiles.

Además, contribuye significativamente en:

- a) Aumenta la capacidad de concentración
- b) Ejercita la memoria (a mediano y largo plazo)

- c) Desarrolla una enorme capacidad en el razonamiento matemático y en el procesamiento del análisis.
- d) Ayuda a desarrollar en la toma de buenas decisiones y también en la resolución de muchos problemas.
- e) Incrementa gradualmente a elevar su autoestima y también su afán de superación constante.
- f) Asimismo, le tiende una oportunidad de reflexionar para planificar y también tener cuidado o prevenir en los movimientos posteriores como también en los ataques que le pueden generar. (p.32)

2.2.2.4. Elementos fundamentales para el buen juego de ajedrez.

a) El tablero de Ajedrez:

Para Chacón (2012) el tablero es “el lugar en el cual pasaremos gran cantidad de horas creando, eligiendo lo mejor, o simplemente divirtiéndonos con un juego de mesa simplemente más rico y grandioso que todos sus demás homónimos”

Un tablero se compone de sesenta y cuatro cuadros o escaques divididos en treinta y dos blancos (claros) y treinta y dos negros (oscuros), por tanto, es un cuadrado de ocho por ocho. Hay ocho filas (verticales) numeradas del uno al ocho, y ocho columnas (horizontales) designadas por letras de la “a” a la “h” (generalmente se reflejan gráficamente en minúscula para no confundir en la notación de la partida con las fichas) (p.62-63)

b) La colocación del tablero para una partida.

Para Chacón (2012) siempre “utilizamos los típicos juegos y ejercicios de señalar posiciones, desplazar fichas, colocar bien el tablero, u otros que como docentes consideremos adaptados a cada edad”. La colocación del tablero consiste en una meza para así poder situarse los contrincantes una detrás del tablero del ajedrez, en donde de manera que queda la casilla de colora blanco en la esquina inferior que se encuentra en la derecha y así empezar una buena partida para una disputa sana y de mucha concentración para poder resolver alguna jugada incomoda que te pueda plantear el rival y así tener cuidado en los próximos movimientos. (p.64)

2.2.2.5. Características de cada una de las fichas del ajedrez:

Para Chacón (2012 “La conforman las piezas y los peones. Ambos bandos, es decir, tanto las blancas como las negras. Tienen un rey, una dama, dos torres, dos alfiles, dos caballos y ocho peones.

Peones: Son los siervos, los jornaleros, los pobres. Hay ocho peones. También pueden hacer presión en el ataque, infligir pérdidas aplastantes, e incluso pueden finalizar el combate capturando al rey.

Torre: Es la fortaleza, el refugio, el hogar, se identifica con facilidad porque se ve exactamente como una torre. Hay dos torres.

El caballo: Representa al único soldado profesional. Hay dos caballos.

Alfil: La parte superior de la pieza se parece al sombrero usado por los dignatarios episcopales y que se llama mitra. Hay dos alfiles.

Dama: Es evidentemente toda una señora, tiene la combinación más poderosa en el tablero por lo mismo solo hay una dama.

El rey: La realeza, la autoridad indiscutible y, lógicamente la pieza más alta en el tablero, El rey está bien defendido por sus súbditos, ya que su captura significa la pérdida de su reina. (p.44-59).

Cada una de las piezas del ajedrez tiene un valor, para ello es detallado de la siguiente manera:

- Peón = El pequeño y el más olvidado en muchas ocasiones vale un punto.
- Caballo = El más llamativo e inusual vale tres puntos
- Alfil = El corredor diagonal que tiene un recorrido muy interesante entre el ataque y la defensa, vale tres puntos (algunos le dan tres y medio o cuatro puntos)
- Torre = El más importante y dueño de los cuatro puntos cardinales, vale cinco puntos.
- Dama = En el más alto en la jerarquía de la validez de los puntos, vale diez puntos.
- Rey = La pieza más imprescindible, su valor es la partida por ello no tiene un valor asignado. (p.47)

2.2.2.6. Desarrollo en el juego del Ajedrez.

Chacón (2012), manifiesta que, “Básicamente la partida de ajedrez se divide en tres partes: la apertura, el medio juego y final. Si bien están unidas y no es fácil diferenciar cuándo termina una y empieza la otra, tienen ciertas características que lo hacen particulares”

La apertura: Es la primera parte de la partida, al cual ambos adversarios desarrollan sus piezas disponiéndolas para el ataque y la defensa. Lo que nos interesa es que el docente maneje dos conceptos fundamentales que se manifiesten en la apertura y que son:

Desarrollo: Consiste en el uso de las piezas para ponerlas en acción. En otras palabras, sacarlas de su casilla original y ubicarlas en otras que les permitan atacar o defender según sea la intención del jugador.

La centralización: El otro es el dominio del centro uso de las piezas como objetivo dominar más espacio que el adversario. Y aún más importante dominar el centro del tablero: sea el pequeño centro (las casillas d4, d5, e4, e5) como el ampliado (incluye las casillas adyacentes). El dominio del centro puede ser: Ocuparlo con peones (Ejem: d4ye4) cuyo avance haga retroceder a las piezas del rival.

Ocuparlo con piezas (caballos o alfiles) que se movilizan rápido hacia el lugar del ataque. Esto suele ser poco estable ya que las piezas pueden ser desalojadas con facilidad por el enemigo. Controlar el centro con peones (Ejem: en c3) o con piezas alejadas (Ejem: un alfil en g2 domina e4 y d5)

Final: Última faz de la partida, que se produce cuando, no obteniendo decisión en el medio juego, se llega a una posición simplificada (con pocas piezas) (p.20-21)

2.2.2.7. El ajedrez como actividad multidisciplinar.

Para Chacón (2012) el ajedrez por, “su gran versatilidad, su larga trayectoria, buena adaptación a toda clase de culturas, se utilizó en múltiples usos, modas, tendencias a lo largo de la historia hasta el punto que este milenario juego es reflejo de múltiples pasajes, acontecimientos históricos” (p.80)

Por la diversidad y versatilidad del juego milenario e importante que es el ajedrez, encontramos diversos trabajos en las distintas áreas tales como: en las matemáticas, Literatura, Religión, Educación, y otras disciplinas donde el ser humano se desenvuelve y

realiza sus diversas actividades. Para practicar el ajedrez no se necesita tener una edad específica, se puede practicar el ajedrez entre personas de todas las edades e incluso las personas mayores pueden iniciarse en este juego tan maravilloso y casi mágico, pues ello te permite llegar lejos compartir experiencias con distintas personas ya que es un idioma considerado universal, en la actualidad podemos interactuar de manera recíproca a través del internet con personas de diferentes partes del mundo y en tiempo real, teniendo en cuenta la netiqueta por supuesto y siempre haciendo uso responsable de las tecnologías que están dentro de nuestro alcance. (p.80)

2.2.2.8. El ajedrez en el currículo de la educación

Según MINEDU (2010), en el diseño curricular nacional recomienda el ajedrez como una actividad lúdica para incorporarlo en la enseñanza y aprendizaje en educación inicial y primaria, Esta propuesta permite reconocer que el ajedrez es un juego reglado complejo y lógico imaginar que accedan a él, luego de haber explorado otros juegos más simples y sencillos, pero esto no quita que lleguemos a plantearlo como un escalón superior dentro de la serie de juegos en una sala de cinco años.” Según la experiencia de colocar el ajedrez al servicio de la Educación ha sido grata y fructífera, seguimos convencidos que vale la pena colocar el ajedrez en el currículum escolar y utilizarlo como un recurso pedagógico para desarrollar habilidades mentales, construir el pensamiento lógico y forjar valores.

2.2.2.9. Dimensiones del ajedrez.

Para Treviño (2018) la práctica del juego del ajedrez desarrolla muchos aspectos beneficiosos tales como en lo:

Emocional; Sin duda alguna la práctica del juego del ajedrez es motivador, tolerante y sobre todo eleva la autoestima, mejorando enormemente en las relaciones intrapersonales.

Sociocultural; El ajedrez por ser un juego de carácter formativo y social, los valores que aporta son muchos, tales como; la responsabilidad, tolerancia, empatía y con ello mejora las relaciones interpersonales y que el ser humano es un ser social por lo tanto siempre está inmerso en la ley dinámica de la sociedad.

Cognitivo; El ajedrez fomenta la madurez intelectual y cuando la práctica es con mucha frecuencia es tan seguro que la mente de los que los practican sea mucho más madura y con ello se llega a un desarrollo óptimo para la toma de decisiones para que en esta vida lo necesite. (pp.14-19)

Figura 1

Aspectos Intelectuales que Promueve el Ajedrez.



Nota: Tomado de Treviño (2018) (p.16)

Figura 2

Aspectos Sociales-Personales que Promueve el Ajedrez.



Nota: Tomado de Treviño (2018) (p.16)

2.2.2.10. Teoría del aprendizaje por descubrimiento.

Bruner (1980), en su concepción tan amplia que tiene del aprendizaje, afirma que, el aprendizaje es el “resultado de la actividad, la actividad se facilita si el aprendiz está motivado y la motivación activa la selectividad de la percepción. El razonamiento inductivo contribuye al aprendizaje, se efectúa mejor a través del descubrimiento”.

El papel de los docentes dentro del proceso de aprendizaje es muy primordial por ello los docentes es menester que proporcionen a todos los estudiantes situaciones o problematizar algún contexto donde aquella situación le facilite o les permita movilizar sus distintas capacidades y de tal manera que lleguen al conocimiento por su propia razón y que ellos estén cada vez más desarrollando el aprendizaje por el descubrimiento y que ello se ve reflejado en la resolución de una situación o contexto problemático. Teniendo

en cuenta que también las preguntas intencionadas y direccionadas para despertar el interés de los estudiantes es sumamente importantes ya que con ello se verán algunas dudas por absolver y en el proceso de resolver las dudas se hará más notorio el aprendizaje por descubrimiento.

2.2.3. *La atención*

García (2013) lo define la atención desde el punto de vista psicológico, “como el, mecanismo implicado directamente en la activación y el funcionamiento de los procesos y/u operaciones de selección, distribución y mantenimiento de la actividad psicológica” (pp.10-11).

De tal modo la atención es un proceso o mecanismo que tiene un carácter discriminativo y además, complejo que está ligado íntimamente en todo el proceso cognitivo de un ser humano así se responsabiliza de ir dando y filtrando información del entorno que nos rodea en todo momento de nuestra existencia realizando algunas observaciones focalizadas, divididas y también si algo es sumamente importante o si ocurre un fenómeno poco común que ocurra entonces por inercia focalizaremos nuestra atención a tal acontecimiento. Además, en algunas ocasiones nuestra mente toma posesión de varias cosas de manera simultánea para dar información y prever al proceso cognitivo de sustancias de decodificación para vivir bajo el imperio de nuestra razón si es que hacemos uso de nuestra razón y tomamos la información por nuestros cinco sentidos. (pp.10-11)

2.2.3.1. Características de la atención.

Según García (2007), algunas de las características más relevantes de la atención son:

- a) Es amplia respecto a la cantidad o multitud de información que se puede prestar atención y al mismo tiempo como a la cantidad de número de tareas que se puede realizar simultáneamente.
- b) Es limitada y depende de una serie de características como el tipo de información que se ha de atender, el nivel de dificultad de las tareas y el nivel de práctica y automatización.
- c) Tiene una capacidad de aumento en las diferentes actividades especialmente en las actividades del sistema nervioso y también en lo intelectual de los estudiantes.
- d) Tiene capacidad de selectividad que es señalada por la limitación de todas las informaciones que un ser humano puede procesar e interpretar haciendo uso de su razón.
- e) Puede manifestarse en diferentes escalas: que es marcada desde lo más llamativo que es o se podría llamar la concentración profunda hasta algo que no le llame la atención en absoluto. (p.16).

2.2.3.2. Factores que influyen en la atención

García, (2013), nos señala que los factores que influyen en la mejora de la atención son los siguientes:

F. externos:

- a) Intensidad.
- b) Tamaño.
- c) Movimiento.
- d) Cambio.
- e) Repetición.

F. internos:

- a) Motivación.
- b) Afectos. (p.16)

2.2.3.3. *¿Podemos mejorar la atención?*

Según García (2013) la característica más “importante de cualquier capacidad psicológica es de no ser totalmente innata. Significa que las diversas capacidades que poseemos no dependen sobre todo de factores genéticos, hereditarios, sino del aprendizaje, de la interacción continua que el niño establece con el ambiente”. (p.16)

De tal modo el papel que cumple el maestro en el desarrollo de la atención del alumno es sumamente importante, pues es el maestro el guía y orientador en todo proceso de aprendizaje, por tal motivo debe actuar como mediador entre el estímulo y el objeto, el maestro es determinante en el desarrollo del niño no solo a nivel académico, sino también en su desarrollo personal considerando dentro de este aspectos afectivos, por tal motivo debe reconocer las características propias de cada uno de sus alumnos para tener una base sobre la cual empezar a edificar conocimientos y construir la personalidad. (p.16)

2.2.3.4. Dimensiones de la atención

a) Atención selectiva

García (2013) señala que, “Recordemos que la atención selectiva es la capacidad que tiene el niño para ignorar los distractores e interferencias que aparecen en un momento dado” (p.43).

En el medio se encuentra la presencia de grandes cantidades de estímulos e información que el individuo ha de seleccionar, procesar y descartar, por tanto, la atención selectiva será aquella que tendrá lugar cuando el organismo solo procesa una parte de la información o unos estímulos en concreto, de forma que se pone en marcha el proceso de control del mecanismo encargado de seleccionar los estímulos que son válidos para completar el proceso de atención. En este proceso se diferencia dos tiempos, el primero de ellos consiste en seleccionar los estímulos adecuados, de todos aquellos que se presentan en el ambiente; en segundo lugar, se ha de llevar a cabo la selección de la respuesta que se va dar como consecuencia de la información recibida. (p.43)

b) Atención dividida

Para García (2013) “Es la capacidad para oscilar o cambiar la atención de un estímulo a otro o de una actividad a otra” (p.48). A diferencia de lo que ocurre en los procesos de atención selectiva, en este caso no se trata de seleccionar estímulos específicos del ambiente, sino que la atención dividida es aquella en la que se debe dar respuesta a múltiples estímulos del ambiente, atendiendo a todo aquello que demanda nuestra atención y es relevante para la actividad que se quiere llevar a cabo; de manera que la ejecución de

tareas se produce de forma simultánea y es por ello que se deben generar una serie de estrategias que garanticen la eficacia del proceso atencional. (p.48)

c) Atención sostenida

García, (1997) señala que, “la atención sostenida es la capacidad para mantener la atención centrada o focalizada durante períodos de tiempo relativamente prolongados, la práctica totalidad de las actividades que estimulan este componente de la atención se caracterizan por ser relativamente largas o extensas” (p.50).

La atención sostenida es aquella actividad en la que el individuo debe mantener la atención durante periodos de tiempos que se consideran relativamente amplios, por lo que se ponen en marcha mecanismos para el mantenimiento del foco atencional. Todos sabemos que la atención puede ser mantenida más o menos tiempo, pero siempre que se realizan tareas que requieren desarrollarse en un tiempo prolongado llega un punto en que la atención disminuye tornándose una atención más dispersa cuando el decremento es consecuencia de la distraibilidad o incluso se llega a perder produciéndose un lapsus en el que se observa un empobrecimiento de la intensidad de la atención, este deterioro de la atención tanto por distraibilidad como por lapsus es conocido como menoscabo de la atención. (p.50)

2.2.3.5. Teoría cognitiva de Piaget.

En la corriente cognitiva, Piaget (1980), precisa que, “la atención es básica para la teoría cognitiva, ya que a través de este proceso se desarrollan las estructuras cognitivas. A medida que los niños van creciendo, deben desarrollar habilidades distintas”.

En consecuencia, la teoría de cognitiva es, una manera más clara y sencilla de entender los diferentes procesos cognitivos que van experimentando el ser humano desde los cero años en adelante para ello lo dividió en cuatro etapas primordiales los cuales son:

- Sensorio motor; en esta etapa están comprendidas desde los 0 años hasta los 2 años de edad, donde tienen características propias de esta etapa tales como: primeras apariciones del control motor progresivo también otra característica particular de esta etapa es el aprendizaje con los objetos físicos que están en su entorno y las comunicaciones no verbales con seres que les rodean.
- Pre-operacional; en esta etapa están comprendidas los niños y las niñas desde los 2 años hasta los 7 años de edad, asimismo dentro de esta etapa tienen características peculiares tales como: van apareciendo los primeros desarrollos de las habilidades verbales y con ello una comunicación fluida tanto verbales como no verbales, asimismo ya tienen la capacidad de representación mental, claro está en algunas ocasiones estas características se presentan a temprana edad y en otras es un tardío pero dentro de esta etapa es lo más notorio en la mayoría de los seres humanos.
- Operaciones concretas; en esta etapa están comprendidas los niños y las niñas desde los 7 años hasta los 12 años de edad, asimismo dentro de esta etapa tienen características peculiares tales como: en esta etapa ya es el inicio de asentamiento de conceptos abstractos y se ve forjado las normas de conducta social ya que el ser humano es por naturaleza un ser social por lo tanto siempre está inmerso dentro de una organización, por lo tanto, es sumamente importante las normas de conducta social.

- Operaciones formales; en esta etapa están comprendidas los niños y las niñas desde los 12 años en adelante, asimismo dentro de esta etapa tienen características peculiares tales como: desarrollo de las habilidades sistemáticas y también razonamientos lógicos y una capacidad plena en la solución de problemas.

2.2.3.6. Teoría aprendizaje social de Albert Bandura

Según Bandura (1987) la “Interacción del niño con su entorno social le permite la elaboración de patrones mentales que guían su comportamiento. Mediante la observación del funcionamiento de otras personas, el niño puede adquirir habilidades cognoscitivas y formas de comportamiento” (p. 32).

Cabe resaltar en esta teoría el conocimiento por observación enseñan y prevén habilidades y también con ello reglas en la organización con las ideas nuevas y que ello va estructurando el comportamiento de cada uno; entonces el mundo o personas que los rodea influye de manera directa en el comportamiento posterior del niño o niña recordemos para para demostrar esta teoría Bandura (1987) el muñeco de bobo y posteriormente este experimento se repitiera ya con los niños y así se vía las conductas de los niños y consigo pues era evidente que los factores internos como externos también son influyentes dentro del proceso del desarrollo cognitivo.

Asimismo, señala que las personas están dispuestas a aprender o concebir el conocimiento por medio de la observación lo cual les sirve como modelo o ejemplo a seguir, por lo tanto, el proceso de atención es cada vez más notorio que es discriminatorio de acuerdo a la intención o llamativo que poseen tal cosa o acontecimiento o también ciertas conductas del entorno (p.33).

2.2.3.7. *Marco conceptual.*

- a) **Atención;** Según García (2013) lo define la atención desde el punto de vista psicológico, “como el, mecanismo implicado directamente en la activación y el funcionamiento de los procesos y/u operaciones de selección, distribución y mantenimiento de la actividad psicológica” (pp.10-11).
- b) **Ajedrez;** Los autores Pérez y Gardey (2015), lo definen como un, “juego que se desarrolla sobre un tablero y que enfrenta a dos personas. Cada jugador cuenta con dieciséis piezas que puede desplazar, respetando ciertas reglas, sobre el tablero que está dividido en sesenta y cuatro casilleros, conocidos como escaques” (p.120).
- c) **Juego de ajedrez;** definido por Pérez y Gardey (2015) como un “Espacio lúdico y deportivo que le asignan valores intrínsecos. Es meritorio reflexionar sobre los componentes del acto educativo en sí mismo y el contenido específico en la enseñanza de este juego” (p.135).
- d) **Estrategia.** También definido por Pérez y Gardey, (2015) como el “Plan ideado para dirigir un asunto, para designar al conjunto de reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento. En otras palabras, una estrategia es el proceso seleccionado a través del cual se prevé alcanzar un cierto estado futuro” (p.161).

III. HIPÓTESIS.

Hipótesis general

La aplicación del juego de ajedrez como estrategia didáctica mejora la capacidad de atención de los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020.

Hipótesis estadísticas

Hi: El juego de ajedrez como estrategia didáctica mejora la capacidad de atención de los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020.

Ho: El juego de ajedrez como estrategia didáctica no mejora la capacidad de atención de los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020.

IV. METODOLOGÍA.

4.1. Diseño de la investigación

Tipo de investigación.

Sampieri (2014) Enfoque cuantitativo es un conjunto de procesos, secuencial y probatorio. Utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías (p.37).

Por lo señalado por Sampieri (2014), la investigación fue cualitativo porque recopila datos de un instrumento de evaluación.

El tipo del trabajo de investigación es aplicado, según, Palomino, Peña, Zevallos y Orizano (2015) porque, “se trabajan con problemas e hipótesis sobre una determinada realidad, a la cual se le somete a tratamiento” (p.28).

Por lo señalado por Palomino, Peña, Zevallos y Orizano (2015) y por las características de la investigación corresponde al tipo de investigación aplicada.

Nivel de la investigación

El nivel del trabajo de investigación es explicativo, según Sampieri (2014) “Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; están dirigidos a responder a las causas de los eventos, sucesos y fenómenos físicos o sociales” (128).

Por lo manifestado por Sampieri (2014) y por las características que posee la investigación corresponde al nivel de investigación explicativo.

Diseño de la investigación.

El diseño del trabajo de investigación es pre experimental con pre test y post test, según, Sampieri, (2014) “Este diseño se desarrolla de la siguiente manera: primero se aplica el pre test para identificar el nivel o estado en el que se encuentra la variable dependiente, luego se suministra un estímulo, y finalmente se somete al post test” (p.141).

Se representa del modo siguiente:

GE: O₁ X O₂

Donde:

GE = Grupo de estudio

O₁= Aplicación del pre test (Ficha de observación)

X = Fase experimental (Sesiones de aprendizaje-ajedrez)

O₂= Aplicación del post test (Escala de estimación)

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

Sampieri (2014) define que, “Población o universo Conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p. 221).

En nuestro caso de estudio, La población está constituido por todos los estudiantes, padres de familia y docentes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020.

Tabla 1

Población de Estudiantes del Nivel Primario Según el Grado por Sexo de la Institución Educativa N° 314690.

Estudiantes de 1ero a 6to grado	Sexo		Total
	Femenino	Masculino	
1ro	2	2	4
2do	5	3	8
3ro	4	5	9
4to	2	3	5
5to	5	2	7
6to	3	3	6
Total	21	19	40

Nota: Nómina de matrícula, 2020.

4.2.2. Muestra

Sampieri, (2014), sostiene que la muestra, “es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población.” (p.206). en el caso de estudio la muestra lo constituyeron todos los estudiantes de la Institución Educativa N° 31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo,2020.

Tabla 2

Muestra de Estudiantes del Nivel Primario Según el Grado por Sexo de la Institución Educativa N° 314690.

Estudiantes por sección	Sexo		Total
	Femenino	Masculino	
4to	2	3	5
5to	5	2	7
6to	3	3	6
Total	10	8	18

Nota: Nomina de matrícula, 2020.

4.2.3. Técnica de muestreo No probabilístico

Sampieri (2014), manifiesta que el muestreo no probabilístico es una “Muestra no probabilística o dirigida Subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las características de la investigación.”. (p.209)

4.2.4. Criterios de inclusión y exclusión

Inclusión

- ✓ Estudiantes de 8 años hasta los 12 años de edad.
- ✓ Estudiantes matriculados de 4to, 5to y 6to grado.
- ✓ Estudiantes matriculados en el 2020.
- ✓ Todos los estudiantes por tener la disponibilidad de participar en la aplicación del juego del ajedrez.

Exclusión

- ✓ Se excluyó a aquellos estudiantes que se integren a la Institución Educativa, después haber iniciado a desarrollar las sesiones de aprendizaje.
- ✓ Los niños con más del 30% de inasistencia.
- ✓ Niños que no tienen disponibilidad de tiempo y que sus padres no los autorizan.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.

Variable independiente: El juego del ajedrez.

Chacón (2012) señala que, “El ajedrez se define como un juego, un deporte, un arte y una ciencia. Como juego, posibilita una actividad donde el que aprende prueba sus habilidades estratégicas y tácticas para resolver problemas” (p.24).

Variable dependiente: Capacidad de Atención.

García (2013) lo define la atención desde el punto de vista psicológico, “como el, mecanismo implicado directamente en la activación y el funcionamiento de los procesos y/u operaciones de selección, distribución y mantenimiento de la actividad psicológica” (pp.10-11).

Cuadro 1

Operacionalización de las Variables.

Variable	Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos
V-I Ajedrez Chacón (2012) señala que, “El ajedrez se define como un juego, un deporte, un arte y una ciencia. Como juego, posibilita una actividad donde el que aprende prueba sus habilidades estratégicas y tácticas para resolver problemas” (p.24)	Planificación; se planifico las sesiones de aprendizaje a aplicarse. Elaboración: se llegó a elaborar las 10 sesiones de aprendizajes. Ejecución.; se llegó a aplicarse las 10 sesiones.	Cognitiva	- Es ingenuo y plasma sus mejores jugadas para poder atacar y defenderse sin perder sus piezas.	(1 al 7)	Plan de actividades
		Sociocultural	- Muestra respeto, se socializa y fomenta las relaciones interpersonales.	(8 al 13)	
		Emocional	-Controla sus emociones dentro del juego y celebra o sabe perder al termino del juego	(14 al 18)	
V-D La atención García (2013) lo define la atención desde el punto de vista psicológico, “como el, mecanismo implicado directamente en la activación y el funcionamiento de los procesos y/u operaciones de selección, distribución y mantenimiento de la actividad psicológica” (pp.10-11)	Pre test para determinar el nivel de capacidad de atención, se evaluó con la escala de estimación. Post test de confirmación de la capacidad de atención, se evaluó con la escala de estimación.	Sostenida	-Muestra concentración en las actividades. -Reconoce las piezas del ajedrez.	1 Analiza sin perder la ilación los movimientos de sus rivales 2 Repite las jugadas más importantes 3 Cuida sus piezas más importantes 4 Se anticipa a los ataques del rival 5 Se toma su tiempo antes de mover su pieza 6 Deduce las consecuencias de sus movimientos	Escala de estimación
		Dividida	-Muestra su enfoque a las piezas y movimientos. -Está atento a todos los movimientos	7 El rey y la Reyna siempre está protegido 8 Entrega una pieza con el fin de ganar algo mejor 9 Esta siempre pendiente de todas las piezas 10 Esta alerta con las piezas más importantes 11 Siempre está pendiente de su Reyna 12 Trata de no perder ninguna pieza	
		Selectiva	-Selecciona buenos y malos movimientos y según ello actúa. -Discrimina jugadas movimientos de poca importancia	13 Se enfoca el juego aun cuando hay distractores 14 Se anticipa para jaquear a su rival 15 Selecciona las piezas por su importancia 16 Aprende de sus malos movimientos 17 Toma decisiones anticipándose a la consecuencia 18 Bloquea las diagonales con el alfil.	

Nota: Elaboración propia

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

4.4.1. Técnica de recolección de datos

La técnica según Carrasco (2013), “se define como un proceso sistemático de obtención, recopilación y registro de datos empíricos de un objeto, un suceso, una conducta, con el proceso de procesarlo y convertirlo en información” (p.282).

Observación directa, para Rodríguez y Peñuelas (2008) son los medios para recolectar información.

Por las características y por la disponibilidad del contexto se empleó la técnica de la observación directa para recopilar información.

4.4.2. Instrumento Escala de estimación

Quero (2009), menciona que las Escalas de Estimación designan una técnica que comprende un conjunto preestablecido de categorías o de signos para cada uno de los cuales se precisan un juicio ponderado. Este juicio se traduce por enunciados descriptivos, por números, por una forma gráfica por una combinación de todas esas modalidades. (p. 45).

Se empleó la escala de estimación para la recolección de datos, que se aplicó al inicio y al finalizar de emplear (la estrategia) para poder saber los cambios y resultados.

4.5. Plan de análisis.

Procedimiento de recolección de datos:

Primero; se procedió a elaborar el instrumento de evaluación.

Segundo; se llevó al juicio de experto para su correspondiente validación.

Tercero; se procedió a sacar el índice de confiabilidad con el paquete estadístico SPSS, donde se obtuvo:

Tabla 3

Estadística de Confiabilidad del Instrumento.

Alfa de Cronbach	N de elementos
,900	18

Nota: Análisis estadístico SPSS

Lo cual es un índice altamente confiable para la aplicación correspondiente del instrumento en la investigación

Cuarto; se aplicó el instrumento de evaluación (pre test) para saber el nivel de la capacidad de atención de los niños en el año 2019-II

Quinto; se desarrolló las 10 sesiones de aprendizaje teniendo como estrategia principal el ajedrez.

Sexto; se aplicó el instrumento de evaluación (pos test) para saber el nivel de la capacidad de atención de los niños en el año 2019-II, después de haber aplicado las sesiones de aprendizaje

Procedimiento y análisis de datos

Primero; se procedió a la decodificación de los datos recogidos y con ello se elaboró la base de datos.

Segundo; se elaboró el baremo para la variable y las dimensiones.

Tercero; Para el análisis estadístico de los datos se empleó el programa informático SPSS versión 22 para Windows, se procedió a vaciar los datos al paquete estadístico SPSS, para la elaboración de los cuadros y los gráficos.

Cuarto; también se procedió a contrastar la hipótesis para ello se sacó la prueba de normalidad (Shapiro-Wilk, $p=,171>,05$) y con ese resultado se utilizó la prueba no paramétrica, Wilcoxon para muestras relacionadas.

Quinto; con los resultados obtenidos se procedió a interpretar los cuadros y los gráficos y luego el análisis de los resultados o discusión con los antecedentes. Asimismo, se redactó las conclusiones y las recomendaciones.

4.6. Matriz de consistencia

Cuadro 2

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>General</p> <p>¿En qué medida el juego de ajedrez como estrategia didáctica mejora la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020?</p> <p>Específicos</p> <p>¿Cuál es el nivel de capacidad de atención antes de aplicar el juego de ajedrez como estrategia en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020?</p> <p>¿Cómo aplicar el juego de ajedrez como estrategia didáctica para mejorar la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020?</p> <p>¿Cuál es el nivel de capacidad de atención después de aplicar el juego de ajedrez como estrategia en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020?</p> <p>¿Cuáles son las diferencia encontradas entre e pre y post test del nivel de capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020?</p>	<p>General</p> <p>Determinar si el juego de ajedrez como estrategia didáctica mejora la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020.</p> <p>Específicos:</p> <p>Identificar el nivel de capacidad de atención Pre Test en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020</p> <p>Aplicar el juego de ajedrez como estrategia didáctica para mejorar la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020</p> <p>Identificar el nivel de capacidad de atención mediante Pos Test en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020.</p> <p>Comparar los resultados de la aplicación del juego del ajedrez como estrategia didáctica en la mejora de capacidad de atención mediante un Pre y Pos Test en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020.</p>	<p>Hi: El juego de ajedrez como estrategia didáctica mejora la capacidad de atención de los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020.</p> <p>Ho: El juego de ajedrez como estrategia didáctica no mejora la capacidad de atención de los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020.</p>	<p>V. I Ajedrez.</p> <p>Planificación Elaboración Ejecución</p> <p>V.D Atención.</p> <p>Selectiva Dividida Sostenida</p>	<p>Tipo: Aplicada</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre experimental con pre test y post test.</p> <p>Población: Estuvo integrado por todos los integrantes de la Institución Educativa N°31469</p> <p>Muestra. Conformado por 18 estudiantes de la Institución Educativa N°31469</p> <p>MUESTREO. No probabilístico</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumento: Escala de Estimación</p>

Nota : Elaboración propia

4.7. Principios éticos

El proceso del trabajo de investigación estuvo ligado de acuerdo al Código de Ética para la Investigación, “CÓDIGO DE ÉTICA PARA LA INVESTIGACIÓN VERSIÓN 002. Aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución N° 0973-2019-CU-ULADECH católica, de fecha 16 de agosto del 2019. en principios que rigen la actividad investigativa”

En el principio del anonimato, se respetó de manera muy confidencial todos los derechos de todos los que integran la muestra de nuestra investigación a las que se pudo aplicar la pre test y post test prueba, para adquirir nuestro desarrollo experimental.

Teniendo en cuenta el principio de originalidad, se respetó todos los aportes de los autores previamente citados y para su mayor veracidad y conformidad cada apartado de la investigación fue comprobados por el programa turnitin cumpliendo con lo establecido por la Universidad.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Después de haber aplicado el instrumento de evaluación , a continuación se dio a conocer los resultados de la investigación de la capacidad de atención, el orden de los resultados fue organizado de acuerdo a los objetivos de manera organizada y concreta para dar respuesta a cada uno de los objetivos planteados, donde la investigación tiene como objetivo general; determinar si el juego de ajedrez como estrategia didáctica mejora la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020. La elección de la muestra fue a través del método no probabilístico y la obtención de los datos a través de la evaluación y planteado, en cuatro niveles para poder llevar con mayor fluidez y de manera dinámica el manejo de las interpretaciones de los resultados.

5.1.1. Identificar el nivel de capacidad de atención mediante un Pre Test en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020.

Tabla 4

Estudiantes Según el Nivel de Logro de la Capacidad de Atención del Pre Test de la Institución Educativa N° 31469.

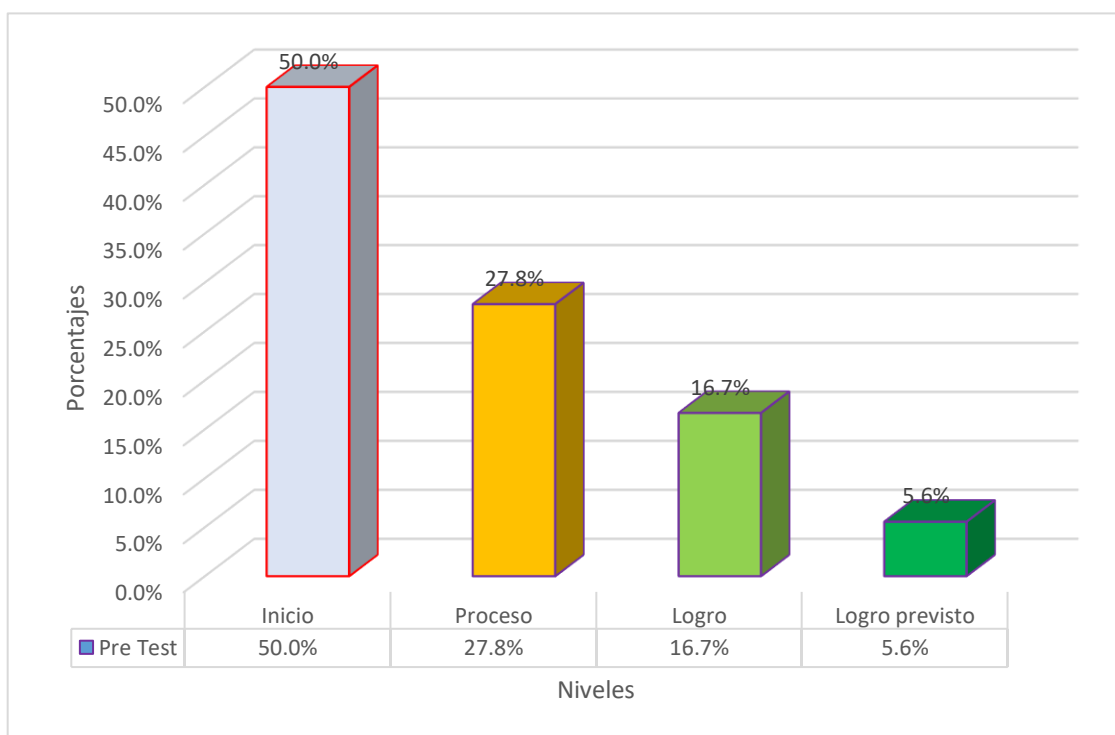
Niveles de logro de la atención	Pre Test	
	Fi	%
Inicio	9	50.0%
Proceso	5	27.8%
Logro	3	16.7%
Logro previsto	1	5.6%

Total	18	100.0%
--------------	-----------	---------------

Nota: Test aplicado en agosto del 2020.

Figura 3

Porcentaje del Nivel de Atención del Pre Test.



Nota: Elaboración en base a la tabla 6

Interpretación

Al observar la tabla N° 6 y la figura N° 1, de 18 estudiantes que representan el 100% de los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020, evaluados sobre la capacidad de atención, en el **Pre Test** se llegó a obtener los siguientes resultados: Nivel Inicio 50 % (9) estudiantes, nivel Proceso 27,8 % (5) estudiantes, nivel Logro 16,7 % (3) estudiantes y en el nivel Logro previsto 5,6 % (1)

estudiante. La mitad de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio es decir que no prestan atención a las actividades que se indique a desarrollar.

5.1.2. Aplicar el juego de ajedrez como estrategia didáctica para mejorar la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020

Tabla 5

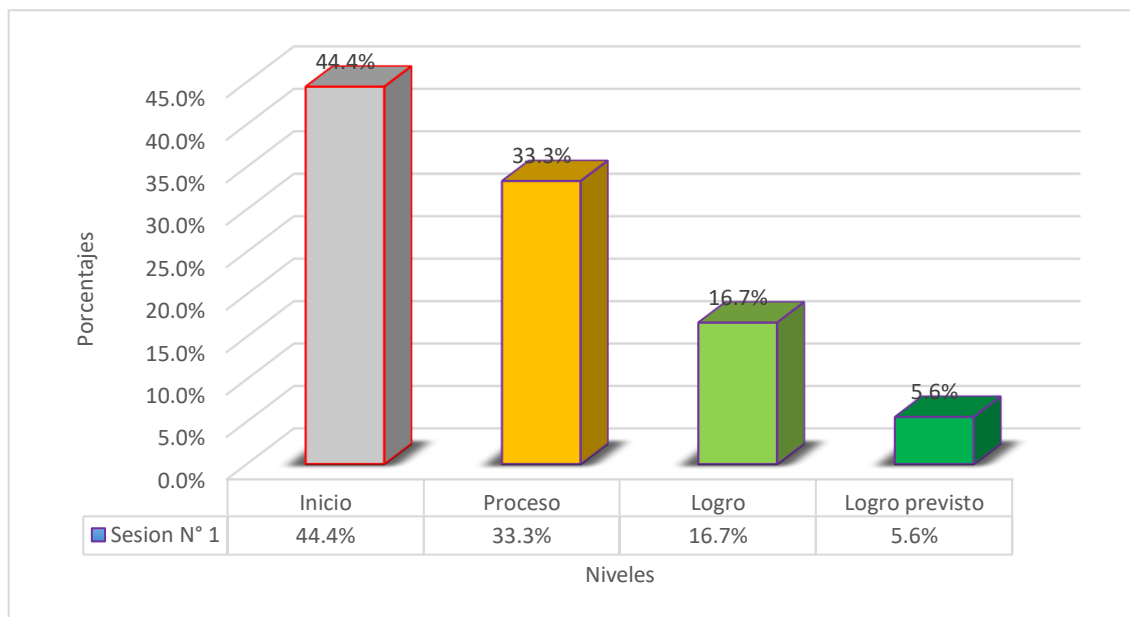
Estudiantes Según el Nivel de Logro de Capacidad de Atención de la Sesión 1 de la Institución Educativa N° 31469.

Niveles de logro de la atención	Sesión N° 1	
	fi	%
Inicio	8	44.4%
Proceso	6	33.3%
Logro	3	16.7%
Logro previsto	1	5.6%
Total	18	100.0%

Nota: Matriz de notas.

Figura 4

Porcentaje del Nivel de Atención de la Sesión 1



Nota: Elaboración en base a la tabla 7

Interpretación

Se observa la tabla N° 7 y la figura N° 2, de la sesión N° 1 aplicado a los 18 estudiantes que representan el 100% de la muestra, de los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020, se llegó a obtener los siguientes resultados: Nivel Inicio 44.4 % (8) estudiantes, nivel Proceso 33.3 % (6) estudiantes, nivel Logro 16,7 % (3) estudiantes y en el nivel Logro previsto 5.6 % (1) estudiante. Casi la mitad de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio es decir que no prestan atención a las actividades que se indique a desarrollar.

Tabla 6

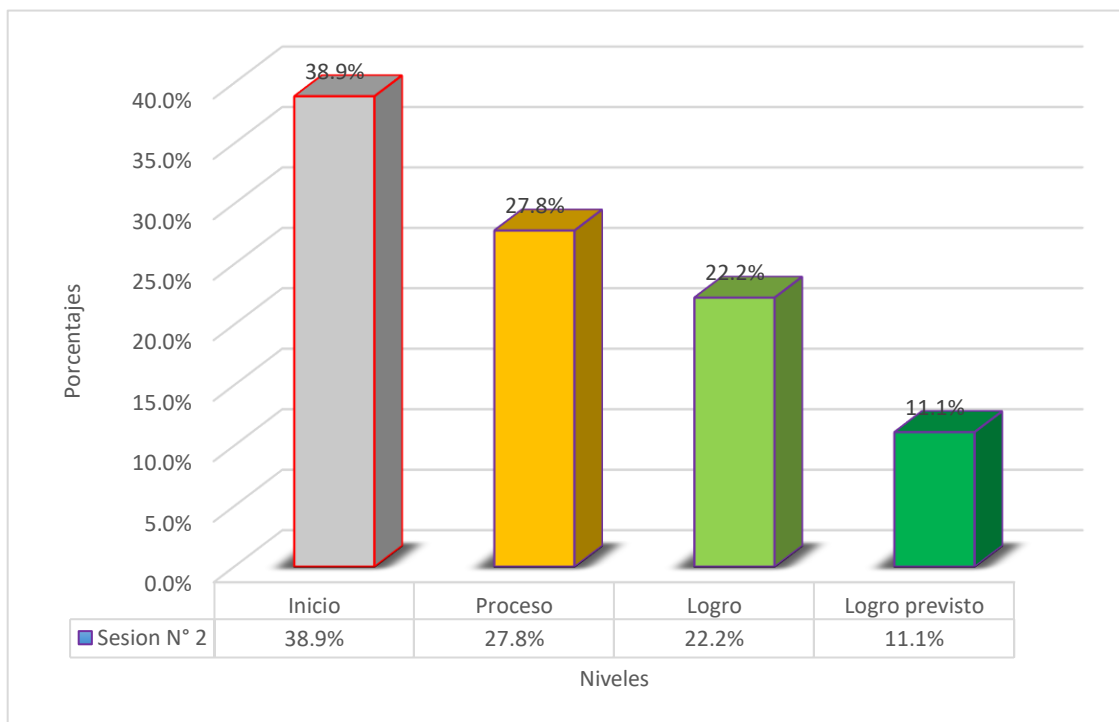
Estudiantes Según el Nivel de Logro de Capacidad de Atención de la Sesión 2 de la Institución Educativa N° 31469.

Niveles de logro de la atención	Sesión N° 2	
	fi	%
Inicio	7	38.9%
Proceso	5	27.8%
Logro	4	22.2%
Logro previsto	2	11.1%
Total	18	100.0%

Nota: Matriz de notas.

Figura 5

Porcentaje del Nivel de Atención de la Sesión 2



Nota: Elaboración en base a la tabla 8

Interpretación

Se observa la tabla N° 8 y la figura N° 3, de la sesión N° 2 aplicado a los 18 estudiantes que representan el 100% de la muestra, de los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020, se llegó a obtener los siguientes resultados: Nivel Inicio 38.9 % (7) estudiantes, nivel Proceso 27.8 % (5) estudiantes, nivel Logro 22.2 % (4) estudiantes y en el nivel Logro previsto 11.1 % (2) estudiante. Casi la mitad de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio es decir que no prestan atención a las actividades que se indique a desarrollar.

Tabla 7

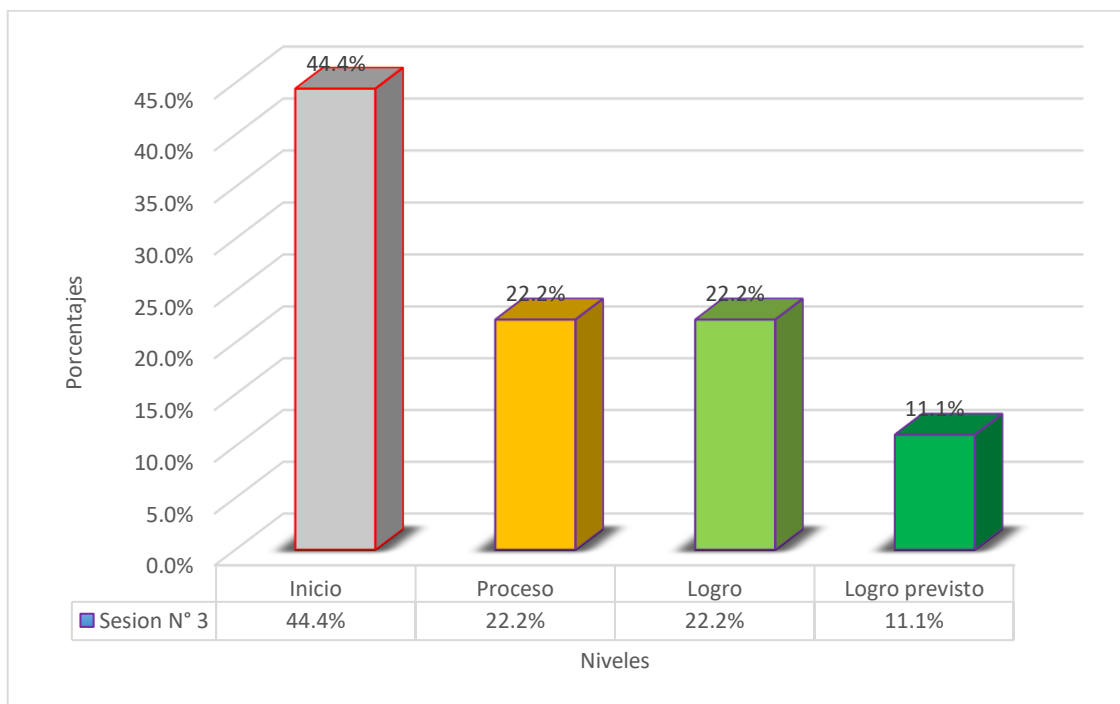
Estudiantes Según el Nivel de Logro de Capacidad de Atención de la Sesión 3 de la Institución Educativa N° 31469.

Niveles de logro de la atención	Sesión N° 3	
	fi	%
Inicio	8	44.4%
Proceso	4	22.2%
Logro	4	22.2%
Logro previsto	2	11.1%
Total	18	100.0%

Nota: Matriz de notas.

Figura 6

Porcentaje del Nivel de Atención de la Sesión 3



Nota: Elaboración en base a la tabla 9

Interpretación

Se observa la tabla N° 9 y la figura N° 4, de la sesión N° 3 aplicado a los 18 estudiantes que representan el 100% de la muestra, de los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020, se llegó a obtener los siguientes resultados: Nivel Inicio 44.4 % (8) estudiantes, nivel Proceso 22.2 % (4) estudiantes, nivel Logro 22.2 % (4) estudiantes y en el nivel Logro previsto 11.1 % (2) estudiante. Casi la mitad de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio es decir que no prestan atención a las actividades que se indique a desarrollar.

Tabla 8

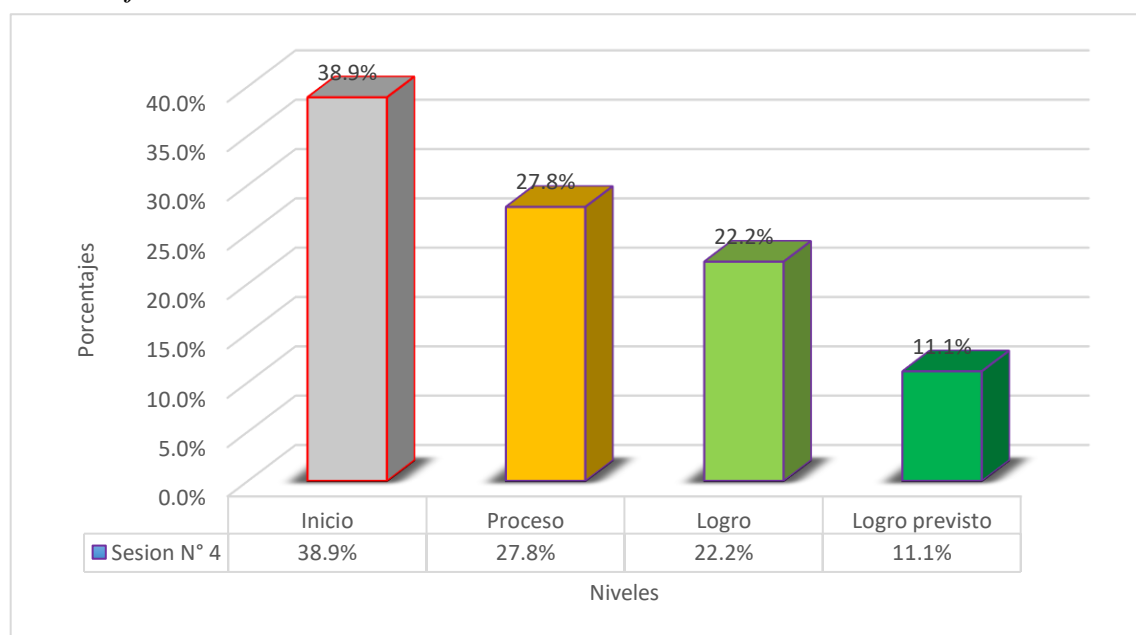
Estudiantes Según el Nivel de Logro de Capacidad de Atención de la Sesión 4 de la Institución Educativa N° 31469.

Niveles de logro de la atención	Sesión N° 4	
	fi	%
Inicio	7	38.9%
Proceso	5	27.8%
Logro	4	22.2%
Logro previsto	2	11.1%
Total	18	100.0%

Nota: Matriz de notas.

Figura 7

Porcentaje del Nivel de Atención de la Sesión 4



Nota: Elaboración en base a la tabla 10

Interpretación

Se observa la tabla N° 10 y la figura N° 5, de la sesión N° 4 aplicado a los 18 estudiantes que representan el 100% de la muestra, de los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020, se llegó a obtener los siguientes resultados: Nivel Inicio 38.9 % (7) estudiantes, nivel Proceso 27.8 % (5) estudiantes, nivel Logro 22.2 % (4) estudiantes y en el nivel Logro previsto 11.1 % (2) estudiante. Casi la mitad de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio es decir que no prestan atención a las actividades que se indique a desarrollar.

Tabla 9

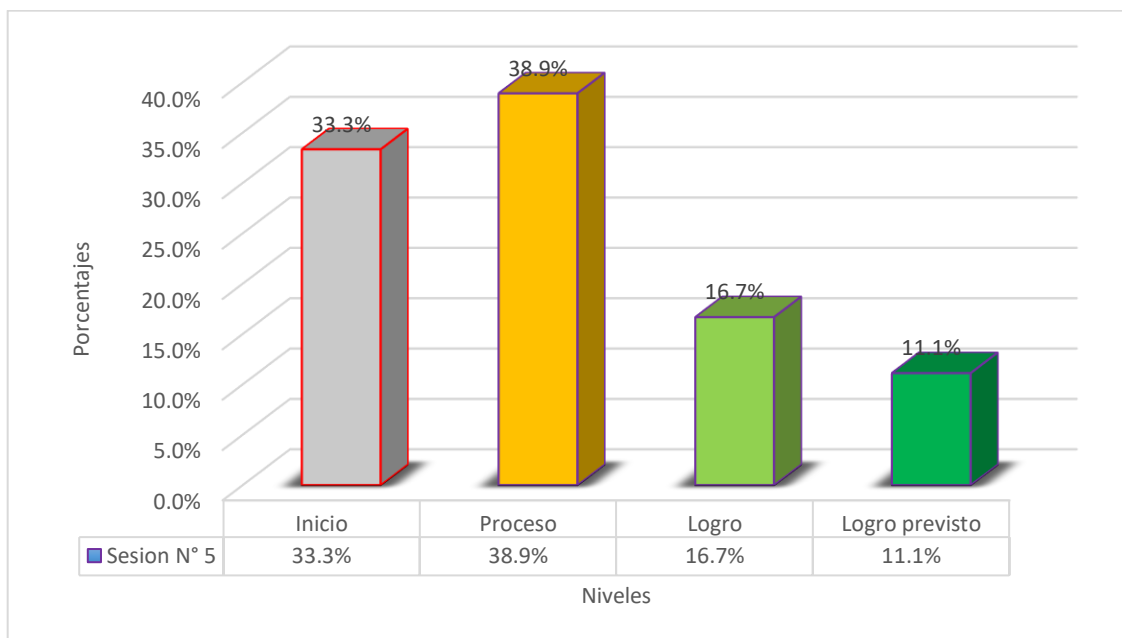
Estudiantes Según el Nivel de Logro de Capacidad de Atención de la Sesión 5 de la Institución Educativa N° 31469.

Niveles de logro de la atención	Sesión N° 5	
	fi	%
Inicio	6	33.3%
Proceso	7	38.9%
Logro	3	16.7%
Logro previsto	2	11.1%
Total	18	100.0%

Nota: Matriz de notas.

Figura 8

Porcentaje del Nivel de Atención de la Sesión 5



Nota: Elaboración en base a la tabla 11

Interpretación

Se observa la tabla N° 11 y la figura N° 6, de la sesión N° 5 aplicado a los 18 estudiantes que representan el 100% de la muestra, de los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020, se llegó a obtener los siguientes resultados: Nivel Inicio 33.3 % (6) estudiantes, nivel Proceso 38.9 % (7) estudiantes, nivel Logro 16.7 % (3) estudiantes y en el nivel Logro previsto 11.1 % (2) estudiante. Es decir que menos de la mitad de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio bajo el número de estudiantes en este nivel en referencia a las sesiones anteriores.

Tabla 10

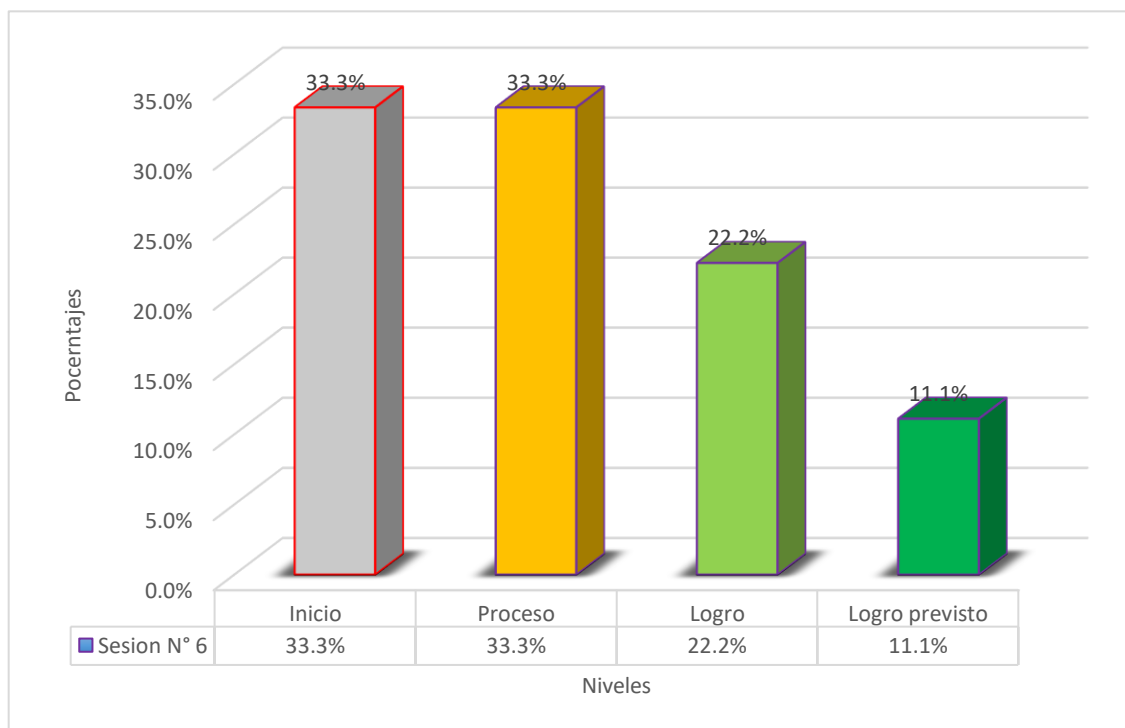
Estudiantes Según el Nivel de Logro de Capacidad de Atención de la Sesión 6 de la Institución Educativa N° 31469.

Niveles de logro de la atención	Sesión N° 6	
	fi	%
Inicio	6	33.3%
Proceso	6	33.3%
Logro	4	22.2%
Logro previsto	2	11.1%
Total	18	100.0%

Nota: Matriz de notas.

Figura 9

Porcentaje del Nivel de Atención de la Sesión 6



Nota: Elaboración en base a la tabla 12

Interpretación

Se observa la tabla N° 12 y la figura N° 7, de la sesión N° 6 aplicado a los 18 estudiantes que representan el 100% de la muestra, de los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020, se llegó a obtener los siguientes resultados: Nivel Inicio 33.3 % (6) estudiantes, nivel Proceso 33.3 % (6) estudiantes, nivel Logro 22.2 % (4) estudiantes y en el nivel Logro previsto 11.1 % (2) estudiante. Es decir que menos de la mitad de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio bajo el número de estudiantes en este nivel en referencia a las sesiones anteriores.

Tabla 11

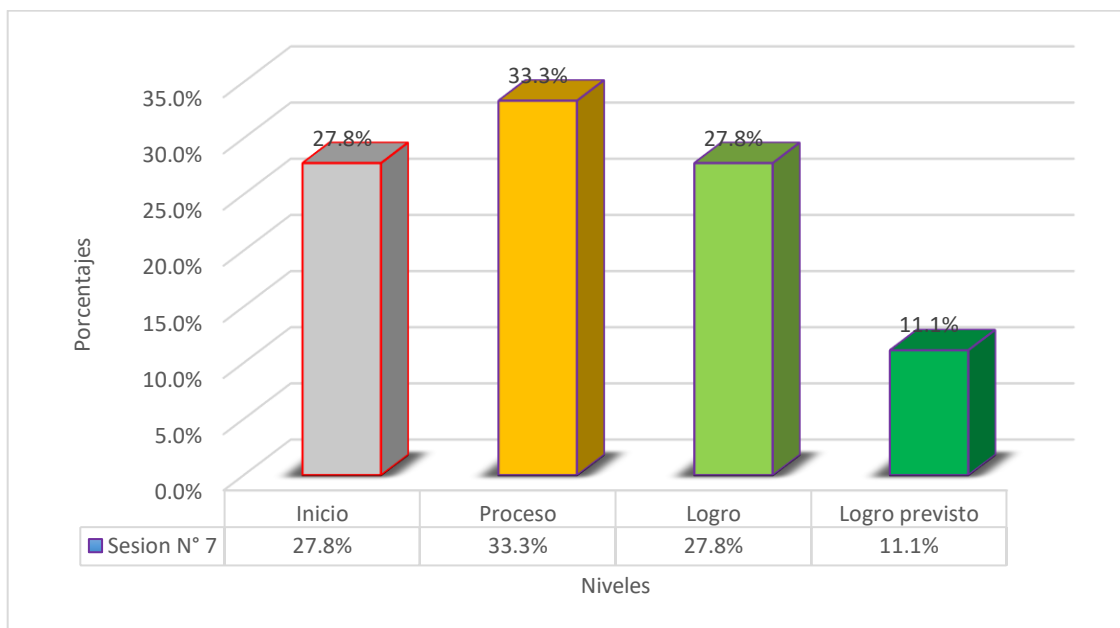
Estudiantes Según el Nivel de Logro de Capacidad de Atención de la Sesión 7 de la Institución Educativa N° 31469.

Niveles de logro de la atención	Sesión N° 7	
	fi	%
Inicio	5	27.8%
Proceso	6	33.3%
Logro	5	27.8%
Logro previsto	2	11.1%
Total	18	100.0%

Nota: Matriz de notas.

Figura 10

Porcentaje del Nivel de Atención de la Sesión 7



Nota: Elaboración en base a la tabla 13

Interpretación

Se observa la tabla N° 13 y la figura N° 8, de la sesión N° 7 aplicado a los 18 estudiantes que representan el 100% de la muestra, de los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020, se llegó a obtener los siguientes resultados: Nivel Inicio 27.8 % (5) estudiantes, nivel Proceso 33.3 % (6) estudiantes, nivel Logro 27.8 % (5) estudiantes y en el nivel Logro previsto 11.1 % (2) estudiante. Es decir que el nivel que predomina es el nivel proceso, donde se aprecia una mejora considerable con referencia a las sesiones anteriores.

Tabla 12

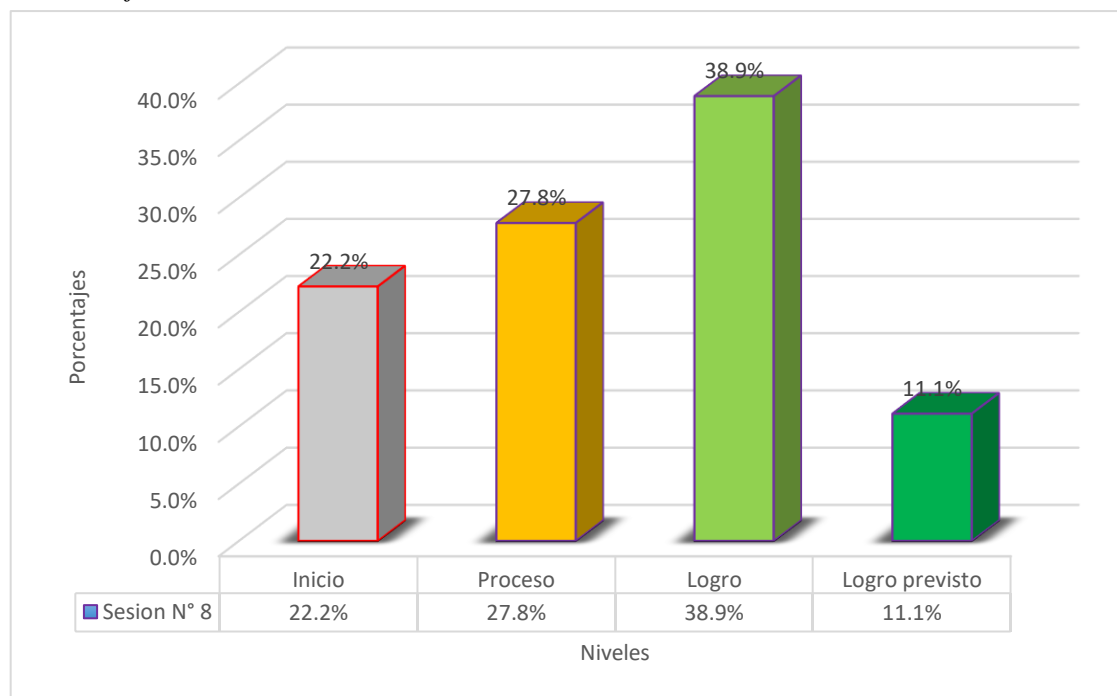
Estudiantes Según el Nivel de Logro de Capacidad de Atención de la Sesión 8 de la Institución Educativa N° 31469.

Niveles de logro de la atención	Sesión N° 8	
	fi	%
Inicio	4	22.2%
Proceso	5	27.8%
Logro	7	38.9%
Logro previsto	2	11.1%
Total	18	100.0%

Nota: Matriz de notas.

Figura 11

Porcentaje del Nivel de Atención de la Sesión 8



Nota: Elaboración en base a la tabla 14

Interpretación

Se observa la tabla N° 14 y la figura N° 9, de la sesión N° 8 aplicado a los 18 estudiantes que representan el 100% de la muestra, de los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020, se llegó a obtener los siguientes resultados: Nivel Inicio 22.2 % (4) estudiantes, nivel Proceso 27.8 % (5) estudiantes, nivel Logro 38.9 % (7) estudiantes y en el nivel Logro previsto 11.1 % (2) estudiante. Es decir que el nivel que predomina es el nivel logro, donde se aprecia una mejora considerable con referencia a las sesiones anteriores.

Tabla 13

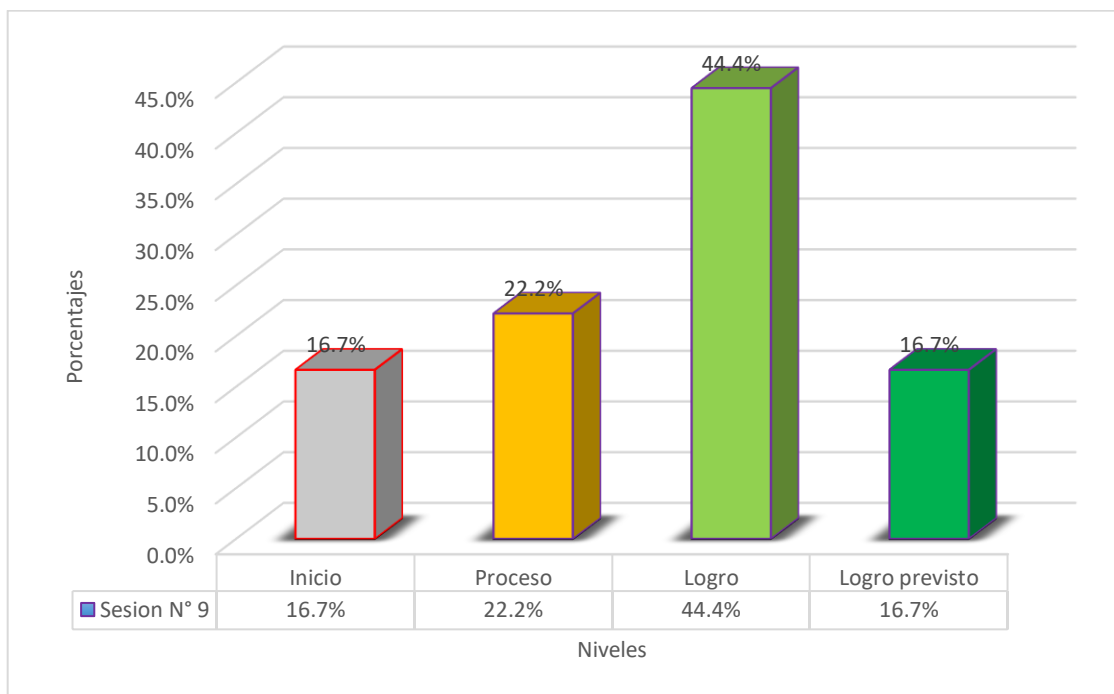
Estudiantes Según el Nivel de Logro de Capacidad de Atención de la Sesión 9 de la Institución Educativa N° 31469.

Niveles de logro de la atención	Sesión N° 9	
	fi	%
Inicio	3	16.7%
Proceso	4	22.2%
Logro	8	44.4%
Logro previsto	3	16.7%
Total	18	100.0%

Nota: Matriz de notas.

Figura 12

Porcentaje del Nivel de Atención de la Sesión 9



Nota: Elaboración en base a la tabla 14

Interpretación

Se observa la tabla N° 14 y la figura N° 10, de la sesión N° 9 aplicado a los 18 estudiantes que representan el 100% de la muestra, de los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020, se llegó a obtener los siguientes resultados: Nivel Inicio 16.7 % (3) estudiantes, nivel Proceso 22.2 % (2) estudiantes, nivel Logro 44.4 % (8) estudiantes y en el nivel Logro previsto 16.7 % (3) estudiante. Es decir que el nivel que predomina es el nivel logro con 8 estudiantes, donde se aprecia una mejora considerable con referencia a las sesiones anteriores.

Tabla 14

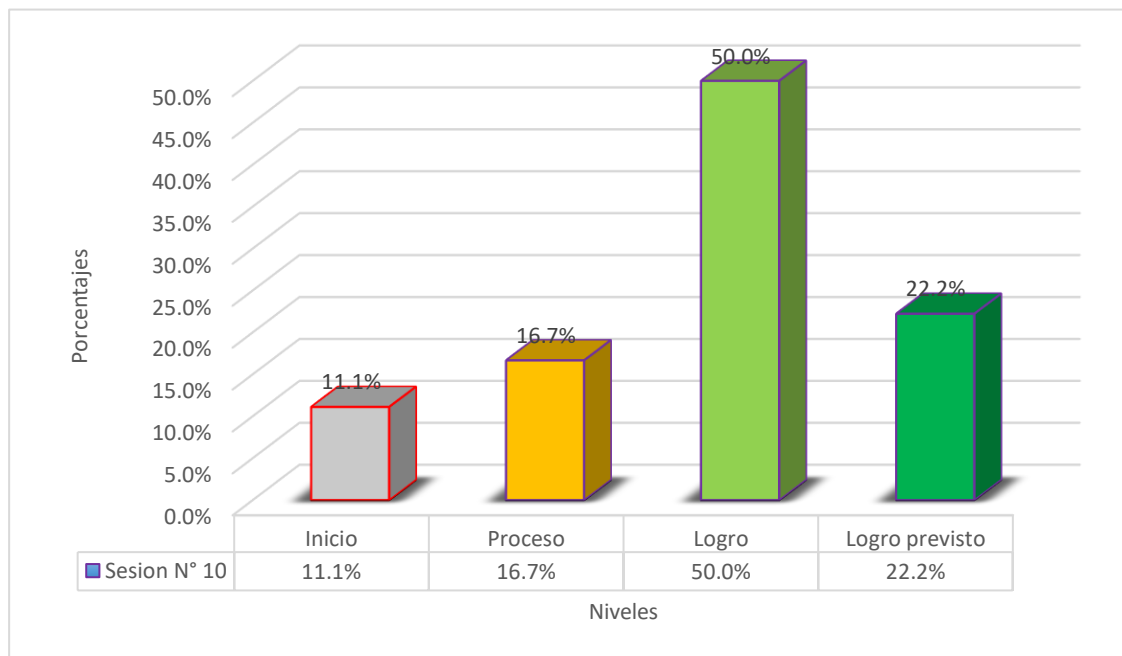
Estudiantes Según el Nivel de Logro de Capacidad de Atención de la Sesión 10 de la Institución Educativa N° 31469.

Niveles de logro de la atención	Sesión N° 10	
	fi	%
Inicio	2	11.1%
Proceso	3	16.7%
Logro	9	50.0%
Logro previsto	4	22.2%
Total	18	100.0%

Nota: Matriz de notas.

Figura 13

Porcentaje del Nivel de Atención de la Sesión 10



Nota: Elaboración en base a la tabla 16

Interpretación

Se observa la tabla N° 16 y la figura N° 11, de la sesión N° 10 aplicado a los 18 estudiantes que representan el 100% de la muestra, de los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020, se llegó a obtener los siguientes resultados: Nivel Inicio 11.1 % (2) estudiantes, nivel Proceso 16.7 % (3) estudiantes, nivel Logro 50.0 % (9) estudiantes y en el nivel Logro previsto 22.2 % (4) estudiante. Es decir que el nivel que predomina es el nivel logro con mitad (9) de estudiantes, donde se aprecia una mejora considerable con referencia a las sesiones anteriores, donde los estudiantes mejoraron en desarrollar la capacidad de atención.

5.1.3. Identificar el nivel de capacidad de atención mediante un Pre Test en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020.

Tabla 15

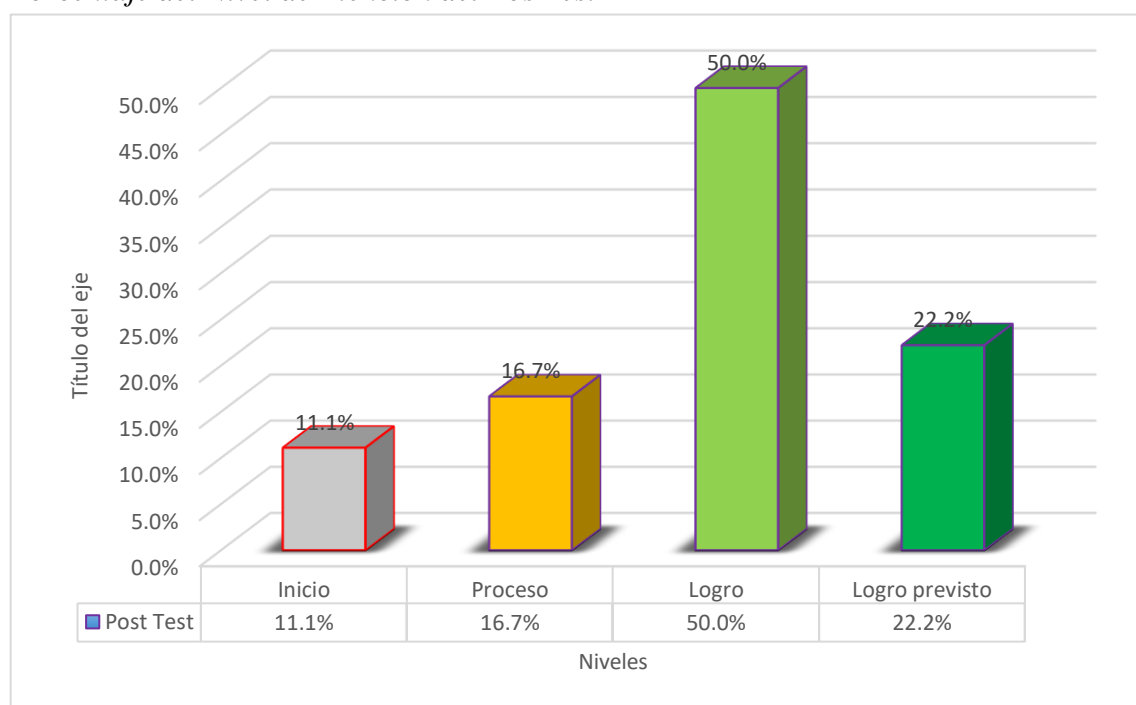
Estudiantes Según el Nivel de Logro de Capacidad de Atención del Post Test de la Institución Educativa N° 31469.

Niveles de logro de la atención	Post Test	
	fi	%
Inicio	2	11.1%
Proceso	3	16.7%
Logro	9	50.0%
Logro previsto	4	22.2%
Total	18	100.0%

Nota: Test aplicado en agosto del 2020.

Figura 14

Porcentaje del Nivel de Atención del Pos Test



Nota: Elaboración en base a la tabla 17

Interpretación

Al observar la tabla N° 17 y la figura N° 11, de 18 estudiantes que representan el 100% de los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020, evaluados sobre la capacidad de atención en el **Pos Test** se llegó a obtener los siguientes resultados: Nivel Inicio 11,1 % (2) estudiantes, nivel Proceso 16,7 % (3) estudiantes, nivel Logro 50 % (9) estudiantes y en el nivel Logro previsto 22,2 % (4) estudiante. La mitad de los estudiantes se encuentran en el nivel Logro es decir que si llegaron a mejorar la capacidad de atención en el pos test.

5.1.4. Comparar los resultados de la aplicación del juego del ajedrez como estrategia didáctica en la mejora de capacidad de atención mediante un Pre y Pos Test en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020.

Tabla 16

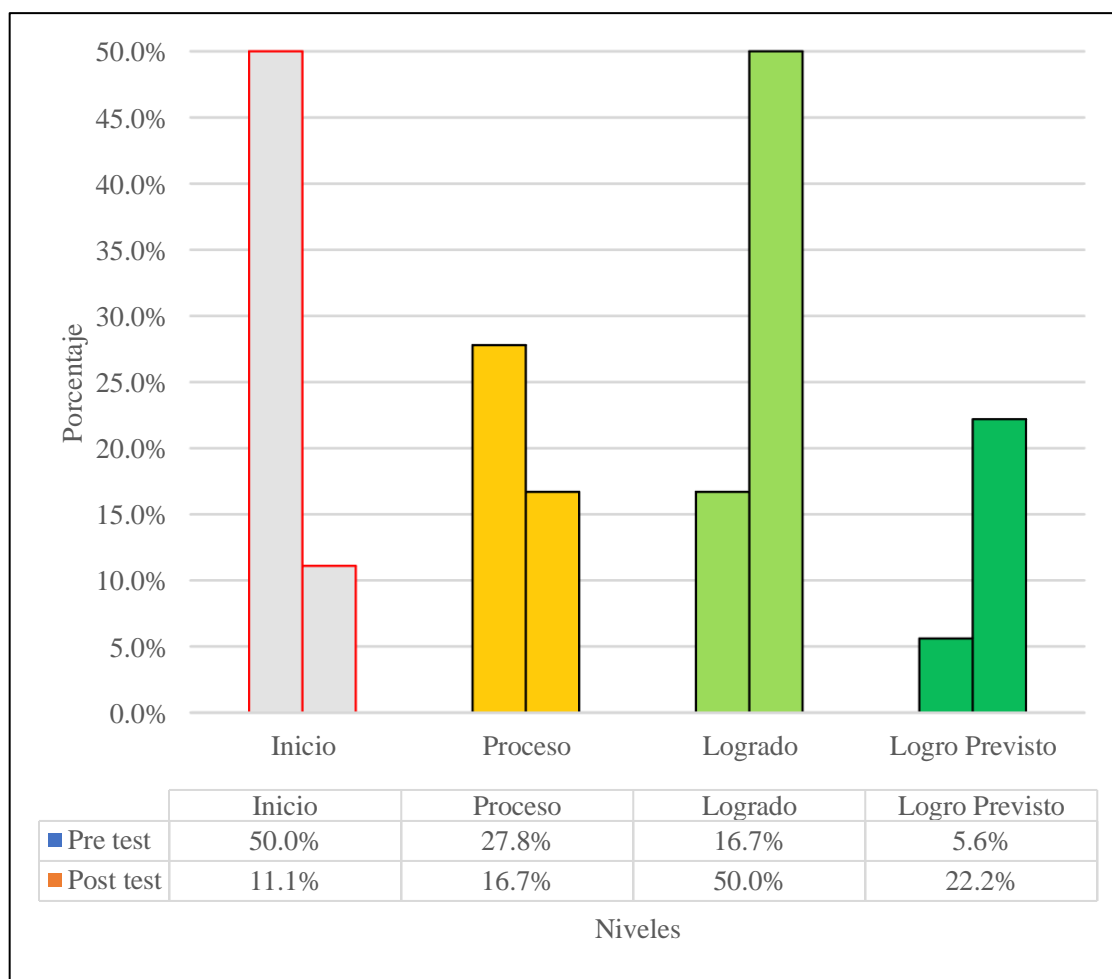
Estudiantes Según el Logro de Capacidad de Atención por Resultado del Pre y Pos Test de la Institución Educativa N° 31469.

Niveles de logro de la atención	Resultados			
	Pre Test	%	Post Test	%
Inicio	9	50.0%	2	11.1%
Proceso	5	27.8%	3	16.7%
Logro	3	16.7%	9	50.0%
Logro previsto	1	5.6%	4	22.2%
Total	18	100.0%	18	100.0%

Nota: Elaboración en base a la tabla 17

Figura 15

Porcentuales del Nivel de Atención en la Comparación del Pre Test y Pos Test



Nota: Elaboración en base a la tabla 17

Interpretación

Al observar la tabla N° 1 y el grafico N° 1, evaluados sobre el nivel de la capacidad de atención, en el Pre Test se llegó a obtener los siguientes resultados: Nivel Inicio 50 % (9) estudiantes, nivel Proceso 27,8 % (5) estudiantes, nivel Logro 16,7 % (3) estudiantes y en el nivel Logro previsto 5,6 % (1) estudiante. La mitad de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio es decir que no prestan atención a las actividades que se

indique a desarrollar, mientras que en el Pos Test se llegó a obtener los siguientes resultados: Nivel Inicio 11,1 % (2) estudiantes, nivel Proceso 16,7 % (3) estudiantes, nivel Logro 50 % (9) estudiantes y en el nivel Logro previsto 22,2 % (4) estudiante. La mitad de los estudiantes se encuentran en el nivel Logro es decir que si llegaron a mejorar la capacidad de atención en el pos test.

5.1.5. Contrastar la influencia del juego de ajedrez como estrategia didáctica para mejorar la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020.

Contrastación de hipótesis

A. Hipótesis

Ho: El juego de ajedrez como estrategia didáctica no influye significativamente en la mejora de la capacidad de atención de los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020.

Ha: El juego de ajedrez como estrategia didáctica influye significativamente en la mejora de la capacidad de atención de los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020.

B. Nivel de significancia

1. Planteamos la hipótesis

Ho: Los datos tienen una distribución normal

Ha: Los datos no tienen una distribución normal

2. Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia (alfa) 0,05 %

3. Prueba estadística a emplear.

Emplearemos la prueba de Shapiro-Wilk, porque la muestra en la investigación es menor que cincuenta; $n \leq 50$.

Tabla 17

Prueba de Normalidad Según Shapiro Wilk

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Resultados Pre Test de la variable Atención	,925	18	,160
Resultados Pos Test de la variable Atención	,927	18	,171

4. Criterios para la toma de decisión

Si $p < 0,05$ rechazamos la H_0 y aceptamos la H_a

Si $p \geq 0,05$ rechazamos la H_a y aceptamos la H_0

5. Decisión y conclusión

Según la tabla N° 19, el resultado es el siguiente: Como $p = ,171 > ,05$ entonces rechazamos la H_0 y aceptamos la H_a , los datos tienen una distribución normal, por ello aplicaremos estadística no paramétrica.

Prueba estadística

Planteamiento de hipótesis

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$ (la puntuación de las medias del pre test es igual a la del pos test)

H_a : $\mu_1 \neq \mu_2$ (la puntuación de las medias del pre test y pos test son diferentes)

Nivel de significancia

Confianza 95% Significancia (alfa) 0,05 %

Prueba de estadística a emplear

Se empleó la prueba estadística Wilcoxon para muestras relacionales

C. Estadístico de prueba

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pos - Pre	Rangos negativos	5 ^a	7,50	37,50
	Rangos positivos	13 ^b	10,27	133,50
	Empates	0 ^c		
Total		18		

Nota: Datos procesados en estadístico SPSS

Tabla 18

Estadístico de Prueba, Wilcoxon Para Muestras Relacionadas.

Estadísticos de prueba^a	
Pre test de la variable Atención - Post test de la variable Atención	
Z	-4,001 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,037

Nota: Programa SPSS versión 23.

Decisión del caso

Si $p \geq 0,05$, aceptamos la H_0 y rechazamos la H_a .

Si $p < 0,05$, aceptamos la H_a y rechazamos la H_0 .

Resultado y conclusión

Interpretación

Según la tabla N° 20 de la prueba estadística de Wilcoxon para muestras relacionadas, el grado de significancia es de $0,037 < 0,05$: es decir, $p < 0,05$; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (**H₀**) y se acepta la hipótesis alterna (**H_a**). Por lo tanto, se concluye que El juego de ajedrez como estrategia didáctica influye significativamente en la mejora de la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020.

5.2. Análisis de resultados

Con referencia al **primer objetivo específico** de Identificar el nivel de capacidad de atención (pre test) en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020, evaluados sobre el nivel de la capacidad de atención, en el Pre Test se llegó a obtener la predominancia la escala de calificación Nivel Inicio 50 % (9) estudiantes. La mitad de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio es decir que no prestan atención a las actividades que se indique a desarrollar **los resultados obtenidos tienen una estrecha relación con los resultados de**, Cano y Yajahuanca (2018) realizaron una investigación que se titula, *“El Juego de Ajedrez como estrategia didáctica para desarrollar la capacidad de atención en estudiantes de educación Inicial, San Ignacio 2017”*, Al concluir su investigación llegaron a las siguientes conclusiones:

El juego de ajedrez como estrategia didáctica, ha demostrado mejorar la capacidad de atención en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, San Ignacio en el año 2016, al registrar una media aritmética de 41.5 puntos en el post test frente a 23.5 puntos del pre test El

nivel de la capacidad de atención en los estudiantes cinco años de la institución educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, antes de la aplicación de la estrategia obtuvieron el nivel regular al registrar una media aritmética de 8.4 puntos lo cual indica que se trataría de puntuaciones con nivel regular.

Lo cual tiene un sustento teórico con la teoría de, Chacón (2013), donde se refieren que “el ajedrez, en sus diversas vertientes, tiene un marcado carácter formativo sobre la personalidad de los individuos, en particular en niños de edad escolar” debido a la multiplicidad de problemas interesantes que puedan ser resueltos con la aplicación de principios elementales como lo son los modelos de mate, por las innumerables aplicaciones en situaciones de la vida diaria y por el desarrollo de pensamiento creativo en momentos de incertidumbre, el ajedrez contribuye decisivamente a la modelación de conductas positivas en el ciudadano de hoy.

Con referencia al **segundo objetivo específico** de Aplicar el juego de ajedrez como estrategia didáctica para mejorar la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020 al haber aplicado las diferentes (10) sesiones de aprendizajes de manera secuencial se ejecutó gracias a la buena disponibilidad de los docentes sin ninguna interferencia hasta logra ejecutar las 10 sesiones programadas don los principales protagonistas fueron realmente los estudiantes, en cual se pudo apreciar la buena aceptación de la ejecución de las diversas sesiones. Los resultados obtenidos tienen una estrecha relación con los resultados de:

Zapata y Morales (2017), realizaron un trabajo de grado para optar el título de licenciadas en pedagogía infantil, titulado, *“El Ajedrez como Estrategia Lúdica Pedagógica para Modificar Comportamientos en niños de Grado 1° y de Grado 2°”*, y

Llegando a las siguientes conclusiones: Con la Implementación de este Proyecto investigativo y participativo el cual fue realizado durante varios semestres y que en la actualidad sigue siendo utilizado ésta estrategia en el colegio mencionado, fue posible contribuir en que el pedagogo debe ser el personaje consiente de la responsabilidad y el rol al que le pertenece el poder desarrollar , diseñar y ejecutar estrategias que ayuden y aporten a las diferentes problemáticas que se encuentran en las instituciones educativas, lo que hace necesario crear la cultura investigativa entre la misma comunidad educativa. Lo cual tiene un sustento teórico con la teoría de, Chacón (2012), señala que el juego del ajedrez es considerado como una vía para poder entrar en todos los hábitos y costumbres dentro de la escuela y también en la sociedad donde se desarrolla y se desenvuelve como un ser social y también se involucra de manera adecuada en el ámbito laboral con todas sus habilidades y destrezas, con toda la capacidad que tiene de la creatividad e imaginación y respetando todas las normas establecidas en cualquier ámbito social. (p.24).

Con referencia al **tercer objetivo específico** de Identificar el nivel de capacidad de atención (post test) en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020. Al haber aplicado la prueba de salida Pos Test mediante el instrumento de evaluación (Escala de estimación) de la investigación se logró obtener la predominancia del nivel Logro 50 % (9) estudiantes. Por lo tanto, la mitad de los estudiantes se encuentran en el nivel Logro es decir que si llegaron a mejorar la capacidad de atención. Los resultados obtenidos tienen una estrecha relación con los resultados de, Reluz (2018) realizó una investigación científica cuyo título es, “Uso del ajedrez para mejorar los niveles atencionales de estudiantes de primaria en una

institución educativa pública”. Donde llego a la siguiente conclusión, Los resultados estadísticos muestran que con la aplicación del módulo se ha logrado mejorar las medidas de tendencia central y las medidas de dispersión se han reducido, por lo que la aplicación del Módulo de ajedrez ha contribuido a mejorar la atención en los estudiantes de la población bajo estudio. Lo cual tiene un sustento teórico con la teoría de, Chacón (2013) donde manifiesta que el ajedrez, es una lucha intelectual donde ambos bandos o ambos contrincantes no se dan tregua y por lo tanto tienen que sacar a relucir sus mejores resultados de un proceso cognitivo muy minucioso y por todo ello el ajedrez es sumamente importante y también por tener un carácter lúdico, formativo. Asimismo, estimula muchos aspectos positivos como la responsabilidad, la memoria el razonamiento, la imaginación y sobre todo la capacidad de atención porque de ello depende mucho si realiza unas buenas partidas y con ello se va preparando como ser humano para la vida adulta es por ello que es muy recomendable el juego del ajedrez en los niños y niñas (pg.17).

Con referencia al **cuarto objetivo** de Comparar los resultados de la aplicación del juego del ajedrez como estrategia didáctica en la mejora de capacidad de atención mediante un Pre y Pos Test en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020., evaluados sobre el nivel de la capacidad de atención, en el **Pre Test** se llegó a obtener la predominancia del nivel Inicio 50 % (9) estudiantes, La mitad de los estudiantes se encuentran en el nivel inicio es decir que no prestan atención a las actividades que se indique a desarrollar, mientras que en el **Pos Test** se llegó a obtener la predominancia del nivel Logro 50 % (9) estudiantes, La mitad de los estudiantes se encuentran en el nivel Logro es decir que si llegaron a mejorar la

capacidad de atención en el pos test. Los resultados obtenidos guardan una estrecha relación con el resultado de, Barturén (2019) en su investigación titulada, *“Uso del ajedrez para mejorar los niveles atencionales de estudiantes de primaria en una institución educativa pública”*, la metodología está basada en una investigación cuantitativa de pre y post test con un solo grupo a fin de comparar resultados respecto a nivel de atención. Llegando así a las siguientes conclusiones: Los resultados estadísticos muestran que con la aplicación del módulo se ha logrado mejorar las medidas de tendencia central y las medidas de dispersión se han reducido, por lo que la aplicación del Módulo de ajedrez ha contribuido a mejorar la atención en los estudiantes de la población bajo estudio. Lo cual tiene un sustento teórico con la teoría de, Chacón (2013), es una herramienta de vital importancia que sirve a todos los estudiantes para que puedan ejercitar su capacidad de atención, pensar, tomar decisiones, y hacer un análisis de manera racional, así para poder pensar y también ponerse en su lugar del contrincante así lograr la empatía. Además, señala Bandura (1987) la “Interacción del niño con su entorno social le permite la elaboración de patrones mentales que guían su comportamiento. Mediante la observación del funcionamiento de otras personas, el niño puede adquirir habilidades cognoscitivas y formas de comportamiento” (p.32).

Con referencia a la Contrastación de Hipótesis de, El juego de ajedrez como estrategia didáctica si mejora la capacidad de atención de los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020. Obteniendo el resultado del grado de significancia que es de $0,037 < 0,05$: es decir, $p < 0,05$; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (**H₀**) y se acepta la hipótesis alterna (**H₁**). Por lo tanto, se concluye que El juego de ajedrez como estrategia didáctica si mejora la capacidad de

atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020. **Los resultados obtenidos tienen una estrecha relación con los resultados de**, Astete (2017) en su investigación titulado, *“El Ajedrez como estrategia Pedagógica para el Desarrollo el Pensamiento Creativo de los alumnos de la Institución Educativa N° 31514 “Vencedores de Junin” Junín – 2017*. Donde llego a la siguiente conclusión: Luego de la prueba de hipótesis, afirmamos la importancia del ajedrez como estrategia pedagógica desarrolla el pensamiento creativo en los alumnos del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 31514 “Vencedores de Junín” de Junín el 2017. (p.55). **Lo cual tiene un sustento teórico con la teoría de**, Chacón (2013), señala que, el que aprende el ajedrez tiene la posibilidad de pensar, reflexionar, razonar de muchas maneras y sobre todo anticiparse en la consecuencia de cada movimiento que realiza y así mantenerse concentrado, discriminando muchos distractores para estar focalizado en el juego. El ajedrez es milenario que se asemeja mucho a la vida por las diferentes características que posee, por la organización que tiene y por la resolución de problemas o conflictos. (p.24).

VI. CONCLUSIONES

Se determinó si el juego de ajedrez como estrategia didáctica mejora la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020. La escala predominante en el pre test es Inicio con el 50.0% (9) estudiantes y en el pos test la escala de calificación que predomina es Logro con el 50.0 % (9) estudiantes del total 100% que es igual a 18 estudiantes muestreados, lo cual se ve reflejado una clara mejora de la capacidad de atención, donde que la mayoría están en el nivel logro.

Se Identificó el nivel de capacidad de atención mediante un Pre Test en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020, en el resultado la escala de calificación que predomina en el pre test es Inicio con el 50.0% equivalente a 9 estudiantes de 18 estudiantes que es el 100%. Lo cual evidencia una clara existencia de la problemática de la falta de atención en las diversas actividades académicas.

Se Aplicó el juego de ajedrez como estrategia didáctica para mejorar la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020, se demuestra que la aplicación de las diferentes sesiones de aprendizaje mejora sustancialmente en relación a las sesiones anteriores.

Se Identificó el nivel de capacidad de atención mediante un Pos Test en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020, en el resultado la escala de calificación que predomina en el Pos Test es el Logro con el 50.0 % equivalente a 9 estudiantes del total 100% que es igual a 18 estudiantes muestreados. Lo cual se ve reflejado que la mitad de los estudiantes están en el nivel logro.

Se comparó los resultados obtenidos del Pre y Pos Test, donde, el nivel que predomina en el pre test es el Inicio con 50.0 % (9) estudiantes mientras que el resultado en el post test el nivel que predomina es el Logro 50.0 % (9) estudiantes de 18 estudiantes que es el 100% de estudiantes, donde se evidencia la efectividad de la estrategia empleada, la mitad de los estudiantes se ubicaron en el nivel Logro. Asimismo, se aceptó la hipótesis planteada, de que, la aplicación del juego del ajedrez como estrategia didáctica en la mejora de capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020, el resultado obtenido mediante la prueba estadística de Wilcoxon para muestras relacionadas, el grado de significancia es de $0,037 < 0,05$: es decir, $p < 0,05$; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1). Por lo tanto, se concluye que El juego de ajedrez como estrategia didáctica si mejoró la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 “Nazca”, Mazamari-Satipo, 2020.

VII. RECOMENDACIONES

Se recomienda que se debe utilizar el instrumento de evaluación de manera pertinente y en el momento oportuno para recoger la información veraz. Asimismo, a tener en cuenta esta estrategia ya que resulta muy útil en el ámbito educativo y si se trabaja direccionado a elevar el nivel académico, social y emocional es casi seguro que se logrará el objetivo.

A los docentes de la Institución Educativa a tomar en cuenta la estrategia empleada ya que resulta ser muy eficaz e importante en la mejorar de las capacidades cognitivas de los estudiantes para así seguir hasta llegar a un nivel óptimo en lo académico, en lo social y también en la personalidad.

Se recomienda a la comunidad investigadora a seguir investigando relacionado a este tema y así dar una alternativa de solución para poder disminuir esta problemática que aqueja especialmente a los estudiantes, para ello realizar investigaciones Aplicadas donde te dan la facilidad de intervención en la muestra para mejorar y así seguir interviniendo movilizand las estrategias pedagógicas con la finalidad de elevar el nivel académico de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aldaz, M. R. (2015). *El juego del ajedrez en la capacidad intelectual de los niños y niñas del séptimo año de Educación Básica del séptimo año de Educación Básica de los paralelos A y B de la escuela " Domingo Sarmiento" del cantón Pelileo Provincia de Tungurahua* (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Carrera de Cultura Física). <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/13305>
- Andino, M. G. (2018). *El ajedrez como estrategia metodológica para el desarrollo del razonamiento lógico en niños y niñas de 5-6 años, visión comparativa entre las Unidades Educativas "Thomas Jefferson" y "Rincón del Saber" durante el período 2017-2018* (Bachelor's thesis, Quito: UCE). <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/15540>
- Astete, A. E. (2017). *El Ajedrez como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento creativo de los alumnos de la Institución Educativa N° 31514 Vencedores de Junin Junin-2017*. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1516>
- Bandura, A. (1987). *Teoría del aprendizaje social*. España: Editorial Espasa Universitaria
- Barturén, J. I. R. (2019). *Uso del ajedrez para mejorar los niveles atencionales de estudiantes de primaria en una institución educativa pública*. *EDUCARE ET COMUNICARE: Revista de investigación de la Facultad de Humanidades*, 7(1), 41-50. <https://doi.org/10.35383/educare.v7i1.224>

- Bautista, Y. I. (2021). *Programa de ajedrez para mejorar procesos cognitivos en estudiantes de una institución educativa primaria, Pátapo–Chiclayo 2021*.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/65867>
- Bott y Marrison (1986) *Ajedrez para Niños*. Compañía Editorial Continental S.A Mexico
- Bruner, J. (1980) *Investigaciones Sobre el Desarrollo Cognitivo*. Madrid: Pablo del Río Editor S.A.
- Cano, M. A. & Yajahuanca, E (2018). El juego de ajedrez como estrategia didáctica para desarrollar la capacidad de atención en estudiantes de educación inicial, San Ignacio 2017. <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/335>
- Carrasco D, S. (2007). *Metodología de la investigación científica*. Lima, Peru: San Marcos. Ed. ISBN.
- Chacón, J. (2012). *El gran ajedrez para pequeños ajedrecistas*. Ediciones Murcia España.
<http://hdl.handle.net/11162/1584>
- Fuentes, J. H. (2019). *Innovación pedagógica: La gimnasia cerebral como estrategia para mejorar la atención y concentración en niños de 6 a 7 años* (Bachelor's thesis, Universidad Casa Grande Facultad de Ecología Humana).
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1973>
- García, S, J. (2013). *Cómo mejorar la atención del niño*. Ediciones Pirámide.
- Hernández, J. C. (2020) *El ajedrez como estrategia implementada para apoyar el aprendizaje en las materias de español y matemáticas, en alumnos de primero a tercero de primaria*. Ed.Mexico.
- MINEDU, M. D. (2010). *Diseño curricular nacional*. Lima, Lima, Perú: Ediciones Gráfica Navarrete.

- Palomino, J., Peña, J., Zevallos, G., & Orizano, L. (2015). *Metodología de la investigación. Guía para elaborar un proyecto en salud y educación* Lima: Editorial San Marcos.
- Pérez, A y Gardey, J (2015) *Definición de Ajedrez* <https://definicion.de/ajedrez/>
- Pérez, J. y Gardey, A. (2015). *El ajedrez como juego constructor*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Piaget, J. E. A. N. (1980). *Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget*. Ediciones Creative Commons Attribution-Share Alike
- Quero G, E, M (2009) *Evaluación basada en criterios, Magisterio Español*.
- Reluz, J. I. (2018). *Aplicación del Ajedrez para Elevar el Nivel de Atención en Estudiantes del 5° De Primaria. Colegio Nacional San José. Chiclayo.* <https://hdl.handle.net/20.500.12893/1507>
- Rengifo P, F. A. (2019). “*Influencia del uso de los Recursos Tic en el desarrollo de Habilidades Cognitivas para el Juego del Ajedrez en los Niños de Educacion Basica Primaria de la Escuela Andres Rocha del Municipio de Chaparral 2015*”. <http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/2863>
- Rodríguez y Peñuelas (2008). *Técnicas e Instrumentos de investigación*. Enciclopedia Virtual, 10.
- Rojas G, N. C. (2017) *El ajedrez, como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos cognitivos básicos de los niños y las niñas de 5 a 6 años del Jardín Infantil “Manitos a la obra” y contribuir con su desarrollo integral.* <http://hdl.handle.net/11634/15591>

Sampieri, R. (2014). Metodología de la Investigación. 6ta Edición MrGraw-Hill.

<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-lainvestigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>.

compressed. pdf.

Segura, J. (2006) *Iniciación al Ajedrez*, España, Edit. Paidotribo.

Suito, C. C. P. (2005). *El déficit de atención con hiperactividad en el aula preescolar: intervención de la maestra* (No. 5). Fondo Editorial PUCP.

Treviño. S. (2018) *Kassandra. un Metodo para Aprender y Enseñar a Jugar Ajedrez*.

Ediciones Coahuila Mexico.

Zapata, G. P., y Morales, M. M. (2017). *El ajedrez como estrategia lúdica pedagógica para modificar comportamientos en niños de grado 1° del colegio cristiano generación XXI* (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).

<http://hdl.handle.net/11227/6576>

ANEXOS

Anexo 1 INSTRUMENTO DETALLADO Y SU VALIDACIÓN

A: Instrumento de recolección de datos Pre Test

Escala de estimación

Nombres y Apellidos.....Fecha:.....

Marque con un aspa (X) la respuesta que considere adecuado con su punto de vista, para

ello tiene cuatro alternativas: 1. Inicio. 2. Proceso 3. Logro 4. Logro previsto

N°	DIMENSIONES/Ítems	1	2	3	4	Observaciones
	COGNITIVA					
1	Muestra interés en el juego del ajedrez					
2	Se preocupa por aprender el juego del ajedrez					
3	Toma interés en aprender los movimientos de cada una de las piezas					
4	Que movimientos aprendiste					
5	Sabes alguna pieza de ajedrez como se llaman					
6	Te gusto aprender a diferenciar cuando se hace un jaque					
7	Conoce alguna técnica para hacer un jaque					
	SOCIOCULTURAL					
8	Respeto acuerdos en el aula de trabajo.					
9	Juega con sus compañeros a competir					
10	Compartieron del juego con tus amigos					
11	Muestra empatía durante el juego					
12	Demuestra amabilidad con sus compañeros					
13	Respeto y participa en juegos de grupo.					
	EMOCIONAL					
14	Muestra alegría durante la actividad					
15	Participa con mucha alegría del juego					
16	Muestra entusiasmo al participar del juego del ajedrez					
17	Se sienten contentos al jugar el juego del ajedrez					
18	Se sienten contentos al aprender					

B: Instrumento de recolección de datos Pos Test*Escala de estimación*

Nombres y Apellidos.....Fecha:.....

Marque con un aspa (X) la respuesta que considere adecuado con su punto de vista, para

ello tiene cuatro alternativas: 1. Inicio. 2. Proceso 3. Logro 4. Logro previsto

N°	DIMENSIONES/Ítems	1	2	3	4	Observaciones
	A.SELECTIVA					
1	Se enfoca el juego aun cuando hay distractores					
2	Se anticipa para jaquear a su rival					
3	Selecciona las piezas por su importancia					
4	Aprende de sus malos movimientos					
5	Toma decisiones anticipándose a la consecuencia					
6	Bloquea las diagonales con el alfil					
	A.DIVIDIDA					
7	El rey y la Reyna siempre está protegido					
8	Entrega una pieza con el fin de ganar algo mejor					
9	Cuida sus piezas sabiendo la importancia					
10	Esta siempre pendiente de todas las piezas					
11	Siempre está pendiente de su Reyna					
12	Trata de no perder ninguna pieza					
	A.SOSTENIDA					
13	Analiza sin perder la ilación los movimientos de sus rivales					
14	Repite las jugadas más importantes					
15	Cuida sus piezas más importantes					
16	Se anticipa a los ataques del rival					
17	Se toma su tiempo antes de mover su pieza					
18	Deduce las consecuencias de sus movimientos					

C: Ficha de validación por los expertos

FORMATO PARA VALIDAR INSTRUMENTO DE INFORMACIÓN

Planilla Juicio de Expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento "Nivel de la capacidad de atención" que hace parte de la investigación **EL JUEGO DEL AJEDREZ COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE ATENCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°31469 "NAZCA", MAZAMARI-SATIPO, 2020** La evaluación de los instrumentos es de gran relevancia para lograr que sean válidos y que los resultados obtenidos a partir de estos sean utilizados eficientemente. Agradecemos su valiosa colaboración.

Nombres y apellidos del juez: Edith Karina Valero Misari

Formación académica: Mgtr, Lic. En Pedagogía y Humanidades

Áreas de experiencia profesional: EBR. Docencia Universitaria

Tiempo: 8 años / 4 años **cargo actual:** Docente

Institución: IE, N° 31469

Objetivo de la investigación: Determinar la influencia del juego de ajedrez como estrategia didáctica para mejorar la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 "Nazca", Mazamari-Satipo, 2020

Ficha de Informe de Evaluación final por el experto: por ítems y criterios tomando como medida de tendencia central: la moda

Calificación

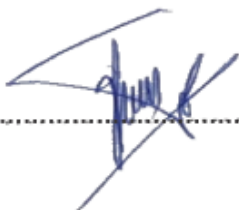
1. No cumple con el criterio.
2. Nivel bajo
3. Nivel moderado
4. Nivel alto

Cuadro N° 1

Evaluación final del experto acerca de la encuesta

Expert	Grado académico		
		ítems	criterio
Edith Karina Valero	Gestión educativa	18	4

Firma:



D: Fiabilidad del Instrumento

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	18	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	18	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,900	18

*Resultado3 [Documento3] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	18	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	18	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,900	18

Estadísticas de total de elemento

Medida de escala si el	Varianza de escala si el	Correlación total de	Alfa de Cronbach si el elemento

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode.ON IH: 476 W: 474 pt 09:30 p.m. 01/04/2021

Anexo 2 Constancia de aplicación del instrumento

“AÑO DE LA UNIVERSALIZACION DE LA SALUD”

**SOLICITO: AUTORIZACION PARA REALIZAR TRABAJO DE
UNVESTIGACION**

**SEÑOR : DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 31469
NAZCA – MAZAMARI**

Lic. WALTER CONDOR CARRILLO

Yo, SUAZO CALDERON Nerio Yoel, identificado con DNI N° 47148329, domiciliado en el centro poblado de Nazca del distrito de Mazamari de la provincia de Satipo, región Junín, ante usted con el debido respeto me presento para expresarle lo siguiente.

Que, siendo estudiante de VII ciclo con código de estudiante 3011162009 de la facultad de Educación y Humanidades de la escuela profesional de Educación Primaria de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote filial Satipo SOLICITO, que permita realizar mi trabajo de investigación para Optar el Título Profesional en Educación Primaria, denominado **EL JUEGO DEL AJEDREZ COMO ESTRATEGÍA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE ATENCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°31469 “NAZCA”, MAZAMARI-SATIPO, 2020.**

Por lo tanto

Señor Director acceda a mi petición por ser de justicia

Satipo, 20 de octubre del 2020

Firma y sello del director. El sello es circular y contiene el texto "DIRECCIÓN" y "SATIPO". La firma manuscrita es de Walter Condor Carrillo.

WALTER CONDOR CARRILLO
DIRECTOR

Firma y sello del director

Firma manuscrita de Suazo Calderon Nerio Yoel.

Suazo Calderon Nerio Yoel

DNI: 47148329

Anexo 3: Autorización para la ejecución del trabajo de investigación

“AÑO DE LA UNIVERSALIZACION DE LA SALUD”

**RESPUESTA A LO SOLICITADO: AUTORIZACION PARA REALIZAR
TRABAJO DE UNVESTIGACION**

ESTUDIANTE : SUAZO CALDERON Nerio Yoel

Yo, Lic. WALTER CONDOR CARRILLO, DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 31469 NAZCA – MAZAMARI, en respuesta a la solicitud presentada con fecha 20/10/2020, para realizar trabajo de investigación para Optar el Título Profesional en Educación Primaria, denominado EL JUEGO DEL AJEDREZ COMO ESTRATEGÍA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA CAPACIDAD DE ATENCIÓN EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°31469 “NAZCA”, MAZAMARI-SATIPO, 2020.

Con base a lo anterior me permito informarle que, esta Ud. Autorizado para realizar dicho trabajo de investigación, respetando siempre los principios éticos de la investigación y contribuyendo en la mejora de los estrujantes en elevar el nivel académico de los estudiantes.

Espero dar respuesta a su solicitud, quedando a su disposición para cualquier aclaración o duda.

Satipo, 25 de octubre del 2020

The image shows a blue circular official seal on the left and a handwritten signature in blue ink on the right. Below the signature, the name 'WALTER CONDOR CARRILLO' and the title 'DIRECTOR' are printed in blue.

Firma y sello del director

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Suazo Calderon Nerio Yoel', written over a horizontal line.

Suazo Calderon Nerio Yoel

DNI: 47148329

Anexo 4: Base de datos

Base de datos pre test

Base de datos Tesis III Pre y Post Test SUAZO - Excel (Error de activación d

Archivo Inicio Insertar Diseño de página Fórmulas Datos Revisar Vista Foxit PDF Nitro Pro 10 ¿Qué desea ha

Calibri 11 A A Ajustar texto General

Pegar Fuente Alineación Número Estilos

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
1	N°	item 1	item 2	item 3	item 4	item 5	item 6	item 7	item 8	item 9	item 10	item 11	item 12	item 13	item 14	item 15	item 16	item 17	item 18	D - 1	D - 2	D - 3	TOTAL
2	Estudiante 1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	8	8	7	23
3	Estudiante 2	2	2	1	2	2	1	2	3	1	2	1	2	2	1	1	3	1	1	10	11	9	30
4	Estudiante 3	3	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	1	2	1	3	1	1	8	10	9	27
5	Estudiante 4	2	1	1	1	3	2	2	2	1	1	2	1	2	2	3	2	1	1	10	9	11	30
6	Estudiante 5	2	2	1	2	1	1	1	2	3	1	1	1	2	1	1	3	2	2	9	9	11	29
7	Estudiante 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	6	7	8	21
8	Estudiante 7	4	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	10	7	9	26
9	Estudiante 8	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	1	7	6	9	22
10	Estudiante 9	1	3	1	1	4	1	1	1	2	1	4	2	1	1	1	1	1	1	11	11	6	28
11	Estudiante 10	2	3	3	2	1	2	3	2	2	1	4	3	2	3	3	2	1	3	13	15	14	42
12	Estudiante 11	2	2	1	2	2	1	2	2	2	3	1	1	3	2	1	3	1	1	10	11	11	32
13	Estudiante 12	1	1	3	3	2	2	1	3	1	3	1	4	2	1	4	1	3	2	12	13	13	38
14	Estudiante 13	1	2	1	2	2	1	3	1	3	4	2	1	3	2	2	2	4	4	9	14	17	40
15	Estudiante 14	4	1	3	1	3	2	3	2	1	3	1	2	1	3	3	3	1	3	14	12	14	40
16	Estudiante 15	1	2	2	1	2	3	3	2	3	3	2	3	4	3	4	3	2	3	11	16	19	46
17	Estudiante 16	1	3	1	3	3	3	3	3	4	3	3	1	4	4	2	2	3	3	14	17	18	49
18	Estudiante 17	4	4	3	1	4	3	4	3	4	2	3	4	3	1	3	3	3	1	19	20	14	53
19	Estudiante 18	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	21	21	22	64
20																							
21																							
22																							
23																							

Pre Test Pos Test Hoja7 D.3 Variable D.1 D.2

Listo

Base de datos pos test

Base de datos Tesis III Pre y Post Test SUAZO - Excel (Error de activaci

Archivo Inicio Insertar Diseño de página Fórmulas Datos Revisar Vista Foxit PDF Nitro Pro 10 ¿Qué des

Calibri 11 A A Ajustar texto General

Pegar Fuente Alineación Número Formato Da

Portapapeles Fuente Alineación Número Formato Da

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
1	N°	item 1	item 2	item 3	item 4	item 5	item 6	item 7	item 8	item 9	item 10	item 11	item 12	item 13	item 14	item 15	item 16	item 17	item 18	D - 1	D - 2	D - 3	TOTAL	
2	Estudiante 1	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	20	20	21	61	
3	Estudiante 2	4	3	4	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	19	20	21	60	
4	Estudiante 3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	21	22	21	64	
5	Estudiante 4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	19	21	21	61	
6	Estudiante 5	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	1	1	16	20	17	53	
7	Estudiante 6	4	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	4	1	1	3	4	3	20	19	16	55	
8	Estudiante 7	4	4	4	2	3	4	3	2	2	3	1	3	3	4	3	4	3	1	21	14	18	53	
9	Estudiante 8	3	3	3	2	2	4	3	4	3	4	3	3	4	1	1	3	3	4	17	20	16	53	
10	Estudiante 9	3	3	2	3	4	2	3	4	4	3	4	4	4	3	3	1	3	3	17	22	17	56	
11	Estudiante 10	2	3	3	2	1	2	3	2	2	1	4	3	4	3	3	2	4	3	13	15	19	47	
12	Estudiante 11	2	2	4	2	2	3	2	2	2	3	4	4	3	2	4	3	1	1	15	17	14	46	
13	Estudiante 12	3	1	3	3	2	2	4	3	4	3	1	4	2	4	4	1	3	2	14	19	16	49	
14	Estudiante 13	1	2	4	2	2	1	3	1	3	4	2	4	3	2	2	2	4	4	12	17	17	46	
15	Estudiante 14	1	1	3	1	3	2	3	2	3	1	1	2	1	3	3	3	1	3	11	12	14	37	
16	Estudiante 15	1	2	2	1	2	1	1	2	3	1	2	3	1	3	1	3	2	3	9	12	13	34	
17	Estudiante 16	1	3	1	3	3	3	3	3	1	3	1	1	1	1	2	2	1	1	14	12	8	34	
18	Estudiante 17	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	9	10	9	28	
19	Estudiante 18	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	11	10	9	30	
20																								
21																								
22																								
23																								

Pre Test Pos Test Hoja7 D.3 Variable D.1 D.2

Listo

Anexo 5: Consentimiento informado



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES) (Ciencias Sociales)

Título del estudio: *El juego del ajedrez como estrategia didáctica para mejorar la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 "Nazca", Mazamari-Satipo, 2020*

Investigador (a): *Suazo Calderón Nerio Yoel*

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: *El juego del ajedrez como estrategia didáctica para mejorar la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa N°31469 "Nazca", Mazamari-Satipo, 2020*. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

La investigación se basa en las teorías de los pedagogos (Vygotsky, Piaget) teniendo en cuenta la importancia del juego y la naturaleza del niño, donde según los autores que los niños son atraídos por el juego y allí la importancia del juego y si el juego es de carácter formativo y social, las ventajas son significativas, como es el caso del ajedrez.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Pre test (prueba de entrada)
2. Aplicación de la estrategia (Ajedrez)
3. Pos Test (prueba de salida)

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

No existe de que pueda haber riesgo, siempre se actuara con sensatez ante todo y en todo momento.

Beneficios:

Los estudiantes participantes tendrán muchos beneficios, tales como: **Reflexión, importancia y familiarización del juego del ajedrez que sin duda el practicarlos trae muchas consecuencias positivas, los participantes elevarán sus niveles académicos.**

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA



Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico # 961729349

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbo.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Fecha: **20/03/2021**

Lourdes Arias Aguilar

Mamá del Participante


Suazo Calderón Nerio Yoel

Investigador

Anexo 6: Sesiones de aprendizaje



Sesión de aprendizaje N° 01

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01			
<p>L- TÍTULO: Nuestra cita mágica con muchas piezas divertidas que nos ayudaran a pensar.</p> <p>En esta sesión de aprendizaje conoceremos el juego del ajedrez, conoceremos el tablero y cada una de las piezas, sus funciones y así emprender una partida muy atractiva e interesante.</p>			
<p>IE: N°31469 "Nazca", Mazamari</p>		<p>DOCENTE: SUAZO CALDERON Nerio Yoel</p>	
<p>Area: Comunicación</p>	<p>CICLO: IV</p>	<p>GRADO Y SECCION: 4to, 5to y 6to grado</p>	<p>DURACION: 45 Minutos</p>
II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:			
Competencia	Capacidades	Desempeño	
Escribe diversos tipos de textos	-Adecúa el texto a la situación comunicativa	Escribe diversos tipos de textos en el nivel alfabético, utilizando las regularidades del sistema de escritura, considerando el destinatario y tema de acuerdo al propósito comunicativo, e incorporando un vocabulario de uso frecuente.	
	-Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada		
	-Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente		
	-Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito		
III.- SECUENCIA DIDÁCTICA			
Momentos	Estrategias	Recursos o Materiales	Tiempo
INICIO	<p>Motivación: Jugamos a ser cada pieza del ajedrez los Estudiantes se ponen un nombre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peón - Torre - Caballo - Alfil - Dama - Rey <p>En 3 grupos de 6 estudiantes nos agrupamos y cantamos nuestros nombres, como una canción para poder familiarizarnos con el ajedrez.</p> <p>Saberes previos El maestro pregunta ¿les gustó el juego? ¿qué nos enseña el juego? ¿saben ustedes qué es el ajedrez? ¿qué piezas del ajedrez conocían? ¿Cuáles las piezas que más les llamó la atención? ¿Qué debo para identificar las piezas del ajedrez? ¿Qué importancia tiene el juego del ajedrez? El docente pide la participación a los niños y niñas, sobre alguna experiencia, vivida, dentro de la Institución Educativa o también en algún otro lugar.</p> <p>Problematicación Se pide al estudiante prestar mucha atención para responder cada uno de los interrogantes que se formulará. ¿Quién tiene alguna idea de lo que vamos a realizar hoy? ¿Pueden el ajedrez contribuir en mejorar muchos aspectos en nuestro desarrollo de formación escolar?</p> <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hoy conoceremos sobre el juego del ajedrez, el tablero, cuantos cuadros tienen de forma horizontal y también en forma vertical - Asimismo se va conocer todas las características de las piezas del ajedrez y también cada una de las funciones de cada pieza del ajedrez, también conoceremos algunos movimientos básicos que tenemos que tener en cuenta para el buen desarrollo de nuestra partida. 	Pizarra, plumones, juego de ajedrez	10'

	<p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le pide trabajar en grupos para ello se sortea para integrar a cada grupo, se agrupa en grupos de 3 cada grupo tendrá 6 integrantes y se le asigna un líder del grupo y se le entrega un juego de ajedrez para cada grupo. <p>Acuerdos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tomamos acuerdos para mejorar nuestra convivencia escolar. -Solo podrá pedir ayuda el jefe de grupo Los materiales solo podrán ser compartidos dentro de un equipo. -Si queremos pedir ayuda se levantará la mano 		
PROCESO	<p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizaremos nuestros dibujos de nuestro tablero y cada una de las fichas del ajedrez respectivamente describiendo sus funciones. - Todos juntos realizamos diferentes aportes y nos escuchamos sobre quienes van a ver nuestros trabajos o para quienes va ser dirigido nuestro trabajo. <p>Textualización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Después de haber planificado dibujamos y describimos en nuestro borrador. <p>- Se le irá orientando acerca de cómo iremos dibujando y algunas dudas que haya se ira resolviendo</p> <p>Revisión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se hará un intercambio con los compañeros los trabajos y se tomara uno como ejemplo y se procederá a llevar a cabo la corrección. 	Pizarra, cuaderno, lapiceros, lápices de color y juego de ajedrez	25
CIERRE	<p>Meta-cognición (evaluación)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionan sobre sus aprendizajes a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hemos aprendido; ¿Qué actividad resultó más fácil?, ¿porqué es importante elaborar nuestro dibujo? ¿para qué hemos aprendido? 	Escala de estimación	10
 <p>Firma y sello del director</p>		<p>Suazo Calderón Nerio Yoel</p>	



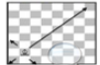





Sesión de aprendizaje N° 02

SESION DE APRENDIZAJE N° 02				III.- SECUENCIA DIDÁCTICA											
<p>I.- TÍTULO: “Soldados del rey”: una batalla de peones y rey contra los peones y rey.</p> <p>En esta sesión de aprendizaje conoceremos el juego del ajedrez, conoceremos el tablero y cada una de las piezas, emprenderemos una partida para ir ahondando plenamente en el juego.</p>				<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Momentos</th> <th style="width: 55%;">Estrategias</th> <th style="width: 15%;">Recursos o Materiales</th> <th style="width: 15%;">Tiempo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;">Inicio</td> <td style="vertical-align: top;"> <p>Motivación: Recordamos la sesión anterior para ello repitamos los nombres de cada una de las piezas del ajedrez.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peón - Torre - Caballo - Alfil - Dama - Rey <p>En 3 grupos de 6 estudiantes nos agrupamos y cantamos nuestros nombres, como una canción para poder familiarizarnos con el ajedrez.</p> <p>Saberes previos A manera de interrogante dialogamos con cada uno de los estudiantes sobre nuestra dinámica, ¿les gustó el juego? ¿qué nos enseña el juego? ¿saben ustedes qué es el ajedrez? ¿qué piezas del ajedrez conocían? ¿Cuáles las piezas que más les llamó la atención? ¿Qué debo para identificar las piezas del ajedrez? ¿Qué importancia tiene el juego del ajedrez? ¿Qué importancia tiene el juego del ajedrez? Asimismo, se sigue socializando sobre algún juego de mesa que les llama la atención o que hayan practicado.</p> <p>Problemática Se les pide prestar mucha atención y concentración para responder cada uno de los interrogantes que se formulará. ¿Quién tiene alguna idea de lo que vamos a realizar hoy? ¿Realizaron alguna vez una partida con algún familiar?</p> <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hoy conoceremos sobre el juego del ajedrez y emprenderemos nuestra primera partida entre nuestros integrantes del grupo conformado. - Luego seguiremos afianzando mucho más: tales como algunas técnicas y movimientos para poner en apuros a nuestros contrincantes, también algunas técnicas de enroque. </td> <td style="vertical-align: top; text-align: center;">Pizarra, plumones, juego de ajedrez</td> <td style="vertical-align: top; text-align: center;">10'</td> </tr> </tbody> </table>				Momentos	Estrategias	Recursos o Materiales	Tiempo	Inicio	<p>Motivación: Recordamos la sesión anterior para ello repitamos los nombres de cada una de las piezas del ajedrez.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peón - Torre - Caballo - Alfil - Dama - Rey <p>En 3 grupos de 6 estudiantes nos agrupamos y cantamos nuestros nombres, como una canción para poder familiarizarnos con el ajedrez.</p> <p>Saberes previos A manera de interrogante dialogamos con cada uno de los estudiantes sobre nuestra dinámica, ¿les gustó el juego? ¿qué nos enseña el juego? ¿saben ustedes qué es el ajedrez? ¿qué piezas del ajedrez conocían? ¿Cuáles las piezas que más les llamó la atención? ¿Qué debo para identificar las piezas del ajedrez? ¿Qué importancia tiene el juego del ajedrez? ¿Qué importancia tiene el juego del ajedrez? Asimismo, se sigue socializando sobre algún juego de mesa que les llama la atención o que hayan practicado.</p> <p>Problemática Se les pide prestar mucha atención y concentración para responder cada uno de los interrogantes que se formulará. ¿Quién tiene alguna idea de lo que vamos a realizar hoy? ¿Realizaron alguna vez una partida con algún familiar?</p> <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hoy conoceremos sobre el juego del ajedrez y emprenderemos nuestra primera partida entre nuestros integrantes del grupo conformado. - Luego seguiremos afianzando mucho más: tales como algunas técnicas y movimientos para poner en apuros a nuestros contrincantes, también algunas técnicas de enroque. 	Pizarra, plumones, juego de ajedrez	10'
Momentos	Estrategias	Recursos o Materiales	Tiempo												
Inicio	<p>Motivación: Recordamos la sesión anterior para ello repitamos los nombres de cada una de las piezas del ajedrez.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peón - Torre - Caballo - Alfil - Dama - Rey <p>En 3 grupos de 6 estudiantes nos agrupamos y cantamos nuestros nombres, como una canción para poder familiarizarnos con el ajedrez.</p> <p>Saberes previos A manera de interrogante dialogamos con cada uno de los estudiantes sobre nuestra dinámica, ¿les gustó el juego? ¿qué nos enseña el juego? ¿saben ustedes qué es el ajedrez? ¿qué piezas del ajedrez conocían? ¿Cuáles las piezas que más les llamó la atención? ¿Qué debo para identificar las piezas del ajedrez? ¿Qué importancia tiene el juego del ajedrez? ¿Qué importancia tiene el juego del ajedrez? Asimismo, se sigue socializando sobre algún juego de mesa que les llama la atención o que hayan practicado.</p> <p>Problemática Se les pide prestar mucha atención y concentración para responder cada uno de los interrogantes que se formulará. ¿Quién tiene alguna idea de lo que vamos a realizar hoy? ¿Realizaron alguna vez una partida con algún familiar?</p> <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hoy conoceremos sobre el juego del ajedrez y emprenderemos nuestra primera partida entre nuestros integrantes del grupo conformado. - Luego seguiremos afianzando mucho más: tales como algunas técnicas y movimientos para poner en apuros a nuestros contrincantes, también algunas técnicas de enroque. 	Pizarra, plumones, juego de ajedrez	10'												
<p>II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">Competencia</th> <th style="width: 30%;">Capacidades</th> <th style="width: 50%;">Desempeño</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;">Escribe diversos tipos de textos</td> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> -Adecia el texto a la situación comunicativa -Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada -Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito </td> <td style="vertical-align: top;">Escribe diversos tipos de textos en el nivel alfabético, utilizando las regularidades del sistema de escritura, considerando el destinatario y tema de acuerdo al propósito comunicativo, e incorporando un vocabulario de uso frecuente.</td> </tr> </tbody> </table>				Competencia	Capacidades	Desempeño	Escribe diversos tipos de textos	<ul style="list-style-type: none"> -Adecia el texto a la situación comunicativa -Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada -Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	Escribe diversos tipos de textos en el nivel alfabético, utilizando las regularidades del sistema de escritura, considerando el destinatario y tema de acuerdo al propósito comunicativo, e incorporando un vocabulario de uso frecuente.						
Competencia	Capacidades	Desempeño													
Escribe diversos tipos de textos	<ul style="list-style-type: none"> -Adecia el texto a la situación comunicativa -Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada -Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	Escribe diversos tipos de textos en el nivel alfabético, utilizando las regularidades del sistema de escritura, considerando el destinatario y tema de acuerdo al propósito comunicativo, e incorporando un vocabulario de uso frecuente.													
<p>IE: N°31469 “Nazca”, Mazamari</p> <p>DOCENTE: SUAZO CALDERON Nerio Yoel</p>															
Área:		CICLO: IV		GRADO Y SECCIÓN: 4to, 5to y 6to grado		DURACIÓN: 45 Minutos									

	<p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le pide trabajar en grupos para ello se seguirá trabajando con el grupo establecido en la sesión anterior, grupos de 3 cada grupo tendrá 6 integrantes y se le asigna un líder del grupo y se le entrega un juego de ajedrez para cada grupo. <p>Acuerdos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tomamos acuerdos para mejorar nuestra convivencia escolar. -Solo podrá pedir ayuda el jefe de grupo Los materiales solo podrán ser compartidos dentro de un equipo. -Si queremos pedir ayuda se levantará la mano 		
Proceso	<p>Con las recomendaciones hechas se procede a emprender la partida, para ello se les recuerda las funciones y reglas del juego, se les pide dos voluntarios por grupo para jugar.</p> <p>Recordándoles que se controlara la hora de partida y se llevara un control de cuantos aciertos y cuantas fallas tienen cada participante durante el transcurso del juego; para ello se les pide un silencio absoluto en salón para que puedan concentrarse y enfocarse solamente en el juego y así tener un buen ambiente propicio para que puedan desenvolverse y sacar a relucir todas sus potencialidades cada participante del juego.</p> <p>Se evaluará toda los errores y aciertos al termino del juego o la hora de juego establecido y si les ganó la hora se evaluará por cada valor que tiene la ficha que no perdió.</p>	Pizarra, cuaderno, lapiceros, lápices de color y juego de ajedrez	25
Cierre	<p>Meta-cognición (evaluación)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionan sobre sus aprendizajes a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hemos aprendido; ¿Qué actividad resultó más fácil?. ¿por que es importante mantener un ambiente propicio para el juego y cuán importante es mantener focalizado nuestra mente en el juego? 	Escala de estimación	10
 			


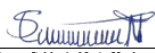
Sesión de aprendizaje N° 03

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03			
I- TÍTULO: Movimiento de las piezas			
En esta sesión de aprendizaje conoceremos la tabla, cantidad de cuadrados y cada una de las funciones de las piezas			
I.E.: N°31469 "Nazca", Mazamari		DOCENTE: SUAZO CALDERON Nerio Yoel	
Área:	CICLO: IV	GRADO Y SECCIÓN: 4to, 5to y 6to grado	DURACIÓN: 45 Minutos
II- APRENDIZAJES ESPERADOS:			
Competencia	Capacidades	Desempeño	
Competencia Resuelve problemas de formas, movimiento y localización	<ul style="list-style-type: none"> □ Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. □ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. 	Modela características geométricas de los objetos identificados en problemas; con formas bidimensionales (polígonos) y tridimensionales (cubos y prismas de base cuadrangular) y sus elementos. Así como datos de ubicación y desplazamientos de objetos a posiciones a cuadrículas y croquis.	
III- SECUENCIA DIDÁCTICA			
Momentos	Estrategias	Recursos o Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Recordamos la sesión anterior para ello repetimos los nombres de cada una de las piezas del ajedrez.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peón - Torre - Caballo - Alfil - Dama - Rey <p>En 3 grupos de 6 estudiantes nos agrupamos y cantamos nuestros nombres, como una canción para poder familiarizarnos con el ajedrez.</p> <p>Saberes previos A manera de interrogante dialogamos con cada uno de los estudiantes sobre nuestra dinámica, ¿les gustó el juego? ¿qué nos enseña el juego? ¿saben ustedes qué es el ajedrez? ¿qué piezas del ajedrez conocen? ¿Cuáles las piezas que más les llamó la atención? ¿Qué debo para identificar las piezas del ajedrez? ¿Qué importancia tiene el juego del ajedrez? Asimismo, se sigue socializando sobre algún juego de mesa que les llama la atención o que hayan practicado.</p> <p>Problemática Se les pide prestar mucha atención y concentración para responder cada uno de los interrogantes que se formulará. ¿Quién tiene alguna idea de lo que vamos a realizar hoy? ¿Realizaron alguna vez una partida con algún familiar?</p> <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> - En esta sesión de aprendizaje conoceremos la tabla, cantidad de cuadrados y cada una de las funciones de las piezas - Luego seguiremos afianzando mucho más: tales como algunas técnicas y movimientos para poner en apuros a nuestros contrincantes, también algunas técnicas de enroque. 	Pizarra, plumones, juego de ajedrez	10'

	<p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le pide trabajar en grupos para ello se seguirá trabajando con el grupo establecido en la sesión anterior, grupos de 3 cada grupo tendrá 6 integrantes y se le asigna un líder del grupo y se le entrega un juego de ajedrez para cada grupo. <p>Acuerdos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tomamos acuerdos para mejorar nuestra convivencia escolar. - Solo podrá pedir ayuda el jefe de grupo - Los materiales solo podrán ser compartidos dentro de un equipo. - Si queremos pedir ayuda se levantará la mano 		
Proceso	<p>EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>EL PEÓN Mueve 1 paso adelante. Al momento puede avanzar 2 pasos en diagonal.</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>EL CABALLO Mueve en forma de "L".</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>EL ALFIL Mueve en diagonal.</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>LA TORRE Mueve en línea recta.</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>LA DAMA Mueve para todos lados.</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>EL REY Mueve un paso para todos lados.</p>  </div> </div>	Pizarra, cuaderno, lapiceros, lápices de color y juego de ajedrez	25
Cierre	<p>Meta-cognición (evaluación)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionan sobre sus aprendizajes a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hemos aprendido? ¿Qué actividad resultó más fácil?, ¿por qué es importante mantener un ambiente propicio para el juego y cuán importante es mantener focalizado nuestra mente en el juego? 	Escala de estimación	10
		 Suazo Calderón Nerio Yoel DNI: 47148329	


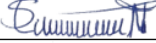
Sesión de aprendizaje N° 05

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05			
I.- TÍTULO: Las filas y columnas en el tablero			
En esta sesión de aprendizaje conoceremos las filas, columnas y diagonales en el tablero de ajedrez para poder entender y jugar tanto en ataque como en defensa.			
I.E: N°31469 "Nazca", Mazamari		DOCENTE: SUAZO CALDERON Nerio Yoel	
Área:	CICLO: IV	GRADO Y SECCIÓN: 4to, 5to y 6to grado	DURACIÓN: 45 Minutos
II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:			
Competencia	Capacidades	Desempeño	
Competencia Resuelve problemas de formas, movimiento y localización	<input type="checkbox"/> Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Modela características geométricas de los objetos identificados en problemas; con formas bidimensionales (polígonos) y tridimensionales (cubos y prismas de base cuadrangular) y sus elementos. Así como datos de ubicación y desplazamientos de objetos a posiciones a cuadrículas y croquis.	
	<input type="checkbox"/> Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		
III.- SECUENCIA DIDÁCTICA			
Momentos	Estrategias	Recursos o Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Emprendemos con una adivinanza a manera de juego donde las respuestas tienen que ser las distintas piezas de nuestro ajedrez para recordarlo y tenerlo siempre presente todas las piezas del ajedrez.</p> <p>Saberes previos A manera de interrogante dialogamos con cada uno de los estudiantes sobre nuestra dinámica, ¿les gustó el juego? ¿qué nos enseña el juego? ¿saben ustedes qué es el ajedrez? ¿qué piezas del ajedrez conocen? ¿Cuáles las piezas que más les llamó la atención? ¿Qué debo para identificar las piezas del ajedrez? ¿Qué importancia tiene el juego del ajedrez? Asimismo, se sigue socializando sobre algún juego de mesa que les llama la atención o que hayan practicado.</p> <p>Problematicación Se les pide prestar mucha atención y concentración para responder cada uno de los interrogantes que se formulará. ¿Quién tiene alguna idea de lo que vamos a realizar hoy? ¿Realizaron alguna vez una partida con algún familiar?</p> <p>Propósito - En esta sesión de aprendizaje conoceremos las filas, columnas y diagonales en el tablero de ajedrez para poder entender y jugar tanto en ataque como en defensa.</p>	Pizarra, plumones, juego de ajedrez	10'

	<p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le pide trabajar en grupos para ello se seguirá trabajando con el grupo establecido en la sesión anterior, grupos de 3 cada grupo tendrá 6 integrantes y se le asigna un líder del grupo y se le entrega un juego de ajedrez para cada grupo. <p>Acuerdos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tomamos acuerdos para mejorar nuestra convivencia escolar. -Solo podrá pedir ayuda el jefe de grupo Los materiales solo podrán ser compartidos dentro de un equipo. -Si queremos pedir ayuda se levantará la mano 		
Proceso	<p>Para afianzar en todo el proceso de aprendizaje, se llevará a cabo la ubicación de donde nos encontramos.</p> <p>Para ello se tomará en cuenta los cuatro puntos cardinales a fin de orientarnos en el espacio donde nos encontramos.</p> <p>Luego tomando en cuenta los cuatro puntos cardinales tenemos que emprender una partida, pero cambiando la dinámica de juego, para ello se tiene que intercalar un representante de cada grupo para que emprenda una partida</p> <p>Y para ello el método de calificación será el tiempo y el valor de las piezas, que se perdieron en el juego ello será para ambos integrantes de cada equipo.</p> <p>Desde luego invocando a mantener el buen clima para desarrollar de manera adecuada el juego.</p> <p>Se desarrolla el juego con todo lo previsto y sin ninguna interferencia</p>	Pizarra, cuaderno, lapiceros, lápices de color y juego de ajedrez	25
Cierre	<p>Meta-cognición (evaluación)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionan sobre sus aprendizajes a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hemos aprendido? ¿Qué actividad resultó más fácil?, ¿por qué es importante mantener un ambiente propicio para el juego y cuán importante es mantener focalizado nuestra mente en el juego? 	Escala de estimación	10
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Firma y sello del director</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Suazo Calderón Nerio Yoel DNI: 47148329</p> </div> </div>			


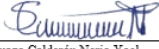
Sesión de aprendizaje N° 06

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06										
<p>I.- TÍTULO: Las jugadas se resuelven con jugadas</p> <p>En esta sesión de aprendizaje logremos a identificar, comprender y utilizar los diferentes tipos de jugadas de nuestros rivales</p>										
<p>I.E: N°31469 "Nazca", Mazamari</p>	<p>DOCENTE: SUAZO CALDERON Nerio Yoel</p>									
<p>Área:</p>	<p>CICLO: IV 4to, 5to y 6to grado</p>	<p>GRADO Y SECCIÓN:</p>								
		<p>DURACIÓN: 45 Minutos</p>								
<p>II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">Competencia</th> <th style="width: 30%;">Capacidades</th> <th style="width: 50%;">Desempeño</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <p>Competencia Resuelve problemas de formas, movimiento y localización</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p><input type="checkbox"/> Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p> <p><input type="checkbox"/> Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>Modela características geométricas de los objetos identificados en problemas; con formas bidimensionales (polígonos) y tridimensionales (cubos y prismas de base cuadrangular) y sus elementos. Así como datos de ubicación y desplazamientos de objetos a posiciones a cuadrículas y croquis.</p> </td> </tr> </tbody> </table>			Competencia	Capacidades	Desempeño	<p>Competencia Resuelve problemas de formas, movimiento y localización</p>	<p><input type="checkbox"/> Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p> <p><input type="checkbox"/> Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	<p>Modela características geométricas de los objetos identificados en problemas; con formas bidimensionales (polígonos) y tridimensionales (cubos y prismas de base cuadrangular) y sus elementos. Así como datos de ubicación y desplazamientos de objetos a posiciones a cuadrículas y croquis.</p>		
Competencia	Capacidades	Desempeño								
<p>Competencia Resuelve problemas de formas, movimiento y localización</p>	<p><input type="checkbox"/> Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p> <p><input type="checkbox"/> Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>	<p>Modela características geométricas de los objetos identificados en problemas; con formas bidimensionales (polígonos) y tridimensionales (cubos y prismas de base cuadrangular) y sus elementos. Así como datos de ubicación y desplazamientos de objetos a posiciones a cuadrículas y croquis.</p>								
<p>III.- SECUENCIA DIDÁCTICA</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Momentos</th> <th style="width: 60%;">Estrategias</th> <th style="width: 15%;">Recursos o Materiales</th> <th style="width: 10%;">Tiempo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <p>Inicio</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>Motivación: Emprendemos con unos trabalenguas, donde todos los nombres de cada pieza del ajedrez tienen que contener en los trabalenguas, para ello empezaremos nosotros e invitaremos de manera voluntaria la participación de los estudiantes sin tener en cuenta los grupos en esta parte aun trabajaremos con los estudiantes, pero de manera individual.</p> <p>Saberes previos A manera de interrogante dialogamos con cada uno de los estudiantes sobre nuestra dinámica, ¿les gustó el juego del trabalenguas? ¿qué nos enseña el juego? ¿saben ustedes qué es el ajedrez? ¿qué piezas del ajedrez conocen? ¿Cuáles las piezas que más les llamó la atención? ¿Qué debo para identificar las piezas del ajedrez? ¿Qué importancia tiene el juego del ajedrez? Asimismo, se sigue socializando sobre algún juego de mesa que les llama la atención o que hayan practicado.</p> <p>Problematicación Se les pide prestar mucha atención y concentración para responder cada uno de los interrogantes que se formulará. ¿Quién tiene alguna idea de lo que vamos a realizar hoy? ¿Realizaron alguna vez una partida con algún familiar?</p> <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> - En esta sesión de aprendizaje logremos a identificar, comprender y utilizar los diferentes tipos de jugadas de nuestros rivales </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>Pizarra, plumones, juego de ajedrez</p> </td> <td style="vertical-align: top;"> <p>10'</p> </td> </tr> </tbody> </table>			Momentos	Estrategias	Recursos o Materiales	Tiempo	<p>Inicio</p>	<p>Motivación: Emprendemos con unos trabalenguas, donde todos los nombres de cada pieza del ajedrez tienen que contener en los trabalenguas, para ello empezaremos nosotros e invitaremos de manera voluntaria la participación de los estudiantes sin tener en cuenta los grupos en esta parte aun trabajaremos con los estudiantes, pero de manera individual.</p> <p>Saberes previos A manera de interrogante dialogamos con cada uno de los estudiantes sobre nuestra dinámica, ¿les gustó el juego del trabalenguas? ¿qué nos enseña el juego? ¿saben ustedes qué es el ajedrez? ¿qué piezas del ajedrez conocen? ¿Cuáles las piezas que más les llamó la atención? ¿Qué debo para identificar las piezas del ajedrez? ¿Qué importancia tiene el juego del ajedrez? Asimismo, se sigue socializando sobre algún juego de mesa que les llama la atención o que hayan practicado.</p> <p>Problematicación Se les pide prestar mucha atención y concentración para responder cada uno de los interrogantes que se formulará. ¿Quién tiene alguna idea de lo que vamos a realizar hoy? ¿Realizaron alguna vez una partida con algún familiar?</p> <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> - En esta sesión de aprendizaje logremos a identificar, comprender y utilizar los diferentes tipos de jugadas de nuestros rivales 	<p>Pizarra, plumones, juego de ajedrez</p>	<p>10'</p>
Momentos	Estrategias	Recursos o Materiales	Tiempo							
<p>Inicio</p>	<p>Motivación: Emprendemos con unos trabalenguas, donde todos los nombres de cada pieza del ajedrez tienen que contener en los trabalenguas, para ello empezaremos nosotros e invitaremos de manera voluntaria la participación de los estudiantes sin tener en cuenta los grupos en esta parte aun trabajaremos con los estudiantes, pero de manera individual.</p> <p>Saberes previos A manera de interrogante dialogamos con cada uno de los estudiantes sobre nuestra dinámica, ¿les gustó el juego del trabalenguas? ¿qué nos enseña el juego? ¿saben ustedes qué es el ajedrez? ¿qué piezas del ajedrez conocen? ¿Cuáles las piezas que más les llamó la atención? ¿Qué debo para identificar las piezas del ajedrez? ¿Qué importancia tiene el juego del ajedrez? Asimismo, se sigue socializando sobre algún juego de mesa que les llama la atención o que hayan practicado.</p> <p>Problematicación Se les pide prestar mucha atención y concentración para responder cada uno de los interrogantes que se formulará. ¿Quién tiene alguna idea de lo que vamos a realizar hoy? ¿Realizaron alguna vez una partida con algún familiar?</p> <p>Propósito</p> <ul style="list-style-type: none"> - En esta sesión de aprendizaje logremos a identificar, comprender y utilizar los diferentes tipos de jugadas de nuestros rivales 	<p>Pizarra, plumones, juego de ajedrez</p>	<p>10'</p>							

	<p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le pide trabajar en grupos para ello se seguirá trabajando con el grupo establecido en la sesión anterior, grupos de 3 cada grupo tendrá 6 integrantes y se le asigna un líder del grupo y se le entrega un juego de ajedrez para cada grupo. <p>Acuerdos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tomamos acuerdos para mejorar nuestra convivencia escolar. -Solo podrá pedir ayuda el jefe de grupo Los materiales solo podrán ser compartidos dentro de un equipo. -Si queremos pedir ayuda se levantará la mano 		
<p>Proceso</p>	<p>Para avanzar en todo el proceso de aprendizaje, emprendemos una partida y para ello participaran los estudiantes que tienen poca participación.</p> <p>Después de haber empezado la partida el docente observara de manera focalizada para así hacer la pausa correspondiente para responder a cada jugada y también explicando las consecuencias negativas y positivas de cada jugada para poder entender de manera más fluida a fin de contribuir en mantener una atención selectiva o focalizada en el juego pero siempre resguardando a los demás piezas que tenemos en juego y con ello mantener una atención dividida y por supuesto mantener una atención sostenida será una de las claves para el éxito del participante y así seguir jugando.</p> <p>Una vez concluido la partida tomaremos un tiempo de reflexión de lo jugado.</p>	<p>Pizarra, cuaderno, lapiceros, lápices de color y juego de ajedrez</p>	<p>25</p>
<p>Cierre</p>	<p>Meta-cognición (evaluación)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionan sobre sus aprendizajes a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hemos aprendido? ¿Qué actividad resultó más fácil?, ¿por qué es importante mantener un ambiente propicio para el juego y cuán importante es mantener focalizado nuestra mente en el juego? 	<p>Escala de estimación</p>	<p>10</p>
 <p>Firma y sello del director</p>		 <p>Suazo Calderón Nerio Yoel DNI: 47148329</p>	


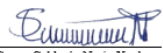
Sesión de aprendizaje N° 07

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07			
I.- TÍTULO: El juego que nos ayudará a pensar			
I.E: N°31469 "Nazca", Mazamari		DOCENTE: SUAZO CALDERON Nerio Yoel	
Área:	CICLO-IV	GRADO Y SECCIÓN: 4to, 5to y 6to grado	DURACIÓN: 45 Minutos
II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:			
Competencia	Capacidades	Desempeño	
Competencia Resuelve problemas de formas, movimiento y localización	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Modela características geométricas de los objetos identificados en problemas; con formas bidimensionales (polígonos) y tridimensionales (cubos y prismas de base cuadrangular) y sus elementos. Así como datos de ubicación y desplazamientos de objetos a posiciones a cuadrículas y croquis.	
	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		
III.- SECUENCIA DIDÁCTICA			
Momentos	Estrategias	Recursos o Materiales	Tiempo
Inicio	Motivación: Empezaremos con una lectura titulada, Nuestros actos y sus consecuencias, para poder analizar las consecuencias de cada acción ya sean intencionales o también casuales para ir entendiendo con mucha amplitud.	Pizarra, plumones, juego de ajedrez	10'
	Saberes previos A manera de interrogante dialogamos con los estudiantes sobre nuestra lectura. ¿Les gustó la lectura? ¿qué nos enseña la lectura? ¿saben ustedes las consecuencias de nuestros actos?		
	Problematicación Se les pide prestar mucha atención y concentración para responder cada uno de los interrogantes que se formulará. ¿Quién tiene alguna idea de lo que vamos a realizar hoy? ¿Realizaron alguna vez una partida con algún familiar?		
	Propósito - En esta sesión de aprendizaje lograremos a entender la importancia y los grandes beneficios que nos brinda el juego del ajedrez en los diferentes campos, tanto en nuestra formación personal, en regular nuestras emociones y también en el ámbito académico.		

	Organización: - Se le pide trabajar en grupos para ello se seguirá trabajando con el grupo establecido en la sesión anterior, grupos de 3 cada grupo tendrá 6 integrantes y se le asigna un líder del grupo y se le entrega un juego de ajedrez para cada grupo.		
	Acuerdos -Tomamos acuerdos para mejorar nuestra convivencia escolar. -Solo podrá pedir ayuda el jefe de grupo Los materiales solo podrán ser compartidos dentro de un equipo. -Si queremos pedir ayuda se levantará la mano		
Proceso	Se emprenderá una partida y en el proceso del juego al docente hará la pausa correspondiente para dar sus observaciones con la finalidad de propiciar y direccionar que se lleve a cabo con toda normalidad el juego y que los niños demuestren esos destellos de habilidad que tienen en las jugadas que ellos crean conveniente, para ello todos estaremos a la expectativa para poder seguir aprendiendo de cada error o acierto de los jugadores.	Pizarra, cuaderno, lapiceros, lápices de color y juego de ajedrez	25
Cierre	Meta-cognición (evaluación) - Reflexionan sobre sus aprendizajes a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hemos aprendido; ¿Qué actividad resultó más fácil? ¿por qué es importante mantener un ambiente propicio para el juego y cuán importante es mantener focalizado nuestra mente en el juego?	Escala de estimación	10
 Firma y sello del director		 Suazo Calderón Nerio Yoel DNI: 47148329	

Sesión de aprendizaje N° 08

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08			
I.- TÍTULO: ¿Cuál es mi lugar?			
I.E: N°31469 "Nazca", Mazamari		DOCENTE: SUAZO CALDERÓN Nerio Yoel	
Área:	CICLO: IV	GRADO Y SECCIÓN: 4to, 5to y 6to grado	DURACIÓN: 45 Minutos
II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:			
Competencia	Capacidades	Desempeño	
Competencia Resuelve problemas de formas, movimiento y localización	<input type="checkbox"/> Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. <input type="checkbox"/> Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Modela características geométricas de los objetos identificados en problemas; con formas bidimensionales (polígonos) y tridimensionales (cubos y prismas de base cuadrangular) y sus elementos. Así como datos de ubicación y desplazamientos de objetos a posiciones a cuadrículas y croquis.	
III.- SECUENCIA DIDÁCTICA			
Momentos	Estrategias	Recursos o Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Empezaremos con una lectura titulada, Nuestros actos y sus consecuencias, para poder analizar las consecuencias de cada accionara ya sean intencionales o también casuales para ir entendiendo con mucha amplitud.</p> <p>Saberes previos A manera de interrogante dialogamos con los estudiantes sobre nuestra lectura, ¿les gustó la lectura? ¿qué nos enseña la lectura? ¿saben ustedes las consecuencias de nuestros actos?</p> <p>Problematización Se les pide prestar mucha atención y concentración para responder cada uno de los interrogantes que se formulará. ¿Quién tiene alguna idea de lo que vamos a realizar hoy? ¿Realizaron alguna vez una partida con algún familiar?</p> <p>Propósito - En esta sesión de aprendizaje lograremos a identificar nuestras próximos movimientos donde podemos sacar beneficios como jugador para ello meditemos en las consecuencias antes de mover una pieza para tener en ventaja en nuestra jugada.</p>	Pizarra, plumones, juego de ajedrez	10'


	<p>Organización: - Se le pide trabajar en grupos para ello se seguirá trabajando con el grupo establecido en la sesión anterior, grupos de 3 cada grupo tendrá 6 integrantes y se le asigna un líder del grupo y se le entrega un juego de ajedrez para cada grupo.</p> <p>Acuerdos -Tomamos acuerdos para mejorar nuestra convivencia escolar. -Solo podrá pedir ayuda el jefe de grupo -Los materiales solo podrán ser compartidos dentro de un equipo. -Si queremos pedir ayuda se levantará la mano</p>		
Proceso	<p>Para poder afianzar y evidenciar nuestro aprendizaje, empezaremos a jugar con el ajedrez para ello el modo de participación será por sorteo.</p> <p>Teniendo en cuenta las reglas y movimientos del ajedrez se empieza a jugar y en cada movimiento el participante hará una pausa y nos explicara el por qué y el para que de sus movimiento, así de esa manera para tener una noción y que el aprendizaje sea mucho más fructífero y beneficioso, dándoles ese protagonismo para poder explicar el por qué y el para que de sus movimientos ambos contrincantes, ello continuará hasta concluir la partida emprendida y en cada pausa que ellos realicen tendremos la oportunidad para hacer nuestras observaciones.</p>	Pizarra, cuaderno, lapiceros, lápices de color y juego de ajedrez	25
Cierre	<p>Meta-cognición (evaluación) - Reflexionan sobre sus aprendizajes a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hemos aprendido? ¿Qué actividad resultó más fácil?, ¿porqué es importante mantener un ambiente propicio para el juego y cuán importante es mantener focalizado nuestra mente en el juego?</p>	Escala de estimación	10
 Firma y sello del director		 Suazo Calderón Nerio Yoel DNI: 47148329	

Sesión de aprendizaje N° 09


SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09			
I.- TÍTULO: Defensas ante un jaque			
I.E.: N°31469 "Nazca", Mazamari		DOCENTE: SUAZO CALDERON Nerio Yoel	
Área:	CICLO: IV	GRADO Y SECCIÓN: 4to, 5to y 6to grado	DURACIÓN: 45 Minutos
II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:			
Competencia	Capacidades	Desempeño	
Competencia Resuelve problemas de formas, movimiento y localización	<input type="checkbox"/> Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Modela características geométricas de los objetos identificados en problemas; con formas bidimensionales (polígonos) y tridimensionales (cubos y prismas de base cuadrangular) y sus elementos. Así como datos de ubicación y desplazamientos de objetos a posiciones a cuadrículas y croquis.	
	<input type="checkbox"/> Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA			
Momentos	Estrategias	Recursos o Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Empezaremos con una lectura titulada, En apuros, para ello se le pedirá a un estudiante voluntario para leer la lectura, y con ello entender ante un apuro que posibilidades tenemos para poder zafarnos de ese apuro.</p> <p>Saberes previos A manera de interrogante dialogamos con los estudiantes sobre nuestra lectura, ¿les gustó la lectura? ¿qué nos enseña la lectura? ¿saben ustedes las consecuencias de nuestros actos?</p> <p>Problematicación Se les pide prestar mucha atención y concentración para responder cada uno de los interrogantes que se formulará. ¿Quién tiene alguna idea de lo que vamos a realizar hoy? ¿Realizaron alguna vez una partida con algún familiar?</p> <p>Propósito - En esta sesión de aprendizaje lograremos a identificar los peligros que nos pone, llamados jaque, para ello reuniremos toda atención focalizando en las piezas que tenemos para defender ante el jaque para poder zafarnos de ese agobio.</p>	Pizarra, plumones, juego de ajedrez	10'

	<p>Organización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le pide trabajar en grupos para ello se seguirá trabajando con el grupo establecido en la sesión anterior, grupos de 3 cada grupo tendrá 6 integrantes y se le asigna un líder del grupo y se le entrega un juego de ajedrez para cada grupo. <p>Acuerdos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tomamos acuerdos para mejorar nuestra convivencia escolar. -Solo podrá pedir ayuda el jefe de grupo Los materiales solo podrán ser compartidos dentro de un equipo. -Si queremos pedir ayuda se levantará la mano 		
Proceso	<p>Para tal tenemos que colocar el tablero en la mesa y colocar todas las piezas para poder empezar con nuestra partida y tener la posibilidad de afianzar nuestro aprendizaje con el ajedrez.</p> <p>Se empieza a jugar y durante el juego el profesor realizará la pausa correspondiente para dar algunos alcances ante un jaque, viendo siempre las posibles movimientos de nuestras piezas para poder bloquear el jaque y así zafarnos de ese apuro que nos puso nuestro contrincante, para ello tendremos una linda oportunidad de mantener nuestra atención dividida y sostenida para lograr un éxito en nuestro juego.</p>	Pizarra, cuaderno, lapiceros, lápices de color y juego de ajedrez	25
Cierre	<p>Meta-cognición (evaluación)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionan sobre sus aprendizajes a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hemos aprendido; ¿Qué actividad resultó más fácil?, ¿porqué es importante mantener un ambiente propicio para el juego y cuán importante es mantener focalizado nuestra mente en el juego? 	Escala de estimación	10




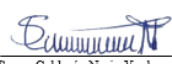
Firma y sello del director



Suazo Calderón Nerio Yoel
DNI: 47148329

Sesión de aprendizaje N° 10

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10			
I.- TÍTULO: Se gana y se pierde			
I.E.: N°31469 "Nazca", Mazamari		DOCENTE: SUAZO CALDERON Nerio Yoel	
Área:	CICLO: IV	GRADO Y SECCIÓN: 4to, 5to y 6to grado	DURACIÓN: 45 Minutos
II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:			
Competencia	Capacidades	Desempeño	
Competencia Resuelve problemas de formas, movimiento y localización	<input type="checkbox"/> Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Modela características geométricas de los objetos identificados en problemas; con formas bidimensionales (polígonos) y tridimensionales (cubos y prismas de base cuadrangular) y sus elementos. Así como datos de ubicación y desplazamientos de objetos a posiciones a cuadrículas y croquis.	
	<input type="checkbox"/> Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.		
III.- SECUENCIA DIDÁCTICA			
Momentos	Estrategias	Recursos o Materiales	Tiempo
Inicio	<p>Motivación: Empazaremos con una lectura titulada. Se gana y se pierde, para ello se pide al estudiante que participa poco, para que pueda leer nuestra lectura, con esta lectura el porque es importante reconocer que hemos perdido y por qué hemos ganado.</p> <p>Saberes previos A manera de interrogante dialogamos con los estudiantes sobre nuestra lectura, ¿les gustó la lectura? ¿qué nos enseña la lectura? ¿saben ustedes las consecuencias de nuestros actos?</p> <p>Problematicación Se les pide prestar mucha atención y concentración para responder cada uno de los interrogantes que se formulará. ¿Quién tiene alguna idea de lo que vamos a realizar hoy? ¿Realizaron alguna vez una partida con algún familiar?</p> <p>Propósito - En esta sesión de aprendizaje lograremos a entender el porque es importante reconocer que hemos perdido y por qué hemos ganado.</p>	Pizarra, plumones, juego de ajedrez	10'

	<p>Organización: - Se le pide trabajar en grupos para ello se seguirá trabajando con el grupo establecido en la sesión anterior, grupos de 3 cada grupo tendrá 6 integrantes y se le asigna un líder del grupo y se le entrega un juego de ajedrez para cada grupo.</p> <p>Acuerdos - Tomamos acuerdos para mejorar nuestra convivencia escolar. - Solo podrá pedir ayuda el jefe de grupo - Los materiales solo podrán ser compartidos dentro de un equipo. - Si queremos pedir ayuda se levantará la mano</p>		
Proceso	<p>En esta parte se emprenderá una partida de juego, y en el juego que están desarrollando se realizara algunas observaciones tomado en cuenta el accionar de cada jugador.</p> <p>Concluido el juego se escribirá en nuestro cuaderno el porque es importante reconocer si ganamos o por qué hemos perdido, para ello se elegirá nuestro destinatario o a quien va dirigido nuestro trabajo.</p> <p>Se pasa a redactar nuestro borrador.</p> <p>Luego se hace las correcciones correspondientes de nuestras redacciones.</p> <p>Por último, se transcribe en limpio teniendo en cuenta las correcciones.</p>	Pizarra, cuaderno, lapiceros, lápices de color y juego de ajedrez	25
Cierre	<p>Meta-cognición (evaluación) - Reflexionan sobre sus aprendizajes a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo hemos aprendido? ¿Qué actividad resultó más fácil?, ¿porque es importante mantener un ambiente propicio para el juego y cuán importante es mantener focalizado nuestra mente en el juego?</p>	Escala de estimación	10
 Firma y sello del director		 Suazo Calderón Nerio Yoel DNI: 47148329	

Evidencia del porcentaje de similitud del Turnitin

The screenshot shows a Turnitin report for a document titled "Turnitin Tesis-IV" by Nerio Yoel Suazo Calderon. The document is presented by Suazo Calderon Nerio Yoel. The report shows a similarity score of 9%. The text in the document includes an introduction section. The right sidebar shows a list of sources, with the first source being "repositorio.uct.edu.pe" with a 9% similarity score. The bottom of the screenshot shows the Windows taskbar with various application icons and the system tray.

Turnitin Tesis-IV

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS



Excluir citas Activo Excluir coincidencias < 4%
Excluir bibliografía Activo

SUAZO CALDERON

INFORME DE ORIGINALIDAD

12%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

8%

2

Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

4%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo