

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
“BENEDICTO XVI”**

FACULTAD DE HUMANIDADES

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**EL JUEGO DE AJEDREZ COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE ATENCIÓN EN
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL, SAN IGNACIO 2017**

TESIS

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORAS:

**CANO TORRES, MARÍA ANTONET
YAJAHUANCA YAJAHUANCA, ELVIRA**

ASESORA:

Mg. CARMEN ASMAT PUENTE

TRUJILLO – PERÚ

2018

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Monseñor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.
Fundador y Gran Canciller de la UCT Benedicto.

R.P. Dr. Juan José Lydon McHugh, O.S.A.
Rector

Dra. Sandra Olano Bracamonte.
Vicerrectora Académica

R. P. Dr. Alejandro Preciado Muñoz
Director de la Escuela de Posgrado

Dr. Helí Miranda Chávez
Director Instituto de Investigación

Mg. Andrés Cruzado Albarrán.
Secretario General

Dr. Reemberto Cruz Aguilar
Decano de la Facultad de Humanidades

DEDICATORIA

A mí querido hijo por haber sido un sacrificado por quien lucho día a día, para un mejor futuro de nuestras vidas.

A mis estimados padres que me brindaron su gran apoyo incondicional moral para lograr lo propuesto a que se haga realidad lo que buscaba con mucho esfuerzo,

A mi padre celestial por darme las fuerzas para cumplir la meta trazada.

A mis maestros, asesor por guiarme y poder salir adelante

Elvira

A mis queridos padres, a mis dos pequeñas hijas, a mis profesores a mis quienes con sus sabios consejos y su dedicación supieron derrotar en mi la ignorancia; pero especialmente a Dios por regalarme la inteligencia y la capacidad para poder concluir con esta carrera tan encomiable.

María Antonet

AGRADECIMIENTO

A Dios , por regalarnos su sabiduría e inteligencia , a nuestros profesores y asesores quienes nos inculcaron deseos de superación , a nuestros padres por su apoyo incondicional y demás familiares por su apoyo económico y moral para poder culminar con éxito esta carrera.

Las autoras

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Las suscritas Elvira Yajahuanca Yajahuanca, con DNI 27858576 y María Antonet Cano Torres con DNI 40418290, egresadas de la Facultad de Humanidades, Escuela de Educación Inicial, de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, damos fe que hemos seguido en forma rigurosa los procedimientos académicos y administrativos propuestos por la Facultad de Humanidades de la citada universidad en el diseño y desarrollo de la tesis titulada: “El juego de ajedrez como estrategia didáctica para desarrollar la capacidad de atención en estudiantes de educación inicial” .

Damos fe que la tesis es original y autentica y declaramos bajo juramento en base a los principios éticos, que el contenido de este documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación.

Además, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad. Asimismo, hacemos referencia que el índice de similitud con otros trabajos académicos, según el Software Turnitin es de 30%.

Las Autoras.



Elvira Yajahuamca Yajahuanca

DNI N° 27858576



María Antonet Cano

DNI N° 40418290

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	iv
ÍNDICE	v
ÍNDICE DE TABLAS	vii
INDICE DE FIGURAS.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT	x

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema	11
1.2. Formulación del Problema	12
1.2.1. Problema general.....	12
1.2.2. Problemas específicos	12
1.3. Formulación de objetivos	13
1.3.1. Objetivo general	13
1.3.2. Objetivos específicos.....	13
1.4. Justificación de la investigación.....	13

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio.....	15
2.2. Bases teóricas científicas.....	18
2.3 Marco conceptual.....	33
2.4. Formulación de hipótesis	34
2.4.1. Hipótesis general.....	34
2.4.2. Hipótesis específicas.....	34
2.5. Variables	35
2.5.1 Definición conceptual	35
2.5.2 Operacionalización de las variables.....	36

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Tipo y nivel de investigación.....	37
--	----

3.2	Métodos de investigación.....	37
3.3	Diseño de Investigación.....	38
3.4	Población y Muestra.....	39
3.4.1.	Población.....	39
3.4.2	Muestra.....	39
3.5	Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	39
3.6	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	41
3.7	Aspectos éticos.....	41

CAPITULO IV. RESULTADOS

4.1	Presentación de resultados, descripción y análisis de resultados.	42
4.2	Contrastación de las hipótesis:	53
4.3	Discusión.	56

CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMNDACIONES

5.1	Conclusiones.....	60
5.2	Recomendaciones.....	62

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....63

ANEXOS

Anexo 1: PROTOCOLO DE PUNTUACIÓN TEST DE CARAS

Anexo 2: PLAN DE INTERVENCIÓN PEDAGOGICA PARA MEJORAR ATENCIÓN

Anexo 3: BASE DE DATOS DE LA ATENCIÓN

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1:</i> Resultados obtenidos por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, San Ignacio correspondiente a la dimensión cognitiva.....	42
<i>Tabla 2:</i> Resultados obtenidos por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, San Ignacio correspondiente a la dimensión sociocultural.....	44
<i>Tabla 3:</i> Resultados obtenidos en la dimensión emocional por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, San Ignacio	46
<i>Tabla 4:</i> Resultados obtenidos en la variable capacidad de la atención por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, San Ignacio	48
<i>Tabla 5:</i> Rendimiento porcentual a nivel de dimensiones y de la variable: capacidad de atención en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, San Ignacio.	50
<i>Tabla 6:</i> Resultados obtenidos en la contrastación del post test y el pre test de la dimensión: Cognitiva en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes.....	53
<i>Tabla 7:</i> Resultados obtenidos en la contrastación del post test y el pre test de la dimensión: sociocultural en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes.....	54
<i>Tabla 8:</i> Resultados obtenidos en la contrastación del post test y el pre test de la dimensión: Emocional en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes.....	54
<i>Tabla 9:</i> Resultados obtenidos en la contrastación del post test y el pre test de la dimensión: Cognitiva en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes.....	55

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Representación gráfica de la dimensión cognitiva.....	42
Figura 2. Representación gráfica de la dimensión Sociocultural.....	44
Figura 3. Representación gráfica de la dimensión emocional.....	46
Figura 4. Representación gráfica de la variable: Capacidad de la atención.	48
Figura 5. Representación del rendimiento porcentual a nivel de las dimensiones y de la variable por tipo de prueba.....	50

RESUMEN

El propósito fundamental de la investigación de tipo aplicada, buscó determinar si el taller de juegos de ajedrez con estudiantes de 5 años, produce cambios o mejoras sustanciales en la capacidad de atención. La experiencia realizada implicó el uso de diferentes técnicas e instrumentos han permitido desarrollar actividades gracias a la incorporación de determinadas técnicas en el proceso de instrumentos para que los estudiantes adquieran mayor destreza en el uso de técnicas de ajedrez que les permita mejorar su atención durante el proceso de aprendizaje.

Para la captación de datos relacionados a las dos variables de estudio, se utilizó guías de observación estructurada con las que dan cuenta de la realidad y cambios respecto a la atención de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

A partir de las formas experienciales y de análisis de información mediante el uso de herramientas estadísticas descriptivas e inferenciales, han permitido verificar logros en el desarrollo de la atención. El resultado de las actividades de aprendizaje de ajedrez aporta significativamente al fortalecimiento y procesos de formación en las capacidades investigativas. Las puntuaciones $p < \alpha$ o sea que $0.000 < 0.05$, se acepta la hipótesis formulada por las investigadoras, en la que afirmaban el juego de ajedrez como estrategia didáctica mejora la capacidad de atención en los estudiantes de la muestra.

Palabra Clave: Juego, ajedrez, atención, concentración.

ABSTRACT

The fundamental purpose of applied type research, sought to determine if the chess games workshop with students of 5 years, produces changes or substantial improvements in the attention capacity. The experience carried out involved the use of different techniques and instruments that allowed the development of activities thanks to the incorporation of certain techniques in the instrument process so that students acquire greater skill in the use of chess techniques that allow them to improve their attention during the process Learning.

For the collection of data related to the two study variables, structured observation guides were used to account for the reality and changes regarding the attention of students in their learning process.

From experiential forms and information analysis through the use of descriptive and inferential statistical tools, they have allowed to verify achievements in the development of attention. The result of the chess learning activities contributes significantly to the strengthening and training processes in the investigative capacities. The scores $p < \alpha$, that is, $0.000 < 0.05$, accept the hypothesis formulated by the researchers, in which they affirmed the game of chess as a didactic strategy improves the attention capacity in the students of the sample.

Keyword: Game, chess, attention, concentration.

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

La atención, es una capacidad psicológica en el ser humano, es importante para el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes. La atención del niño, al no relacionarse con sus intereses en el mundo que le rodea y el contacto que tenga con éste; va a ser, que este se mantenga concentrado y su atención no decaiga fácilmente. Asimismo, es necesario destacar, que cuando una actividad es motivadora, es altamente probable captar, la atención de los estudiantes.

Según el (Ministerio De Educación,(2009), plantea que, ... “los niveles de atención de los estudiantes peruanos son muy bajos en comparación con estudiantes de los otros países del orbe, tal es el caso que las pruebas de la (Evaluación Censal de estudiantes) a nivel nacional así lo confirman, generando de esta manera descontento en todos los sujetos del proceso educativo” .

Frente a esta problemática que aqueja a los estudiantes de todo el país, especialmente a los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 1296 del caserío Barrios Altos del distrito San José de Lourdes, provincia de San Ignacio, en las que se evidencia generalmente que los estudiantes entran y salen sin control de su aula, no obedecen órdenes asignadas por su maestra, durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje, además no retienen información fácilmente, son muy distraídos todo esto viene ocasionando un problema preocupante, incluso cuando reciben unas fichas de trabajo y quedan inconclusas, ocasionando malestar en los padres de familia, por lo cual ocasiona algunos problemas de aprendizaje en los niños y niñas, por ende la estrategia didáctica busca estimular sus esquemas mentales mediante las experiencias inmediatas, su vivencias y la interacción con su entorno son piezas fundamentales de una buena educación.

Esta problemática, al no ser tomado en cuenta en el Proyecto Educativo Institucional y en los programas de aprendizaje de las escuelas de casi todo el país genera algunos trastornos de aprendizaje.

Todo esto, es resultado de una inadecuada aplicación de estrategias de aprendizaje, por parte de los docentes de casi todo el país, para poder captar la atención de los niños y niñas durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

Para evitar que los estudiantes sigan evidenciando serias dificultades en su atención y concentración en sus actividades escolar y por ende se vea reflejado en su progreso académico, las investigadoras deciden desarrollar talleres del juego con ajedrez, como estrategia didáctica como una manera divertida de desarrollar la atención, en los niños y niñas de la mencionada institución educativa; lo que redundará, en beneficio de sus aprendizajes. Para ello se espera responder a la siguiente interrogante

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema general

¿En qué medida el taller de juego del ajedrez como estrategia didáctica desarrolla la capacidad de atención en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, San Ignacio en el año 2017?

1.2.2. Problemas específicos

- a) ¿Cuál es el nivel de capacidad de atención de los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, antes de la aplicación del taller de juego de ajedrez?
- b) ¿Cuál es el nivel de capacidad de atención de los estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, después de la aplicación del taller de juego de ajedrez?
- c) Existe diferencias significativas entre las puntuaciones antes y después de la aplicación del taller de juegos de ajedrez?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar en qué medida el taller de juego de ajedrez como estrategia didáctica desarrolla la capacidad de atención en estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, San Ignacio en el año 2017.

1.3.2. Objetivos específicos

- a. Identificar el nivel de atención en sus dimensiones: cognitiva, sociocultural y emocional en estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, antes de aplicar el taller de juegos de ajedrez.
- a. Identificar el nivel de atención en sus dimensiones: cognitiva, sociocultural y emocional en estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, después de aplicar el taller de juegos de ajedrez.
- b. Establecer las diferencias de puntuaciones antes y después de los niveles de atención en los estudiantes de 5 años, para determinar el nivel de desarrollo de la atención.

1.4. Justificación de la investigación

La capacidad de atención en el ser humano es una facultad que permite poner especial cuidado en las cosas, hechos y fenómenos o cualquier estímulo que se suscita en nuestro alrededor, por tanto, es importante poner énfasis en el desarrollo integral del niño en su proceso de desarrollo evolutivo. Dado que las estrategias de enseñanza de ajedrez, se encuentran enmarcadas dentro de las actividades lúdicas, se reconoce en el ámbito pedagógico que permite desarrollar y estimular la capacidad de atención en los niños y niñas.

Es de vital significancia la investigación por que se proyecta hacia la aplicación del juego de ajedrez como estrategia didáctica para lograr elevar en los niños y niñas el nivel de atención, mejorando sus habilidades cognitivas y de atención.

El ajedrez como estrategia didáctica, es de gran utilidad porque tiene la propiedad de desarrollar muchas habilidades y capacidades cognitivas en el ser humano , por lo tanto llevado al campo educativo , es casi seguro que aportará de manera significativa para el desarrollo de muchas capacidades en el ser humano.

La investigación es relevante, en el sentido que genera una propuesta de mejora en las actividades escolares para desarrollar la atención para el aprendizaje de los estudiantes. Sabiendo que esta capacidad es la de gran importancia en motivación y predisposición de los niños.

El valor teórico que genera la investigación se encuentra en la contratación entre la praxis y la teoría que postulan las teorías cognitiva y constructivista para un aprendizaje suficientemente significativo.

La utilidad metodológica de la investigación respecto a la aplicación de actividades de aprendizaje mediante la modalidad de taller, así como la propuesta de evaluación de los juegos de ajedrez, será de gran aporte didáctico para fortalecer la propuesta metodológica en el proyecto educativo Institucional de la Institución donde se realizó la investigación.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

En la búsqueda de información que se hizo respecto las variables de estudio, no hay variedad de trabajos realizados en estudiantes de educación inicial, sin embargo encontramos los siguientes:

2.1.1. En el contexto Internacional

Caraballo (2008), en la tesis: El ajedrez una ventana educativa para la estimulación del aprendizaje didáctico de asignatura en el conocimiento contemporáneo para la educación básica, realizada en Caracas. Estudio aplicado con 35 estudiantes primarios, cuyo propósito fue probar si el ajedrez como un juego que permite la capacidad de desarrollar el raciocinio y en forma progresiva el entendimiento al conocimiento, científico, intelectual y humanístico que van a influir en la enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas en las diferentes asignaturas que cursan. Entre las conclusiones más evidentes precisa:

La participación de los alumnos de educación básica, en forma emotiva y de interés, pues mostraron inquietud, la creatividad, la habilidad y la destreza en el reconocimiento de cada uno de los elementos de este juego, quedando abierta positivamente el logro y objetivo de la atención y la concentración en el desarrollo de las cualidades indicadas.

Las actividades con juego de ajedrez, resulta ser una forma activa de desarrollar en los estudiantes la memoria, ingenio, paciencia, atención, concentración, creatividad y voluntad de hacer las cosas, por tanto se consideró este, como el juego didáctico acorde con la definición, estructuración y desarrollo de la investigación.

Marín y Marín (2007), realizaron una investigación titulada: El ajedrez como herramienta facilitadora del aprendizaje para niños y niñas en edad pre escolar (3-6 años) dirigido a los docentes del centro de Educación Inicial “Emilia Mata Vásquez” de Boca del Río, Península de Macaneo”. Presentado

a la Universidad de Venezuela, para obtener el título de Licenciada en educación Inicial, concluyeron que:

El juego del ajedrez favorece el aprendizaje los escolares en base a experiencias significativas potenciando el desarrollo de las diferentes áreas del conocimiento y, socioemocionales, como empatía socializadora en la regulación de la conducta entre el escolar, los padres, docentes y el medio ambiente escolar.

Velásquez (2008), presentó una investigación titulada: “Integración del ajedrez como elemento didáctico pedagógico para la promoción de la capacidad cognitiva en la enseñanza y aprendizaje de los alumnos de educación básica” en la Escuela Andrés Bello de Ciudad Bolívar, Estado Bolívar. Su objetivo principal se basó en la aplicación de la práctica del ajedrez en el proceso de la enseñanza y el aprendizaje, como conclusión importante señala: El ajedrez es un juego de ingenio, para dos jugadores, en el que el azar no interviene en absoluto y que requiere un importante esfuerzo intelectual de cada jugador dispone de 16 piezas .Un jugador juega con las piezas blancas y el otro con las negras. Cada grupo de piezas consta de un rey y una Reyna.

2.1.2. En el contexto nacional

Cabrera & Calderon (2012), en la tesis: El juego del ajedrez como herramienta pedagógica para el desarrollo de las nociones espaciales en los niños de 3 años del CEI “Rafael Narváez Cadenillas, Trujillo, año 2012. Investigación aplicada cuyo propósito fue desarrollar las nociones espaciales de los niños de la muestra, concluyen: Los niños y las niñas de la edad de 3 años, luego de la aplicación del ajedrez como herramienta pedagógica, logran desarrollar actividades referidas a las nociones espaciales con mayor precisión y asertividad, son capaces de involucrarse socialmente con su grupo de trabajo en el aula.

Benítez y otros (2008), en su tesis: “estrategias audiovisuales para la mejorar la atención en los niños de educación inicial” Trujillo. Perú .investigación de tipo aplicada con una muestra de 24 niños y niñas de 5

años educación inicial y desarrollada con la modalidad de talleres audiovisuales, arriban a las siguientes conclusiones:

Se encontró grandes deficiencias en la atención de los niños, existe una diversidad de distractores que fácilmente se le distrae al niño o niña para que realice una actividad prevista.

Las estrategias audiovisuales constituye un soporte de ayuda para desarrollar la atención en el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de Educación Inicial, debido que la actividad del juego se les presenta una atención selectiva para aprender algunas reglas establecidas.

2.1.3. En el contexto local

Contreras y otros (2013) en la tesis: Mejoramiento de la capacidad de atención- aplicando el método pre-experimental en la planificación y ejecución de las actividades de aprendizaje del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “Rafael Hoyos Rubio” de San Ignacio, investigación aplicada que buscó mejorar la atención de los estudiantes de superior, arriban a las siguientes conclusiones:

Que el método del redescubrimiento es un método efectivo para mejorar el nivel de atención al permitir que los niños y niñas sean capaces de construir su aprendizaje por su propio esfuerzo. Toda vez que manifiestan condiciones innatas para el trabajo en ciencias, curiosidad, espíritu creativo, anhelo de conocimiento, etc.

La aplicación del método de redescubrimiento en las diversas actividades de aprendizaje permitió sensibilizar a los docentes estables para aplicar estrategias metodológicas activas. Asimismo se logrará convencer a los padres de familia sobre las ventajas que brindará la estrategia aplicada por el grupo de investigación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al haber evidenciado en sus hijos e hijas un mejor rendimiento.

2.2. BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS

2.2.1. El juego del Ajedrez

Bott & Marrison (1986), respecto al ajedrez consideran 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”.

Siguiendo a otro autor, el ajedrez... “es 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. Dichas piezas son un rey, una reina, dos torres, dos caballos, dos alfiles y ocho peones. El objetivo es llegar a derrocar al rey del rival, para lo cual es posible capturar a las diversas piezas del contrario”. (Pérez y Ana, 2015.p 120).

2.2.2. Ajedrez Escolar

El juego de ajedrez es una herramienta que sirve para que los estudiantes ejerciten su capacidad de analizar racionalmente, para que aprendan a pensar desde el lugar del otro, del contrincante y asuma las bondades o defectos de cada jugada por haber sido éste, una decisión propia. Es evidente, que el ajedrez incentiva la toma de decisiones, cada vez que el niño toma la determinación de hacer tal o cual jugada, poniendo en marcha las funciones inherentes a la inteligencia, como comprender e inventar. Este juego puede compararse con algunas competencias cognitivas desarrolladas por el estudiante en el proceso escolar.

Al respecto Saussure (2007), señala: “El ajedrez puede asemejarse al sentido que toman las palabras dependiendo de su ubicación dentro de una frase y lo asemeja a la relación que toman las piezas en una partida de ajedrez cuando interactúan entre sí, y de la misma manera que, si quitamos una palabra a la oración cambia de sentido, si quitamos una piza del tablero, cambiamos todo el sentido de la posición”.

Esto significa que el trabajo que realizan los niños mientras juegan ajedrez es descifrar el sentido de la posición, realizando operaciones y evaluando la cantidad de material que hay sobre tablero, manteniendo un estado de concentración necesaria para no perder la ilación de la partida, situación semejante a la exigida en las construcciones de oraciones gramaticales. De este modo el juego es un espacio donde interactúan los estudiantes con el docente, generando una oportunidad para la socialización.

El juego es una actividad vivificante, atractivo, socializador, normativo y además reflexivo, por lo que los que participan activamente en esta acción tienden a desarrollar todas sus capacidades, cognitivas, afectivas y motoras, es decir un desarrollo integral, y mucho mejor si se aplica a estudiantes de inicial que es su periodo de juego.

Por otro lado en las escuelas donde se manifiestan altos niveles de agresión, la introducción de un elemento como el juego permite canalizar impulsos y logra transformar esta agresión en agresividad simbolizada.

Se considera que el ajedrez escolar es una vía mediante el cual los hábitos y patrones virtuosos del carácter facilitan la inserción del educando en la esfera pública de la vida adulta, y muy particularmente en la integración al mundo laboral. Una oportunidad para el desarrollo del carácter, conjunto de habilidades destrezas, valores y atracciones que permite fortalecer la creatividad, imaginación y respeto por las normas establecidas.

2.2.3. Objetivos del ajedrez escolar

La enseñanza del ajedrez en la escuela resulta ser una estrategia didáctica que ayuda a desarrollar múltiples capacidades cognitivas y sociales en los estudiantes, por tanto, el propósito que persigue este juego de mesa es:

- a. Desarrolla en el individuo una actitud favorable hacia el ajedrez que permita apreciar como elemento generador de cultura.

- b. Desarrolla en el individuo su potencial cognitivo, afectivo, socializador imaginativo y creador.
- c. Garantiza al individuo la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas básicas necesarias para la incorporación a la vida activa en sus interrelaciones con los demás..
- d. Favorece la concentración, atención y curiosidad así como la asimilación de las características del ajedrez, que contribuyen con el armonioso desarrollo intelectual y ético de la personalidad.
- e. Priorizar la resolución de problemas, brindando la oportunidad de analizar, evaluar y proponer alternativas de solución a situaciones de la vida diaria.

Muchos aficionados y deportistas de este juego, coinciden en que el ajedrez es un deporte sano, intelectual y lo consideran como un arte, una ciencia y un deporte mental. La enseñanza del ajedrez en los centros educativos de educación básica, debe ser una actividad básica en los programas curriculares con el sano juicio de permitir en el niño su afición por este juego y estimularlo hacia una sana competencia.

2.2.4. Ventajas que ofrece el ajedrez

Saussure, (2007), afirma respecto a las ventajas y oportunidades de este deporte de mesa como las siguientes:

- a. Aumenta la capacidad de concentración. Una de las causas más frecuentes con las que se relaciona el fracaso escolar es la falta de atención de los estudiantes, una capacidad que se puede fomentar fácilmente con la práctica del ajedrez.
- b. Ejercita la memoria. Ya sea la memoria a corto plazo, para recordar los movimientos que se han realizado durante la partida, o a largo plazo, para no olvidar otras partidas jugadas, la multiplicidad de alternativas a las que se enfrenta el jugador de ajedrez tiene como resultado una mejora en su capacidad de retener y recordar datos en la mente.
- c. Desarrolla la capacidad del razonamiento lógico matemático y el proceso de análisis utilizando en el juego de ajedrez es muy similar al que se usa

en las matemáticas y, por tanto, su práctica puede ser beneficiosa para mejorar las aptitudes matemáticas de los estudiantes

- d. Mejora la capacidad de resolución de problemas y toma de decisiones en la que el jugador de ajedrez se enfrenta a distintos problemas que debe resolver, analizando todas las soluciones posibles y eligiendo la más adecuada, incluso muchas bajo la presión del límite de tiempo o diversas condiciones de juego.
- e. Incrementa la autoestima y el afán de superación. Cada partida es un nuevo reto para el jugador ,que intentara mejorar su habilidad para jugar cada vez mejor, asimismo cada vez gana una partida el ajedrecista aumenta su autoestima y valora su pericia en el juego .En el caso de perder contribuye a potenciar la autocrítica.
- f. Permite aprender a reflexionar, planificar y prevenir en cada movimiento el jugador deber reflexionar sobre las jugadas posibles y los ataques que puede recibir, de modo que pueda anticiparse a las respuestas del contrario y tener previstas con antelación las posibles líneas de juego.

2.2.5. El ajedrez en el currículo de educación inicial

Según Ministerio de Educación (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 .

En el campo educativo el ajedrez resulta ser una actividad de entrenamiento para desarrollar múltiples capacidades mentales en los niños de edad preescolar porque de esta manera se inicia al niño en la comprensión de situaciones , en el lanzamiento de hipótesis , analizar y

calcular distintas variantes , evaluar posibles posiciones finales a las que se llegarían según las jugadas , esto será muy provechoso para el niño por que le permitirá solucionar diferentes problemas y poder tomar decisiones por sí mismo.

2.2.6. Proceso didáctico de la enseñanza y aprendizaje del ajedrez.

El Ministerio de educación (2010), en las orientaciones metodológicas recomienda trabajar con material adecuado no tóxico respecto a tableros de pisos, tableros de papel, juegos de ajedrez con expresión lúdica y cuadernillos de actividades.

- Las orientaciones del movimiento de las piezas es enseñado paulatinamente pieza por pieza, comenzando con el peón o por el rey indistintamente, según la modalidad del trabajo del docente, cada pieza tiene sus propias canciones, historias, juegos y trabajos en el tablero de piso o tableros especiales en la mesa.
- El instructor del juego debe mostrarle el movimiento de las torres, que son las piezas más sencillas, jugar algunas partidas con solo las torres, mostrarle la manera de capturar. Es importante el objetivo de estos juegos previos no es el jaque mate, solo la captura de todas las piezas
- De manera progresiva tal como va comprendido el movimiento de las torres se enseñará el movimiento del alfil, la otra pieza con otro movimiento recto. De igual manera como se hizo con las torres se juegan algunas partidas con solo esta pieza hasta comprender el movimiento claramente.
- La siguiente etapa o asamblea del juego estará enfocado a mostrarle el movimiento de la reina; se mueve como torre y alfil, y no será complicado de entender, también muestre como se mueve el rey; como una torre y alfil chiquitos, juegue algunas partidas combinando las piezas, siempre con el objetivo de la captura total de las piezas.
- Aseguradas las atapas anteriores y haber facilitado el desarrollo de estas habilidades llega el momento de las piezas más complicadas por aprender: el caballo. Este se mueve primero como una torre y

luego como un alfil, ensaye con el pequeño sus movimientos y luego póngalo en combinación con los demás piezas.

- Consiguientemente hasta este momento el niño a demostrado un avance significativo, pues la única pieza que hace falta es el peón que se mueve como una torre chiquita y come como un alfil chiquito en este momento no explique para nada el peón de paso.
- Desarrollado las actividades anteriores el niño está listo para jugar una partida solo que ahora cambia el objetivo del juego, este será la captura del rey. Dígale que ganara el que se coma el rey del oponente, esta etapa será la más larga dedique bastante tiempo hasta que no tenga confusiones con el resto de las piezas ya que más adelante entrará en mas líos por eso debe estar preparado.
- Conseguido todo esto se entenderá que el juego ha sido desarrollado en su totalidad, finalmente podrá enseñar los demás movimientos especiales y estará listo para competir con otros niños.

Desde otro punto de vista citamos a Schuckermith (1987), quien afirma que,,, “ estrategias metodológicas son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender. La aproximación de los estilos de enseñanza al estilo de aprendizaje requiere como señala Bernal (1990) que los profesores comprendan la gramática mental de sus alumnos derivada de los conocimientos previos y del conjunto de estrategias, guiones o planes utilizados por los sujetos de las tareas”.

Hace mención y reconoce que es de alta responsabilidad de los docentes, el de compartir con los niños y niñas que atienden, así como con las familias y personas de la comunidad que se involucren en la experiencia educativa. Por tanto, educadoras y educadores deben organizar propósitos, estrategias y actividades de esta manera aportar sus saberes, experiencia, concesiones y emociones que son las que determinan su acción en el nivel inicial y que constituyen su intervención educativa intencionada. Deben partir de los intereses de los niños y niñas, identifican y respetan las diferencias y ritmos

individuales e integran los elementos del medio que favorecen la experimentación, la invención y la libre expresión.

2.2.7. Importancia del ajedrez en el proceso aprendizaje

Bott & Marrison (1986), 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.

Estos autores, consideran que el ajedrez debe ser incorporado al currículo escolar por las siguientes razones:

- Tiene una base matemática en sus diversas dimensiones.
- Estimula el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.
- Permite el desarrollo cognitivo, reflexivo y el sentido ético.
- Estimula la creatividad a través de la resolución de problemas.

Contribuye al desarrollo integral de todas sus facultades del niño.

Al respecto Piaget (2009), define el desarrollo de la inteligencia desde el punto de vista del equilibrio de la siguiente manera “...la inteligencia constituye el estado de equilibrio hasta y el cual tienden todas las adaptaciones sucesivas de orden sensorio motor y cognoscitivo ,así como todos los intercambios asimiladores y acomodadores entre el organismo y el medio ” (p.21).

2.2.8. El ajedrez como herramienta pedagógica

Siguiendo las recomendaciones del Ministerio de educación (2010), el ajedrez debe aprovecharse en el campo educativo para desarrollar habilidades mentales a través de la resolución de problemas concretos de ajedrez ,este tipo de ejercicios exigen al estudiante comprender la

situación, lanzar, hipótesis, analizar rigurosamente, calcular distintas variantes, evaluar las posiciones finales a las que se llegaría según las jugadas elegidas, detenerse en toda las posibilidades del adversario e investigar sus opciones, para finalmente encontrar la solución adecuada y tomar una decisión.

Este proceso fomenta el pensamiento crítico y requiere un buen nivel de atención que los estudiantes alcanzan en la medida de la ejercitación. Convertir el tablero de ajedrez en el campo de entrenamiento para el desarrollo de las capacidades mentales de los niños y jóvenes es factible y está al alcance de los maestros.

El ministerio de educación recomienda iniciar la enseñanza del ajedrez con los niños de tres años de edad, si bien es cierto que, en tan temprana edad no se puede explicar aspectos complejos y estratégicos del juego, si se puede dar a conocer las partes del tablero, el movimiento de las piezas y realizar ejercicios simples de cálculo, visualización percepción, atención, análisis y memoria.

Por otra parte, nos da la posibilidad de forjar valores en nuestros niños, ellos aprenden la cortesía, acatar normas y turnos, a respetar las ideas de los demás, a responsabilizarse de sus propios actos y entender que toda acción tiene un efecto, es muy valioso poder enseñar a los niños a ganar y a perder sobre todo inculcar en ellos la disciplina, el aprecio por el silencio y el autocontrol.

2.2.9. Tipos de juegos de ajedrez

En la visión de Barredas (2004), respecto a los tipos de juegos del ajedrez, acota los siguientes:

a. Juegos psicomotrices. Esta dada por el contenido de habilidades motrices y su variabilidad en función del reconocimiento y características de las piezas del ajedrez, jerarquía y su movilidad (acorde a posibilidades de razonamiento del niño) que permiten el desarrollo de capacidades

perceptivas motrices como el equilibrio, la espacialidad, la lateralidad entre otras, evitando palabras técnicas y complicadas, pudiendo al final de la etapa incluir medios que condicionen un tablero de ajedrez donde puedan realizar desplazamientos de algunas figuras según orientaciones bien elaboradas.

Poseen elementos matemáticos (el cuadrado como figura geométrica) y actividad lúdicas de crear y descubrir que reciben en la etapa inicial. Se trabaja en la consolidación del conocimiento de los colores pudiendo variar los de tonalidad oscura. Pueden emplearse además en algún momento de una actividad programada según se adapte al tipo de actividad propuesta.

b. Juegos simbólicos. Se basan en sustituir la funcionalidad básica de un objeto por otra imaginaria. Son juegos que se basan en la creatividad e imaginación del niño. Estos juegos van acompañados de personajes ficticios o amigos invisibles que crean ellos y les acompañan en los juegos. En las primeras fases se juega individualmente para luego dar paso a una fase colectiva, donde se comparte con otros niños los objetos imaginarios, así como los amigos invisibles.

2.2.10. Teoría del aprendizaje por descubrimiento.

Bruner (1980), en su amplia concepción del aprendizaje, afirma que, ..” aprendizaje es el resultado de la actividad. La actividad se facilita si el aprendiz está motivado. La motivación activa la selectividad de la percepción. El razonamiento inductivo contribuye al aprendizaje, se efectúa mejor a través del descubrimiento. Los profesores deben proporcionar a sus estudiantes situaciones que les permita descubrir el conocimiento por sí mismo. Para tal fin, son útiles las preguntas integrantes, el planteamiento de situaciones ambiguas, la formulación de problemas interesantes”.

Bruner recomienda que se pueden planificar actividades de aprendizaje significativos para una o varias sesiones de aprendizaje, para realizar en el aula, en el laboratorio, fuera del aula, en el área de deportes, en el centro de producción, en la comunidad y en otros espacios con potencialidad educativo. Lo importante es que estas actividades reúnan por lo menos las siguientes características:

- Que tenga relación con las necesidades de los estudiantes y con sus conocimientos previos.
- Que sean novedosas e interesantes para ellos. Es muy importante que las actividades sean estimulantes, motivadoras y mantengan la atención de las alumnas y alumnos durante el proceso.
- Que los estudiantes puedan participar en su organización y desarrollo.
- Que puedan generar nuevas actividades de aprendizaje.

2.2.11. Posición filosófica constructivista del aprendizaje.

En el razonamiento de Bunge (2007), el constructivismo considera que, ... “las estructuras mentales no son innatas, es decir la mente no viene programada desde el nacimiento hasta la adolescencia”. Por ello se dice que el niño no es un adulto en "miniatura" sino un constructor de su vida mental.

Piaget (1980), considera que la epistemología es el conocimiento de los conocimientos y la psicología es la encargada de estudiar la formación y desarrollo del conocimiento. Por lo tanto, los esquemas son producto de la actividad (sujeto – objeto) que reorganiza y construye los conocimientos y la inteligencia.

2.2.3 La atención

2.2.3.1 Concepto

Reátegui (1999), respecto al estudio de la atención, precisa. .. “la atención es un proceso discriminativo y complejo que acompaña todo el procesamiento cognitivo, además es el responsable de filtrar información e ir asignando los recursos para permitir la adaptación interna del organismo en relación con las demandas externas”.

García (1997) y Ruiz- Vargas (1987, estudiosos de la atención coinciden en que la atención, es un mecanismo, que va a poner en marcha a los procesos que intervienen en el procesamiento de la información, participa y facilita el trabajo de todos los procesos cognitivos, regulando y ejerciendo un control sobre ellos.

Para Rubinstein (1982), afirma que la atención es la modificadora de los procesos psicológicos, haciendo que estos aparezcan como actividades

orientadas a ciertos objetos, lo que se produce de acuerdo al contenido de las actividades planteadas que guían el desarrollo de los procesos psíquicos, siendo la atención una faceta de los procesos mentales.

Johnston & Heinz (2004), manifiestan que la atención tiene un carácter eminentemente selectivo, centrándose en unos aspectos que ocupan el primer plano, quedando el resto ignorado o como en penumbra.

Según estos autores, “la atención no es sino el aspecto selectivo de la percepción, la claridad es consecuencia lógica de la selectividad, ya que al centrar la atención sobre un estímulo concreto, aumentan la nitidez y la fuerza de captación”.

La atención presenta un papel muy relevante en diferentes aspectos de la vida del hombre, por ello han sido muchos los autores que han definido y estudiado la atención. Por tanto, la atención presenta faces entre las que podemos destacar la fase de orientación, selección y sostenimiento de la misma.

2.2.3.2 Características de la atención

Falcón (2007, p. 353), hace mención las siguientes características de la atención:

- a. Es amplia respecto a la cantidad de información que se puede atender a la vez como al 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 incremento en la actividad del sistema nervioso e intelectual del alumno.
- d. Tiene capacidad de selectividad viene marcada por la limitación de la información que una persona puede procesar.
- e. Pude expresarse en diferentes grados: desde lo más cercano al desinterés hasta la concentración profunda.

2.2.3.4. Tipos de atención.

Celada (1990), lo tipifica la atención en los siguientes tipos:

- a. Atención voluntaria: Es aquella que se dirige con una atención que se desarrolla a partir de la niñez, especialmente, con la adquisición del lenguaje y las exigencias escolares. Sin embargo es en la actividad laboral de esta adquiere, podemos decir, su madurez es activa y consciente
- b. Atención involuntaria: Es aquella que se significativo y desaparece casi de genera a partir de las cualidades del estímulo como el tamaño, color, forma , hasta significación .Este tipo de atención es pasiva y emocional ,por cuanto la persona no se esfuerza ni orienta a la actividad hacia el objeto o situación, ni tampoco está vinculada con sus necesidades, intereses y motivos .
- c. Atención refleja: Es aquella que está causada por un estímulo que desencadena una respuesta automática del sujeto.
- d. Atención sostenida: Es un proceso que no hace referencia a funciones cognitivas si estímulo que desencadena una respuesta automática.

2.2.2.5. Dimensiones de la atención

Según Ballesteros (1994), al estudiar la atención como una facultad inherente al ser humano, precisa que la atención tiene tres dimensiones bien marcadas.

a. Dimensión Cognitiva. equivale a capacidad de procesamiento de la información a partir de la percepción y la experiencia, pero también de las inferencias, la motivación o las expectativas, y para ello es necesario que se pongan en marcha otros procesos como la atención, la memoria, el aprendizaje, el pensamiento, etc.

En este sistema cognitivo o sistema general de procesamiento de la información, la percepción vendría a ser el pilar básico en el que se asienta el proceso de atención conectada a otros procesos superiores.

b. Dimensión Sociocultural. Proceso por el cual podemos dirigir nuestros recursos mentales sobre algunos aspectos del medio, los más relevantes, o bien sobre la ejecución de determinadas acciones que consideramos más adecuadas entre las posibles. Hace referencia al estado de observación y de alerta que nos permite tomar conciencia de lo que ocurre en nuestro entorno. (p. 170).

Para llegar a entender que es la atención, previamente tenemos que aceptar que la atención es un conjunto de “atenciones diferentes cerebrales” para las distintas tareas y conductas que lleva a cabo el ser humano, por tanto, los procesos atencionales permiten una coherencia y continuidad de la conducta del comportamiento orientado hacia un fin y están en la base del resto de los procesos cognitivos.

c. Dimensión Emocional. En esta dimensión la atención es considerada como un foco de luz que ilumina lo que hay delante de nosotros y lo distingue de todo lo demás. Fuera de ese foco queda la penumbra y en ella apenas si se puede distinguir algo, por tanto, ese foco se enciende desde lo emocional que es la curiosidad.

Afirma que para que seamos capaces de grabar y aprender un concepto ese foco tiene que estar encendido durante al menos 65 milésimas de segundo y que ser consciente de algo, y por lo tanto lo podemos aprender dos cosas diferentes al mismo tiempo.

2.2.2.6 Factores que influyen en la atención.

Falcón M. (2007.p.354) nos menciona los siguientes factores:

a. Factores externos:

- Intensidad: se presenta, por ejemplo, con una luz brillante, el mal olor, el choque estrepitoso.
- Tamaño: los objetos grandes, con mayor probabilidad, atraerán más nuestra atención que los objetos pequeños. Un anuncio de mayor tamaño atraerá más nuestra atención que uno pequeño.
- Movimiento: un movimiento repentino cerca de nosotros, mientras estamos concentrados en una actividad, puede convertirse en el foco de nuestra atención.
- Cambio: puede ser que una luz aumente repentinamente de brillo o que le pierda de pronto: que un ruido se haga más sonoro o más apagado
- Repetición: ayuda a orientar la atención al hacer notar reiteradamente la presencia del objeto-estimulo, sin embargo este muy repetido a menudo, hace que se debilite la atención.

b. Factores internos:

- Motivación: Está referida que nuestras peculiaridades, necesidades, intereses o motivos personales influyen en nuestra atención.
- Afectos: las emociones, los sentimientos, los estados de ánimo de las personas condicionan (bloquean o facilitan) en alguna medida la atención.

2.2.2.7. Atención y memoria

Celada y Cairo (1990,p. 82) expresa que la memoria asegura el almacenamiento de la información ,siendo la atención uno de los factores asociados a su buen funcionamiento , entendida esta como el esfuerzo realizado por la persona tanto en la fase de almacenamiento como en la fase de recuperación de la información.

La memoria es el proceso mental mediante el cual la persona fija y conserva las experiencias vividas y las re-actualiza de acuerdo a las necesidades del presente.

Desde esta perspectiva consideramos que la atención tiene una amplia capacidad de diferenciar los distintos estímulos que se presenta en el mundo exterior y es la predisposición del sujeto la base para que pueda estar atento a lo que ocurre los fenómenos y hechos de la realidad natural y social.

2.2.2.8. El papel del profesor frente al desarrollo de la atención

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.

Del maestro se puede decir, que aparte de ser un guía y orientador del aprendizaje como se había mencionado anteriormente, es una figura de autoridad y se convierte en sucedáneo del padre, queriendo decir con esto que es el ejemplo y modelo a seguir y los sentimientos que los alumnos tiene a sus padres se depositaran en el maestro, por lo que tiene un papel fundamental y único en el desarrollo de cada uno de sus alumnos y aunque bien es sabido que en la formación del sujeto interviene muchos entes el maestro y el padre priman sobre todo los demás.

2.2.2.9. Teoría cognitiva de la atención.

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 dos habilidades distintas”.

El autor considera que la primera, es la habilidad de enfocarse en los aspectos relevantes del ambiente y poder saber que pueden usar del ambiente para una tarea específica, y la segunda es la habilidad de ignorar los estímulos que distraen. Esta habilidad va a ayudarle al niño a llevar a cabo tareas específicas y evitar en la mejor medida las distracciones, al igual que desarrollar más partes de la cognición.

Por otro lado afirma que mediante la percepción, se recibe la información a través de los sentidos, que es el tacto, la vista, el gusto, oído y olor. De esta manera, los niños pueden crear una imagen certera del ambiente que los rodea para poder operar sobre aquel ambiente. En este sentido cada persona procesa de distinta manera los sentidos y los estímulos que recibe, por lo tanto se tiene una distinta interpretación de la percepción se percibe en un principio al estímulo como algo entero, por ejemplo un sonido, pero los niños pueden tener la capacidad de determinar el tono, la frecuencia, el volumen, el ritmo, entre otros, y pueden saber si han escuchado esos estímulos con anterioridad. Todo esto se relaciona con el aprendizaje de los niños y como se desarrollan en el área cognitiva.

2.3 Marco conceptual

- a. Ajedrez. Es 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. Dichas piezas son un rey, una reina, dos torres, dos caballos, dos alfiles y ocho peones. El objetivo es llegar a derrocar al rey del rival, para lo cual es posible capturar a las diversas piezas del contrario. (Pérez y Gardey, 2015.p 120).
- b. Juego de ajedrez. 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. (Pérez y Gardey, 2015.p 135).
- c. Atención. Es el proceso conductual y cognitivo de concentración selectiva en un aspecto discreto de la información, ya sea considerada subjetiva u objetiva, mientras que se ignoran otros aspectos perceptibles. La atención también ha sido denominada como la asignación de recursos de procesamiento limitados. (Ministerio de Educación, 2010, p. 213)
- d. Lúdica. Concebida como un método que pretende lograr aprendizajes, sustantivos o complementarios a través del juego o actividad lúdica, existiendo una cantidad de actividades diversas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser aprovechados por el profesor. (Brunner 1998. p. 218)
- e. Estrategia. Plan ideado para dirigir un asunto y 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. (Pérez y Gardey, 2015. p 161).

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

H₁: El juego de ajedrez como estrategia didáctica, desarrolla significativamente la capacidad de atención de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, San Ignacio 2 017.

H₀: El juego de ajedrez como estrategia didáctica, no desarrolla significativamente la capacidad de atención de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, San Ignacio 2 017.

2.4.2. Hipótesis específicas

H₁: El nivel de atención en sus dimensiones: cognitiva, sociocultural y emocional de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1296 Barrios Altos, antes de la aplicación del juego de ajedrez como estrategia didáctica, es deficiente.

H₀: El nivel de atención en sus dimensiones: cognitiva, sociocultural y emocional de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1296 Barrios Altos, antes de la aplicación del juego de ajedrez como estrategia didáctica, es regular.

H₂: El nivel de atención en sus dimensiones: cognitiva, sociocultural y emocional de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1296 Barrios Altos, después de la aplicación del juego de ajedrez como estrategia didáctica, es buena.

H₀: El nivel de atención en sus dimensiones: cognitiva, sociocultural y emocional de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1296 Barrios Altos, después de la aplicación del juego de ajedrez como estrategia didáctica, es regular.

2.5. Variables

2.5.1. Definición conceptual

a. Variable Independiente.

Juego de ajedrez. 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. (Pérez y Gardey, 2015.p 135).

b. Variable Dependiente.

Atención. Proceso conductual y cognitivo de concentración selectiva en un aspecto discreto de la información, ya sea considerada subjetiva u objetiva, mientras que se ignoran otros aspectos perceptibles. La atención también ha sido denominada como la asignación de recursos de procesamiento limitados. (Ministerio de Educación, 2010, p. 213)

2.5.2 Operacionalización de las variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
<p>VI</p> <p>Juego de ajedrez Estrategia didáctica que facilita desarrollar diversas habilidades y capacidades en los estudiantes. Fue desarrollado mediante 12 talleres interactivos con metodología activa.</p>	<p>Juegos psicomotrices</p> <p>Juegos simbólicos</p>	<p>-Manipula piezas diversas del ajedrez.</p> <p>-Juega a reconocer elementos de plano.</p> <p>-Diferencia las piezas mediante el juego.</p> <p>-Localiza posiciones de piezas.</p> <p>-Realiza movimientos y direcciones con piezas.</p> <p>Juegos de competencias y roles</p>	<p>Plan de actividades</p> <p>Lista de cotejo.</p>
<p>VD</p> <p>La atención capacidad que permite focalizar la atención producto de los estímulos sensoriales del medio externo. La atención fue medida mediante una guía de observación con tres dimensiones y valorada como bueno, regular y deficiente.</p>	<p>cognitivo</p> <p>Sociocultural</p> <p>Emocional</p>	<p>-Muestra concentración en las actividades.</p> <p>-Reconoce las piezas del ajedrez.</p> <p>-Comparte las tareas en colectivo.</p> <p>-Respeto acuerdos y reglas de juego</p> <p>-Muestra alegría desarrollar actividades con ajedrez.</p> <p>-Se motiva al realizar actividades colectivas</p>	<p>Guía de Observación</p>

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo y nivel de investigación

El tipo de investigación utilizada por su finalidad fue aplicada, en tanto se manipulo la variable juegos de ajedrez para que surta efectos en la segunda atención en los estudiantes de la muestra., esta dinámica permite determinar los cambios y transformaciones de una realidad concreta.

Por su enfoque la investigación es cuantitativa, en razón que los datos que se tomen en cuenta para su tratamiento, están en base a cantidades numéricas que necesita el uso de la estadística descriptiva e inferencial para su descripción e inferencia respectiva.

Por su temporalidad es de tipo longitudinal, debido que los periodos de tiempo en que se recopiló los datos y se evaluaron a las mismas personas, es en un periodo corto de tiempo. (Myers, 2006).

3.2. Métodos de investigación

Los métodos de investigación que se utilizó son el inductivo, deductivo, analítico y sintético, con los cuales detallamos a continuación

a. Método inductivo. Método importante que permitió describir la realidad teniendo como criterio el análisis del fenómeno de estudio desde lo particular a lo general. Permitted conocer la influencia de las actividades en el aprendizaje basado en el ajedrez, con las que fue conociendo los progresos de los estudiantes.

Así mismo en la revisión bibliográfica ayudó a la observación de los hechos y fenómenos y continuar con la formulación de leyes universales.

b. Método deductivo. Se analizó el problema desde una visión holística hacia el tratamiento particular de las actividades con ajedrez así como conocer el proceso de desarrollo de la capacidad de atención en los estudiantes.

Al utilizar este método consiste necesariamente construir una argumentación lógica con proposiciones generales y particulares, permite además explicar

un hecho, en un sistema de entidades interrelacionadas por leyes o principios.

c. Método analítico-sintético. El análisis y discusión de resultados facilitó conocer los cambios obtenidos en la atención de los estudiantes mediante experiencias realizadas así como las bases conceptuales consideradas en el marco teórico. El análisis y la síntesis fueron importantes en la investigación porque cada asunto o situación presentada se requirió de un estudio de sus partes y la recomposición del mismo. La síntesis constituye un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis; se trata en consecuencia de hacer una explosión metódica y breve, en resumen.

3.3. Diseño de Investigación

En la investigación se adoptó el diseño pre experimental con un sólo grupo, al cual se le utilizó una guía de observación antes y después de aplicar el programa del ajedrez como estrategia didáctica para mejorar la capacidad de atención en los estudiantes. Este diseño se utilizó por tener una población reducida y ser el único grupo en la institución educativa. Por lo general las observaciones se obtienen a través de la aplicación de una prueba u observación directa, cuyo nombre asignado depende del momento de aplicación. Si la prueba se administrará antes de la introducción de la variable independiente se le denomina pretest y si se administra después que entonces se llama posttest (Hernández, y otros 2010). El diagrama es el siguiente:

Ge: O₁ X O₂

Dónde:

Ge= Representa a los 15 estudiantes de 5 años.

X = Actividades con juego de ajedrez

O1 = Observaciones de la capacidad de atención antes

O2 = Observaciones de la capacidad de atención después.

3.4. Población y Muestra

3.4.1. Población

La población objeto de estudio estuvo constituido por los 31 estudiantes hombres y mujeres de la Institución Educativa Inicial N° 1296. Barrios Altos, distrito de San José de Lourdes. Las edades de dichos estudiantes están diferenciadas por tres grupos etarios, oscilan entre tres años cumplidos y cinco años y medio, provienen de zona rural en su mayoría, cuyas características sociales son mayormente poco sociables.

Cuadro 1.

Población de estudiantes de la I.E. 1296, Barrios Altos, San José de Lourdes.

Edad	H	M	Total	%
3 años	06	05	11	36%
4 años	02	03	05	16%
5 años	07	08	15	48%
Total	15	16	31	100%

Fuente: Nóminas de Matrícula 2017

3.4.2 Muestra

Cuadro 2

Muestra de los estudiantes de la I.E. 1296, Barrios Altos, San José de Lourdes

Edad	H	M	Total	%
5 años	07	08	15	48%

Fuente: Nóminas de Matrícula 2017.

La selección de la muestra fue por criterio de focalización directa, es decir a conveniencia por considerarse una grupo pequeño

3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

En la investigación se siguieron las siguientes técnicas e instrumento de recolección de datos inherentes a la investigación.

a. La observación. En la investigación científica, la observación es un proceso de búsqueda y recojo de información orientada a describir

características de hechos y fenómenos naturales, sociales, culturales que se presenta en una realidad concreta. Esta técnica de investigar fue la principal actividad de describir a los 15 estudiantes de cinco años respecto a su nivel de atención en dos momentos claves, antes de presentar el estímulo y posterior a él, con cuyos resultados dan cuenta de la influencia de una variable sobre la otra.

El instrumento que permitió recoger los datos de la muestra fue la *guía de observación*, con la que se pudo observar, describir e interpretar los desempeños de los estudiantes durante cada una de las actividades desarrolladas con juegos de ajedrez. El procedimiento fue de dos tipos: individual y colectivo en todo el proceso que duró la experiencia realizada a largo del estímulo aplicado.

Además se utilizó la *lista de cotejo* como otro instrumento válido y adecuado para el recojo de información durante el trabajo de la experiencia con juegos de ajedrez. Consistió en un listado de aspectos a observar y permitió determinar el nivel de influencia del juego de ajedrez en la estimulación de la capacidad de atención de los estudiantes de 5 años de la Institución educativa Inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, San Ignacio en el año

b. El análisis documental. Técnica de gabinete que consistió en la búsqueda, análisis y selección de información relevante de fuentes escritas en libros, tesis, artículos científicos, y otras fuentes respecto a la variable de juegos con el ajedrez y a la atención y sus dimensiones para estudiantes del nivel inicial.

Los instrumentos utilizados para esta técnica fueron las fichas textuales, de resumen, de comentario y bibliográfica, con las cuales permitieron extraer información y considerar en la parte teórica de la investigación.

Las características técnicas de los instrumentos presentan criterio de rigor científico por cuanto fueron diseñados por las investigadoras y puestos a evaluación persistente por criterio de jueces, los cuales permitió encontrar la validez de contenido y posteriormente la confiabilidad por evaluación piloto y calculada por alfa de cronbach.

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Los datos que aportaron al tratamiento de las variables de estudio fueron analizados en tres fases:

Primera fase: Validación y confiabilidad del instrumento.

La guía de observación denominada Guía de observación para medir atención en los estudiantes, fue diseñada por las autoras y fue validada por tres expertos, lo mismo que cuentan con una solvencia moral, ética y profesional acorde con las variables de estudio. Se contrastó estadísticamente con el Coeficiente por Rangos y la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbrach.

Segunda fase: Análisis descriptivo simple de datos.

Los datos recogidos del pre test y post test, fueron procesados y analizados utilizando la Estadística descriptiva, como:

Estadígrafos de posesión, los cuales permitieron conocer las medidas de centralidad, como la media aritmética.

Estadígrafos de dispersión, con los que se demostraron la homogeneidad o heterogeneidad de la muestra respecto a la atención de los estudiantes.

Estadígrafos inferenciales, se optó por la t de student para muestras relacionadas con nivel de significancia de 5%. Medida que permitió contrastar las hipótesis planteadas, en la que el resultado permite aceptar o rechazar en base al cálculo de los datos antes y después de la experimentación.

3.7 Aspectos éticos

En todo proceso investigativo, exige que las actividades que realiza el investigador, debe ajustarse estrictamente a la verdad, por tanto, la investigación fue diseñada atendiendo los procedimientos metodológicos de la Universidad Católica de Trujillo.

La información teórica conceptual que consignamos en la investigación fue citada convenientemente cuidando no caer en el plagio, además se respetó el consentimiento de la directora de la institución y de los padres de familia para trabajar con los estudiantes de los cuales cuidadosamente se respeta la identidad y fidelidad de los datos, de las cuales asumimos y queda a nuestra entera responsabilidad.

CAPITULO IV. RESULTADOS

4.1. Presentación de resultados, descripción y análisis de resultados.

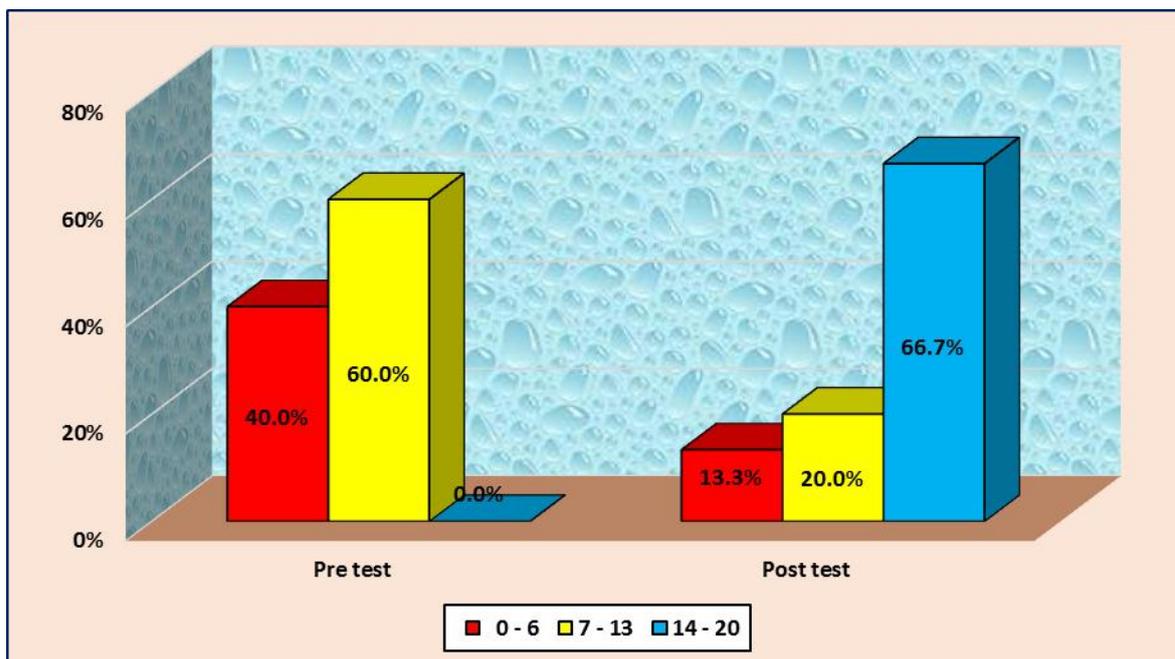
Tabla 1.

Resultados obtenidos por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, San Ignacio correspondiente a la dimensión cognitiva

Escala	Nivel	Pre test				Post test			
		fi	f%	Prom.	CV(%)	fi	f%	Prom.	CV(%)
0 - 6	Deficiente	6	0.400			2	0.133		
7 - 13	Regular	9	0.600			3	0.200		
14 - 20	Bueno	0	0.000	8.4	32.4	10	0.667	14.0	33.5
Total									

Fuente: Matriz de datos de la variable: Atención

Figura 1. Representación gráfica de la dimensión cognitiva



Fuente: Tabla 1

Descripción.

Los resultados a relacionados con la dimensión cognitiva se observan:

En el pre test. El 40% de los estudiantes tienen ubicación en el nivel deficiente ya se sienta por ciento lo hacen el nivel regular, no existe ningún estudiante en el

nivel de logro bueno. La media aritmética de esta prueba es de 8.4 puntos lo cual ubica los estudiantes en el nivel de logro regular. El coeficiente de variabilidad al asumir el Valor de 32.4% indica que esas puntuaciones son homogéneas.

En el post test. El 13.3% de los estudiantes han obtenido el nivel deficiente, el 20.0% obtuvo el nivel regular y la mayoría absoluta conformada por el 66.7% se ubicó en el nivel de logro bueno. La media aritmética en esta prueba fue de 14.0 puntos lo cual ubica los estudiantes en forma grupal en el nivel de logro bueno. El coeficiente de variabilidad obtenido fue de 33.5% lo cual indica que estas puntuaciones son ligeramente heterogéneas.

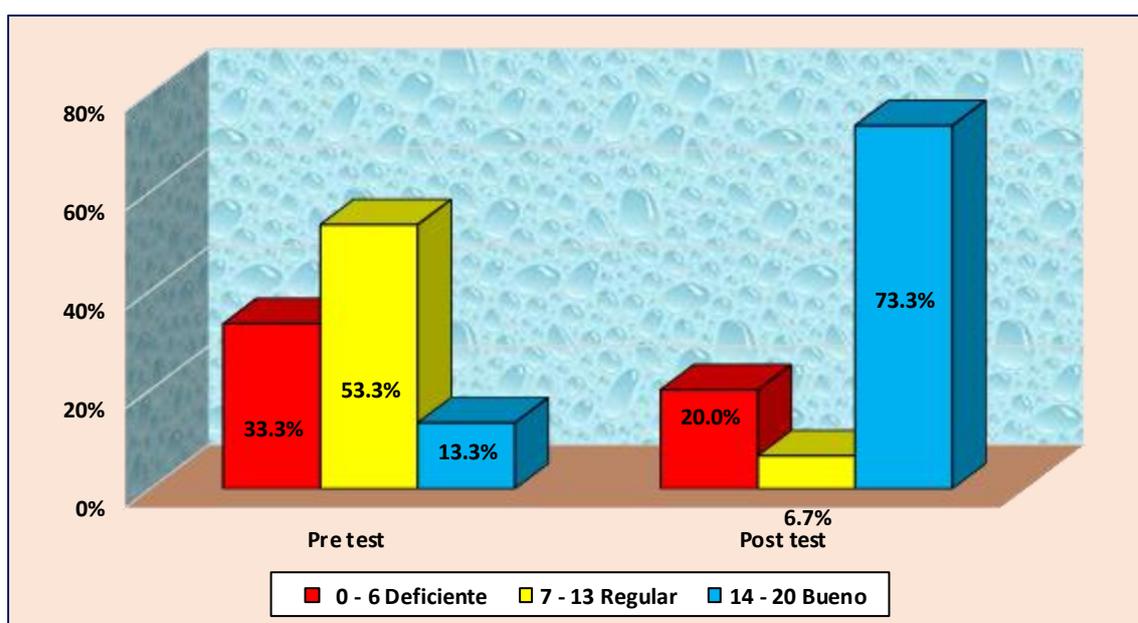
Tabla 2

Resultados obtenidos por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, San Ignacio correspondiente a la dimensión sociocultural

Escala	Nivel	Pre test				Post test			
		fi	f%	Prom.	CV(%)	fi	f%	Prom	CV(%)
0 - 6	Deficiente	5	33.3	8.3	36.4	3	20.0	13.7	33.4
7 - 13	Regular	8	53.3			1	6.7		
14 - 20	Bueno	2	13.3			11	73.3		
Total		15	100.0			15	100.0		

Fuente: Matriz de datos de la variable: Atención

Figura 2. Representación gráfica de la dimensión Sociocultural.



Fuente: Tabla 2

Descripción.

En la dimensión sociocultural tenemos los siguientes resultados:

En el pre test. El 33.3% de los estudiantes obtuvieron el nivel de logro deficiente, el 53.3% lo hizo en el nivel de logro regular y el restante 13.3% obtuvo puntuaciones en el nivel bueno. La media aritmética de esta dimensión alcanzó el Valor de 8.3 puntos por lo que ubica los estudiantes en forma grupal en el nivel de

logro regular, el coeficiente de variabilidad al asumir el Valor de 36.4% indica que estas puntuaciones son heterogéneas.

En el post test. El 20% de los estudiantes tuvo ubicación en el nivel deficiente, el 13.3% lo hizo en el nivel de logro regular y la mayoría absoluta conformada por el 66.7% obtuvo puntuaciones en el nivel de logro bueno. La media aritmética de la dimensión fue de 13.8 puntos por lo que se ubica los estudiantes en el nivel de logro bueno por aproximación, el coeficiente de variabilidad indica que esas puntuaciones son heterogéneas al haber obtenido el Valor de 38.4%.

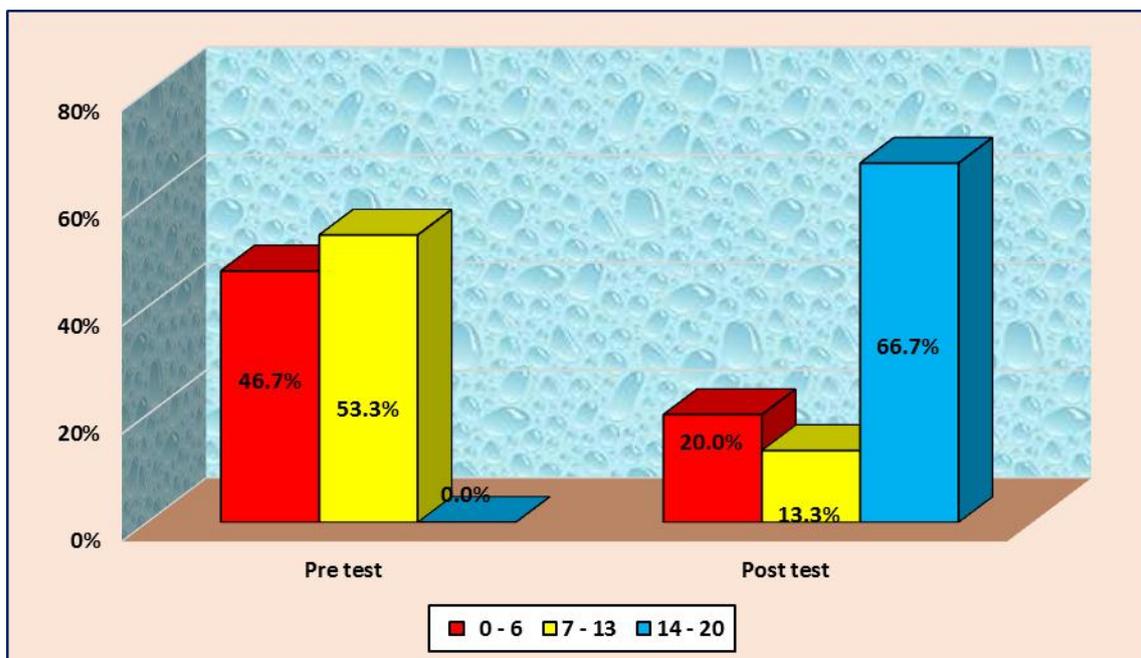
Tabla 3

Resultados obtenidos en la dimensión emocional por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, San Ignacio

Escala	Nivel	Pre test				Post test			
		fi	f%	Prom.	CV(%)	fi	f%	Prom	CV(%)
0 - 6	Deficiente	7	46.7	6.9	36.0	3	20.0	13.8	38.4
7 - 13	Regular	8	53.3			2	13.3		
14 - 20	Bueno	0	0.0			10	66.7		
Total		15	100.0			15	100.0		

Fuente: Matriz de datos de la variable: Atención

Figura 3. Representación gráfica de la dimensión emocional.



Fuente: Tabla 3

Descripción.

En la dimensión emocional los resultados por un tipo de prueba son los siguientes:

En el pre test. En el nivel de inicio se ubicó el 46.7%, en proceso lo hizo el 53.3% y ninguno ha obtenido el nivel bueno, la media aritmética de la dimensión fue de 6.9 puntos que indica que los estudiantes en términos generales se encuentran en

el nivel de logro regular, el coeficiente de variabilidad obtenido fue de 36.0% lo cual indica que sus puntuaciones son heterogéneas.

En el post test. El 20.0% de los estudiantes obtuvieron el nivel deficiente, el 13.3% lo hizo en el nivel de logro regular y la mayoría absoluta constituida por 66.7% obtuvo el nivel de logro bueno. La media aritmética de la dimensión fue de 13.8 puntos que ubica los estudiantes en el nivel de logro bueno, el coeficiente de variabilidad al asumir el valor de 38.4% indica que estas puntuaciones son heterogéneas.

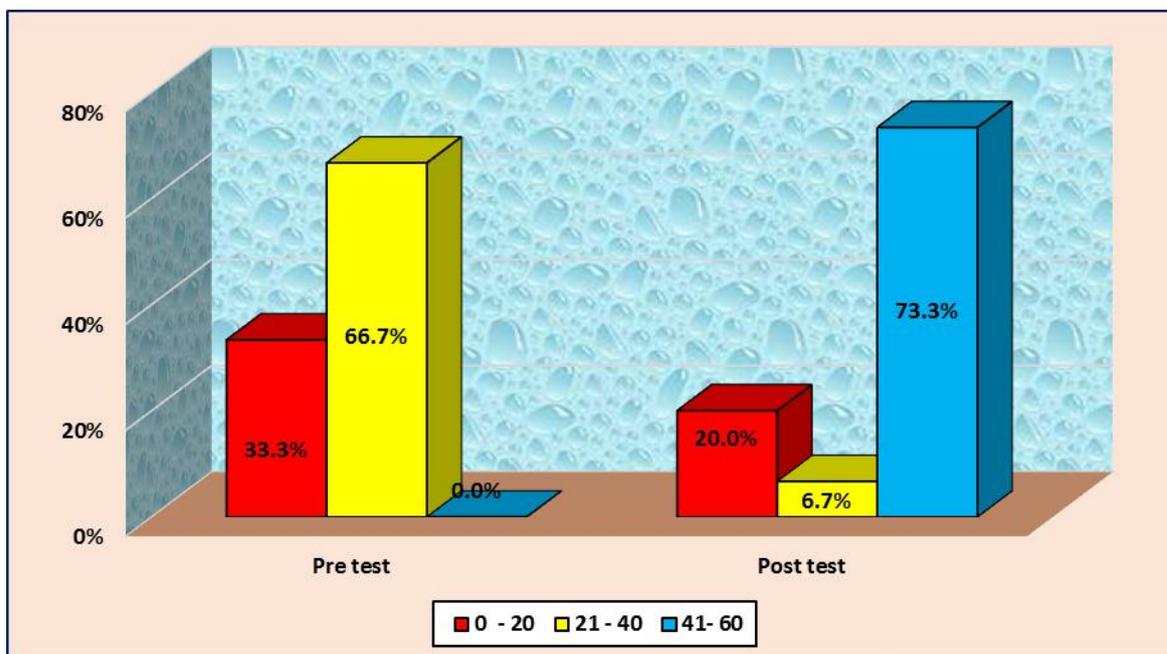
Tabla 4

Resultados obtenidos en la variable capacidad de la atención por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, San Ignacio

Escala	Nivel	Pre test				Post test			
		fi	f%	Prom.	CV(%)	fi	f%	Prom	CV(%)
0 - 20	Deficiente	5	33.3	23.5	30.1	3	20.0	41.5	32.9
21 - 40	Regular	10	66.7			1	6.7		
41 - 60	Bueno	0	0.0			11	73.3		
Total		15	100.0			15	100.0		

Fuente: Matriz de datos de la variable: Atención

Figura 4. Representación gráfica de la variable: Capacidad de la atención.



Fuente: Tabla 4

Descripción.

A nivel de la variable se observa lo siguiente resultado:

En el pre test. El 33.3% de los estudiantes se ubicaron en el nivel deficiente, el 66.7% lo hizo en el nivel Regular y ningún estudiante obtuvo el nivel de logro bueno. La media aritmética de la variable capacidad de la atención antes de la aplicación de la propuesta pedagógica fue de 23.5 puntos lo cual indica que los estudiantes en forma General obtuvieron el nivel de logro regular al estar comprendidas en el intervalo 21 – 40. El coeficiente de variabilidad esta prueba

alcanzó al Valor de 30.1 puntos lo cual indica que estas puntuaciones son heterogéneas.

En el post test. Después de la aplicación de la propuesta de intervención pedagógica, hemos encontrado que el 20% de los estudiantes se ubicaron en el nivel de logro deficiente, el 6.7% lo hizo en el nivel regular y la mayoría absoluta conformada por 73.3% alcanzó el nivel de logro bueno. La media aritmética de la variable después de la aplicación de la propuesta con todo el Valor de 41.5 puntos lo cual indica que estas puntuaciones están enmarcadas en el nivel de logro bueno, el coeficiente de variabilidad al registrar el Valor de 32.9% indica que estas puntuaciones son ligeramente homogéneas.

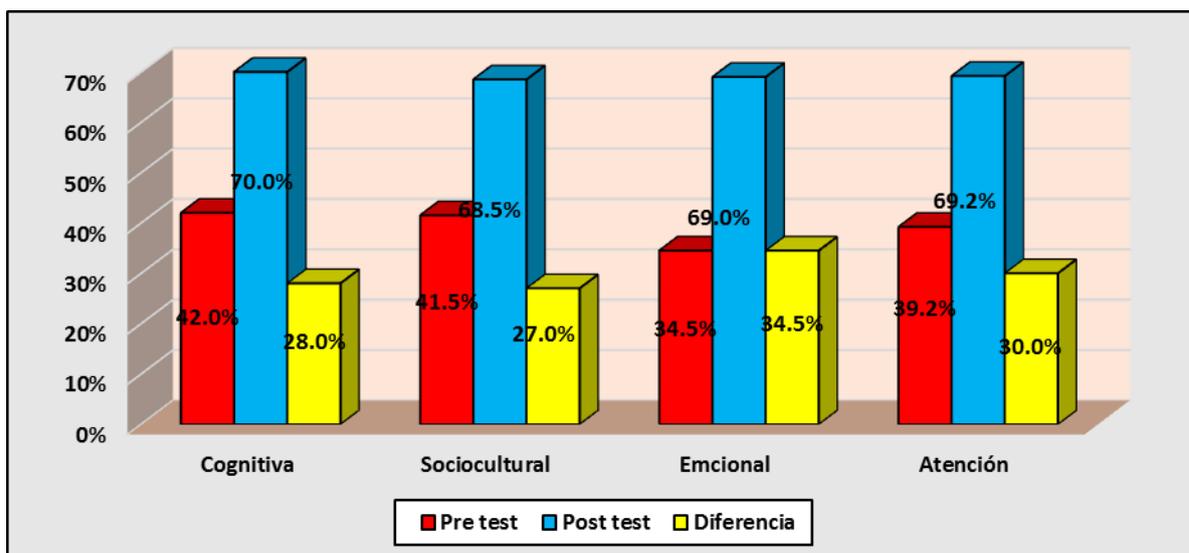
Tabla 5.

Rendimiento porcentual a nivel de dimensiones y de la variable: capacidad de atención en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, San Ignacio.

Dimensiones/ Variable	Pre test		Post test		Diferencia	
	Media	Rendimiento %	Media	Rendimiento %	Media	Rendimiento %
Cognitiva	8.4	42.0	14.0	70.0	5.6	28.0
Sociocultural	8.3	41.5	13.7	68.5	5.4	27.0
Emocional	6.9	34.5	13.8	69.0	6.9	34.5
Atención	23.5	39.2	41.5	69.2	18.0	30.0

Fuente: Matriz de datos de la variable capacidad de la atención.

Figura 5. Representación del rendimiento porcentual a nivel de las dimensiones y de la variable por tipo de prueba.



Fuente: Tabla 5.

Descripción.

La tabla número cinco representa el rendimiento porcentual por dimensiones y a nivel de la variable capacidad de la atención, en ella hemos encontrado los siguientes resultados: a la

En la dimensión cognitiva existe una diferencia del rendimiento porcentual del 28.0% a favor del post test.

En la dimensión sociocultural, existe una diferencia de 27.0% a favor del post test en cuanto al rendimiento porcentual se refiere.

En la dimensión emocional la diferencia del rendimiento porcentual también favorece al post test en 34.5%.

En el finalmente a nivel de la variable la diferencia del rendimiento porcentual también favorece al post test en 30.0%.

Lo anterior indica que tanto a nivel de dimensiones como a nivel de la variable capacidad de la atención existe diferencia significativa pues entre el post test y el pre test en los cuales se entiende que existen diferencias después de la aplicación de la propuesta pedagógica y que de una u otra manera contribuido de manera directa a mejorar los niveles y el rendimiento porcentual de las dimensiones y de la variable.

Cuadro 1:

Prueba de normalidad de la variable y las dimensiones

Dimensiones/variable	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test de la dimensión cognitiva	,211	15	,071	,904	15	,108
Posttest de la dimensión cognitiva	,216	15	,059	,835	15	,011
Pre test de la dimensión Sociocultural	,149	15	,200*	,926	15	,239
Posttest de la dimensión Sociocultural	,342	15	,000	,775	15	,002
Pre test de la dimensión Emocional	,163	15	,200*	,927	15	,245
Posttest de la dimensión Emocional	,328	15	,000	,753	15	,001
Pre test de la variable atención	,182	15	,195	,944	15	,441
Posttest de la variable Atención	,247	15	,014	,732	15	,001

Fuente: Visor de Datos del SPSS V25 a partir de la matriz de datos

Descripción.

Después de haber realizado el estudio descriptivo de las dimensiones y de la variable, antes de entrar a la contrastación de las hipótesis es necesario determinar el estadístico de contraste, para ello recurrimos a la prueba correspondiente haciendo uso del SPSS V25, y como quiera que nuestros datos son menores que se encuentra debemos tomará el criterio de Kolmogorov externos el cual indica que existe diferencias encontradas ya que el 50% o de las dimensiones tienen significancia estadística que conllevan a afirmar que estas puntuaciones tienen distribución normal y el 50% restante indican que no tiene distribución normal, frente a ese lima y según el criterio del investigador consideramos que hemos tomado la t de Student para muestras relacionadas, es el criterio el que prima por cuanto no hay aspectos teóricos que rechacen dicha afirmación como tampoco hay evidencias que justificar lo contrario.

4.2. Contrastación de las hipótesis:

1. Del Post test y pre test de la dimensión cognitiva

a. Formulación de la Hipótesis

H₁: El ajedrez desarrolla de manera significativa el nivel de la dimensión cognitiva en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, San Ignacio en el año 2017.

b. Estadístico de contraste: t de Student por criterio del investigador (Hurtado, 2015)

c. Datos obtenidos.

Tabla 6:

Resultados obtenidos en la contrastación del post test y el pre test de la dimensión: Cognitiva en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes

Dimensión	t _t	t _c	α	ρ	Significante/ No significante
Post test Vs. Pre test de la dimensión cognitiva	1.761	4.688	0.05	0.000	Significancia

Fuente: Información obtenida de la matriz de datos de la variable. Fuente Visor de SPSS

d. Decisión: En vista que $\rho < \alpha$ o sea que $0.000 < 0.05$, se acepta la hipótesis formulada por el investigador.

2. Del Post test y pre test de la dimensión sociocultural

a. Formulación de la Hipótesis

H₂: El ajedrez desarrolla de manera significativa el nivel de la dimensión sociocultural en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, San Ignacio en el año 2017.

b. Estadístico de contraste: t de Student por criterio del investigador (Hurtado, 2015)

c. Datos obtenidos.

Tabla 7:

Resultados obtenidos en la contrastación del post test y el pre test de la dimensión: sociocultural en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes.

Dimensión	t_t	t_c	α	ρ	Significante/ No significante
Post test Vs. Pre test de la dimensión sociocultural	1.761	4.363	0.05	0.001	Significancia

Fuente: Información obtenida de la matriz de datos de la variable. Fuente Visor de SPSS

d. Decisión: En vista que $\rho < \alpha$ o sea que $0.001 < 0.05$, se acepta la hipótesis formulada por el investigador.

3. Del Post test y pre test de la dimensión emocional

a. Formulación de la Hipótesis

H₃: El ajedrez desarrolla de manera significativa el nivel de la dimensión Emocional en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, San Ignacio en el año 2 017.

b. Estadístico de contraste: t de Student por criterio del investigador (Hurtado, 2015)

c. Datos obtenidos.

Tabla 8:

Resultados obtenidos en la contrastación del post test y el pre test de la dimensión: Emocional en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes

Dimensión	t_t	t_c	α	ρ	Significante/ No significante
Post test Vs. Pre test de la dimensión emocional	1.761	4.897	0.05	0.000	Significancia

Fuente: Información obtenida de la matriz de datos de la variable. Fuente Visor de SPSS

d. Decisión: En vista que $\rho < \alpha$ o sea que $0.000011 < 0.05$, se acepta la hipótesis formulada por el investigador.

4. Del Post test y pre test de la variable Capacidad de atención

a. Formulación de la Hipótesis

H₀: El ajedrez desarrolla de manera significativa el de la capacidad de atención en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, San Ignacio en el año 2 017.

b. Estadístico de contraste: t de Student por criterio del investigador (Hurtado, 2015)

c. Datos obtenidos.

Tabla 9:

Resultados obtenidos en la contrastación del post test y el pre test de la dimensión: Cognitiva en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes.

Dimensión	t _t	t _c	α	ρ	Significante/ No significante
Post test Vs. Pre test de la variable: Capacidad de atención	1.761	5.305	0.05	0.000	Significancia

Fuente: Información obtenida de la matriz de datos de la variable. Fuente Visor de SPSS

d. Decisión: En vista que $\rho < \alpha$ o sea que $0.000 < 0.05$, se acepta la hipótesis formulada por las investigadoras.

4.3. Discusión.

Es indudablemente tan importante en los primeros años de vida de manera especial el desarrollo de muchas capacidades intelectuales que permiten que en el futuro los ciudadanos pueden enfrentar con éxito las diversas dificultades que podrían presentarse, aunque muchos la cuestionada la corriente memorística y que de hecho de quedarse en ese estadio no está bien, pero la memoria indispensable mente debe hacerse uso para efectuar los demás presos con mayor complejidad. Con ello conceptuamos que existen factores y que, si un cierto parecen triviales, pues juegan un papel importante en la construcción de ese conjunto de conocimientos que la persona requiere.

No podemos dejar de lado la capacidad de la atención en los niños del nivel inicial, si bien es cierto que existe deficiencias en las primeras fases de la adquisición de esta capacidad, es necesario hacerla ya que de ello dependerá el hecho de que muchos procesos cognitivos dependen de ella. Resulta también no menos importante el hecho de que sea una actividad no tan fácil de trabajar por parte de los docentes, por cuanto necesita concentración y una observación plenamente direccionada con la finalidad de poder iniciar procesos de abstracción de aprendizaje sobre todo en los aprendizajes que requieren mayor intervención de facultades mentales cada vez más complicadas.

Fue ésta la razón fundamental por cuál nos motivamos a realizar este presente trabajo de investigación y sobretodo buscando una respuesta de carácter aplicativo de qué hacer para poder contribuir a mejorar la capacidad de atención de los niños de educación inicial que nuestro campo profesional, por ello es que decidimos usar estrategias de ajedrez para poder conseguir mejores niveles de atención en los estudiantes.

Para ello les puede elaborar el marco teórico que nos permitirá tener conocimiento pleno de los teóricos más importantes que tratan el tema tanto a nivel de ajedrez como la capacidad de atención, aplicamos el test de percepción de Caras R, para medir los niveles de atención antes y

después de la aplicación de nuestra propuesta pedagógica. El instrumento fue debidamente validado y se metió el criterio de confiabilidad y los resultados que nos arrojaron fueron los siguientes:

En la dimensión cognitiva: en el pre test se encontró que los estudiantes se encontraron en el nivel de logro regular al registrar una media aritmética de 8.4 puntos, después de la aplicación de la propuesta de intervención pedagógica. Vimos una media aritmética de 14.0 puntos que indica que los estudiantes se ubicaron en el nivel de logro bueno.

En la dimensión sociocultural, antes de la aplicación de la propuesta los estudiantes evidenciaron una media aritmética de 8.3 puntos que equivale al nivel de logro regular, después de la aplicación de la estrategia la media obtuvo un Valor de 13.7 puntos que ubica los estudiantes en el nivel de logro bueno.

Con relación a la dimensión emocional el pre test registró una media aritmética de 6.9 puntos ubicados por tanto en el nivel de logro regular, después de la aplicación de la propuesta de intervención pedagógica la media aritmética ascendió a 13.8 puntos lo cual ubica los estudiantes en el nivel de logro bueno.

A nivel de la variable de la capacidad de atención se observó que los estudiantes alcanzaron una media de 23.5 puntos por lo tanto ubicadas en el nivel regular, después de dicha aplicación se registró una media aritmética para los estudiantes de 41.5 puntos medida que está comprendida en el intervalo 41 – 60 puntos por lo que les corresponde el nivel de logro bueno.

Por otro lado, encontramos que existen diferencias muy importantes con relación al rendimiento o eficacia porcentual, así tenemos lo siguiente:

En la dimensión, la eficacia porcentual favorece 28.0% al post test. En la dimensión sociocultural, esta diferencia también a favor del post test alcanza a 27.0%, en la dimensión emocional la diferencia también favorece al post test en 34.5%. Finalmente, a nivel de la variable encontramos una

diferencia sustancial a favor del post test en 30.0%. Todo ello parece indicar que la causa directa de las modificaciones a nivel de medias se deba a la acción de la propuesta intervención pedagógica.

Como quiera que los datos presentan 50% de las dimensiones o variable distribuciones normales, el restante 50% no presenta dicha característica por lo que debemos asumir criterio de hacer el uso de la t de student para muestras relacionadas frente a este impase presentan y que debemos dar solución y ese es el criterio seguido por los investigadores.

Tomando el criterio y considerando solamente el Valor de significancia encontramos que: al contrastarse el post test con el pre test de la dimensión cognitiva existe un $p = 0.000$, en la contrastación del post test y pre test de la dimensión sociocultural se evidencia un $p = 0.001$, con relación a la contrastación del post test y pre test de la dimensión emocional observamos que un $p = 0.000$ el finalmente al contrastarse la variable capacidad de atención correspondientes al post test y pre test de la misma se ha encontrado un $p = 0.000$. Por lo expuesto anteriormente queda claro que existe significancia estadística para aceptar las hipótesis propuestas por las investigadoras tanto a nivel de dimensiones como a nivel de variable de lo que podemos extraer que existen razones, evidencias estadísticas suficientes para aceptar las hipótesis propuestas por las investigadoras que indican que sí existe influencia entre la variable estrategia de ajedrez y la mejora de la capacidad de atención así como el hecho de que las estrategias de las estrategias del ajedrez estén incluyendo de manera directa y significativa para mejorar los niveles de las dimensiones: cognitiva, sociocultural y emocional de la capacidad de atención.

El presente trabajo concuerda con los trabajos de investigación realizada por Caraballo (2008) en la que encontró que la participación de los estudiantes de educación básica, en forma emotiva y de interés, pues mostraron inquietud, la creatividad, la habilidad y la destreza en el reconocimiento de cada uno de los elementos de este juego, quedando

abierta positivamente el logro y objetivo de la atención y la concentración en el desarrollo de las cualidades indicadas.

También resulta similar los resultados con la experiencia realizada por Cabrera & Calderon (2012), en la que dan cuenta que los niños y las niñas de la edad de 3 años, luego de la aplicación del ajedrez como herramienta pedagógica, logran desarrollar actividades referidas a las nociones espaciales con mayor precisión y asertividad, son capaces de involucrarse socialmente con su grupo de trabajo en el aula.

Respecto a la teoría refrendada en la investigación, tales como la del aprendizaje por descubrimiento y la de atención cognitiva. Los autores refuerzan las explicaciones sobre como el aprendizaje y la capacidad de atención en los estudiantes durante el proceso de aprender, fundamentan teóricamente que las interacciones colectivas y cognitivas permiten aprendizajes por descubrimiento y de tipo intelectual

CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMNDACIONES

5.1 Conclusiones.

Después de haber concluido con el presente trabajo de investigación, nos permitimos extraer 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 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 ascendió la aritmética ascendió a 14.0 puntos lo cual permitió pasar del nivel de logro regular a un nivel de logro bueno.
- ✓ Con relación a la dimensión sociocultural, los resultados indican que antes de aplicación de la propuesta los estudiantes registraron una media aritmética de 8.3 puntos correspondiéndole es el nivel de logro regular, en tanto que después de dicha aplicación la media ascendió a 13.7 puntos lo cual ubica a los niños en el nivel de logro bueno.
- ✓ En la dimensión emocional la media aritmética registrada en el pre test fue de 23.5 puntos lo cual indica que los estudiantes registraron un nivel de logro regular, después de la aplicación de las estrategias la media ascendió a 13.8 puntos ubicándose en el nivel de logro bueno.
- ✓ Tanto a nivel de las dimensiones como de la variable se observa rendimientos porcentuales que favorecen al post test en: 28.0%, 27.0%,

34.5% y a nivel de la variable la diferencia es de 30.0% a favor del post test.

- ✓ Frente a las evidencias presentadas, existen razones lógicas razonables y deductivas que nos permiten quedarnos con las hipótesis formuladas por los investigadores por cuanto existe significancia estadística en los procesos de contrastaciones correspondientes. Po cuanto se cumple que:
 $\rho < \alpha$

5.2 Recomendaciones.

Los resultados obtenidos permiten hacer las siguientes recomendaciones a los distintos agentes educativos.

- ✓ A las docentes de cinco años del nivel inicial, diseñado, implementar y ejecutar propuestas que permitan mejorar aspectos complementarios de carácter importante para el aprendizaje de los estudiantes como es el desarrollo de las capacidades de la atención.
- ✓ A la directora de recibir lecciones educativas del nivel inicial a contribuye de manera sustancial al uso de propuestas aplicativos para mejorar el nivel de atención u otros aspectos de carácter fundamental que refuercen el aprendizaje de los estudiantes.
- ✓ A, los Padres familia del nivel inicial de la institución educativa a contribuir no solo en los aspectos económicos que la aplicación de actividades para mejorar las otras capacidades de los estudiantes sino también los aspectos de apoyo y disponibilidad para hacer el seguimiento correspondiente y de esa manera contribuye de forma más eficaz y eficiente a la construcción del aprendizaje de sus hijos.
- ✓ A la UGEL, que en su plan de capacitación desde la educación inicial, deben ponderar el juego del ajedrez y otros como herramientas potenciales para mejorar aprendizajes y desarrollar capacidades cognitivas de los estudiantes.

VI: REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Anderson, J. (2004). *La psicología cognitiva y sus implicaciones*. Barcelona: Worth Publisher.
- Ballesteros, S. (1995). *Psicología general. Un enfoque cognitivo*. Buenos Aires: Universitas.
- Barreras, J. (2004). *Ajedrez elemental*. Cuba: INDER.
- Bazán, S. (2009) *Ajedrez- Iniciativas de la agenda digital*. Argentina: Universidad de la punta.
- Bott, R., & Marrison, S. (1986). *Ajedrez para chicos*. México. Mc Graw Hill
- Cabrera, P. & Calderon. A. (2012). *El juego del ajedrez como herramienta pedagógica*. Trujillo: CEE. Rafael Narváez Cadenillas.
- Brunner, J. (1980). *Aprendizaje y motivación*. México: Mc Graw Hill
- Bunge, M. (2007). *A la caza de la realidad*. Barcelona. Gedisa.
- Calle, J. (1999). *Manual de apoyo diagnóstico y tratamiento del trastorno por déficit de atención*. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana
- Caraballo, M. (2008). *El ajedrez una ventana educativa para la estimulación del aprendizaje didáctico*. Colombia: Norma.
- Fernández, j. (2008). *Recursos del ajedrez para la enseñanza de las matemáticas*. Barcelona: Morata.
- Hernández, R. Fernández, P, y Baptista, M. (2010) *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Johnston, E. & Heinz. T, (2004). *El ajedrez y su fundamentación en la Educación*. México: McGraw Hill
- Pérez, J. y Gardey, A. (2015). *El ajedrez como juego constructor*. Barcelona: Paidós.

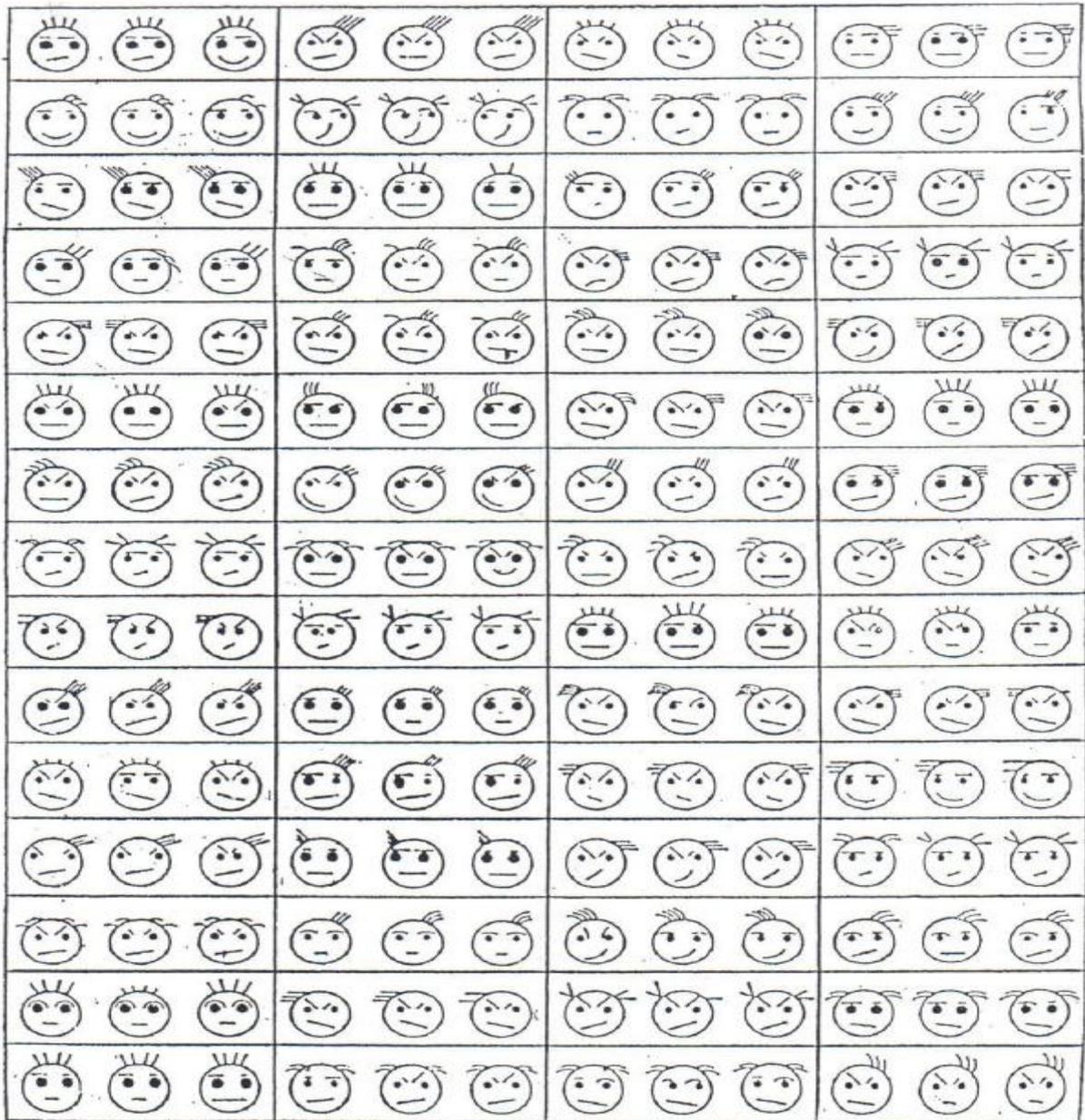
- Pérez, K. (2010) *Estrategia de actividades para la familiarización del ajedrez*. Caracas: Magisterio.
- Puente, A. (1998). *Psicología básica. Introducción al estudio de la conducta humana*. Barcelona: Pirámide.
- Rejales, I. (1998). *Déficit de atención con hiperactividad manual para padres y educadores*. Madrid: Aiqué.
- Rondón, C. (2006). *Aprendemos jugando con el ajedrez*. Colombia. Norma.
- Schuckermith, N. (1987). *Estrategias metacognitivas de aprendizaje*. Colombia: Norma
- Sánchez, C. & Reyes, M. (2006). *Metodología y diseños de Investigación Científica*. Lima Perú: Visión Universitaria.
- Schmidt, R. (1982). *El ajedrez como un programa de lectura*. Estados Unidos.
- Saussure, F. (2007). *El ajedrez como fuente de comunicación*. Argentina: Ventana abierta.
- Vogel. E. (2005). *Fundamentación del ajedrez escolar .Entre la fragilidad y la panacea*. Buenos Aires: Universidad Nacional de la Plata.

ANEXOS

Anexo 1

PROTOCOLO DE PUNTUACIÓN TEST DE CARAS

TEST DE PERCEPCIÓN DE DIFERENCIAS – REVISADO CARAS-R MADRID, 2012
(11.ª EDICIÓN, REVISADA Y AMPLIADA) L. L. THURSTONE Y M. YELA



TEST DE PERCEPCIÓN DE DIFERENCIAS – REVISADO CARAS-R MADRID, 2012
(11.ª EDICIÓN, REVISADA Y AMPLIADA) L. L. THURSTONE Y M. YELA

PAUTAS DE CORRECCIÓN

FICHA TÉCNICA

- Nombre: CARAS-R. Test de Percepción de Diferencias – Revisado.
- Autores: L. L. Thurstone y M. Yela.
- Procedencia: TEA Ediciones.
- Aplicación: Individual y colectiva.
- Ámbito de aplicación: De 5 años a 1º grado de Educación Primaria (6 años)
- Duración: 3 minutos.
- Finalidad: Evaluación de la aptitud para percibir, rápida y correctamente, semejanzas y diferencias y patrones estimulantes parcialmente ordenados.
- Baremación: Baremos en percentiles y eneatis por curso escolar, desde 1.º de Educación Primaria a Bachillerato para la muestra española y desde 1.º a 7.º de Educación Primaria para la muestra argentina. material: manual y ejemplar autocorregible.
- Descripción del Test: El Test de Percepción de Diferencias, o CARAS, consta de 15 elementos gráficos; cada uno de ellos está formado por tres dibujos esquemáticos de caras con la boca, cejas y pelo representados con trazos elementales. Dos de las caras son iguales y la tarea consiste en determinar cuál es la diferente y tacharla. En la versión revisada CARAS-R se consideran el número de aciertos y de errores cometidos por el sujeto. Con estas dos puntuaciones es posible obtener el número de aciertos neto y un índice de control de la impulsividad, de forma que es posible relacionar el rendimiento con el estilo de respuesta.
- Tabla 4.2. Criterios orientativos de clasificación de los eneatis del CARAS-R

Eneatis	Valoración
01 - 05	Cognitiva
06 - 10	Sociocultural
11 - 15	Emocional

Anexo 2

PLAN DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA PARA MEJORAR ATENCIÓN

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 .Denominación: el Ajedrez como estrategia
- 1.2. Centro de aplicación I.E.I. N°:
- 1.3. Participantes: Estudiantes de 5 años de edad
- 1.4. Duración: Inicio.....
- 1.5. Horario de trabajo: Escolar
- 1.6. Responsables:

II. FUNDAMENTACION:

La institución educativa inicial n° 1296 del Caserío Barrios Altos del, distrito de San José de Lourdes provincia de San Ignacio región Cajamarca del 2016 cuenta con mucha problemática educativa .siendo una de ellas de poca atención de los intereses educativos por falta de metodología adecuada. Para los estudiantes por lo que es necesario contar con un programa de un juego novedoso que ayude a superar la falta de atención. motivándonos a realizar este tipo de trabajo de investigación del mismo que fundamente por que se sustentan en bases teóricas científicas en dimensiones propias de las dos variables causa efecto (,variable dependiente variable independiente) Operacionalizandose a traves del desarrollo de clase de 12 sesiones con metodología en este contexto aprovechamos la oportunidad de formación académica que nos brindó la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI para poder llegar a la niñez campesina, juntos a ellos para poder aplicar Nuestra propuesta de intervención pedagógica, relacionada al juego de ajedrez como estrategia didáctica para mejorar la atención en los niños y niñas de 5 años.

III. OBJETIVOS GENERAL.

Mejorar la capacidad de atención mediante juegos con el ajedrez, en estudiantes de 5 años de la institución educativa Inicial N° 1296 Barrios Altos San José de Lourdes San Ignacio.

3.1 Objetivos específicos

- a.- Seleccionar estrategias con juegos de ajedrez.
- b.- Elaborar un programa de juego de ajedrez

- c.- Aplicar juegos de ajedrez como estrategia didáctica
 Evaluar las actividades de juegos con ajedrez.

IV. ESTRATEGIAS DE ORGANIZACIÓN

- a. Actividades de coordinación : antes de iniciar el desarrollo del programa realizaremos una reunión en el ámbito de la institución educativa con los padres y madres de familia donde se acordara la intención del programa solicitándose el apoyo incondicional, luego se llevara a cabo una reunión informativa y consentimiento en los padres para cuyos estudiantes sean partícipes del programa.
- b. Actividades de Ejecución: La ejecución del plan de intervención se realizará en 12 talleres de aprendizaje respondiendo a cada dimensión del programa y su implementación contando con el apoyo de la docente a cargo del aula y padres de familia del aula objeto de estudio .Que cada actividad de aprendizaje seguiremos la secuencia de la programación de las sesiones de esta manera.
- c. Se iniciara mediante motivaciones adecuadas como(lluvia de ideas , observación de láminas , caja de sorpresas , videos, narración de cuentos , canciones , etc) , asimismo haremos uso de material didáctico como: juego de ajedrez ,láminas , fichas , colores, siluetas , papel bon , papelotes ,etc.
- d. Actividades de verificación: comprobaremos lo aprendido usando test, lista de cotejo, pre test guías de observación.

V. ESTRUCTURA TEMATICA (cronograma)

Actividades	Talleres de aprendizaje	Fecha
Dinámicas para el juego sensomotor		
	Aplicación de pre test	
01-Conocemos el tablero del ajedrez.	Juego del mural	06-11-17
02-Conocemos las piezas del ajedrez	Búsqueda del tesoro	12-11-17
03-Conocemos los	Jugamos mundo	09-11-17

movimientos de las piezas del ajedrez.		
04-Conocemos y practiquemos el juego del enroque corto.	Juego los guardias y los rateros	15-12-17
05 -Practiquemos el juego del enroque corto y largo.	Juego del lobo y los tres cerditos	19-12-17
06-Conocemos el juego del jaque mate.	Juego del gato y el ratón	17-12-17
Dinámicas para el juego simbólico		
07-Conocemos el ajedrez.	Juego a imitar	03-11-17
08-Practiquemos los movimientos de las piezas del ajedrez.	Mis formas de expresar	20-11-17
09-Reconozcamos los movimientos de las piezas del ajedrez.	Jugamos al pájaro pinto	27-11-17
10-Conocemos y practiquemos el juego del enroque largo.	Mascaras divertidas	02-12-17
11.-Conocemos el juego del jaque.	Juego de roles	10-12 17
12-Identifica y practica el juego de jaque mate.	Encuentra la figura escondida	21-12-17
13	Prueba de salida	22-12-17

VI. PROCESO DIDACTICO.-

Se realizaran 12 talleres de juegos con los que se pretende mejorar los niveles de atención en los niños y niñas del aula de 5 años de la I.E. Inicial 1296 Barrios Altos, los mismos que tendrán el siguiente proceso:

- a. Inicio.-Se aplicará un juego por tema a tratar para despertar algunas habilidades en los niños niñas.
- b. Proceso.-Se pondrá énfasis en el propósito de la actividad propuesta para ese día.
- c. Salida.-Se realizará una pequeña reflexión y auto evaluación sobre la actividad realizada.

VII. RECURSOS.

a) Recursos Humanos.-

- Directora de la I.E .I
- Profesora de aula
- Padres de familia.
- Niños de la I.E.I.
- Asesores de tesis
- Personal informático.

b) Recursos Materiales.-

- Aula de I.E.I.
- Patio de la I.E.I.
- Tableros y piezas de ajedrez
- Papelotes
- Fichas
- Siluetas
- Caja de sorpresas
- Papelotes
- Colores
- Cinta masking
- Bibliografía
- Papel bon

c) Recursos Financieros:

7.1 .Presupuesto

Papel bon A4	4 millares	30.00	120.00
Papelotes	1 millar	30	30.00
Cinta masketing	10 unidades	4.00	40.00
Plumones	3 cajas	25.00	75.00
Juegos de ajedrez	8 juegos	40.00	320.00
Sub total			585.00

7.2 Financiamiento:

Los gastos que se originen para el logro de este estudio serán financiados por el equipo de investigación.

VIII. EVALUACION.

La evaluación se realizará, aplicando al inicio un pre test para detectar el nivel de atención en los niños y niñas ,luego se estará aplicando una lista de cotejo por cada taller desarrollado , también será muy necesaria la observación y finalizaremos este estudio con la aplicación del post test para verificar si el estudio dio resultado después de la aplicación del juego de ajedrez .

Barrios altos, febrero 2018

Las investigadoras

Taller de juegos 1.

Título: Conocemos el ajedrez.

I. Datos informativos:

- 1.1 .I. E.I. N°: 1296 Barrios Altos
- 1.2 Edad : 5 años
- 1.3 Sección : Única
- 1.4 Ciclo : II
- 1.5 Fecha : 06 -11 -17
- 1.6 Directora: Cruz Saavedra Teresa
- 1.7 Docentes: Cano Torres María Antonet
Yajahuanca Yajahuanca Elvira
- 1.8 Tiempo : 45´

II. Objetivo:

Desarrollar la capacidad de atención de los estudiantes mediante la exploración y el reconocimiento de las piezas del ajedrez en un tiempo e 45 minutos.

III. Materiales.

- Tableros de ajedrez
- Cinta masking
- Fichas
- Papel bon

IV. Procedimiento

a. Actividades de inicio.

Elaboran normas de convivencia y escuchan instrucciones sobre lo que se va a realizar para participar del juego. Jugamos a imitar a diferentes personajes y animales de nuestro entorno.

Los niños y niñas se sientan de manera circular en un espacio del aula y en asamblea dialogan sobre el juego realizado.

b. Actividades de proceso

Se entrega material estructurado (juego de ajedrez) para manipular y conocer mejor sus características que contiene cada pieza del ajedrez . Escuchan indicaciones sobre la importancia y el uso adecuado del juego de ajedrez y el valor que se le debe dar al ajedrez al realizar cada jugada.

c. Actividades de cierre.

Cada niño y niña comenta sobre las características y formas que observaron y manipularon las piezas del juego de ajedrez.

V. Recomendaciones.

- Prestar atención cuando alguien habla.
- Estar en silencio y observar a que personaje se está imitando
- Manipular y cuidar las piezas del ajedrez.
- Guardar todos los materiales en su sitio.

VI. Evaluación

Se recogerá los resultados mediante la aplicación de una lista de cotejo que mide atención cognitiva, sociocultural, emocional referente a la atención.

Lista de Cotejo 1

Juego: Conocemos el ajedrez

Grupo: 3 años

Fecha: 06-11-17

Orden	Estudiantes	Reconoce piezas de ajedrez						Nivel Logro
		Cognitiva		Sociocultural		Emocional		
		Muestra interés en el juego del ajedrez		Respeta acuerdos en el aula de trabajo.		Muestra alegría durante la actividad		
		si	No	si	no	si	no	
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								
13								
14								
15								

BIBLIOGRAFIA

- MINISTERIO DE EDUCACION (2017-2018) agenda pedagógica Perú dirección general de educación básica regular dirección general de educación inicial
- BAZAN F (2009) Ajedrez iniciativas de la agenda digital de san luis la punta Argentina universidad de la Punta.

TALLER DE JUEGOS N°4

Conozcamos los movimientos de piezas del ajedrez

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. I.E .I	:	1296
1.2. EDAD	:	5 años
1.3. CICLO	:	II
1.4. SECCION	:	Única
1. 5. FECHA	:	09-11-17
1. 6. DIRECTOR	:	Teresa Cruz Saavedra
1. 7. DOCENTES	:	Maria Antonet Cano Torres Elvira Yajahuanca Yajahanca
1.8 TIEMPO	:	45 minutos

- II. **OBJETIVO:** el propósito es que los niños y niñas aprendan a realizar movimientos de las piezas del ajedrez y desarrollen su capacidad de atención a través de un juego manipulando material concreto en un tiempo de 45 minutos.

MATERIALES: piezas del ajedrez, patio, tiza, silbato, etc.

III. PROCEDIMIENTO:

INICIO: Asamblea conversan sobre los acuerdos, el uso del material con los que van a trabajar. La maestra anima a los estudiantes para que dispongan para explorar el material de forma libre.

DESARROLLO:

Participan explorando el material libremente recibiendo indicaciones por su maestra. Para que luego observen las posibilidades de movimiento que tiene el juego con que van a realizar utilizando el juego mundo para reconocer los movimientos de las piezas del ajedrez.

Luego de recibir las indicaciones juegan en pareja el juego mundo utilizando su cuerpo de manera libre y espontaneo.

Cada pareja de niños realiza acciones al jugar trasladarse de un lugar a otro según las indicaciones dadas por su maestra.

Finalmente dibujamos un cuadro con las características de un tablero de ajedrez para que los niños visualicen y ejecuten el juego a través de movimientos de su cuerpo.

Nos sentamos cómodos y tranquilos para realizar ejercicios de relajación (inhalación expiración).

Representan en forma gráfica e individual lo que se ha realizado en su hoja.

CIERRE: Asamblea: participan mediante un dialogo lo que han realizado hacemos un recuento de todo lo vivido en el juego y su sentir en relación a lo que han realizado con las partes de su cuerpo.

IV.RECOMENDACIONES

- Se recomienda seguir practicando en casa
- Cuidar el material
- .Guardar en su respectivo lugar después de utilizar

V. EVALUACION:

Se evaluara sus aprendizajes mediante una lista de cotejo, teniendo en cuenta las tres dimensiones estructuradas. Referente a la atención

TALLER DE JUEGOS N°8

Practiquemos los movimientos de las piezas del ajedrez

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. I.EI. N°	:	1296
1.2. EDAD	:	5 años
1.3. CICLO	:	II
1.4. SECCION	:	única
1.5. FECHA	:	20-11-17
1.6. DIRECTOR	:	Teresa Cruz Saavedra
1.7. DOCENTES	:	Maria Antonet Cano Torres Elvira Yajahuanca Yajahuanca
1.8. TIEMPO	:	45 minutos

II. OBJETIVO

Que los niños y niñas aprendan a
Practicar los movimientos de las piezas del ajedrez a través de una
dinámica mis formas de expresar para desarrollar la atención en ellos
durante 45 minutos.

III. PROCEDIMIENTO:

INICIO: Escuchan recomendaciones para empezar el juego mis formas de
expresar, tratando de imitar movimientos propuestos por ellos mismo;
animales etc.

Realizan imitaciones sobre sus personajes, favoritos de esta manera
recuerdan también los movimientos realizados por las piezas del ajedrez.

PROCESO:

Recuerdan los movimientos de las piezas del ajedrez realizados en clase
anterior, imitan los movimientos de las piezas, se reparten juegos de
ajedrez por pareja se practica con ellos los movimientos de las piezas del
ajedrez mediante una jugada.

TALLERES DE JUEGOS N° 09

Reconozcamos los movimientos de las piezas del ajedrez.

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 .I. E. I. N°	:	1296
1.2. EDAD	:	5 años
1.3. CICLO	:	II
1.4. SECCION	:	única
1.5. FECHA	:	27-11-17
1.6. DIRECTOR	:	Teresa Cruz Saavedra
1.7. DOCENTES	:	Cano Torres Maria Antonet Yajahuanca Yajahuanca Elvira
1.8. TIEMPO	:	45 Minutos

II. OBJETIVOS

Lograr que los niños y niñas de la edad de 5 años, reconozcan los movimientos que realiza cada pieza al hacer una jugada ,mediante la utilización de una dinámica al “pájaro pinto” para reconocer con facilidad los movimientos que hace cada pieza y poder desarrollar mejor la atención en el niño en un tiempo de 45 minutos

III. MATERIALES

- almohaditas
- puntero
- Fichas de ajedrez
- Papel bond
- Lápiz
- Borrador
- tajador

IV. PROCEDIMIENTO

Inicio los niños y niñas reciben indicaciones de su maestra, antes de realizar un juego llamado “el pájaro pinto” utilizando el nombre de las piezas del ajedrez los niños disponen del material.

Proceso

Participan del material en forma libre .manipulan reconocen a cada figura que les ha tocado a ellos para reconocer más sobre los movimientos que realiza las piezas del ajedrez dentro de un tablero al realizar una jugada de competencia.

Escuchan a su maestra explicaciones sobre la importancia y funciones que tiene cada pieza al aprender a jugar ajedrez

Cierre:

En asamblea de manera espontánea verbalizan lo que han realizado. Hacemos un recuento de lo vivenciado en el taller, psicomotriz y su sentir a lo que han realizado con su cuerpo.

V. RECOMENDACIONES

- Se recomienda practicar
- Poner más atención
- Cuidar el material.

VI. EVALUACION

Se evaluara sus aprendizajes a través de preguntas mediante una lista de cotejo

LISTA DE COTEJO

N°	ESTUDIANTES	RECONOZCAMOS LOS MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS DEL AJEDREZ					
		COGNITIVO		SOCIOCULTURAL		EMOCIONAL	
		Te gusto participar del juego		Compartieron del juego con tus amigos		Se sienten contentos al jugar ajedrez	
		Si	no	si	no	si	no
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

ACTIVIDAD N° 10
CONOCEMOS Y PRACTICAMOS EL JUEGO DEL ENROQUE LARGO

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. I.E.I. N° : 158
1.2. EDAD : 5 años
1.3. CICLO : II
1.4. SECCION : única
1.5. FECHA : 02-12-17
1.6. DIRECTOR : Teresa Cruz Saavedra
1.7. DOCENTES : Maria Antonet Cano Torres
1.8. TIEMPO : 45 minutos

III. OBJETIVO

Que los niños y niñas conozcan las reglas del juego y diferencien cuando es un enroque largo utilizando las máscaras divertidas para mejorar la atención en los niños en un determinado tiempo de 45 minutos.

III. MATERIALES.

- Mascaras
- Cartulina
- caja de carton
- imágenes

IV. PROCEDIMIENTO.

Inicio conversan sobre los acuerdos y el uso del material a trabajar.

Exploran el material dado por la maestra, para luego escuchar un bonito cuento utilizando las máscaras, de acuerdo a lo escuchado vivencian siguiendo una secuencia.

Proceso la docente invita a los niños y niñas a manipular el material para dar a conocer la función que van hacer mediante la redacción de una historia por la maestra para conocer mejor a diferenciar cuando se da un enroque largo mediante un jugada de ajedrez participan del escenario, en una dinámica de juego de roles lo representan jugando en parejas.

TALLERES DE JUEGOS N° 11
CONOCEMOS EL JUEGO DEL JAQUE

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.E. N° : 1296
1.2 EDAD : 5 años
1.3. CICLO : II
1.4. SECCION : unica
1.5. FECHA :
1.6. DIRECTOR : Teresa Cruz Saavedra
1.7. DOCENTES : Maria Antonet Cano Torres
: Elmira Yajahuanca Yajahuanca
1.8 TIEMPO : 45 minutos

- II. OBJETIVO** Lograr que los niños y niñas aprendan a diferenciar cuando se hace un enroque durante una jugada de ajedrez aplicando como estrategia el juego de roles para el mejoramiento de su capacidad de atención en ellos en un determinado tiempo de 45 minutos.

V. MATERIALES.

Tableros y fichas de ajedrez.

VI. PROCEDIMIENTO

Inicio.- en asamblea conversan sobre los acuerdos que van hacer y el uso del material que van a utilizar.

La docente anima a los niños para realizar el juego y conocer cuando se hace un jaque durante el juego del ajedrez como estrategia el juego de roles para poner atento al niño.

Proceso

Los niños y niñas se disponen para empezar a jugar para poder conocer cuando se da un jaque al jugar ajedrez.

TALLER DE JUEGO N° 12
IDENTIFICA Y PRACTICA EL JUEGO DE JAQUE Y MATE

I) DATOS INFORMATIVOS :

1.- I.E.INICIAL	:	1296 Barrios Altos
2.- EDAD	:	5 años
3.- SECCION	:	Unica
4.- CICLO	:	II
5.- FECHA	:	
6.- DIRECTOR	:	Cruz Saavedra Teresa
7.- DOCENTES	:	Cano Torres María Antonet Yajahuanca Yajahuanca Elmira
8.-TIEMPO	:	45´

II) OBJETIVO: Identifica el juego de jaque y mate

III) MATERIALES.

Tableros y fichas de ajedrez.

IV) PROCEDIMIENTO:

INICIO:

Toman algunos acuerdos en clase para participar del juego “Encuentra la figura” ,que consiste en encontrar el par de figuras iguales poniendo de esta manera en juego su atención y su memoria la cual será fundamental para acertar con los pares de figuras que se encuentran distribuidas en un tablero. Gana el niño o niña que acierta la mayor cantidad de figuras pares.

PROCESO:

Conversan y recuerdan el taller anterior sobre el juego de jaque y mate. Hacen algunos comentarios sobre que les pareció el juego recuerdan y tratan de hacer memoria sobre cómo se llega a la condición de jaque mate.

Practican en parejas una partida de ajedrez gana quien más rápido genera un **jaque mate**.

CIERRE:

Participan de una competencia de ajedrez entre grupos los grupos que originen primero un jaque mate serán los ganadores llegando a la final de allí saldrá un solo ganador.

Se realiza una breve evaluación del trabajo realizado enseñándoles lo más importante de una competencia no es ganar sino ser parte del juego.

V) RECOMENDACIONES

Se recomienda realizar competencias de ajedrez para que los niños y niñas interioricen el conocimiento además es necesario que se enseñe a los niños a aprender a perder y a ganar que siempre en un juego se pierde o se gana pero eso no es lo más importante sino participar con entusiasmo de los juegos

VI) EVALUACIÓN

Se evaluará mediante la aplicación de una lista de cotejo.

LISTA DE COTEJO

N° orden	Nombres y Apellidos	DIMENSIONES					
		cognitivo		sociocultural		afectivo	
		Conoce algunas técnicas para hacer jaque mate.		Respeto y participa en juegos de grupo.		Participa con alegría en los juegos de ajedrez.	
		Si	no	si	no	si	no
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

Anexo 3
BASE DE DATOS DE LA ATENCIÓN

Matriz de datos.

NO

COGNITIVA

	Pre test						Post test					
	it1	it2	it3	it4	it5	T1Pre	it1	it2	it3	it4	it5	T1 Post
1	0	2	1	0	3	6	0	2	3	0	1	6
2	1	2	3	1	4	11	3	3	2	2	3	13
3	2	1	2	3	4	12	4	4	4	3	4	19
4	1	1	1	1	2	6	2	1	4	3	3	13
5	0	0	0	1	4	5	0	0	0	1	3	4
6	2	3	1	2	2	10	3	3	3	2	3	14
7	2	3	2	2	2	11	3	3	4	3	2	15
8	1	1	1	1	1	5	3	3	4	4	3	17
9	2	3	2	1	1	9	4	4	3	3	3	17
10	0	0	1	2	2	5	3	3	4	4	4	18
11	3	1	1	1	3	9	2	4	3	4	4	17
12	3	3	2	3	2	13	3	3	4	3	3	16
13	2	2	2	2	1	9	2	2	3	0	0	7
14	1	2	3	1	2	9	4	4	3	3	4	18
15	1	1	1	1	2	6	3	4	3	4	2	16

Sociocultural											
Pre test						Post test					
it6	it7	it8	it9	it10	T2 Pre	it6	it7	it8	it9	it10	T2 Post
1	0	1	2	2	6	0	2	0	0	3	5
2	1	1	2	2	8	4	3	3	3	4	17
2	2	1	1	1	7	2	4	4	3	4	17
1	2	0	1	1	5	2	3	4	3	3	15
0	1	0	2	1	4	0	0	1	2	3	6
3	2	3	4	2	14	3	1	1	3	2	10
2	2	3	1	2	10	3	3	4	4	3	17
2	3	2	2	1	10	4	3	3	4	4	18
2	1	2	2	1	8	4	3	3	4	2	16
0	0	0	3	2	5	2	3	4	3	3	15
4	1	1	2	2	10	3	4	3	4	4	18
3	3	2	3	3	14	3	2	3	4	3	15
2	2	1	2	1	8	4	0	0	1	1	6
2	2	2	1	2	9	3	3	4	3	3	16
1	1	1	1	2	6	3	2	3	4	3	15

Emocional											
Pre test						Post test					
it11	it12	it13	it14	it15	T3Pre	it11	it12	it13	it14	it15	T3Post
2	0	1	1	2	6	0	1	2	0	3	6
1	1	2	2	2	8	2	2	2	1	1	8
1	2	1	1	1	6	4	3	3	3	3	16
2	1	0	0	1	4	3	4	4	3	4	18
0	0	1	0	1	2	1	0	1	1	1	4
1	2	2	3	2	10	3	4	4	4	3	18
1	2	2	1	3	9	3	4	4	4	3	18
2	1	1	2	1	7	3	2	3	4	4	16
2	3	1	1	2	9	4	3	4	3	3	17
1	0	1	0	1	3	4	4	4	3	3	18
2	2	2	2	1	9	3	3	3	4	4	17
1	1	1	1	2	6	4	4	3	2	4	17
2	3	1	2	2	10	1	1	1	1	1	5
1	2	3	1	1	8	4	3	4	3	3	17
1	2	1	1	1	6	2	1	2	3	4	12