



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Programa de ajedrez para mejorar procesos cognitivos en estudiantes
de una institución educativa primaria, Pátapo – Chiclayo
2021

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Educación Primaria

AUTORA:

Bautista Barrios Yanina Ivette (ORCID: 0000-0003-2892-0936)

ASESORES:

Dra. Kino Saravia, Janira Isabel (ORCID: 0000-0001-5915-2963)

Dr. Vidaurre García, Wilmer Enrique (ORCID: 0000-0002-5002-572X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

CHICLAYO - PERÚ

2021

DEDICATORIA

A Dios. Por darme salud y fortaleza para poder cumplir con mis metas anheladas. A mis padres y abuelos, por darme su ejemplo de responsabilidad y trabajo.

A mi esposo José Carlos y a mis hijas Dayanna y Antonella por apoyarme en cada momento para ser buena madre y buena profesional.

AGRADECIMIENTO

Ante todo, quiero agradecer a ese ser soberano y único, mi amado Padre Celestial, gracias DIOS por concederme vida, salud y sabiduría.

A MIS PADRES HUGO, RAQUEL Y GUADALUPE, a mis hermanas JUDY Y TATIANA, a mi esposo CARLOS por apoyarme en todo lo que emprendo y a mis hijas DAYANNA Y ANTONELLA por entenderme y saber comprender.

Al director de la institución en la cual ya llevo más de 12 años laborando, el MAGISTER ANÍBAL GÁLVEZ DELGADO, por la oportunidad brindada año tras año para seguir con la labor docente en su digna institución.

A nuestra asesora la Dra. KINO SARAVÍA JANIRA ISABEL, por su paciencia, dedicación, experiencia y motivación en el interés de esta investigación. Mi infinito agradecimiento.

Índice de Contenidos

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
PAGINA DEL JURADO.....	iv
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	v
ÍNDICE.....	
INDICE DE TABLAS.....	vi
INDICE DE FIGURAS.....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	10
II. MARCO TEÓRICO.....	14
III. METODOLOGÍA.....	22
3.1 Tipo y diseño de investigación	22
3.1.1 Tipo de investigación:	22
3.1.2 Diseño de investigación:	22
3.2.-Variables y operacionalización	22
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	24
3.4.-Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad ...	25
3.5.- Procedimientos:	27
3.6. Método de análisis de datos	28
3.7. Aspectos éticos	28
IV. RESULTADOS.....	29
V. DISCUSIÓN.....	41
VI. CONCLUSIONES.....	44
VII. RECOMENDACIONES.....	45
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	46
ANEXOS.....	50
ANEXO 01: Matriz de Consistencia	51
ANEXO 02: Matriz de Operacionalización de variables	54
ANEXO 03: Cuestionario de Procesos Cognitivos	55
ANEXO 04: Constancia de autorización donde se ejecutó la investigación	58
ANEXO 05: Validación de Instrumentos	59
ANEXO 06: Escala de Valoración de todas las variables	62
ANEXO 07: Escala de Valoración para validar la propuesta de ajedrez	64
ANEXO 08 : Flujograma de propuesta:	67
ANEXO 09: Sesiones de Aprendizaje	68
ANEXO 10: Evidencias Fotográficas	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Niveles de procesos cognitivos.....	21
Tabla 2 Niveles de atención.....	22
Tabla 3 Niveles de percepción.....	23
Tabla 4 Niveles de memoria.....	24

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Niveles de procesos cognitivos.....	21
--	----

Figura 2 Niveles de atención.....	22
Figura 3 Niveles de percepción.....	23
Figura 4 Niveles de memoria.....	24

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo proponer un programa basado en el ajedrez para fortalecer los procesos cognitivos en estudiantes de una institución educativa primaria, Pátapo, Chiclayo 2021. El tipo de Investigación fue aplicada con diseño no experimental, descriptivo, propositivo. La población estuvo constituida por los estudiantes del tercer grado de la institución educativa, y la muestra fue seleccionada por muestreo no probabilístico, por conveniencia asignándose a los 17 estudiantes según criterios de inclusión. Se aplicó la técnica de la encuesta, con un cuestionario como instrumento. Los resultados obtenidos evidencian que, el 35, 3 % se ubicó en un nivel regular, de manejo de los procesos cognitivos, cuyas dimensiones medidas fueron la atención, la percepción y la memoria, los cuales sirvieron como diagnóstico para la propuesta de un programa basado en las reglas del ajedrez en las que se propone el afianzamiento de la atención, el razonamiento, la proyección y la recordación conformada por tres talleres a modo de sesiones pedagógicas, mediante actividades sugeridas por la Minedu, los cuales reforzarán los procesos cognitivos de los estudiantes del 3er grado de primaria.

Palabras claves: Programa de ajedrez, mejora, propuesta, procesos cognitivos

ABSTRACT

This research aimed to propose a chess-based program to strengthen cognitive processes in students of a primary educational institution, Pátapo, Chiclayo 2021. The type of research was applied with nonexperimental, descriptive, propositional design. The population consisted of 17 students from the third grade of the educational institution, and the sample was selected by non-probabilistic sampling, for convenience, being assigned to the 17 students according to inclusion criteria. The survey technique was applied, with a questionnaire as a tool. The results show that 35.3% were located in a regular level of cognitive management, whose dimensions were attention, perception and memory, which served as a diagnosis for the proposal of a program based on the rules of chess in which it is proposed the strengthening of attention, reasoning, projection and remembrance formed by three workshops in the form of pedagogical sessions, through activities suggested by the Ministry of Education, which will reinforce the cognitive processes of students in the 3rd grade of primary school.

Key words: Chess program, improvement, proposal, cognitive processes.

I. INTRODUCCIÓN

Se constató en los estudiantes de educación primaria notorias deficiencias en el desarrollo de los procesos cognitivos “expresados en bajos niveles de atención, memoria, percepción, pensamiento lógico” (Bhorques, 2016), reflejos de procesos internos que dificultan la optimización en las actividades mentales y el manejo de conceptualizaciones básicas; relacionadas con la situación problemática que motiva la presente investigación educativa. Una probable causa sería la escasa importancia brindada al procesamiento de información, tanto en los hogares como en la escuela.

En un plano internacional, también son evidentes los bajos niveles de cognitividad en los estudiantes de educación básica; Greenfield (2016), lamenta el escaso desarrollo de neuroplasticidad cerebral en estudiantes franceses, incapaces de activar redes neuronales en consultas en Google, leen linealmente, finalizan leyendo 20 % de una página web, únicamente el 30 % lee la parte derecha del texto; además, los jóvenes emplean menos tiempo para hallar informaciones en internet, y carecen de capacidad para comprender, sintetizar, redactar conclusiones leídas (p. 6). Esto demuestra que el creciente uso de redes debilita las capacidades para el procesamiento cognitivo, pensamiento crítico, reflexivo e imaginativo.

En España, “El aprendizaje colaborativo reflejó una escasa interacción, abuso de redes, falta de responsabilidad; el trabajo por competencias no integró saberes conceptuales, procedimentales, actitudinales; el aprendizaje analítico no contribuyó a la solución de problemas, ni se logró despertar curiosidad ni creatividad, mediante suministro de ordenadores” (Iniesta, 2019, p. 4). Ahora se implementa classroom para fortalecer procesos cognitivos mediante recursos digitales.

Sostiene Alexander (2016) que en el sistema educativo mexicano “las deficiencias cognitivas se eliminan determinando las causas, mejorando las interacciones, orientando adecuadamente en la identificación de los niveles de desempeño, satisfaciendo a los integrantes, eliminando las variabilidades adversas, inherentes en procesos educativos, porque los fortalecimientos cognitivos son continuos,

interminables, ya que conducen hacia la perfección y excelencia” (p. 22). Las mejoras exigen implementación de estrategias innovadoras.

En Tacna, los currículos están divorciados de las características adaptativas, cognitivas, conductuales; y los estudiantes no modifican sus comportamientos en base a temas y entornos tratados, débilmente reflexionan y resuelven problemas; es decir, las actividades no involucran estrategias cognitivas, destrezas, actitudes y demás procesos motivacionales, valóricos y emocionales que se desarrollan en una sesión (Gamarra, 2017, p. 5).

Lamenta Santibáñez (2018), en estudiantes capitalinos “la escasa disposición de la construcción cognitiva, emocional, creativa, reflexiva de conocimientos procesados; reflejada en actuaciones aisladas, desordenadas, repetitivas, memorísticas; evitando resolver problemas, evadiendo responsabilidades, impidiendo articulación de experiencias previas con nuevos conocimientos” (p. 16).

La observación en las aulas de primaria del distrito de Pátapo permitió identificar situaciones problemáticas relacionadas con el objeto de estudio. Además de las serias dificultades para la implementación del constructivismo pedagógico, pues predomina la diversidad formativa, filosófica, profesional de maestros, que prefieren alternar metodologías conductistas, represivas, repetitivas con modernos enfoques que priorizan protagonismo del estudiante en las aulas, con capacidades para construir, desconstruir, reconstruir conceptualizaciones científicas.

El director, con una encuesta aplicada demostró que el 75 % de maestros casi nunca manejan estrategias innovadoras, tampoco manejan adecuadamente herramientas para la motivación permanente, menos integran saberes cognitivos, afectivos, procedimentales; el 69 % de estudiantes carecen de hábitos de lectura, por eso no leen comprensivamente, cometen errores de entonación y pronunciación durante las exposiciones y el 82 % de las madres se interesan en los avances del programa curricular de sus hijos.

El problema queda formulado con la interrogante aconsejada por Kerlinger (1998): ¿El programa del ajedrez mejorará los procesos cognitivos en estudiantes de una Institución Educativa primaria, Pátapo-Chiclayo 2021?

La presente investigación se justifica por implicancias prácticas, porque en aulas se estimulan y activan estrategias pedagógicas, habilidades, capacidades, actitudes proactivas, se crean y extienden conexiones entre pares, maestros, jerárquicos, administrativos, se optimizan niveles básicos de procesos cognitivos: atención, percepción, memoria, se construyen procesos superiores: pensamiento, lenguaje y aprendizaje.

Metodológicamente se justifica, porque diagnostica la problemática educativa, procesa informaciones empíricas y científicas acerca del desarrollo inductivo y deductivo de procesos cognitivos; constatadas objetivamente con la aplicación de técnica de encuesta e instrumentación de cuestionario aplicado a la muestra; procesado estadísticamente, para proponer la estrategia pedagógica del ajedrez para su fortalecimiento en todas las áreas de estudio.

Teóricamente se justifica porque a través de teóricos constructivistas como: Gardner, Goleman, Piaget, Vigotsky, se prioriza el estudio de estructuras mentales que permiten el manejo de la atención, percepción, memoria en procesos superiores cognitivos: pensamiento, lenguaje, aprendizaje, realizados a través de activación de ingenio, creatividad, construcción de saberes conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Pedagógicamente se justifica ya que el ajedrez como estrategia es generador de aprendizajes, ya que facilita el entendimiento, la creatividad, el alumno aprende a reflexionar y a valorar tanto a la persona, su cultura, así, como a las normas de juego para poder aplicarlas.

Es importante utilizar esta propuesta ya que como docentes estamos en constante búsqueda de estrategias para facilitar el conocimiento y transformación de estos, y que los estudiantes puedan de manera didáctica y divertida aprender, además de

generar una actitud crítica ante la vida, logrando enfrentar sus logros y fracasos de manera adecuada y también desarrollando su inteligencia de manera íntegra.

Se justifica socialmente, ya que resultará beneficioso para su empoderamiento directo en el distrito de Pátapo; indirectamente beneficiará a la comunidad educativa regional, puesto que facilitará herramientas intelectuales para trabajos grupales, formulación de proyectos colectivos, integración holística de todas las áreas de estudio, mediante cohesión de teoría y práctica, concatenando observaciones e investigaciones, sistematizando resultados y difundiendo ideas descubiertas entre personas del ámbito educativo.

El objetivo general se formula del siguiente modo: Proponer un programa basado en el ajedrez para fortalecer procesos cognitivos en estudiantes de institución educativa primaria, Pátapo, Chiclayo 2021. Para cumplimiento de objetivo general se plantean los siguientes específicos: Identificar nivel de procesos cognitivos en estudiantes de institución educativa primaria. Diseñar programa basado en ajedrez para fortalecimiento de procesos cognitivos de estudiantes de institución educativa primaria. Validar mediante enjuiciamiento de expertos el programa pedagógico del ajedrez para fortalecimiento de procesos cognitivos en estudiantes de institución educativa primaria, Pátapo, Chiclayo 2021. No presenta hipótesis por ser una investigación propositiva, pues no se aplicará la propuesta y por tanto no se logrará verificar si la propuesta generará un cambio en la variable dependiente.

II. MARCO TEÓRICO

Martínez (2019), en investigación para optar el grado de Maestría en Informática, aplicó un cuestionario matemático a setenta estudiantes, desarrolló un programa experimental y concluyó: Las actividades recopiladas de sistemas internacionales demostraron que el ajedrez se constituye en una herramienta amena, favorable, innovadora en aprendizajes con tablas de multiplicación, obviando prácticas de memorización, activando capacidades de deducción y reflexión numérica para la rápida recordación, resolución de problemas.

Esquibel, Prado, Lemos, (2016), en una investigación de Maestría en Pedagogía Lúdica, aplicó encuesta a cincuenta estudiantes, desarrolló programa de intervención pedagógica y anotó esta conclusión: Participantes manifestaron agrados, satisfacciones durante prácticas de ajedrez, desarrolladas en horas de educación física, utilizando modelo maximizado de mayor impacto en clases de matemáticas; resultados demostraron que estrategias lúdicas y pedagógicas, gozan de gran acogida en comunidades académicas institucionales, además, la práctica constante contribuye en complementación de planes de estudios integrados (p. 97). Comentario positivo por actividades docentes en mejora de actitudes, con chistes, bromas, juegos, conversatorios, músicas, acertijos, recreaciones respetuosas y afectivas.

Asmat, Cano, Yajahuanca (2018), en una investigación de Maestría, presentada en Universidad Católica de Trujillo Benedicto, investigación de tipo pre experimental, cuyo instrumento fue cuestionario aplicado a treinta niños, anotaron la siguiente conclusión: Las actividades de aprendizaje en base a la estrategia del ajedrez aportaron significativamente en fortalecimiento de procesos cognitivos; puntuaciones $p < \alpha$ o, aceptaron con $0.000 < 0.05$, hipótesis formulada al inicio del trabajo, ratificando que el ajedrez como estrategia didáctica mejora capacidades de atención, retención, memoria en estudiantes de muestra (p. 98). Conclusión que merece comentario relevante porque produjo mejoras sustanciales en destrezas y procedimientos utilizados para fortalecer procesos cognitivos en niños de educación inicial.

Astete (2017), por su parte, aplicó un cuestionario a treinta estudiantes de primaria, desarrolló un programa experimental y anotó la siguiente conclusión: “El ajedrez, estrategia pedagógica, fortalece desarrollo del pensamiento creativo, cognitivo, imaginativo; dimensiones más desarrolladas según mediciones porcentuales son: habilidades de fluidez, flexibilidad, elaboración, originalidad, gracias a actividades practicadas mediante juegos constantes en tableros de ajedrez” (p. 106). En consecuencia, el ajedrez empleado pedagógicamente se constituye en una herramienta lúdica, didáctica, deportiva en desarrollo de actividades motrices y cognitivas.

Amaya, Herrera, Soto, Tinoco (2016), en su investigación presentada en la Universidad colombiana anotaron la siguiente conclusión: el Aprendizaje por indagación favorece el desarrollo de los procesos cognitivos en grados de transición y primaria, mediaciones incidieron positivamente en desarrollo de toma, retoma, transformación de constructos teóricos con preguntas orientadoras como soportes indagatorios; además, proporciona educativamente estrategias innovadoras para movilizar procesos de atención, retención, memoria desde los primeros niveles de escolaridad (p. 95). Comentario favorable para esta conclusión porque actividades diseñadas permitieron generalización de herramientas usadas por más docentes interesados en fortalecer ingenio, curiosidad, creatividad y nuevas tareas cognitivas.

Reluz (2019), en tesis de Maestría en la Universidad de San Martín de Porres, de tipo pre experimental, con aplicación de cuestionario a treinta estudiantes, agregó la siguiente conclusión: “La práctica del ajedrez desarrollada didácticamente en sesiones de aprendizaje contribuyó al incremento de niveles de atención y motivación hacia aprendizajes significativos; disminuyó la apatía, rechazos, indiferencias, hiperactividades negativas” (p. 87). Comentario favorable para la conclusión porque programas de intervención permiten eliminar energías negativas e incorporar voluntades y decisiones para aprender constructiva y grupalmente.

Marrufo (2016), en investigación pre-experimental, trabajó con treinta y cinco

estudiantes, aplicó test pedagógico, procesó datos estadísticos y concluyó: “Con aplicación del programa de juegos recreativos mejoraron habilidades sociales desarrollados por estudiantes, que propiciaron adecuados procesos de enseñanza aprendizaje, que se constituyeron en alternativas eficaces para elevar procesos cognitivos y afectivos entre pares discentes y docentes” (p. 102). Comentario favorable para la conclusión porque el contraste de resultados, análisis e interpretación demostró la elevación significativa en desarrollo de habilidades sociales.

Teóricamente, la propuesta de un programa de ajedrez se sustenta en constructos teóricos de Gardner (2014), porque interviene inteligencia, potencia biopsicológica en procesamiento de información, activada en contextos culturales para la resolución de problemas o creación de productos que tienen valor en diferentes ámbitos. Funciones cerebrales complejas reciben influencias genéticas, trabajadas a través de las neuronas, en deportes físicos o mentales, oxigenando neurogénesis , sinaptogénesis , angiogénesis , segregación de neurotransmisores asociados a funciones cognitivas: atención, emoción, humor, motivación (p.22).

Con el programa del ajedrez se activa las inteligencias espaciales: percibiendo, transformando, modificando, descifrando imágenes simbólicas, potenciando pensamientos lógicos, razonamientos profundos, analógicos, anticipatorios, manifestando destreza visual, coordinación, flexibilidad, velocidad, imaginando jugadas, diseñando estructuras, elaborando inferencias, generando respuestas empáticas, inventando salidas victoriosas en partidas complicadas.

Todo programa se define como “mecanismo multidimensional que proporciona sentido, dirección, unidad, coherencia, propósito organizacional; se constituye en el plan maestro integrador de habilidades, procedimientos, destrezas para cumplimiento de objetivos, abarcando acciones sistémicas, proyectadas, desarrolladas hacia propósitos determinados” (Mintzberg, 2015, p. 14). Otros autores las califican como sospechas inteligentes, arriesgadas acerca de caminos adecuados que se toman para conseguir metas.

Ajedrez, actividad autotélica, espontánea, adaptativa, placentera, contribuye con desarrollo integral de personas; supone necesidad vital que permite aprender razonando, interaccionando imagina y creativamente con otros, en ambientes diversos que facilitan desenvolvimientos físicos, psíquicos, afectivos y sociales. Se juega con treinta y dos piezas ,18 de color blanco y las otras de color negro: 2 reyes, 2 reinas, 4 alfiles, 4 caballos, 4 torres, 16 peones (Sánchez & Collado, 2019, p. 34).

Este programa de ajedrez es un procedimiento generador de aprendizajes, posibilita el entendimiento, aplicación de conocimientos para posibilitar resolución de tareas, no solo en matemáticas, sino en todas las áreas en general, desarrollando trabajos dirigidos hacia objetivos planteados, evitando que se desvíen propósitos del proceso educativo; abarca actividades, medios, apoyos, monitoreos, criterios de evaluación e instrumentos determinados por evidencias concretas (García (2015). Estudiantes potencian habilidades intelectuales y capacidades afectivas para conseguir logros en diferentes escenarios, permitiendo la realización de acciones medibles, observables, determinando con claridad que avanzan significativamente a lo largo del proceso educativo.

Intelectualmente, aumenta coeficiente, incrementa capacidades para resolver problemas, habilidades lingüísticas, concentración y memoria; favorece desarrollo de creatividad, dota de estrategias para toma de decisiones, identificación, análisis, resolución de problemas; incrementa la capacidad memorística; facilita la concentración para resolver partidas ajedrecísticas planificando, analizando, anticipando situaciones, imaginando soluciones gracias al desarrollo del lóbulo frontal, utilizando habilidades superiores de pensamiento (Siqueira, 2015, p. 13).

Sociológicamente, sostiene Chacón (2016), su práctica permite desarrollo de habilidades socioemocionales, aumenta autoestima, capacidades de autocontrol, relaciones empáticas, poderes en anticipación, aceptación de normas, respeto hacia reglas del juego consensuadas democráticamente, sentido de autocrítica hacia uno mismo. Culturalmente, gracias al incremento del coeficiente intelectual, los jugadores aumentan los niveles culturales, comprenden costumbres,

idiosincrasias, culturas, toleran puntos de vista diferentes a los suyos (p. 8).

Resalta Fernández (2015) las ventajas educativas del ajedrez, debido a la práctica masiva, didáctica, algunos países la han incorporado en el currículo escolar, desechando aburrimientos, dificultades, prejuicios que alejan a estudiantes, al ser considerado deporte solo para inteligentes. Indudablemente contribuye con la formación integral de estudiantes, aporta beneficios cognitivos y respeto hacia reglas de juego y contrincantes, se adapta a todas las materias de estudio (p. 76). Son dimensiones del programa de ajedrez: atención, razonamiento, proyección, recordación.

Atención, “capacidad psicológica de cortesía, urbanidad, entendimiento, concentración hacia aquello que se desea decir, hacer, prevenir, advertir, satisfacer favorablemente órdenes, deseos de manera proactiva” (Alpizar, 2015). Gracias al desempeño competente los estudiantes inteligentes manejan conocimientos superiores en diversos entornos, son capaces de proponer, construir, reconstruir, solucionar problemas, respondiendo a fines, formas, métodos para construir aprendizajes significativos.

Razonamiento, “Es la acción mental que permite argumentación lógica, emisión de juicios, toma de decisiones, gracias a secuencialidad de acciones concebidas; es un proceso consciente, actuación personal, suma de habilidades intelectuales, destrezas innatas, conocimientos, experiencias, iniciativas, capacidades de aprender y desarrollarse con autonomía” (Londoño (2015).

Proyección, “Mecanismo psicológico que consiste en dirigir hacia adelante, fundamentalmente hacia receptores, ideas, cualidades, sentimientos, disposiciones bosquejados intencional y significativamente, inconsciente para él, pero necesarios para innovaciones institucionales o posicionamientos empresariales” (Blázquez, 2016)

Recordación, “acción de actualización de datos pasados, excitación neuronal para despertar aspectos importantes que yacen en profundidades de la memoria y que se requieren registrar; esta disposición depende de la estructuración de

componentes cognitivos (almacenamiento, conservación) afectivos (amar, querer, sentir), conductuales (comportamientos, conductas)” (Tobón, 2014)

La variable procesos cognitivos fundamentada en psicogénesis de Jean Piaget, quien cuestiona la crisis profunda del conductismo y revoluciona cognitivamente la explicación constructiva, porque el conocimiento es proceso, no estado concluido; en continuo devenir, de equilibrio, reequilibrio, se autorregula en mayor equilibrio; es adquirido, constructivo, tanto en sujeto como objeto, están interrelacionados; es relativo, se apoya en saberes previos; surge de interacciones cognitivas de factores internos, externos, mediante procesos de equilibración (Stiglitz & Greenwald, 2017, p. 65). Estos marcos cognitivos adoptados por personas y empresas revolucionan aprendizajes en la sociedad actual del conocimiento.

Piaget descubrió estadios del desarrollo cognitivo, desde infancia hasta adolescencia, estructuras psicológicas desarrolladas a partir de reflejos innatos, organizadas durante infancia en esquemas de conducta, internalizadas en segundo año de vida como modelos de pensamiento y en adolescencia en complejas estructuras intelectuales caracterizadas en vida adulta. Dividió desarrollo cognitivo en cuatro periodos: sensoriomotriz, de 0 a 24 meses, con reflejos y reacciones motoras; preoperacional, de 2 a 7 años, pre conceptual; operaciones concretas, de 7 a 11 años, con razonamientos lógicos; operaciones formales, de 11 a más años, con abstracciones inductivas, deductivas (Navarro & Arias, 2014, p. 25).

Procesos son “mecanismos ligados a niveles superiores del pensamiento, adquiridos e incorporados a estructuras cognitivas, considerando aspectos culturales, sociales, históricos, compartidos y regulados en formas cognitivas elementales: atención, memoria, percepción, sensibilidad, motivación, etc.” (Blázquez, 2016).

Cognición, fenómeno exclusivamente humano, es nivel mental más alto del procesamiento de información; adscrita a cognitivismo, psicológicamente surgida en década del sesenta del siglo pasado, caracterizada por estudiar la mente como sistema complejo de conocimientos en constante conflicto, enfrentados mediante

desequilibrios producidos en arquitectura mental, que personas enfrentan cuando intentan comprender o explicar a partir de saberes previos (Stiglitz & Greenwald, 2017, p. 118).

Mejora de procesos cognitivos se define como el desarrollo óptimo de capacidades para potenciar habilidades intelectuales, que permitan asimilación y procesamiento cognitivo, es decir actos de conocer cómo se adquieren los conocimientos; lo que implica valorar esfuerzos, sistematizar información, procesar datos a partir de vivencias, experiencias, percepciones u otras vías enfatizadas en aprendizajes significativos. En esta investigación se ahonda fundamentalmente en procesos cognitivos básicos de atención, percepción, memoria, desarrollados en procesos superiores de pensamiento, lenguaje y aprendizaje.

Las dimensiones de la variable relacionada con procesos cognitivos son: atención, percepción, memoria. La atención, proceso fisiológico excita determinadas zonas de la corteza cerebral e inhibe zonas corticales, activada óptimamente genera funciones perceptivas valiosas en procesamiento de información, permite almacenamiento en la memoria, mediante registros sensoriales, selectivos que separa materiales relevantes de triviales. Todo depende de la atención centrada, ideal para procesos de aprendizaje, desechando otras formas de atención; periférica, externa, interna, relajada, vigilante, esporádica, indiferente, desinteresada (Braidot, 2017, p. 22).

La percepción, reflejo sensible de objetos o fenómenos de la realidad objetiva que actúa sobre los órganos sensoriales; no solo está asociada a conductas y actividades, sino que cognoscitivamente está ligada a confrontación, comparación, comprobación, interpretación personal de fenómenos observados. Conocimientos interiorizados, almacenados en la memoria, ya asimilados, se expresan y comunican mediante el lenguaje (Cisneros, 2019).

La memoria, reflejo de lo existente en pasado reciente, basada en formación de conexiones temporales suficientemente firmes (fijación), actualización en futuro (reproducción). Muchos desempeños intelectuales eficientes se manifiestan

gracias a procesos de memoria de largo plazo, en escenarios claves que requieren recuperar información razonable, aplicada con éxito en solución de situaciones problemáticas. Los aprendizajes necesitan recordar esquemas almacenados en memoria de largo plazo, para determinar qué saben, cuánto y cómo utilizan ese conocimiento (Alava, 2015, p. 138).

En el marco conceptual de la investigación describe la siguiente terminología:

Aprendizaje: es saber, construir conocimientos con autonomía, siguiendo el ritmo de compañeros más hábiles, aceptando orientaciones del docente mediador, reflexionando acerca de criterios excepcionales, comunicando empáticamente sus descubrimientos y recibiendo apoyo de roles docentes más relevantes, críticos con informaciones procesadas y seleccionadas por sus relevancias y confiabilidad (Sanz, 2015).

Cognición: “proceso humano, representa niveles más alto del pensamiento mental en el procesamiento de información, permite activación de razonamientos profundos, fortalecimiento de arquitectura mental, establecimiento de jerarquización de ideas, formación cognitiva de conocimientos lógicos, sistematización de constructos teóricos” Alava, 2015).

Mejora: “acción centrada en conseguir grados máximos de excelencia, eficiencia y calidad de productos y servicios; exige puesta en marcha de esfuerzos proactivos, máxima dedicación, mucho esmero, desempeños óptimos para lograr eficacia y eficiencia en toma de decisiones” (Londoño, 2015).

Pensamiento: “actividad cognitiva, consciente, reflexiva, individual, constituye suma de habilidades intelectuales, dotes innatas, destrezas procedimentales, saberes, experiencias, inteligencia, juicios, actitudes, carácter, iniciativas, capacidad de aprender, desarrollarse con autonomía y resolver con eficacia problemas diversos” (Londoño, 2015).

Procedimientos: “pasos finitos, pensados, concatenados en fases, etapas, actividades estructuradas multidisciplinariamente en base a sugerencias

diseñadas en currículo, para lograr propósitos educacionales concretos (logró/no logró), eficacia en cómo se logra, eficiencia gradual, progresiva. (Caballero, 2010).

III. METODOLOGÍA

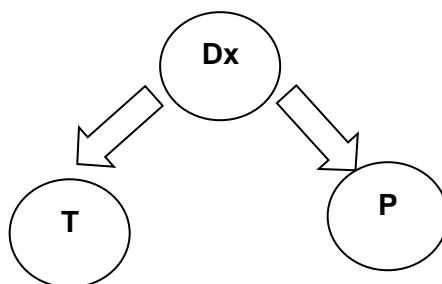
3.1 Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación:

Tipo descriptiva, propositiva, porque trabaja experiencias con el propósito de resolver o mejorar situaciones específicas o particulares, para así comprobar métodos o modelos mediante aplicaciones innovadoras y creativas de propuestas de intervención, siendo esta de índole orientadora, en grupos, personas, empresa o instituciones que lo requieran. (Hernández, 2014).

3.1.2 Diseño de investigación:

Diseño no experimental, transversal, porque no experimenta, ni realizar deliberadamente manipulación de variables (Hernández, 2010), únicamente observa fenómenos en ambientes naturales, recolecta datos en determinado momento y tiempo único, con el propósito de describir variables, analizar incidencias e interrelaciones en momentos dados y sin variación alguna (Hernández, 2014).



Fuente: Tomado de Hernández (2014)

Dónde:

Dx: Diagnóstico de la realidad

T: Estudios teóricos

P: Propuesta

3.2.-Variables y operacionalización

Las Variables cuantitativas son las siguientes:

Variable 1 Independiente: Programa de ajedrez

Definición conceptual:

Programa de ajedrez es un procedimiento generador de aprendizajes, posibilita el entendimiento, aplicación de conocimientos para posibilitar resolución de tareas, no solo en el área de matemáticas, sino en todas las áreas en general, desarrollando trabajos dirigidos hacia objetivos planteados, evitando que se desvíen propósitos del proceso educativo; abarca actividades, medios, apoyos, monitoreos, criterios de evaluación e instrumentos determinados por evidencias concretas (García (2015)).

Definición operacional:

El programa de ajedrez no será medido, ya que es una variable independiente que no será manipulada. El programa consiste en una propuesta que deberá resultar del diagnóstico que se realice a través del cuestionario que evaluará el nivel de procesos cognitivos.

Dimensiones:

Dimensión: Atención

-Capacidad de concentración a las instrucciones brindadas por el maestro.

Dimensión: Razonamiento

-Facilidad para emitir juicios de valor.

- Habilidad y facilidad para tomar decisiones acertadas

Dimensión: Proyección

-Capacidad para tener una visión prospectiva de sus acciones.

Dimensión: Recordación.

-Facilidad para traer eventos pasados a una situación presente.

Escala de medición: no se someterá a medición.

Variable 2 dependiente: Procesos cognitivos

Definición conceptual:

Procesos cognitivos son operaciones centrales en infancia intermedia (6 o 7

años), interiorizadas y representadas en mente de aprendices, combinadas con otras hasta formar agrupamientos, es decir, estructuras lógicas ligadas a operaciones de identidad y reversibilidad para procesar, interpretar, sintetizar informaciones” (Navarro y Soto, 2015, p. 79).

Definición operacional:

Los procesos cognitivos son medidos en función a dimensiones e indicadores, se utilizó cuestionario con escala ordinal tipo Likert.

Dimensiones:

Dimensión: Atención

-Capacidad de concentración a las instrucciones brindadas por el maestro.

Dimensión: Percepción

-Capacidad de confrontación, comparación, comprobación, interpretación personal de fenómenos observados

Dimensión: Memoria

-Capacidad para recordar los conceptos más relevantes.

Escala de medición: ordinal

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

Población:

Conformada por estudiantes del tercer grado de primaria matriculados en el año 2021 en la institución educativa privada “San Fernando”, distrito de Pátapo, Provincia de Chiclayo, Departamento de Lambayeque.

Criterios de inclusión

Estudiantes del tercer grado de primaria, entre 8 a 10 años, de ambos sexos, incluyendo a quienes presenten problemas de hiperactividad, deficiencias en concentración, escasas habilidades para memorizar, analizar y ejercitar la lógica en las diferentes dimensiones.

Criterios de exclusión

Ninguno de los estudiantes será excluido.

Muestra

Diecisiete (17) estudiantes del tercer grado de primaria del distrito de Pátapo en año 2021. Sección única.

Muestreo

Se optó por la técnica de muestreo no probabilística o por conveniencia, ya que, se conformó el grupo de la muestra tomando en cuenta criterios de selección que corresponden a los estudiantes del aula que presentó mayor dificultad en el desarrollo de sus procesos cognitivos básicos (atención, percepción y memoria).

Hernández, (2014, p.176), señaló que, en muestras no probabilísticas, la elección de elementos que la conforman no depende de probabilidades, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o propósitos del investigador. En este caso, el procedimiento no es mecánico, ni en base a fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones del investigador o grupo de investigadores y, desde luego, muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de investigación.

Unidad de análisis

Estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E.P. "San Fernando"

3.4.-Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Técnica:

Encuesta. - Permitió obtener información de los sujetos de estudio frente a las interrogantes planteadas en la presente investigación. Para poder así medir la variable: procesos cognitivos.

Instrumento

Cuestionario. – El instrumento de recolección de datos fue el cuestionario, el cual fue elaborado para poder así obtener información relevante y significativa.

Para la variable "proceso cognitivo" , se recogió información haciendo uso del cuestionario tipo Likert, para ello , se tomó en cuenta tres dimensiones, la

primera dimensión “atención” constó de 6 ítems; la segunda “percepción” de 6 ítems y la tercera “memoria” de 5 ítems; haciendo un total de 17 ítems con los siguientes valores:

Escala de valoración del instrumento				Escala de valoración por dimensiones		
Alto	40 – 51 puntos	Siempre	3	Atención	Alto	15 - 18 puntos
					Medio	11 -14 puntos
Medio	29 – 39 puntos	A veces	2		Bajo	6 – 10 puntos
Bajo	17- 28 puntos	Nunca	1	Percepción	Alto	15 - 18 puntos
Puntaje total del instrumento					Medio	11 -14 puntos
					Bajo	6 - 10 puntos
Puntaje máximo	51 puntos			Memoria	Alto	12 – 15 puntos
Puntaje mínimo	17 puntos				Medio	9 -11 puntos
					Bajo	5 – 8 puntos

Validez

La validez del instrumento, se realizó a través del juicio de expertos (3)

N°	Especialidad	Promedio de validez	Opinión del experto
01	Licenciado en Ed. Primaria	48	Es aplicable
02	Licenciado en Ed. Primaria	42	Es aplicable
03	Licenciado en Ed. Primaria	50	Es aplicable

El instrumento que consiste en un cuestionario, fue sometido a juicio de tres expertos, cada uno con la especialidad de licenciados en educación primaria, quienes tuvieron la tarea de poder verificar la coherencia y pertinencia de la variable con sus respectivos indicadores. El resultado de esta validación arrojó promedio de 46,67; indicativo de alta validez, reuniendo condiciones metodológicas al ser aplicado con estudiantes participantes.

Confiabilidad:

La confiabilidad de un instrumento según Frías (2020) es un requisito fundamental para la investigación, es el grado en que una herramienta es precisa para poder calcular la variable, la confiabilidad de tal manera que se pueda reducir el error, a través de que el instrumento sea consistente, tenga estabilidad en el tiempo y que haya un consenso entre los expertos.

En esta investigación con la Técnica Alfa de Cronbach se evaluó el nivel de la variable dependiente (procesos cognitivos).

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,908	17

Habiendo obtenido un valor de 0,908 siendo adecuado y confiable para la aplicación del instrumento.

3.5.- Procedimientos:

En esta investigación se trabajó tres momentos fundamentales:

En primer lugar, se realizó el diagnóstico, que consistió en la observación de la muestra para determinar así el problema de esta investigación, que justamente es el bajo nivel de los procesos cognitivos básicos, reflejándose en la baja comprensión de los temas que se trabajan en clase.

Luego, se propuso programa pedagógico basado en juego de ajedrez para activar procesos cognitivos en estudiantes de primaria, mediante tres sesiones estructuradas objetivamente, considerando atención, percepción y memoria.

La validación instrumental del cuestionario, se efectuó con intervención de tres Licenciados en Educación, quienes observaron detenidamente los ítems, revisaron coherencia y cohesión en diecisiete propuestos. La recolección de la información se realizó a través del cuestionario ya validado a través de la técnica

de juicio de expertos y Alpha de Cronbach; y de manera confidencial y segura a cada uno de los estudiantes previa autorización del director de la institución educativa, así como de los padres de familia.

3.6. Método de análisis de datos

El procesamiento y análisis de datos se realizó a nivel descriptivo, utilizando sistema SPSS de estadística computacional (media, varianza, desviación estándar, punto máximo, punto mínimo, rangos, escala de Stanones, frecuencias y porcentajes).

3.7. Aspectos éticos

La presente investigación cumple el principio ético de citar a cada uno de los autores de cada fuente bibliográfica consultada; tales como tesis, artículos científicos, revistas y libros.

Además, se reserva la identidad de los alumnos que forman parte de esta investigación propositiva, siendo estos beneficiados, así como también la investigadora.

Esta investigación también se convierte en un aporte para toda la comunidad educativa ya que ayuda a mejorar los procesos cognitivos que van a beneficiar a los alumnos y docentes en su trabajo diario.

IV. RESULTADOS

Para la presente investigación se planteó el siguiente objetivo general: Proponer un programa basado en el ajedrez para fortalecer procesos cognitivos en estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular “San Fernando” del distrito de Pátapo. ; que en consecuencia se ejecutó a través de los objetivos específicos que a continuación se detallarán los resultados.

Objetivo específico 1: Identificar el nivel de los procesos cognitivos de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular “San Fernando” del distrito de Pátapo

Tabla 1: Niveles de procesos cognitivos

Niveles	N	%
Deficiente	0	0,0
Regular	6	35,3
Bueno	11	64,7
Total	17	100,0

Fuente: Cuestionario aplicado a 17 estudiantes del tercer grado de primaria

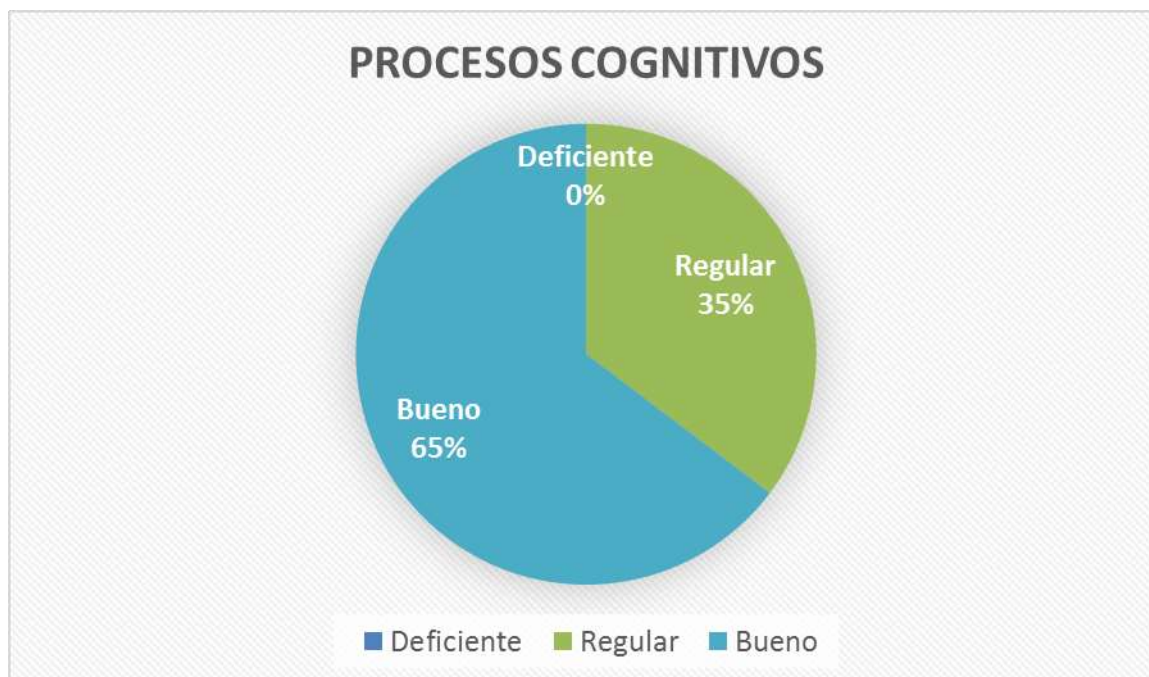


Figura 1: información recabada de aplicación de cuestionario de procesos cognitivos.

Interpretación: En la tabla 1 y figura 1, de 17 estudiantes encuestados se ubicaron así: 64,7% en nivel bueno demostrándose así aceptable el desarrollo de procesos cognitivos; ya que en este tiempo el uso de las TIC logró favorecer este criterio; 35,3 % requiere reforzar actividades para superar el nivel regular, y 0% se encuentra en un nivel deficiente.

Análisis por dimensión:

Tabla 2: Atención

Niveles	N	%
Deficiente	0	0,0
Regular	12	70,6
Bueno	5	29,4
Total	17	100,0

Fuente: Cuestionario aplicado a 17 estudiantes del tercer grado de primaria



Figura2: información recabada de aplicación de cuestionario de procesos cognitivos por dimensiones.

Interpretación: en la tabla 2 y figura 2, de 17 estudiantes, 5 estudiantes, se encuentran en nivel bueno, con el 29,4%; y 12 estudiantes, se encuentran en un nivel regular, con el 70,6%, ya que nuevamente se reitera el uso de las TIC ha logrado mejorar ya que con imágenes interactivas durante las sesiones se logra la atención de los estudiantes.

Tabla 3: *Percepción*

Niveles	N	%
Deficiente	0	0,0
Regular	6	35,3
Bueno	11	64,7
Total	17	100,0

Fuente: Cuestionario aplicado a 17 estudiantes del tercer grado de primaria



Figura 3: información recabada de aplicación de cuestionario de procesos cognitivos por dimensiones.

Interpretación: En la tabla 3 y figura 3, de los 17 estudiantes que respondieron la encuesta se muestra que el 35,3 % se ubican en un nivel regular y el 64,7 % en un nivel bueno, en la dimensión percepción.

Tabla 4: Memoria

Niveles	N	%
Deficiente	0	0,0
Regular	0	0,0
Bueno	17	100,0
Total	17	100,0

Fuente: Cuestionario aplicado a 17 estudiantes del tercer grado de primaria



Figura 4: información recabada de aplicación de cuestionario de procesos cognitivos por dimensiones en este caso el nivel de memoria.

Interpretación: Tabla 4 y figura 4, el 100 % de estudiantes encuestados muestran un nivel bueno, en la dimensión memoria.

Objetivo específico 2: Diseñar un programa basado en el ajedrez para el fortalecimiento de procesos cognitivos de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular “San Fernando” del distrito de Pátapo.

PROPUESTA DE PROGRAMA DE AJEDREZ PARA MEJORAR PROCESOS COGNITIVOS EN ESTUDIANTES DE INSTITUCIÓN PRIMARIA DEL DISTRITO DE PÁTAPU, CHICLAYO 2021

1. Fundamentación del programa:

La siguiente propuesta pedagógica basada en ajedrez (deporte ciencia, juego de ingenio), dejó de simbolizar guerra, hoy ha adquirido gran popularidad a nivel mundial ; se lleva a cabo entre dos jugadores en el que cada uno de ellos hace gran esfuerzo intelectual, tiene en cuenta más de cuatrocientos posibilidades en un solo movimiento, logra de este modo activar procesos cognitivos básicos como son: atención, percepción, memoria para lograr a su vez otros procesos más complejos como razonamientos matemáticos y lenguajes variados.

Esto justifica puesta en práctica de la propuesta, ya que como actividad novedosa y didáctica requiere de participación activa de estudiantes, docentes, padres de familia, además de ser actividad sociocultural que fortalece respeto y consideración hacia las personas, así como a normas de juego.

2. Descripción del programa:

El programa de ajedrez se sustenta en epistemólogos del constructivismo pedagógico como: Gardner, Goleman, Piaget, Vigotsky, se prioriza el estudio de estructuras mentales que permiten el manejo de la atención, percepción, memoria en procesos superiores cognitivos: pensamiento, lenguaje, aprendizaje, realizados a través de activación de ingenio, creatividad, construcción de saberes conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Además, comprende el desarrollo de estrategias operacionales mentales, encargadas de agrupar informaciones, facilitando la recordación de jugadas anteriores, identificando relaciones, posiciones, jerarquías de las piezas, incluyendo técnicas para elaborar esquemas rápidos, integrando posibilidades que conduzcan hacia éxitos finales. Se estructura en tres sesiones dinámicas, afectivas, participativas, cooperativas de 90 minutos cada sesión, dirigida a la muestra de estudio, en ambientes adecuados para este fin y cuyo objetivo es proponer actividades basadas en el ajedrez para fortalecer los procesos cognitivos en estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular “San Fernando “del distrito de Pátapo.

3. Objetivos de la propuesta:

Objetivo general:

Fortalecer los procesos cognitivos de los estudiantes haciendo uso del ajedrez como un deporte ciencia o juego de ingenio.

Objetivos específicos:

- Elevar el nivel de la capacidad de atención de los estudiantes a través de estrategias pedagógicas en la que evidencie el uso del ajedrez. (1er taller)
- Elevar el nivel de capacidad perceptiva de los estudiantes a través de estrategias pedagógicas en la que evidencie el uso del ajedrez. (2do taller)
- Elevar el nivel de la capacidad de memoria de los estudiantes a través de estrategias pedagógicas en la que evidencie el uso del ajedrez. (3er taller)

4. Justificación pedagógica, metodológica, práctica y psicopedagógica:

El programa se justifica pedagógica y estratégicamente porque genera aprendizajes, facilita entendimientos, ingenios, creatividades; alumnos aprenden a reflexionar y valorar tanto a personas, culturas, así, como a normas de juego, aplicándolas en su vida diaria.

Es importante la utilización de esta estrategia pedagógica, pues como docentes estamos abocados en constantes búsquedas de estrategias, facilitadoras de logros en competencias, capacidades, conocimientos y transformación de aprendizajes, logrando los estudiantes, de manera didáctica y divertida, construir, desconstruir, reconstruir aprendizajes, generando actitudes críticas ante la vida, logrando enfrentar logros y fracasos de manera adecuada y también desarrollando su inteligencia de manera íntegra.

Se justifica metodológicamente de manera activa, realizando también trabajo en equipo y cooperativo logrando a su vez aprendizajes significativos a través de la realización de dinámicas dentro de los tres talleres propuestos.

Se justifica la presente investigación por implicancias prácticas, porque en las aulas se estimulan y activan estrategias pedagógicas, desarrollan habilidades,

capacidades, actitudes proactivas, se crean y extienden conexiones entre pares, maestros, colaboradores externos, se optimizan niveles básicos de procesos cognitivos: atención, percepción y memoria, se construyen procesos superiores: pensamiento, lenguaje y aprendizaje.

Psicopedagógicamente se justifica porque a través de la práctica del ajedrez se produce el desarrollo de ciertas habilidades sociales, emocionales y culturales que benefician el desarrollo íntegro de la persona, recordemos que según Piaget los niños entre 7 a 11 años de edad desarrollan operaciones concretas dándose la aparición de la lógica a situaciones reales.

Este programa basado en el ajedrez además ayudará a aumentar la autoestima del estudiante, desarrolla la capacidad de autocontrol, fomenta la empatía hacia el compañero ya que el estudiante se ve en la obligación de conocer al oponente e intentar comprender qué estrategias utiliza para poder anticiparse a sus movimientos o jugadas, propicia la aceptación de normas y el respeto hacia las reglas del juego y hacia los compañeros con los cuales se enfrenta en una partida, y, por último, desarrolla un sentido de autocrítica hacia uno mismo con el fin de mejorar ciertas actitudes.

5. Contenidos a desarrollar:

- Sesión 1: “Vemos un cuento (el ajedrez para niños) y conocemos el tablero con sus piezas”
- Sesión 2: “Aprendemos a mover las piezas del ajedrez”
- Sesión 3: “Conocemos la apertura italiana”

6. Metodología del programa:

- Metodología activa, para generación de cambios significativos en sesiones diarias, dejando de lado educación tradicional, desechando antiguo e incorrecto pensamiento, de que estudiantes son “cajas vacías” que necesitan llenarlas o alimentarlas con conocimientos repetidos por profesores. Se generaron cambios en estrategias de aprendizaje, se transformaron prácticas educativas, estudiantes maniobraron herramientas intelectuales, generaron espacios de

reflexión, discutieron acerca de lo aprendido, centraron su forma de aprender haciendo, colaborando, consensuando, aumentaron capacidades de retención y reflexión, lograron proponer y construir nuevas alternativas de convivencia social.

- Aprendizaje participativo, ya que estudiantes aprendieron a participar de manera consciente, activa, participativa, estableciendo qué, cómo, cuándo se aprende a través de qué actividades, con quiénes, en qué espacios y para qué, así como ayudándose mutuamente, auto evaluándose y evaluando a los demás.

- Trabajo en equipo, involucrándose en tareas permanentes de aprender haciendo estar dispuestos e inmersos en cumplimiento de actividades programadas para lograr conjuntamente metas comunes, procurando que trabajo en equipo no solo sea de los propios estudiantes, sino valorando triángulo pedagógico (alumnos, padres, maestros)

- Trabajo cooperativo, conjunto, coordinado solidariamente para resolver tareas encomendadas, durante o después de talleres, procurando profundización y exposición de sus propios aprendizajes.

- Aprendizaje basado en problemas, mediante indagación continua que permitan resolución de preguntas, curiosidades, dudas, incertidumbres. Este método docente se basa en estudiantes como protagonistas, constructores de sus propios aprendizajes, observando, indagando, descubriendo, consultando, difundiendo aprendizajes basados en problemas. En este método, aprendizaje de conocimientos tiene misma importancia que adquisición de habilidades y actitudes, por eso vale comprender que es metodología y no simple estrategia instruccional.

- Aprendizaje significativo, asociando información nueva con las ya poseídas; reajustando, reconstruyendo informaciones. Es decir, estructura de conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y estos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. Este concepto y esta teoría se sitúan dentro del marco de la psicología constructivista.

- Dinámicas, caracterizadas porque se aprenden en ambientes de alegría, bienestar, diversión, de acuerdo con su edad. Se fundamenta en la formación por la experiencia vivencial, tocando y manipulando objetos en este caso con el tablero de ajedrez y sus piezas.

7. Recursos humanos, materiales, tecnológicos y financieros:

Recursos Humanos	Recursos materiales	Recursos tecnológicos	Recursos financieros
Docente de aula	Tableros de ajedrez	Celular	No demanda gasto, la I.E.P. cuenta con tableros y pizarra imantada.
Estudiantes del tercer grado de primaria	Piezas de ajedrez	computadora (para jugar online en lichess – chess.com)	No demanda gasto, cada tablero cuenta con sus 32 piezas (16 blancas y 16 negras)
Director de la I.E.P.	-Carteles -Fichas		para poder imprimir los carteles.
Padres de familia	-Pizarra -Plumones - vídeos motivacionales		Esos materiales la institución los proporciona durante todo el año escolar.

8. Presupuestos:

Materiales	Precio x Unidad	Cantidad	Precio total
10 Tableros de ajedrez con sus piezas cada uno.			
Pizarra imantada			
Plumones de pizarra			
Papel bond(paquete)	10.00	2 paquetes	20.00
Tinta para impresora (4 colores)	40.00	4	160.00
Total			180.00

Para la realización de este proyecto no demanda mucho presupuesto, ya que la institución educativa cuenta con los materiales como son los tableros de ajedrez y una pizarra imantada la cual facilita la explicación de este deporte ciencia. Además, se transmitirá dos videos del ajedrez para lograr la atención de los niños.

El único presupuesto que se requiere es para la impresión de algunos fichas o

carteles que se van implementar dentro de las tres sesiones que se detalla más adelante, siendo el costo total de S/ 180.00 soles. Además del uso de la plataforma digital lichess.com la cual permite la interacción con niños incluso de otros países.

9. Perfil de los beneficiarios al egresar o haber vivenciado el programa.

Los beneficiarios del programa son estudiantes de ambos sexos pertenecientes al tercer grado del nivel primaria, cuyas edades están entre 8 a 10 años, y gracias a esta propuesta basada en el ajedrez se evidencian mejoras en las dimensiones cognitiva, afectiva y conductual. Notándose en las realizaciones de sus actividades escolares propias de su grado, elevando las notas escolares tanto en el proceso y evaluación de la misma.

En dimensión cognitiva, el estudiante:

- Mejora todos los procesos cognitivos básicos (atención, percepción y memoria), así como lograr también procesos más complejos.
- Mejora en lectura y escritura, logrando la comprensión de textos en sus tres niveles: literal, inferencial y crítico.
- Logra resolver problemas matemáticos con facilidad ya que lo comprende.
- Facilita alternativas de solución a diversas situaciones que se le presente.

En dimensión afectiva, el estudiante:

- Evidencia cambios en la percepción hacia su persona y hacia los demás.
- Fortalece valores como el amor, el respeto hacia la persona y hacia las normas de juego (esperar turnos, respetar opiniones, tolerar el tiempo de espera y los ritmos de juego)
- Demuestra solidaridad con las demás personas.

En dimensión conductual, el estudiante:

- Mejora conductas, actitudes ante diferentes situaciones, por ejemplo, respetar culturas, ideas, religiones, turnos para hablar y de juego.
- Es más tolerante ante diversas situaciones presentadas con sus compañeros e incluso dentro de la familia y la sociedad.

10. Cronograma de actividades:

Semanas	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Actividades				
Aplicación de una prueba de entrada (pretest)	X			
Aplicación de taller 1	X			
Aplicación del taller 2		X		
Aplicación del taller 3			X	

11. Evaluación del programa:

El programa de ajedrez, es una propuesta de aspecto pedagógico –sociocultural, ya que se logra trabajar varios aspectos como los procesos cognitivos para lograr mejoras significativas de estos; además de despertar la curiosidad de conocer más sobre este deporte ciencia que si el alumno logra involucrarse de manera plena puede llegar hacer un deportista de elite y competir de manera profesional en los diferentes torneos que realiza la propia Federación Nacional de Ajedrez y porque no, representarnos a nivel local, regional y hasta internacional.

Además, se logra cambios significativos en el aspecto afectivo y conductual ya que se evidencia el mutuo respeto hacia ellos mismos, hacia el compañero y demás personas; así como hacia el respeto a diferentes culturas y clases sociales e ideológicas además también el respeto hacia las reglas de juego (como el ser puntual al presentarse a la hora programada, respetar los turnos de juego, respetar ideas contrarias, otros).

NOTA: Los diseños de las sesiones de aprendizaje van adjunto en anexos

Objetivo específico 3:

Validar mediante juicio de expertos el programa pedagógico de ajedrez para el fortalecimiento de procesos cognitivos de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular “San Fernando” del distrito de Pátapo.

Resultados de la validación:

La validez del programa, se realizó a través del juicio de expertos.

Objeto de evaluación	Nombres y apellidos de expertos	Especialidad	Puntaje total	Escala de valoración
Programa pedagógico de ajedrez para el fortalecimiento de procesos cognitivos en estudiantes de primaria.	Zuloeta Díaz, Sandra E	Licenciada en educación primaria	46	Buena
	Mayanga Seclén, Marco	Licenciada en educación primaria	41	Buena
	Toro Álvarez, Katty	Licenciada en educación primaria	44	Buena
Veredicto final			43,67	Buena /aplicable

Fuente: Resultados obtenidos de escala de valoración de programa.

Interpretación: El presente programa fue validado por tres expertos en la especialidad de Educación Primaria, cada uno tuvo la tarea de evaluar cada criterio establecido. Se obtuvo un puntaje de 43,67; el cual fue valorado como **Buena/aplicable** según el rango de evaluación.

V. DISCUSIÓN

El primer objetivo específico fue Identificar el nivel de los procesos cognitivos de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular “San Fernando” del distrito de Pátapo, este se constató a través de la aplicación de un cuestionario de procesos cognitivos a diecisiete participantes, cuyo resultado son : el 35,3 % se ubicó en un nivel regular; y el 64,7 % en bueno, evidenciándose que efectivamente se observa a nivel general que, un porcentaje alto muestra un nivel bueno en cuanto al manejo de los procesos cognitivos; sin embargo no se puede dejar de lado o sin preocupación por el porcentaje que arroja el nivel regular , que es considerable y significativo. En cuanto a los resultados por dimensiones muestra que, en la dimensión “atención”, se muestra un resultado, del 70,6% correspondiente al nivel regular, y el 29, 4% al nivel bueno; en cuanto a percepción, el porcentaje más alto lo lleva el nivel bueno con el 64, 7% y el nivel regular, con 35,3%; finalmente en la dimensión memoria, el 100 % sale con un nivel bueno. Según estos resultados la dimensión menos trabajada y de mayor problema es la Atención, pues según este resultado se requiere proponer estrategias de mejoras y fortalecimiento de la capacidad cognitiva de la *atención*, y la dimensión de mejores resultados se encuentra *la memoria*, que según este estudio nos muestra que los estudiantes están trabajando muy bien la capacidad de memoria. En el marco de estos resultados, los antecedentes de estudio que concuerdan con estos resultados son, Greenfield (2016), quien afirma que los estudiantes franceses carecen de capacidad para comprender, sintetizar, y redactar las conclusiones leídas, después de un proceso de búsqueda de información en las redes, ello significa que sus procesos cognitivos de atención, memorización y percepción se encuentran débiles por la influencia negativa de distracción que ejercen las redes sociales. Bhorques, (2016), manifiesta que, en los estudiantes de educación primaria existen notorias deficiencias en el desarrollo de los procesos cognitivos “expresados en bajos niveles de atención, memoria, percepción, pensamiento lógico” .Una probable causa sería la escasa importancia brindada al procesamiento de información, tanto en los hogares como en la escuela. Alexander (2016), manifiesta que, en el sistema educativo mexicano existen serias deficiencias cognitivas como la atención, la percepción, la memorización, estas podrían ser eliminadas reconociendo las causas, mejorando

el vínculo socioafectivo entre pares, entre otros elementos, porque el fortalecimiento cognitivo es un proceso continuo, interminable, pues conducen hacia la perfección y la excelencia. *Las mejoras exigen implementación de estrategias innovadoras.* Con Gamarra, (2017), los estudiantes (...) débilmente reflexionan y resuelven problemas; es decir, las actividades no involucran estrategias cognitivas, destrezas, actitudes y demás procesos motivacionales, valóricos y emocionales que se desarrollan en una sesión. Por su lado Santibáñez (2018), manifiesta que los estudiantes capitalinos presentan una escasa disposición de la construcción cognitiva, emocional, creativa, reflexiva de conocimientos procesados; reflejada en actuaciones aisladas, desordenadas, repetitivas, memorísticas; evitando resolver problemas, evadiendo responsabilidades, impidiendo articulación de experiencias previas con nuevos conocimientos. Estas coincidencias en cuanto a los resultados de la evaluación de los procesos cognitivos en el presente estudio y los estudios realizados en diferentes partes del mundo, según citan los antecedentes, muestra una considerable preocupación por la experiencia educativa carente y débil en cuanto a la variable estudiada.

En cuanto al objetivo específico 2, que corresponde: Diseñar un programa basado en el ajedrez para el fortalecimiento de procesos cognitivos de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular "San Fernando" del distrito de Pátapo. Efectivamente, se diseñó un programa basado en ajedrez para el fortalecimiento de los procesos cognitivos de estudiantes de primaria, el cual se sustenta en los teóricos del constructivismo pedagógico: Gardner, Goleman, Piaget, Vygotsky, priorizando el manejo de estructuras mentales, permitiendo la activación de la atención, la percepción, la memoria, y de procesos superiores: pensamiento, lenguaje, aprendizaje, con ingenio, creatividad, construcción de saberes.

Este resultado coincide con Martínez (2019), quien constató la efectividad del ajedrez, constituyéndose en una herramienta lúdica fundamental para trabajar de manera amena, favorable, innovadora en la construcción de aprendizajes significativos, fundamentalmente en área de matemáticas: multiplicando reflexiva, deductiva y contextualmente, evitando memorización, tretas ilógicas o repetición innecesaria de mecanismos manuales. *Esquibel, Prado, Lemos, (2016),*

desarrollaron un programa de intervención pedagógica de ajedrez, durante las clases de matemáticas y educación física; los resultados demostraron que las estrategias lúdicas y pedagógicas, son de gran acogida en comunidades académicas, además, la práctica constante contribuye en complementación de planes de estudios integrados. Por su parte, *Asmat, Cano, Yajahuanca* (2018). Las actividades de aprendizaje en base a la estrategia del ajedrez aportan significativamente en fortalecimiento de procesos cognitivos, ratificando que el ajedrez como estrategia didáctica mejora capacidades de atención, retención, memoria en estudiantes de muestra. *Astete* (2017), manifiesta que, el ajedrez, es una estrategia pedagógica que fortalece el desarrollo del pensamiento creativo, cognitivo, imaginativo; y las dimensiones más desarrolladas según mediciones porcentuales son: la habilidad de fluidez, la flexibilidad de pensamiento, elaboración, originalidad, estos gracias a las actividades practicadas mediante juegos constantes en tableros de ajedrez. Concluye que, el ajedrez empleado pedagógicamente se constituye en una herramienta lúdica, didáctica, deportiva en el desarrollo de actividades motrices y cognitivas. *Reluz* (2019), refuerza este estudio con su conclusión que cita así: “La práctica del ajedrez desarrollada didácticamente en sesiones de aprendizaje contribuye al incremento de niveles de atención y motivación hacia aprendizajes significativos; disminuye la apatía, rechazos, indiferencias, hiperactividades negativas. Y finalmente, *Marrufo* (2016), afirma que, con la aplicación de un programa de juegos recreativos mejoran las habilidades sociales desarrolladas por los estudiantes, y además se propician adecuados procesos de enseñanza aprendizaje, que se constituyeron en alternativas eficaces para elevar los procesos cognitivos y afectivos entre pares estudiantes y maestros.

Finalmente, se validó propuesta del programa pedagógico basado en juego del ajedrez mediante enjuiciamiento de tres expertos, Licenciados en Educación, quienes revisaron la matriz de consistencia, la operacionalización de variables, formulación, objetivos, aportaron observaciones que fueron mejoradas en consonancia con asesora del trabajo de investigación hasta la aprobación definitiva, tal como aparecen en las fichas objetivas y firmadas que aparecen en sección Anexos.

VI. CONCLUSIONES

Se identificaron los procesos cognitivos desarrollados en los estudiantes de primaria mediante la aplicación de un cuestionario, que los ubicó en niveles bueno y regular, gracias a la implementación obligada de manejo de tecnologías, incluidos juegos de ajedrez especialmente en áreas de matemáticas y educación física.

La propuesta del programa basado en el juego del ajedrez estuvo conformada por tres talleres prácticos, didácticos, acordes con actividades sugeridas en el diseño nacional de educación primaria con la finalidad de fortalecer procesos cognitivos en estudiantes de primaria.

La propuesta pedagógica sustentada por epistemólogos del constructivismo pedagógico y sugerida para aplicación didáctica, interactiva, lúdica y secuencialmente desarrollada con permanente voluntad, autonomía de protagonistas constructores y mediación afectiva de maestros ingeniosos, creativos y motivadores estratégicos en fortalecimiento de procesos cognitivos.

La propuesta se validó mediante juicio de expertos, Licenciados en Educación Primaria, quienes aportaron recomendaciones para reajustes del programa pedagógico basado en el juego del ajedrez con el fin de fortalecer procesos cognitivos en estudiantes de educación primaria.

VII. RECOMENDACIONES

Se recomienda a:

Las autoridades, docentes, padres de familia a consensuar la propuesta e incluirla en la programación anual, como parte del manejo de estrategias tecnológicas, lúdicas y comunicativas, que permitan a los estudiantes el desarrollo y el fortalecimiento de los procesos cognitivos en todas las áreas de estudio, propiciando el aprendizaje a través del juego, reflexionando, haciendo, monitoreando y aplicando para evidenciar el desarrollo de competencias conceptuales, actitudinales y procedimentales.

A los docentes, estimular la participación de los padres de familia en el quehacer educativo de sus hijos, ya que, es tarea de todos, promover en la Escuela de Padres la intervención activa en las tareas pedagógicas junto a sus hijos, inclusive se recomienda plantear nuevas ideas para el fortalecimiento de los procesos cognitivos y dinamizar experiencias curriculares en el aula, desechando las cansadas y aburridas metodología del conductismo y autoritarismo del pasado.

A los Directores de las Instituciones Educativas de la región de Lambayeque, fomentar las competencias deportivas escolares, como espacios de sensibilización, fraternidad, participación amistosa, integración interinstitucional, que acentuará la convivencia democrática y beneficiará la conciencia ciudadana en los futuros personajes que administrarán la vida política nacional.

REFERENCIAS

Beraún, S, Cabezas, C, Yovera, L. (2015). *El desarrollo cognitivo verbal y aprendizajes en área de comunicación en niños de cinco años de Institución Educativa Particular. "Santa Teresita" del distrito de Ate - Lima.* (Tesis de Licenciatura en Educación Inicial) Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

Bhorques, K. (2016). *Estrategias cognitivas y métodos interactivos.* Lima: Abedul E.I.R.L.

Blázquez, C. (2016). *Psicología educativa y los nuevos retos de la educación.* Lima: Universidad Garcilaso de la Vega.

Braidot, N. (2017). *Neurociencias para tu vida. Pensamientos que se leen, ven, oyen y se aplican.* Buenos Aires, Argentina: Gránica.

Caballero, A. (2010). *Innovaciones en las guías metodológicas para los planes y tesis de Maestría y Doctorado.* Lima: Instituto Metodológico Alen Caro EIRL.

Cisneros, A. (2019). *Neuromarketing y Neuroeconomía. Código emocional del consumidor.* Bogotá, Colombia: ECOE.

Coll, C. (2014). *Epistemología y Pedagogía. Ensayo histórico crítico sobre el objeto y métodos pedagógicos.* Bogotá, Colombia: ECOE.

Esquibel, W., Prado, R., Lemos, M. (2016). *El ajedrez como herramienta lúdico pedagógica para contribuir al desarrollo del programa de educación física recreación y deporte mediante el aprovechamiento y utilización del espacio físico en la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Medellín.* (Tesis de Maestría en Pedagogía Lúdica) Colombia: Universidad Nacional de Medellín.

Fernández, P. (2017). *Internet en el aula. Abecedario para estudiantes de educación básica.* Madrid: Auna y M.E.C.D.

Fonseca, H. (2015). *El constructivismo pedagógico y la resolución de problemas matemáticos en educación primaria*. Lima: Abedul S. A.

Gamarra, F. (2017). *Las competencias pedagógicas en currículos de educación primaria*. Tacna: Universidad Jorge Basadre Grossman

García, L. (2015). *Principios de competitividad y estándares internacionales para medir la calidad educativa*. Buenos Aires: Alianza

Gardner, D. (2014). *Las inteligencias múltiples en el siglo XXI, reformulaciones finales*. Barcelona, España: Paidós Ibercia.

Greenfield, P. (2016, octubre, 24). Tecnología informática aplicada en educación básica. París, Francia: *Revista Science N° 325*.

Hernández, P. (2014). *Psicología en la educación. Adaptado para ámbitos universitarios latinoamericanos*. México: Trillas.

Iniesta, K. (2019). *Revolución pedagógica en escuelas españolas del s. XXI*. Barcelona: Fundación Telefónica.

Londoño, L. (2015) *Diseño instruccional por competencias. Reflexiones y Perspectivas*. Medellín: Fundación Católica del Norte.

Martínez, P. (2015). *Corrientes pedagógicas contemporáneas y Neurociencia*. Lima: Abedul.

Martínez, J. (2019). *El ajedrez como herramienta pedagógica para la enseñanza de las tablas de multiplicar soportados con recursos informáticos*. Tesis de Maestría en Informática aplicada a la Educación). Colombia: Universidad Cooperativa.

Marrufo, C. (2016). *Programa de juegos recreativos para desarrollar*

habilidades sociales en estudiantes de Institución Educativa N° 10373 de Sucse, Súcota, Cutervo. (Tesis de Doctorado en Educación). Chiclayo: Universidad Cesar Vallejo.

Mazzi, V. (2015). *Filosofía, epistemología, ciencia. Investigación científica en posgrado.* Chiclayo: Diplomado en Investigación Científica en Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Mintzberg H. (2015) *Organizaciones profesionales y procesos estratégicos.* México: Prentice Hall.

Navarro, I. y Soto, A. (2015). *Reconceptualización del currículo por competencias.* Lima: Abedul S. A.

Navarro, I. y Arias, M. (2014). *Manual del desarrollo del pensamiento lógico.* Lima: Instituto de Pedagogía Popular.

Nieto, M.M. (2016). *Análisis de los procesos cognitivos en el alumnado de enseñanzas profesionales de danza clásica.* (Tesis de Doctorado en Ciencias de la Educación). España: Universidad de Málaga.

Reluz, J. (2019). *Uso del ajedrez para mejorar los niveles atencionales de estudiantes de educación primaria en una institución educativa pública.* (Tesis de Maestría en Educación) Chiclayo: Universidad de San Martín de Porres, filial.

Saavedra, S. (2015). *Lineamientos generales de las competencias educativas.* Lima: Abedul S.A.

Sánchez, M., Collado, J.A. (2019). *Neurociencia de la motivación: de la dopamina a la acción.* Sevilla, España: Wanceulen.

Serrano, G. (2015). *Influjo educativo de los profesores en la práctica cognitiva de estudiantes.* Barcelona, España: Paidós Ibercia

Siqueira, P. (2015). *Beneficios cerebrales con el juego del ajedrez*. Universia Andorra. <http://universia.ed.cultura, noticias, html>

Stiglitz, J. y Greenwald, B. (2017). *Creación de una sociedad del aprendizaje. Nuevo enfoque hacia crecimiento, desarrollo y progreso social*. Tercera edición. México: Paidós S.A. de C.V.

Tananta, M.A. (2017). *Procesos cognitivos y estrategias para el desarrollo de capacidad de comprensión lectora y resolución de problemas matemáticos en alumnos de Institución Educativa N° 10106 Juan Manuel Iturregui de la ciudad de Lambayeque*. (Tesis de Doctorado en Educación). Chiclayo: Universidad César Vallejo, Filial.

Tobón, S. (2014). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y valoración*. Madrid: Ecoe Ltda.

Yepes, L. (2015) *Trayectoria del diseño instruccional y currículo por competencias*. Medellín: Fundación Universitaria

ANEXOS

ANEXO 01: Matriz de Consistencia

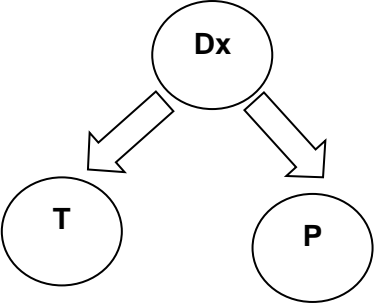
Título: Programa de ajedrez para mejorar los procesos cognitivos en estudiantes de una institución educativa primaria, Pátapo, Chiclayo 2021.

Autora: Yanina Ivette Bautista Barrios

Problema: Deficiencias en el desarrollo de procesos cognitivos (atención, percepción, memoria) en estudiantes del tercer grado de educación primaria.

□

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Técnica e Instrumentos
<p>Problema general: ¿El programa de ajedrez mejorará los procesos cognitivos en estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular “San Fernando” del distrito de Pátapo?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>-¿Cuál es el nivel de los procesos cognitivos que presentan los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular “San Fernando” del distrito de Pátapo?</p> <p>-¿Cómo es el programa de ajedrez para fortalecer los procesos cognitivos de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular “San Fernando” del distrito de Pátapo. ?</p> <p>-¿Qué criterios validarán la formalidad y la aplicabilidad del programa de ajedrez para el fortalecimiento de procesos cognitivos ?</p>	<p>Objetivo General: Proponer un programa basado en el ajedrez para fortalecer los procesos cognitivos en estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular “San Fernando” del distrito de Pátapo.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <p>-Identificar el nivel de los procesos cognitivos de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular “San Fernando” del distrito de Pátapo</p> <p>-Diseñar un programa basado en el ajedrez para el fortalecimiento de procesos cognitivos de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular “San Fernando” del distrito de Pátapo.</p> <p>-Validar mediante enjuiciamiento de expertos el programa pedagógico del ajedrez para el fortalecimiento de procesos cognitivos de los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular “San Fernando” del distrito de Pátapo.</p>	<p>No presenta hipótesis por ser una investigación propositiva, pues no se aplicará la propuesta y por tanto no se logrará verificar si la propuesta generará un cambio en la variable dependiente.</p>	<p>Técnica Encuesta</p> <p>Instrumentos Cuestionario de procesos cognitivos tipo likert</p>

Enfoque ,Tipo y Diseño de investigación	Población y muestra	Variables y dimensiones	
<p>Enfoque de investigación: Cuantitativa</p> <p>Tipo de investigación: Descriptiva-propositiva</p> <p>Diseño: No experimental -transversal</p> <p>Esquema:</p>  <p>Tomado de Hernández (2014)</p> <p>Dónde:</p> <p>Dx: Diagnóstico de la realidad</p> <p>T: Estudios teóricos</p> <p>P: Propuesta</p>	<p>Población Para los fines de la presente investigación, la población estuvo conformada por estudiantes del tercer grado de la institución educativa “San Fernando” del distrito de Pátapo, matriculados en el año 2021.</p> <p>Muestra Se trabajó con 17 niños del aula del tercer grado de primaria de la institución educativa particular “San Fernando” del distrito de Pátapo del año 2021.</p> <p>Muestreo: La muestra será no probabilística por conveniencia porque se conformará el grupo para el experimento tomando en cuenta criterios de selección que corresponderá al aula que presente mayor dificultad en los procesos cognitivos básicos.</p> <p>Hernández, et al (2014, p.176), señala que “en las muestras no probabilísticas, la elección de los elementos que conforman la muestra no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador. Aquí, el procedimiento no es mecánico, ni en base a fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de un investigador o de un grupo de investigadores y, desde luego, las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de investigación”.</p> <p>Criterio de inclusión Estudiantes de tercer grado de primaria, entre 8 a 10 años, de ambos sexos, incluyendo a quienes presenten problemas de hiperactividad, deficiencias en concentración, escasas habilidades para memorizar, analizar y ejercitar la</p>	<p>Variables</p> <p>Programa de ajedrez (variable independiente o de tratamiento)</p>	<p>Dimensiones</p> <p>Atención</p> <p>Razonamiento</p> <p>Proyección</p> <p>Recordación</p>
		<p>Procesos cognitivos (Variable dependiente o de observación)</p>	<p>Atención</p> <p>Percepción</p>
			<p>Memoria</p>

lógica en las diferentes dimensiones.

Criterios de exclusión

Ninguno de los estudiantes será excluido.

ANEXO 02: Matriz de Operacionalización de variables

Las variables de investigación son cuantitativas y son las siguientes:

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Programa de ajedrez (variable independiente o de tratamiento)	Programa de ajedrez es un procedimiento generador de aprendizajes, posibilita el entendimiento, aplicación de conocimientos para posibilitar resolución de tareas, no solo en el área de matemáticas, sino en todas las áreas en general, desarrollando trabajos dirigidos hacia objetivos planteados, evitando que se desvíen propósitos del proceso educativo; abarca actividades, medios, apoyos, monitoreos, criterios de evaluación e instrumentos determinados por evidencias concretas (García (2015).	El programa de ajedrez no será medido, ya que es una variable independiente que no será manipulada. El programa consiste en una propuesta que deberá resultar del diagnóstico que se realice a través del cuestionario que evaluará el nivel de procesos cognitivos.	Atención	-Capacidad de concentración a las instrucciones brindadas por el maestro.	No se somete a medición.
			Razonamiento	-Facilidad para emitir juicios de valor. -Habilidad y facilidad para tomar decisiones acertadas.	
			Proyección	-Capacidad para tener una visión prospectiva de sus acciones.	
			Recordación.	- Facilidad para traer eventos del pasado al presente.	
Procesos cognitivos (Variable dependiente o de observación)	"Procesos cognitivos son operaciones centrales en la infancia intermedia (6 o 7 años), interiorizadas y representadas en mente de aprendices, combinadas con otras hasta formar agrupamientos, es decir, estructuras lógicas ligadas a operaciones de identidad y reversibilidad para procesar, interpretar, sintetizar informaciones" (Navarro y Soto, 2015, p. 79).	Para la medición de la variable procesos cognitivos serán medidos en función a sus dimensiones e indicadores y se utilizará un cuestionario con escala ordinal tipo Likert que consta con un total de 17 ítems .	Atención	-Capacidad de concentración a las instrucciones brindadas por el maestro.	ordinal
			Percepción	-Capacidad de confrontación, comparación, comprobación, interpretación personal de fenómenos observados	
			Memoria	-Capacidad para recordar los conceptos más relevantes.	

ANEXO 03: Cuestionario de Procesos Cognitivos



Facultad de Educación e Idiomas
Escuela Profesional de Educación Primaria - Chiclayo

Grado: Tercero de Primaria

Fecha de aplicación:

Instrucciones: Estimado(a) estudiante, responde con sinceridad las formulaciones de las tres dimensiones, indicando con aspa (x) en el casillero correspondiente. Trabaja individualmente, NO consultes respuestas con tus compañeros, el instrumento es anónimo, no representará calificativo para ninguna de las áreas de estudio, servirá para desarrollar una investigación educativa. Gracias por tu sinceridad.

Nivel de calificación:

Escala de valoración del instrumento				Escala de valoración por dimensiones			
Alto	35 – 51 puntos	Siempre	3	Atención	Alto	11 - 15 puntos	
Medio	18 – 34 puntos	A veces	2		Medio	6 -10 puntos	
Bajo	0 – 17 puntos	Nunca	1		Bajo	0 - 5 puntos	
Puntaje total del instrumento				Percepción	Alto	11 - 15 puntos	
					Medio	6 -10 puntos	
					Bajo	0 - 5 puntos	
Puntaje máximo	51 puntos				Memoria	Alto	11 - 15 puntos
Puntaje mínimo	17 puntos					Medio	6 -10 puntos
						Bajo	0 - 5 puntos

°	Variable	Dimensiones	Indicador	Items	1	2	3
01		Atención	Capacidad de concentración a las instrucciones brindadas por el maestro.	Te concentras con suma facilidad ante las indicaciones del profesor durante la clase, y por eso aciertas en tus operaciones matemáticas.			
02				Lees varias veces los textos para evitar errores en tus respuestas.			
03				Atiendes a las orientaciones brindadas por el profesor para ordenar mentalmente elementos de un conjunto.			
04				Puedes mantener la atención durante toda la clase para acertar en las tareas escolares.			
05				Me concentro profundamente en la tarea que estoy haciendo en clase, aunque haya desorden o distracciones fuera de mi aula.			
06				Cuando leo, soy capaz de identificar con rapidez y facilidad las ideas principales y secundarias en un texto.			
07		Percepción	Capacidad de confrontación, comparación, comprobación, interpretación personal de fenómenos observados	Empleas la observación para justificar el equilibrio entre los seres vivientes en la naturaleza.			
08				Consideras causas temporales en comparación de hechos históricos ocurridos en el país.			
09				Crees que el futuro del país es la niñez.			
10				Confías en tu capacidad por eso no temes equivocarte cuando lanzas una propuesta.			
11				Eres capaz de percibir con rapidez rostros y figuras en diversos cuadros presentados.			
12				Has experimentado la necesidad de la iluminación del sol en hojas de las plantas.			

13		Memoria	Capacidad para recordar los conceptos más relevantes.	Escribes en un minuto nombres alfabéticos de diez animales desde letra A hasta G.			
14				En dos minutos eres capaz de ordenar secuencialmente cinco hechos históricos nacionales.			
15				Calculas sumas y restas de manera rápida.			
16				Sin dificultad alguna, en exámenes recuerdas nombres y fechas importantes estudiadas en clase.			
17				Acostumbras a comprobar en operaciones matemáticas para poder acertar en tus respuestas.			

ANEXO 04: Constancia de autorización donde se ejecutó la investigación

COLEGIO Y ACADEMIA



"SAN FERNANDO"



INICIAL PRIMARIA Y SECUNDARIA

R.D.R.S. N° 0244 - 2007 - G.R-LAMB / DREL

PÓSOPE ALTO - PÁTAPO

CHICLAYO

PREPARACIÓN SIN LÍMITES...!!

"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

El que suscribe Mg. Aníbal Gálvez Delgado, Director general de la I.E.P "San Fernando" del distrito de Pátapo, Provincia Chiclayo y departamento de Lambayeque.

AUTORIZA A LA PROFESORA:

YANINA IVETTE BAUTISTA BARRIOS, identificada con DNI N°44732464, para que realice la aplicación del instrumento denominado "**Cuestionario de Procesos Cognitivos**" a los 17 estudiantes del 3 er grado de educación primaria, de la I.E. a mi cargo, y poder consolidar su Tesis con grado de licenciatura denominado "Programa de ajedrez para mejorar los procesos cognitivos en estudiantes de una institución educativa primaria, Pátapo – Chiclayo, 2021"

Pátapo, febrero de 2021

Mg. ANÍBAL ISRAEL GALVEZ DELGADO

ANEXO 05: Validación de Instrumentos



I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: Marco Antonio Mayanga Seclén
 Institución donde labora : I.E.N 16083 Tahuantinsuyo – Colasay - Jaén
 Especialidad : Licenciado en Educación Primaria
 Instrumento de evaluación para (tema o variable): Procesos cognitivos.
 Autor (s) del instrumento (s): Yanina Ivette Bautista Barrios

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: Procesos cognitivos				X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio:				X	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable: Procesos cognitivos			X		
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.			X		
PUNTAJE TOTAL		42				


(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN ACEPTABLE PARA EL PROCESO DEL PROYECTO

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 42

Chiclayo 05 de febrero de 2021



42819203

Firma y DNI

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: Toro Álvarez Kattia Luzmila
 Institución donde labora : Corporación " GAJEL " _Chiclayo
 Especialidad : Licenciada en Educación Primaria
 Instrumento de evaluación para (tema o variable): Procesos cognitivos.
 Autor (s) del instrumento (s): Yanina Ivette Bautista Barrios

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					X
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: Procesos cognitivos					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio:				X	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.			X		
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable: procesos cognitivos			X		
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.				X	
PUNTAJE TOTAL		48				

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN ACEPTABLE PARA EL PROCESO DEL PROYECTO

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 48

Chiclayo 01 de febrero de 2021



Firma y DNI

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto Zuloeta Díaz Sandra Edith
 Institución donde labora I.E 20182 Ugel Morropon — Piura
 Especialidad Primaria
 Instrumento de evaluación (tema o variable): Procesos cognitivos
 Autor (s) del instrumento (s): Yanina Ivette Bautista Barrios

I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					X
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y o racionales.					X
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: Procesos cognitivos					X
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problemas, objetivos de la investigación.					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					X
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio:					X
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					X
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable:					X
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					X
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X
PUNTAJE TOTAL		50				

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento de evaluación aplicado si cumple con los criterios establecidos y las dimensiones de atencion, percepcion y memoria.

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

50

:021


 Firma y DNI

ANEXO 06: Escala de Valoración de todas las variables

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	17	100,0
	Excluidos ^a	0	,0
	Total	17	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de los elementos

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,908	17

	Media	Desviación típica	N
VAR00001	2,2353	,56230	17
VAR00002	1,7059	,46967	17
VAR00003	1,7059	,46967	17
VAR00004	1,7647	,43724	17
VAR00005	1,7647	,75245	17
VAR00006	1,7059	,46967	17
VAR00007	2,1176	,60025	17
VAR00008	1,8235	,52859	17
VAR00009	2,6471	,60634	17
VAR00010	2,1176	,69663	17
VAR00011	1,6471	,70189	17
VAR00012	1,4118	,50730	17
VAR00013	1,7059	,77174	17
VAR00014	1,8235	,63593	17
VAR00015	1,5882	,61835	17
VAR00016	1,8235	,72761	17
VAR00017	1,7059	,77174	17

Estadísticos total-elemento

	Media de la escala si se elimina el elemento	Varianza de la escala si se elimina el elemento	Correlación elemento-total corregida	Alfa de Cronbach si se elimina el elemento
VAR00001	29,0588	38,434	,838	,895
VAR00002	29,5882	40,632	,625	,902
VAR00003	29,5882	40,632	,625	,902
VAR00004	29,5294	41,515	,513	,905
VAR00005	29,5294	39,390	,491	,906
VAR00006	29,5882	41,132	,538	,904
VAR00007	29,1765	38,779	,730	,898
VAR00008	29,4706	41,515	,411	,907
VAR00009	28,6471	40,368	,501	,905
VAR00010	29,1765	38,779	,614	,902
VAR00011	29,6471	39,868	,478	,906
VAR00012	29,8824	43,485	,127	,914
VAR00013	29,5882	36,757	,774	,896
VAR00014	29,4706	39,140	,635	,901
VAR00015	29,7059	39,596	,593	,902
VAR00016	29,4706	38,765	,585	,903
VAR00017	29,5882	36,632	,789	,895

la escala

Media	Varianza	Desviación típica	N de elementos
31,2941	44,596	6,67799	17

ANEXO 07: Escala de Valoración para validar la propuesta de ajedrez



ESCALA DE VALORACIÓN

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: Zuloeta Díaz Sandra Edith
 Institución donde labora : I.E.20182 Ugel Morazan _ Piura
 Especialidad : Primaria
 Objeto de evaluación : Propuesta de un programa de ajedrez para mejorar los procesos cognitivos en estudiantes de una institución primaria del distrito de Pátapo, Chiclayo 2021

Autora de la propuesta : Yanina Ivette Bautista Barrios

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

ESCALA	CODIGO NUMERICO	RANGO
MUY DEFICIENTE	1	0 - 12
DEFICIENTE	2	13 - 24
ACEPTABLE	3	25 - 36
BUENA	4	37 - 48

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) EXCELENTE (4)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4
Fundamentación	Sustenta los fundamentos teóricos según referencias actuales y representativas que permitan explicar la trascendencia de la aplicación del programa.				x
Descripción	Detalla los pormenores del programa, como: cantidad de talleres, acciones a realizar para la ejecución de cada taller, las estrategias que se emplearán para su ejecución, cuánto tiempo durará el taller, quien lo dirigirá, a quienes estará dirigido, etc.				x
Objetivos	Proyecta los objetivos que se espera alcanzar con la aplicación del programa (objetivo general y específicos), vinculándolos con la búsqueda de solución de la problemática de la investigación.				x
Justificación	Justifica la importancia y la utilidad de la propuesta a nivel, pedagógico, psicopedagógico, metodológico, y práctico, otros.				x
Programación de contenidos	Menciona los contenidos a trabajar en los talleres programados. Proponiéndole un nombre a cada taller.				x
Metodología del programa	Menciona y describe las estrategias metodológicas que empeará en todo el programa.			x	
Recursos	Menciona y describe los recursos que empleará durante la aplicación de la propuesta: (humanos, materiales, tecnológicos y financiero)				x
Presupuesto	Detalle los gastos financieros que se proyecta gastar durante la ejecución del programa.			x	
Perfil de los beneficiarios	Presenta las capacidades que de haber logrado el participante del programa al finalizar este.				x
Cronograma de actividades	Describe las actividades a realizar en el tiempo programado para la ejecución del programa.				x
Diseño de las sesiones o talleres	Diseña de manera detallada e individual cada sesión o taller.				x
Organigrama	Diseña un organigrama general que describa la secuencia lógica del desarrollo del programa (inicio-proceso –salida)				x
SUB TOTAL:					
PUNTAJE TOTAL					

(Nota: Tener en cuenta que la propuesta es válida cuando se tiene un puntaje mínimo de 25 "Aceptable"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

46

01 de marzo de 2021

Firma y DNI

ESCALA DE VALORACIÓN

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: *Kattia Luzmila Toro Álvarez*

Institución donde labora : *Corporación Gayel*

Especialidad : *Licenciada en Educación Primaria*

Objeto de evaluación : *Propuesta de un programa de ajedrez para mejorar los procesos cognitivos en estudiantes de una institución primaria del distrito de Pátapo, Chiclayo 2021*

Autora de la propuesta : *Yanina Ivette Bautista Barrios*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

ESCALA	CODIGO NUMÉRICO	RANGO
MUY DEFICIENTE	1	0 - 12
DEFICIENTE	2	13 - 24
ACEPTABLE	3	25 - 36
BUENA	4	37 - 48

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) EXCELENTE (4)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4
Fundamentación	Sustenta los fundamentos teóricos según referencias actuales y representativas que permitan explicar la trascendencia de la aplicación del programa.			x	
Descripción	Detalla los pormenores del programa, como: cantidad de talleres, acciones a realizar para la ejecución de cada taller, las estrategias que se emplearán para su ejecución, cuánto tiempo durará el taller, quien lo dirigirá, a quienes estará dirigido, etc.				x
Objetivos	Proyecta los objetivos que se espera alcanzar con la aplicación del programa (objetivo general y específicos), vinculándolos con la búsqueda de solución de la problemática de la investigación.				x
Justificación	Justifica la importancia y la utilidad de la propuesta a nivel, pedagógico, psicopedagógico, metodológico, y práctico, otros.				x
Programación de contenidos	Menciona los contenidos a trabajar en los talleres programados. Proponiéndole un nombre a cada taller.				x
Metodología del programa	Menciona y describe las estrategias metodológicas que empleará en todo el programa.			x	
Recursos	Menciona y describe los recursos que empleará durante la aplicación de la propuesta: (humanos, materiales, tecnológicos y financiero)				x
Presupuesto	Detalle los gastos financieros que se proyecta gastar durante la ejecución del programa.				x
Perfil de los beneficiarios	Presenta las capacidades que de haber logrado el participante del programa al finalizar este.				x
Cronograma de actividades	Describe las actividades a realizar en el tiempo programado para la ejecución del programa.				x
Diseño de las sesiones o talleres	Diseña de manera detallada e individual cada sesión o taller.			x	
Organigrama	Diseña un organigrama general que describa la secuencia lógica del desarrollo del programa (inicio-proceso –salida)			x	
SUB TOTAL:					
PUNTAJE TOTAL					

(Nota: Tener en cuenta que la propuesta es válida cuando se tiene un puntaje mínimo de 25 "Aceptable"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

La propuesta es aplicable.

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

44

01 de marzo de 2021



Firma y DNI

ESCALA DE VALORACIÓN

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: **Marco Antonio Mayanga Seclén**

Institución donde labora : **I.E.N 16083 Tahuantinsuyo – Colasay - Jaén**

Especialidad : **Licenciado en Educación Primaria**

Objeto de evaluación : **Propuesta de un programa de ajedrez para mejorar los procesos cognitivos en estudiantes de una institución primaria del distrito de Pátapo, Chiclayo 2021**

Autora de la propuesta : **Yanina Ivette Bautista Barrios**

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

ESCALA	CODIGO NUMERICO	RANGO
MUY DEFICIENTE	1	0 - 12
DEFICIENTE	2	13 - 24
ACEPTABLE	3	25 - 36
BUENA	4	37 - 48

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) EXCELENTE (4)

CRITERIOS	INDICADORES				
		1	2	3	4
Fundamentación	Sustenta los fundamentos teóricos según referencias actuales y representativas que permitan explicar la trascendencia de la aplicación del programa.			x	
Descripción	Detalla los pormenores del programa, como: cantidad de talleres, acciones a realizar para la ejecución de cada taller, las estrategias que se emplearán para su ejecución, cuánto tiempo durará el taller, quien lo dirigirá, a quienes estará dirigido, etc.			x	
Objetivos	Proyecta los objetivos que se espera alcanzar con la aplicación del programa (objetivo general y específicos), vinculándolos con la búsqueda de solución de la problemática de la investigación.				x
Justificación	Justifica la importancia y la utilidad de la propuesta a nivel, pedagógico, psicopedagógico, metodológico, y práctico, otros.				x
Programación de contenidos	Menciona los contenidos a trabajar en los talleres programados. Proponiéndole un nombre a cada taller.			x	
Metodología del programa	Menciona y describe las estrategias metodológicas que empleará en todo el programa.			x	
Recursos	Menciona y describe los recursos que empleará durante la aplicación de la propuesta: (humanos, materiales, tecnológicos y financiero)				x
Presupuesto	Detalle los gastos financieros que se proyecta gastar durante la ejecución del programa.				x
Perfil de los beneficiarios	Presenta las capacidades que de haber logrado el participante del programa al finalizar este.			x	
Cronograma de actividades	Describe las actividades a realizar en el tiempo programado para la ejecución del programa.				x
Diseño de las sesiones o talleres	Diseña de manera detallada e individual cada sesión o taller.			x	
Organigrama	Diseña un organigrama general que describa la secuencia lógica del desarrollo del programa (inicio-proceso –salida)			x	
SUB TOTAL:					
PUNTAJE TOTAL					

(Nota: Tener en cuenta que la propuesta es válida cuando se tiene un puntaje mínimo de 25 "Aceptable"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

La propuesta de Ajedrez es aplicable.

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

41

03 de marzo de 2021



42819203

Firma y DN|

ANEXO 08 : Flujograma de propuesta:

La propuesta pedagógica del ajedrez se desarrollará con los alumnos del tercer grado de primaria para fortalecer los procesos cognitivos (atención, percepción y memoria)

IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA: Deficiencias en el desarrollo de los procesos cognitivos (atención, percepción y memoria) en los estudiantes del tercer grado de educación primaria

CAUSAS:

- Dificultad para mantener la atención.
- Problemas en la escritura.
- No comprenden lo que se les explica.
- Problemas en lectura, principalmente en la memorización de fonemas / grafemas.
- Dificultad en las reglas matemáticas.
- Antecedentes familiares de déficit cognitivo.

Propuesta de SOLUCIÓN:
Programa pedagógico del ajedrez para el fortalecimiento de los procesos cognitivos

CONSECUENCIAS:

- Dificultad para concentrarse, enfocar la atención y prestar atención.
- Problemas al recordar cosas sencillas como nombres, fechas o números de teléfono.
- Sensación de desorientación, confusión.
- Dificultad para tomar decisiones o analizar cosas propias de su edad.

OBJETIVOS:

- Fortalecer los procesos cognitivos de los estudiantes haciendo uso del ajedrez como un deporte ciencia o juego de ingenio.
- Elevar el nivel de la capacidad de atención de los estudiantes a través de estrategias pedagógicas en la que evidencie el uso del ajedrez. (1er taller)
- Elevar el nivel de capacidad perceptiva de los estudiantes a través de estrategias pedagógicas en la que evidencie el uso del ajedrez. (2do taller)
- Elevar el nivel de la capacidad de memoria de los estudiantes a través de estrategias pedagógicas en la que evidencie el uso del ajedrez. (3er taller)

METODOLOGIA:

- Metodología activa
- Aprendizaje participativo
- Trabajo en equipo
- Trabajo cooperativo
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje significativo
- dinámicas

ACCIONES:

- Realización de tres sesiones:
- Sesión 1: "Escuchamos el cuento del ajedrez y conocemos el tablero y sus piezas"
 - Sesión 2: "Aprendemos a mover las piezas del ajedrez"
 - Sesión 3: "Conocemos la apertura italiana"

ANEXO 09: Sesiones de Aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I) DATOS INFORMATIVOS:

Grado: Tercer grado de Educación Primaria

Ciclo: IV

Tiempo: 90 minutos

Fecha: Lunes 15 de febrero de 2021

Tema: Vemos y escuchamos el cuento (el ajedrez para niños) y conocemos el tablero con sus piezas”

II) PROPOSITO DEL APRENDIZAJE:

Competencia	Capacidad	Desempeños
Elevar el nivel de la capacidad de atención de los estudiantes a través de las estrategias pedagógicas en la que evidencie el uso del ajedrez.	Interactúa con sus compañeros a través del cuento y el reconocimiento del tablero y las piezas de ajedrez.	<ul style="list-style-type: none"> - Mantiene la atención y concentración al ver el cuento “historia del ajedrez” y “las piezas de ajedrez” -Relaciona a los personajes del cuento con el tablero y las piezas de ajedrez. - Interactúa con sus compañeros con la información brindada.

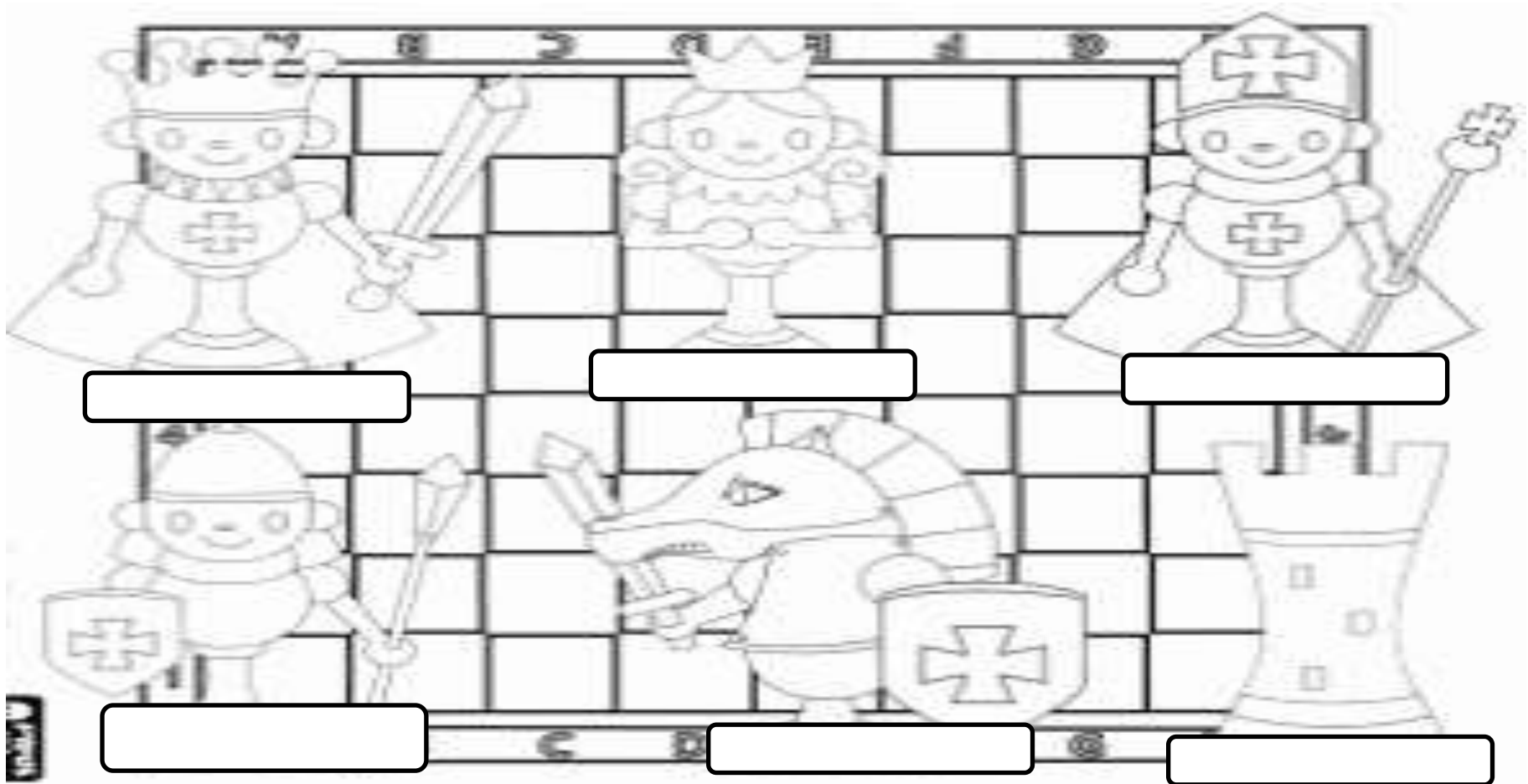
Antes de la sesión	
¿ Qué necesitamos antes de la sesión	¿Qué recursos voy a necesitar?
Preparo los materiales que voy a necesitar (cartel relacionado al cuento, tableros y piezas). Fichas impresas de piezas de ajedrez. Lista de cotejo	<ul style="list-style-type: none"> -Recursos humanos: estudiantes. -Lista de cotejo. -pizarra y plumones. -Fichas impresas. -Colores -Pizarra imantada de ajedrez -Tableros y piezas .

Procesos pedagógicos	Estrategias/ Actividades (Procesos cognitivos)	Materiales	Minutos
Actividades de inicio -Motivación -Saberes previos -Conflicto cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> -Se presenta un video (el cuento de ajedrez para niños) https://www.youtube.com/watch?v=FR7_XUwA63g -Reconocimiento del juego del ajedrez con el tablero y sus piezas. -En esta primera sesión se recurre a un videos y material didáctico para hacer más comprensible la 	<ul style="list-style-type: none"> -vídeo -Tablero y piezas de ajedrez -Carteles -fichas -colores 	20 minutos

	<p>iniciación del ajedrez.</p> <p>-Se utilizan fichas con las piezas para que coloreen mientras escuchan el primer cuento. (Anexo 1)</p>		
Actividades de desarrollo	<p>-La docente enfatiza en la relación del cuento y la finalidad del juego del ajedrez.</p> <p>-Conforme coloreamos las fichas de las piezas, vamos mostrando cada pieza aprendemos la ubicación correcta de las mismas dentro del tablero de ajedrez. Para eso se presenta otro video : https://www.youtube.com/watch?v=R4-kj3Sm4zo</p> <p>-Empezamos ubicando las piezas de color blanco para luego seguir con las de color negro (rey-reina; torres, alfiles y caballos y peones en ese orden)</p>	-Tablero y piezas de ajedrez	60
Cierre / culminación	<p>La docente recuerda el propósito de la sesión y se realiza la meta cognición.</p> <p>¿Qué hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Qué les pareció el tema?</p> <p>¿Recuerdan la ubicación de las piezas de ajedrez?</p> <p>-Aplica una ficha de observación (Anexo 02).</p>	Ficha de observación	10

ANEXO 01: Ficha para colorear

A CONTINUACIÓN, SE PRESENTA LAS SIGUIENTES IMÁGENES: COLOCA SU NOMBRE Y COLORÉALAS SEGÚN LA INDICACIÓN DE TU MAESTRA.



¡QUÉ FÁCIL!

ANEXO2

Grado de desarrollo alcanzado	Grado de desarrollo alcanzado			Observaciones
3 alcanzado 2 proceso 1 inicio				
	1	2	3	

Actitudes y valores / trabajo dentro del aula

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre del alumno:

Grado:

Profesor:

Es puntual a la hora de clase .				
Logra prestar atención y concentrarse al momento que estoy enseñando el video 1 y 2 .				
Toma interés por lo explicado .				
Logra realizar la actividad de colorear la ficha presentada.				
Relaciona las piezas de la ficha con los del tablero real .				
Responde de manera acertada a las preguntas				
Logró aprender la competencia de hoy.				
Realiza su meta cognición de manera favorable				

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I) DATOS INFORMATIVOS:

Grado: Tercer grado de Educación Primaria

Ciclo: IV

Tiempo: 90 minutos

Fecha: Lunes 22 de febrero de 2021

Tema: “Aprendemos a mover las piezas del ajedrez”

II) PROPOSITO DEL APRENDIZAJE:

Competencia	Capacidad	Desempeños
Elevar el nivel de capacidad perceptiva de los estudiantes a través de estrategias pedagógicas en la que evidencie el uso del ajedrez.	Interactúa con sus compañeros y maestra a través del movimiento de las piezas y percibe los posibles movimientos siguientes tanto de él como de su contrincante.	<ul style="list-style-type: none"> - Ubica las piezas en su orden correcto. - Mueve de manera correcta todas las piezas del tablero de ajedrez. - Aprende de manera fácil la captura de algunas piezas.

Antes de la sesión

¿ Qué necesitamos antes de la sesión	¿Qué recursos voy a necesitar?
Preparo los materiales que voy a necesitar: tableros y piezas, pizarra imantada. Preparar la ficha de meta cognición. .	<ul style="list-style-type: none"> -Recursos humanos: estudiantes. -Ficha de meta cognición -pizarra y plumones. -Pizarra imantada de ajedrez -Tableros y piezas .

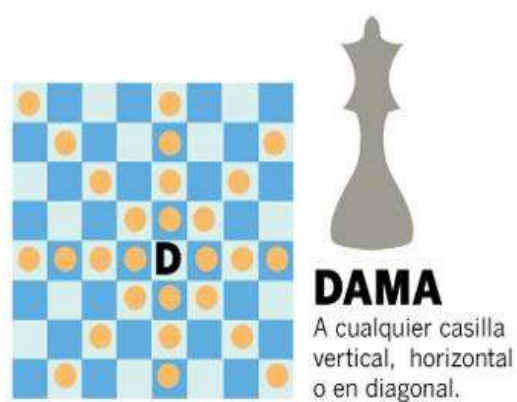
Procesos pedagógicos	Estrategias/ Actividades(Procesos cognitivos)	Materiales	Minutos
Actividades de inicio	<ul style="list-style-type: none"> -Se recuerda la sesión pasada y se les pide que coloquen las piezas en el orden correcto. -Se plantea un reto: el grupo que acomode todas las piezas en el tablero en el menos tiempo posible será premiado . 	-Tablero y piezas de ajedrez	15 minutos
	-Se entrega una ficha dónde se explica de manera didáctica los movimientos de las piezas, para trabajarlo en conjunto con las piezas reales (Anexo 01)	Ficha de trabajo	

<p>Actividades de desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Se inicia realizando los movimientos de los peones (hacia adelante) y la forma de sus capturas (de costado) -Luego se guía los movimientos de las torres (en filas y columnas) -Se enseña los movimientos de alfiles (en diagonal) -Seguido los movimientos de los caballos (en L) -Terminamos con los movimientos de la reina y el rey. -Se debe tener claro que la partida termina con la captura del rey. -Se repite todos los movimientos. 	<p>-Tablero y piezas de ajedrez</p>	<p>65</p>
<p>Cierre / culminación</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Se entrega una ficha para que unan las piezas con sus movimientos respectivos. (Anexo 02) -Se refuerza la sesión pidiendo a un alumno que en su tablero repita los movimientos de las piezas. - Se realiza la meta cognición(Anexo 03) 	<ul style="list-style-type: none"> -Ficha de evaluación. -Ficha de meta cognición 	<p>10</p>

Anexo 01

A continuación, te presento las piezas de ajedrez con sus movimientos respectivos, presta mucha atención y sigue las instrucciones de tu maestra.

Movimientos

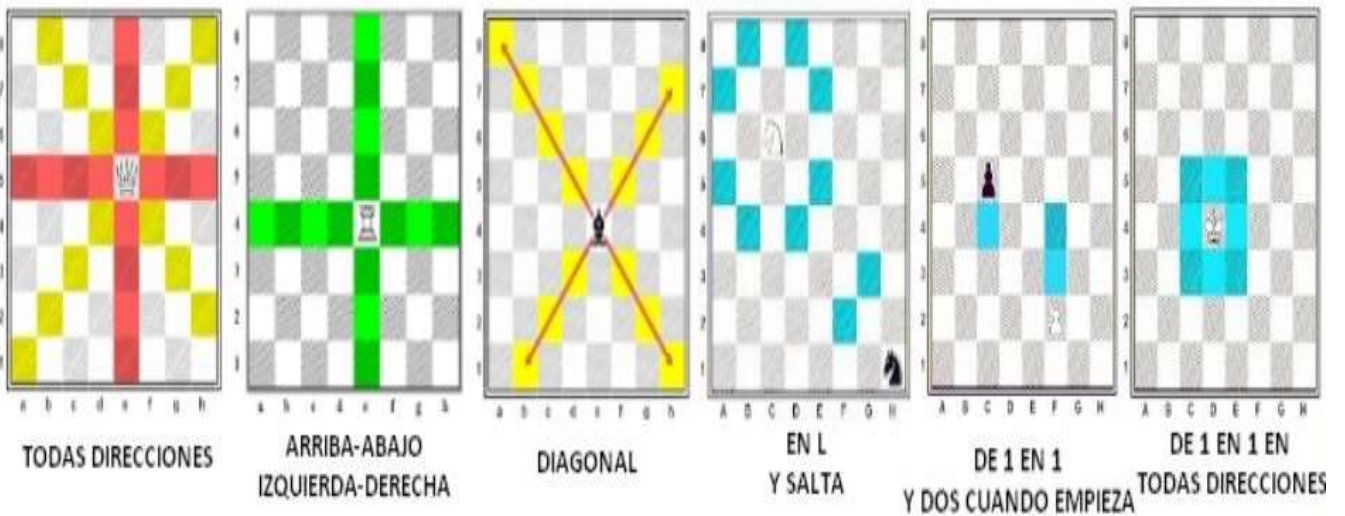


Anexo 02

Utilizando varios colores, une cada pieza de ajedrez con su movimiento correcto.

ENLACE
MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS

RELACIONA CADA PIEZA CON SU MOVIMIENTO.
UNE CON FLECHAS



¡QUÉ DIVERTIDO, LO LOGRASTE!

Anexo 03
FICHA DE METACOGNICIÓN

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

.....

GRADO:

DOCENTE DE AULA:

.....

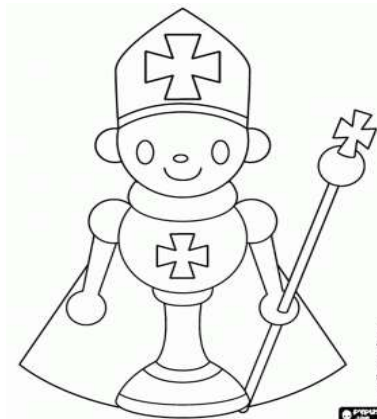
1).- RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

1.- ¿Te fue fácil comprender la sesión del día de hoy? ¿Por qué?

2.- ¿Crees que podemos relacionar los movimientos de las piezas del ajedrez con los movimientos espaciales dentro de la cuadrícula?

3.- ¿Aplicaras la actividad del día de hoy con los miembros de tu familia?

4.- ¿Cómo te sentiste en la actividad el día hoy?



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I) DATOS INFORMATIVOS:

Grado: Tercer grado de Educación Primaria

Ciclo: IV

Tiempo: 90 minutos

Fecha: Lunes 01 de marzo de 2021

Tema: “Conocemos la apertura italiana”

II) PROPOSITO DEL APRENDIZAJE:

Competencia	Capacidad	Desempeños
- Elevar el nivel de la capacidad de memoria de los estudiantes a través de estrategias pedagógicas en la que evidencie el uso del ajedrez.	Interactúa con sus compañeros y maestra aprendiendo los movimientos de la apertura “italiana”.	-Recuerda con facilidad la secuencia de los 10 primeros movimientos de las piezas en la apertura “italiana” - Memoriza los 10 primeros movimientos y los repite con facilidad. - Da alternativas para las posibles respuestas ante la apertura.

Antes de la sesión	
¿ Qué necesitamos antes de la sesión	¿Qué recursos voy a necesitar?
Preparo los materiales que voy a necesitar: tableros y piezas, pizarra imantada. Preparar la ficha de meta cognición.	-Recursos humanos: estudiantes. -Ficha de meta cognición -pizarra y plumones. -Pizarra imantada de ajedrez -Tableros y piezas .

Procesos pedagógicos	Estrategias/ Actividades (Procesos cognitivos)	Materiales	Minutos
Actividades de inicio	-Se recuerda la sesión pasada y se les pide que coloquen las piezas en el orden correcto. -Se plantea un reto: el grupo que acomode todas las piezas en el tablero en el menos tiempo posible será premiado.	-Tablero y piezas de ajedrez	15 minutos
	- Se inicia copiando en la pizarra la secuencia de las jugas y luego las repetimos en el tablero. 1- e4 e 5		

<p>Actividades de desarrollo</p>	<p>2- Cf3 Cc6 3- Ac4 → Ac5 española ↘ Cf6 dos</p> <p>caballos</p> <p>4.- c3 Cf6</p> <p>5.- d4 exd4</p> <p>.....</p> <p>-Se repiten los movimientos hasta tener claro la secuencia de las jugadas.</p> <p>-Se pide a cada estudiante dar una alternativa a las jugadas que continúan.</p> <p>-Valoramos cada respuesta a través de aplausos motivadores.</p>	<p>-Tablero y piezas de ajedrez</p>	<p>65</p>
<p>Cierre / culminación</p>	<p>-Se refuerza la sesión pidiendo a un alumno que en su tablero repita los primeros 10 movimientos de la apertura estudiada.</p> <p>- Se realiza la meta cognición(Anexo 01)</p>	<p>-Ficha de meta cognición</p>	<p>10</p>

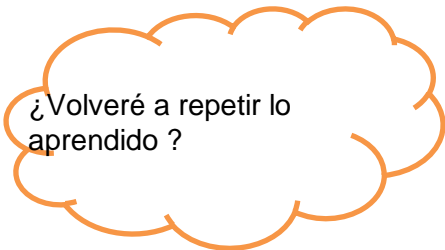
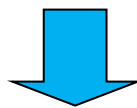
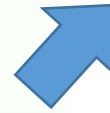
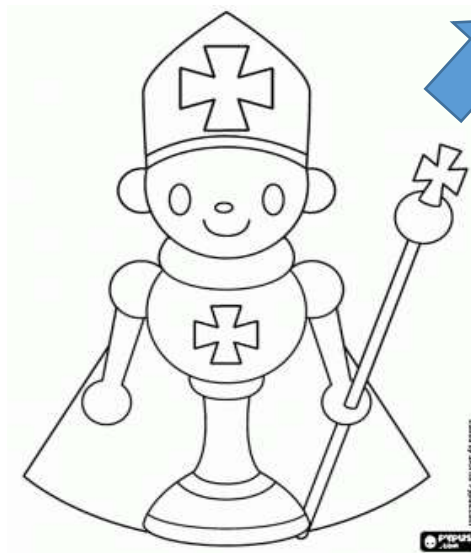
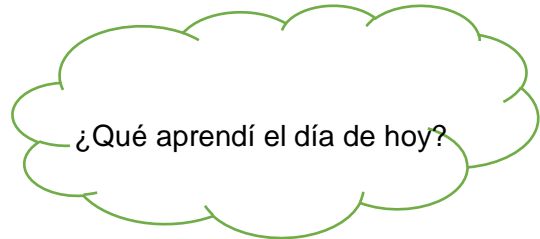
Anexo 01
FICHA DE METACOGNICIÓN

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

GRADO:

DOCENTE DE AULA:

1).- RESPONDE LA SIGUIENTES PREGUNTAS:



ANEXO 10: Evidencias Fotográficas

Clase virtual con los estudiantes del tercer grado de la I.E.P “San Fernando”



Estudiante llenando su cuestionario de procesos cognitivos

