

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS
EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE**



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

El ajedrez para resolver problemas de forma movimiento y localización en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4, Andahuaylas 2024

PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTORA

MONTOYA HURTADO, Ingrid Estefani

ASESOR

Dr. FARFÁN BELLIDO, René

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones pedagógicas

HUANTA – AYACUCHO – PERÚ

2025



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 0056-2026-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El trabajo de investigación titulado **"EL AJEDREZ PARA RESOLVER PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 55006-4, ANDAHUAYLAS 2024"**, presentado por la egresada **Montoya Hurtado, Ingrid Estefani**, del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe del Programa de Profesionalización Docente, ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un 7% de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link: https://drive.google.com/drive/folders/1XyKSW0ifFwR5BQ_U40XreZKe3RITyw4Z?usp=drive-link

Por lo que, el trabajo de investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Huanta, 10 de marzo de 2026



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Prof. José Luis Beceros Pinco
Área de Validación de Originalidad

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Validaciones JSCO

MONTOYA HURTADO, Ingrid Estefani B Rev 2.0

 035 MONTOYA HURTADO, Ingrid Estefani B Rev

 Validaciones JOSACO 2026

 Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Cavero Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3478476697

Fecha de entrega

10 feb 2026, 7:47 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

10 mar 2026, 11:30 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

MONTOYA_HURTADO_Ingrid_Estefani_B_Rev_2.0.docx

Tamaño del archivo

92.8 KB

31 páginas

9374 palabras

52.883 caracteres




7% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

Fuentes principales

- 7%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 5%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

- 7% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 5% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.unsch.edu.pe	2%
2	Internet	repositorio.eespjisco.edu.pe	2%
3	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	1%
4	Internet	repositorio.usmp.edu.pe	<1%
5	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo	<1%
6	Trabajos del estudiante	Fundacion San Pablo Andalucia CEU	<1%
7	Internet	hdl.handle.net	<1%

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS
EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE**



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

El ajedrez para resolver problemas de forma movimiento y localización en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4, Andahuaylas 2024

PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTORA

MONTOYA HURTADO, Ingrid Estefani

ASESOR

Dr. FARFÁN BELLIDO, René

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones pedagógicas

HUANTA – AYACUCHO – PERÚ

2025

ÍNDICE DE CONTENIDO

GENERALIDADES.....	4
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	5
1.1 Descripción del problema.....	5
1.2 Formulación del Problema	8
1.2.1 Problema General.....	8
1.2.2 Problemas Específicos	8
1.3 Formulación de Objetivos	8
1.3.1 Objetivo General.....	9
1.3.2 Objetivos Específicos	9
1.4 Justificación	10
1.4.1 Justificación Teórica.....	10
1.4.2 Justificación Practicas	10
1.4.3 Justificación Metodológica.....	10
II. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN.....	12
2.1 Antecedentes.....	12
2.1.1 Internacional	12
2.1.2 Nacional.....	13
2.1.3 Regional.....	15
2.2 Bases Teóricas	15
2.2.1 El Ajedrez.....	15
2.3 Definición de Términos Básicos	25
2.4 Hipótesis de la Investigación.....	25
2.4.1 Hipótesis General	26
2.4.2 Hipótesis Específicas.....	26
2.5 Variables, Dimensiones e Indicadores.....	26
2.6 Operacionalización de Variables.....	27
III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	29
3.1 Tipo y Nivel de Investigación.....	29
3.1.1 Tipo de Investigación	29
3.1.2 Nivel de Investigación	29
3.2 Método de Estudio.....	30
3.2.1 Método Inductivo	30

3.2.2	Método Deductivo	30
3.2.3	El método Experimental	30
3.3	Diseños de Investigación	30
3.4	Población y Muestra.....	30
	Población.....	31
	Muestra.....	31
3.5	Técnicas e Instrumentos.....	32
3.5.1	Técnicas de Recolección de Datos.....	32
3.6	Validez y Confiabilidad.....	33
3.7	Técnicas de Procesamiento de Datos	34
3.8	Aspectos Éticos de la Investigación	34
IV.	ASPECTO ADMINISTRATIVO.....	36
4.1	Recursos.....	36
	Recurso Humano	36
	Recursos Materiales	36
	Presupuesto	37
4.2	Financiamiento.....	37
4.3	Cronograma de ejecución (Use diagrama de Gantt)	38
	Referencias	39
	ANEXOS.....	46

GENERALIDADES

Título

El ajedrez para resolver problemas de forma movimiento y localización en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4, Andahuaylas 2024

Autora

MONTOYA HURTADO, Ingrid Estefani

Asesor

Dr. FARFÁN BELLIDO, Rene

Tipo de investigación

Investigación educativa aplicada

Línea de investigación

Aprendizaje y evaluación

Localidad

El estudio se desarrollará en la Institución Educativa No 55006-4, San Jerónimo 2024.

Duración de la investigación

Inicio: 02 de febrero del 2024

Término: 26 de enero de 2025

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

El desarrollo de habilidades cognitivas como la resolución de problemas, la planificación y la toma de decisiones es fundamental en la etapa escolar. El ajedrez, como juego de estrategia, podría ser una herramienta eficaz en el fomento de las habilidades en los niños. Sin embargo, su aplicación en el aula, particularmente en los primeros grados, presenta diversas problemáticas de acuerdo a los últimos estudios.

En el Ecuador, tal como se evidencia en el uso de ajedrez para resolver cuestiones en torno al problema de forma, de movimiento y de localización, el contexto del problema de nuestra investigación se enmarca en una realidad en donde Matemática es identificada con el área más problemática, y donde se constatan muy bajos niveles de logro en la apertura del pensamiento lógico-matemático en los primeros años de la educación básica, lo que perjudica la capacidad para el razonamiento y la solución de los problemas en los niños. Robles (2025) indica que los estudiantes presentan dificultades para obtener resultados similares a los estándares esperados en Matemática y que las prácticas pedagógicas más comunes son tradicionales y con escasa intervención de estrategias activas, por lo que el ajedrez se presenta como una alternativa didáctica para la mejora de la reflexión, la toma de decisiones y la anticipación de una jugada en el tablero cuadriculado, saberes que se relacionan directamente con la comprensión de trayectorias, posiciones y desplazamientos que forman parte de la competencia de forma, movimiento y localización, aunque su uso sistemático es limitado en las aulas ecuatorianas.

En México, el problema se traduce en un contexto en el que son muchos los alumnos escolarizados en etapa primaria que evidencian flaquezas en el razonamiento lógico-matemático y en la resolución de problemas, problema que se relaciona con una práctica pedagógica caracterizada por la memorización de formularios y la utilización habitual de ejercicios en rutina, práctica que no favorece la utilización de recursos lúdicos que permitan potencializar el pensamiento estratégico y la visualización espacial. en su tesis Fuentes (2015) titulado “El desarrollo del razonamiento lógico matemático mediante la práctica del ajedrez en el ámbito de la educación primaria” se pone de manifiesto el hecho de que el ajedrez, al ser implementado como programa en la escuela, permite potenciar el razonamiento lógico-matemático al requerir de sus jugadores anticipar movimientos, planificar secuencias y aprehender relaciones espaciales entre las

piezas, pero también se apunta que su implementación curricular es parcial y depende de iniciativas aisladas, y por consiguiente el potencial que tiene para el desarrollo de la resolución de problemas de forma, movimiento y localización en los primeros grados aún no está del todo aprovechado en el sistema educativo mexicano.

Estudios de la UNESCO en contextos educativos muestran que, a pesar de los avances en cobertura educativa, muchas instituciones aún no implementan métodos que promuevan eficazmente el desarrollo cognitivo avanzado (UNESCO, 2021). Esto subraya la necesidad de metodologías educativas que trasciendan la memorización y fomenten habilidades de análisis y resolución de problemas.

En el Perú, la implementación del ajedrez en las escuelas primarias ha sido variada en diferentes regiones. Los investigadores Huayta y Villalobos (2022), al analizar el comportamiento cognitivo de los escolares de Cusco, que asisten a academias de ajedrez (niños y niñas entre 10 y 13 años), se encontró que la ejecución de procesos relacionados, como la atención y la memoria, la inherente dificultad del aprendizaje de una actividad estratégica como es el ajedrez, queda ensombrecida por una práctica que consolida sólo parcialmente este tipo de habilidades o, al menos, es ése el escenario que se confirma a partir de un análisis que sostiene que los niños y las niñas que asisten a las academias de ajedrez no exteriorizan o no han conseguido consolidar la capacidad de ejecutar procesos cognitivo-estratégicos como la autoevaluación de las capacidades intelectuales o la resolución de problemas a partir de habilidades relacionadas. A partir de lo estudiado, esta diferencia habilita a afirmar que existen fallos en la correcta educación del ajedrez en el ámbito escolar, al no contemplar un enfoque pedagógico que permita llevar a la práctica la potencia del ajedrez como actividad estratégica, lo que genera también un impacto en el ámbito académico y en la capacidad para resolver problemas en entornos que son complejos. En Arequipa, el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Arequipa reportó que el ajedrez contribuye a la mejora del rendimiento académico en matemáticas en un 30% (Martínez et al., 2023).

En el contexto específico de la región Apurímac y el de la Institución Educativa N° 55006-4, ubicada en el distrito de San Jerónimo, Apurímac (Perú), la observación y el análisis de la práctica docente revelan una serie de problemáticas que dificultan la implementación del ajedrez como herramienta educativa para el desarrollo de la resolución de problemas en los niños, se observa un desconocimiento generalizado entre los docentes sobre los beneficios cognitivos y pedagógicos del ajedrez. Esta ignorancia

reduce su motivación por integrarlo a sus prácticas pedagógicas; además, la institución no cuenta con materiales ni recursos para trabajar el ajedrez en el aula. Esto implica la carencia de tableros, piezas, libros y demás material didáctico para aprender a jugar al ajedrez en primaria. Los maestros no están capacitados para usar el ajedrez como herramienta pedagógica. Esto se manifiesta en la carencia de estrategias y metodologías para incorporarlo en las prácticas de aprendizaje y para medir el avance en el desarrollo de la resolución de problemas. Además, los niños de primer grado de primaria con dificultades en matemáticas a menudo tienen problemas para comprender y usar vocabulario espacial básico como arriba, abajo, izquierda y derecha. Tienen problemas para visualizar posiciones y movimientos imaginarios en un plano o espacio concreto. Esta falta de comprensión espacial se refleja en errores al seguir instrucciones que implican mover objetos o ubicarlos correctamente. También pueden tener dificultades para representarlo gráficamente o para utilizar nociones espaciales en situaciones prácticas, manifestando frecuentemente poca seguridad al resolver este tipo de problemas.

Las dificultades que enfrentan los estudiantes de primer grado de primaria al resolver problemas relacionados con el movimiento y la ubicación en matemáticas se pueden atribuir, principalmente, a múltiples causas. Cabe mencionar la falta de desarrollo cognitivo que les permita comprender conceptos espaciales, la falta de experiencia previa en juegos o actividades que faciliten su comprensión del espacio y la orientación, las dificultades que puedan tener con el lenguaje que les impiden comprender y usar términos espaciales, y la falta de intervención pedagógica que apoye e incluya estos conceptos en el currículo escolar, entre otras. Todas estas causas pueden incidir en las dificultades que presentan los estudiantes y en su capacidad para resolver problemas que involucran movimiento.

Las consecuencias que pueden provocar son problemas de autoestima debido a la desmotivación y frustración generadas tras afrontar problemas sin resolver, entre muchos otros problemas que pueden surgir de estas situaciones. Así, las dificultades persistentes que un niño presenta para comprender ciertos conceptos pueden, en el futuro, limitar su progreso en otras áreas de las matemáticas, como la geometría, y en la resolución de problemas matemáticos de mayor complejidad. Esto no solo afecta la autoestima del niño, sino que también tiene consecuencias pedagógicas a la hora de realizar un

diagnóstico, contribuyendo a retrasos en la educación y a una mayor necesidad de intervenciones para cerrar estas brechas, algo que, dicho sea de paso, nadie disfruta.

Al abordar las cuestiones relacionadas con el movimiento y la ubicación en matemáticas para estudiantes de primer grado, ayudar a estos niños a resolver problemas ofrece diversas alternativas de aplicación práctica. Esto se puede lograr mediante el uso de materiales didácticos manipulables, así como mediante actividades prácticas que les permiten experimentar y visualizar conceptos espaciales directamente. El uso de juegos y ejercicios interactivos que requieren que cada estudiante mueva su cuerpo y represente diferentes orientaciones y posiciones también puede ser muy útil. En este sentido, es posible utilizar instrucciones precisas y repetir el uso del vocabulario espacial. Además, la estrecha colaboración entre maestros y padres puede ser crucial para identificar las necesidades específicas de cada niño y niña.

1.2 Formulación del Problema

1.2.1 Problema General

¿En qué medida la aplicación del ajedrez influye en la resolución de problemas de forma movimiento y localización en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4, San Jerónimo 2024?

1.2.2 Problemas Específicos

¿En qué medida la aplicación del ajedrez influye en la mejora de la capacidad de análisis espacial en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4, San Jerónimo 2024?

¿En qué medida la aplicación del ajedrez influye en la mejora de la aplicación de estrategias en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4, San Jerónimo 2024?

¿En qué medida la aplicación del ajedrez influye en la mejora de la capacidad de autonomía en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4, San Jerónimo 2024?

1.3 Formulación de Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Determinar la influencia de la aplicación del ajedrez en la resolución de problemas de forma movimiento y localización en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4, San Jerónimo 2024.

1.3.2 Objetivos Específicos

Determinar la influencia de la aplicación del ajedrez en la capacidad de análisis espacial en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4, San Jerónimo 2024.

Determinar la influencia de la aplicación del ajedrez en la aplicación de estrategias en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4, San Jerónimo 2024.

Determinar la influencia de la aplicación del ajedrez en la capacidad de autonomía en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4, San Jerónimo 2024

1.4 Justificación

1.4.1 Justificación Teórica

El ajedrez, como juego de estrategia, ha demostrado ser una herramienta eficaz para el desarrollo de habilidades cognitivas como la resolución de problemas, la planificación y la toma de decisiones. Estas competencias son esenciales para que los alumnos logren el éxito académico y aprendan. Numerosos estudios han evidenciado que el ajedrez tiene un efecto beneficioso en la evolución cognitiva de los niños cuando se juega en la infancia. Los niños que jugaban ajedrez con regularidad solían tener un mejor desempeño en las pruebas de inteligencia en comparación con aquellos que no lo practicaban.

El estudio se basará en un fuerte valor teórico que cuenta con el apoyo de varias teorías y estudios en los ámbitos de la psicología del desarrollo y la educación. Según Piaget e Inhelder (1997), El juego simbólico y actividades lúdicas son fundamentales para el desarrollo cognitivo temprano, permitiendo manipular representaciones mentales y comprender conceptos abstractos como el espacio y la causalidad. Vygotsky (1978) le dio importancia al factor social, a la interacción, en el aprendizaje de los niños; por ejemplo, el juego de ajedrez sería una herramienta mediadora para desarrollar funciones mentales superiores.

1.4.2 Justificación Practicas

Integrar el ajedrez como recurso didáctico en el ámbito educativo y pedagógico ofrece importantes beneficios prácticos. Mejorará el desarrollo de los logros de aprendizaje en matemáticas y habilidades espaciales desde la infancia. Además, facilita la práctica y el desarrollo de otras habilidades cruciales como el pensamiento crítico, la toma de decisiones y la resolución de problemas. La propuesta también fortalecerá otras habilidades sociales y cognitivas del alumnado y proporcionará al profesorado herramientas innovadoras para enriquecer la propuesta curricular del PEI.

1.4.3 Justificación Metodológica.

Se analizará sistemáticamente el efecto del programa de ajedrez en las habilidades matemáticas y espaciales de los escolares. Mediante métodos cuantitativos y evaluaciones educativas, se podrá recopilar información sobre los resultados de aprendizaje que se puedan evidenciar, tanto antes como después de la implementación del programa. Esto permitirá medir estadísticamente el progreso en habilidades

relacionadas con la comprensión de instrucciones, la visualización de movimientos y la resolución de problemas espaciales. También será posible medir y comparar los resultados de las evaluaciones entre los grupos de control y experimental, lo que permitirá presentar la efectividad del ajedrez como herramienta educativa en el contexto de San Jerónimo.

II. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 Antecedentes

2.1.1 Internacional

En La Paz, Bolivia, Paco (2023) desarrolló el estudio titulado “El ajedrez y su beneficio en las escuelas de la ciudad de La Paz”. El objetivo de esta investigación fue analizar el impacto del ajedrez en la formación integral de los estudiantes, con especial énfasis en el razonamiento lógico. Se utilizó la metodología que correspondía a una investigación cualitativa descriptiva, tipo no experimental, mediante la aplicación de encuestas a una unidad educativa. La población de estudio correspondió a estudiantes de unidades educativas de la ciudad de La Paz. Los resultados mostraron que había un incremento significativo en la atención, la concentración, la memoria y la toma de decisiones con la práctica frecuente del ajedrez. En conclusión, se estableció que el ajedrez ayuda a incrementar el razonamiento lógico frente a la de los estudiantes que no practicaban ajedrez, convirtiéndose en una buena herramienta pedagógica para las formaciones escolares en el futuro.

En México, Ortiz et al. (2019) realizaron el estudio titulado “Neuroscientific evidence support that chess improves academic performance in school”. El objetivo de esta investigación fue describir los efectos positivos del ajedrez en el rendimiento académico y en el desarrollo de conceptos espaciales en niños en edad escolar. La metodología consistía en una revisión sobre investigaciones neurocientíficas que estudiaron el impacto del ajedrez en escolares. La población de referencia era una de niños/as escolarizados. Los resultados mostraron aumentos significativos en la comprensión de conceptos espaciales, en la mejora de las funciones ejecutivas y en el rendimiento escolar. Por lo tanto, se concluyó que el ajedrez favorecía el desarrollo de los conceptos espaciales y de la resolución de los problemas en los niños/as, tal y como se ha ido reconociendo como un recurso didáctico de gran valor.

Andino (2018) presentó su tesis de licenciatura titulada *El ajedrez como estrategia metodológica para el desarrollo del razonamiento lógico en niños y niñas de 5-6 años: una visión comparativa entre las Unidades Educativas 'Thomas Jefferson' y 'Rincón del Saber' durante el período 2017- 2018*, llevada a cabo en la Universidad Central de Ecuador. La síntesis de su problema radica en la importancia del razonamiento lógico en el ámbito educativo, que abarca la habilidad de recibir, procesar, analizar y

relacionar información, comenzando desde lo concreto hasta alcanzar niveles más abstractos de comprensión. Por lo tanto, se investigaron los beneficios del ajedrez en los procesos mentales de los niños y niñas mediante su práctica sistemática e inclusión en el sistema educativo, realizando una comparación para evidenciar resultados y diferencias. La investigación se realizó en un marco de tipo bibliográfico-documental y exploratorio-descriptivo. El propósito fue examinar el impacto del ajedrez como estrategia metodológica para fomentar el razonamiento lógico en niños y niñas de 5 a 6 años, haciendo una comparación entre las instituciones educativas Rincón del Saber y Thomas Jefferson durante el lapso de tiempo de 2017 a 2018, con un grupo de muestra constituido por 57 individuos. Se utilizaron técnicas de recolección como la observación y los instrumentos como la lista de cotejo y entrevistas. Se concluyó que el desarrollo del razonamiento lógico es crucial para la asimilación y procesamiento de información, y que los estudiantes que practicaron ajedrez como estrategia metodológica mostraron un nivel avanzado de razonamiento lógico en comparación con los de la Unidad Educativa Rincón del Saber.

2.1.2 Nacional

Cano y Yajahuanca (2017) llevaron a cabo una investigación sobre *El juego de ajedrez como estrategia didáctica para desarrollar la capacidad de atención en estudiantes de educación inicial, San Ignacio 2017*. Esta tesis se desarrolló en la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI" en Trujillo, con un enfoque cuantitativo, tipo aplicada y diseño pre-experimental, utilizando una muestra de 15 estudiantes a quienes se les aplicaron fichas de observación. Las investigadoras llegaron a las siguientes conclusiones: el juego de ajedrez como estrategia didáctica demostró mejorar la capacidad de atención en los estudiantes de cinco años de la institución educativa inicial N° 1296 Barrios Altos, San José de Lourdes, San Ignacio en el año 2016. Además, se encontró que esta estrategia mejoró la dimensión cognitiva de los estudiantes, pasando de un nivel de logro regular a uno bueno. También se evidenció una mejora en la dimensión sociocultural, con un nivel de logro bueno, así como en la dimensión emocional, donde los estudiantes también alcanzaron un nivel de logro bueno.

Astete (2017) elaboró una tesis de segunda especialidad titulada *El ajedrez como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento creativo de los alumnos de la Institución Educativa N° 31514 "Vencedores de Junín" Junín-2017*, en la Universidad Nacional de Huancavelica. Su análisis de la situación problemática destaca la influencia

de la tecnología y los medios de comunicación en la vida de los niños, lo que puede desequilibrarse y dejarlos desorientados. La afición por los juegos tradicionales ha sido reemplazada por la incertidumbre de los padres sobre cómo manejar el acceso de sus hijos a la tecnología moderna. Ante esta realidad, Astete propone que el ajedrez puede ser una valiosa herramienta para desarrollar habilidades cognitivas en los niños, y sugiere su aplicación en el proceso educativo como juego o deporte. Su investigación, de tipo experimental y nivel cuantitativo con diseño cuasi experimental, tuvo como objetivo demostrar la importancia del ajedrez como estrategia pedagógica en el desarrollo del pensamiento creativo. Utilizó una muestra de 15 estudiantes y la técnica de recolección de datos fue el test de creatividad, evaluado mediante una rúbrica. Concluyó de manera afirmativa sobre la relevancia del ajedrez como herramienta pedagógica para fomentar el pensamiento creativo en los alumnos del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 31514 "Vencedores de Junín" en Junín durante el año 2017.

En Puerto Maldonado, Perú, Quispe y Aymachoque (2020) realizaron el estudio titulado “Aplicación del ajedrez deportivo para el desarrollo de habilidades intelectuales en los estudiantes del primer grado nivel secundario de la Institución Educativa Pública ‘Nuestra Señora de las Mercedes’ y la Institución Educativa Privada ‘Santa Fe’ en Puerto Maldonado-Madre de Dios 2019”. El objetivo de esta investigación fue analizar la influencia del ajedrez en el razonamiento matemático y la atención de los estudiantes escolares. La metodología que se utilizó en la investigación tuvo características de un diseño cuasi-experimental en pretest y posttest, considerando grupo control y grupo experimental; se aplicaron clases de ajedrez dos veces por semana de forma continua durante tres meses aplicando un modelo lineal generalizado para el procesamiento de los datos. La población objetivo estuvo constituida por estudiantes de primer grado de secundaria, con grupos con una cantidad de alumnos de entre 18 y 30 jóvenes de instituciones educativas públicas y privadas. Las conclusiones que se derivan de los resultados de la investigación determinaron que el grupo experimental tuvo el mayor desempeño en el posttest ($p < 0.001$), destacando en las áreas de matemáticas, atención y concentración. Por tanto, se establece que el programa de ajedrez sirve de ayuda para el desarrollo de las habilidades intelectuales, entre ellas las espaciales, en el contexto de la Amazonía peruana.

2.1.3 Regional

Flores y Ventura (2018) elaboraron la tesis de licenciatura denominada *La influencia del ábaco de diez cuentas en el aprendizaje de las matemáticas en el segundo grado de primaria en los Planteles de Aplicación 'Guamán Poma de Ayala', Ayacucho, 2017*, llevada a cabo en la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga. La esencia del problema se centra en la implementación lenta del uso de materiales didácticos en el avance educativo de los estudiantes, lo que afecta su aprendizaje, especialmente en los primeros grados. Se destaca la necesidad constante de utilizar recursos tangibles para alcanzar las competencias planificadas para el ciclo escolar. El enfoque de la investigación fue aplicado, con un nivel experimental y un diseño pre experimental de un solo grupo, con pruebas previas y posteriores. El objetivo principal fue evaluar el dominio del uso del ábaco de diez cuentas en el aprendizaje del aspecto operativo de las matemáticas. Se aplicó en una población de 360 estudiantes, con una muestra de 30 de ellos. Las técnicas de recolección de datos utilizadas fueron la observación y las pruebas escritas. Como resultado, concluyeron que el uso del ábaco de diez cuentas mejora el aprendizaje del área de matemáticas en los estudiantes de segundo grado de primaria en los Planteles de Aplicación "Guamán Poma de Ayala", Ayacucho- 2017.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 El Ajedrez

El ajedrez consiste en un enfrentamiento entre dos contrincantes, quienes cuentan con dieciséis piezas móviles colocadas en un tablero cuadrulado de sesenta y cuatro cuadros. De hecho, es un juego de táctica en el cual el propósito es derrotar al rey del adversario, ello se logra amenazando la casilla ocupada por el rey rival con una de las piezas propias de manera que el otro jugador no pueda protegerlo (Polvorosa y Jiménez, 2020).

Además, Braga et ál. (2006) consideran el ajedrez como una actividad deportiva, en el cual es importante estar muy atento, ser persistente y planear cada movimiento con cuidado. De modo que, el juego no solo es divertido, sino que también ayuda a mejorar habilidades importantes. En la escuela, el ajedrez puede hacer que los niños piensen mejor, sean más pacientes, tengan capacidades para la resolución de problemas y en la toma de decisiones.

Materiales del Ajedrez. La Fundación Deportiva de Valencia (2012) señala que, para jugar una partida de ajedrez, lo esencial lo siguiente: el tablero, las piezas y en caso de un ajedrez competitivo es necesario un reloj y hojas de registro.

El tablero, es un cuadrado de 8x8 casillas alternadas en colores claros y oscuros, ubicado entre dos jugadores con una casilla clara en la esquina derecha de cada uno. Las columnas se indican con letras en la parte inferior y las filas con números en el lado izquierdo. Además, las diagonales están formadas por casillas del mismo color.

Las piezas, están constituidas por treinta y dos piezas divididas en dos grupos de dieciséis, con colores usualmente negro y blanco, aunque se les llama piezas blancas y negras sin importar su color real. Las piezas son conocidas como: el Rey, la pieza más importante cuya característica principal es la cruz en la parte superior importante; la Dama es ligeramente más pequeña y con una corona; la Torre, con forma de torre medieval; el Alfil, presenta un diseño que recuerda a la mitra de un obispo, el Caballo, con la figura que su mismo nombre señala; finalmente, los Peones, las piezas más pequeñas.

Movimientos de las Piezas. El ajedrez cuenta con seis clases de piezas (peón, torre, caballo, alfil, dama y rey), los cuales tienen sus movimientos particulares. A partir de ello, la Fundación Deportiva Municipal de Valencia (2012) describen detalladamente el movimiento de cada pieza:

La torre, se desplaza únicamente en líneas rectas a través de columnas y filas, de modo vertical, horizontalmente y puede moverse hacia adelante y retroceder. Además, si hay una pieza de su propio color en su trayectoria, solo puede avanzar hasta la casilla justo antes de esa pieza, ya que no puede saltarla ni eliminarla. Pero, si la pieza en su camino es del adversario, la torre puede eliminarla y ocupar esa casilla.

El alfil se desplaza en líneas diagonales. Puede avanzar y retroceder, pero siempre permanece en casillas del mismo color. Así, un alfil que comienza en casillas blancas nunca podrá moverse a una casilla oscura.

El caballo se desplaza en un patrón de "L", es decir, dos casillas en línea recta, ya sea horizontal o vertical, y luego una casilla en ángulo recto. Además, es importante destacar que es la única pieza que puede saltar sobre otras piezas.

La reina tiene libertad para moverse en todas las trayectorias: horizontal, vertical y diagonal, sin restricciones en la distancia. Sin embargo, no puede saltar sobre ninguna pieza, ni propia ni del oponente; por ende, ocupa la posición del enemigo que captura.

El rey se mueve de manera similar a la dama, moviéndose en todas las direcciones: columnas, filas y diagonales, pero avanzando solo una casilla a la vez y tanto hacia adelante como hacia atrás. Las reglas de captura son las mismas que para las otras piezas. Sin embargo, es crucial saber que el rey nunca puede moverse a una casilla donde pueda ser capturado, a diferencia de las otras piezas que sí pueden hacerlo. Por lo tanto, dos reyes nunca pueden estar adyacentes entre sí.

El peón avanza una casilla hacia adelante. En su primer movimiento puede avanzar de una a dos casillas, pero no puede retroceder. Además, puede capturar una pieza enemiga solo en cualquiera de los casilleros diagonales.

Movimientos Especiales. Palomo (2017) señala tres movimientos especiales que pueden beneficiar hasta cierto punto las ventajas durante la partida, los cuales son:

El enroque, es una jugada especial en la que participan la torre y el rey, ambos se desplazan juntos en una sola acción. Ello puede darse de dos formas: un enroque corto, donde el rey se desplaza dos espacios a la diestra y la torre se alza a su lado; y el enroque largo donde el rey se mueve dos espacios a la izquierda y la fortaleza lo sobrepasa, posicionándose junto a él.

Peón al paso, representa la oportunidad de capturar un peón enemigo cuando se mueve dos casillas desde su ubicación inicial. Se efectúa como si el peón del primer jugador hubiera avanzado solamente una casilla y el otro peón lo hubiera capturado de forma habitual.

Por último, el ascenso, es cuando un peón llega al extremo opuesto del tablero, tiene la opción de cambiarlo por una dama, torre, caballo o alfil. Esto se lleva a cabo mediante el intercambio del peón por la pieza elegida para coronar.

Reglas del juego. Federación Española de Ajedrez (2017) destacan las siguientes normas dentro durante el transcurso del juego de ajedrez:

Los jugadores se turnan para mover la pieza y solo pueden desplazarla una vez por turno.

El jugador que juega con las piezas blancas siempre inicia el juego haciendo el primer movimiento.

Las piezas no pueden saltar sobre otras durante su movimiento, con la excepción del caballo.

Una pieza no puede ocupar una casilla ya ocupada por otra pieza del mismo color, pero puede ocupar una casilla ocupada por una pieza del contrario, capturándola y retirándola del tablero.

Un movimiento que amenaza al rey se llama jaque; el jugador cuyo rey esté amenazado está obligado a salir del jaque.

Una partida de ajedrez también puede finalizar cuando un jugador decide rendirse, abandonar la partida o cuando se agota el tiempo establecido para cada jugador.

Influencia del Ajedrez en la Educación. La relevancia educativa principal del ajedrez se encuentra en los aspectos cognitivo, pues se pueden identificar similitudes entre el análisis de estrategias y procesos característicos del pensamiento crítico empleados en el juego de ajedrez y las estrategias asociadas al aprendizaje meta cognitivo. El ajedrez influye positivamente en habilidades cognitivas como el recuerdo visual, discernimiento, atención, pensamiento racional, inventiva, dirección espacial y fantasía, así como en aspectos personales como el compromiso, anticipación, evaluación, organización, independencia, toma de elecciones, gestión, persistencia y evaluación constructiva. igual manera, su implementación en las escuelas es más sencilla que la de otras actividades, ya que la mayor parte de los estudiantes lo acepta de manera amplia, mientras que otros tipos de actividades enfrentan obstáculos prácticos y resistencia de parte de los alumnos (Gairín y Fernández, 2010).

Del mismo modo, indica que el ajedrez es un recurso pedagógico que puede motivar a los estudiantes que a menudo perciben las matemáticas como algo tedioso debido a las dificultades que tienen para comprender y recordar las reglas numéricas. En ocasiones, los estudiantes creen ser incapaces de comprender los principios numéricos y los consideran monótonos. El ajedrez se propone como una estrategia eficaz para fomentar el trabajo en ciertos contenidos matemáticos (Arbulu, 2020).

Teorías relacionadas

Teoría de las Inteligencias Múltiples. La teoría fue desarrollada por Gardner, quien define las habilidades individuales y la relevancia de la competencia para responder a problemas, innovar, construir y ofrecer servicios en un contexto cultural específico. Esto implica que existe la posibilidad de que las personas desarrollen un espectro de habilidades, aunque el nivel de su ejercicio puede variar. Además, debe considerarse el impacto que el contexto cultural ejerce en la reducción de las posibilidades que las personas, en mayor o menor medida, pueden poseer (Matos et al., 2018).

En esta situación, es posible vincular el ajedrez con el desarrollo de la habilidad lógico-matemática al tener en cuenta de antemano las ventajas que puede brindar a los niños que lo juegan. Sin embargo, al investigar más a fondo, se aprecia que los niños que se adentran en el fascinante mundo del ajedrez ven enriquecidas todas las formas de inteligencia definidas por Gardner, ya sea en mayor o menor medida. Así, mientras disfrutan de esta actividad lúdica, los aprendices están simultáneamente fortaleciendo habilidades mentales como el recuerdo, la atención, el pensamiento racional y la habilidad para decidir, lo cual enriquece considerablemente el aspecto psicológico e intelectual (Plaza, 2018).

Amarís (2002) detalla las siete inteligencias identificadas por Gardner:

Inteligencia verbal-lingüística, implica la habilidad para expresarse de manera adecuada, utilizando palabras según su significado y sonido, así como comprender y utilizar el lenguaje en diferentes contextos.

Inteligencia musical, se refiere a la habilidad para gestionar ritmo, melodía y tonalidad en la composición y disfrute de la música.

Inteligencia lógico-matemática, relacionada con la capacidad para razonar de manera secuencial y resolver problemas matemáticos.

Inteligencia corporal-cinestésica, indica la destreza para coordinar el cuerpo en relación con el entorno físico y manejar objetos con habilidad.

Inteligencia espacial, referida a la capacidad para visualizar objetos desde diferentes perspectivas y manejar el espacio, planos y mapas.

Inteligencia intrapersonal, hace referencia a la capacidad de una persona para comprender y gestionar sus propias emociones, fortalezas y debilidades internas.

Inteligencia interpersonal, se refiere a la habilidad para reconocer y manejar las emociones y sentimientos en las relaciones con otros individuos y grupos.

Dimensiones

Frecuencia de la Intervención. La dimensión hace referencia a la regularidad que se pone en práctica el ajedrez en las aulas o distintos contextos. De modo que, Quiroga (2012) señala los elementos fundamentales para fortalecer habilidades dentro un área depende de la duración, frecuencia e intensidad que se pone en una actividad. Además, influye la interacción con el entorno y la motivación para su aprendizaje.

A partir de esto, se comprende que, si se enfatiza y se practica el ajedrez con más frecuencia, se pueden desarrollar las capacidades cognitivas, como la concentración, la retención y el razonamiento lógico; se fomenta la creatividad al enfrentar problemas; y se fortalece el pensamiento crítico, mejorando la habilidad para evaluar situaciones y tomar decisiones. Además, se fomenta una conciencia ética, con potenciales mejoras en la actitud y la conducta en general (Federación Internacional de Ajedrez, 2016).

Profundidad del contenido. La complejidad del ajedrez se explica principalmente por la profundidad y variedad de su contenido, así como por la existencia de un conjunto de reglas precisas y definidas, cuya aplicación es fundamental para el aprendizaje del juego. Por lo tanto, para alcanzar altos niveles de competencia, el jugador debe dominar y comprender a fondo las reglas que rigen el juego. En consecuencia, resulta pertinente analizar los procesos de desarrollo histórico de la adquisición de las reglas del juego en general, y del ajedrez en particular, y su conexión con el desarrollo del razonamiento (Iturrioz, 2014).

Compromiso de los estudiantes. La obligación de aquellos alumnos que se responsabilizan con cumplir un pacto, o sea, la actitud mental positiva vinculada al estudio, es lo que representa el compromiso. Asimismo, en el campo de la educación, los individuos comprometidos se sienten participativos y activos en sus responsabilidades, mostrando habilidad para afrontar con eficacia los distintos retos que surgen en su entorno académico (García et al., 2022).

Resuelve Problemas de Forma Movimiento y Localización

Área de Matemática. La matemática es un desarrollo cultural que se construye con el tiempo y que manifiesta una manera de razonar expansiva, la cual comprende la lógica deductiva, la intuición perceptiva, la investigación, la fantasía, el entusiasmo y el

gozo en el proceso de aprendizaje. En consecuencia, el educador debe promover un ambiente adecuado para desarrollar el pensamiento matemático empleando instrumentos como calculadoras, diversos materiales y otros recursos pedagógicos (Hilario, 2012).

El Ministerio de Educación (2016) afirma que las matemáticas son una manifestación del intelecto humano y que su utilidad es vital para el desarrollo del conocimiento y la cultura en las comunidades. Además, las matemáticas, por su naturaleza, se encuentran en continuo proceso de evolución y adaptación, lo que las sustenta y las convierte en un recurso para diversas ramas de las ciencias, las tecnologías contemporáneas y otras disciplinas fundamentales para el desarrollo integral de un país. Por otro lado, el dominio de las matemáticas permite la formación de individuos capaces de buscar, organizar, sistematizar y analizar información y, a partir de ello, comprender e interpretar el mundo en el que viven, desenvolverse eficientemente, tomar decisiones correctas y resolver problemas en diversas situaciones.

Asimismo, es relevante subrayar que el aprendizaje de conocimientos matemáticos se da de forma gradual y constante, en función del progreso cognitivo de los niños. Esto implica que depende del desarrollo neurológico, emocional, afectivo y físico del infante, lo cual contribuirá a la formación y organización de su pensamiento. Por lo tanto, es esencial que los niños vivan experiencias en entornos recreativos y en contacto con la naturaleza, que les permitan formar ideas matemáticas, las cuales posteriormente facilitarán la comprensión de conceptos matemáticos (Acosta, 2022).

Competencias. Las competencias se definen como la aptitud del individuo para cultivar, combinar y aplicar diversos grados de conocimientos, destrezas y actitudes interconectadas, con el fin de enfrentar de manera eficaz e independiente los retos personales y grupales que se le presenten, promoviendo acciones críticas, conscientes e innovadoras en su vida diaria y profesional (Ministerio de Educación, 2016).

Asimismo, las competencias hacen referencia a una modalidad de aprendizaje que combina y unifica conocimientos de diferentes tipos. Una competencia es una aptitud compleja de actuar que tiene como objetivo influir en la realidad para cambiarla, resolver un problema o alcanzar una meta, poniendo en marcha habilidades, capacidades intelectuales, competencias emocionales y sociales, inclinaciones afectivas, métodos y comportamientos operativos (Acosta, 2022).

De acuerdo al Ministerio de Educación (2016), El programa del área de Matemáticas incluye cuatro competencias fundamentales que todos los estudiantes deben adquirir. Seguidamente, se realizará describir cada una:

Resuelve problemas de cantidad, implica resolver y formular problemas que impliquen construir y comprender conceptos numéricos, sistemas numéricos y operaciones. También significa darles sentido a esos conocimientos en situaciones particulares, expresándolos mediante representaciones para describir relaciones entre datos y condiciones. Esta capacidad implica reconocer si la solución necesita ser aproximada o exacta, eligiendo estrategias, procedimientos, unidades de medida y recursos apropiados.

Solucionar problemas de regularidad, equivalencia y cambio exige reconocer equivalencias, generalizar regularidades y comprender los cambios entre magnitudes, a través de reglas generales, para hallar valores desconocidos, establecer restricciones y hacer predicciones sobre el comportamiento de los fenómenos. También emplean expresiones algebraicas, desigualdades y operaciones, junto con métodos, técnicas y propiedades para resolver, graficar o manipular representaciones simbólicas.

Resolución de problemas de forma, movimiento y localización, se centra en que el estudiante pueda ubicar y describir la posición y el movimiento de objetos, ello incluye visualizar, interpretar y relacionar las características de objetos con formas geométricas en dos y tres dimensiones.

Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbres, implica que el estudiante analice datos relevantes sobre un tema específico o situaciones aleatorias para tomar decisiones informadas, hacer predicciones y llegar a conclusiones fundamentadas.

Capacidades. Representan los recursos para desempeñarse eficazmente y comprenden: saberes, que son los principios, ideas y métodos transmitidos por la humanidad en diversas áreas del conocimiento; las habilidades, que abarcan la destreza o la capacidad de una persona para realizar una tarea con éxito; y disposiciones, que son inclinaciones o tendencias para actuar de manera favorable o desfavorable ante situaciones específicas (Acosta, 2022).

Las capacidades desde la perspectiva de las competencias se refieren a las habilidades que pueden integrar una competencia que combinan conocimientos de campos más específicos y su mejora impulsa su desarrollo. Además, es crucial reconocer

que, aunque las habilidades pueden enseñarse y practicarse de manera individual, es su combinación lo que promueve su desarrollo.

A partir de ello, Guarniz (2019) presenta las capacidades de la competencia Resuelve problemas de forma, movimiento y localización presentes en el programa curricular, los cuales son:

Modela objetos con figuras y sus cambios, lo cual implica construir un modelo que refleje las características, posición y movimiento de los objetos usando figuras y sus elementos.

Expresa entendimiento de formas y relaciones geométricas, comunica entendimiento de las características de las figuras geométricas, sus cambios y ubicación dentro de un marco de referencia; establece asociaciones entre estas figuras utilizando vocabulario geométrico y representaciones visuales o simbólicas.

Utiliza métodos para medir y orientarse en el espacio, selecciona, ajusta, combina o crea diversas tácticas, procedimientos y recursos para construir formas geométricas, trazar recorridos, medir o estimar distancias y áreas, y modificar figuras en dos o tres dimensiones.

Sustenta argumentos sobre relaciones geométricas, elabora afirmaciones acerca de las potenciales conexiones entre los elementos y características de las figuras geométricas a partir de la observación visual.

Resuelve Problemas de Forma, Movimiento y Localización. La competencia implica cultivar gradualmente la percepción espacial, la interacción con objetos, la comprensión de las características de las formas y sus interconexiones, así como la aplicación de estos conocimientos para resolver diversos desafíos. Ello implica utilizar las cuatro habilidades siguientes: formalizar situaciones; transmitir e ilustrar conceptos matemáticos; desarrollar y aplicar tácticas; y justificar y argumentar generando ideas matemáticas. Dichas, cuatro habilidades matemáticas están interconectadas entre sí para facilitar que el estudiante adquiera una comprensión profunda de las propiedades y relaciones entre figuras geométricas, así como de la visualización, ubicación y movimiento en el espacio; todo ello contribuye a la resolución efectiva de problemas (Rodríguez et al., 2015).

Teorías relacionadas

Teoría del Pensamiento Lógico-Matemático de Piaget. Piaget ha contribuido mediante sus estudios sobre el crecimiento de la inteligencia y la habilidad de razonamiento matemático. Según su perspectiva, cada individuo inicia su desarrollo al interactuar con los objetos del entorno, organizando y evaluando su cantidad, actuando sobre estos objetos (Hilario, 2012).

Medina (2017) recalca que Piaget postula que la capacidad lógico-matemática se suele asociar al pensamiento científico, que permite calcular, medir, evaluar opciones, plantear hipótesis y resolver ejercicios matemáticos. En el pensamiento lógico se pueden reconocer las siguientes características que deben desarrollar los niños: fijar su mirada con exactitud en las cosas y en el papel que desempeñan en el mundo; hacerse a la idea de cantidad, tiempo, causa y efecto; usar representaciones simbólicas abstractas para referirse a objetos concretos y conceptos.

Piaget, en su análisis de 1991, presenta cuatro etapas en el desarrollo del pensamiento matemático en niños. Estas cuatro etapas son la etapa sensoriomotora, que es el período durante el cual el individuo construye estructuras cognitivas a partir de la percepción sensorial y el movimiento, y en el que la permanencia del objeto es prominente. La fase preoperacional se caracteriza por la acción, donde el individuo interactúa directamente con otros y con objetos, y donde el conocimiento adquiere un carácter semisimbólico y semiabstracto. Durante la etapa de operaciones concretas, la persona exhibe un mayor nivel de conocimiento, que se vuelve más abstracto y flexible, mientras que el individuo es capaz de usar símbolos para representar diferentes ideas. Finalmente, en la fase de operaciones formales, la persona utiliza de forma abstracta y lógica ese pensamiento en el desarrollo de sus acciones.

Dimensiones

Capacidad de Análisis Espacial La Habilidad de Análisis Espacial. Según Ramos (2023) Es una herramienta que apoya muchas actividades escolares de matemáticas, ya que permite visualizar y manipular objetos geométricos en el espacio, resolver problemas de localización y movimiento, comprender las coordenadas y las transformaciones geométricas.

Además, Valencia (2023) indica que, a pesar de que el ajedrez posee una estructura y un movimiento sencillo, requiere de manera constante estrategias, dominio

de espacio y análisis. El juego es más que una actividad o un deporte, es una manera de pensar. Desde esta perspectiva, el ajedrez desarrolla habilidades de razonamiento espacial y pensamiento lógico-matemático en los niños, más allá de ser solo un pasatiempo.

Aplicación de Estrategias. Es la capacidad de planificar, ejecutar y valorar una serie de tácticas y recursos distintos (entre ellos las tecnologías de la información y comunicación) de manera flexible y eficiente en la resolución de problemas. Además, implica analizar todo el proceso de solución para verificar si las estrategias e instrumentos se aplicaron correctamente (Rodríguez et al., 2015). Así que el ajedrez se relaciona con esta habilidad, ya que en este juego siempre se ponen en práctica tácticas y estrategias.

Autonomía en el Aprendizaje. La autonomía es la capacidad de una persona de decidir y actuar según sus propios criterios. Permitiendo así, gestionar la presión social, regular su comportamiento, definir sus metas y promover el desarrollo personal, considerando también el bienestar de los demás. La adquisición de la autonomía es gradual; desde la dependencia total al nacer, se desarrolla a través de experiencias que fomentan la autoestima, entornos seguros y el apoyo de adultos responsables que facilitan la toma de decisiones acordes a sus capacidades (Ministerio de Educación, 2016).

2.3 Definición de Términos Básicos

Ajedrez. Es un juego de estrategia, paciencia, habilidad, desarrolla diferentes capacidades, habilidades y destrezas.

Inteligencia. Es la habilidad que posee el individuo para resolver desafíos o crear productos significativos dentro de un entorno cultural o contextual.

Resuelve Problemas de Movimiento, Forma y Localización. Es una competencia del área de matemática donde el estudiante debe ser capaz de describir la posición y movimiento en el espacio, interpretar características geométricas, medir y construir formas.

2.4 Hipótesis de la Investigación

Para Supo (2025) La hipótesis es una conjetura, una suposición, una respuesta anticipada, que puede convertirse en falso o verdad en una investigación.

2.4.1 Hipótesis General

La aplicación del ajedrez influye de manera significativa en la resolución de problemas de forma movimiento y localización en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4, San Jerónimo 2024.

2.4.2 Hipótesis Específicas

La aplicación del ajedrez influye de manera significativa en la capacidad de análisis espacial en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4, San Jerónimo 2024.

La aplicación del ajedrez influye de manera significativa en la aplicación de estrategias en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4, San Jerónimo 2024.

La aplicación del ajedrez influye de manera significativa en la capacidad de autonomía en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4, San Jerónimo 2024.

2.5 Variables, Dimensiones e Indicadores

Variable 1. Aplicación del ajedrez

El ajedrez es un juego que se puede enseñar a los estudiantes en los primeros años de su escolarización. Por ello, los futuros profesores y quienes están en su ejercicio deberán conocer algunas técnicas para llevarlas a cabo, más debido al paralelismo que tiene con la enseñanza de las matemáticas; para que, de este modo, se pueda utilizar como recurso en su enseñanza-aprendizaje (Martínez y Nortes, 2015).

Variable 2: Resolución de problemas de forma, movimiento y localización

Es el proceso de identificar y solucionar problemas relacionados con la identificación de formas geométricas, la determinación de movimientos necesarios o posibles dentro de un espacio dado, y la precisión en la ubicación de objetos en un contexto espacial. Este tipo de resolución de problemas es crucial en campos como la robótica, la navegación, la visión por computadora y el diseño asistido por computadora, donde se requiere una profunda comprensión de cómo los objetos se configuran y desplazan en el espacio, así como la capacidad de planificación y ejecución de acciones basadas en esa comprensión espacial. (Ministerio de Educación, 2016)

2.6 Operacionalización de Variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable Independiente Aplicación del ajedrez	El ajedrez es un juego que se puede enseñar a los estudiantes en los primeros años de su escolarización. Por ello, los futuros profesores y quienes están en su ejercicio deberán conocer algunas técnicas para llevarlas a cabo, más debido al paralelismo que tiene con la enseñanza de las matemáticas; para que, de este modo, se pueda utilizar como recurso en su enseñanza-aprendizaje (Martínez y Nortes, 2018).	Se elaborará un módulo experimental sobre la aplicación del ajedrez, de acuerdo de las dimensiones, que serán aplicadas en doce sesiones experimentales.	Frecuencia de la intervención	Número de sesiones semanales	Nominal Si/ no
				Duración de cada sesión	
				Consistencia en la implementación	
			Profundidad del contenido	Complejidad de los problemas de ajedrez	
				Variedad de estrategias enseñadas	
			Compromiso de los estudiantes	Integración curricular	
				Participación activa	
Interés mostrado por los estudiantes	Feedback de los estudiantes				
	Feedback de los estudiantes				
Variable dependiente Resolución de problemas de forma, movimiento y localización	Es el proceso de identificar y solucionar problemas relacionados con la identificación de formas geométricas, la determinación de movimientos necesarios o posibles dentro	Para medir la variable Resolución de problemas de forma movimiento y localización, se elaborará una prueba objetiva de	Capacidad de análisis espacial	Identificación de patrones	Ordinal Inicio Proceso Logrado Logro destacado
				Orientación espacial	
				Orientación espacial	
			Aplicación de estrategias.	Uso de técnicas específicas	
				Adaptabilidad a nuevos problemas	
			Autonomía en el	Eficiencia en la resolución	
	Iniciativa para resolver problemas				

III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo y Nivel de Investigación

3.1.1 Tipo de Investigación

El tipo de investigación que se asumirá en el presente trabajo de investigación será de tipo experimental, como indica Arias (2015), la investigación experimental implica la exposición de un elemento o conjunto de individuos a condiciones, intervenciones o tratamientos específicos (variable independiente), con el fin de observar las consecuencias o respuestas que se generan (variable dependiente).

Asimismo, Alonso (2016) afirma que, en la investigación con enfoque experimental, el investigador manipula al menos una de las variables de estudio para regular el aumento o la disminución de esas variables y su influencia en los comportamientos observados. La investigación experimental se define como un estudio en el que al menos una de las variables se controla deliberadamente.

En consecuencia y teniendo en cuenta a los autores mencionados anteriormente la investigación será de tipo experimental.

3.1.2 Nivel de Investigación

El presente trabajo de investigación será de nivel explicativo, al respecto como indican Vizcaino et al. (2023) explican que la investigación explicativa busca responder al interrogante "¿por qué?", permitiendo comprender las razones detrás de las características o atributos de una realidad específica. En este nivel, el investigador identifica y descubre los factores que han dado forma a la naturaleza de la realidad bajo estudio, investigando las relaciones entre diversas realidades del mundo real para ofrecer una explicación objetiva y científica. Esta fase requiere al menos dos variables para su análisis.

Hernández et al. (2016) sugieren que este tipo de investigación, como su nombre lo indica, se enfoca en entender las razones detrás de la ocurrencia de un fenómeno y las condiciones en las que se presenta, así como la relación entre dos o más variables.

En tal sentido el nivel de investigación asumido en la presente investigación será el nivel explicativo.

3.2 Método de Estudio

Los métodos de estudio que se asumirá en el presente trabajo de investigación son los siguientes métodos de estudio:

3.2.1 Método Inductivo

Según Hernández et al. (2004), el método inductivo se basa en un enfoque deductivo y lógico que busca descubrir las preguntas de investigación y las hipótesis para luego ponerlas a prueba.

3.2.2 Método Deductivo

Según Bernal (2016), el método deductivo implica un sistema que parte de hipótesis potenciales y busca refutar o poner a prueba estas hipótesis, generando conclusiones generales a partir de ellas que deben ser confrontadas con la realidad actual antes de formular una teoría.

3.2.3 El método Experimental

Según Hernández et al. (2004), el método experimental consiste en controlar uno o varios factores del fenómeno investigado mientras se observan y registran los cambios, lo que permite comprender y comparar los efectos de una variable específica.

3.3 Diseños de Investigación

La presente investigación tendrá un diseño pre experimental, es decir se trabajará con un solo grupo de experimentación, al respecto Campbell y Stanley (1963) describen la investigación pre experimental como aquella en la que el investigador intenta llevar a cabo un estudio experimental, pero carece de los recursos necesarios para garantizar la validez interna. Este diseño puede presentarse de la siguiente manera:

GE : 01 X 02

Donde:

GE : Representa al grupo experimental

01 : Simboliza el pre test

X : Representa a la variable experimental

02 : Simboliza el post test

3.4 Población y Muestra

Población

Arias y Cobinos (2021) señalan que la población se refiere al conjunto de individuos o elementos que son objeto de estudio en una investigación. Este universo puede incluir personas, objetos, registros clínicos, eventos, pruebas de laboratorio, accidentes de tráfico, entre otros.

De esta manera se describe la población como un conjunto de personas o clientes que pertenecen a una determinada región o área geográfica y que exhiben una serie de características típicas que son el foco de estudio.

En consecuencia, la población considerada para el presente trabajo de investigación serán los estudiantes de la I.E. No 55006-4, San Jerónimo 2024. N=26.

Tabla 1

Tabla de la población de estudios de los estudiantes de la I.E. N^a 55006-4, San Jerónimo 2024

Estudiantes de la I.E. N^a 55006-4, San Jerónimo	Varones	Mujeres	Total
Sección A	05	10	15
Sección B	05	06	11
TOTAL	10	16	26

Fuente: Registro de matrícula

Muestra

Según Medina et al. (2023), la muestra es una porción o subconjunto seleccionado de la población total donde se llevará a cabo la investigación. Se emplean diversas técnicas para determinar el tamaño de la muestra, como el muestreo aleatorio, el muestreo por conveniencia, entre otros, que se detallarán más adelante. La muestra representa una fracción representativa de la población.

La muestra se define como un grupo o conjunto de casos individuales seleccionados de una población más amplia. Estas muestras se eligen específicamente para representar las características de toda la población, por lo que deben ser representativas de ella.

En tal sentido la muestra de estudios considerados en el presente trabajo de investigación serán los estudiantes de la I.E. No 55006-4, San Jerónimo 2024. De la sección A. n=15.

Tabla 2

Tabla de la muestra de estudios de los estudiantes de la I.E. N^a 55006-4, San Jerónimo 2024

Estudiantes de la I.E. N^a 55006-4, San Jerónimo	Varones	Mujeres	Total
Sección A	05	10	15
TOTAL	05	10	15

Fuente: Tabla 1

3.5 Técnicas e Instrumentos

3.5.1 Técnicas de Recolección de Datos

En el presente trabajo de investigación se emplearán técnicas de recolección de datos como el experimento y la prueba educativa, al respecto Irrazábal & Molinari (2005) explican que la técnica del experimento se centra en recopilar datos mediante la observación y registro de respuestas, lo que implica la aplicación de diferentes procedimientos y actividades experimentales para obtener la información que será analizada e interpretada.

Por otro lado, según el Ministerio de Educación y Formación Profesional (2020), la prueba educativa se define como un instrumento utilizado para monitorear y valorar el progreso del estudiante en su proceso de aprendizaje, comprendiendo tanto el seguimiento del proceso de enseñanza como la valoración de sus resultados.

Tabla 3

Técnicas de recolección de datos

VARIABLES	TÉCNICAS
V1: Ajedrez	Experimento
V2: Resolución de problemas de forma, movimiento y localización	Prueba educativa

Instrumentos de Recolección de Datos. Los instrumentos que emplearemos en el proceso de recolección de datos del trabajo de investigación serán el material experimental y la prueba educativa del pre y post test, al respecto Espinosa (2016) indica que el material experimental se refiere a un conjunto de elementos relacionados entre sí,

que son reutilizables y se almacenan en repositorios, utilizados para llevar a cabo experimentos futuros y reproducibles.

Choque (2016) señala que la prueba educativa del pre y post tes en la evaluación educativa son procedimientos utilizados para evaluar la efectividad de una intervención, implicando la aplicación de tratamientos a dos grupos de control, seguido por la observación y análisis de los resultados.

Tabla 4

Instrumentos de recolección de datos

VARIABLES	INSTRUMENTOS
V1: Ajedrez	Material experimental
V2: Resolución de problemas de forma, movimiento y localización	Prueba educativa de Pre Test y Post Test

La técnica de muestreo que se utilizará en la presente investigación será del tipo no probabilístico, de tal manera Münch & Ángeles (2019) señalan que, en este tipo de estudios, la selección de las unidades de análisis depende de la decisión del investigador. Las unidades no se eligen aleatoriamente, sino que se seleccionan según consideraciones de costo y conveniencia.

Por otro lado, se indica que el método de investigación no probabilístico implica una selección de muestras que no sigue un proceso aleatorio, lo que significa que no todas las unidades de la población tienen la misma oportunidad de ser seleccionadas.

3.6 Validez y Confiabilidad

Validez: Se refiere a la medida en que los instrumentos de recolección de datos realmente miden lo que se supone que deben medir. En otras palabras, evalúa la precisión y adecuación de los instrumentos utilizados para recoger datos relevantes y válidos para el estudio, En tal sentido, para el presente estudio se recurrirá a expertos en materia de investigación para su respectiva revisión de los ítems y su debida validación. El proceso de validez de la instrumentación se realizará por expertos en la que será necesario recurrir a tres jueces: los jueces a recurrir serán Dr. Farfán Bellido René, Dr. Pineda Tapia Fredy Roland y Arce Villar Wilber Moisés.

La validez es un término complejo que se refiere a la calidad de los instrumentos de medición y la confianza que podemos depositar en los resultados que estos generen.

Es fundamental en la investigación científica para asegurar la fiabilidad de los resultados y poder tomar decisiones informadas.

La validez es el grado en que una medida es fiable y adecuada para el propósito propuesto.

Confiabilidad: La confiabilidad de la instrumentación sea confiable significa que los resultados conseguidos por medio de un instrumento de medición sean estables y consistentes. En otras palabras, un instrumento es fiable si produce resultados coherentes en distintas medidas. Como en este estudio calcularemos la confiabilidad mediante el procedimiento estadístico de alfa de Cronbach.

El nivel de confiabilidad es el que determina si un instrumento o método de medición proporciona resultados consistentes al medir una variable o característica. (Reidl, 2013).

la confiabilidad es un concepto fundamental en la investigación científica, que asegura la exactitud de los resultados conseguidos y facilita la reducción del error. Hay distintos tipos de confiabilidad y varias maneras para medirla.

3.7 Técnicas de Procesamiento de Datos

En esta investigación, se utilizan técnicas de recolección de datos: pretest y postest. Para el análisis de datos, se utiliza el programa estadístico SPSS, donde los datos se organizan en Excel y los resultados se presentan en tablas y gráficos estadísticos. Se realizará el análisis e interpretación de datos cuantitativos, aplicando medidas de tendencia central y dispersión. Se emplearán métodos estadísticos no paramétricos para los niveles de las escalas ordinales en datos cuantitativos, y se realizarán pruebas de normalidad para determinar la distribución de los datos. Se realizarán el análisis y la prueba de hipótesis. El objetivo de este instrumento es recopilar datos sobre el rendimiento en ajedrez en la resolución de problemas de forma, movimiento y ubicación de los estudiantes en el IE. No 55006-4, San Jerónimo 2024.

3.8 Aspectos Éticos de la Investigación

La presente investigación está orientada y regida por las normas de redacción APA Séptima Edición. Por otro lado, es importante mencionar que durante el trabajo de investigación los nombres de los participantes que serán utilizados a lo largo de la investigación serán guardados confidencialmente donde se respetara la privacidad e

integridad de los estudiantes de la I.E. No 55006-4, San Jerónimo 2024, donde por tratarse de menores de edad se redactará y se emitirá una autorización donde se dará a conocer a los padres de familia, docentes y directivos de la Institución en estudio donde se llevará a cabo la investigación.

IV. ASPECTO ADMINISTRATIVO

4.1 Recursos

Recurso humano

Investigadora:

Montoya Hurtado, Ingrid Estefani

Asesor Temático:

Dr. Farfán Bellido, René

Asesor Teórico

Dr. Farfán Bellido, René Asesor metodólogo Dr. Farfán Bellido, René

Beneficiarios: Los estudiantes de la I.E. No 55006-4, San Jerónimo 2024. De la sección A.

Recursos Materiales

Por la naturaleza de la investigación utilizaremos los siguientes bienes y materiales.

- ✓ Laptop
- ✓ Internet
- ✓ Impresora
- ✓ USB
- ✓ Hojas bond
- ✓ Engrampadora
- ✓ Lapiceros
- ✓ Sillas, mesas
- ✓ Video, grabadora
- ✓ Libros de especialidad
- ✓ Útiles de escritorio
- ✓ Celular
- ✓ Vehículo o transporte

✓ Otros.

Presupuesto

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	P. UNIT (S/)	TOTAL (S/)
MATERIALES DE ESCRITORIO			
Papel bond	2 millares	20.00	40.00
Lapiceros	1 cajas	15.00	15.00
Material bibliográfico	3 libros	30.00	90.00
Lápices	1 caja de	2.00	24.00
Plumones	12 unidades	20.00	20.00
Resaltadores	1 estuches	3.00	6.00
EQUIPO TECNOLÓGICO			
Cámara fotográfica	2 unidades	500.00	500.00
Tinta de impresora	1 unidad	120.00	480.00
USB de 16MB	4 unidades	35.00	35.00
Equipo de cómputo	1 unidad	2 000.00	2 000.00
Celular	1 unidad	500.00	500.00
Impresora	1 unidad	1000.00	100.00
Otros	.-	.-	200.00
Total			S/ 4 010.00

4.2 Financiamiento

Para la investigación se cuenta con financiamiento externo, por la que se ejecutará con recursos propios de la investigadora.

Referencias

- Acosta, I. (2022). Área matemática [presentación de diapositivas]. Grupo Cáceres Virtual. Recuperado de: <https://nombramiento.grupocaceresvirtual.com/wp-content/uploads/2022/09/>
- Acosta, I. (2022). Enfoque por competencias en el currículo nacional [presentación de diapositivas]. Grupo Cáceres Virtual. Recuperado de: <https://nombramiento.grupocaceresvirtual.com/wp-content/uploads/2022/08/ENFOQUE-P>
- Agencia de Educación. (2020). Ajedrez I: tablero y piezas. Gobierno de Argentina.
- Alonso, A., García, L., León, I., García, E., Gil, B., & Ríos L. (n.d.). *Métodos de investigación de enfoque experimental* (Informe para la asignatura Métodos de investigación en Educación Especial, Profesor Javier Murillo). PDF. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55568285/Experimental-libre.pdf>
- Amarís, M. (2002). Las múltiples inteligencias. Psicología desde el Caribe, 27-38. Recuperado de: <https://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/psicologia/article/view/1671/9417>
- Andino, M. (2018). El ajedrez como estrategia metodológica para el desarrollo del razonamiento lógico en niños y niñas de 5-6 años, visión comparativa entre las Unidades Educativas “Thomas Jefferson” y “Rincón del Saber” durante el período 2017-2018 [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitst>
- Arbulu, M. (2020). Introducción del ajedrez en secundaria como recurso didáctico [tesis de maestría, Universidad de la Rioja]. Repositorio UR. Recuperado de: <https://core.ac.uk/d>
- Arias, F. (2015). El proyecto de investigación (Sexta ed.). Caracas: Episteme. Obtenido de <https://es.slideshare.net/fidiasarias/fidias-g-arias-el-proyecto-de-investigacion-6ta-edicion>
- Arias, J. & Cobinos, M. (2021). Diseño y Metodología de la investigación. 1a ed). Enfoques Consulting EIRL. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf

- Arrieta, I. y Medrano, MC (2015). Un análisis de la capacidad espacial en estudios de ingeniería técnica. ANP, 9(2), 85-106. Recuperado de: <https://dialne>
- Astete, A. (2017). El ajedrez como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento creativo de los alumnos de la institución educativa N° 31514 “Vencedores de Junín” Junín –2017 [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/c12ed743-08c5-4273-9980-33322ab7adde>
- Bernal Torres, C. A. (2016). Metodología de la investigación: Administración, economía, humanidades y ciencias sociales (4.ª ed.). Pearson Educación de Colombia S.A.S. ISBN: 978-958-699-309-8.
- Braga, F., Criado, P., Minzer, C., y Montoto, J. (2006). Manual de Ajedrez. Dirección General de Promoción Deportiva de Madrid. <https://www.madrid.org/bvirtual/BVCM002444.pdf>
- Campbell, D., & Stanley, J. (1963). Experimental and quasi-experimental designs for research. In N. L. Gage (Ed.), *Handbook of research on teaching* (pp. 171–246). Rand McNally. <https://www.uky.edu/~eushe2/Bandura/Bandura1963RH.pdf>
- Campbell, D., y Stanley, J. (1963). Diseños experimentales y cuasi-experimentales en la investigación social. <https://www.sidalc.net/search/Record/cat-unco-ar-44272/Description>
- Cano, M., & Yajahuanca, E. (2017). El juego de ajedrez como estrategia didáctica para desarrollar la capacidad de atención en estudiantes de educación inicial, San Ignacio 2017. Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, Trujillo. https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/335/1/014160002G_014160006B_T_2018.pdf
- Cano, MA y Yajahuanca, E. (2018). El juego de ajedrez como estrategia didáctica para desarrollar la capacidad de atención en estudiantes de educación inicial, San Ignacio 2017 [Tesis de licenciatura publicada, Universidad Católica de Trujillo]. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCTB_fd12fd40edd3b7efe6141a5e019236e5
- Carrasco, S. (2019). Metodología de la investigación científica.

- Choque, M. (2016). *Juegos de ajedrez y su contribución en la concentración en niños de la institución educativa inicial N° 335 Huaraya - Moho - 2016* [Tesis de pregrado]. Universidad Alas Peruanas. <https://repositorio.uap.edu.pe/handle/20.500.12990/2220>
- Espinosa, E. (2016). Gestión de Materiales Experimentales y su Uso en Replicas de Experimentos: Un Mapeo Sistemático de la Literatura. *Revista electrónica de Computación, Informática, Biomédica y Electrónica*. <https://www.redalyc.org/journal/5122/512253114002/512253114002.pdf>
- Federación Española de Ajedrez (FEDA). (2017). *Manual de árbitros en español 2017-v2*. <https://www.ajedrezecuador.com/Manual-2017-Feda-v2-2017.pdf>
- Federación Internacional de Ajedrez. (2016). Ajedrez una herramienta para la educación y la salud. Recuperado de: <https://feda.org/feda2k16/wp-content/uploads/Ajedrez-una-Herramienta-para-la-Educaci%C3%B3n.pdf>
- Flores, T. y Ventura, Y. (2018). Uso del ábaco de diez cuentas y su influencia en el aprendizaje de la matemática en el segundo grado de primaria, Planteles de Aplicación “Guamán Poma de Ayala”. Ayacucho, 2017 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga]. <https://repositorio.unsch.edu.pe/items/13d80067-a2d8-4136-8d07-43ea95c0000a>
- Fuentes, N. (2015). *El desarrollo del razonamiento lógico matemático mediante la práctica del ajedrez en el ámbito de la educación primaria* (Tesis de maestría). Universidad del Valle de Cuernavaca, S.C. <https://esnaj.mx/pdf/tesisn.pdf>
- Fundación Deportiva Municipal Valencia. (2012). *Reglamento de ajedrez*. <https://www.fdmvalencia.es/wp-content/uploads/2013/03/Reglamento-Ajedrez-2012.pdf>
- Gairín, J., & Fernández, J. (2010). Enseñar matemáticas con recursos de ajedrez. *Tendencias Pedagógicas*, 15, 57–90. <https://doi.org/10.15366/tp2010.15.003>
- García, J., Pérez, M., & Lahera, M. (2022). Compromiso académico de los estudiantes de licenciatura en enfermería en condiciones de educación a distancia. *Revista Cubana de Enfermería*, 38(1). Recuperado de: <http://scielo.sld.cu/pdf/enf/v38>

- Guarniz, C. (2019). Competencias del área de matemática. Tarea docente. <https://www.carlosguarnizteaches.com/2019/08/area-matematica-competencias.html>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2004). *Metodología de la investigación* (4a ed.). McGraw-Hill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2016). *Metodología de la Investigación*.
- Hilario, J. (2012). El aprendizaje cooperativo para mejorar la práctica pedagógica en el Área de Matemática en el nivel secundario de la Institución Educativa “Señor de la Soledad”–Huaraz, región Ancash en el año 2011 [Tesis de doctorado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. Recuperado de: https://www.lareferencia.info/vufind/Record/PE_09e054604eaf37c342195dace81e4e2c
- Huayta, S., & Villalobos, W. (2022). *Ajedrez y su relación con el desarrollo de los procesos cognitivos en los estudiantes de 10 a 13 años de las academias de ajedrez de la ciudad de Cusco - 2021* [Tesis de pregrado]. Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco. <https://repositorio.unsaac.edu.pe/handle/20.500.12918/6595>
- Irrazábal, N., & Molinari, MC (2005). *Técnicas experimentales en la investigación de la comprensión del lenguaje*. Universidad de Buenos Aires, Argentina. <https://www.redalyc.org/pdf/805/80537309.pdf>
- Iturrioz, E. (2014). *Ajedrez y desarrollo cognitivo: Análisis del desempeño de niños en una prueba de ajedrez* [tesis de pregrado, Universidad de la República]. Repositorio SIFP. Recuperado de: <https://sifp.psico.edu.uy/sites/default>
- Medina, M. (2017). *Estrategias para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático*. [Editorial o institución]. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6595073.pdf>
- Medina, M., Rojas, C., Bustamante, W., Martel, C., Castillo, R., & Loaiza, R. (2023). *Metodología de la investigación: Técnicas e instrumentos de investigación*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú SAC. <https://bida.uclv.edu.cu/bitstream/handle/123456789/17350/80-M%C3%A9todo%20de%20la%20investigaci%C3%B3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Ministerio de Educación. (2016). *Buenas prácticas docentes: Números*. <https://www.minedu.gob.pe/buenaspracticadocentes/pdf/numeros-2016.pdf>
- Münch, L., & Ángeles, E. (2019). *Métodos y técnicas de investigación*. Pearson o Trillas (edición actualizada). <https://es.slideshare.net/slideshow/metodos-y-tecnicas-de-investigacion-munch-lourdes-y-angeles-ernesto/250494232>
- Nortes, R., & Nortés, A. (2015). El ajedrez como recurso didáctico en la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas. *Números*, 89, 9-31. <https://mdc.ulpgc.es/files/original/b7edfe62e614b61590838bce1314c37dfe5e8bb6.pdf>
- Ortiz, R., Ortiz, R., García, L., Pérez, C., & Ramírez, M. (2019). Neuroscientific evidence support that chess improves academic performance in school. *Revista Mexicana de Neurociencia*, 20(4), 194–199. <https://doi.org/10.24875/RMN.M19000060>
- Paco, M. (2023). El ajedrez y su beneficio en las escuelas de la ciudad de La Paz. *Franz Tamayo - Revista De Educación*, 5(13), 63–81. <https://doi.org/10.61287/revistafranztamayo.v.5i13.4>
- Palomo, S. (2017). *Cartilla de ajedrez: “Pienso, luego juego”*. Biblioteca Popular Prof. Nora Raquel Godoy; CONABIP. <https://www.conabip.gob.ar/sites/default/files/CARTILLA%20AJEDREZ.pdf>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1997). *Psicología del niño* (14a ed.). Ediciones Morata. (Obra original publicada en 1966). <https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina38882.pdf>
- Quiroga, S. (2012). *Ajedrez, curriculum y participación de los estudiantes*. EAE. <https://www.aacademica.org/sergio.ricardo.quiroga/43.pdf>
- Quispe, N. & Aymachoque, L. (2020). Aplicación del ajedrez deportivo en el desarrollo de habilidades intelectuales. *Revista UNAMAD*, 1-10. <https://repositorio.unamad.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14070/719/004-1-6-061.pdf>
- Ramos, R. (2023). El ajedrez como herramienta para el fortalecimiento del pensamiento métrico espacial en los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa

Carlos Restrepo Araujo del municipio de Bosconia.
<https://repositorio.umariana.edu.co/items/689d5514-9b29-4ec1-b18a-0b54386887b9>

- Reidl, L. (2013) Confiabilidad en la medición. *Investigación educ. médica* [online]. 2013, vol.2, n.6. pp.107-111. Disponible en:
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000200007
- Robles, A. (2025). *Desarrollo del pensamiento lógico matemático por medio de la estrategia activa del ajedrez para favorecer la capacidad analítica de los niños* (Tesis de maestría, Universidad Politécnica Salesiana). Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/30483/1/MSQ1000.pdf>
- Rodríguez, N, Piscocoya, G., Puente, L., Collanqui, P., Zelarayan, M., Díaz, M., Monteza, W., Paz, G., & Isidro, L. (2015). *Rutas del aprendizaje: ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes? III Ciclo, Área Curricular Matemática 1.º y 2.º grados de Educación Primaria*. Ministerio de Educación del Perú.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/7775>
- Supo, J. (2025). *Niveles de investigación: Una clasificación emergente fundamentada en el análisis de datos para la investigación científica* (1.ª ed.). BIOESTADISTICO.
https://bioestadistico.com/libro/Supo_2025_Niveles_de_Investigacion.pdf
- UNESCO. (2022). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2021/2: Los actores no estatales en la educación: ¿Quién elige? ¿Quién pierde?* (GEM Report). <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382957>
- Valencia, J. (2023). *El ajedrez como estrategia didáctica para contribuir al desarrollo de habilidades en el pensamiento espacial en estudiantes de 4º de primaria basado en el modelo de Van Hiele* [Propuesta de trabajo de grado, Licenciatura en Matemáticas]. Universidad del Quindío. <https://funes.uniandes.edu.co/wp-content/uploads/tainacan-items/32454/1313791/Valencia2023El.pdf>
- Vizcaíno, P., Cedeño, R., & Maldonado, I. (2023). Metodología de la investigación científica: guía práctica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 9723-9762. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658



Vygotsky, L. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*.

ANEXOS

Anexo 1

Resolución Directoral de Aprobación del Trabajo de Investigación

"Educatando en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario"






**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**
RM.N° 267-2020-MINEDU

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
APROBACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PARA LA OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO
DE BACHILLER EN EDUCACIÓN
 PPD 2024 I
 AULA 8

R.D. No. 739-2024- EESP.Púb."ISCO"/DG.-HTA

Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DIRECTOR GENERAL (e)

HUANTA - 2024



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Resolución R.M. N° 225
Adecuación a Instituto D.S. N°
Autorización de Funcionamiento D.S.
Escuela de Educación R.M. N° 267-2017-ED



Investigación del Aula 8, elevó el **INFORME N° 005 -2024-ASESOR DEINVEST. /PPD I AULA 8 - EDUC. PRIM. /EESPP"JSCO"-HTA.** dando el aval correspondiente para la Aprobación Resolutiva del Proyecto de Investigación en el marco del plan curricular y del cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos.

Que, el Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, en amparo a sus facultades, con fecha 26 de julio de 2024 y en el marco del cumplimiento y la conformidad con la *Ley No 30512, su reglamento, modificatorias y el Reglamento de Grados y Títulos* se oficializa la **APROBACIÓN** de los *Proyectos de Investigación* de los participantes del Programa de Profesionalización Docente 2024 I del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe Aula 8 cuyo Formador Asesor es el Dr. Rene Farfán Bellido, por tanto:

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR los **PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente 2024 I del Programa de Estudios de Educación Primaria Intercultural Bilingüe Aula 8 de las/os que a continuación se detalla:

PPD 2024 CICLO I		
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	TITULOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
1	ALTAMIRANO MEDINA, ELI NICOLASA	Conciencia ambiental en la Institución Educativa Primaria N° 54082 "Semillas del Saber" Apurímac 2024.
2	ALLCAHUAMÁN ARANGO, ROGELIO	La higiene del sueño en niños y niñas de la Institución Educativa N° 54157. Andahuaylas 2024.
3	BARRERA HURTADO, MARIBEL	Hogares disfuncionales y proceso de aprendizaje en personal social en estudiantes del III Ciclo de la Institución Educativa N° 54209. Andahuaylas 2024.
4	BONILLA PALOMINO, DEBORA JESICA	Participación familiar y Competencia se comunica oralmente en su lengua materna en estudiantes del III Ciclo, Institución Educativa N° 38242. Vilcas Huamán 2024.
5	BULEJE OCAMPO, HERIC GONZALO	Habilidades blandas y convivencia escolar en estudiantes del IV Ciclo de la Institución Educativa N° 54656 "El Buen Saber" Talavera, Andahuaylas 2024.
6	CORDERO MEZA, MARISOL	Crianza permisiva de los padres y su vínculo con la comunicación asertiva en el quinto grado de la Institución Educativa Pitirinkeni, Cusco 2024.
7	CONDOR AGUILAR, EFRAIN	Pensamiento crítico y comprensión lectora en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa "San Francisco de Asís" de Huanta, Ayacucho 2024.
8	ESPINOZA CURIÑAUPA, LILIANA	Materiales didácticos estructurados en la competencia resuelven problemas de cantidad en estudiantes del primer grado de la Institución educativa "María Auxiliadora" Huanta 2024.
9	FARFÁN CORPUS, TEODOSIA	Lectura de cuentos y práctica de saberes ancestrales en escolares del cuarto grado de la Institución Educativa N° 38305. Huanta 2024.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
 Reapertura RM. N° 20070-001-00001
 Adecuación a Instituto DS
 Autorización de Funcionamiento
 Escuela de Educación RM. N° 20070-001-00001



10	GUZMAN PACHECO, VALENTIN	Materiales didácticos en el aprendizaje lectoescritura en escolares del segundo grado de la Institución Educativa 38297/Mx-P Chaca, Huanta 2024.
11	HUARCAYA QUINO, VIDAL	Identidad cultural y desempeño académico en estudiantes de la Institución educativa N° 501349 del distrito de Kimbiri, Cusco 2024.
12	MENDEZ CABRERA, ARTURO	Método Dewey para desarrollar la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos en estudiantes del IV Ciclo, N° 38361. Sivia 2024.
13	MONTOYA HURTADO, INGRID ESTEFANI	El ajedrez para resolver problemas de forma movimiento y localización en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4. Andahuaylas 2024.
14	MUCHARI SAICO, KELLY	Conducta asertiva en escolares del quinto grado de la Institución Educativa "María Auxiliadora" Huanta 2024.
15	ORTIZ TITO FLORINDA	Lectoescritura en quechua y construcción del pensamiento crítico en estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 24076. Lucanas 2024.
16	PAUCAR TICLLA, THALÍA	Nivel de uso de las Tabletas Digitales en escolares del III Ciclo de la Institución Educativa N° 501370. Manitinkiri 2024.
17	QUISPE GAMBOA, WALDIMAR	Programa de activación emocional para mejorar la atención en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa N° 54177. Talavera 2024.
18	RIVERA VALLADOLID, LUIS	Estimulación temprana y nivel de lenguaje oral en niños del primer grado de la Institución Educativa Señor de los Milagros La Mar 2024.
19	ROJAS CARTOLÍN, EDWIN	Artes plásticas en el desarrollo de las habilidades creativas en estudiantes del V Ciclo de la Institución Educativa N° 54185. Cayara, Chincheros 2024.
20	RUELAS ROJAS, PATRICIA LILY	Inteligencia socioemocional y comprensión lectora en escolares del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa N° 2084 Carabayllo, Lima 2024.
21	SANTIAGO PAUCAR, HOSTRIGILDA MARGOLINA	La motricidad fina y Lectoescritura en escolares del primer grado de la Institución Educativa Mitha Jerí de Añaños, San Miguel, La Mar 2024.
22	VELASQUE ACUÑA, JOHN GABRIEL	Nivel de comprensión escrita del idioma quechua en estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 54551. Andahuaylas 2024.
23	VIGURIA PEREZ, EDITH	Nivel de desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 55006 – 4. Andahuaylas 2024.
24	VÍLCHEZ CARRIÓN, CARLOS	Las Infografías y habilidades comunicativas en escolares del segundo grado de la Institución Educativa N° 54223, Pumachuco. Chincheros, Apurímac 2024.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
 Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
 Reapertura RM. N° 228-82-ED
 Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
 Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

25	VILLA HUILLCA, JUAN NESTOR	La historieta como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora en estudiantes del IV Ciclo de la Institución Educativa N° 501459. Kimbiri 2024.
----	----------------------------	--

ARTICULO SEGUNDO.- DISPONER que, el área de Repositorio Institucional registre e inscriba en la base de datos los Proyectos de Investigación para el control correspondiente.

ARTICULO TERCERO.- ENCARGAR al Webmaster de la Escuela la publicación en la Página Web y en el Portal de Transparencia.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHIVÉSE



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
 HUANTA
 Dr. *Walter Mariang Arce Villar*
 DIRECTOR GENERAL



Anexo 2

Resolución Directoral de Expedito del Trabajo de Investigación.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 226-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 297-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 0143-2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 20 de febrero del 2025

Visto, los documentos con registro TM20250515-F, TM20250508-F, TM20250492-F, TM20250533, TM20250624-F, TM20250639-F, TM20250644-F, TM20250617-F, TM20250453-F, TM20250519-F, TM20250511-F, TM20250592-F, TM20250586-F, TM20250524-F, TM20250618-F, TM20250493-F, TM20250505-F, TM20250591-F, TM20250523-F, TM20250520-F, TM20250510-F, TM20250518-F, TM20250494-F;

CONSIDERANDO:

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, la LEY N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, DS No 010-2017-MINEDU Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, DU No 017-2020-MINEDU Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, DS N° 016-2021-MINEDU Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y LEY N° 31653 Ley que Modifica la Ley 30512, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2025;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, **Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior**, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle".

Que, es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación, siendo política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe y cumplir con el



objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Que es necesario aprobar en calidad de expedito los Trabajos de Investigación Educativa, presentado por el/la estudiante participante del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe – PPD 2024, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparado en el OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. – DECLARAR EXPEDITO los **TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente - PPD 2024 siguientes:

Nº	INVESTIGADOR (A)	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	PROG. ESTUDIOS
01	ALTAMIRANO MEDINA, ELI NICOLASA	Conciencia ambiental en la Institución Educativa Primaria N° 54082 "Semillas del Saber" Apurímac 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
02	ALLCCAHUAMÁN ARANGO, ROGELIO	La higiene del sueño en niños y niñas de la Institución Educativa N° 54157. Andahuaylas 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
03	BARRERA HURTADO, MARIBEL	Hogares disfuncionales y proceso de aprendizaje en personal social en estudiantes del III Ciclo de la Institución Educativa N° 54209. Andahuaylas 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
04	BULEJE OCAMPO, HERIC GONZALO	Habilidades blandas y convivencia escolar en estudiantes del IV Ciclo de la Institución Educativa N° 54656 "El Buen Saber" Talavera, Andahuaylas 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
05	CHOCCE GAVILAN MARCELINO	El método de Miguel de Guzmán en la resolución de problemas matemáticos en estudiantes de Educación Primaria de San Gerardo, Sivia 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
06	CONDOR AGUILAR, EFRAIN	Pensamiento crítico y comprensión lectora en estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa "San Francisco de Asís" de Huanta, Ayacucho 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe


ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Huanta – Ayacucho

 Ley Creación N° 16737
 Resapertura RM. N° 228-82-ED
 Adecuación a Instituto OS. N° 010-85-ED
 Autorización de Funcionamiento OS. N° 09-94-ED
 Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU


07	CORDERO MEZA, MARISOL	Crianza permisiva de los padres y su vínculo con la comunicación asertiva en el quinto grado de la Institución Educativa Pitirinkení, Cusco 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
08	JANAMPA QUINTERO, FREDY FRANCISCO	La convivencia escolar y el bien común en escolares del III Ciclo de la Institución Educativa N° 38447/Mx-P de Sivia 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
09	LEGUIA CENTENO, AMERICO	Entorno familiar y procrastinación académica de estudiantes de Cuarto de Primaria de la Institución Educativa N° 54078 de Andahuaylas 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
10	LLACTA HUAROC, ENERSON	Clima laboral y su relación con la satisfacción laboral de los servidores de la Unidad de Gestión Educativa Local, Churcampa, Huancavelica 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
11	MENDEZ CABRERA, ARTURO	Método Dewey para desarrollar la competencia indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos en estudiantes del IV Ciclo, N° 38361. Sivia 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
12	MONTOYA HURTADO, INGRID ESTEFANI	El ajedrez para resolver problemas de forma movimiento y localización en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4. Andahuaylas 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
13	MUCHARI SAICO, KELLY	Conducta asertiva en escolares del quinto grado de la Institución Educativa "María Auxiliadora" Huanta 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
14	ORTIZ TITO, FLORINDA	Lectoescritura en quechua y construcción del pensamiento crítico en estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 24076. Lucanas 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
15	PARIONA NAVARRO, ENRRIQUE	Habilidades blandas y la convivencia escolar en estudiantes del V Ciclo de la Institución Educativa Obayery, Pichari, Cusco 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
16	QUISPE GAMBOA, WALDIMAR	Programa de activación emocional para mejorar la atención en estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa N° 54177. Talavera 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
17	ROJAS CARTOLÍN, EDWIN	Artes plásticas en el desarrollo de las habilidades creativas en estudiantes del V Ciclo de la Institución Educativa N° 54185. Cayara, Chincheros 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto OS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento OS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 367-2020-MINEDU

18	RUELAS ROJAS, PATRICIA LILY	Inteligencia socioemocional y comprensión lectora en escolares del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa N° 2084 Carabayllo, Lima 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
19	SUMARI VILCHEZ, NELIDA	Habilidades de comunicación y clima organizacional de los docentes de la Institución Educativa N° 38494/Mx-P de Sarhua, Víctor Fajardo, Ayacucho 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
20	VALLEJOS ARIAS, NATALIA	Inteligencia ecológica y conciencia ambiental en estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 54203 de Maramara, Chincheros, Apurímac 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
21	VELASQUE ACUÑA, JOHN GABRIEL	Nivel de comprensión escrita del idioma quechua en estudiantes de primaria de la Institución Educativa N° 54551. Andahuaylas 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
22	VIGURIA PEREZ, EDITH	Nivel de desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 55006 – 4. Andahuaylas 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe
23	VÍLCHEZ CARRIÓN, CARLOS	Las Infografías y habilidades comunicativas en escolares del segundo grado de la Institución Educativa N° 54223, Pumachuco. Chincheros, Apurímac 2024.	Educación Primaria Intercultural Bilingüe

SEGUNDO. - AUTORIZAR, a partir de la fecha, continuar con los trámites para la sustentación del Trabajo de Investigación cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela.

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a los/las interesados (as), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE

DISTRIBUCIÓN:
Interesados (as)
Archivo
WMAV/D.G.(e)
prd/sec.

Dr. Walter Blázquez Arce Villa
 DIRECTOR GENERAL

Anexo 3

Resolución Directoral de autorización de Sustentación del Trabajo de Investigación.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral No. 0253-2025-EESP.Púb."JSCO"/DG-HTA

Huanta, 26 de marzo de 2025

Visto, el Expediente **TM20250920-F** de fecha **13 de marzo del 2025** y la **Resolución Directoral de Expedito No 0143-2025-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **20 de febrero del 2025**;

CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 441-2019-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



Jr. Razuhuilca 624 – Huanta
Teléfono: 323042
www.eesppjSCO.edu.pe
informes@eesppjSCO.edu.pe



Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el **OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-URH**;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN conducente a la **OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**, de acuerdo al siguiente detalle:

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
EL AJEDREZ PARA RESOLVER PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 55006-4, ANDAHUAYLAS 2024.	
AUTOR(A)	MONTOYA HURTADO, INGRID ESTEFANI
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	4 DE ABRIL DE 2025
HORA	4:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (e)
prd/sec.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Dr. Walter Mariano Arce Villar
DIRECTOR GENERAL

Anexo 4

Resolución Directoral de Nominación de Jurados



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reapertura RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 08-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral No. 0254-2025-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 26 de marzo de 2025

Visto, el Expediente *TM20250920-F* de fecha *13 de marzo del 2025* y la *Resolución Directoral de Expedito No 0143-2025-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *20 de febrero del 2025*;

CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 441-2019-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos y facultado por el **OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-URH**;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMINAR; a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**, tal como se detalla a continuación:

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	SECRETARIO	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	VOCAL	Mg. FREDDY ROLAND PINEDA TAPIA

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
EL AJEDREZ PARA RESOLVER PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 55006-4, ANDAHUAYLAS 2024.	
AUTOR (A)	MONTOYA HURTADO, INGRID ESTEFANI
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	4 DE ABRIL DE 2025
HORA	4:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al Jurado Examinador e interesado(a), el contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- AUTORIZAR la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2025.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
WMAV/D.G. (c)
prd/sec.



Anexo 5

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARAIBLES DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>Problema General</p> <p>¿En qué medida la aplicación del ajedrez influye en la resolución de problemas de forma movimiento y localización en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4, San Jerónimo 2024?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la influencia de la aplicación del ajedrez en la resolución de problemas de forma movimiento y localización en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N°55006-4, San Jerónimo 2024.</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>La aplicación del ajedrez influye de manera significativa en la resolución de problemas de forma movimiento y localización en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N°55006-4, San Jerónimo 2024.</p>	<p>V1</p> <p>Aplicación del Ajedrez</p> <p>DIMENSIONES</p> <p>Frecuencia de la intervención</p> <p>Profundidad del contenido</p> <p>Compromiso de los estudiantes</p>	<p>Paradigma: positivista</p> <p>Enfoque: cuantitativa</p> <p>Tipo de estudio: Experimental</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseños de investigación: Pre experimental</p> <p>Población: los estudiantes de la I.E. No 55006-4, San Jerónimo 2024. N=26.</p>
<p>Problemas Específicos:</p> <p>¿En qué medida la aplicación del ajedrez influye en la mejora de la capacidad de análisis espacial en estudiantes del</p>	<p>Objetivos Específicos</p> <p>Determinar la influencia de la aplicación del ajedrez en la capacidad de análisis espacial en estudiantes del</p>	<p>Hipótesis Específicas</p> <p>La aplicación del ajedrez influye de manera significativa en la capacidad de análisis espacial en</p>	<p>V2</p> <p>Resolución de problemas de forma movimiento y localización</p>	<p>Muestra: los estudiantes de la I.E. No 55006-4, San Jerónimo 2024. De la sección A. n=15.</p>

<p>espacial en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N°55006-4, San Jerónimo 2024.</p> <p>¿En qué medida la aplicación del ajedrez influye en la mejora de la aplicación de estrategias en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4, San Jerónimo 2024?</p> <p>¿En qué medida la aplicación del ajedrez influye en la mejora de la capacidad de autonomía en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa</p>	<p>primer grado de la Institución Educativa N°55006-4, San Jerónimo 2024.</p> <p>Determinar la influencia de la aplicación del ajedrez en la aplicación de estrategias en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N°55006-4, San Jerónimo 2024.</p> <p>Determinar la influencia de la aplicación del ajedrez en la capacidad de autonomía en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N°55006-4, San Jerónimo 2024.</p>	<p>estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N°55006-4, San Jerónimo 2024.</p> <p>La aplicación del ajedrez influye de manera significativa en la aplicación de estrategias en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4, San Jerónimo 2024.</p> <p>La aplicación del ajedrez influye de manera significativa en la capacidad de autonomía en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa</p>	<p>DIMENSIÓN</p> <p>Capacidad de análisis espacial</p> <p>Aplicación de estrategias.</p> <p>Autonomía en el aprendizaje</p>	<p>Técnicas de muestreo:</p> <p>recolección de datos</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos del material experimental y la prueba educativa del pre y post test (Validez y confiabilidad): el Instrumento se somete al juicio de experto.</p> <p>Confiabilidad. Los ítems se someten a una prueba de alfa de crombash.</p> <p>Técnicas de procesamiento.</p> <p>Estadística descriptiva. Excel y PPSS</p> <p>Estadística inferencial. Prueba de normalidad y prueba de hipótesis</p>
---	--	---	--	---

N° 55006-4, San Jerónimo 2024?		N°55006-4, San Jerónimo 2024.		
-----------------------------------	--	----------------------------------	--	--

Anexo 6

Matriz operacionalización de variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable Independiente Aplicación del ajedrez	El ajedrez es un juego que se puede enseñar a los estudiantes en los primeros años de su escolarización. Por ello, los futuros profesores y quienes están en su ejercicio deberán conocer algunas técnicas para llevarlas a cabo, más debido al paralelismo que tiene con la enseñanza de las matemáticas; para que, de este modo, se pueda	Se elaborará un módulo experimental sobre la aplicación del ajedrez, de acuerdo de las dimensiones, que serán aplicadas en su doce sesiones experimentales.	Frecuencia de la intervención	Número de sesiones semanales	Nominal Si/ no
				Duración de cada sesión	
				Consistencia en la implementación	
			Profundidad del contenido	Complejidad de los problemas de ajedrez	
				Variedad de estrategias enseñadas	
				Integración curricular	
			Compromiso de los estudiantes	Participación activa	
				Interés mostrado por los estudiantes	
				Feedback de los estudiantes	

	utilizar como recurso en su enseñanza-aprendizaje (Martínez y Nortes, 2018).				
Variable Dependiente	Es el proceso de identificar y solucionar problemas relacionados con la identificación de formas geométricas, y localización de movimientos necesarios dentro de un espacio dado, y la precisión en la ubicación de objetos en un contexto espacial. Este tipo de resolución de problemas es crucial en campos como la robótica, la navegación,	Para medir la variable Resolución de problemas de forma movimiento y localización, se elaborará una prueba objetiva de acuerdo a las dimensiones, y estará conformado por 30 items.	Capacidad de análisis espacial	Identificación de patrones Orientación espacial Orientación espacial	Ordinal Inicio Proceso Logrado Logro Destacado
Resolución de problemas de forma, movimiento y localización			Aplicación de estrategias.	Uso de técnicas específicas Adaptabilidad a nuevos problemas Eficiencia en la resolución	
			Autonomía en el aprendizaje	Iniciativa para resolver problemas Persistencia en tareas desafiantes Autoevaluación del desempeño	

	<p>la visión por computadora y el diseño asistido por computadora, donde se requiere una profunda comprensión de cómo los objetos se configuran y desplazan en el espacio, así como la capacidad. De planificación y ejecución de acciones basadas en esa comprensión espacial. (MINEDU, 2016)</p>				
--	--	--	--	--	--

Anexo 7

Matriz Instrumental

Variables	Dimensiones	Indicadores	ITEMS	Escala de medición
Variable Independiente Aplicación del ajedrez	Frecuencia de la intervención	<ul style="list-style-type: none"> • Planificación anticipada de las sesiones de intervención antes de la ejecución. • Organización adecuada de los materiales de intervención para la ejecución. • Adecuación precisa de contenidos para el desarrollo de las sesiones. • Evaluación permanente durante el proceso de intervención de las sesiones. • Temporalización precisa de la aplicación en las sesiones de aprendizaje. • Continuación semanal de la práctica de juego de ajedrez en el aula. • Duración de dos horas semanales de la práctica de ajedrez en el aula. • Evaluación oportuna del proceso de la ejecución de las sesiones de aprendizaje • Corrección precisa de las debilidades encontradas en las sesiones de aprendizajes 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Planifica anticipadamente de las sesiones de intervención antes de la ejecución? • ¿Organiza adecuadamente de los materiales de intervención para la ejecución? • ¿Adecua de forma precisa de contenidos para el desarrollo de las sesiones? • ¿Evalúa permanentemente durante el proceso de intervención de las sesiones? • ¿Temporaliza de forma precisa la aplicación en las sesiones de aprendizaje? • ¿Continúa semanalmente la práctica de juego de ajedrez en el aula? • ¿Duración dos horas semanales de la práctica de ajedrez en el aula? • ¿Evalúa oportunamente l proceso de la ejecución de las sesiones de aprendizaje? • ¿Corrige de forma precisa las debilidades encontradas en las sesiones de aprendizajes? 	Nominal Si/ no

Profundidad del contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación clara de las piezas de ajedrez durante un juego en el aula. • Ubicación correcta de cada movimiento de las piezas ajedrez en el tablero. • Anticipación oportuna para poder mover y realizar una jugada. • Predicción acertada de los movimientos del oponente durante el juego de ajedrez 14, Argumentación clara sobre la jugada y la consecuencia que realiza. • Aplicación estratégica de movimientos de piezas durante el juego de ajedrez. • Organización oportuna de los equipos de trabajo en el aula. • Distribución adecuada de espacios en el aula para el trabajo del ajedrez. • Evaluación permanente durante el proceso de intervención de las sesiones 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Identifica claramente las piezas de ajedrez durante un juego en el aula? • ¿Ubica correctamente cada movimiento de las piezas de ajedrez en el tablero? • ¿Anticipa oportunamente para poder mover y realizar una jugada durante el juego de ajedrez? • ¿Predice acertadamente los movimientos del oponente durante el juego de ajedrez? • ¿Argumenta claramente sobre la jugada y la consecuencia que realiza en el juego de ajedrez? • ¿Aplica estrategias al mover las piezas durante el juego de ajedrez? • ¿Organiza oportunamente los equipos de trabajo en el aula para actividades colaborativas? • ¿Distribuye adecuadamente los espacios en el aula para el trabajo del ajedrez? • ¿Evalúa permanentemente su progreso durante las sesiones de ajedrez?
Compromiso de los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> • Organización oportuna de los equipos de trabajo en el aula. • Distribución adecuada de espacios en el aula para el trabajo del ajedrez. • Evaluación permanente durante el proceso de intervención de las sesiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Organiza oportunamente los equipos de trabajo en el aula para las actividades de ajedrez? • ¿Distribuye adecuadamente los espacios en el aula para el trabajo del ajedrez?

		<ul style="list-style-type: none"> • Organización adecuada de los materiales de ajedrez durante las actividades en clase. • Participación activa en la asignación de roles dentro del equipo de trabajo en actividades colaborativas. • Realización efectiva de las tareas planificadas durante las sesiones de ajedrez en el tiempo asignado. • Monitoreo constante de su propio progreso durante las prácticas de ajedrez en clase. • Aprovechamiento adecuado del espacio asignado en el aula para el desarrollo de actividades relacionadas con el ajedrez 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Evalúa de manera permanente su desempeño durante el proceso de intervención de las sesiones? • ¿Organiza adecuadamente los materiales de ajedrez durante las actividades en clase? • ¿Participa activamente en la asignación de roles dentro del equipo de trabajo en actividades colaborativas? • ¿Realiza de manera efectiva las tareas planificadas durante las sesiones de ajedrez en el tiempo asignado? • ¿Monitorea constantemente su propio progreso durante las prácticas de ajedrez en clase? • ¿Aprovecha adecuadamente el espacio asignado en el aula para el desarrollo de actividades relacionadas con el ajedrez? 	
<p>Variable dependiente</p> <p>Resolución de problemas de forma, movimiento y localización</p>	Capacidad de análisis espacial	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación precisa de las coordenadas en el tablero de ajedrez durante una partida en clase. • Ubicación correcta de las piezas de ajedrez en sus posiciones iniciales al comenzar el juego. • Interpretación clara de los movimientos posibles de las piezas de ajedrez en el tablero. • Visualización adecuada de las trayectorias de las piezas en el tablero durante una jugada. 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Identifica con precisión las coordenadas en el tablero de ajedrez durante una partida en clase? • ¿Ubica correctamente las piezas de ajedrez en sus posiciones iniciales al comenzar el juego? • ¿Interpreta claramente los movimientos posibles de las piezas de ajedrez en el tablero? • ¿Visualiza adecuadamente las trayectorias de las piezas en el tablero durante una jugada? 	<p>Ordinal</p> <p>Inicio Proceso Logrado Logro destacado</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Anticipación acertada del impacto de un movimiento en la configuración del tablero de ajedrez. • Reconocimiento oportuno de los límites del espacio en el tablero para mover las piezas estratégicamente. • Deducción correcta de las mejores posiciones para proteger o atacar con las piezas de ajedrez en una situación de juego 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Anticipa acertadamente el impacto de un movimiento en la configuración del tablero de ajedrez? • ¿Reconoce oportunamente los límites del espacio en el tablero para mover las piezas estratégicamente? • ¿Deduce correctamente las mejores posiciones para proteger o atacar con las piezas de ajedrez en una situación de juego? 	
○	Aplicación de estrategias.	<ul style="list-style-type: none"> • Selección adecuada de la pieza de ajedrez para realizar un movimiento estratégico en el juego. • Implementación efectiva de una estrategia de ataque en el tablero durante una partida. • Aplicación correcta de una defensa básica para proteger las piezas durante una sesión de ajedrez. • Desarrollo oportuno de un plan para ocupar espacios clave en el tablero de ajedrez. • Evaluación adecuada de las posibles jugadas del oponente para ajustar la estrategia propia en el juego. • Uso eficiente de las piezas disponibles para crear una posición ventajosa en el tablero. 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Selecciona adecuadamente la pieza de ajedrez para realizar un movimiento estratégico en el juego? • ¿Implementa efectivamente una estrategia de ataque en el tablero durante una partida? • ¿Aplica correctamente una defensa básica para proteger las piezas durante una sesión de ajedrez? • ¿Desarrolla oportunamente un plan para ocupar espacios clave en el tablero de ajedrez? • ¿Evalúa adecuadamente las posibles jugadas del oponente para ajustar la estrategia propia en el juego? • ¿Utiliza de manera eficiente las piezas disponibles para crear una posición ventajosa en el tablero? 	○

		<ul style="list-style-type: none"> • Ajuste preciso de la estrategia en función de la evolución del juego durante una partida de ajedrez. 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Ajusta de manera precisa la estrategia en función de la evolución del juego durante una partida de ajedrez? 	
	Autonomía en el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Selección autónoma de las piezas de ajedrez necesarias para realizar un movimiento en el tablero. • Aplicación independiente de las reglas básicas del ajedrez durante una partida en clase. • Planificación propia de una estrategia de juego sin asistencia directa del docente. • Evaluación personal de las posibles jugadas y sus consecuencias en el tablero de ajedrez. • Resolución autónoma de problemas de ubicación de piezas en el tablero durante el juego. • Desarrollo independiente de tácticas para mejorar la posición en el tablero de ajedrez. • Reflexión personal sobre las decisiones tomadas durante el juego y ajuste de estrategias sin intervención externa. 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Selecciona de manera autónoma las piezas de ajedrez necesarias para realizar un movimiento en el tablero? • ¿Aplica de forma independiente las reglas básicas del ajedrez durante una partida en clase? • ¿Planifica por sí mismo una estrategia de juego sin asistencia directa del docente? • ¿Evalúa personalmente las posibles jugadas y sus consecuencias en el tablero de ajedrez? • ¿Resuelve de manera autónoma los problemas de ubicación de piezas en el tablero durante el juego? • ¿Desarrolla de forma independiente tácticas para mejorar la posición en el tablero de ajedrez? • ¿Reflexiona sobre las decisiones tomadas durante el juego y ajusta las estrategias sin intervención externa? 	

Anexo 8

Instrumentos de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR**Resolución de problemas de forma, movimiento y localización**

En inicio=1	En Proceso =2	En logro previsto= 3	En logro destacado=4
-------------	---------------	-------------------------	-------------------------

Nº	Resolución de problemas de forma, movimiento y localización					
	Dimensión 1 Capacidad de análisis espacial	1	2	3	4	ob
1	¿Identifica con precisión las coordenadas en el tablero de ajedrez durante una partida en clase?					
2	¿Ubica correctamente las piezas de ajedrez en sus posiciones iniciales al comenzar el juego?					
3	¿Interpreta claramente los movimientos posibles de las piezas de ajedrez en el tablero?					
4	¿Visualiza adecuadamente las trayectorias de las piezas en el tablero durante una jugada?					
5	¿Anticipa acertadamente el impacto de un movimiento en la configuración del tablero de ajedrez?					
6	¿Reconoce oportunamente los límites del espacio en el tablero para mover las piezas estratégicamente?					
7	¿Deduce correctamente las mejores posiciones para proteger o atacar con las piezas de ajedrez en una situación de juego?					
	Dimensión 2. Aplicación de estrategias.	1	2	3	4	ob
8	¿Selecciona adecuadamente la pieza de ajedrez para realizar un movimiento estratégico en el juego?					
9	¿Implementa efectivamente una estrategia de ataque en el tablero durante una partida?					
10	¿Aplica correctamente una defensa básica para proteger las piezas durante una sesión de ajedrez?					
11	¿Desarrolla oportunamente un plan para ocupar espacios clave en el tablero de ajedrez?					
12	¿Evalúa adecuadamente las posibles jugadas del oponente para ajustar la estrategia propia en el juego?					
13	¿Utiliza de manera eficiente las piezas disponibles para crear una posición ventajosa en el tablero?					
14	¿Ajusta de manera precisa la estrategia en función de la evolución del juego durante una partida de ajedrez?					
	Dimensión 3 Autonomía en el aprendizaje	1	2	3	4	ob
15	¿Selecciona de manera autónoma las piezas de ajedrez necesarias para realizar un movimiento en el tablero?					
16	¿Aplica de forma independiente las reglas básicas del ajedrez durante una partida en clase?					
17	¿Planifica por sí mismo una estrategia de juego sin asistencia directa del docente?					

18	¿Evalúa personalmente las posibles jugadas y sus consecuencias en el tablero de ajedrez?					
19	¿Resuelve de manera autónoma los problemas de ubicación de piezas en el tablero durante el juego?					
20	¿Desarrolla de forma independiente tácticas para mejorar la posición en el tablero de ajedrez?					
21	¿Reflexiona sobre las decisiones tomadas durante el juego y ajusta las estrategias sin intervención externa?					
	TOTAL					

PRE Y POS TEST PARA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN.

Código del estudiante.....

N	Dimensión 1 Capacidad de análisis espacial			
1	¿Identifica con precisión las coordenadas en el tablero de ajedrez durante una partida en clase?	Método de Evaluación: Usa un tablero de ajedrez grande con coordenadas marcadas. Pide a los niños que coloquen una pieza en una coordenada específica y verifica si la colocan correctamente. Puedes usar tarjetas con coordenadas y pedirles que las ubiquen en el tablero.	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio (1): El niño no puede identificar las coordenadas o las identifica incorrectamente. • En Proceso (2): El niño identifica algunas coordenadas correctamente, pero comete errores frecuentes. • Logro Previsto (3): El niño identifica la mayoría de las coordenadas correctamente con pocos errores. • Logro Destacado (5): El niño identifica con precisión todas las coordenadas <p style="text-align: center;">si n errores.</p>	<p>Codifica el logro que alcanzó con números</p> <p style="font-size: 2em;">¿.....?</p>
2	¿Ubica correctamente las piezas de ajedrez en sus posiciones iniciales al comenzar el juego?	Método de Evaluación: Proporciona un tablero de ajedrez vacío y una imagen del tablero con las piezas en sus posiciones iniciales. Observa si los niños pueden colocar las piezas correctamente según el modelo.	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio (1): El niño coloca las piezas incorrectamente o no sigue la configuración inicial. • En Proceso (2): El niño coloca algunas piezas correctamente, pero hay errores en otras. • Logro Previsto (3): El niño coloca la mayoría de las piezas en las posiciones correctas con pocos errores. • Logro Destacado (5): El niño coloca todas las piezas en sus posiciones correctas <p style="text-align: center;">si n errores.</p>	<p>¿.....?</p>
3	¿Interpreta claramente los movimientos posibles de las piezas de ajedrez en el tablero?	Método de Evaluación: Muestra una pieza en el tablero y pregunta a los niños sobre los movimientos posibles que esa pieza puede hacer. Puedes usar tarjetas con imágenes de piezas y movimientos para ayudarles a explicar.	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio (1): El niño tiene dificultades para explicar los movimientos posibles o no lo hace correctamente. • En Proceso (2): El niño explica algunos movimientos correctamente, pero hay confusión en otros. • Logro Previsto (3): El niño interpreta y explica la mayoría de los movimientos posibles de manera clara. • Logro Destacado (5): El niño interpreta y explica todos los movimientos posibles con claridad y precisión. 	<p>¿.....?</p>
	¿Visualiza adecuadamente las trayectorias de las piezas en el	Método de Evaluación: Realiza una demostración con una pieza en movimiento en el tablero y pide a los niños que sigan la trayectoria con su dedo o	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio (1): El niño tiene dificultad para seguir o representar las trayectorias de las piezas. • En Proceso (2): El niño sigue algunas trayectorias correctamente, pero hay errores en otras. • Logro Previsto (3): El niño visualiza y 	<p>¿.....?</p>

4	tablero durante una jugada?	una ficha. Luego, pídeles que reproduzcan el movimiento en otro tablero.	representa la mayoría de las trayectorias de manera adecuada. • Logro Destacado (5): El niño visualiza y representa todas las trayectorias de las piezas con precisión.	
5	¿Anticipa acertadamente el impacto de un movimiento en la configuración del tablero de ajedrez?	Método de Evaluación: Presenta una situación en el tablero y pregunta a los niños cómo cambiaría la disposición de las piezas si se realiza un movimiento específico. Puedes usar tableros con piezas removibles para facilitar esta evaluación.	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio (1): El niño no puede anticipar o predice incorrectamente el impacto de los movimientos. • En Proceso (2): El niño anticipa algunos impactos correctamente, pero comete errores. • Logro Previsto (3): El niño anticipa la mayoría de los impactos de los movimientos de manera adecuada. • Logro Destacado (5): El niño anticipa con precisión todos los impactos de los movimientos en la configuración del tablero. 	¿.....?
6	¿Reconoce oportunamente los límites del espacio en el tablero para mover las piezas estratégicamente?	Método de Evaluación: Dibuja límites en el tablero usa un tablero con áreas señalizadas. Pide a los niños que muevan una pieza y observen si respetan los límites del tablero y las áreas restringidas.	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio (1): El niño no reconoce los límites del espacio o los reconoce incorrectamente. • En Proceso (2): El niño reconoce algunos límites del espacio correctamente, pero comete errores. • Logro Previsto (3): El niño reconoce la mayoría de los límites del espacio en el tablero adecuadamente. • Logro Destacado (5): El niño reconoce todos los límites del espacio en el tablero y los utiliza estratégicamente. 	¿.....?
7	¿Deduce correctamente las mejores posiciones para proteger o atacar con las piezas de ajedrez en una situación de juego?	Método de Evaluación: Presenta una situación de juego y ofrece opciones de movimientos. Observa si los niños pueden elegir las posiciones que les permiten proteger sus piezas o atacar las del oponente de manera efectiva.	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio (1): El niño tiene dificultades para deducir las mejores posiciones o hace deducciones incorrectas. • En Proceso (2): El niño deduce algunas posiciones correctas, pero con errores frecuentes. • Logro Previsto (3): El niño deduce la mayoría de las mejores posiciones para proteger o atacar con precisión. • Logro Destacado (5): El niño deduce correctamente todas las mejores posiciones para proteger o atacar, demostrando una comprensión estratégica avanzada. 	¿.....?
Dimensión 2. Aplicación de estrategias.				
8	¿Selecciona adecuadamente la pieza de ajedrez para realizar un movimiento estratégico en el juego?	Método de Evaluación: Presenta un escenario de juego en el tablero con una posición específica y pregúntales a los niños cuál pieza usarían para realizar un movimiento estratégico. Puedes usar imágenes o fichas con piezas y pedirles que seleccionen la pieza correcta y expliquen por qué la eligieron. Evalúa si la selección y la justificación	<ul style="list-style-type: none"> • EN INICIO (1): No logra seleccionar la pieza adecuada para el movimiento estratégico o elige una pieza incorrecta sin poder justificar su elección. • EN PROCESO (2): Selecciona una pieza adecuada pero tiene dificultad para justificar por qué esa pieza es la mejor opción para el movimiento estratégico. • EN LOGRO PREVISTO (3): Selecciona la pieza correcta y puede justificar con claridad por qué es adecuada para el movimiento estratégico. • LOGRO DESTACADO (5): Selecciona la pieza adecuada, la justificación es clara y demuestra un entendimiento avanzado de la 	¿.....?

		están alineadas con una estrategia efectiva.	estrategia detrás de la elección.	
9	¿Implementa efectivamente una estrategia de ataque	Método de Evaluación: Durante una partida simulada, observa cómo los niños eligen y ejecutan movimientos de ataque. Proporciona una situación	<ul style="list-style-type: none"> • EN INICIO (1): No logra implementar una estrategia de ataque o realiza movimientos sin una estrategia clara. • EN PROCESO (2): Implementa una estrategia de ataque pero de manera parcial o con algunos errores en la ejecución. 	¿.....?
	en el tablero durante una partida?	de juego donde deben realizar un ataque y evaluar su elección y ejecución siguen una estrategia de ataque efectiva. Usa una rúbrica para calificar la efectividad de sus movimientos y la estrategia empleada.	<ul style="list-style-type: none"> • EN LOGRO PREVISTO (3): Implementa una estrategia de ataque de manera efectiva con movimientos adecuados y coherentes. • LOGRO DESTACADO (5): Implementa una estrategia de ataque con alta efectividad, mostrando una planificación avanzada y ejecución precisa. 	
10	¿Aplica correctamente una defensa básica para proteger las piezas durante una sesión de ajedrez?	Método de Evaluación: Muestra una posición en el tablero donde las piezas están en riesgo y pide a los niños que identifiquen y apliquen una defensa básica para proteger las piezas. Utiliza un tablero físico o virtual y observa si aplican movimientos defensivos correctos. Puedes usar una hoja de calificación para evaluar la corrección de sus movimientos defensivos.	<ul style="list-style-type: none"> • EN INICIO (1): No aplica ninguna defensa básica o realiza movimientos defensivos inadecuados. • EN PROCESO (2): Aplica una defensa básica pero con errores o de manera incompleta. • EN LOGRO PREVISTO (3): Aplica correctamente una defensa básica, protegiendo adecuadamente las piezas durante el juego. • LOGRO DESTACADO (5): Aplica una defensa básica con gran eficacia, anticipando y protegiendo las piezas de manera estratégica. 	¿.....?
11	¿Desarrolla oportunamente un plan para ocupar espacios clave en el tablero de ajedrez?	Método de Evaluación: Crea una situación en el tablero donde los espacios clave deben ser ocupados estratégicamente. Pide a los niños que elaboren un plan de movimientos para ocupar estos espacios. Observa y registra si el plan desarrollado es efectivo y oportuno. Puedes usar un mapa del tablero con espacios marcados para ayudarles a planificar y explicar sus estrategias.	<ul style="list-style-type: none"> • EN INICIO (1): No desarrolla un plan para ocupar espacios clave o lo hace de manera desorganizada. • EN PROCESO (2): Desarrolla un plan pero con algunas dificultades en la elección o la oportunidad para ocupar los espacios clave. • EN LOGRO PREVISTO (3): Desarrolla un plan adecuado y oportuno para ocupar espacios clave en el tablero. • LOGRO DESTACADO (5): Desarrolla un plan excelente, ocupando los espacios clave de manera estratégica y con una planificación avanzada. 	¿.....?
	¿Evalúa adecuadamente las posibles jugadas del oponente	Método de Evaluación: Simula una partida en la que presentas diferentes movimientos del oponente. Pide a los niños que evalúen las posibles respuestas y	<ul style="list-style-type: none"> • EN INICIO (1): No evalúa las jugadas del oponente o lo hace de manera incorrecta, sin ajustar su estrategia. • EN PROCESO (2): Evalúa algunas jugadas del oponente pero con errores o ajustes limitados en su propia estrategia. • EN LOGRO PREVISTO (3): Evalúa 	¿.....?

12	para ajustar la estrategia propia en el juego?	ajustes a su estrategia. Puedes usar tarjetas con escenarios de jugadas del oponente y pedirles que seleccionen las respuestas adecuadas y expliquen su razonamiento. Evalúa la precisión y la adecuación de sus ajustes estratégicos.	adecuadamente las jugadas del oponente y ajusta su estrategia de manera efectiva. <ul style="list-style-type: none"> • LOGRO DESTACADO (5): Evalúa con precisión las jugadas del oponente y ajusta su estrategia de manera avanzada y efectiva. 	
13	¿Utiliza de manera eficiente las piezas disponibles para crear una posición ventajosa en el tablero?	Método de Evaluación: Durante una partida o actividad, observa cómo los niños utilizan las piezas para mejorar su posición en el tablero. Presenta un escenario donde deben colocar sus piezas de manera que creen una posición ventajosa. Utiliza un tablero y fichas para evaluar si las piezas están colocadas de manera efectiva para crear una ventaja.	<ul style="list-style-type: none"> • EN INICIO (1): Utiliza las piezas de manera ineficiente, sin lograr una posición ventajosa en el tablero. • EN PROCESO (2): Utiliza las piezas de manera básica para crear una posición ventajosa, pero con algunos errores o sin mucha eficiencia. • EN LOGRO PREVISTO (3): Utiliza eficientemente las piezas para crear una posición ventajosa en el tablero. • LOGRO DESTACADO (5): Utiliza las piezas de manera extremadamente eficiente, creando una posición muy ventajosa y demostrando un alto nivel de comprensión estratégica. 	¿.....?
14	¿Ajusta de manera precisa la estrategia en función de la evolución del juego durante una partida de ajedrez?	Método de Evaluación: Durante una partida en progreso, observa si y cómo los niños ajustan su estrategia según la evolución del juego. Proporciona una serie de situaciones cambiantes y evalúa su capacidad para adaptar su estrategia. Puedes usar un registro para anotar los ajustes realizados y la eficacia de esos ajustes en la partida.	<ul style="list-style-type: none"> • EN INICIO (1): No ajusta la estrategia en función de la evolución del juego o realiza ajustes inadecuados. • EN PROCESO (2): Ajusta la estrategia de manera básica pero con algunos errores o sin una adaptación completa a la evolución del juego. • EN LOGRO PREVISTO (3): Ajusta de manera precisa su estrategia en función de la evolución del juego, adaptando sus movimientos efectivamente. • LOGRO DESTACADO (5): Ajusta su estrategia con gran precisión y flexibilidad, mostrando un alto nivel de adaptación a la evolución del juego 	¿.....?
Dimensión 3 Autonomía en el aprendizaje				
15	¿Selecciona de manera autónoma las piezas de ajedrez necesarias para realizar un movimiento en el tablero?	Método de Evaluación: Presenta un escenario de juego en el tablero con una situación específica que requiere un movimiento estratégico. Pide a los niños que seleccionen de manera autónoma las piezas necesarias para realizar el movimiento. Observa si pueden elegir las piezas correctas sin asistencia. Puedes usar una serie de	<ul style="list-style-type: none"> • En Inicio (1): El niño necesita asistencia constante para seleccionar las piezas adecuadas. No puede realizar la selección de manera autónoma. • En Proceso (2): El niño requiere ocasionalmente asistencia para seleccionar las piezas correctas. Puede hacerlo de manera independiente con ciertas ayudas. • En Logro Previsto (3): El niño selecciona las piezas adecuadas con mínima o ninguna asistencia. Muestra comprensión de qué piezas usar en situaciones comunes. • Logro Destacado (5): El niño selecciona de manera autónoma las piezas necesarias para cualquier situación de juego, demostrando una 	¿.....?

		tarjetas con diferentes piezas y situaciones para verificar su selección.	comprensión completa y precisa sin asistencia.	
16	¿Aplica de forma independiente las reglas básicas del ajedrez durante una partida en clase?	Método de Evaluación: Durante una partida de ajedrez en clase, observa si los niños aplican las reglas básicas sin recordatorios ni asistencia. Realiza un breve cuestionario práctico donde los niños deben explicar las reglas aplicadas en sus movimientos recientes. Usa una hoja de observación	<ul style="list-style-type: none"> • En Inicio (1): El niño no aplica las reglas básicas correctamente y necesita guía constante para seguir las reglas del juego. • En Proceso (2): El niño aplica algunas reglas básicas correctamente, pero todavía necesita ayuda para seguir todas las reglas durante el juego. • En Logro Previsto (3): El niño aplica la mayoría de las reglas básicas de manera correcta e independiente durante la partida, con mínima asistencia. 	¿.....?
		para registrar si siguen las reglas adecuadas durante el juego.	<ul style="list-style-type: none"> • Logro Destacado (5): El niño aplica de manera consistente y correcta todas las reglas básicas del ajedrez sin necesidad de asistencia, demostrando un dominio sólido. 	
17	¿Planifica por sí mismo una estrategia de juego sin asistencia directa del docente?	Método de Evaluación: Pide a los niños que expliquen su plan de juego antes de hacer una serie de movimientos en el tablero. Observa si pueden articular su estrategia y ejecutarla sin la ayuda del docente. También puedes presentarles un escenario de partida y pedirles que planifiquen su estrategia por escrito o verbalmente, evaluando la coherencia y detalle de su planificación.	<ul style="list-style-type: none"> • En Inicio (1): El niño no puede planificar una estrategia y depende completamente del docente para orientación. • En Proceso (2): El niño planifica una estrategia básica, pero requiere ayuda para desarrollarla completamente. • En Logro Previsto (3): El niño desarrolla una estrategia de juego por sí mismo, con mínimas correcciones del docente. • Logro Destacado (5): El niño planifica de manera efectiva una estrategia de juego compleja e independiente, mostrando pensamiento crítico y habilidad estratégica. 	¿.....?
18	¿Evalúa personalmente las posibles jugadas y sus consecuencias en el tablero de ajedrez?	Método de Evaluación: Durante el juego, detén la partida en puntos clave y pregunta a los niños sobre las posibles jugadas que podrían hacer y las consecuencias de esas jugadas. Usa un tablero en miniatura para que puedan señalar sus elecciones y explicar sus razones. Registra la capacidad del niño para anticipar y evaluar las consecuencias de sus movimientos.	<ul style="list-style-type: none"> • En Inicio (1): El niño no evalúa las jugadas ni sus consecuencias y necesita ayuda constante para entender el impacto de sus movimientos. • En Proceso (2): El niño evalúa algunas jugadas y consecuencias, pero requiere asistencia para una evaluación completa. • En Logro Previsto (3): El niño evalúa adecuadamente las jugadas y sus consecuencias en la mayoría de las situaciones, con mínima ayuda. • Logro Destacado (5): El niño evalúa de manera precisa todas las jugadas y sus consecuencias de forma independiente, mostrando una comprensión completa del impacto de sus movimientos. 	¿.....?
	¿Resuelve de manera autónoma los	Método de Evaluación: Crea situaciones de juego donde las piezas estén mal colocadas o en una posición	<ul style="list-style-type: none"> • En Inicio (1): El niño no puede resolver problemas de ubicación de piezas y depende completamente del docente para corregir los errores. 	

19	problemas de ubicación de piezas en el tablero durante el juego?	complicada. Pide a los niños que resuelvan estos problemas de ubicación sin ayuda. Observa si logran colocar las piezas en las posiciones correctas y si entienden la razón detrás de cada colocación. Puedes usar ejercicios de corrección en el tablero para evaluar su habilidad.	<ul style="list-style-type: none"> • En Proceso (2): El niño resuelve algunos problemas de ubicación de piezas con asistencia ocasional. • En Logro Previsto (3): El niño resuelve problemas de ubicación de piezas de manera independiente en la mayoría de los casos, con mínima ayuda. • Logro Destacado (5): El niño resuelve de manera autónoma todos los problemas de ubicación de piezas, mostrando una habilidad sobresaliente para ajustar las posiciones en el tablero. 	¿.....?
20	¿Desarrolla de forma independiente tácticas para mejorar la posición en el tablero de ajedrez?	Método de Evaluación: Durante una partida, observa si los niños pueden desarrollar tácticas para mejorar su posición sin asistencia. Proporciona una serie de situaciones hipotéticas y pide a los niños que propongan tácticas para mejorar su posición en el tablero. Evalúa la efectividad y creatividad de las tácticas propuestas.	<ul style="list-style-type: none"> • En Inicio (1): El niño no desarrolla tácticas de manera independiente y necesita asistencia continua para mejorar la posición en el tablero. • En Proceso (2): El niño desarrolla tácticas básicas con algo de ayuda para mejorar la posición en el tablero. • En Logro Previsto (3): El niño desarrolla tácticas efectivas para mejorar la posición en la mayoría de las situaciones de juego, con mínima asistencia. • Logro Destacado (5): El niño desarrolla de manera autónoma tácticas avanzadas para mejorar la posición en el tablero, demostrando un alto nivel de pensamiento estratégico. 	¿.....?
21	¿Reflexión a sobre las decisiones tomadas durante el juego y ajusta las estrategias sin intervención externa?	Método de Evaluación: Después de cada partida, realiza una breve sesión de reflexión donde los niños deben explicar sus decisiones y cómo podrían ajustar su estrategia en función de los resultados. Utiliza preguntas guiadas para ayudarles a reflexionar sobre sus movimientos y ajustes. Observa su capacidad para identificar errores y hacer ajustes sin intervención del docente.	<ul style="list-style-type: none"> • En Inicio (1): El niño no reflexiona sobre las decisiones tomadas ni ajusta estrategias, y necesita guía constante para hacer ajustes. • En Proceso (2): El niño realiza reflexiones básicas sobre algunas decisiones y ajusta estrategias con cierta ayuda. • En Logro Previsto (3): El niño reflexiona sobre sus decisiones y ajusta sus estrategias de manera efectiva en la mayoría de los casos, con mínima intervención. • Logro Destacado (5): El niño reflexiona de manera profunda sobre sus decisiones y ajusta sus estrategias de forma autónoma, mostrando un alto nivel de independencia y autoevaluación. 	¿.....?

Anexo 9

Juicio de Expertos



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
RM. N° 287-2020-MINEDU
Huanta - Ayacucho

FICHA DE VALIDACIÓN INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: *El ajedrez para resolver problemas de forma movimiento y localización en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4. Andahuaylas, 2024.*

1.2. Nombre de los instrumentos de Evaluación: *Observación para resolver problemas de forma movimiento y localización*

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente		Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno					
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																		✓		
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																			✓	
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																			✓	
4. Organización	Existe una organización lógica.																			✓	
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																			✓	
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																			✓	
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																			✓	
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																			✓	
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																			✓	
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																			✓	

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 94.5

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	Wilber Moisés Arce Villar	DNI N°	28281747
Dirección domiciliar:	Jr. Salvador Cavero 245	Teléfono/Celular:	930447104
Título Profesional	Educación Primaria		
Grado Académico:	Doctor		
Mención:	Gestión Escolar		

Firma



FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: *El ajedrez para resolver problemas de forma movimiento y localización en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4. Andahuaylas, 2024.*

1.2. Nombre de los instrumentos de Evaluación: *Observación para resolver problemas de forma movimiento y localización*

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																			90	
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																			90	
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				95
4. Organización	Existe una organización lógica.																				95
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				95
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																			90	
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																				95
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																				95
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																				95
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																				90

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

93

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	René Farfán Bellido	DNI N°	41702029
Dirección domiciliar:	Av. Medavillas.	Teléfono/Celular:	912224046
Título Profesional	En Educación		
Grado Académico:	Doctor		
Mención:	En Educación.		



Dr. René Farfán Bellido
Firma



FICHA DE VALIDACIÓN INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: *El ajedrez para resolver problemas de forma movimiento y localización en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4. Andahuaylas, 2024.*

1.2. Nombre de los instrumentos de Evaluación: *Observación para resolver problemas de forma movimiento y localización*

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno					
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96		
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100		
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				90		
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																					90	
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					85	
4. Organización	Existe una organización lógica.																					85	
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					85	
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																					85	
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																					90	
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																					90	
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																					85	
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																					90	

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 87.5

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	FREDDY ROLAND PINEDA TAPIA	DNI N°	41510800
Dirección domiciliar:	HUANTA	Teléfono/Celular:	966148478
Título Profesional	LIC. PEDAGOGIA Y HUMANIDADES		
Grado Académico:	MAESTRO		
Mención:	GESTIÓN EDUCATIVA		


 Firma

Anexo 10*Prueba de Confiabilidad*

Confiabilidad para la variable: Resolución de problemas de forma, movimiento y localización

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	12	100,0
	Excluido ^a	0	0,0
	Total	12	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad			
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos	
,951	,955	21	

INTERPRETACIÓN:

La prueba de confiabilidad sometida a la variable resolución de problemas de forma, movimiento y localización, en un total de ítems de 21 elementos en un total de 12 muestras nos arrojó el alfa de 0,951 lo cual es cercano a 1, por tanto el instrumento es altamente confiable, por lo que se puede generalizar en toda la muestra.

Anexo 11*Material Experimental***ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR “JOSÉ
SALVADOR CAVERO OVALLE”****PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN
PRIMARIA INTERCULTURAL BILINGÜE****PLAN DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA APLICADA**

El ajedrez en la resolución de problemas de forma movimiento y localización en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N°55006-4, Andahuaylas 2024.

**Proyecto para obtener el Grado Académico de Bachiller y Licenciada
en Educación**

AUTORA**MONTOYA HURTADO, Ingrid Estefani****ASESOR****Dr. Rene farfán Bellido**

Huanta -Ayacucho -
Perú
2025

PRE Y POS TEST DE HABILIDADES COGNITIVAS EN LA RESOLUCION DE PROBLEMAS

- I. **OBJETIVO:** Evaluar el antes y después de las habilidades cognitivas en estudiantes del tercer ciclo (primer grado) nivel educación primaria.

II. DESCRIPCIÓN:

Para la realización del Taller de habilidades cognitivas como la resolución de problemas, la planificación y la toma de decisiones es fundamental en la etapa escolar. El ajedrez, como juego de estrategia, podría ser una herramienta eficaz en el fomento de las habilidades en los niños. El Método de emplear ha sido el cuantitativo experimental bajo la modalidad de cuasi experimental. Este proyecto se ejecutó en diez sesiones aplicando un Pre test como prueba de inicio y Post test al concluir el taller, además del seguimiento progresivo de los estudiantes empleando las fichas de observación con rubricas, a fin de registrar su progreso en la matriz excel como la base de datos de almacenamiento de la información.

III. CRONOGRAMA DE SESIONES

No	SESION	TIEMPO	Cronograma	RESPONSABLE
0	Hacemos conocer el programa de intervención	90 min	Octubre pre test 09 / 10 / 24	Montoya Hurtado, Ingrid Estefani
1	Reconocemos el tablero de ajedrez y las casillas.	90 min.	Octubre 15 / 10 / 24	Montoya Hurtado, Ingrid Estefani
2	Reconocemos en el tablero de ajedrez las columnas y las filas	90 min.	Octubre 17 / 10 / 24	Montoya Hurtado, Ingrid Estefani
3	Reconocemos en el tablero de ajedrez las diagonales	90 min.	Octubre 22 / 10 / 24	Montoya Hurtado, Ingrid Estefani
4	Identificamos las piezas que contiene el tablero de ajedrez	90 min.	Octubre 24 / 10 / 24	Montoya Hurtado, Ingrid Estefani
5	Identificar las torres en sus casillas iniciales	90 min.	Octubre 29 / 10 / 24	Montoya Hurtado, Ingrid Estefani
6	Identificar los alfiles y las casillas iniciales	90 min.	Octubre 31 / 10 / 24	Montoya Hurtado, Ingrid Estefani
7	Movimiento de todas de las piezas	90 min.	Noviembre 05 / 11 / 24	Montoya Hurtado, Ingrid Estefani
8	¡Atrapa al rey!	90 min.	Noviembre 07 / 11 / 24	Montoya Hurtado, Ingrid Estefani

9	El Rey en Peligro: Aprendiendo el Jaque Mate	90 min.	Noviembre 12 / 11 / 24	Montoya Hurtado, Ingrid Estefani
10	"¡Jaque Pastor! Estrategias Rápidas en el Ajedrez"	90 min.	Noviembre 14 / 11 / 24	Montoya Hurtado, Ingrid Estefani
11	Recojo de información	90 min	Post test Noviembre 21 / 11 / 24	Montoya Hurtado, Ingrid Estefani

IV. METODOLOGIA

4.1. Cognoscitivos: Métodos expositivos y por descubrimiento.

4.2. Procedimentales: Métodos activos, técnicas participativas. técnicas de investigación, método experimental.

4.3. Actitudinales: Convivencia grupal.

V. RECURSOS

5.1. Humanos: Alumnos, profesores.

5.2. Materiales: ajedrez de pared, tableros de ajedrez, libros de ajedrez.

VI. EVALUACIÓN

Se emplea la evaluación permanente iniciales el Pre test como, posteriormente el Post test como evaluación final, durante las sesiones del taller se utilizará las fichas de observación, cuya finalidad fue la evaluación del progreso de los estudiantes de acuerdo al tema descrito y su formulación para el aprendizaje.

CRITERIOS	INSTRUMENTOS	MATERIALES
Frecuencia de la intervención	Lista de chequeo	<ul style="list-style-type: none"> • Papel y cartulina • Libro de ajedrez • Tableros de ajedrez • Fichas y piezas de ajedrez
Profundidad del contenido	Rubrica de evaluación	
Compromiso de los estudiantes		
CRITERIOS	INSTRUMENTOS	MATERIALES

Capacidad de análisis espacial Aplicación de estrategias. Autonomía en el aprendizaje	Lista de chequeo Rubrica de evaluación	<ul style="list-style-type: none">• Papel y cartulina• Tableros de ajedrez• Lápices y libro de ajedrez.
---	---	---

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 0

I. DATOS INFORMATIVOS :

- II.EE : 55006-4
- PROFESOR (A) : Ingrid Estefani Montoya Hurtado
- ÁREA : Matemática
- GRADO Y SECCIÓN : 1° Grado "B"
- FECHA : 09 / 10 / 24

II. TÍTULO : Hacemos conocer el programa de intervención

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. • Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno y las asocia y representa con formas geométricas tridimensionales y bidimensionales que conoce, así como con la medida cualitativa de su longitud. • Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de objetos y personas del entorno, y los expresa con material concreto o bosquejos y desplazamientos, teniendo en cuenta su cuerpo como punto de referencia u objetos en las cuadrículas. • Expresa con material concreto y dibujos su comprensión sobre algunos elementos de las formas tridimensionales (caras y vértices) y bidimensionales (lados, líneas rectas y curvas). Asimismo, describe si los objetos ruedan, se sostienen, no se sostienen o tienen puntas o esquinas usando lenguaje cotidiano y algunos términos geométricos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en la asamblea.
EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las piezas por color y forma en el tablero. 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	Actitudes o acciones observables	
AMBIENTAL	Docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.	

IV. ANTES DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> • Tener una tira del nombre del programa de ajedrez • Elaborar frases motivadoras. • Juegos de activación 	<ul style="list-style-type: none"> • Frases escritas en cartulina. • Pizarra digital • Videos • Presentación de power point.

• Preparar las presentaciones para proyectar en power point.	• Cuento corto del ajedrez ✓ Acta de compromiso.
--	---

V. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS DE LA SESION	MATERIALES
<p>INICIO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se da la bienvenida a los estudiantes y participantes de la sesión. • Se comunica que en el presente mes trabajaremos un programa denominado: “El ajedrez en la resolución de problemas de forma movimiento y localización en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N°55006-4, Andahuaylas 2024.” Que nos permitirá mejorar habilidades de reconocer formas, movimientos, patrones y otros durante nuestro trabajo pedagógico. • Se pega el nombre de la unidad en un lugar visible. • Se comunica el propósito de la sesión: Hoy participarán en una asamblea para conocer las actividades que realizarán durante este programa. • Se realiza la siguiente interrogante: ¿Cómo debemos participar en la asamblea? Escucha sus respuestas. • Menciona que, durante la asamblea, deben expresar sus ideas en torno a las actividades que se pueden desarrollar para mejorarla atención. • Establece con los estudiantes las normas de convivencia que permitan el buen desarrollo de la asamblea. <p>- Guardar silencio. - Escuchar atentamente cuando alguien habla. - Participar activamente en la clase.</p> <p>- Levantar la mano para participar</p> <p>.DESARROLLO:</p> <p>- Se plantea la siguiente situación.</p> <p>Antes de la asamblea.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Solicita a los estudiantes que coloquen sus sillas en media luna y juntamente con los padres de familia. Remarca que presten atención para evitar interrupciones. • Recuerda al grupo cuál es el propósito de la asamblea. • Repasa junto con ellos las normas de convivencia que eligieron al inicio de la sesión y que pondrán en práctica durante la asamblea. • Se recuerda el nombre del programa y se lee en voz alta. <p>Durante la asamblea.</p> <p><i>"Si te dieran una serie de pistas para encontrar un tesoro en un tablero, ¿cómo te ubicarías para hallarlo?"</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se presenta una imagen de un tablero de ajedrez y se les pregunta si han jugado antes o si conocen cómo se mueve alguna pieza. <p>Se explica que se realizará una evaluación para conocer sus habilidades en ubicación espacial, formas y movimientos en un plano.</p>	<p>Papelotes</p> <p>Fichas de ajedrez</p> <p>Actas</p>

- Cuando los estudiantes tengan dificultades se les menciona que durante la intervención del programa se podrá aclarar muchas dudas y apropiarse del sistema del juego del ajedrez y esto por ende nos ayudara de manera didáctica.

¿Qué vamos hacer?	¿Cómo lo haremos?	¿Quiénes lo harán?
Conocer las actividades del “El ajedrez en la resolución de problemas de forma movimiento y localización en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N°55006-4, Andahuaylas 2024.”	En una asamblea.	Los estudiantes, padres de familia, docentes, directivos y docente de aula.

- Luego, se presenta en la pizarra el objetivo del programa y la estrategia que se aplicará durante este mes.
- Objetivo general
 - Determinar la influencia de la aplicación del ajedrez en la resolución de problemas de forma movimiento y localización en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4, San Jerónimo 2024.
- Objetivos específicos
 - Oe1: Determinar la influencia de la aplicación del ajedrez en la capacidad de análisis espacial en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4, San Jerónimo 2024.
 - Oe2: Determinar la influencia de la aplicación del ajedrez en la aplicación de estrategias en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4, San Jerónimo 2024
 - Oe3: Determinar la influencia de la aplicación del ajedrez en la capacidad de autonomía en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 55006-4, San Jerónimo 2024
- Estrategias que se aplicaran en las sesiones.
 - Enfoque de trabajo activo.
 - Dominio de patrones
 - Reconocimiento del lenguaje matemático a través del ajedrez como: filas, columnas, diagonales, líneas, y otros.

Después de la asamblea.

- Coloca el papelote con lo planificado en un lugar visible para todos en el aula; así, en cada sesión, los estudiantes podrán establecer su agenda y monitorear su cumplimiento.
- Estas estrategias deben de ser cumplidas de manera diaria, que podemos hacer para para poder cumplir estas actividades.
Reflexiona sobre lo conversado durante la asamblea a partir de preguntas como: ¿cómo nos hemos sentido?, ¿qué nos gustó de la asamblea?, ¿hemos respetado nuestro turno para hablar?, ¿qué dificultades tuvimos?, ¿qué hicimos para superarla?
- **Cierre**
- Se firma el acta de la asamblea.
Se agradece la participación de los estudiantes, padres de familia, docentes y directivos.

REFLEXIÓN DE MIS APRENDIZAJES.

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

DIRECTOR***DOCENTE***

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 01

I. DATOS INFORMATIVOS :

- II.EE : 55006-4
- PROFESOR (A) : Ingrid Estefani Montoya Hurtado
- ÁREA : Matemática
- GRADO Y SECCIÓN : 1° Grado "B"
- FECHA : 15-10-24

II. TÍTULO : Reconocemos el tablero de ajedrez y las casillas,

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. • Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno y las asocia y representa con formas geométricas tridimensionales y bidimensionales que conoce, así como con la medida cualitativa de su longitud. • Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de objetos y personas del entorno, y los expresa con material concreto o bosquejos y desplazamientos, teniendo en cuenta su cuerpo como punto de referencia u objetos en las cuadrículas. • Expresa con material concreto y dibujos su comprensión sobre algunos elementos de las formas tridimensionales (caras y vértices) y bidimensionales (lados, líneas rectas y curvas). Asimismo, describe si los objetos ruedan, se sostienen, no se sostienen o tienen puntas o esquinas usando lenguaje cotidiano y algunos términos geométricos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificamos formas y figuras geométricas a través del tablero de ajedrez. • Relaciona forma y movimiento de las piezas de ajedrez. • Expresa material concreto la relación de forma y figura cuadrada en el tablero.
EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce forma y figura geométrica cuadrada a través del tablero de ajedrez. 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	Actitudes o acciones observables	
AMBIENTAL	Docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.	



III. ANTES DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?

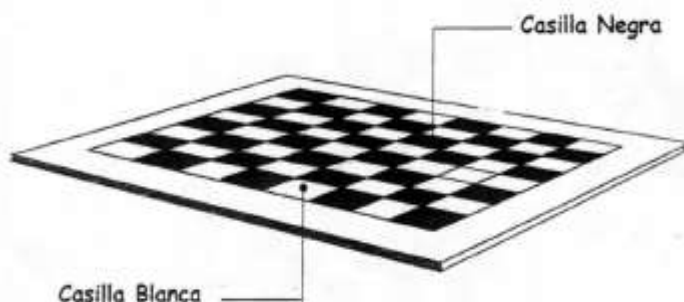
¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?

- Preparar en un papelote el problema.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cinta maskingtape. ✓ Plumones para pizarra. ✓ papelotes. ✓ Hojas bond. ✓ Tablero de ajedrez gigante. ✓ Fichas movibles de ajedrez. ✓ Clips, lápiz, borrador, tajador, plumones.
--	---

VI. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS DE LA SESION	MATERIALES
<p>INICIO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente inicia la sesión saludando a los niños y niñas. • Pega en la pizarra la siguiente imagen:  <ul style="list-style-type: none"> • Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan? • Continúa dialogando con ellos a partir de las siguientes preguntas: • ¿Alguna vez has visto un tablero de ajedrez? ¿Cuántos cuadrados habrá? ¿De qué color son? • Comunica el propósito de la sesión: Hoy conoceremos el tablero de ajedrez y las casillas. • Se dan a conocer los criterios de evaluación. • Conversa con los niños y las niñas sobre las normas de convivencia necesarias para trabajar en un clima afectivo favorable. <p>DESARROLLO:</p> <p>- Se plantea la siguiente situación. ¿Qué figura geométrica están viendo, y podrías dibujar un tablero de ajedrez?</p>  <p>COMPRESIÓN DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialoga con los estudiantes, a partir de las siguientes preguntas: ¿De quién nos habla el problema? ¿Qué tienes que dibujar? ¿Por qué? ¿Qué me pide el problema? ¿Qué harías tú para saber como es un tablero de ajedrez?, ¿Cuántas casillas tiene? 	

- Se pide que encierren los datos más importantes según las preguntas realizadas.
- Pide que te expliquen el problema con sus propias palabras.
- Para ejercitar desarrollan el libro de ajedrez 1.
- Reconocemos casillas

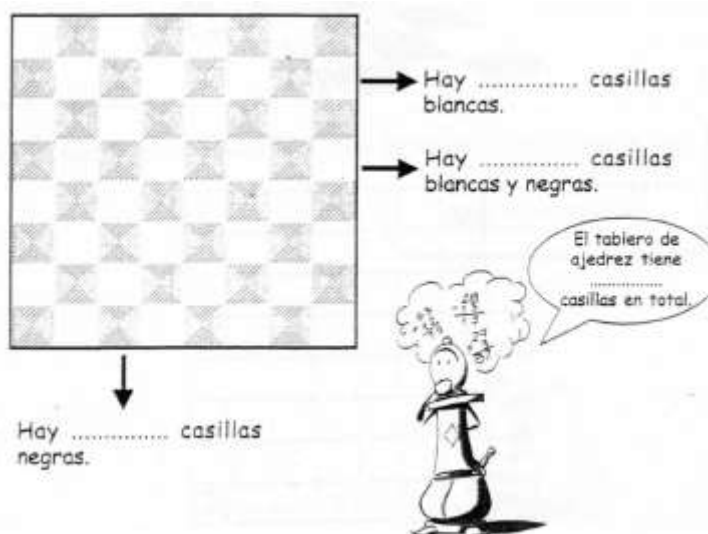


BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:

- Reflexiona junto con ellos sobre cómo pueden ayudar a los niños a resolver el problema: ¿qué materiales ayudarán?, ¿cuál será la mejor forma de resolver el problema?



- Observa el tablero cuenta las casillas y responde.



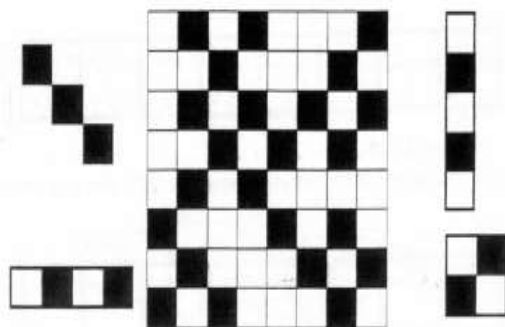
- Pídeles que cuenten las casillas negras y las casillas blancas.
- Entrega a cada equipo, un tablero de ajedrez para contar
 - Orienta la **búsqueda de estrategias** a través de preguntas como estas: ¿cómo pueden realizar el conteo? ¿ayudará usar fichas?, ¿cómo?
- Proporciona la Ficha de ajedrez completa.
- No olvides orientar el uso de la cinta métrica para que midan con precisión.

SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES:

- Solicita a los estudiantes que expongan sus casillas identificadas.
- Pídeles que dibujen en un papelote un tablero de ajedrez con todas sus partes.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN:

- Formaliza algunos saberes con respecto a la estimación y medida de longitudes.



- Reflexiona con los estudiantes sobre los procedimientos que desarrollaron para reconocer la forma cuadrada, y las casillas. Solicita que
 - expliquen lo que hicieron identificas cuadrados.
 - demuestren los procedimientos reconocer casillas.
- Se pide que resuelvan las páginas 4 al 13 de su cuaderno de trabajo.

PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS:

- Se les invita a resolver una ficha de trabajo.
- Felicítalos por el trabajo de hoy.

REFLEXIÓN DE MIS APRENDIZAJES.

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

DIRECTOR***DOCENTE*****Lista de cotejo**

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 02

I. DATOS INFORMATIVOS :

- II.EE : 55006-4
- PROFESOR (A) : Ingrid Estefani Montoya Hurtado
- ÁREA : Matemática
- GRADO Y SECCIÓN : 1° Grado "B"
- FECHA : 17/10/24

II. TÍTULO : Reconocemos en el tablero de ajedrez las columnas y las filas

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. • Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno y las asocia y representa con formas geométricas tridimensionales y bidimensionales que conoce, así como con la medida cualitativa de su longitud. • Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de objetos y personas del entorno, y los expresa con material concreto o bosquejos y desplazamientos, teniendo en cuenta su cuerpo como punto de referencia u objetos en las cuadrículas. • Expresa con material concreto y dibujos su comprensión sobre algunos elementos de las formas tridimensionales (caras y vértices) y bidimensionales (lados, líneas rectas y curvas). Asimismo, describe si los objetos ruedan, se sostienen, no se sostienen o tienen puntas o esquinas usando lenguaje cotidiano y algunos términos geométricos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificamos las columnas a través del tablero de ajedrez. • Relaciona la importancia de filas y columnas. • Expresa en material concreto la relación de columna y filas en el tablero.
EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce forma y figura geométrica cuadrada través del tablero de ajedrez. 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	Actitudes o acciones observables	
AMBIENTAL	Docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.	

ANTES DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
--	--

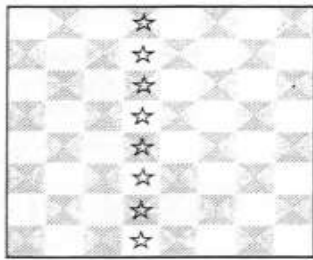
- Preparar en un papelote el problema.	<ul style="list-style-type: none">✓ Cinta maskingtape.✓ Plumones para pizarra.✓ papelotes.✓ Tablero de ajedrez gigante.✓ Fichas movibles de ajedrez.✓ Clips, lápiz, borrador, tajador, plumones.
--	---

IV. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS DE LA SESION	MATERIALES
------------------------------	-------------------

INICIO.

- La docente inicia la sesión saludando a los niños y niñas.
- Pega en la pizarra la siguiente imagen:



Las casillas con estrellas
forman una **COLUMNA**.

- Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan?
- Continúa dialogando con ellos a partir de las siguientes preguntas:
- ¿Alguna vez has visto un tablero de ajedrez? ¿Por qué están las casillas con estrellas? ¿De qué color son? ¿Cuántas estrellas observas?

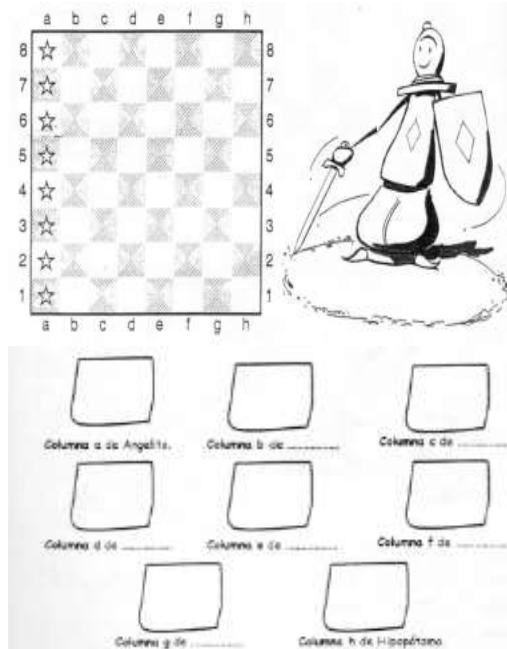
Comunica el propósito de la sesión Reconocemos en el tablero de ajedrez las columnas y las filas

- Se dan a conocer los criterios de evaluación.
- Conversa con los niños y las niñas sobre las normas de convivencia necesarias para trabajar en un clima afectivo favorable.

DESARROLLO:

- Se plantea la siguiente situación.

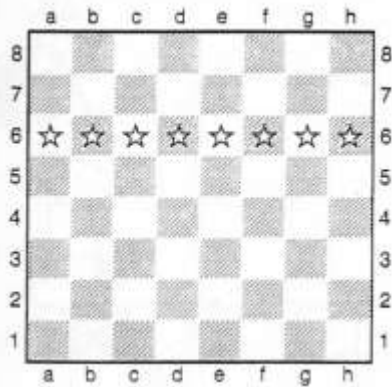
¿Qué figura geométrica están viendo, y podrías dibujar un tablero de ajedrez?

**COMPRESIÓN DEL PROBLEMA**

- Dialoga con los estudiantes, a partir de las siguientes preguntas: ¿De quién nos habla el problema? ¿Qué tienes que dibujar? ¿Por qué? ¿Qué me pide el problema? ¿Qué harías tú?

para saber como es un tablero de ajedrez?, ¿columnas tiene? ¿Cuántas letras tiene las columnas?

- Se pide que encierren los datos más importantes según las preguntas realizadas.
- Pide que te expliquen el problema con sus propias palabras.
- Para ejercitar desarrollan el libro de ajedrez 1.
- Reconocemos casillas



Las casillas con estrellas
forman una **FILA**.

BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:

- Reflexiona junto con ellos sobre cómo pueden ayudar a los niños a resolver el problema: ¿qué materiales ayudarán?, ¿cuál será la mejor forma de resolver el problema?

2) Copia ordenadas las frases.

filas Las tienen 8 casillas

El tiene tablero 8 filas

3) Sigue la serie.

■	□	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

1	2							8
---	---	--	--	--	--	--	--	---

A	B							H
---	---	--	--	--	--	--	--	---

- Observa el tablero cuenta las casillas y responde.

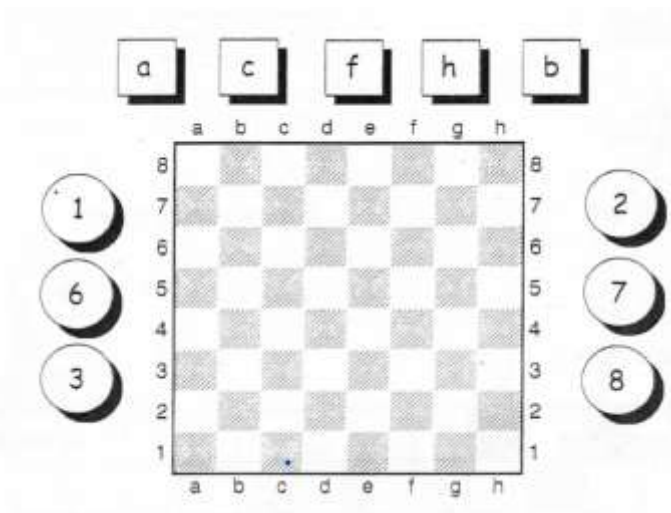
- Pídeles que resuelvan el cuestionario de acuerdo a las consignas
- Entrega a cada equipo, un tablero de ajedrez para contar
 - Orienta la **búsqueda de estrategias** a través de preguntas como estas: ¿cómo pueden realizar el conteo? ¿ayudará usar fichas?, ¿cómo?
- Proporciona la Ficha de ajedrez completa.
- No olvides orientar el uso de la cinta métrica para que midan con precisión.

SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES:

- Solicita a los estudiantes que expongan sus casillas identificadas.
- Pídeles de dibujen en un papelote un tablero de ajedrez con todas sus partes.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN:

- Formaliza algunos saberes con respecto a la estimación y medida de longitudes.



- Reflexiona con los estudiantes sobre los procedimientos que desarrollaron para reconocer las filas y las columnas. Solicita que
 - expliquen lo que hicieron identificas filas.
 - demuestren los procedimientos columnas.
- Se pide que resuelvan las páginas 13 al 18 de su libro de ajedrez.

PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS:

- Se les invita a resolver una ficha de trabajo.
- Felicítalos por el trabajo de hoy.

REFLEXIÓN DE MIS APRENDIZAJES.

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 03

I. DATOS INFORMATIVOS :

- II.EE : 55006-4
- PROFESOR (A) : Ingrid Estefani Montoya Hurtado
- ÁREA : Matemática
- GRADO Y SECCIÓN : 1° Grado "B"
- FECHA : 22 /10/24

II. TÍTULO : Reconocemos en el tablero de ajedrez las diagonales

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

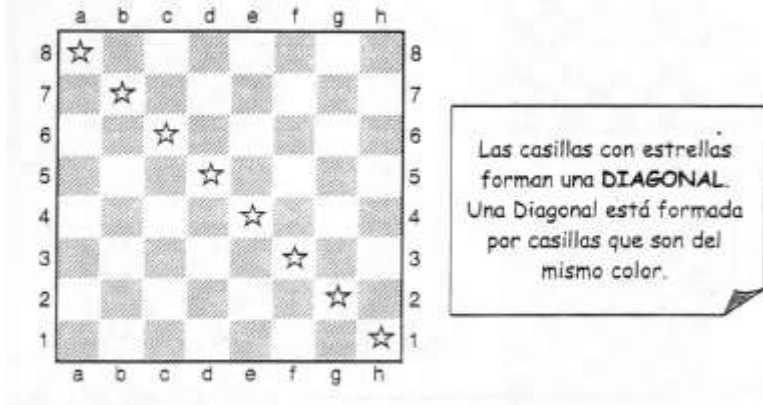
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. • Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno y las asocia y representa con formas geométricas tridimensionales y bidimensionales que conoce, así como con la medida cualitativa de su longitud. • Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de objetos y personas del entorno, y los expresa con material concreto o bosquejos y desplazamientos, teniendo en cuenta su cuerpo como punto de referencia u objetos en las cuadrículas. • Expresa con material concreto y dibujos su comprensión sobre algunos elementos de las formas tridimensionales (caras y vértices) y bidimensionales (lados, líneas rectas y curvas). Asimismo, describe si los objetos ruedan, se sostienen, no se sostienen o tienen puntas o esquinas usando lenguaje cotidiano y algunos términos geométricos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificamos diagonales en un tablero de ajedrez • Relaciona de diferencias filas y diagonales en un tablero de ajedrez • Expresa en un tablero las diagonales que se puede armar.
EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce forma y figura geométrica cuadrada través del tablero de ajedrez. 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	Actitudes o acciones observables	
AMBIENTAL	Docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.	

IV. ANTES DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
- Preparar en un papelote el problema.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cinta maskingtape. ✓ Plumones para pizarra.

- ✓ papelotes.
- ✓ Hojas bond.
- ✓ Tablero de ajedrez gigante.
- ✓ Fichas movibles de ajedrez.
- ✓ Clips, lápiz, borrador, tajador, plumones.

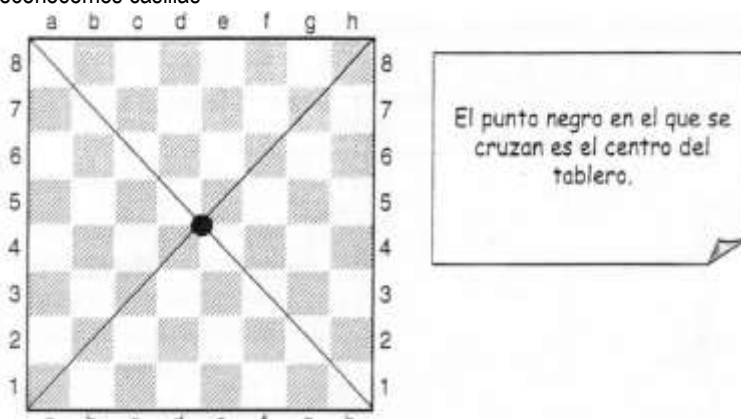
V. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS DE LA SESION	MATERIALES
<p>INICIO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente inicia la sesión saludando a los niños y niñas. • Pega en la pizarra la siguiente imagen:  <p>Las casillas con estrellas forman una DIAGONAL. Una Diagonal está formada por casillas que son del mismo color.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan? • Continúa dialogando con ellos a partir de las siguientes preguntas: • ¿Alguna vez has visto un tablero de ajedrez? ¿Por qué están las casillas con estrellas? ¿De qué color son? ¿Cuentas estrellas observas? <p>Comunica el propósito de la sesión: Hoy trabajamos con conocer las diagonales en el tablero de ajedrez.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se dan a conocer los criterios de evaluación. • Conversa con los niños y las niñas sobre las normas de convivencia necesarias para trabajar en un clima afectivo favorable. <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se plantea la siguiente situación. ¿Qué figura geométrica están viendo, y podrías dibujar un tablero de ajedrez? 	

La diagonal con corazones está formada por 8 casillas	
La diagonal con estrellas está formada por 7 casillas	
La diagonal con círculos está formada por 6 casillas	
La diagonal con cruces está formada por 5 casillas	
La diagonal con rombos está formada por 4 casillas	
La diagonal con lunas está formada por 3 casillas	
La diagonal con triángulos está formada por 2 casillas	

COMPRESIÓN DEL PROBLEMA

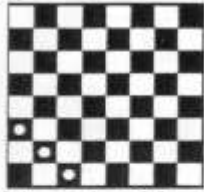
- Dialoga con los estudiantes, a partir de las siguientes preguntas: ¿De quién nos habla el problema? ¿Qué tienes que dibujar? ¿Por qué? ¿Qué me pide el problema? ¿Qué harías tú para saber como es un tablero de ajedrez?, ¿columnas tiene? ¿Cuántas letras tiene las columnas?
- Se pide que encierren los datos más importantes según las preguntas realizadas.
- Pide que te expliquen el problema con sus propias palabras.
- Para ejercitar desarrollan el libro de ajedrez 1.
- Reconocemos casillas



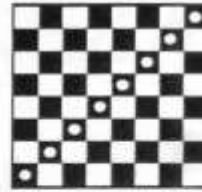
BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:

- Reflexiona junto con ellos sobre cómo pueden ayudar a los niños a resolver el problema: ¿qué materiales ayudarán?, ¿cuál será la mejor forma de resolver el problema?

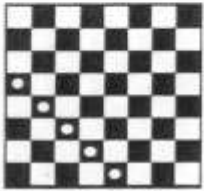
B) De estas diagonales de círculos. ¿Cuál es la más larga? Rodéala con un círculo y completa.



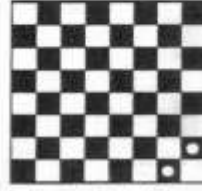
Esta diagonal está formada por 3 casillas negras.



Esta diagonal está formada por casillas negras.



Esta diagonal está formada por casillas negras.



Esta diagonal está formada por casillas negras.

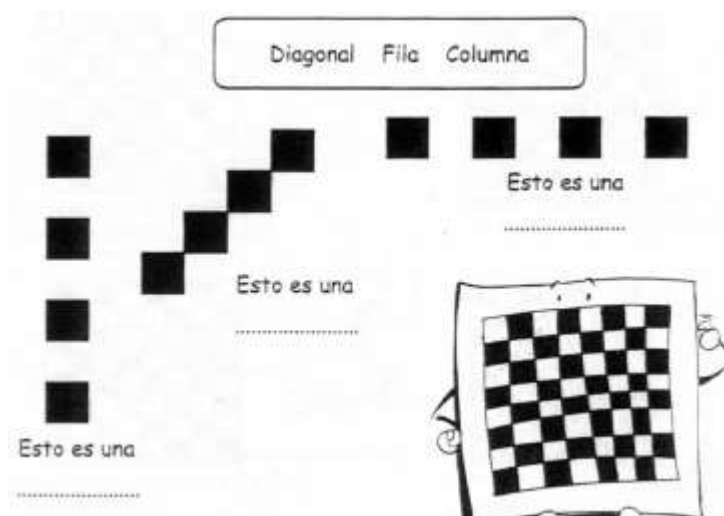
- Observa el tablero las diagonales que existen.
- Pídeles que resuelvan el cuestionario de acuerdo a las consignas
- Entrega a cada equipo, un tablero de ajedrez para contar
 - Orienta la **búsqueda de estrategias** a través de preguntas como estas: ¿cómo pueden realizar el conteo? ¿ayudará usar fichas?, ¿cómo?
- Proporciona la Ficha de ajedrez completa.
- No olvides orientar el uso de la cinta métrica para que midan con precisión.

SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES:

- Solicita a los estudiantes que expongan sus casillas identificadas.
- Pídeles que dibujen en un papelote un tablero de ajedrez con todas sus partes.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN:

- Formaliza algunos saberes con respecto a la estimación y medida de longitudes.



<ul style="list-style-type: none"> • Reflexiona con los estudiantes sobre los procedimientos que desarrollaron para reconocer diagonales y las filas. Solicita que <ul style="list-style-type: none"> • expliquen lo que hicieron identificas filas. • demuestren las cantidades de diagonales que existe en el tablero. • Se pide que resuelvan las páginas 23- 25 de su libro de ajedrez. <p><u>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les invita a resolver una ficha de trabajo. • Felicítalos por el trabajo de hoy. 	
--	--

REFLEXIÓN DE MIS APRENDIZAJES.

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

DIRECTOR

DOCENTE

Lista de cotejo

COMPETENCIA.		EVIDENCIA:		
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización		Se familiariza con la noción de diagonales mediante el juego de ajedrez		
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
		Identificamos diagonales en un tablero de ajedrez	Relaciona de diferencias filas y diagonales en un tablero de ajedrez	Expresa en un tablero las diagonales que se puede armar.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 04

I. DATOS INFORMATIVOS :

- II.EE : 55006-4
- PROFESOR (A) : Ingrid Estefani Montoya Hurtado
- ÁREA : Matemática
- GRADO Y SECCIÓN : 1° Grado "B"
- FECHA : 24 /10/24

II. TÍTULO : Identificamos las piezas que contiene el tablero de ajedrez

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

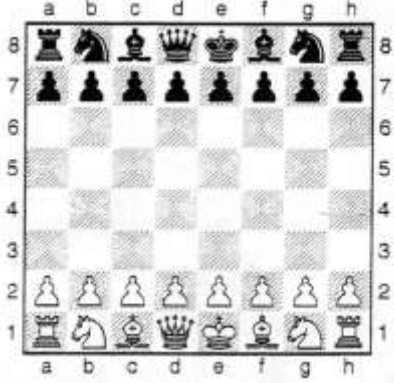
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. • Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno y las asocia y representa con formas geométricas tridimensionales y bidimensionales que conoce, así como con la medida cualitativa de su longitud. • Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de objetos y personas del entorno, y los expresa con material concreto o bosquejos y desplazamientos, teniendo en cuenta su cuerpo como punto de referencia u objetos en las cuadrículas. • Expresa con material concreto y dibujos su comprensión sobre algunos elementos de las formas tridimensionales (caras y vértices) y bidimensionales (lados, líneas rectas y curvas). Asimismo, describe si los objetos ruedan, se sostienen, no se sostienen o tienen puntas o esquinas usando lenguaje cotidiano y algunos términos geométricos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificamos y reconocemos las piezas del tablero de ajedrez. • Relaciona los colores de las piezas y como se utilizan • Argumenta con sus propias palabras como se utiliza las piezas de ajedrez en el juego.
EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las piezas por color y forma en el tablero. 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	Actitudes o acciones observables	
AMBIENTAL	Docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.	

IV. ANTES DE LA SESIÓN

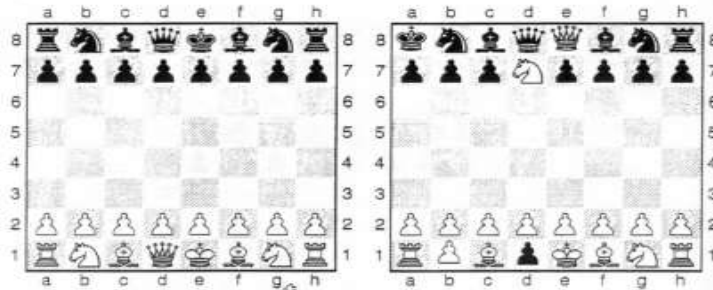
¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
- Preparar en un papelote el problema.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cinta maskingtape. ✓ Plumones para pizarra. ✓ papelotes.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hojas bond. ✓ Tablero de ajedrez gigante. ✓ Fichas movibles de ajedrez. ✓ Clips, lápiz, borrador, tajador, plumones.
--	---

V. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS DE LA SESION	MATERIALES
<p>INICIO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente inicia la sesión saludando a los niños y niñas. • Pega en la pizarra la siguiente imagen: La posición inicial de las piezas del tablero de ajedrez.  <ul style="list-style-type: none"> • Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan? • Continúa dialogando con ellos a partir de las siguientes preguntas: • ¿Alguna vez has visto un tablero de ajedrez? ¿Cuántas piezas del mismo color ves?, cuantas piezas se repiten? ¿Como están ubicados de un el tablero? <p>Comunica el propósito de la sesión: Hoy identificamos las piezas que contiene el tablero de ajedrez</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se dan a conocer los criterios de evaluación. • Conversa con los niños y las niñas sobre las normas de convivencia necesarias para trabajar en un clima afectivo favorable. <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se plantea la siguiente situación. ¿Luego de observar la figura? 	

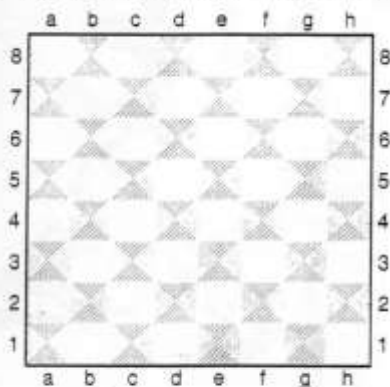
B) Busca las diferencias o errores entre estos dos tableros.



COMPRESIÓN DEL PROBLEMA

- Dialoga con los estudiantes, a partir de las siguientes preguntas: ¿De quién nos habla el problema? ¿Qué tienes que dibujar? ¿Por qué? ¿Qué me pide el problema? ¿Qué harías tú para saber exactamente como van las piezas en un tablero de ajedrez?, ¿columnas tiene? ¿Cuántas letras tiene las columnas?

i) Rodea con un círculo la respuesta correcta.



El alfil negro está colocado en la columna C.

SI NO

La dama blanca está colocada en la columna A.

SI NO

El rey blanco está colocado en la fila 1.

SI NO

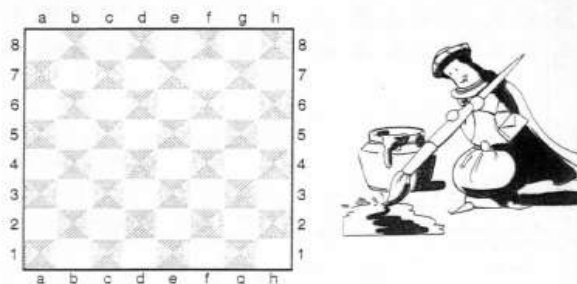
Los peones blancos están colocados en la fila 7.





SI NO

- Se pide que encierran los datos más importantes según las preguntas realizadas.
- Pide que te expliquen el problema con sus propias palabras.
- Para ejercitar desarrollan el libro de ajedrez 1.
- Reconocemos casillas

BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:

- Reflexiona junto con ellos sobre cómo pueden ayudar a los niños a resolver el problema: ¿qué materiales ayudarán?, ¿cuál será la mejor forma de resolver el problema?



-  Pinta de rojo las casillas iniciales de las torres blancas.
-  Pinta de verde las casillas iniciales de los alfiles negros.
-  Pinta de amarillo la casilla inicial del rey blanco.
-  Pinta las casillas iniciales de los caballos negros.

6) Une con flechas cada nombre con su número correspondiente.

Caballos blancos	1
Peones negros	2
Rey blanco	8
Alfiles negros	

- Observa el tablero las diagonales que existen.
- Pídeles que resuelvan el cuestionario de acuerdo a las consignas
- Entrega a cada equipo, un tablero de ajedrez para contar
 - Orienta la **búsqueda de estrategias** a través de preguntas como estas: ¿cómo pueden realizar el conteo? ¿ayudará usar fichas?, ¿cómo?
- Proporciona la Ficha de ajedrez completa.
- No olvides orientar el uso de la cinta métrica para que midan con precisión.

SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES:

- Solicita a los estudiantes que expongas sus casillas identificadas.
- Pídeles de dibujen en un papelote un tablero de ajedrez con todas sus partes.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN:

- Formaliza algunos saberes con respecto a la estimación y medida de longitudes.

Cada pieza tiene una casilla reservada en el tablero. Es importante que recuerdes cómo se colocan las piezas para poder empezar una partida de ajedrez. Observa con atención:

a b c d e f g h

- Reflexiona con los estudiantes sobre los procedimientos que desarrollaron para reconocer diagonales y las filas. Solicita que
 - expliquen lo que hicieron identificas filas.
 - demuestren las cantidades de diagonales que existe en el tablero.
- Se pide que resuelvan las páginas hasta el 30 de su libro de ajedrez.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 04

I. DATOS INFORMATIVOS :

- II.EE : 55006-4
- PROFESOR (A) : Ingrid Estefani Montoya Hurtado
- ÁREA : Matemática
- GRADO Y SECCIÓN : 1° Grado "B"
- FECHA : 29 /10/24

II. **TÍTULO** : Identificar las torres en sus casillas iniciales

III. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

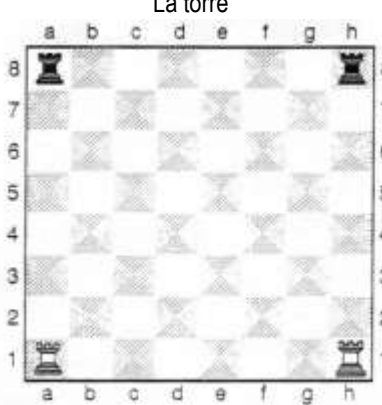
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. • Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno y las asocia y representa con formas geométricas tridimensionales y bidimensionales que conoce, así como con la medida cualitativa de su longitud. • Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de objetos y personas del entorno, y los expresa con material concreto o bosquejos y desplazamientos, teniendo en cuenta su cuerpo como punto de referencia u objetos en las cuadrículas. • Expresa con material concreto y dibujos su comprensión sobre algunos elementos de las formas tridimensionales (caras y vértices) y bidimensionales (lados, líneas rectas y curvas). Asimismo, describe si los objetos ruedan, se sostienen, no se sostienen o tienen puntas o esquinas usando lenguaje cotidiano y algunos términos geométricos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificamos a las torres en sus casillas iniciales. • Relacionar los conceptos de derecha izquierda, adelante, atrás. • Entender cuál es el movimiento correcto de las torres
EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las piezas por color y forma en el tablero. 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	Actitudes o acciones observables	
AMBIENTAL	Docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.	

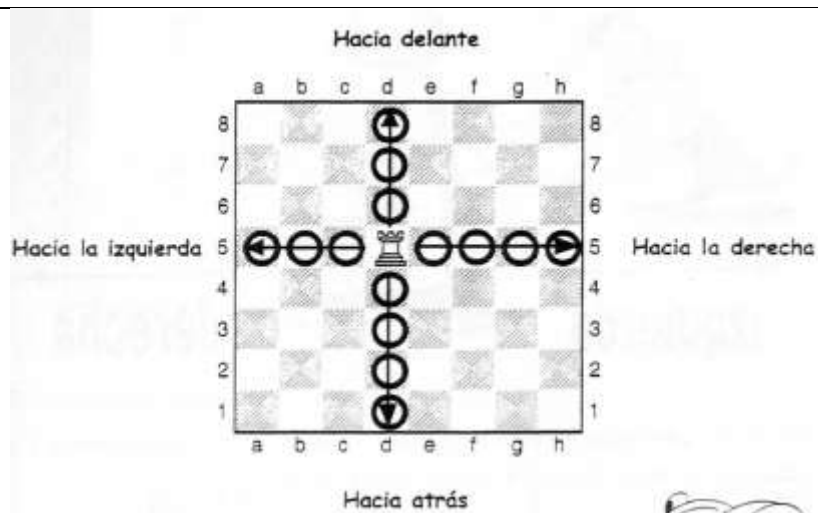
IV. ANTES DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
- Preparar en un papelote el problema.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cinta maskingtape. ✓ Plumones para pizarra. ✓ papelotes. ✓ Hojas bond.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tablero de ajedrez gigante. ✓ Fichas movibles de ajedrez. ✓ Clips, lápiz, borrador, tajador, plumones.
--	--

V. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

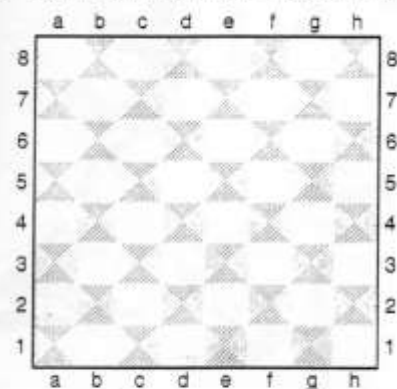
MOMENTOS DE LA SESION	MATERIALES
<p>INICIO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente inicia la sesión saludando a los niños y niñas. • Pega en la pizarra la siguiente imagen: <p style="text-align: center;">La torre</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan? • Continúa dialogando con ellos a partir de las siguientes preguntas: • ¿Alguna vez has visto un tablero de ajedrez? ¿Cuántas piezas del mismo color ves?, cuántas piezas se repiten? ¿Como están ubicados de un el tablero? <p>Comunica el propósito de la sesión: Hoy identificamos la torre y cuales son sus movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se dan a conocer los criterios de evaluación. • Conversa con los niños y las niñas sobre las normas de convivencia necesarias para trabajar en un clima afectivo favorable. <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se plantea la siguiente situación. ¿Luego de observar la figura? 	



COMPRESIÓN DEL PROBLEMA

- Dialoga con los estudiantes, a partir de las siguientes preguntas: ¿De quién nos habla el problema? ¿Qué tienes que dibujar? ¿Por qué? ¿Qué me pide el problema? ¿Qué harías tú para saber exactamente como van las piezas en un tablero de ajedrez?, ¿cuántas tiene? ¿Cuántas letras tiene las columnas?

s) Rodea con un círculo la respuesta correcta.



El alfil negro está colocado en la columna C.

SI NO

La dama blanca está colocada en la columna A.

SI NO

El rey blanco está colocado en la fila 1.

SI NO

Los peones blancos están colocados en la fila 7.

SI NO

- Se pide que encierren los datos más importantes según las preguntas realizadas.
- Pide que te expliquen el problema con sus propias palabras.
- Para ejercitar desarrollan el libro de ajedrez 1.
- Reconocemos casillas

BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:

- Reflexiona junto con ellos sobre cómo pueden ayudar a los niños a resolver el problema: ¿qué materiales ayudarán?, ¿cuál será la mejor forma de resolver el problema?



- Observa el tablero las diagonales que existen.
- Pídeles que resuelvan el cuestionario de acuerdo a las consignas
- Entrega a cada equipo, un tablero de ajedrez para contar
 - Orienta la **búsqueda de estrategias** a través de preguntas como estas: ¿cómo pueden realizar el conteo? ¿ayudará usar fichas?, ¿cómo?
- Proporciona la Ficha de ajedrez completa.
- No olvides orientar el uso correcto de los movimientos de cada pieza de ajedrez.

K) Elige y completa.



- La torre es la real.
- La torre se coloca al lado del
- Hay dos blancas y dos negras.
- La torre tiene forma de
- Las torres se colocan en las esquinas del

SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES:

- Solicita a los estudiantes que expongas sus torres identificadas.
- Pídeles de dibujen en un papelote una torre de ajedrez con todas sus partes.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN:

- Formaliza algunos saberes con respecto al valor de la ficha



- Reflexiona con los estudiantes sobre los procedimientos que desarrollaron para reconocer diagonales y las filas. Solicita que

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 05

I. DATOS INFORMATIVOS :

- II.EE : 55006-4
- PROFESOR (A) : Ingrid Estefani Montoya Hurtado
- ÁREA : Matemática
- GRADO Y SECCIÓN : 1° Grado "B"
- FECHA : 31 /10/24

II. **TÍTULO** : **Identificar los alfiles y las casillas iniciales.**

III. **PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

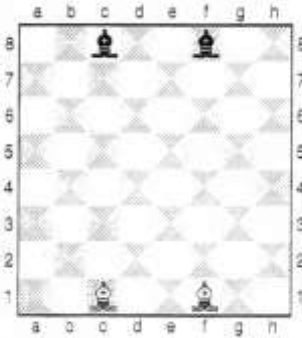
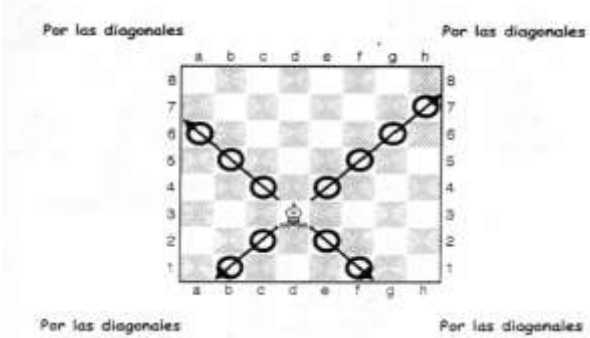
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. • Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno y las asocia y representa con formas geométricas tridimensionales y bidimensionales que conoce, así como con la medida cualitativa de su longitud. • Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de objetos y personas del entorno, y los expresa con material concreto o bosquejos y desplazamientos, teniendo en cuenta su cuerpo como punto de referencia u objetos en las cuadrículas. • Expresa con material concreto y dibujos su comprensión sobre algunos elementos de las formas tridimensionales (caras y vértices) y bidimensionales (lados, líneas rectas y curvas). Asimismo, describe si los objetos ruedan, se sostienen, no se sostienen o tienen puntas o esquinas usando lenguaje cotidiano y algunos términos geométricos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocemos las casillas iniciales del alfil. • Relacionar los conceptos diagonales • Entender cuál es el movimiento correcto de los alfiles.
EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las piezas por color y forma en el tablero. 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	Actitudes o acciones observables	
AMBIENTAL	Docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.	

IV. ANTES DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
- Preparar en un papelote el problema.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cinta maskingtape. ✓ Plumones para pizarra. ✓ papelotes. ✓ Hojas bond. ✓ Tablero de ajedrez gigante.

- ✓ Fichas movibles de ajedrez.
- ✓ Clips, lápiz, borrador, tajador, plumones.

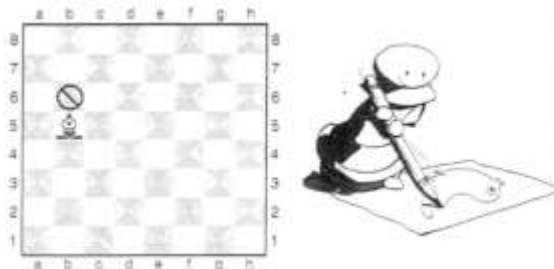
V. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS DE LA SESION	MATERIALES
<p>INICIO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente inicia la sesión saludando a los niños y niñas. • Pega en la pizarra la siguiente imagen:  <ul style="list-style-type: none"> • Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan? • Continúa dialogando con ellos a partir de las siguientes preguntas: • ¿Alguna vez has visto un tablero de ajedrez? ¿Cuántas piezas del mismo color ves?, cuántas piezas se repiten? ¿Como están ubicados de un el tablero? <p>Comunica el propósito de la sesión: Hoy identificamos el alfil y cuáles son sus movimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se dan a conocer los criterios de evaluación. • Conversa con los niños y las niñas sobre las normas de convivencia necesarias para trabajar en un clima afectivo favorable. <p>DESARROLLO:</p> <p>- Se plantea la siguiente situación. ¿Luego de observar la figura?</p>  <p><u>COMPRESIÓN DEL PROBLEMA</u></p>	

- Dialoga con los estudiantes, a partir de las siguientes preguntas: ¿De quién nos habla el problema? ¿Qué tienes que dibujar? ¿Por qué? ¿Qué me pide el problema? ¿Qué harías tú para saber exactamente como van las piezas en un tablero de ajedrez?, ¿columnas tiene? ¿Cuántas letras tiene las columnas?
- Se pide que encierren los datos más importantes según las preguntas realizadas.
- Pide que te expliquen el problema con sus propias palabras.
- Para ejercitar desarrollan el libro de ajedrez 1.
- Reconocemos casillas

BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:

- Reflexiona junto con ellos sobre cómo pueden ayudar a los niños a resolver el problema: ¿qué materiales ayudarán?, ¿cuál será la mejor forma de resolver el problema?
- Observa el tablero las diagonales que existen.
- Pídeles que resuelvan el cuestionario de acuerdo a las consignas
- Entrega a cada equipo, un tablero de ajedrez para contar
 - Orienta la **búsqueda de estrategias** a través de preguntas como estas: ¿cómo pueden realizar el conteo? ¿ayudará usar fichas?, ¿cómo?
- Proporciona la Ficha de ajedrez completa.
- No olvides orientar el uso correcto de los movimientos de cada pieza de ajedrez.



SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES:

- Solicita a los estudiantes que expongan sus torres identificadas.
- Pídeles de dibujen en un papelote una torre de ajedrez con todas sus partes.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN:

- Formaliza algunos saberes con respecto al valor de la ficha



- Reflexiona con los estudiantes sobre los procedimientos que desarrollaron para reconocer diagonales y las filas. Solicita que
 - expliquen lo que hicieron identificas filas.
 - demuestren las cantidades de diagonales que existe en el tablero.
- Se pide que resuelvan las páginas hasta el 30 de su libro de ajedrez.

PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS:

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 06

I. DATOS INFORMATIVOS :

- II.EE : 55006-4
- PROFESOR (A) : Ingrid Estefani Montoya Hurtado
- ÁREA : Matemática
- GRADO Y SECCIÓN : 1° Grado "B"
- FECHA : 05 /11 /24

II. TÍTULO : Movimiento de todas las piezas del ajedrez en el tablero

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:


COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. • Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno, las asocia y representa con formas geométricas tridimensionales (cuerpos que ruedan y no ruedan) y bidimensionales (cuadrado, rectángulo, círculo, triángulo), así como con las medidas de su longitud (largo y ancho). • Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de objetos y personas del entorno, y los expresa con material concreto y bosquejos o gráficos, posiciones y desplazamientos, teniendo en cuenta puntos de referencia en las cuadrículas. • Expresa con material concreto y dibujos su comprensión sobre algún elemento de las formas tridimensionales (número de puntas, número de caras, formas de sus caras) y bidimensionales (número de lados, vértices, lados curvos y rectos). Asimismo, describe si los objetos ruedan, se sostienen, no se sostienen o tienen puntas o esquinas usando lenguaje cotidiano y algunos términos geométricos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocemos el movimiento del alfil, las torres, los caballos la dama y el rey en el tablero • Relacionar conceptos con los movimientos de las fichas. • Desarrollar jugadas respetando los movimientos.
EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las piezas por color y forma en el tablero. 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	Actitudes o acciones observables	
AMBIENTAL	Docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.	

IV. ANTES DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
- Preparar en un papelote el problema.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cinta maskingtape. ✓ Plumones para pizarra. ✓ papelotes. ✓ Hojas bond. ✓ Tablero de ajedrez gigante. ✓ Fichas movibles de ajedrez.

✓ Clips, lápiz, borrador, tajador, plumones.

V. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS DE LA SESION	MATERIALES
<p>INICIO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente inicia la sesión saludando a los niños y niñas, comenzará la clase recordando a los alumnos los conceptos básicos de matemáticas que se utilizarán en la clase, como líneas rectas, ángulos y coordenadas. Esto ayudará a reforzar el conocimiento previo y garantizar que todos los alumnos estén en la misma página • En el tablero grande muestra la siguiente imagen: <div style="text-align: center;">  </div> • Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan? • Continúa dialogando con ellos a partir de las siguientes preguntas: • ¿Cómo está el tablero? ¿Cuántas piezas del mismo color ves?, cuántas piezas se repiten? ¿Cómo están ubicados de un el tablero? <p>Comunica el propósito de la sesión: Hoy aprenderemos a mover todas las piezas de ajedrez para desarrollar el juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se dan a conocer los criterios de evaluación. • Conversa con los niños y las niñas sobre las normas de convivencia necesarias para trabajar en un clima afectivo favorable. <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se plantea la siguiente situación. El profesor presentará dos situaciones problema a los alumnos. La primera puede ser: “¿Cómo se mueve una torre en el tablero de ajedrez?” Y la segunda: “¿Cómo se mueve un caballo en el tablero de ajedrez?” Estas preguntas servirán como punto de partida para la discusión e introducción del tema. <p>COMPRESIÓN DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialoga con los estudiantes, a partir de las siguientes preguntas: ¿De quién nos habla el problema? ¿Qué me pide el problema? ¿Qué harías tú para saber exactamente como van las piezas en un tablero de ajedrez?, ¿Cómo tenemos que mover las piezas para desarrollar el juego? • Para ejercitar desarrollan el libro de ajedrez 1. 	

- Reconocemos casillas

BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:

Construyendo el Tablero de Ajedrez (20 minutos)

- El profesor dividirá la clase en grupos de 4 a 5 alumnos.
- Cada grupo recibirá un conjunto de piezas de ajedrez y un tablero de papel.
- El objetivo de la actividad es que los alumnos construyan un tablero de ajedrez en miniatura, colocando las piezas en sus posiciones iniciales.
- Durante la actividad, el profesor circulará por el aula, brindando orientación y aclarando dudas.

Movimiento de las Piezas (30 minutos)

- Después de construir el tablero, el profesor explicará el movimiento de cada pieza de ajedrez.
- El profesor demostrará el movimiento de una pieza a la vez, y los alumnos replicarán el movimiento en sus tableros.
- El profesor alentará a los alumnos a hacer preguntas y aclarar dudas durante la demostración.
- El profesor reforzará que cada tipo de pieza se mueve de manera diferente y que es importante entender estos movimientos para jugar al ajedrez.

Resolviendo Problemas de Ajedrez (30 minutos)

- El profesor presentará a los alumnos una serie de problemas de ajedrez que implican el movimiento de las piezas.
- Los problemas estarán diseñados para desafiar a los alumnos a aplicar los conceptos matemáticos que han aprendido.
- Los alumnos resolverán los problemas en sus grupos, discutiendo y justificando sus respuestas.
- El profesor circulará por el aula, brindando orientación y aclarando dudas.

Juego de Ajedrez (20 minutos)

- Para finalizar la clase, los alumnos jugarán una partida de ajedrez en sus grupos.
- El profesor explicará que el objetivo del juego es capturar el rey del oponente, y que para lograrlo, los alumnos deben moverse estratégicamente en el tablero.
- El profesor alentará a los alumnos a aplicar los conceptos de movimiento de las piezas que han aprendido durante la partida.
- Durante el juego, el profesor circulará por el aula, observando y brindando retroalimentación a los alumnos.

SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES:

- Solicita a los estudiantes que un representante del equipo demuestre el movimiento de las piezas al azar. **REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN:**
- Formaliza algunos saberes con respecto a las jugadas.
- Reflexiona con los estudiantes sobre los procedimientos que desarrollaron para reconocer las piezas sus movimientos y como se juega.
 - Se pide que resuelvan las páginas hasta el 39 al 42 de su libro de ajedrez.

PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS:

- Se les invita a jugar otras partidas de practica entre compañeros .
- Felicítalos por el trabajo de hoy.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 07

I. DATOS INFORMATIVOS :

- II.EE : 55006-4
- PROFESOR (A) : Ingrid Estefani Montoya Hurtado
- ÁREA : Matemática
- GRADO Y SECCIÓN : 1° Grado "B"
- FECHA : 07 /11 /24

II. TÍTULO : ¡Atrapa al rey!

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

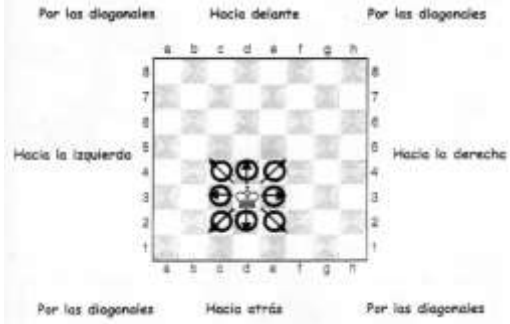
COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. • Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno y las asocia y representa con formas geométricas tridimensionales y bidimensionales que conoce, así como con la medida cualitativa de su longitud. • Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de objetos y personas del entorno, y los expresa con material concreto o bosquejos y desplazamientos, teniendo en cuenta su cuerpo como punto de referencia u objetos en las cuadrículas. • Expresa con material concreto y dibujos su comprensión sobre algunos elementos de las formas tridimensionales (caras y vértices) y bidimensionales (lados, líneas rectas y curvas). Asimismo, describe si los objetos ruedan, se sostienen, no se sostienen o tienen puntas o esquinas usando lenguaje cotidiano y algunos términos geométricos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender los conceptos de jaque y mate en ajedrez. • Relacionar el juego con habilidades matemáticas como conteo, patrones y ubicación espacial. • Desarrollar el pensamiento lógico y la resolución de problemas a través de juegos prácticos.
EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las piezas por color y forma en el tablero. 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	Actitudes o acciones observables	
AMBIENTAL	Docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.	

IV. ANTES DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
- Preparar en un papelote el problema.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cinta maskingtape. ✓ Plumones para pizarra. ✓ papelotes. ✓ Hojas bond. ✓ Tablero de ajedrez gigante. ✓ Fichas movibles de ajedrez.

✓ Clips, lápiz, borrador, tajador, plumones.

V. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS DE LA SESION	MATERIALES
<p>INICIO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente inicia la sesión saludando a los niños y niñas y empezando una conversación inicial realizando preguntas ¿Jugaron ajedrez anteriormente?, ¿Saben cómo son los movimientos de las piezas?, ¿Cómo creen que se mueve el rey? • Pega en la pizarra la siguiente imagen y los niños lo visualizan en su libro de ajedrez  <ul style="list-style-type: none"> • Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan? • Continúa dialogando con ellos a partir de las siguientes preguntas: • ¿Reconocieron de que pieza estamos hablando?, ¿Sabían cómo se mueve el rey? <p>Comunica el propósito de la sesión: Hoy jugaremos a atrapar al rey.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se dan a conocer los criterios de evaluación. • Conversa con los niños y las niñas sobre las normas de convivencia necesarias para trabajar en un clima afectivo favorable. <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostramos el Rey y explicamos que es la pieza más importante. • Enseñamos cómo se mueve: un paso en cualquier dirección. • Presentamos el concepto de jaque (cuando el rey está en peligro) y mate (cuando el rey no puede escapar). • 🌀 Ejercicio rápido: Los niños caminan como el rey en un espacio delimitado para entender su movimiento. <p>COMPRESIÓN DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialoga con los estudiantes, a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué trabajaremos hoy día? <p>Materiales: Tableros pequeños para cada grupo de 2-4 niños.</p> <p>Ejercicio 1: "Encuentra el Jaque"</p>	<p>Fichas</p> <p>Tableros de ajedrez</p>

- Colocamos el rey y otra pieza (torre, reina, caballo) en el tablero.
- Preguntamos: **¿Está en jaque? ¿Por qué?**
- Los niños identifican si el rey está en peligro y cómo puede moverse para escapar.

Ejercicio 2: "Jaque Mate en 1 jugada"

- Planteamos posiciones simples donde el mate es posible en un solo movimiento.
- Los niños intentan encontrar la jugada ganadora.
- Pide que te expliquen el problema con sus propias palabras.
- Para ejercitar desarrollan el libro de ajedrez 1.

BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:

- Reflexiona junto con ellos sobre cómo pueden ayudar a los niños a resolver el problema: ¿qué materiales ayudarán?, ¿cuál será la mejor forma de resolver el problema?

Juego en equipos (30 minutos) – "¡Salva al Rey!"

Materiales: Un tablero grande o tableros individuales.

Reglas del juego:

- Se forman equipos de 3-4 niños.
- Un equipo pone en jaque al rey contrario.
- El otro equipo debe encontrar la forma de defenderse.
- Si no pueden, ¡es jaque mate!

Para reforzar matemáticas:

- Contamos cuántas jugadas necesita el mate.
- Identificamos **patrones** en los ataques.
- Ubicamos coordenadas en el tablero.

5.1.1 *El jaque mate más rápido*

- Revisamos qué aprendieron.
- Hacemos un mini torneo con posiciones de **jaque mate en una jugada**.
- Se entregan medallas o diplomas simbólicos.

SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES:

- Solicita a los estudiantes que reconozcan como es una jugada de jaque en pares.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN:

- Reflexiona con los estudiantes sobre los procedimientos que desarrollaron para reconocer diagonales y las filas. Solicita que
- Ver si pueden explicar con palabras simples cuándo el rey está en peligro

Libro de
ajedrez

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 08

I. DATOS INFORMATIVOS :

- II.EE : 55006-4
- PROFESOR (A): Ingrid Estefani Montoya Hurtado
- ÁREA : Matemática
- GRADO Y SECCIÓN : 1° Grado "B"
- FECHA : 12 /11 /24

II. TÍTULO : El Rey en Peligro: Aprendiendo el Jaque Mate

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. • Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno y las asocia y representa con formas geométricas tridimensionales y bidimensionales que conoce, así como con la medida cualitativa de su longitud. • Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de objetos y personas del entorno, y los expresa con material concreto o bosquejos y desplazamientos, teniendo en cuenta su cuerpo como punto de referencia u objetos en las cuadrículas. • Expresa con material concreto y dibujos su comprensión sobre algunos elementos de las formas tridimensionales (caras y vértices) y bidimensionales (lados, líneas rectas y curvas). Asimismo, describe si los objetos ruedan, se sostienen, no se sostienen o tienen puntas o esquinas usando lenguaje cotidiano y algunos términos geométricos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar filas, columnas y diagonales en el tablero de ajedrez. • Reconocer los movimientos básicos de las piezas siguiendo patrones de juego. • Comprender el concepto de jaque mate de manera sencilla.
<ul style="list-style-type: none"> • EVIDENCIA 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las piezas por color y forma en el tablero. 	
<ul style="list-style-type: none"> • ENFOQUE TRANSVERSAL 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Actitudes o acciones observables 	
AMBIENTAL	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional. 	

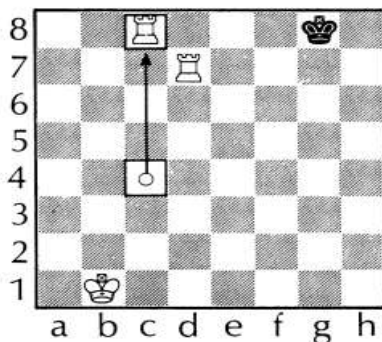
IV. ANTES DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
- Preparar en un papelote el problema.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cinta maskingtape. ✓ Plumones para pizarra. ✓ papelotes. ✓ Hojas bond. ✓ Tablero de ajedrez gigante.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fichas movibles de ajedrez. ✓ Clips, lápiz, borrador, tajador, plumones.
--	---

V. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS DE LA SESION	MATERIALES
<p>INICIO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente inicia la sesión saludando a los niños y niñas. • Para iniciar la clase la profesora les cuenta un cuento muy corto: <div style="border: 2px solid orange; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">Cuento breve:</p> <p style="text-align: center;"><i>"Había una vez un rey que vivía en un inmenso castillo, pero que no podía moverse rápido, él tenía como esposa a una reina muy poderosa, y soldados llamados peones. Cuando había un ataque de un reino contrincante, Cada una de sus piezas se movía de una forma especial, para lograr la partida y salvar al rey."</i></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza las siguientes preguntas: ¿Les gustó el cuento?, ¿De quién hablaba?, ¿Cómo se llamaba la esposa del rey?, ¿Cómo era la reina? • Participamos en un juego de demostración. • Usa piezas grandes o imágenes para mostrar cómo se mueven la torre (filas y columnas), el alfil (diagonales), la dama (todas direcciones), y el rey (un paso en cualquier dirección). • Juega con los niños a imitar los movimientos de cada pieza en el aula (por ejemplo, moverse en línea recta como la torre o en diagonal como el alfil). <p>Comunica el propósito de la sesión: Hoy identificamos a reconocer cuando el rey esta en una jugada de jaque mate.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se dan a conocer los criterios de evaluación. • Conversa con los niños y las niñas sobre las normas de convivencia necesarias para trabajar en un clima afectivo favorable, para poder trabajar en equipo. <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se plantea la siguiente situación. ¿Luego de observar la figura? 	



COMPRESIÓN DEL PROBLEMA

- Dialoga con los estudiantes, a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué puedes mover para poder ganar? ¿Qué pieza se movió? ¿Por qué? ¿Podremos seguir jugando? ¿Es o no jaque mate?
- Se pide que justifiquen sus respuestas.

BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:

- Reflexiona junto con ellos sobre cómo pueden ayudar a los niños a resolver el problema: ¿cuál será la mejor forma de resolver el problema?

El Jaque Mate (15 min)

Explicación con ejemplo:

- Coloca un rey en el tablero y pregunta: "*¿Cómo lo podemos atrapar para que no escape?*"
- Muestra un jaque mate simple con una dama y una torre.

Juego: "Atrapa al Rey"


- Forma equipos y dales tableros pequeños.
- Dales situaciones donde deben encontrar el jaque mate en 1 o 2 movimientos.
- Cada equipo que lo resuelva recibe una estrella.

SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES:

- Solicita a los estudiantes que expongas sus jugadas.




Ejercicio: "Atrapa al Rey" (Mini Jaque Mate) (10 min)

Objetivo: Entender cómo acorralar al rey para dar jaque mate.

 **Materiales:** Tableros y piezas (rey, dama y torre).

Instrucciones:

1. Coloca un **rey** en el tablero y una **dama** en otra parte.
2. Pregunta: "*¿Cómo podemos hacer que el rey no tenga escapatoria?*"

<p>3. Los niños deben mover la dama para dar jaque mate en uno o dos movimientos.</p> <p>4. Luego, introduce la torre y repite el ejercicio.</p> <p> Consejo: Usa ejemplos sencillos, como el jaque mate con la dama y el rey contra un rey solo.</p> <p>REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN:</p> <p> Pregunta: "¿Por qué el rey negro no puede escapar?"</p> <p> Explicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Está atrapado porque sus propias piezas lo bloquean. • La dama y el alfil trabajan juntos para dar jaque mate. <p><u>PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les invita a resolver su libro. Las paginas 45-49 • Felicítalos por el trabajo de hoy. 	
---	--

REFLEXIÓN DE MIS APRENDIZAJES.

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

DIRECTOR

DOCENTE

Lista de cotejo

18										
19										
20										

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 09

I. DATOS INFORMATIVOS :

- II.EE : 55006-4
- PROFESOR (A) : Ingrid Estefani Montoya Hurtado
- ÁREA : Matemática
- GRADO Y SECCIÓN : 1° Grado "B"
- FECHA : 14 /11 /24

II. TÍTULO : "¡Jaque Pastor! Estrategias Rápidas en el Ajedrez"

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. • Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno y las asocia y representa con formas geométricas tridimensionales y bidimensionales que conoce, así como con la medida cualitativa de su longitud. • Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de objetos y personas del entorno, y los expresa con material concreto o bosquejos y desplazamientos, teniendo en cuenta su cuerpo como punto de referencia u objetos en las cuadrículas. • Expresa con material concreto y dibujos su comprensión sobre algunos elementos de las formas tridimensionales (caras y vértices) y bidimensionales (lados, líneas rectas y curvas). Asimismo, describe si los objetos ruedan, se sostienen, no se sostienen o tienen puntas o esquinas usando lenguaje cotidiano y algunos términos geométricos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Enseñar el jaque pastor y otras jugadas rápidas. • Relacionar el ajedrez con el pensamiento lógico y matemático. • Fomentar la concentración y la estrategia en los niños.
EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las piezas por color y forma en el tablero. 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	Actitudes o acciones observables	
AMBIENTAL	Docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.	

IV. ANTES DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
- Preparar en un papelote el problema.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cinta maskingtape. ✓ Plumones para pizarra. ✓ papelotes. ✓ Hojas bond. ✓ Tablero de ajedrez gigante. ✓ Fichas movibles de ajedrez. ✓ Clips, lápiz, borrador, tajador, plumones.

--	--

V. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS DE LA SESION	MATERIALES
<p>INICIO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente inicia la sesión saludando de manera cálida a los niños y niñas. • Continúa dialogando con ellos a partir de las siguientes preguntas: • En el tablero gigante los niños realizan a modo de retos el movimiento de las piezas de ajedrez, y si aun no se acuerdan se apoya para que no sienta la frustración. <p>Comunica el propósito de la sesión: Hoy aprendemos a realizar la jugada del jaque mate pastor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se dan a conocer los criterios de evaluación. • Conversa con los niños y las niñas sobre las normas de convivencia necesarias para trabajar en un clima afectivo favorable. <p>DESARROLLO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se plantea la siguiente situación. ¿Cómo creen que en el ajedrez utilizamos las matemáticas? ¿Cómo se realizara el jaque pastor? <p><u>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA</u></p> <p><i>"Si el objetivo del ajedrez es capturar al rey, ¿cómo podríamos hacerlo en pocas jugadas?"</i></p> <p>◆ Paso a paso del Jaque Pastor:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Movimiento 1: Peón a e4 → Se abre paso para la dama y el alfil. 2 Movimiento 2: Alfil a c4 → Apunta al rey enemigo en la casilla f7 (una casilla débil). 3 Movimiento 3: Dama a h5 → Amenaza directamente la casilla f7. 4 Movimiento 4: Dama captura en f7 → ¡Jaque mate! <p>👁️ Explicación visual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar cada movimiento en un tablero grande. • Explicar por qué f7 es la casilla más débil al inicio de la partida. <p>📄 Ejercicio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedir a los niños que intenten el jaque pastor en parejas varias veces. • Observar si lo hacen correctamente y corregir errores. <p><u>BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:</u></p> <p>Práctica Dirigida (20 minutos)</p>	

Objetivo: Aplicar el jaque pastor en una partida real y aprender a defenderse.

 **Ejercicio 1: Ataque con Jaque Pastor**

- Un niño juega con blancas y otro con negras.
- El de blancas intenta hacer el **jaque pastor** y el otro trata de evitarlo.
- Después de 5 minutos, cambian de roles.

 **Ejercicio 2: Defensa contra el Jaque Pastor**

 **Pregunta para reflexionar:**

"¿Cómo podemos evitar que nos hagan este jaque mate?"

 Explicar tres formas de defenderse:

- Jugar caballo a f6** para bloquear a la dama.
- Mover peón a h6** para evitar que la dama ataque en h5.
- No sacar la dama muy pronto**, porque puede quedar atrapada.


REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN:

Preguntar a los niños qué les pareció la clase y cómo se sintieron:

? ¿Qué fue lo más divertido que aprendieron hoy?

? ¿Cuál fue la parte más difícil?

? ¿Qué creen que pueden mejorar para la próxima vez?

 **Objetivo:** Que los niños hagan una autoevaluación simple y refuercen su aprendizaje.

- Se pide que resuelvan las páginas hasta el 30 de su libro de ajedrez.

PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS:

- Se les invita a seguir practicando en casa
 - Felicítalos por el trabajo de hoy.
- "El ajedrez nos ayuda a pensar mejor y tomar buenas decisiones, igual que en matemáticas. ¡Sigamos practicando y nos vemos en la próxima partida!"

REFLEXIÓN DE MIS APRENDIZAJES.

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 11

I. DATOS INFORMATIVOS :

- II.EE : 55006-4
- PROFESOR (A) : Ingrid Estefani Montoya Hurtado
- ÁREA : Matemática
- GRADO Y SECCIÓN : 1° Grado "B"
- FECHA : 21-11-24

II. TÍTULO : Recojo de información luego de la intervención del proyecto.

III. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:



COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. • Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones entre las características de los objetos del entorno y las asocia y representa con formas geométricas tridimensionales y bidimensionales que conoce, así como con la medida cualitativa de su longitud. • Establece relaciones entre los datos de ubicación y recorrido de objetos y personas del entorno, y los expresa con material concreto o bosquejos y desplazamientos, teniendo en cuenta su cuerpo como punto de referencia u objetos en las cuadrículas. • Expresa con material concreto y dibujos su comprensión sobre algunos elementos de las formas tridimensionales (caras y vértices) y bidimensionales (lados, líneas rectas y curvas). Asimismo, describe si los objetos ruedan, se sostienen, no se sostienen o tienen puntas o esquinas usando lenguaje cotidiano y algunos términos geométricos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificamos formas y figuras geométricas a través del tablero de ajedrez. • Relaciona forma y movimiento de las piezas de ajedrez. • Expresa material concreto la relación de forma y figura cuadrada en el tablero.
EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce forma y figura geométrica cuadrada través del tablero de ajedrez. 	
ENFOQUE TRANSVERSAL	Actitudes o acciones observables	
AMBIENTAL	Docentes planifican y desarrollan acciones pedagógicas a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional.	

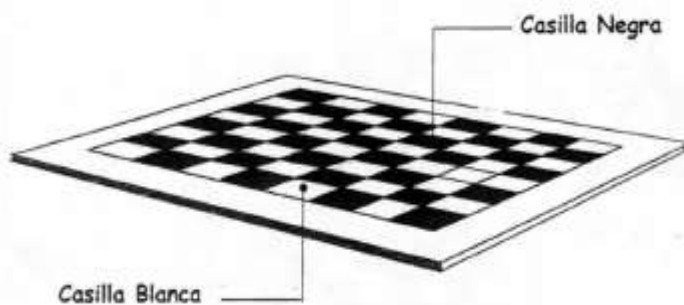
IV. ANTES DE LA SESIÓN

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
- Preparar en un papelote el problema.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cinta maskingtape. ✓ Plumones para pizarra. ✓ papelotes. ✓ Hojas bond. ✓ Tablero de ajedrez gigante.

- ✓ Fichas movibles de ajedrez.
- ✓ Clips, lápiz, borrador, tajador, plumones.

V. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

MOMENTOS DE LA SESION	MATERIALES
<p>INICIO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente inicia la sesión saludando a los niños y niñas. • Pega en la pizarra la siguiente imagen:  <ul style="list-style-type: none"> • Realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan? • Continúa dialogando con ellos a partir de las siguientes preguntas: • ¿Alguna vez has visto un tablero de ajedrez? ¿Cuántos cuadrados habrá? ¿De qué color son? • Comunica el propósito de la sesión: Hoy conoceremos el tablero de ajedrez y las casillas. • Se dan a conocer los criterios de evaluación. • Conversa con los niños y las niñas sobre las normas de convivencia necesarias para trabajar en un clima afectivo favorable. <p>DESARROLLO:</p> <p>- Se plantea la siguiente situación. ¿Qué figura geométrica están viendo, y podrías dibujar un tablero de ajedrez?</p>  <p>COMPRESIÓN DEL PROBLEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dialoga con los estudiantes, a partir de las siguientes preguntas: ¿De quién nos habla el problema? ¿Qué tienes que dibujar? ¿Por qué? ¿Qué me pide el problema? ¿Qué harías tú para saber como es un tablero de ajedrez?, ¿Cuántas casillas tiene? • Se pide que encierren los datos más importantes según las preguntas realizadas. • Pide que te expliquen el problema con sus propias palabras. • Para ejercitar desarrollan el libro de ajedrez 1. • Reconocemos casillas 	

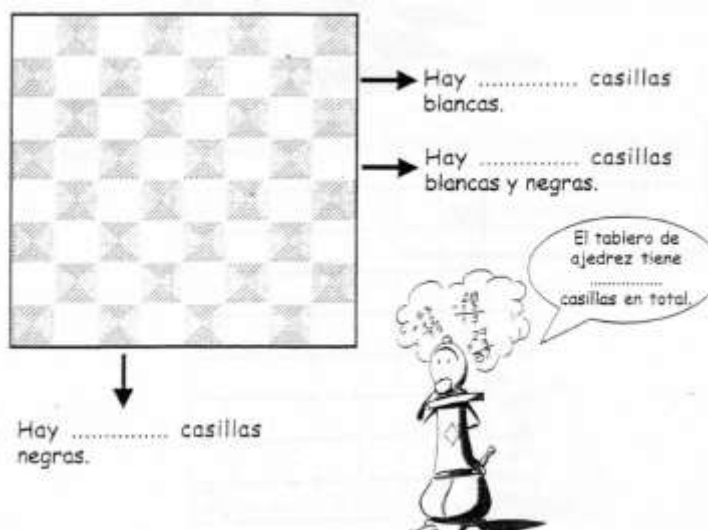


BÚSQUEDA Y EJECUCIÓN DE ESTRATEGIAS:

- Reflexiona junto con ellos sobre cómo pueden ayudar a los niños a resolver el problema: ¿qué materiales ayudarán?, ¿cuál será la mejor forma de resolver el problema?



- Observa el tablero cuenta las casillas y responde.



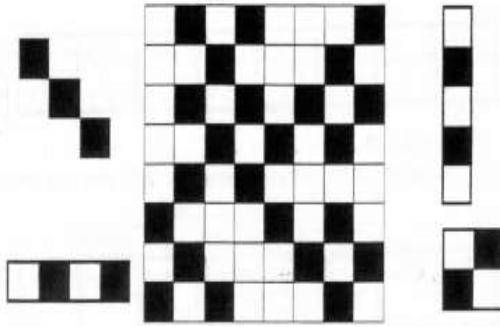
- Pídeles que cuenten las casillas negras y las casillas blancas.
- Entrega a cada equipo, un tablero de ajedrez para contar
 - Orienta la **búsqueda de estrategias** a través de preguntas como estas: ¿cómo pueden realizar el conteo? ¿ayudará usar fichas?, ¿cómo?
- Proporciona la Ficha de ajedrez completa.
- No olvides orientar el uso de la cinta métrica para que midan con precisión.

SOCIALIZACIÓN DE REPRESENTACIONES:

- Solicita a los estudiantes que expongan sus casillas identificadas.
- Pídeles de dibujen en un papelote un tablero de ajedrez con todas sus partes.

REFLEXIÓN Y FORMALIZACIÓN:

- Formaliza algunos saberes con respecto a la estimación y medida de longitudes.



- Reflexiona con los estudiantes sobre los procedimientos que desarrollaron para reconocer la forma cuadrada, y las casillas. Solicita que
 - expliquen lo que hicieron para identificar los cuadrados.
 - demuestren los procedimientos para reconocer las casillas.
- Se pide que resuelvan las páginas 4 al 13 de su cuaderno de trabajo.

PLANTEAMIENTO DE OTROS PROBLEMAS:

- Se les invita a resolver una ficha de trabajo.
- Felicítalos por el trabajo de hoy.

REFLEXIÓN DE MIS APRENDIZAJES.

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

DIRECTOR

DOCENTE



PERÚ

Ministerio
de Educación

Dirección Regional de
Educación Apurímac

Unidad de Gestión Educativa
Local de Andahuaylas

I
E



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho".

Solicito: Autorización para realizar la aplicación y desarrollo de proyecto de investigación.

Profesora Abigail Menacho Pesi.

Directora de la Institución Educativa nivel primario N°55006-4 – San Jerónimo.

S.D.

Yo, INGRID ESTEFANI MONTOYA HURTADO, identificado con DNI N°43108826, docente de la Institución Educativa en el nivel de educación primaria, con el debido respeto me presento ante usted, para exponer lo siguiente:

Con la finalidad de obtener mi título profesional de Licenciado en Educación Primaria en Educación Intercultural Bilingüe, en este proceso de formación estoy elaborando un proyecto de investigación titulado **EL AJEDREZ PARA RESOLVER PROBLEMAS DE FORMA MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN EN ESTUDIANTES DE PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 55006-4. ANDAHUAYLAS, 2024.** Por tal motivo solicito la autorización para el desarrollo y la aplicación de los instrumentos de proyecto de investigación con aplicación de expertos, cuyos resultados serán presentados con el informe de tesis para su respectiva sustentación, todo el proceso de recojo de datos estará bajo el asesoramiento de nuestro asesor académico docente de la Escuela de Formación Superior "José Salvador Caveró Ovalle" – Huanta.

POR LO EXPUESTO:

Ruego a usted acceder a mi solicitud.

San Jerónimo, 09 de octubre del año 2024.

Montoya Hurtado, Ingrid Estefani
DNI N°43108826



Abigail Menacho Pesi
Profesora Abigail Menacho Pesi
DIRECTORA