



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TESIS**

**JUEGOS DE AJEDREZ Y SU CONTRIBUCIÓN EN LA  
CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
INICIAL N° 335 HUARAYA - MOHO - 2016**

**PRESENTADO POR**

**Bach. Marilú Liz, CHOQUE ALIAGA**

**JULIACA – PERÚ**

**2016**



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TESIS**

**JUEGOS DE AJEDREZ Y SU CONTRIBUCIÓN EN LA  
CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
INICIAL N° 335 HUARAYA-MOHO-2016**

**PRESENTADO POR**

**Bach. Marilú Liz, CHOQUE ALIAGA**

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

**JULIACA – PERÚ**

**2016**



**FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

Bach. Marilú Liz, CHOQUE ALIAGA

**JUEGOS DE AJEDREZ Y SU CONTRIBUCIÓN EN LA  
CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
INICIAL N° 335 HUARAYA MOHO 2016**

Esta tesis fue evaluada y aprobada por la obtención del título de  
Licenciado en Educación en la especialidad de Educación Inicial en  
la Universidad Alas Peruanas

PRESIDENTE DE JURADO: .....

Dr.

MIEMBRO DE JURADO .....

Dr.

MIEMBRO DEL JURADO : .....

Dr.

ASESOR DE TESIS : .....

Dr.

## DEDICATORIA

*A Dios quién supo guiarme por el buen camino, darme fuerza para seguir adelante y enseñarme a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.*

*A mis padres Rubén y Zoraida con amor, a quienes con este logro quiero devolver un poco de lo que me han dado desde antes que naciera, por motivarme y darme la mano cuando más lo necesitaba, a ustedes por siempre mi corazón y mi agradecimiento.*

*A mi sobrino Dylan y a mi sobrina Amaya por el aliento y apoyo recibido*

## **AGRADECIMIENTO**

*Se le agradece por su contribución para el desarrollo de la tesis a:*

*A las Autoridades Universitarias de la Universidad Alas Peruanas, Filial Juliaca, Coordinación de Educación por su acertada coordinación y asesoramiento adecuado oportuno con sus sabias orientaciones, para cristalizar y lograr mi anhelado sueño de obtener el título profesional de Licenciado en educación en la especialidad de Educación Inicial.*

*Mi sincero agradecimiento a las autoridades, docente y el personal administrativo de la Institución Educativa Inicial N° 335 de Huaraya del distrito y provincia de Mocho. Asimismo, una agradecimiento especial a los niños que hicieron posible la aplicación y desarrollo de la investigación, quienes con su apoyo y predisposición hicieron posible la realización de la investigación por permitimos aplicar, plasmar nuestro trabajo experimental.*

*Con gratitud agradezco a las Autoridades de la Universidad Alas Peruanas, en especial a la Dirección adjunto de la Facultad de Ciencias Empresariales y Educación y a la Escuela Profesionales de Educación donde culminé mis estudios de pre grado.*

## RESUMEN

Los objetivos de la investigación en efectos de la aplicación del juegos Ajedrez en la concentración de los niños en la Institución Educativa inicial N° 335 Huaraya Moho. Los medios y materiales que se ha utilizado es el diseño cuasi experimental, grupo control y experimental de corte transversal con pre y post test. Con grupos no aleatorios con una muestra de 11 estudiantes de 03 a 05 años tanto para el grupo experimental. Para la recolección de datos se utilizó la ficha de aplicación del ajedrez en el proceso de experimentación y análisis de documentos para conocer la concentración en los estudiantes.

Los hallazgos del estudio nos muestran que antes de la aplicación del juego Ajedrez en la concentración se encontraba en el pre test el Grupo experimental en inicio (44,4%) y proceso (55,5 %); mientras que el grupo control en inicio (57,1%) y en proceso (42,9%); asimismo, después del post test el Grupo experimental se observa en logro destacado (55,6%) y logro (44,4%), mientras en el grupo control en logro (28,6%), proceso (42,9) y en inicio (28,6%), respectivamente.

A la conclusión que se ha arribado con la investigación según los resultados nos muestran que el Juego de Ajedrez contribuye significativamente en la mejora de la concentración de los niños en la Institución Educativa Inicial N° 335 Huaraya Moho de la región Puno, como método complementario en la formación integral de los niños y niñas de educación inicial.

Palabras claves concentración, juego de ajedrez, niños nivel inicial.

## **ABASTRAC**

The objectives of the investigation in the effects of the application of the game Chess in the concentration of the children in the Initial Educational Institution No. 335 Huaraya Moho. The means and materials that has been used is the quasi experimental design, control group and experimental cross-section with pre and posttest. With non-random groups with a sample of 11 students of 05 years for both the experimental group. For the data collection, the chess application form was used in the process of experimentation and analysis of documents to know the concentration in the students.

The findings of the study show that before the application of the game Chess in the concentration was in the pretest the experimental group at the beginning (44.4%) and process (55.5%); While the control group at baseline (57.1%) and in process (42.9%); In the control group (28.6%), process (42.9) and in the control group in achievement (42.6%), In the beginning (28.6%), respectively.

To the conclusion that has been reached with the investigation according to the results show that the Chess Game contributes significantly in the improvement of the concentration of the children in the Initial Educational Institution No. 335 Huaraya Moho of the Puno region, as a complementary method in The integral formation of the children of initial education.

Keywords concentration, chess game, children initial level.

## ÍNDICE

Pág

DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
ÍNDICE	viii
INTRODUCCIÓN	10
1 CAPÍTULO I.....	15
PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO .....	15
1.1 DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA .....	15
1.2 DELIMITACIONES DE LA INVESTIGACION .....	18
1.2.1 Delimitación Espacial .....	18
1.2.2 Delimitación Temporal .....	18
1.2.3 Delimitación Social.....	18
1.3 PLANTEAMIENTO DE PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN .....	18
1.3.1 Problema general .....	18
1.3.2 Problemas específicos.....	18
1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
1.4.1 Objetivo general.....	19
1.4.2 Objetivos específicos .....	19
1.5 FORMULACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN .....	19
1.5.1 Hipótesis general.....	19
1.5.2 Hipótesis específicas.....	19
1.6 VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN.....	20

1.6.1	Variable independiente .....	20
1.6.2	Variables dependientes .....	20
1.6.3	Variables, dimensiones e indicadores .....	20
1.7	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	21
1.8	TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	22
1.8.1	Tipo de investigación.....	22
1.8.2	Nivel de investigación .....	23
1.9	POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN .....	23
1.9.1	Población .....	23
1.9.2	Muestra .....	24
1.10	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS ..	24
1.10.1	Técnicas .....	24
1.10.2	Instrumentos.....	24
1.11	JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA .....	24
2	CAPÍTULO II.....	27
	MARCO TEÓRICO .....	27
2.1	ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	27
2.2	BASES TEÓRICAS.....	29
2.3	Juego de ajedrez .....	29
2.3.1	Conceptualización del juego de ajedrez.....	29
2.3.2	El juego en la educación .....	30
2.3.3	Fundamentos teóricos del ajedrez en la escuela .....	31
2.3.4	Motivos de enseñanza del ajedrez en la escuela .....	31
2.3.5	Reglas de juego .....	34
2.4	CONCENTRACIÓN.....	40
2.4.1	Definición de la concentración .....	40

2.4.2	Definición de concentración .....	41
2.4.3	Características de la concentración:.....	43
2.4.4	Tipos de concentración: .....	44
2.4.5	Concentración dispersa .....	45
2.5	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS .....	46
3	CAPÍTULO III.....	49
	PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	49
3.1	PRESENTACIÓN EN TABLAS Y GRÁFICOS ESTADÍSTICOS LOS RESULTADOS .....	49
3.2	CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS.....	56
4	CONCLUSIONES .....	65
5	RECOMENDACIONES.....	66
6	FUENTES DE INFORMACION.....	67

ÍNDICE DE TABLAS	Pag
Tabla N° 01: Operacionalización de variables	18
Tabla N° 02: Tipos de concentración	42
Tabla N° 03: Estadísticas de concentración central y dispersión según prueba en la aplicación del juego de Ajedrez y Concentración en niños de educación inicial	48
Tabla N° 04: Estadísticas de concentración central y dispersión según prueba en la aplicación del juego de Ajedrez y Concentración en el ámbito cognitivo en niños de educación inicial	50
Tabla N° 05: Estadísticas de concentración central y dispersión según prueba en la aplicación del juego de Ajedrez y Concentración en el ámbito socio conductual en niños de educación inicial	51
Tabla N° 06: Estadísticas de concentración central y dispersión según prueba en la aplicación del juego de Ajedrez y Concentración en el ámbito afectivo en niños de educación inicial	53

<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b>	<b>Pag</b>
Gráfico N° 01: Puntaje para el grupo experimental en la pruebas entes y después en el juego de ajedrez y la mejora de la concentración de los niños de la I.E.I N° 335 Huaraya Moho.	48
Gráfico N° 02: Puntaje para el grupo experimental en la pruebas entes y después en el juego de ajedrez y la mejora de la concentración en el ámbito cognoscitivo de los niños de la I.E.I N° 335 Huaraya Moho.	50
Gráfico N° 03: Puntaje para el grupo experimental en la pruebas entes y después en el juego de ajedrez y la mejora de la concentración en el ámbito socio conductual de los niños de la I.E.I N° 335 Huaraya-Moho.	51
Gráfico N° 04 : Puntaje para el grupo experimental en la pruebas entes y después en el juego de ajedrez y la mejora de la concentración en el ámbito afectivo de los niños de la I.E.I N° 335 Huaraya Moho	52

## INTRODUCCIÓN

El ajedrez, gracias a sus características lúdicas e intelectuales, es un recurso pedagógico apropiado para ayudar a que los estudiantes desarrollen múltiples habilidades mentales que, sin duda, optimizarán sus procesos de aprendizaje holístico. Solamente esta cualidad comprobada del juego de ajedrez, justificaría el intento de incluirlo dentro del aula y hacerlo accesible a todos los alumnos a partir de los primeros años de inicial, como base de una formación integral en educación.

Colocar el ajedrez al servicio de la educación no sólo tiene como finalidad desarrollar el arte de razonar sino también cultivar valores, pues dadas sus características, el docente puede hacerlo tomando en cuenta las mismas.

Por ello, esta propuesta invita a los docentes de Educación Inicial a utilizar como un recurso didáctico y enseñar ajedrez aunque no sea su especialidad, pues su capacidad para manejar la concentración y comprender los procesos de pensamiento los convierte en niños aptos para esta labor.

Si bien es cierto que la gran mayoría de profesores no conocen y manejan las estrategias del juego de ajedrez, esto no significa que no puedan incursionar en ese mundo. Luego de una capacitación adecuada sobre cómo jugarlo, cómo enseñarle a los niños y de qué manera se puede utilizar el juego para desarrollar las habilidades mentales y aprovechar las posibilidades para inculcar valores, los profesores podrán incluir el ajedrez en sus actividades de aula en aprendizaje significativo de sus niños.

El propósito de la investigación, es determinar la contribución de Juegos de ajedrez en la concentración en niños de la Institución Educativa Inicial n° 335 Huaraya-Moho-2016. Asimismo, conocer la contribución en la mejora de la concentración ámbito cognoscitivo, socio conductual y ámbito afectivo en los niños de educación inicial

La investigación ha sido estructurada en tres capítulos:

En el primer capítulo: planteamiento del problema se desarrolla el análisis de gestión problemática, formulación del problema, justificación e importancia de la investigación delimitación espacial, social, objetivos de la investigación, hipótesis y variables: se plantea las hipótesis de investigación, variables e indicadores, tanto, de la variable independiente (gestión administrativa) y variable dependiente (calidad de servicio) y la operacionalización de las variables, los procedimientos del diseño metodológico como: diseño, tipos, nivel, y método de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de investigación

En el segundo capítulo: marco teórico abarca los antecedentes de la investigación, bases teóricas, y definición de términos básicos.

En el tercer capítulo: se encuentra los resultados de la investigación en tablas y figuras estadística asimismo, la discusión de resultados, conclusiones y recomendaciones.

Finalmente se presenta los anexos y fuentes de información de acuerdo a las normas de redacción APA.

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

### 1.1 DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

En la actualidad las últimas décadas de este siglo asistimos a una serie de procesos que configuran lo que indudablemente puede reconocerse como un cambio de era, que pone nuevos retos en la sociedad con claras tendencias que indican que ingresamos en la “era del conocimiento”. Como afirma los Toffler: “Todos los sistemas económicos descansan sobre una ‘base de conocimientos’. Todas las organizaciones dependen de la existencia previa de este recurso, de construcción social. (...), sin embargo, este recurso es el más importante de todos.” (Toffler, 1995) y especialmente educación inicial Es así que “la profundidad del proceso de cambio social que tiene lugar actualmente nos obliga a reformular las preguntas básicas sobre los fines de la educación, sobre quiénes asumen la responsabilidad de formar a las nuevas generaciones y sobre qué legado cultural, qué valores, qué concepción del hombre y de la sociedad deseamos transmitir” (Tedesco, 1995).

El juego de ajedrez consiste en el ajedrez es un juego de ingenio, para dos jugadores, en el que el azar no interviene en absoluto y que requiere un importante esfuerzo intelectual. Cada jugador dispone de dieciséis piezas.

La concentración según Annie Besant (1980) es un proceso psíquico que se realiza por medio del razonamiento; consiste en centrar voluntariamente toda la atención de la mente sobre un objetivo, objeto o

actividad que se esté realizando o pensando en realizar en ese momento, dejando de lado toda la serie de hechos u otros objetos que puedan ser capaces de interferir en su consecución o en su atención.

En la edad pre escolar según Mujina (1975) se produce un intensivo desarrollo del niño, tanto de sus capacidades intelectuales, como en la formación de sus cualidades morales y volitivas. Esta edad se considera como un período de gran sensibilidad para el desarrollo infantil.

Por medio de un sistema de influencias pedagógicas organizado correctamente, pueden producirse grandes logros en el desarrollo del niño

La asamblea nacional de estados unidos para la educación y la ciencia (UNESCO), celebrada en los años 2003 se manifestó en favor del juego del ajedrez para el aprendizaje y las diferentes políticas practicadas por los gobiernos han dado resultados óptimos como estrategia de enseñanza el juego de ajedrez.

Asimismo, a lo largo de la historia, ha demostrado que gracias a sus características lúdicas e intelectuales, el juego del ajedrez es un recurso pedagógico apropiado para ayudar a los educandos desarrollen habilidades intelectuales; como la concentración, el simple hecho de jugar puede ser una manera de concentración, es necesario proponer juegos que ayuden a desarrollar sus habilidades como manifiesta Watine Catalina jefe de una ludoteca, porque el juego al niño ayuda a desarrollar la imaginación y concentración.

Colocar el juego de ajedrez al servicio de la educación inicial tiene una finalidad de desarrollar el arte de pensar sino también de cultivar la atención y concentración, esta cualidad comprobada del juego del ajedrez, justificaría el intento de incluir dentro del aula de aprendizaje y hacer accesible a todos los niños a partir de los primeros años de vida, como base de formación integral

La UNESCO en los años 1995 recomendó incorporar del juego de ajedrez como materia educativa en la enseñanza básica regular.

Asimismo, diferentes países como Venezuela, Colombia y Rusia el ajedrez forman parte del currículo. El estudio sistemático del juego de ajedrez Según Bacon (2004) contribuye a la formación integral de la persona en áreas básicas como Re creatividad, deportiva, intelectual, atención, concentración, cultural, ética (...) emocional.

En el país el juego de ajedrez es considerado como una actividad aislada de trabajo pedagógico y poco son los docentes que dan importancia como una actividad lúdica que puede contribuir como herramienta facilitadora del aprendizaje mediante el desarrollo de la concentración y atención de los niños y más aún en el contexto de la ciudad de Juliaca por las características eminentemente comercial los padres de familia y los docentes desconocen la importancia de la actividad lúdica a este nivel, practicando en oportunidades aisladas, juegos repetitivos y no tomando en cuenta el juego de ajedrez como una actividad cotidiana en el contexto educativo.

Por lo antes expuesto, se ha considerado relevante determinar la contribución de Juegos de ajedrez en la concentración en niños de la Institución Educativa Inicial n° 335. Asimismo, conocer y analizar como los niveles de concentración contribuye en ámbito cognitivo, socio conductual y emotivo en los niños de educación inicial de la localidad de Huaraya de la provincia de Moho, puesto que la misma constituye una opción válida y responde a una necesidad, siendo parte importante en el desarrollo integral de los niños. De allí que se pretende dar respuesta a los siguientes interrogantes:

¿Cómo los Juegos de ajedrez contribuiría en la concentración en niños de la Institución Educativa Inicial n° 335 Huaraya-Moho?, ¿En qué medida el juego de ajedrez contribuiría en mejorar los niveles de concentración cognoscitiva en los niños?, ¿En qué medida el juego de ajedrez contribuye en la mejora de la concentración ámbito socio conductual? ¿Cómo el juego de ajedrez contribuye en la mejora de la concentración ámbito afectivo en los niños de educación inicial?.

## **1.2 DELIMITACIONES DE LA INVESTIGACION**

### **1.2.1 Delimitación Espacial**

El estudio fue desarrollada específicamente en la región Puno en la provincia Moho al centro poblado Huaraya, en la Institución Educativa Inicial N° 335 a cargo de la profesora Choque Aliaga, Marilú Liz..

### **1.2.2 Delimitación Temporal**

El presente trabajo de investigación se ha llevado acabo entre los meses de febrero a Septiembre del 2016, tiempo que permitió la planificación, trabajo de campo (recolección de datos) y análisis e interpretación y presentación de los resultados de la investigación.

### **1.2.3 Delimitación Social**

El presente estudio se ha realizado con el grupo de estudio de niños de tres a cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial de N° 335 de provincia de Moho y centro poblado de Huaraya.

## **1.3 PLANTEAMIENTO DE PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN**

### **1.3.1 Problema general**

¿Cuál es la contribución de Juegos de ajedrez en la concentración en niños de la Institución Educativa Inicial n° 335 Huaraya Moho 2016?

### **1.3.2 Problemas específicos**

- ¿En qué medida el juego de ajedrez contribuye en la mejora de la concentración ámbito cognoscitivo en los niños de educación inicial?
- ¿En qué medida el juego de ajedrez contribuye en la mejora de la concentración ámbito socio conductual en los niños de educación inicial?

- ¿En qué medida el juego de ajedrez contribuye en la mejora de la concentración ámbito afectivo en los niños de educación inicial?

## **1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.4.1 Objetivo general**

Determinar la contribución de Juegos de ajedrez en la concentración en niños de la Institución Educativa Inicial n° 335 Huaraya Moho 2016.

### **1.4.2 Objetivos específicos**

- Conocer la contribución del juego de ajedrez en la mejora de la concentración ámbito cognoscitivo en los niños de educación inicial.
- Analizar la contribución del juego de ajedrez en la mejora de la concentración ámbito socio conductual en los niños de educación inicial.
- Analizar la contribución del juego del ajedrez en la mejora de la concentración ámbito afectivo en los niños de educación inicial

## **1.5 FORMULACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.5.1 Hipótesis general**

El juego de ajedrez tiene una contribución significativa en la mejora de la concentración de los niños de la Institución Educativa Inicial n° 335 Huaraya Moho 2016.

### **1.5.2 Hipótesis específicas**

- El juego de ajedrez contribuye directamente en la mejora de la concentración ámbito cognoscitivo en los niños de educación inicial.

- El juego de ajedrez tendría una significativa en la mejora de la concentración ámbito socio conductual en los niños de educación inicial.
- El juego de ajedrez tiene una contribución positiva en la mejora de la concentración ámbito afectivo en los niños de educación inicial.

## 1.6 VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.6.1 Variable independiente

- Juegos de ajedrez

Indicadores:

- Tiempo de juego
- Reglas de juego
- Tácticas de juego

### 1.6.2 Variables dependientes

- Concentración

Indicador:

- Niveles

### 1.6.3 Variables, dimensiones e indicadores

*Tabla N° 01*

*Operacionalización de variables*

VARIABLE	DEFINICIONES	DIMENSIONES	INDICADORES
Variable independiente (X) Juegos de ajedrez	Por su carácter lúdico y formativo el ajedrez es un juego muy recomendable para niños de edad	Tiempo Del Juego	En el colegio En la casa Otros lugares
		Reglas de juego	Fila y columna

	preescolar , ya que estimula el sentido de la responsabilidad y prepara a los estudiantes para su vida como adultos		Colocación de piezas Movimiento de piezas Valor de piezas Jaque Jaque mate
		Tácticas de juego	La descubierta Ataque doble Clavada desviación
Variable dependiente (Y) Concentración	Es un proceso psíquico que se realiza por medio del razonamiento; consiste en centrar voluntariamente toda la atención de la mente sobre un objetivo, objeto o actividad que se esté realizando o pensando en realizar en ese momento, dejando de lado toda la serie de hechos u otros objetos que puedan ser capaces de interferir en su consecución o en su atención.	Ámbito cognoscitivo	Muy alto Alto
		Ámbito socio conductual	Medio Bajo
		Ámbito afectivo	Muy bajo

FUENTE: elaboración propia

## 1.7 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El estudio de investigación por sus características se enmarca dentro del diseño experimental, según Montgomery “Un experimento diseñado es una prueba o serie de pruebas en las cuales se inducen cambios deliberados en las variables de entrada de un proceso o sistema, de manera que sea posible observar e identificar las causas de los cambios en la respuesta de salida” (1991) es una técnica estadística que permite identificar y cuantificar las causas de un efecto dentro de un estudio experimental. El juego de ajedrez se manipula deliberadamente una o más variables, vinculadas a las causas, para medir el efecto que tienen en la concentración como otra variable de interés.

Asimismo, asume el diseño transversal o transaccional, se mide o evalúa las variables de estudio por única vez de la realidad y

específicamente se utilizará el diseño descriptivo correlacional, Hernández Sampieri et al (2010) manifiestan que “tiene como objetivo conocer la contribución de una o más variables o ubicar, categorizar y proporcionar una visión de una comunidad, un evento, un contexto, un fenómeno o una situación” (p. 128).

Las características peculiares posee las validez interna y externa, dado que, los sujetos no se asignan al azar a los grupos, ni se emparejan, porque tales grupos ya existe como grupos intactos como comenta Estévez M y Col (2004) corresponde al diseño con pre test y pos test y grupos intactos, correspondiente a los diseños pre-experimental como manifiesta Hernández Sampieri et al (2010) debido a que se manipula las variable Independiente (juegos de ajedrez) para provocar los resultados que se desea en la variable dependiente (concentración) en los niños de educación inicial en estudio, para lo cual se utilizará el siguiente esquema:

$$GE : O_x - X - O_y$$

Dónde:

O = Observación o medición Pre test y pos test

(x ,y)= Mediciones de la variable: (concentración)

X = Aplicación del experimento en la población de estudio.

GE = Grupo experimental

## 1.8 TIPO Y NIVEL DE INVESTIGACIÓN

### 1.8.1 Tipo de investigación

El presente estudio asume el enfoque cuantitativo, la recolección de datos se realizó con instrumentos estandarizados, cuantificados y analizados estadísticamente, por el propósito de estudio es aplicativo, Debido a las características de la muestra y el

problema de investigación, según el propósito de investigación es de tipo aplicativo como manifiesta Hernández (2006), tiene la finalidad de validar y mostrar la aplicabilidad de juegos de ajedrez en la mejora de la concentración.

Por la naturaleza de estudio el problema es de tipo de investigación experimental, estos dos tipos deben explicar en qué consiste y cuáles son las razones, como menciona (Charaja F. (2009) porque está orientado a aplicar juegos de ajedrez en la mejora de la concentración de los niños de educación inicial.(Hernández Sampieri; 2006).

### **1.8.2 Nivel de investigación**

Por la profundidad con que se lleva el estudio corresponde al nivel de investigación explicativa- analítica: es explicativa por que busca explicar cómo actúa la variable (juegos de ajedrez) contribuye en la variable (concentración en los niños en estudio, y es analítica se analiza los indicadores (dimensiones) del estudio para conocer las posibles relaciones o asociaciones entre variables de estudio (Supo J; 2015)

## **1.9 POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.9.1 Población**

La población finita está constituido por 11 niños de 3 a 5 años de edad los niños de la Institución Educativa Inicial n° 335 Huaraya-Moho, Carrasco (2009) define a la población como “el conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación” (p. 236). Que vienen desarrollando su estudio en la institución educativa.

## 1.9.2 Muestra

La muestra está constituido por 11 niños de 3 a 5 años de edad los niños de ambos sexos años de edad los niños de la Institución Educativa Inicial n° 335 Huaraya-Moho y para determinar la se utilizó el método de muestreo probabilístico dirigido. Tamayo y Tamayo (2008), lo define como “el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico” (p. 38), que estudia en la institución educativa.

## 1.10 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

### 1.10.1 Técnicas

En la investigación se ha utilizado las siguientes técnicas.

**Observación:** nos permitió conocer el aprendizaje del juego de ajedrez en sus diferentes aspectos de interés.

**Test de concentración:** Este procedimiento nos permite conocer los niveles de concentración de los niños.

### 1.10.2 Instrumentos

**Ficha de observación.** Este instrumento nos permitió observar sobre la situación del juego por los niños de educación inicial.

**Test de concentración.** Es el documento recoger información sobre los niveles de concentración que poseen.

## 1.11 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

### a) Justificación

El ajedrez como estrategia pedagógica me interesa mucho porque en mi experiencia como de aula, he podido comprobar que los niños que practican ajedrez son muy buenos en matemática, lectura, creatividad y capacidad de resolver problemas diarios.

De igual manera, un niño con buenas herramientas mentales y trabajadas aporta intelectual y personal. Por otra parte, los estudiantes que practican ajedrez desarrollan más su inteligencia que los que no juegan; estudios científicos han demostrado que el juego del ajedrez ayuda a mejorar la concentración, porque el juego enseña a pensar antes de actuar.

## **b) Importancia**

La importancia de la presente investigación será para que los docentes integren al juego ciencia como una estrategia de mejora y superación de las capacidades intelectuales y sociales de los estudiantes del nivel de educación inicial en todos sus aspectos como concentración, memoria, creatividad, respeto, responsabilidad, autocontrol, etc., de igual manera para que los estudiantes optimicen sus procesos de aprendizajes como base de una formación holística.

Además, se considera que esta investigación es importante debido a que, al determinarse la forma de desarrollar el juego de ajedrez, permitirá emitir conclusiones e indagar y profundizar la aplicación del juego mejora la inteligencia y concentración de niños.

Por otra parte, no porque el ajedrez sea un juego, se menosprecie o desestime, el juego es el camino de los niños para entender la vida y hace miles de años Platón ya mencionaba la importancia del juego en los niños: “Todo el mundo cree que los juegos de niños no son más que juegos, pero se equivocan, el juego infantil es el factor determinante en la formación del perfecto ciudadano”

Más adelante, se podrán priorizar y establecer las necesidades de capacitación y de sensibilización en los profesores, por parte del Ministerio de Educación, Direcciones Regionales de Educación, Unidades de Gestión Educativa Local y Municipios, ya

que esto será trascendente para su implementación en los diferentes centros educativos a nivel nacional.

Por último, los resultados obtenidos, podrán servir de base para realizar otras investigaciones, así como proponer lineamientos para la utilización del ajedrez en el aula, por parte de todos aquellos que se interesen en este tema.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **a) Antecedentes internacionales**

Fernández, Tabares y Cornanini (2002), realizaron una investigación de campo en el internado de Playa Unión, Rawson, Chubut (Argentina), acerca de los beneficios del aprendizaje del ajedrez en la escuela básica, donde el objetivo general buscaba establecer los beneficios de practicar este juego para el proceso educativo del niño. Los resultados demostraron un significativo aumento de la concentración de la atención de un 32 % en 7 meses y otros índices medidos de significativos aumentos comparados con un grupo testigo.

Blanco (2002), en su intervención sobre ¿Por qué el Ajedrez en la Escuela? en la reunión del Comité de Ajedrez en las Escuelas del 64º Congreso FIDE celebrado en Curitiba (Brasil, 1993) ratificó su posición relativa a los aspectos pedagógicos del ajedrez, sus virtudes y valores que justificaban plenamente su incorporación a los diferentes medios escolarizados; incluyendo al pre-escolar. Posteriormente, y por la relevancia que ha tomado el tema en los distintos continentes, destacó que “el papel educativo del ajedrez radica en que forma a los alumnos en un marco de reglas y significados, disciplinando el pensamiento, contribuyendo al desarrollo del carácter y la acción virtuosa”. Allí también enfatizó

que “el ajedrez, en tanto disciplina generadora de valores y actitudes, de dilatada trayectoria histórica y distribución universal, debe ser considerado un derecho cultural y, por tanto, patrimonio de la humanidad”. Los trabajos anteriormente expuestos guardan relación con la investigación propuesta debido a que hacen referencia y destacan la importancia y las ventajas de incluir el ajedrez en las aulas a nivel nacional desde los primeros años, por los beneficios que conlleva a los niños y niñas, lo cual ha sido comprobado a través de estudios realizados en diferentes países.

Azócar Soto, María Belén; Campos Valdés, Alejandra; Chacón Díaz, Camila; Doggenweiler Lapuente, Susana; Pequeño Granifo, María Pía; Rosas Venegas, Denisse; Vilela Angulo, Andrea; Weason Naretto, Fernanda (2013) con el título de Proyecto de activación de la atención y concentración, mediante estrategias complementarias, como herramientas para el acceso al aprendizaje, para niños y niñas en su primer a etapa de enseñanza básica. Y llegando a la conclusión, de que el proyecto destinado a la activación de la atención y concentración, mediante estrategias complementarias como son la respiración, meditación, danzaterapia y mandalas, con el objetivo de beneficiar la autorregulación y generar espacios para un estado de bienestar, ayudando al manejo de conductas impulsivas e intentando evitar emociones negativas, utilizándolas como herramientas para el acceso al aprendizaje. Contempla al alumno como un todo, y es dirigido al equilibrio físico y mental de niños y niñas en su primera etapa de enseñanza básica, integrando aspectos emocionales, medios ambientales, sociales y espirituales, incorporándolas al quehacer escolar diario con el fin de aportar a los procesos en el desarrollo escolar. Según lo observado en diversas prácticas psicopedagógicas se ha obtenido una visión de la falta de flexibilidad e innovación en el currículo , en instancias que se deberían potenciar la atención y concentración es por eso que se ha generado este proyecto, con el

fin de estimular estos procesos cognitivos básicos y el desempeño intelectual de manera distinta a lo que se suele utilizar o proponer dentro de una sala de clases para intentar enfocar a los alumnos en las actividades académicas, respetando el ritmo y necesidades de cada niño y entregando nuevos enfoques que estimulan el acceso al aprendizaje. El proyecto se llevará a cabo durante un semestre, a través de actividades diarias dentro del aula que tendrán una duración de 20 minutos. Estas actividades se realizarán al iniciar la jornada escolar, repitiéndose optativamente el segundo semestre, en el cual la psicopedagoga aplicará las 2 primeras semanas el proyecto y el rol del docente será de observador. Luego durante las siguientes dos semanas la psicopedagoga aplicará el proyecto en conjunto con el docente, por posibles confusiones durante el transcurso de 4 cada sesión. Finalmente, a partir de la quinta semana el docente implementará de manera independiente el proyecto de activación de la atención y concentración, lo que hará de esta etapa el momento propicio para intentar modelar y fomentar nuevas conductas que minimicen las dificultades y estimulen a los niños a sentirse exitosos, alcanzando niveles de funcionamiento personales en las cuales sólo intervienen competencias individuales, sin la presión de ser evaluados ni sujetos a críticas que mermen su desarrollo ya que al realizar estas terapias complementarias los niños se enfocan en su propio bienestar y no tienen que competir con nada ni nadie.

## **2.2 BASES TEÓRICAS**

### **2.3 Juego de ajedrez**

#### **2.3.1 Conceptualización del juego de ajedrez**

El juego de ajedrez es un deporte intelectual.

Hay en él lucha de ingenios, y los elementos son las piezas o trabajos y el tablero.

Las piezas se dividen en dos bandos: blancas y negras, iguales en fuerza e iguales en formación. Estas piezas se mueven según las convenciones del juego y el fin de las movidas, que se llaman más propiamente jugadas, es ganar el juego al adversario, lo cual se logra llevando a su rey a una particular posición que se llama mate.

Por su índole, el ajedrez es enteramente un juego de habilidad. El jugador más hábil vencerá siempre al menos hábil. Y esta habilidad, que es el órgano del juego, se desarrolla con la práctica y con el estudio. En esto el ajedrez se asemeja a todo arte y toda ciencia.

### **2.3.2 El juego en la educación**

Según Cruz (1998), “colocar el ajedrez al servicio de la educación no sólo tiene como finalidad desarrollar el arte de pensar sino también cultivar valores.” (p. 6). Dadas sus propiedades es un escenario ideal a través del cual el maestro puede continuar la sana construcción del mundo interno de los niños. El ajedrez es una actividad competitiva por naturaleza, y por tanto favorece el desarrollo de aquellas cualidades necesarias para la lucha cotidiana. Sin embargo, la práctica demuestra que existe otro aspecto: la cooperación

Los niños podrán trabajar en conjunto, solucionar los ejercicios engrupo o jugar en equipos de dos contra dos o tres contra tres, todo lo cual será fomentado por el docente. En definitiva, el objetivo es el progreso conjunto del grupo; de este modo el impulso de competir y el de cooperar presentan aspectos útiles para los niños.

### **2.3.3 Fundamentos teóricos del ajedrez en la escuela**

Por su parte, el Dr. Fine, prestigioso psicoanalista y ajedrecista expresa: “que los deportes llevan inherentes un proceso de nivelación. Sin embargo, en el ajedrez hay un factor adicional que lo diferencia de otros deportes: hay una pieza de valor distinta de todas las demás y en torno a la cual gira la partida. La presencia del rey favorece el proceso de identificación y permite una vigorosa afirmación de la personalidad”.

Además, según la posición de los psicoanalistas, el ajedrez resulta de interés por tender a estimular al individuo a la independencia y la toma de decisiones, del mismo modo que lleva a la autocrítica de las acciones que se realizan en pos de ganar el juego, donde hay una figura clave para el reforzamiento de la personalidad y se va avanzando tomando en consideración a sus propios aciertos y errores que cada uno deberá tener presente.

Vigotsky, citado por el Ministerio de Educación y Deportes (2005) plantea en la Teoría del Desarrollo Próximo que, para conocer el desarrollo del niño y de la niña es necesario comprobar primero el desarrollo efectivo y real, que consiste en “el nivel de desarrollo de las funciones psico-intelectivas que se ha conseguido como resultado de un específico proceso de desarrollo, ya realizado” (p. 42). Luego, se analiza el nivel de la zona de desarrollo próximo o potencial, que genera un nuevo desarrollo que cambia los procesos intelectuales del individuo. Esta zona, de acuerdo a Good y Brophy (1997), se refiere “a la extensión de conocimiento y habilidades que los alumnos todavía no están listos para aprender por su cuenta, pero que podrían aprender con ayuda de los docentes”. (p. 167).

### **2.3.4 Motivos de enseñanza del ajedrez en la escuela**

El ajedrez, en sus diversas vertientes, tiene un marcado carácter formativo sobre la personalidad de los individuos, en

particular en niños y niñas de edad escolar. Igualmente por la inmensa cantidad de problemas interesantes que puedan ser resueltos con la aplicación de principios elementales, por la estética presentada en la demostración de estudios, por las innumerables aplicaciones en situaciones de la vida diaria y por el desarrollo de pensamiento creativo en momentos de incertidumbre, el ajedrez contribuye decisivamente a la modelación de conductas positivas en el ciudadano de hoy. Sintetizando, el ajedrez debe ser incorporado al currículo de la escuela básica o elemental porque:

**a) Tiene una base matemática**

La matemática es el lenguaje del método y el pensamiento ordenado; es el instrumento y lenguaje de la ciencia.

El ajedrecista comienza a matematizar situaciones desde el mismo momento en que enfrenta la necesidad de revisar y analizar variables, a estudiar todas las respuestas posibles ante un movimiento dado o trabajar con las contestaciones más probables de parte del adversario.

**b) Estimula el desarrollo de habilidades cognitivas**

Suficiente evidencia de laboratorio y de campo señala que entre las más importantes están: los pensamientos lógico - matemático, crítico y creativo, memoria, atención y autoestima; capacidades fundamentales para la evolución ulterior del individuo.

**c) Desarrolla el sentido ético**

Al ser el ajedrez un juego de reglas, al establecer valores, criterios y normas generales para el desarrollo técnico de la partida, la conducta y actitud del jugador, esta actividad establece una ética de carácter universal. Por ello,

en la edad escolar comprendida entre los 9 y 12 años, cuando en el joven comienza a consolidarse la moral autónoma, el ajedrez da una pauta en el momento propicio para la adquisición de valores morales y el desarrollo del sentido de la justicia.

**d) Estimula el desarrollo de la creatividad**

Principalmente a partir de la resolución de problemas, demostraciones de estudio, análisis de posiciones y elaboración de planes de juego. Las dificultades presentadas en las más diversas posiciones permiten la aplicación de principios generales, cuya solución no es necesariamente única y que puede ser abordado de múltiples maneras.

**e) Permite el establecimiento de transferencias**

Debido a su fuerte base matemática y la necesidad permanente de tomar decisiones ante situaciones problemáticas dadas sobre el tablero, el ajedrez permite aplicaciones en los más diversos campos del conocimiento humano (psicología, informática, computación, entre otras).

**f) Es incluido por el placer que nos puede proporcionar**

El sentido estético, la belleza de las formas de las figuras, su disposición sobre el tablero, la confluencia o relación entre ellas, la sucesión de los movimientos, las transformaciones de valor y el acecho y la amenaza, producto de las múltiples relaciones establecidas, proporcionan placer al ejecutante, incluso mucho tiempo después de haberse efectuado la partida.

### **g) Introduce al niño en el estudio de aspectos históricos**

La evolución del juego, desde su remoto origen hasta hoy; la historia de los campeonatos mundiales, los matches de candidatos, los torneos y eventos más importantes del ajedrez, la creación de la FIDE y su importancia en tanto ente rector del ajedrez mundial, la evolución de una variante particular; las anécdotas y biografía de los pioneros y protagonistas del ajedrez, le permiten al joven estudiante enriquecer su cultura con elementos provenientes de la historia de la civilización.

### **h) Desarrolla el pensamiento y el espíritu crítico**

Puede ser aplicado como deporte complementario o alternativo

Para aquellos que piensan que la Educación Física no solamente es actividad física; hay otros aspectos no físicos importantes en esta disciplina: autocontrol, sociabilidad, autoestima, expresión, creatividad, relajación, etc. El ajedrez es un deporte en el cual los participantes parten de las mismas condiciones físicas; no importa la agilidad, altura, la fuerza, etc. Es una alternativa real al deporte y los juegos tradicionales en nuestras escuelas (basket, voleibol, fútbol, entre otros).

## **2.3.5 Reglas de juego**

### **A. La colocación de las piezas**

El tablero de ajedrez es un cuadrado dividido en 64 casillas cuadradas del mismo tamaño, con distribución 8 x 8, alternativamente claras (las casillas “blancas”) y oscuras (las casillas “negras”).

El tablero se coloca entre los jugadores de tal forma que la casilla de la esquina derecha más cercana a cada jugador sea blanca.

Al comienzo de la partida, un jugador dispone de 16 piezas de color claro (las piezas “blancas”); el otro tiene 16 piezas de color oscuro (las piezas “negras”). Estas piezas son las siguientes:

Un rey blanco, representado por el símbolo: 

Una dama blanca, representada por el símbolo: 

Dos torres blancas, representadas por el símbolo: 

Dos alfiles blancos, representados por el símbolo: 

Dos caballos blancos, representados por el símbolo: 

Ocho peones blancos, representados por el símbolo: 

Un rey negro, representado por el símbolo: 

Una dama negra, representada por el símbolo: 

Dos torres negras, representadas por el símbolo: 

Dos alfiles negros, representados por el símbolo: 

Dos caballos negros, representados por el símbolo: 

Ocho peones negros, representados por el símbolo: 

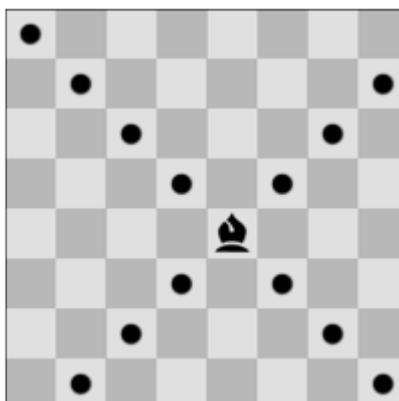
La posición inicial de las piezas sobre el tablero es la siguiente:



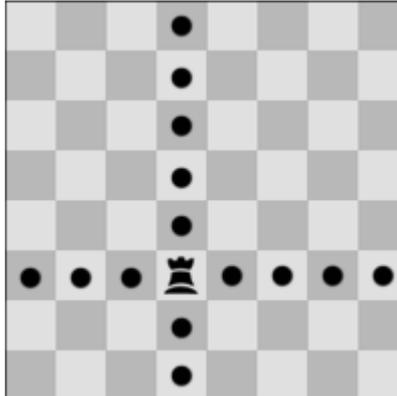
Las ocho hileras verticales de casillas se denominan “columnas”. Las ocho hileras horizontales de casillas se denominan “filas”. Una sucesión de casillas del mismo color en línea recta que va desde un borde del tablero hasta otro adyacente, se denomina “diagonal”.

### B. Movimiento de las piezas

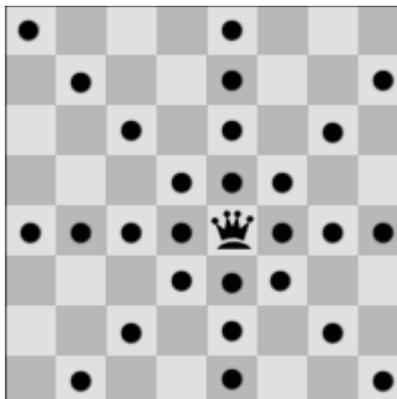
El alfil puede ser movido a cualquier casilla a lo largo de una de las diagonales sobre las que se encuentra.



La torre puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila o columna en las que se encuentra.

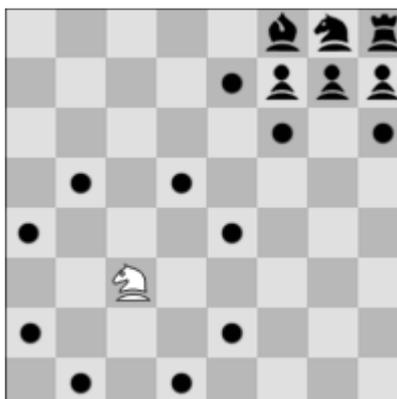


La dama puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila, columna o di-agonal en las que se encuentra.



Al realizar estos movimientos, el alfil, la torre o la dama no pueden pasar sobre ninguna otra pieza.

El caballo puede ser movido a una de las casillas más próximas a la que se encuentra, sin ser de la misma fila, columna o diagonal.



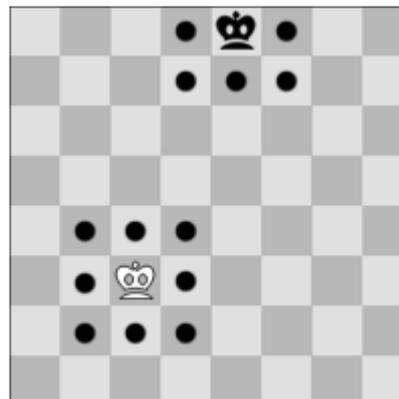


Un peón que ataca una casilla atravesada por un peón del adversario que ha avanzado dos casillas en un movimiento desde su casilla original, puede capturarlo como si sólo hubiera avanzado una casilla. Esta captura sólo puede efectuarse en el movimiento inmediatamente siguiente al citado avance y se denomina captura “al paso”.

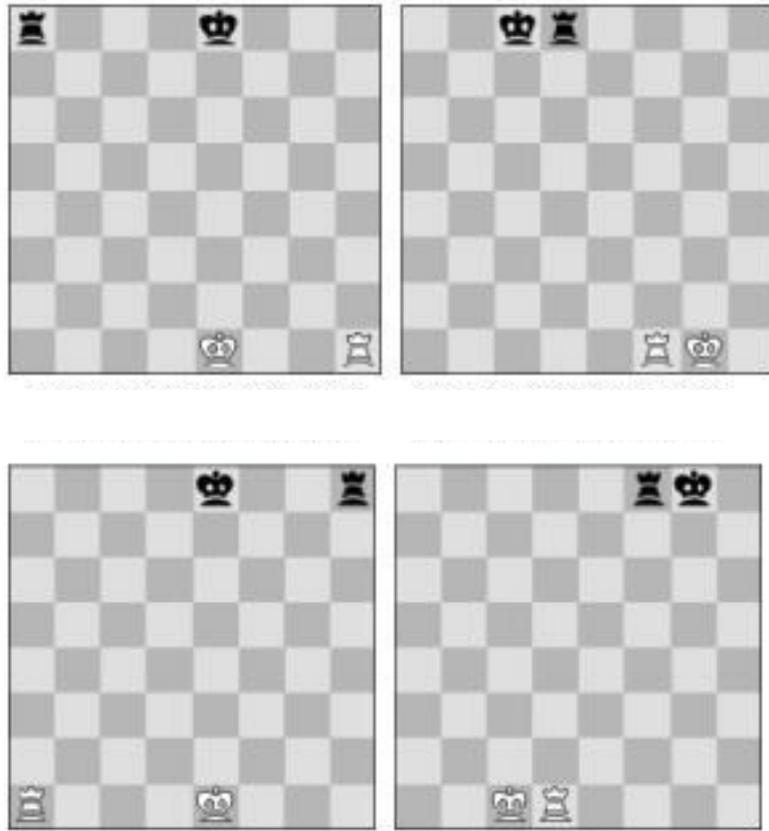
Cuando un peón alcanza la fila más alejada desde su posición inicial debe ser cambiado como parte del mismo movimiento, en la misma casilla, por una dama, torre, alfil o caballo del color del peón. La elección del jugador no está limitada a piezas que hayan sido capturadas anteriormente. Este cambio de un peón por otra pieza se denomina “promoción”, siendo inmediato el efecto de la nueva pieza.

Hay dos formas diferentes de mover el rey:

Desplazándolo a cualquier casilla adyacente no atacada por una o más piezas del adversario.



O bien: “enrocando”. El enroque es un movimiento del rey y de una de las torres del mismo color a lo largo de la primera fila del jugador, que cuenta como una simple jugada del rey y que se realiza como sigue: el rey es trasladado dos casillas desde su casilla original hacia la torre en su casilla original y luego dicha torre es trasladada a la casilla que acaba de cruzar el rey.



a. si el rey ya ha sido movido, o

b. con una torre que ya ha sido movida.

(2) El enroque está temporalmente impedido:

a. si la casilla en la que se encuentra el rey, o la que debe cruzar, o la que finalmente va a ocupar, está atacada por una o más piezas del adversar.

## 2.4 CONCENTRACIÓN

### 2.4.1 Definición de la concentración

La concentración, según García A, (2006) es la capacidad de dirigir la atención a un solo objeto, permite abstraerse de todo estímulo externo y de menor valor que altere la atención al objeto. La concentración exige el acto deponer todos los sentidos en virtud de algún elemento mental o material. La concentración, como acto sucede

a la atención y su esencia es de mayor complejidad por cuanto debe aislar el objeto de la atención, sin embargo sin atención, el proceso de concentración se hace más difuso, casi inexistente. Hay una reciprocidad entre atención y concentración por cuanto la atención es la primera señal de la existencia de "algo" y la concentraciones la energía por disponer de todos los sentidos en determinar las cualidades de ese "algo". "La concentración es un grado superior de la atención. Nos concentramos en el estudio cuando la atención se mantiene insistentemente sobre los problemas o ideas que estudiamos sin interrupción. Buena parte del rendimiento escolar o laboral depende de la concentración. La falta de atención en los estudios o en el trabajo desemboca en un rendimiento deficiente que puede corregirse con un aprendizaje adecuado

En este campo concreto los psicopedagogos aseguran que lo ideales que desde pequeños los niños se acostumbren a estar concentrados en una tarea durante unos minutos, para que al llegar la universidad sean capaces de leer y estudiar varias horas seguidas

Para ello, es muy importante ayudarles a crear un ambiente adecuado en el colegio y en casa, así como que padres y profesores les sirvan de modelos y les enseñen las técnicas más adecuadas desconcentración.

#### **2.4.2 Definición de concentración**

La concentración cumple un papel importante en la vida del hombre en diferentes aspectos y los procesos no son utilizados por todas las personas de igual modo ya que la capacidad de concentración no es la misma, hay personas que logran concentrarse fácilmente, otras se distraen con gran facilidad y otros no pueden realizar más de dos actividades al mismo tiempo.

García Sevilla. Lo define como el mecanismo imputado directamente en la activación y el funcionamiento de los procesos y/u

operaciones de selección, distribución y mantenimiento de la actividad psicológica.

Logrando de esta manera construir conceptos ordenados y coherentes para que la atención precise su significado en su diario vivir, registrándose en una memoria a largo plazo, como lo afirma el libro: La memoria; métodos para desarrollarla: “La importancia de la atención es proporcional al grado de registro y, por lo tanto, de recuerdo. Mientras más atención pongamos a cualquier asunto, su almacenaje en la memoria a largo plazo será más firme, y también su localización y recuperación: El Recuerdo”

Reconociendo esto en diferentes situaciones de la realidad; un ejemplo claro se evidencia, al no interesar un tema en particular o simplemente al no tomarlo en cuenta resultando complicado retenerlo en la mente de aquí que los recuerdos al relacionarse con los sentidos y la percepción se involucran directamente con la motivación, permitiendo la comprensión de una idea para aumentar el aprendizaje significativo.

“La concentración controla la actividad mental y conductual, al tiempo que influye en los sistemas sensoriales al obtener información del mundo exterior e interior” De la misma manera la atención es definida por Tudela, como mecanismo central de capacidad limitada que controla y orienta la actividad consciente en función de un foco determinado. De forma bastante similar; Tejero la define como un mecanismo cognitivo de control voluntario sobre la actividad cognitiva, en el sentido de activar, inhibir y organizar las operaciones mentales cuando éstas no pueden desarrollarse automáticamente.

Al estimular la concentración se crea o modifica una idea que cobra sentido y significado al ser percibida, siendo razonable, comprensible y asimilable en el proceso de aprendizaje, que permite la acomodación a un entorno complejo y cambiante que posibilita la interacción con el mismo.

### **2.4.3 Características de la concentración:**

Según Álvarez (2002) En medio de nuestro entorno y diversas situaciones a las que nos enfrentamos, se puede ver como el exceso de información altera las ideas importantes produciendo un olvido temporal o parcial de estas.

Casajús Lacosta, en su tesis doctoral caracteriza la atención en: amplitud o ámbito, intensidad, oscilación y control.

Teniendo en cuenta las características anteriores se pretende crear una relación directa con la propuesta lúdica- pedagógica que identifique si estos aspectos se presentan en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, al realizar las actividades lúdicas, de juego y trabajos manuales; donde estas generen creatividad e imaginación y un ambiente de reflexión que motive a la construcción de conocimientos coherentes para su desarrollo y de esta manera buscar que la atención dispersa disminuya y el grado de atención aumente significativamente.

La amplitud o ámbito se entiende como la capacidad de atender a cierta cantidad de información y manejarla de acuerdo a la práctica y diversas variables; la intensidad o tono atencional se define como la cantidad de atención que se presta a un objeto o tarea, este puede variar según el tiempo que puede ir desde unos segundos, horas o días; oscilamiento es otra característica de la atención donde se procesan dos o más fuentes de información, es un tipo de flexibilidad que se manifiesta en situaciones diversas como por ejemplo cuando se tiene que atender a muchas cosas al mismo tiempo o reorientar la atención porque se ha distraído; el control se denomina como el funcionamiento eficiente que requiere de respuestas con objetivos claros.

#### 2.4.4 Tipos de concentración:

A continuación se presenta una tabla con los “criterios de clasificación de la atención”.

*Tabla N° 02*

*Tipos de concentración*

<b>CRITERIO DE CLASIFICACIÓN</b>	<b>TIPOS DE ATENCIÓN</b>
Mecanismos implicados.	Selectiva/dividida, sostenida.
Objeto al que va dirigida la atención.	Externa/interna.
Modalidad sensorial implicada.	Visual selectiva auditiva.
Amplitud/intensidad con la que atiende.	Global/selectiva.
Amplitud y control que se ejerce.	Concentrada/dispersa.
Manifestaciones de los procesos atencionales.	Abierta/encubierta.
Grado de control voluntario.	Voluntaria/involuntaria.
Grado de procesamiento de la información no atendida.	Consciente/inconsciente.

*FUENTE: elaboración propia*

Para la propuesta lúdico-pedagógica se tomará como referencia la atención dispersa. Haciendo referencia a atención dispersa como una dificultad leve y no como un problema de aprendizaje (déficit atencional en algunos casos con hiperactividad); porque no es considerado de tratamiento médico o psicológico

Simplemente es importante que a través del desarrollo de la investigación se logre potenciar la atención dispersa de los estudiantes para generar mejores resultados en los procesos de enseñanza.

#### **2.4.5 Concentración dispersa**

##### **A. Definición de concentración dispersa**

Se define la concentración dispersa como “un trastorno de tipo orgánico caracterizado por falta de concentración, tanto para captar la orden, como para realizarla”.

De acuerdo a lo anterior la propuesta lúdico-pedagógica focaliza sus objetivos en usar la lúdica, el juego y los trabajos manuales como herramientas que permitan a los estudiantes seguir las instrucciones con interés, evitando que se distraigan con facilidad y por el contrario terminen sus tareas y contribuyan a una convivencia disciplinada que aumenta su atención frente a las diferentes actividades que se realicen dentro del aula, generando un conocimiento concreto que perdura en la memoria a largo plazo, para empezar a ser utilizado en la toma de decisiones de su cotidianidad.

##### **B. Características de la concentración dispersa:**

La concentración dispersa, presenta características conductuales que se evidencian en la ejecución de actividades escolares escritas a continuación:

- No presenta atención sostenida.
- Se manifiesta obstinado (necio).
- Su trabajo lo realiza de manera descuidada.
- Falta de respuesta a la disciplina.
- A menudo no puede terminar lo que comienza.
- Dificultad para organizar su trabajo.

- Dificultad en la realización de órdenes, entenderlas y ejecutarlas, al ritmo del resto del grupo.

Las características de la concentración dispersa, cobran sentido durante la práctica en el grado kínder “A” del Jardín Infantil: los Amigos de Paulita, al momento de escuchar a los estudiantes preguntar más de dos veces, qué y cómo se debe hacer la actividad ya explicada anteriormente por la docente. Debido a esta situación, se busca que a través de la propuesta lúdico-pedagógica las características expuestas por «Casajús Lacosta», se modifiquen y logren potenciar la atención generando ambientes donde el trabajo que se realiza en el aula cobre sentido y no se quede en un simple intento por tratar de desarrollar la concentración de los estudiantes cumpliendo de esta manera con los objetivos propuestos.

## **2.5 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS**

### **Ajedrez:**

El ajedrez no es simple juego de pasa tiempo si no que sus jugadas, sus estrategias y su desarrollo se basan en el estudio, en la meditación y en la capacidad intelectual de los jugadores; es decir el ajedrez es algo cultural y que como tal debe ser admirado, interesante y respetado por todos.

### **Deducción:**

Proceso según el cual a partir de ciertos enunciados (premisas) se derivan otros (conclusión).

### **Jaque a la descubierta:**

Este tipo de jaque se produce cuando se desplaza una pieza que estaba delante de otra pieza propia, causando un jaque. La fuerza de esta maniobra radica en que la pieza que se desplaza, junto con originar el jaque, amenaza o captura simultáneamente a otra pieza o cierra el paso a una ruta de escape del Rey enemigo.

**Jaque continúo:**

Se llama así al que se puede dar un jaque perpetuo o ininterrumpidamente, sin que el adversario pueda evitarlo. La partida se declara tablas.

**Jaque:**

Un jugador que amenaza al Rey del contrario con cualquier pieza legal se dice que pone en Jaque al Rey. El jugador que hace un Jaque, deberá decir en voz alta: "Jaque" y seguidamente el oponente deberá mover su Rey fuera de Jaque. En notación, el símbolo de Jaque es: "+".

**Jaque doble:**

Se le llama así cuando un jugador que además de dar Jaque al Rey del contrario, también ataca simultáneamente a otra pieza. Una maniobra muy común con los Caballos.

**Lúdica:**

Acción de jugar, diversión, juegos de los niños, recreación, obra de imaginación en el sentido de ficción, de construcción de situaciones imaginarias, de algo que no es literalmente real, experiencia cultural".  
(Def. Op.)

**Práctica:**

Realizar algo que uno ya aprendió y que produce algo provechoso.

**Recreación:**

Es un estado de ánimo que proporciona placer, satisfacción, relajación y alegría que produce el juego y otras actividades lúdicas realizadas generalmente al aire libre" (Def. op)

**Síntesis:**

Es la composición de un todo por la reunión de sus partes. Es una operación mental que consiste en la acumulación de datos diversos que llevan a un resultado de tipo intelectual

# **CAPÍTULO III**

## **PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **3.1 PRESENTACIÓN EN TABLAS Y GRÁFICOS ESTADÍSTICOS LOS RESULTADOS**

En el presente capítulo se presenta las tablas y gráficos estadísticos, referente a la aplicación de juegos de ajedrez en la mejora de la concentración, se realizó la evaluación mediante las fichas de aplicación. En donde se identificó la contribución del juego en la concentración o atención del niño.

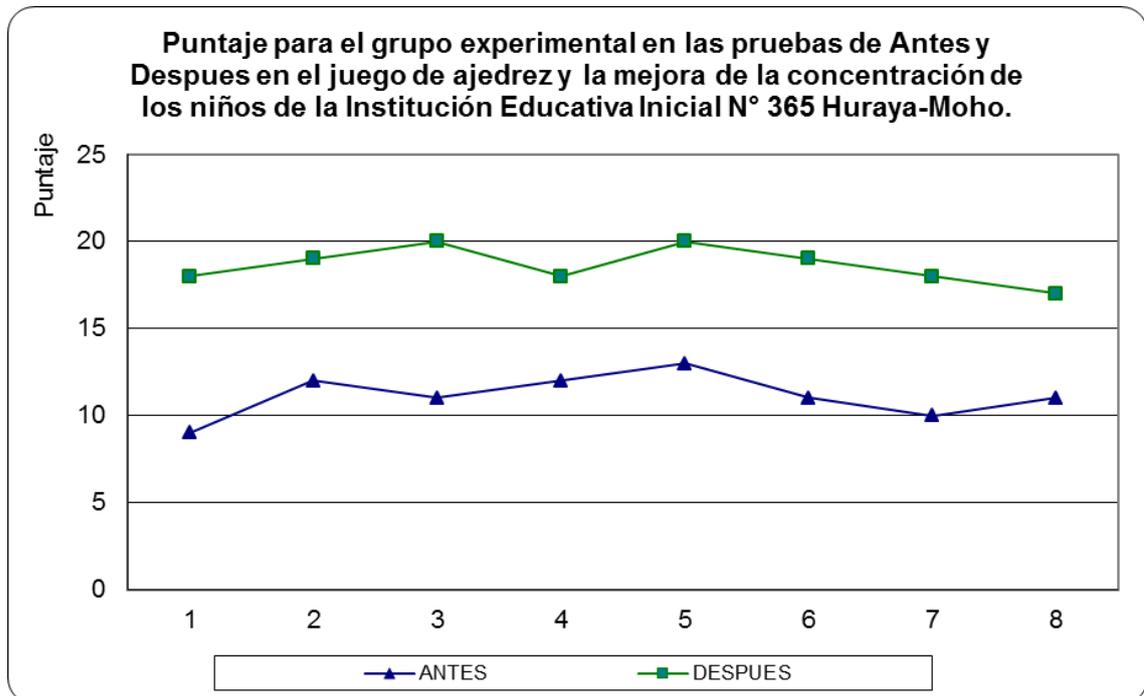
Para el procesamiento de datos se ha hecho haciendo uso del paquete estadístico del SPSS, en la primera etapa la estadística descriptiva, tablas de frecuencia, grafico de barras

En la segunda etapa se ha utilizado en la estadística inferencia diferencia de media para una muestra y la prueba de Tc.

Los resultados del presente trabajo de investigación, está referido a la información de las pruebas respectivas de: prueba antes, durante el tratamiento experimental y prueba después en niños del grupo experimental, de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 335 Huaraya Moho

Los resultados se analizan con datos agrupados puntuales para que sean más confiables para su interpretación

Gráfico N° 01



Fuente: base datos

Elaboración: propia

### INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS:

De los 11 niños estudiantes seleccionados en la presente investigación en el grupo Experimental según el gráfico se observa que la tendencia de los puntaje promedio está en progreso marcando diferencias en ambas pruebas el de antes y después, luego de aplicar el juego de ajedrez para fomentar la concentración en niños de educación inicial N° 335 "Huaraya" Moho, es decir los puntajes obtenidos en la prueba Después difiere significativamente sobre los puntajes de la prueba antes

Tabla N° 03

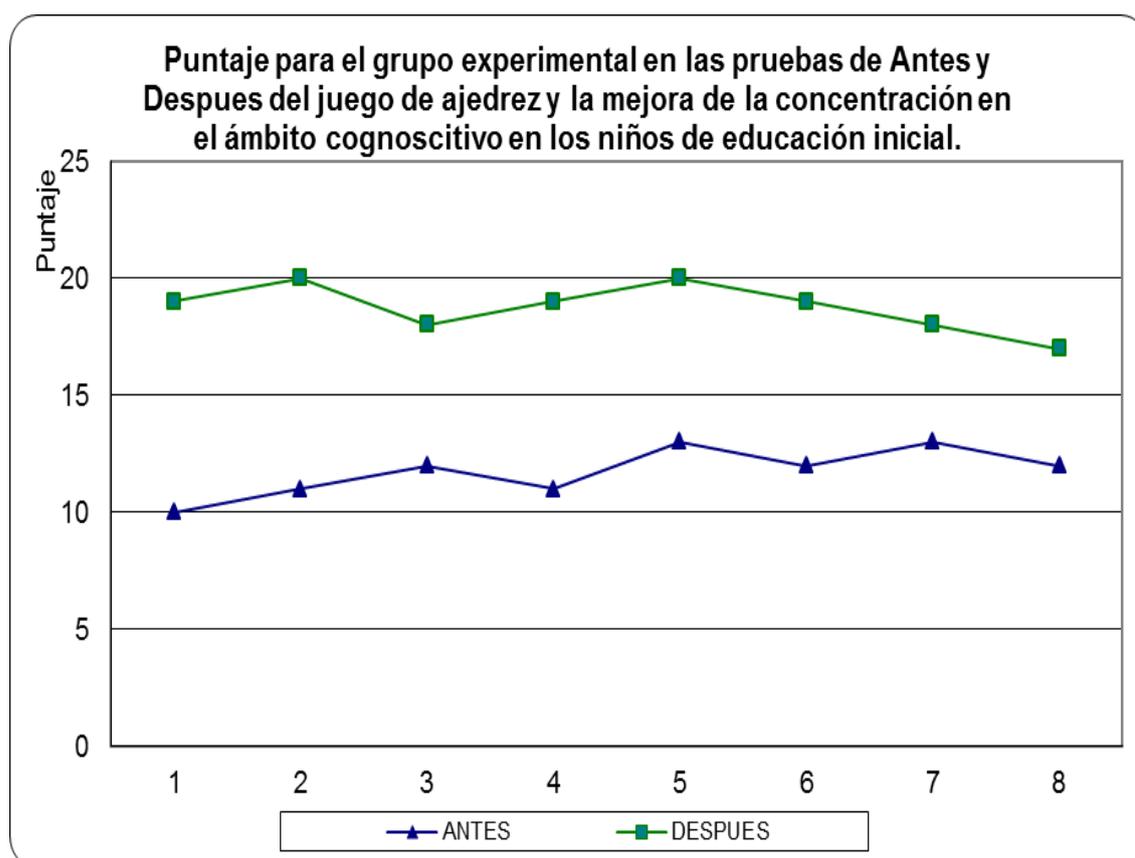
Estadísticas de concentración central y dispersión según prueba en la aplicación del juego de Ajedrez y Concentración en niños de educación inicial

	Media	Mediana	Moda	Máximo	Mínimo	Desviación estándar
Antes	11,1	11,0	11,0	13	9	1,2
Despues	18,6	18,5	18,0	20	17	1,1

De los niños estudiantes que están en estudio se observa **antes** de aplicar el juego de Ajedrez y Concentración: en promedio tienen 11.1 puntos; Mientras que la Mediana indica que el 50% del total de niños tienen 11.0 puntos; la moda que presentan en la mayoría de los niños estudiantes es 11.0 puntos; el valor máximo es de 13, y en cambio el valor mínimo es 9; los valores que se desvían con respecto a la media en 1.2 puntos

De los niños estudiantes que están en estudio se observa **después** de aplicar el juego de Ajedrez y Concentración: en promedio tienen 18.6 puntos; Mientras que la Mediana indica que el 50% del total de niños tienen 18.5 puntos; la moda que presentan en la mayoría de los niños estudiantes es 18.0 puntos; el valor máximo es de 20, y en cambio el valor mínimo es 17; los valores que se desvían con respecto a la media en 1.1 puntos

Gráfico N° 02



Fuente: base datos  
Elaboración: propia

## INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS:

De los 11 niños estudiantes seleccionados en la presente investigación que pertenecen al grupo Experimental, según el gráfico se observa que la tendencia de los puntajes promedio está en ascenso contrastando diferencias en ambas pruebas el de antes y después, luego de evaluar la concentración en el ámbito cognitivo durante el juego de ajedrez en niños de educación inicial, es decir los puntajes obtenidos en la prueba Después difiere significativamente sobre los puntajes de la prueba antes.

Tabla N° 04

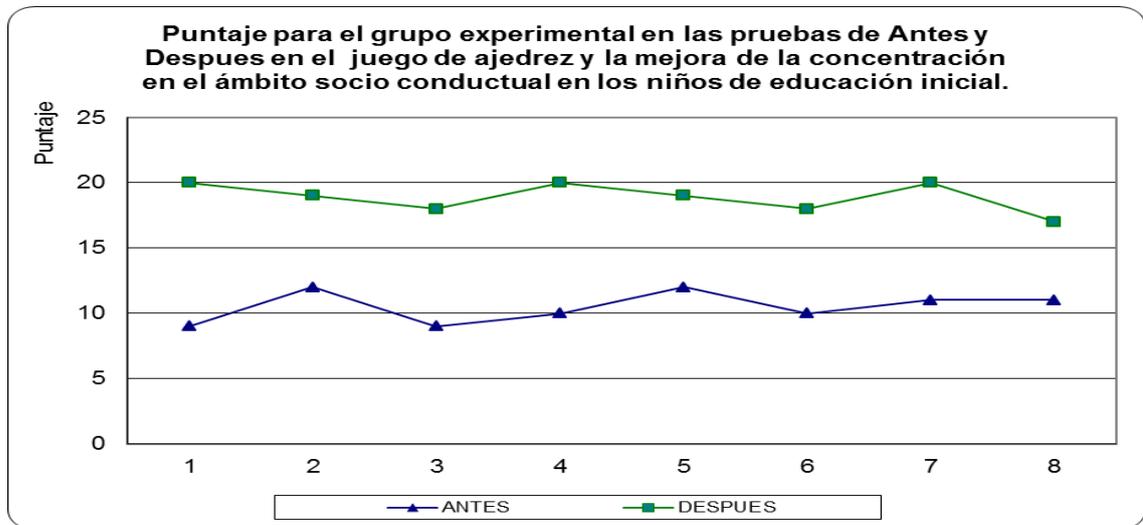
*Estadísticas de concentración central y dispersión según prueba en la aplicación del juego de Ajedrez y Concentración en el ámbito cognitivo en niños de educación inicial*

	Media	Mediana	Moda	Máximo	Mínimo	Desviación estándar
Antes	11,8	12,0	12,0	13	10	1,0
Después	18,7	19,0	19,0	20	17	1,0

De los niños estudiantes que están en estudio se observa **antes** de aplicar el juego de Ajedrez y Concentración en el ámbito cognitivo: en promedio tienen 11.8 puntos; Mientras que la Mediana indica que el 50% del total de niños tienen 12.0 puntos; la moda que presentan en la mayoría de los niños estudiantes es 12.0 puntos; el valor máximo es de 13, y en cambio el valor mínimo es 10; los valores que se desvían con respecto a la media en 1.0 puntos

De los niños estudiantes que están en estudio se observa **después** de aplicar el juego de Ajedrez y Concentración en el ámbito cognitivo: en promedio tienen 18.7 puntos; Mientras que la Mediana indica que el 50% del total de niños tienen 19.0 puntos; la moda que presentan en la mayoría de los niños estudiantes es 19.0 puntos; el valor máximo es de 20, y en cambio el valor mínimo es 17; los valores que se desvían con respecto a la media en 1.0 puntos

Gráfico N° 03



Fuente: base datos  
Elaboración: propia

### INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS:

De los 11 niños estudiantes seleccionados en la presente investigación que pertenecen al grupo Experimental, según el grafico se observa que la tendencia de los puntajes promedio esta en ascenso contrastando diferencias en ambas pruebas el de antes y después, luego de evaluar la concentración en el ámbito socio conductual durante el juego de ajedrez, en niños de educación inicial, es decir los puntajes obtenidos en la prueba después difiere significativamente sobre los puntajes de la prueba antes.

Tabla N° 05

*Estadísticas de concentración central y dispersión según prueba en la aplicación del juego de Ajedrez y Concentración en el ámbito socio conductual en niños de educación inicial*

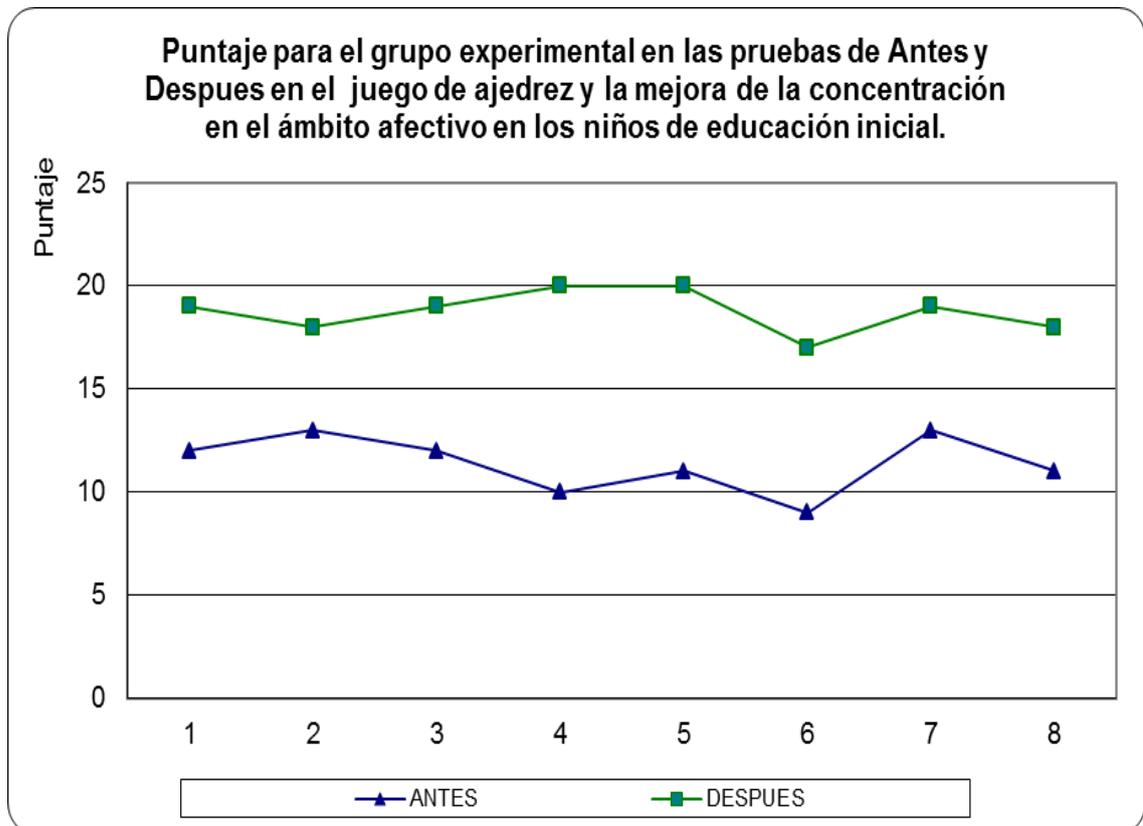
	Media	Mediana	Moda	Máximo	Mínimo	Desviación estándar
Antes	10,5	10,5	9,0	12	9	1,2
Despues	18,9	19,0	20,0	20	17	1,1

Fuente: base de datos  
Elaboración : propia

De los niños estudiantes que están en estudio se observa **antes** de aplicar el juego de Ajedrez y Concentración en el ámbito socio conductual: en promedio tienen 10.5 puntos; Mientras que la Mediana indica que el 50% del total de niños tienen 9.0 puntos; la moda que presentan en la mayoría de los niños estudiantes es 9.0 puntos; el valor máximo es de 12, y en cambio el valor mínimo es 9; los valores que se desvían con respecto a la media en 1.2 puntos

De los niños estudiantes que están en estudio se observa **después** de aplicar el juego de Ajedrez y Concentración en el ámbito socio conductual: en promedio tienen 18.9 puntos; Mientras que la Mediana indica que el 50% del total de niños tienen 19.0 puntos; la moda que presentan en la mayoría de los niños estudiantes es 20.0 puntos; el valor máximo es de 20, y en cambio el valor mínimo es 17; los valores que se desvían con respecto a la media en 1.1 punto.

Gráfico N° 06



*Fuente: base datos  
Elaboración: propia*

## INTERPRETACIÓN Y ANÁLISIS:

De los 11 niños estudiantes seleccionados en la presente investigación que pertenecen al grupo Experimental, según el gráfico se observa que la tendencia de los puntajes promedio está en ascenso contrastando diferencias en ambas pruebas el de antes y después, luego de evaluar la concentración en el ámbito afectivo durante el juego de ajedrez, en niños de educación inicial, es decir los puntajes obtenidos en la prueba después difiere significativamente sobre los puntajes de la prueba antes.

Tabla N° 06

*Estadísticas de concentración central y dispersión según prueba en la aplicación del juego de Ajedrez y Concentración en el ámbito afectivo en niños de educación inicial*

	Media	Mediana	Moda	Máximo	Mínimo	Desviación estándar
Antes	11,4	11,5	11,0	13	9	1,4
Después	18,8	19,0	19,0	20	17	1,0

*Fuente: base de datos*

*Elaboración : propia*

De los niños estudiantes que están en estudio se observa **antes** de aplicar el juego de Ajedrez y Concentración en el ámbito afectivo: en promedio tienen 11.4 puntos; Mientras que la Mediana indica que el 50% del total de niños tienen 11.5 puntos; la moda que presentan en la mayoría de los niños estudiantes es 11.0 puntos; el valor máximo es de 13, y en cambio el valor mínimo es 9; los valores que se desvían con respecto a la media en 1.4 puntos

De los niños estudiantes que están en estudio se observa **después** de aplicar el juego de Ajedrez y Concentración en el ámbito afectivo: en promedio tienen 18.8 puntos; Mientras que la Mediana indica que el 50% del total de niños tienen 19.0 puntos; la moda que presentan en la mayoría de los niños estudiantes es 19.0 puntos; el valor máximo es de 20, y en cambio el valor

mínimo es 17; los valores que se desvían con respecto a la media en 1.0 puntos.

## 3.2 CONTRASTACIÓN DE RESULTADOS

### Hipótesis general

#### 1. Hipótesis

**Hipótesis nula (H<sub>0</sub>):** El juego de ajedrez no contribuye significativamente en la mejora de la concentración de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 335 Huaraya Moho 2016.

**Hipótesis alterna (H<sub>1</sub>):** El juego de ajedrez contribuye significativamente en la mejora de la concentración de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 335 Huaraya Moho 2016.

#### 2. Nivel de significación

Es el subconjunto del espacio muestral que nos conduce a rechazar la hipótesis nula cuando es verdadero; es decir  $\alpha = 0.05$

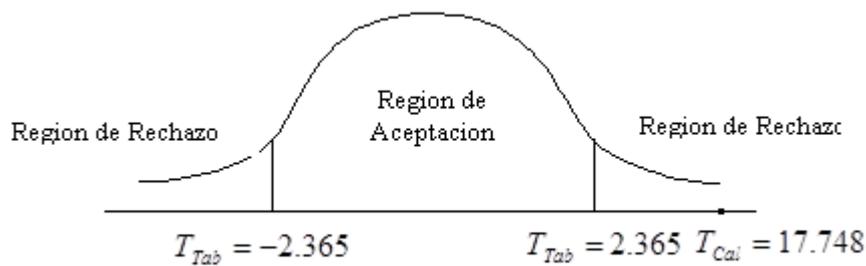
#### 3. Estadístico de Prueba

$$T_c = \frac{\bar{d} - \mu_d}{S_D}, \text{ que se distribuye normalmente}$$

Para muestras pequeñas ( $n \leq 30$ ) y cuando se conocen las  $\sigma_x$

#### 4. Región Crítica

Para el nivel de significación  $\alpha = 0.05$  y  $H_1 : \mu \neq \mu_0$ , entonces una mitad  $\alpha$  se ubica a la izquierda y la otra mitad  $\alpha$  se ubica a la derecha



## 5. Cálculos

- a. Promedio muestral de las edades de la diferencia de antes y después de la aplicación del instrumento

$$\bar{d} = \frac{60}{8} = 7.5$$

- b. Desviación estándar de la diferencia de puntajes antes y después de la aplicación del instrumento

$$S_D = \frac{S_d}{\sqrt{n}}$$

$$S_{d^2} = \frac{d_i^2 - ((d_i)^2)/n}{n-1}$$

$$S_{d^2} = \frac{460 - (60^2)/8}{8-1}$$

$$S_{d^2} = 1.429$$

$$S_d = \sqrt{1.429} = 1.195$$

$$S_D = \frac{S_d}{\sqrt{n}} = \frac{1.195}{\sqrt{8}} = 0.423$$

- c. El valor de T tabulado es:

$$T_c = \frac{7.5}{0.423} = 17.748$$

6. **Decisión.-** Al nivel de significación del 5%,  $T_{Cal} = 17.748$  cae en la región de rechazo, debemos rechazar la Hipótesis Nula y concluir; la aplicación del juego de ajedrez contribuye significativamente y mejora la concentración de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 335 Huaraya Moho 2016.

## Hipótesis Especifica Uno

### 1. Hipótesis

**Hipótesis nula (H<sub>0</sub>):** El juego de ajedrez no contribuye directamente en la mejora de la concentración ámbito cognoscitivo en los niños de educación inicial.

**Hipótesis alterna (H<sub>1</sub>):** El juego de ajedrez contribuye directamente en la mejora de la concentración ámbito cognoscitivo en los niños de educación inicial.

### 2. Nivel de significación

Es el subconjunto del espacio muestral que nos conduce a rechazar la hipótesis nula cuando es verdadero; es decir  $\alpha = 0.05$

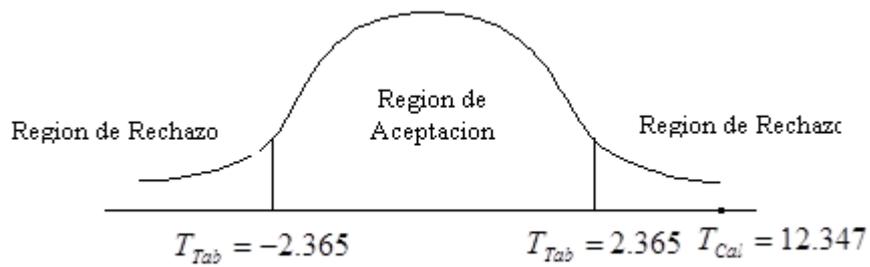
### 3. Estadístico de Prueba

$$T_c = \frac{\bar{d} - \mu_d}{S_D}, \text{ que se distribuye normalmente}$$

Para muestras pequeñas ( $n \leq 30$ ) y cuando se conocen las  $\sigma_x$

### 4. Región Crítica

Para el nivel de significación  $\alpha = 0.05$  y  $H_1 : \mu \neq \mu_0$ , entonces una mitad  $\alpha$  se ubica a la izquierda y la otra mitad  $\alpha$  se ubica a la derecha



## 5. Cálculos

- a. Promedio muestral de las edades de la diferencia de antes y después de la aplicación del instrumento

$$\bar{d} = \frac{56}{8} = 7$$

- b. Desviación estándar de la diferencia de puntajes antes y después de la aplicación del instrumento

$$S_D = \frac{S_d}{\sqrt{n}}$$

$$S_{d^2} = \frac{d_i^2 - ((d_i)^2)/n}{n-1}$$

$$S_{d^2} = \frac{410 - (56^2)/8}{8-1}$$

$$S_{d^2} = 2.571$$

$$S_d = \sqrt{2.571} = 1.603$$

$$S_D = \frac{S_d}{\sqrt{n}} = \frac{1.603}{\sqrt{8}} = 0.557$$

- c. El valor de T tabulado es:

$$T_c = \frac{7}{0.567} = 12.347$$

6. **Decisión.-** Al nivel de significación del 5%,  $T_{Cal} = 12.347$  cae en la región de rechazo, debemos rechazar la Hipótesis Nula y concluir; la aplicación del juego de ajedrez contribuye significativamente y directamente en la mejora de la concentración en el ámbito cognoscitivo en los niños de educación inicial.

## Hipótesis Específica Dos

### 1. Hipótesis

**Hipótesis nula (H<sub>0</sub>):** El juego de ajedrez tiene no contribuye significativamente en la mejora de la concentración en el ámbito socio conductual en los niños de educación inicial.

**Hipótesis alterna (H<sub>1</sub>):** El juego de ajedrez tiene contribuye significativamente en la mejora de la concentración en el ámbito socio conductual en los niños de educación inicial.

### 2. Nivel de significación

Es el subconjunto del espacio muestral que nos conduce a rechazar la hipótesis nula cuando es verdadero; es decir  $\alpha = 0.05$

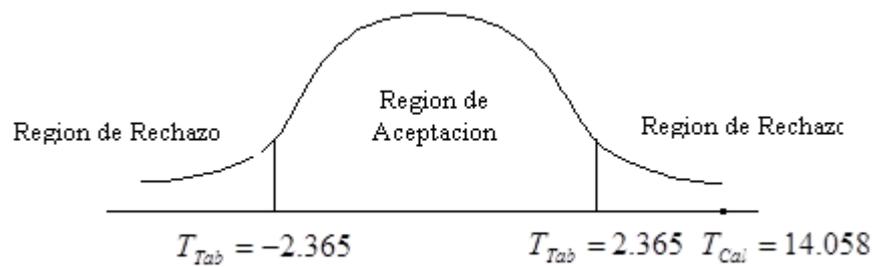
### 3. Estadístico de Prueba

$$T_c = \frac{\bar{d} - \mu_d}{S_D}, \text{ que se distribuye normalmente}$$

Para muestras pequeñas ( $n \leq 30$ ) y cuando se conocen las  $\sigma_x$

### 4. Región Crítica

Para el nivel de significación  $\alpha = 0.05$  y  $H_1 : \mu \neq \mu_0$ , entonces una mitad  $\alpha$  se ubica a la izquierda y la otra mitad  $\alpha$  se ubica a la derecha



## 5. Cálculos

- a. Promedio muestral de las edades de la diferencia de antes y después de la aplicación del instrumento

$$\bar{d} = \frac{67}{8} = 8.375$$

- b. Desviación estándar de la diferencia de puntajes antes y después de la aplicación del instrumento

$$S_D = \frac{S_d}{\sqrt{n}}$$

$$S_{d^2} = \frac{d_i^2 - ((d_i)^2)/n}{n-1}$$

$$S_{d^2} = \frac{581 - (67^2)/8}{8-1}$$

$$S_{d^2} = 2.839$$

$$S_d = \sqrt{2.839} = 1.685$$

$$S_D = \frac{S_d}{\sqrt{n}} = \frac{1.685}{\sqrt{8}} = 0.596$$

- c. El valor de T tabulado es:

$$T_c = \frac{8.375}{0.596} = 14.058$$

6. **Decisión.-** Al nivel de significación del 5%,  $T_{Cal} = 14.058$  cae en la región de rechazo, debemos rechazar la Hipótesis Nula y concluir; la aplicación del juego de ajedrez tiene contribuye significativamente y mejora la concentración en el ámbito socio conductual en los niños de educación inicial.

### **Hipótesis Específica Tres**

#### **1. Hipótesis**

**Hipótesis nula (H<sub>0</sub>):** El juego de ajedrez no contribuye positivamente en la mejora de la concentración en el ámbito afectivo en los niños de educación inicial.

**Hipótesis alterna (H<sub>1</sub>):** El juego de ajedrez contribuye positivamente en la mejora de la concentración en el ámbito afectivo en los niños de educación inicial.

#### **2. Nivel de significación**

Es el subconjunto del espacio muestral que nos conduce a rechazar la hipótesis nula cuando es verdadero; es decir  $\alpha = 0.05$

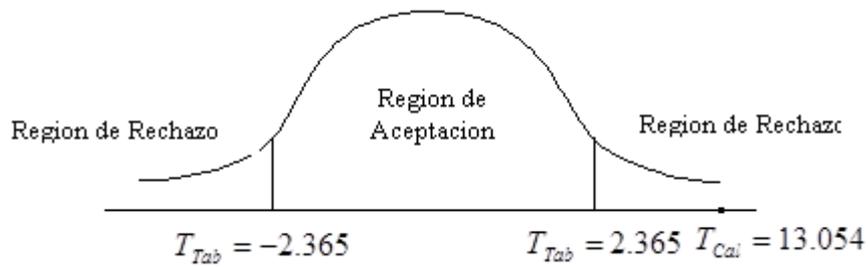
#### **3. Estadístico de Prueba**

$$T_c = \frac{\bar{d} - \mu_d}{S_D}, \text{ que se distribuye normalmente}$$

Para muestras pequeñas ( $n \leq 30$ ) y cuando se conocen las  $\sigma_x$

#### **4. Región Crítica**

Para el nivel de significación  $\alpha = 0.05$  y  $H_1 : \mu \neq \mu_0$ , entonces una mitad  $\alpha$  se ubica a la izquierda y la otra mitad  $\alpha$  se ubica a la derecha



## 5. Cálculos

- a. Promedio muestral de las edades de la diferencia de antes y después de la aplicación del instrumento

$$\bar{d} = \frac{59}{8} = 7.375$$

- b. Desviación estándar de la diferencia de puntajes antes y después de la aplicación del instrumento

$$S_D = \frac{S_d}{\sqrt{n}}$$

$$S_{d^2} = \frac{d_i^2 - ((d_i)^2) / n}{n-1}$$

$$S_{d^2} = \frac{453 - (59^2) / 8}{8-1}$$

$$S_{d^2} = 2.554$$

$$S_d = \sqrt{2.554} = 1.598$$

$$S_D = \frac{S_d}{\sqrt{n}} = \frac{1.598}{\sqrt{8}} = 0.565$$

- c. El valor de T tabulado es:

$$T_c = \frac{7.375}{0.565} = 13.054$$

6. **Decisión.-** Al nivel de significación del 5%,  $T_{Cal} = 13.054$  cae en la región de rechazo, debemos rechazar la Hipótesis Nula y concluir; la aplicación del juego de ajedrez contribuye positivamente y mejora la concentración en el ámbito afectivo en los niños de educación inicial.

## CONCLUSIONES

PRIMERA: El juego de ajedrez tiene una contribución significativa en la mejora de la concentración, dado que  $T_{Cat} = 17.748$  cae en la región de rechazo, debemos rechazar la Hipótesis Nula y concluir; la aplicación del juego de ajedrez mejora significativamente la concentración de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 335 Huaraya Moho 2016.

SEGUNDA: El juego de ajedrez tiene una contribución directa en la mejora del ámbito cognoscitivo en los niños de educación inicial dado que,  $T_{Cat} = 12.347$  cae en la región de rechazo, debemos rechazar la Hipótesis Nula y se concluye que el uso juego de ajedrez si directamente en la mejora de la concentración en el ámbito cognoscitivo en los niños de educación inicial.

TERCERA: El análisis del juego de ajedrez nos demuestra que si mejora ámbito socio conductual de la concentración en los niños de educación inicial, dado que  $T_{Cat} = 14.058$  cae en la región de rechazo, debemos rechazar la Hipótesis Nula y se concluye que la aplicación del juego de ajedrez mejora significativamente la concentración en el ámbito socio conductual en los niños de educación inicial.

CUARTA: El análisis de los resultados del juego del ajedrez en los niños de 5 años de edad no muestra que contribuye positivamente en la mejorar de la concentración en el ámbito afectivo, dado que  $T_{Cat} = 13.054$  cae en la región de rechazo, debemos rechazar la Hipótesis Nula y concluir; la aplicación del juego de ajedrez contribuye en la mejora la concentración en el ámbito afectivo en los niños de educación inicial.

## RECOMENDACIONES

PRIMERA. A las autoridades del sector educación, de la Dirección Regional de Educación Puno, Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) e instituciones educativas a motivar e implementar como herramienta para mejorar la concentración al juego de ajedrez en el aprendizaje de los estudiantes.

SEGUNDA. Al personal docente que se involucra en la tarea educativa a utilizar el ajedrez mejora la concentración y potencializa el aprendizaje significativo de los niños y niñas en educación inicial.

TERCERA. A la Institución Educativa Inicial N° 335 de Huaraya de Moho que promueva espacios de juegos de ajedrez para mejorar la concentración de los niños con respecto a la enseñanza de su aprendizaje en proceso educativo.

CUARTO. A los estudiantes que debe utilizar el juego ajedrez como recurso para mejorar su concentración y de aprendizaje en sus actividades regulares durante su formación.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

- Charaja Cutipa, f. Mapic en la metodología de investigación primera edición Puno Perú (2009) pp. 333
- Chimeno M., Castro C. y Martín M. (2005). La atención, aprender a escuchar. Revista "la Gaveta" número 7. España.
- Condemarín M., Gorostegui M. y Milicic, N., (2005). DéficitAtencional: Estrategias para el diagnóstico y la intervención psicoeducativa. Editorial Planeta Chilena. Santiago. Chile.
- Efraín Velastegui "Incidencia de un tutorial Multimedia educativo en el proceso enseñanza aprendizaje de la materia de Contabilidad computarizada en los alumnos del Servicio Ecuatoriano de Capacitación y Profesional (SECAP) Ambato"
- Estévez .m y col (2004). La investigación científica en la actividad física. su metodología. La Habana Cuba. Editorial deportes. pp123.
- Estilos de aprendizaje. (n.d.) Obtenida el 22 de noviembre de 2008.de <http://estilosdeaprendizaje.es/Teoria/EA.htm>
- García A, (2006). Problemas de concentración:<http://es.geocities.com/libromanoloalba/páginaInterne>
- Gonzales T. (2004). Guía metodológica para maestros y maestras rurales: Estrategias para mejorar los aprendizajes, de la educación básica de Piura.
- Hernández sampieri r fernández- collado c y p. Baptista lucio Metodología de la investigación McGraw-Hill México 2006 4ª Edición ISBN: 970-10-5753-8 .pp549
- Jensen E. (2004). Cerebro y Aprendizaje: Competencias e implicaciones educativas, ediciones Narcea, S. A. Madrid.

- La atención y la concentración. (n.d.). Obtenida el 17 de noviembre de 2008. de <http://www.ucsm.edu.pe/ciemucsm/pages/neuro.htm>
- Marqués, P. (1996). "El software educativo "Documento en línea. Disponible: [centros5.pntic.mec.es/-marquez12/matem/softw.htm](http://centros5.pntic.mec.es/-marquez12/matem/softw.htm)
- Montgomery Douglas. (1991) Diseño y Análisis de Experimentos. Ed. Iberoamericana. México. Pág. 2
- Müller M. (2004). El taller de orientación: Descubrir el camino (3ªed.). Ed. Bonum, Buenos. Aires.
- Observación, (n.d.). Obtenida el 20 de noviembre de 2008. de <http://es.wikipedia.org/wiki/Observaci%C3%B3n>.
- Oscar López Regalado. (2012) "software educativo como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje", Chiclayo, Perú
- Oteros A. (2006). Las dificultades de atención en la escuela. Revista digital. Sevilla
- Percepción. (n.d.). Obtenida el 15 de noviembre de 2008. de <http://educacion.upla.cl/diversidad/percepcion.htm>
- Pilar Norberto Ramírez (2010), " El uso del software educativo en el aprendizaje de las operaciones básicas de las matemáticas con los alumnos del 3er grado de educación primaria de la institución educativa N ° 2006 "Perú
- Taller. (n.d.). Obtenida el 22 de noviembre de 2008. de <http://es.wikipedia.org/wiki/Atelier>.
- Tamayo y Tamayo, M. (2008).El Proceso de la Investigación Científica. (4ª ed.).México: Editorial Limusa.
- Torres bardales, c. Metodología de Investigación científica 7ma edición Lima UMSM. (2000)pp 123.

**ANEXOS**

Anexo N° 03  
**MATRZ DE CONSISTENCIA**  
**JUEGOS DE AJEDREZ Y SU CONTRIBUCIÓN EN LA CONCENTRACIÓN EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 335 HUARAYA MOHO 2016**

PROBLEMA	OBJETIVOS	INDICADORES	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGIA
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b> ¿Cuál es la contribución de Juegos de ajedrez en la concentración en niños de la Institución Educativa Inicial n° 365 Huraya-Moho-2016?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICO</b> ¿En qué medida el juego de ajedrez contribuye en la mejora de la concentración ámbito cognoscitivo en los niños de educación inicial? ¿En qué medida el juego de ajedrez contribuye en la mejora de la concentración ámbito socio conductual en los niños de educación inicial? ¿En qué medida el juego de ajedrez contribuye en la mejora de la concentración ámbito afectivo en los niños de educación inicial?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b> Determinar la contribución de Juegos de ajedrez en la concentración en niños de la Institución Educativa Inicial n° 365 Huraya-Moho-2016.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS.</b> Conocer la contribución del juego de ajedrez en la mejora de la concentración ámbito cognoscitivo en los niños de educación inicial. Analizar la contribución del juego de ajedrez en la mejora de la concentración ámbito socio conductual en los niños de educación inicial. Analizar la contribución del juego de ajedrez en la mejora de la concentración ámbito afectivo en los niños de educación inicial.</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b> El juego de ajedrez tiene una contribución significativa en la mejora de la concentración de los niños de la Institución Educativa Inicial n° 365 Huraya-Moho-2016.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS.</b> El juego de ajedrez tiene una contribuye directa en la mejora de la concentración ámbito cognoscitivo en los niños de educación inicial. El juego de ajedrez tiene una contribuye significativa en la mejora de la concentración ámbito socio conductual en los niños de educación inicial. El juego de ajedrez tiene una contribuye positiva en la mejora de la concentración ámbito afectivo en los niños de educación inicial.</p>	Variable independiente (X) Juegos de ajedrez	tiempo del juego	En el colegio En la casa Otros lugares	<p><b>TIPO:</b> Cuantitativo Aplicado Experimental</p> <p><b>NIVEL:</b> Explicativo -analítico</p> <p><b>DISEÑO:</b> Experimental – longitudinal pre experimental</p> <p><b>METODO:</b> Deductivo experimental</p> <p><b>PROBLACIÓN:</b> La población está integrada por 11 niños de educación inicial de 3 a5 años.</p> <p><b>MUESTRA:</b> La muestra de estudio está representada por 5 niños de 5 años de edad con dificultades de concentración y para determinar la muestra se utilizó el método de muestreo no probabilístico por juicio del investigador.</p> <p><b>TECNICAS:</b> Sesiones de juego de ajedrez Pruebas psicométricas</p> <p><b>INSTRUMENTOS:</b> Ficha de aplicación Test de concentración para niños</p> <p><b>PROCEDIMINETOS.</b> Tablas y gráficos T de student</p>
			Reglas de juego	Fila y columna Colocación de piezas Movimiento de piezas Valor de piezas Jaque Jaque mate		
			Tácticas de juego	La descubierta Ataque doble Clavada desviación		
			Variable dependiente (Y) Concentración	Ámbito cognoscitivo	Lenguaje y comunicación El juego simbólico Dibujo	
				Ámbito socio conductual		
				Ámbito afectivo		

