

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA



**PROGRAMA CHESS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA
ESTIMULAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES
DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 33163 DEL
CENTRO POBLADO DE OROYA, DISTRITO DE MOLINO, PROVINCIA
DE PACHITEA, REGIÓN HUÁNUCO - 2022**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
APRENDIZAJES PERTINENTES Y DE CALIDAD**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO (A) EN
EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN FÍSICA**

TESISTAS:

BLAS GUILLEN, Kellyo Jairo

CASTILLO ZORRILLA, Saly

ASESOR:

Dr. LIZANA ZORA, Alejandro Maximo

HUÁNUCO – PERÚ

2023

DEDICATORIA

El presente trabajo de ardua investigación científica lo consagro a mis queridos padres, y familia quienes siempre me apoyaron.

Keyllo

A mi abuela, que después de mis padres siempre me enseñó los valores en sus charlas para mantenerme en los buenos senderos de la vida.

Saly

AGRADECIMIENTO

Es de importante el expresar nuestro agradecimiento a las diversas personas que aportaron para que el presente trabajo de investigación se pueda realizar.

A los diversos agentes de la Carrera Profesional de Educación Física que compartiendo sus saberes y consejos nos vieron avanzar de manera profesional.

Al Dr. Alejandro Máximo Lizana Zora, que cumpliendo su rol de asesor de tesis nos ayudó guiándonos en el transcurso del presente trabajo de investigación, que junto a nuestro esmero logramos culminarlo con éxito.

Al director LUJAN CIERTO, Eliezer de la IE N° 33163 del centro poblado de Oroya, que gracias a su disponibilidad de tiempo y empatía pudimos trabajar de la mejor manera con los estudiantes para que nuestra investigación pueda desarrollarse de una manera correcta.

RESUMEN

El siguiente trabajo titulado: “Programa Chess como herramienta pedagógica para estimular el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya distrito Molino, provincia de Pachitea, región Huánuco, 2022. Tuvo como objetivo general conocer la influencia que tiene el programa Chess en la estimulación del pensamiento creativo la IE. 33163 de la del centro poblado de Oroya, 2022. Teniendo como hipótesis general que; es posible que el Programa Chess como herramienta pedagógica permite estimular el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya distrito Molino, provincia de Pachitea, región Huánuco, 2022. La presente investigación fue de tipo aplicada de nivel explicativa. Utilizando un muestreo por conveniencia teniendo así un total de 19 estudiantes cursando el año escolar 2022. Para la recolección de los datos se utilizó dos pruebas de creatividad evaluadas por una guía de observación. Los resultados obtenidos demostraron que es posible que el Programa Chess como herramienta pedagógica permite estimular el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, Molino, provincia Pachitea Huánuco, 2022.

Palabras clave: Pensamiento creativo, estimulación, chess.

ABSTRACT

The following work entitled: "Chess program as a pedagogical tool to stimulate creative thinking in first grade students of primary education of the I.E. 33163 from the town center of Oroya, Molino district, Pachitea province, Huánuco region, 2022. Its general objective was to know the influence that the Chess program has on the stimulation of creative thinking in I.E. 33163 of the town center of Oroya, 2022. Taking as a general hypothesis that; It is possible that the Chess Program as a pedagogical tool allows to stimulate creative thinking in the students of the first grade of primary education of the I.E. 33163 of the town center of Oroya, Molino district, Pachitea province, Huánuco region, 2022. The present investigation was of an applied type of explanatory level. Using convenience sampling, thus having a total of 19 students enrolled in the 2022 school year. For data collection, two creativity tests were used, evaluated by an observation guide. The results obtained showed that it is possible that the Chess Program as a pedagogical tool allows to stimulate creative thinking in the students of the first grade of primary education of the I.E. 33163 of the town center of Oroya, Molino, Pachitea province, Huánuco region, 2022.

Keywords: Creative thinking, stimulation, chess.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
INTRODUCCIÓN.....	ix
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	11
1.1. Fundamentación del problema de investigación	11
1.2. Formulación del problema.....	13
1.2.1. Problema general.....	13
1.2.2. Problemas específicos	13
1.3. Formulación de objetivos.....	14
1.3.1. Objetivo general	14
1.3.2. Objetivos específicos	14
1.4. Justificación	15
1.4.1. Justificación teórica.....	15
1.4.2. Justificación práctica.....	15
1.5. Limitaciones	15
1.6. Formulación de hipótesis	15
1.6.1. Hipótesis general	15
1.6.2. Hipótesis específicas	16
1.7. Variables.....	16
1.7.1. Variable independiente	16
1.7.2. Variable dependiente	16
1.8. Definición teórica y operacionalización de variables.....	16
1.8.1. Definición teórica de la variable independiente.....	16

1.8.2. Definición operacional de la variable independiente	17
1.8.3. Definición teórica de la variable dependiente.....	17
1.8.4. Definición operacional de la variable dependiente	17
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	20
2.1. Antecedentes.....	20
2.1.1. A nivel local	20
2.1.2. A nivel nacional.....	20
2.1.3. A nivel internacional.....	22
2.2. Bases teóricas	23
2.2.1. Programa Chess (Ajedrez).....	23
2.2.2. Pensamiento creativo.....	28
2.3. Bases conceptuales	32
2.4. Bases epistemológicas o bases filosóficas obases antropológicas	34
2.4.1. Concepción y evolución del ajedrez	34
2.4.2. Concepción y evolución del pensamiento creativo	36
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	38
3.1. Ámbito.....	38
3.2. Población	38
3.2.1. Determinación de la población	38
3.3. Muestra.....	38
3.4. Nivel y tipo de estudio.....	39
3.4.1. Nivel.....	39
3.4.2. Tipo de estudio.....	39
3.5. Diseño de investigación	39
3.6. Métodos, técnicas e instrumentos	40
3.6.1. Métodos de recolección de datos	40
3.6.2. Técnicas de procesamiento y presentación de datos	40
3.6.3. Instrumentos	40
3.7. Validez y confiabilidad del instrumento.....	41

3.8. Procedimiento.....	42
3.9. Tabulación y análisis de datos.....	42
3.9.1. Tabulación de datos.....	42
3.9.2. Análisis de datos.....	42
3.10. Consideraciones éticas.....	43
CAPÍTULO IV . RESULTADOS.....	45
CAPÍTULO V. DISCUSIÓN.....	58
CONCLUSIONES.....	59
RECOMENDACIONES.....	61
BIBLIOGRAFÍA.....	62
ANEXOS.....	66
Anexo 01. Matriz de consistencia.....	67
Anexo 02. Consentimiento informado.....	68
Anexo 03. Instrumento.....	69
Anexo 04. Constancia de similitud de tesis.....	80
Anexo 05. Acta de defensa de tesis.....	82
Anexo 06. Nota biográfica.....	84
Anexo 07. Autorización de publicación de tesis digital.....	85
Anexo 08. Validación de los instrumentos por los jueces.....	88
Anexo 09. Declaración jurada.....	91
Anexo 10. Constancia del director de la Institución Educativa.....	93
Anexo 11. Evidencias.....	94

INTRODUCCIÓN

Son varios los planteamientos que se ponen en evidencia de una u otra manera, de cómo la educación debería incentivar el desarrollo del pensamiento creativo desde etapas tempranas en las personas, para así poder ayudar a los niños a poder encontrar su vocación y desprenderse de los miedos, de los tabúes, de los paradigmas convencional y, para ello es adecuado poder aplicar estrategias que puedan lograr la consecución del pensamiento creativo. (Espinoza, 2014)

Es importante entender que el pensamiento creativo es la manera más adecuada de libre expresión, y sobre todo que para los niños dicho proceso creativo es más importante que el producto final. De tal forma, nosotros en calidad de investigadores y próximos docentes buscamos poder hacer notar la importancia del pensamiento creativo y la necesidad de su estimulación en los es los estudiantes de la I.E. 33163. Es de esta forma que surge el trabajo de investigación titulado: “Programa Chess como herramienta pedagógica para estimular el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. “33163” del centro poblado de Oroya distrito Molino, provincia de Pachitea, región Huánuco, 2022. El cual tiene como objetivo conocer la influencia del Programa “Chess” como herramienta pedagógica para estimular el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado. Como primera variable tenemos “Programa Chess” como herramienta pedagógica, que es un programa que ayudará a los estudiantes a desarrollar más habilidades blandas, también tenemos, nuestra segunda variable que son “el pensamiento creativo” que resalta su importancia, fuera y dentro del colegio. Vemos que la creatividad estimula el crecimiento mental de la persona, y es importante mencionar que en sus primeros años de vida un niño gracias a la creatividad desarrollará muchas facultades que serán pilares para su futuro.

Por lo ya mencionado es que nos enfocamos en poder desarrollar estimulación del pensamiento creativo en los estudiantes de la I.E. 33163, y así poder beneficiar el desarrollo integral de los estudiantes.

De igual manera, el presente trabajo está dividido en cuatro capítulos para mayor entendimiento al momento de revisión.

En el Capítulo I: Encontraremos la formulación del problema, los objetivos, hipótesis, justificación, limitaciones y operacionalización de variables.

En el Capítulo II: Encontraremos el marco teórico donde se ubican los antecedentes, bases conceptuales y antropológicas.

En el Capítulo III: Encontraremos el ámbito, población, muestra, nivel, tipo, diseño, métodos, técnicas e instrumento de la investigación.

En el Cuarto IV: Aquí se analizan de los resultados, se plantean conclusiones, recomendaciones. También se realiza la bibliografía y los anexos pertinentes.

Por último, esperamos poder cumplir con los lineamientos propios de la investigación, como también hacernos los grandes esfuerzos de nuestros profesores, de los conocimientos compartidos de igual manera poder cumplir las expectativas del público lector.

CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Fundamentación del problema de investigación

A nivel mundial, el pensamiento creativo no se percibe con intensidad en los estudiantes de los diversos contextos. A pesar de que la creatividad es considerada como una capacidad muy compleja y productiva de nosotros los humanos, esto quiere decir que engloba mucha destreza el poder adquirirlo y que también trae muchos beneficios, lo cual nos motiva a trabajar con estrategias para su consecución correspondiente en la comunidad educativa.

Almansa (2012) nos menciona que la misión de las instituciones educativas no es tanto enseñar a los alumnos un sinnúmero de conocimientos sino pretender que llegue a una autonomía intelectual y uno de los agentes para lograr esto es el pensamiento creativo. Debemos entender a la creatividad como la facultad de poder generar ideas y objetivos sociales, algunos investigadores conceptualizan a la creatividad como un agente importante y un aspecto crucial de la inteligencia según comentan Morris y Maisto (2005) y las ideas de que los sujetos creativos son personas que descubren y resuelven conflictos de manera eficiente, sostienen que mientras más creativa sea una persona más le apasionará solucionar conflictos.

En cuanto a nuestro sistema educativo nacional, el Ministerio de Educación realizó una investigación, en la cual se evidencia que aproximadamente 45% de escolares no tienen la capacidad de resolución de conflictos lo cual los conlleva a crear un ambiente escolar negativo, lo cual no permitirá el desarrollo adecuado de la educación escolar para poder lograr el éxito escolar de los estudiantes. (MINEDU, 2021)

Analizando dicho estudio del MINEDU recordamos que una de las ventajas del pensamiento creativo es la efectiva resolución de conflictos, lo cual se manifiesta al tener muchas alternativas de soluciones ante situaciones de conflictos, trayendo esto características de líder a las personas que logran estimular su creatividad, plasmando esta capacidad fuera o dentro de las

instituciones educativas.

Lazaro (2020), indica en su investigación que la falta de pensamiento creativo disminuye las posibilidades de alcanzar el éxito en el ámbito profesional. La ausencia del pensamiento creativo, suele repercutir de manera perjudicial en las posibilidades en el ámbito profesional y social de las personas, lo cual quiere decir que aquellas personas que no logren desarrollar de manera adecuada este potencial creativo, no podrán conocer sus propias competencias o habilidades, trayendo esto confusión con la flojera o influenciados por su inestabilidad para la toma de decisiones.

En cuanto a nosotros como investigadores consideramos que gran parte de la sociedad desconoce los diferentes tipos de inteligencias que existen y que con un correcto desarrollo del pensamiento creativo traerá muchos beneficios a la hora de poder socializar con otras personas, solucionar problemas, enfrentarse a nuevos retos y salir victoriosos, y sobre todo la eficiente toma de decisiones las cuales se regirán con buenos criterios.

Estos problemas también se hacen notar en la zona urbana en donde se pudo observar en los distintos estudios realizados por autoridades de la institución educativa 33133, causando esto un retraso en la consecución del éxito escolar de los estudiantes. A pesar de ser una institución educativa alejada no es ajena ésta problemática, teniendo como algunos factores a docentes no capacitados, el desconocimiento de las ventajas del pensamiento creativo, entre otros. Siendo los únicos perjudicados los estudiantes

Todo lo mencionado describe la problemática que tiene la ausencia del pensamiento creativo en los estudiantes. Es por eso que en nuestra calidad de investigadores revisamos información para poder conseguir algún recurso que nos pueda ayudar a lograr la estimulación del pensamiento creativo, eligiendo como recurso al ajedrez.

Para las personas de los diferentes contextos, el ajedrez los puede apoyar en gran magnitud a poder conseguir habilidades, destrezas y a poder ordenar procesos de pensamiento creativo y científico. A su vez beneficia las aptitudes cognitivas; la atención, la concentración, la coordinación, el razonamiento lógico. Siendo también un agente preventivo ante el Alzheimer,

y distintas enfermedades que van surgiendo con la edad avanzada. (Armijos et al., 2017)

Entonces observamos que en la actualidad el ajedrez tiene menos popularidad, por ejemplo si comparamos con deportes como el fútbol o vóleybol, se observará que en las instituciones educativas que la práctica del ajedrez no es relevante en los estudiantes por diversos factores: como la carencia de conocimiento en la manera de juego del ajedrez, falta de interés y participación de los estudiantes en jugar el ajedrez, el desinterés el profesor por impartir una clase de ajedrez, por la falta de motivación al estudiante, o pensar que el juego de ajedrez es aburrido, difícil de aprender. Pero pensemos que el ajedrez es un juego de una mente contra otra con un reloj de por medio, lo que será divertido para el espectador. Es aquí donde se realiza la propuesta del Programa CHESS como herramienta pedagógica para estimular el pensamiento creativo en los estudiantes, teniendo la aplicación de sesiones donde familiarizaremos a los estudiantes con el programa chess, buscando lograr la estimulación del pensamiento creativo para beneficio de los estudiantes en la consecución de su éxito escolar.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

PG: ¿De qué manera el Programa “Chess” como herramienta pedagógica permite estimular el pensamiento creativo los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito Molino, provincia de Pachitea, región Huánuco - 2022?

1.2.2. Problemas específicos

PE1: ¿Cuál es el nivel de estimulación del pensamiento creativo antes de la aplicación del Programa “Chess” en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito Molino, provincia de Pachitea, región Huánuco – 2022?

PE2: ¿De qué actividades está conformado el Programa “Chess” como

herramienta pedagógica para estimular el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito Molino, provincia de Pachitea, región Huánuco - 2022?

PE3: ¿Cuál es el nivel de estimulación del pensamiento creativo luego de la aplicación del Programa CHESS como herramienta pedagógica, en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito Molino, provincia de Pachitea, región Huánuco - 2022?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo general

Conocer la influencia del Programa “Chess” como herramienta pedagógica para estimular el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito Molino, provincia de Pachitea, región Huánuco - 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

- a) Identificar el nivel de estimulación del pensamiento creativo, antes de la aplicación del Programa “Chess” en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito Molino, provincia de Pachitea, región Huánuco - 2022.
- b) Aplicar el Programa “Chess” como herramienta pedagógica para estimular el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito Molino, provincia de Pachitea, región Huánuco - 2022.
- c) Determinar el nivel de estimulación del pensamiento creativo, luego de aplicado el Programa “Chess” como herramienta pedagógica en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito Molino, provincia de Pachitea, región Huánuco – 2022.

1.4. Justificación

El presente trabajo de investigación estaba destinado a conocer y ejecutar el Programa CHESS como una herramienta pedagógica para contribuir a la estimulación temprana del pensamiento creativo de los estudiantes del 1.º grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 33163 Del centro poblado de Oroya, distrito de Molino, provincia de Pachitea, región Huánuco 2022, el cual puede ser usado como una herramienta alternativa para impartir el aprendizaje y su práctica en las demás Instituciones Educativas.

A nivel práctico, el programa Chess permitirá poder estimular el pensamiento creativo en los estudiantes, logrando así una efectiva calidad y eficiencia en gestión educativa en los alumnos de la Institución Educativa N° 33163.

A nivel metodológico, el programa Chess, aplicado en el presente estudio, podrán ser usados en otros centros educativos con la finalidad de reforzar el pensamiento creativo en los estudiantes de los diferentes contextos.

A nivel social, la presente investigación beneficiará a los estudiantes, ya que, con un pensamiento creativo conseguirán buenos resultados académicos.

1.5. Limitaciones

El presente trabajo de investigación no presenta limitaciones significativas que puedan generar algún riesgo al proyecto.

1.6. Formulación de hipótesis

1.6.1. *Hipótesis general*

HGi: Es posible que el Programa Chess como herramienta pedagógica permite estimular el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito Molino, provincia de Pachitea, región Huánuco - 2022.

HGo: No es posible que el Programa Chess como herramienta pedagógica permite estimular el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya,

distrito Molino, provincia de Pachitea, región Huánuco - 2022.

1.6.2. Hipótesis específicas

HE1: El nivel de estimulación del pensamiento creativo es deficiente, antes de la aplicación del Programa “Chess” en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito Molino, provincia de Pachitea, región Huánuco – 2022.

HE2: El Programa “Chess” está conformado por actividades educativas pertenecientes a una herramienta pedagógica que permite estimular el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito Molino, provincia de Pachitea, región Huánuco - 2022.

HE3: El nivel de estimulación es eficiente luego de la aplicación del Programa “Chess” en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito Molino, provincia de Pachitea, región Huánuco - 2022.

1.7. Variables

1.7.1. Variable Independiente

El Programa Chess

1.7.2. Variable Dependiente

Pensamiento creativo

1.8. Definición teórica y operacionalización de variables

1.8.1. Definición teórica de la variable Independiente.

Según Fabeiro (2015), nos comenta que el ajedrez es un deporte, arte, programa y ciencia, que por el cual se puede desarrollar habilidades mentales como el pensamiento creativo, la concentración y la resolución de conflictos. Contribuye también a la depuración de impulsos que las personas debemos descargar por salud.

1.8.2. Definición operacional de la variable Independiente.

Se aplicaron sesiones estructuradas para que los estudiantes puedan familiarizarse con el ajedrez y poder usarlo como herramienta pedagógica en el aula de clases.

1.8.3. Definición teórica de la variable Dependiente.

El pensamiento creativo es un nuevo tipo de pensar divergente el cual es un agente esencial en la acomodación de la persona en la sociedad, lo cual implica el poder reflejar nuevas respuestas, nuevas ideas ante lo común. Este pensamiento nos permite nadar en un lago de información e ideas, lo cual nos beneficiará al momento de querer solucionar problemas de manera efectiva, afrontar nuevas brechas, luchar por nuevos objetivos y ser partícipe de cambios en nuestras vidas, todo esto será ayudado por el pensamiento creativo. (Moura, et al., 2021)

1.8.4. Definición operacional de la variable Dependiente.

Se aplicaron pruebas de creatividad para poder recoger los resultados para la investigación.

Operacionalización de variables

Cuadro 1

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
<i>Variable independiente</i> <i>Programa Chess</i>	1. Familiarización	1.1. Orientación	Programa estructurado con sesiones
		1.2. Conocimientos previos	
		1.3. Adquisición	
		1.4. Concepto	
		1.5. Aprendizaje	
		1.6. Resumen	
	2. Practica	1.7. Tablero y piezas	
		2.1. El movimiento de las piezas	
		2.2. Juegos básicos	
	3. Estrategias metodológicas	2.3. Visión del tablero	
		3.1. Autodisciplina	
		3.2. Habilidades	
		3.3. Destrezas	
		3.4. Dinamismo	
	<i>Variable dependiente</i> <i>Pensamiento creativo</i>	1. Originalidad y elaboración	
1.1. Resolución de problemas			
1.2. Planificación			
1.3. Atención			
2. Flexibilidad y fluidez		1.4. Analizar	
		2.1. Toma de decisiones	
3. Estructura de		2.2. Visualización	
		3.1. Producción rápida de ideas	
		3.2. Expresión fluida	

aprendiza
je

Fuente: Los investigadores

Elaborado: Por los investigadores

CAPITULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. A nivel local

Bejarano y Espinoza (2019), en su trabajo titulado “Aplicación de los “Seis sombreros, de Bono” para desarrollar el pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N°. 32962 Huánuco – 2018” (Tesis para pregrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizan). Tuvo como objetivo el poder determinar el grado de efectividad en la aplicación del programa “seis sombreros, de Bono para lograr el desarrollo del pensamiento creativo. La investigación fue de diseño cuasiexperimental, se tuvo una población de cuarenta y siete alumnos y una muestra de veinticuatro alumnos, llegando a la conclusión de que “los seis sombreros de Bono resultan efectiva para poder lograr el pensamiento creativo en los estudiantes.

León (2022), en su tesis titulada “Aplicación del método científico y el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa San Martín de Porres Ambo 2019” (Tesis de posgrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizan). Tuvo como propósito poder verificar los efectos educativos del método científico en potenciar a de los niveles del pensamiento creativo de los estudiantes del VI ciclo de EBR. Siendo un trabajo de investigación experimental con un nivel explicativo, de tipo analítico experimental; utilizaron el diseño cuasi experimental. El tipo de muestreo fue no probabilístico; y la muestra estuvo conformada por 64 alumnos del centro educativo. Se llegó a la conclusión de que el método científico potencia los niveles del pensamiento creativo.

2.1.2. A nivel nacional

Reyes (2019), en su investigación titulado “La práctica del ajedrez en el aprendizaje significativo de los estudiantes del primer grado” (Tesis de

pregrado, Universidad Nacional de Tumbes). Tuvo como objetivo Conocer las implicancias del uso del Ajedrez como medio para el aprendizaje significativo en estudiantes de primer grado. El trabajo de investigación documental es de corte cualitativo, usando un muestreo no probabilístico, con una muestra de 30 estudiantes del primer grado del centro educativo. Se obtuvo como resultado que el practicar el ajedrez influye de manera positiva en el aprendizaje significativo en los estudiantes de primer grado de secundaria.

Astete (2017), en su trabajo de investigación titulado “El ajedrez como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento creativo de los alumnos de la Institución Educativa N° 31514 “vencedores de Junín”. 2018” (Tesis pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica). Tuvo como propósito identificar la importancia del ajedrez para poder desarrollar el pensamiento creativo en los estudiantes. Fue de tipo aplicada con un nivel explicativo, se usó el muestreo por conveniencia obteniendo así una muestra de 33 estudiantes. Se consiguió como resultado que el ajedrez es importante en el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes.

Noa y Quispe (2021), en su trabajo de investigación titulado “El ajedrez como recurso didáctico en la consecución del aprendizaje de transformaciones geométricas en estudiantes de segundo grado de la institución educativa técnico agropecuario bilingüe Cesar Tupac Yupanqui de Patacancha 2019” (Tesis Pregrado Universidad Nacional San Antonio Abad de Cusco). Tuvo como objetivo identificar en qué medida tiene influencia el ajedrez en el aprendizaje de transformaciones geométricas en los estudiantes. La investigación fue de tipo aplicada, usando un muestreo no probabilístico. Usando una muestra por 35 estudiantes del segundo grado del nivel secundaria. Obteniendo como resultado que el ajedrez influye de manera significativa en el aprendizaje de transformaciones geométricas en los estudiantes del segundo grado del nivel secundaria.

2.1.3. A nivel internacional

Chuva (2021), en su tesis titulada “Efectos del ajedrez en el rendimiento académico, creatividad y memoria general en estudiantes adolescentes 2021” (Tesis de pregrado, Universidad de Cuenca, Ecuador). Tuvo como fin “Analizar los efectos de los talleres o programas de enseñanza de ajedrez en el rendimiento académico, la creatividad y la memoria general, en estudiantes adolescentes de 13 a 18 años”. Usando una muestra de 33 adolescentes en los 13 a 18 años de edad Siendo una investigación sistemática cualitativa. Obteniendo los resultados producidos tras la práctica del ajedrez con ellos con un solo día por semana demuestran que este deporte ayuda a los adolescentes a tener un mejor desempeño en el nivel intelectual, y comprensión lectora.

Paniagua (2017), en su investigación titulada “La influencia del ajedrez en los procesos cognitivos. Universidad Nacional de la Rioja. 2017” (Tesis de Posgrado, Universidad Internacional de la Rioja). Tuvo como objetivo poder identificar la relación que existe entre la práctica del ajedrez y los procesos cognitivos. Se tuvo una muestra de 30 alumnos pertenecientes a los 6 grados del nivel primaria. La investigación fue de tipo aplicada con un nivel explicativo, de diseño cuasiexperimental. Llegando a la conclusión que el ajedrez es un importante recurso que mejora los procesos cognitivos y por último se comprobó muchos beneficios que tienen relación con un hábito de práctica del ajedrez.

Rojas (2017), en su investigación titulada “El ajedrez, como estrategia para fortalecer los procesos cognitivos básicos de los niños y las niñas de 5 a 6 años del Jardín Infantil Manitos a la obra y contribuir con su desarrollo integral. Bogotá. 2017” (Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomas de Colombia). Tuvo como objetivo poder implementar el ajedrez como recurso pedagógico para poder fortalecer “los procesos cognitivos básicos y el desarrollo integral” de los niños” y las niñas. Tuvo como muestra 25 estudiantes del nivel preescolar. La investigación fue de tipo aplicada cuasiexperimental. Llegando a resultados fueron positivos y logrando observar que, al implementar el ajedrez con las actividades con

un cronograma, contribuyen en los procesos de concentración y atención de los niños y las niñas del preescolar.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Programa Chees (Ajedrez)

2.2.1.1. Definición

Tardif (2008), comenta que para el buen funcionamiento de un programa se necesita docentes o guías comprometidos en el diseño y desarrollo lógico de éste, con el fin de la consecución de competencias objetivadas por dicho programa.

Entonces el Programa Chees está diseñado y estructurado conteniendo sesiones de aprendizaje enfocados en poder familiarizar el juego del ajedrez, para poder usarlo como una estrategia pedagógica con los estudiantes.

2.2.1.2. El Ajedrez

Se considera un juego entre 2 personas, cada uno de ellos dispone de 16 piezas para mover en el tablero, el cual está dividido en 64 casilleros. En su forma de competencia, está considerada como un deporte, aunque hoy en día tiene gran magnitud en el ámbito social y educativo.

Las instrucciones son que en el tablero de forma cuadrada 8x8 casillas las cuales están alternadas en los colores negro y blanco, lo cual hace significancia a los 64 lugares por donde las piezas se pueden desplazar durante el proceso del juego. Al inicio de la partida cada contrincante tiene en su poder 16 piezas, entre ellas; una reina, un rey, 2 torres, 2 alfiles, 2 caballos y 8 peones. El juego se enfoca en “estrategia” en el que el propósito es poder derribar al rey del contrincante. Lo cual es posible al amenazar el lugar del rey en el tablero con alguna pieza del jugador contrincante, lo que el otro jugador debe realizar es defender a su rey con sus demás piezas en el tablero, para que de este modo el rey pueda escapar y resguardarse en otro casillero. En caso no se llegué

a proteger al rey y se vea amenazado trae como producto el famoso “jaque mate” y es la conducción al fin de la partida.

Kasparov (2007), en su libro “Como la vida imita al ajedrez” nos comenta como la vida se refleja en un tablero cuadrangular con 16 piezas de nuestro lado, cuyo fin es el lograr el éxito. Para el gran ajedrecista y escritor Gary Kasparov el ajedrez era un manual para poder lograr éxito en nuestra vida, pero lo importante no solo era ganar esa partida, si no afrontar con destreza las dificultades durante el camino, que en el ajedrez venía a ser los peligros ante nuestro rey, pensar en una solución, en una salida, tener muchas opciones y capacidad de resolución de problemas, ese era el objetivo del ajedrez, que se refleja en muchas investigaciones con el pasar de los años. Lo cual nos indica a hacer un enfoque y uso de este juego para poder usarlo como un recurso educativo en las aulas de clases para beneficio de los estudiantes.

2.2.1.3. Importancia y beneficios del ajedrez

Cotero (2016), en su tesis nos habla ampliamente sobre la importancia de este deporte llamado ajedrez, mencionando que es uno de los deportes con mayor antigüedad que otros, aproximadamente más de 400 años. Varias investigaciones mencionan que es considerado un deporte ya que su práctica necesita un desgaste físico equivalente a 4 rounds de boxeo, y también nos hicieron conocer los múltiples beneficios que brinda como, por ejemplo; la concentración, resolución de conflicto, mejora en los pensamientos crítico y creativo, entre otros. Lo cual hace notar su importancia en nuestro sistema educativo y fuera también. A continuación, se mencionan a detalle algunos de los muchos beneficios que brinda el ajedrez:

- **Aumento del coeficiente intelectual.**

En la antigüedad consideraban a este deporte como un juego solo para personas con un coeficiente alto al implicar muchos

procesos cognitivos en su desarrollo, lo cual era un pensar erróneo. Ya que muchos estudios demostraron que con una inserción de las personas a la práctica del ajedrez podían entenderlo y usarlo sin ningún problema, lo cual que a su vez traía un desarrollo positivo en el coeficiente intelectual de las personas. (García, 2018, p. 35)

- **Ejercita ambos hemisferios cerebrales.**

Diferentes estudios demuestran que las personas que practican el ajedrez hacen uso de ambos hemisferios del cerebro humano. Lo cual implica el poder desarrollar la fluidez de respuestas implicando el uso de todas las neuronas de la mente

- **Acrecienta la creatividad.**

Sin duda alguna la creatividad es un beneficio grande de la práctica del ajedrez. Ya que el hemisferio derecho es el encargado de la creatividad, y éste es usado durante su práctica. Teniendo como conclusión el estímulo y crecimiento de la creatividad.

- **Desarrolla la memoria.**

Para lograr ser un eficiente jugador de ajedrez debemos tener en mente muchas estrategias nuestras y de otros jugadores, para que de este modo podamos desarrollar nuevas durante el juego.

Se comprobó que los alumnos aumentan el nivel académico en cierta medida y adquieren habilidades blandas que les permite encajar de mejor manera en la sociedad. (Jayo, 2019, p.55)

- **Genera desarrollo de la capacidad para solucionar incógnitas.**

Debido a que una partida de ajedrez es como un complejo laberinto donde se debe hallar una salida, y a esto se suma que este cambia constantemente, la persona está obligada a

encontrar salidas rápidas, crear soluciones prácticas.

- **Estimula la capacidad de concentración.**

La partida de ajedrez requiere y obliga al jugador tener la capacidad de observar atentamente durante el proceso del juego, lo cual requiere poder tener una concentración eficaz durante el juego. A su vez esto contribuye al desarrollo un nivel positivo de comprensión lectora.

- **Enseña a planificar.**

Si nos enfocamos en algunas de las partes últimas de nuestro cerebro en lograr desarrollarse tenemos a la corteza prefrontal, la cual es la encargada de poder manejar la planificación, así como el autocontrol y el juicio. También el ajedrez puede ayudar a los adolescentes evitar la toma de malas decisiones y hacer un juicio antes de tomarlas. El poder del estructurar un proceso para la consecución de un objetivo es crucial en cualquier parte de nuestra vida.

- **Incrementa la autoestima y el afán de superación.**

En cada una de las partidas de ajedrez nace un reto más que la persona debe superar, y esto se lograra cuando el jugador pueda potenciar sus habilidades en cada partida. Al conseguir una victoria en cada partida el jugador logra obtener un aumento de autoestima y valora su nivel de juego. En el camino de mejora el jugador tiene que observar y analizar sus estrategias de juego de cada partida, para que así en las siguientes pueda mejorar algunos errores y potenciar sus estrategias, a lo que nosotros llamamos autocrítica.

- **Ayuda a aprender a reflexionar, planificar y prevenir.**

En todos los movimientos durante el juego, la persona está obligada a reflexionar y evaluar todas las jugadas posibles, todas las jugadas contra él durante el juego, de tal modo que pueda prevenir y estar a la defensiva durante la partida.

(Avalos et al., 2019, p. 18)

2.2.2. Dimensiones del ProgramaChess

a) **Dimensión de familiarización.**

El ajedrez se considera más que un juego sencillo, resulta una diversión intelectual la cual posee un poco de arte, ciencia y creatividad. Además, es un medio por el cual podemos tener un avistamiento intelectual y social. Este deporte con un orden intelectual es lo que le hace un medio placentero de poder practicar para beneficio de nuestro cuerpo humano. El estudio estructurado del ajedrez aporta a un desarrollo integral de una persona, en aproximadamente diez áreas esenciales entre ellas; lo emocional, recreativa, deportiva, cognitiva, entre otras.

La conceptualización mencionada engloba los distintos elementos importantes del juego: se considera como una actividad, por lo cual, de maneta tácita se considera como un sistema de diferentes acciones y que poseen una propia estructura. Partiendo de la motivación de la persona al querer aprender y entender el juego. Ya que nadie puede aprender si en verdad no está interesado

Díaz (2020), nos permite poder plantear que una buena educación y enseñanza nos lleva a un efectivo desarrollo psíquico, resultando entonces crucial la familiarización del ajedrez. Ya que una vez reconocido el sistema del juego podremos practicarlo y usarlo como herramienta pedagógica beneficiosa para los estudiantes, donde los distintos agentes educativos como la escuela, docentes y el círculo familiar resultan ser piezas importantes para este proceso de familiarización.

b) **Dimensión de práctica.**

Toda materia para poder aprenderla o dominarla necesita y requiera una práctica continua y sobre todo eficiente, lo implica cronogramas estructurados a poder conseguir parte por parte el objetivo general, el cual resulta poder entender el ajedrez, no podemos empezar a practicar

estrategias de ataque sin antes entender los movimientos permitidos de cada pieza del tablero. Entonces es crucial poder practicarlos de manera adecuada y eficiente. Vinculándolo con los temas sobre juego en la educación del nivel PRIMARIA, se ha estudiado de manera detallada, sobre todo en los últimos 5 años, se propone usar estos recursos para poder impulsar el aprendizaje de los estudiantes.

c) Dimensión de estrategias metodológicas.

Una estrategia es la iniciativa de objetivos y metas a cumplir a largo o corto plazo, engloba acciones y una estructura para su efectividad.

Cada parte del juego es importante y las estrategias tienen que estar presentes en cada una de ellas. La presencia de estrategias tiene que ser una recolección de todas las ya usadas por parte nuestra y de nuestros oponentes durante los diferentes juegos realizados, para poder de esta manera diseñar estrategias que sirvan como defensa y ataque. (Moreno et al., 2016)

2.2.3. Pensamiento creativo

2.2.3.1. Definición

Según Almansa (2012) menciona que, resulta ser una capacidad de poder abordar una situación problemática o un reto desde una perspectiva nueva, mirarlo de un ángulo distinto o alternativo a lo convencional, usando una mentalidad atípica.

Lo cual resulta poder pensar fuera de la caja donde habitualmente estamos, usar técnicas de disciplina y poder aplicar a otras, o sencillamente poder crear un espacio para puedan generar nuevas ideas y soluciones novedosas o través de una comunicación, la reflexión o la experimentación social. Debemos tener en consideración que el número de enfoques creativos posibles es muy amplio y grande tal y como la cantidad de pensadores con creatividad; lo cual significa si un enfoque podrá colaborar a observar las cosas de manera distinta y abordar un nuevo objetivo de manera creativa y novedosa. Pese a que hallan algunos

métodos corroborados por investigaciones, que nos pueden ayudar a ser unos pensadores creativos más eficientes, tenemos que recordar que toda persona del mundo puede ser creativa y lo único que importa es poder encontrar lo que pueda funcionar en nosotros, algo que nos apasiona o llame nuestro interés es ahí donde podremos potenciar nuestra creatividad.

Investigaciones nos demuestran que una de las ideas más comunes y erróneas sobre la creatividad es que hay que ser competentes en habilidades creativas convencionales, haciendo alusión a la escritura y dibujo. Sin embargo esto no es nada cierto. Lo crucial es estar en una posición abierta a poder explorar un mundo nuevo, donde encontraremos nuevas soluciones, conoceremos nuevos enfoques creativos lo cual usaremos en nuestros distintos contextos. Ya que no es necesario ser un famoso artista, ni laborar en un campo especialmente creativo; ya que creemos que toda persona puede pensar de una manera creativa y que el poder aprender a ser creativo nos enriquecerá la vida profesional y personal. Y por último otra idea errónea del pensamiento creativo es que sólo se usa a las partes creativas del proceso, ya que todas las experiencias y vivencias que pasemos resultaran beneficiosas para el pensamiento creativo, donde ver las cosas de una manera distintas es el objetivo.

2.2.3.2. Importancia del pensamiento creativo

Desde 1971, la terminología creatividad pasó a ser aprobado por la Real Academia de la Lengua Española. Donde entonces, el término creatividad se ha usado y resultó ser muy popular, para poder darle un sentido novedoso a cualquier accionar que realicemos. La creatividad se ha convertido en una herramienta importante para la evolución o desarrollo de muchos descubrimientos científicos, la educación el arte no son ajenos a los beneficios de la creatividad. Alvarado (2019), menciona que distintas teorías que abarcan el estudio del pensamiento creativo, sobre todo la filosofía y psicología, los cuales han buscado poder entender, el cómo evoluciona o desarrolla el pensamiento creativo en los seres humanos.

Cerda (2000), nos comparte que una de las definiciones que se hallan acerca de la creatividad se tiene la necesidad de poder participar

cuatro fases importantes de la creatividad, como resultan ser:

- El individuo que crea
- El desarrollo creador
- El resultado creado
- Las influencias contextuales

El desarrollo creativo se encamina a través del individuo por medio de fuentes que son parte del pensamiento creativo y a la postura creadora. El proceso creativo que tiene importancia en medida que esto sea de ayuda para poder alcanzar un resultado pensado ante nuestro objetivo. En referencia al resultado originado le rodean elementos que son participes en el acto creador, sea la motivación, ahora las influencias contextuales tienen un vínculo de gran magnitud según las teorías del mecanismo de motivación lo cual se menciona en el campo amplio de la psicología. Primero que nada, debemos tener en consideración que la creatividad no debe ser mirada como un don que solo pocos lo han recibido, si no que todos los seres humanos nacemos con dicha capacidad creadora, lo que quiere decir que es parte de la esencia del ser humano. Lo cual nos obliga que desde los primeros años de edad de una persona no se interrumpa este proceso de creatividad, y entonces aquí juegan un rol importante los padres de familia y la escuela.

2.2.3.3. Dimensiones del pensamiento creativo

Las dimensiones de las tareas remotas son las siguientes:

a) Dimensión originalidad y elaboración

Capacidad que nos permite originar pensares de manera única, original y novedosa. Dichas ideas se nos originen deberán estar de una forma organizada. Para poder elaborar una respuesta ante una situación problemática nos será de ayuda las ideas ya originadas y organizadas, logrando así una solución creativa.

b) Dimensión flexibilidad.

Capacidad que sirve para poder generar opiniones o ideas en gran cantidad, opiniones novedosas y originales en los diferentes contextos donde requieran de una solución ante problemas o retos. Tenemos tipos de flexibilidad, como, por ejemplo; la espontánea y adaptativa, que resultan ser aptitudes que nos podrán ayudar a generar estas ideas necesarias.

c) Dimensión fluidez.

Resulta ser el talento para poder generar un flujo veloz de ideas, soluciones y alternativas. Lo cual se manifiesta gracias a una gran riqueza verbal, porque una la generación de ideas necesitan bases en nuestra mente, las cuales se manifiestan a través de palabras consolidadas en nuestra mente. Se debe generar un ambiente adecuado que estimule la producción y un buen flujo de generar ideas. Lo cual es valorado al número de soluciones brindadas por el individuo. Se presentan dos tipos de fluidez las cuales son: la fluidez verbal, figurativa y analógica. La primera es una aptitud que promueve varias ideas y se expresan en forma verbal, gráfica o motora; la segunda, es la capacidad de poder representar simbólicamente las ideas; y, por último la analógica que viene a ser el talento de representar, descubrir, poder inferir y poder comparar elementos a través de ideas novedosas.

2.2.4. Teorías que sustentan el pensamiento creativo

. Teoría del umbral de inteligencia

Torrance (1962) desde su investigación de cualidades individuales, sustenta que la inteligencia resulta ser un ingrediente importante y necesario, pero no suficiente para poder

estimular la creatividad en el ser humano. Según la teoría del umbral, se necesita un adecuado nivel de inteligencia para que se pueda cosechar la creatividad, si bien es cierto se suele enfocar en un cociente intelectual de más de 120, no se logrado identificar algún vínculo con la creatividad, lo que nos lleva concluir que la inteligencia entendida como un alto cociente intelectual, tampoco nos garantiza un mayor nivel de creatividad que una inteligencia media.

Teoría de las inteligencias múltiples

También de carácter cognitivo, el famoso Howard Gardner comprende a la inteligencia como una construcción “multidimensional” formado por la colaboración de distintas inteligencias. Él sostuvo primero siete inteligencias diferentes, con el pasar del tiempo sumó una inteligencia más. Hasta hoy en día se sigue investigando la existencia de alguna otra inteligencia y cabe mencionar que la creatividad no son entidades separadas de la inteligencia.

Creatividades múltiples; Howard Gardner menciona que la creatividad es múltiple como resulta ser la inteligencia y comenta que los test existentes de creatividad fallan al suponer que un buen desempeño en tareas escolares pueda garantizar comportamientos creativos.

2.3. Bases conceptuales

2.3.1. Ajedrez

Juego de mesa también considerado deporte, por su demanda cognitiva lo cual genera cansancio, donde son partícipes dos jugadores teniendo cada uno 16 piezas que podrán desplazar por el tablero siguiendo reglas, buscando lograr la derrota del contrincante.

2.3.2. Aprendizaje

Es el proceso por el cual se puede modificar y adquirir habilidades, competencias, conocimiento, etc. Esto resultante del estudio, la experiencia y vivencias del día a día

2.3.3. Herramienta Pedagógica

Son recursos que buscan de manera didáctica poder estimular, promover e incentivar el juego, con el fin de poder lograr el aprendizaje. A su vez ofrecen oportunidades para desarrollar competencias.

2.3.4. Pensamiento divergente

Este pensamiento es el proceso por el cual se crean ideas novedosas mediante la evaluación de posibles soluciones ante un problema. El pensamiento divergente engloba también el pensamiento lógico, lo cual se sustenta porque la solución que buscamos tiene que estar lógicamente creada.

2.3.5. Enfoque

Direccionar nuestra atención o interés ante un tema, asunto o problema desde un ángulo que busca resolverlo de manera eficiente.

2.3.6. Capacidad Creativa

Capacidad de poder generar ideas nuevas y también conceptos, al asociar nuestros conocimientos previos. Teniendo como sinónimo al “pensamiento original” “imágenes constructiva” y “el pensamiento divergente”.

2.3.7. Jaque mate

Es cuando un jugador contrincante se encuentra en una situación donde no puede realizar movimiento alguno, dando entonces el fin del juego.

2.3.8. Táctica

Procedimiento generado a través de una previa planificación evaluando posibles desarrollos con el único fin de lograr nuestro objetivo.

2.4. Bases epistemológicas, bases filosóficas o bases antropológicas

2.4.1. Evolución del ajedrez

Para poder empezar a hablar sobre este deporte o llámese juego también es crucial poder aportar algunos detalles o datos de interés. Este en su diseño de estructura, semeja un Feudo, llevándolo a una realidad de carácter objetivo. Desde su nacimiento, el ajedrez ha sido practicado, principalmente por las personas de clases sociales adineradas y de gran poder económico, esto se debía que contaban con una educación privilegiada de la época de aquel entonces. En la época remota del Feudalismo, el ajedrez formó parte de las siete artes que estaba obligado a dominar un noble o guerrero de aquella época, que pretendía llegar al nombre de caballero. La participación de mujeres era muy escasa por no decir limitada, debido al trato que recibía la mujer en aquella época. A pesar de todo eso había una fanática del juego que rompió todos los estereotipos impuestos por el hombre.

Según nos menciona Encarta, en el juego del ajedrez no tiene fecha exacta sus orígenes. Lo cual plantea dos hipótesis; la primera nos da como fecha 3000 años (A.N.E.) y la última fecha alrededor del siglo VI. Ambas hipótesis se han desarrollado con el pasar del tiempo, pero enfoquémonos en desarrollar la primera hipótesis siendo la más antigua, pero enlazaremos ambas hipótesis como continuidad del tiempo.

En Mesopotamia existieron hallazgos arqueológicos, donde pueden demostrar que ya en 3000 años (A.C.) se practicaban juegos en tableros cuadriculados. Luego sumemos a esto pinturas encontradas y bajos relieves egipcios de aproximadamente 1200 años donde el Faraón Ramsés III está jugando algo similar al ajedrez. Ahora si bien los historiadores están de acuerdo en afirmar que el primero hallazgo que tiene vínculo con el ajedrez se dio en la India, en un valle llamado Indo, esto se titulaba CHATURANGA (4 reyes) y lo disputaban entre cuatro jugadores sobre un tablero cuadrangular de sesenta y cuatro peones, donde contaban con un rey, un caballo, un elefante y por último cuatro peones colocados en cada esquina.

El juego tenía como figura principal al REY, donde cada jugador tenía que poder capturar al rey contrincante, y todo dependía del lanzamiento de un dado. Con el pasar del tiempo la cantidad de jugadores se disminuyó a solo dos y el dado fue eliminado del juego. Las reglas del ajedrez si se mantenían, mientras que los cambios que se daban obligaban al ajedrez a crear un ritmo acelerado de juego. El ajedrez fue mencionado por primera vez en un poema de origen persa donde indica también que se originó en la India.

Emigró a Persia (Irán) en el reinado del rey Chosroe-I Annshiravan (531) y se menciona en manuscritos persas de este período. Este artículo explica los términos, nombres y funciones de cada parte en detalle. El Shah también fue mencionado en los poemas del poeta persa del siglo X Firdousi, quien mencionó una caravana de maharajás indios que llevaban regalos a la corte del rey Josrov I de Persia. Entre estos regalos se encontró un juego que escenifica una batalla entre dos ejércitos. Según los registros, el ajedrez originalmente tenía 49 piezas de cuatro tipos. "Shatrang" (sánscrito en hindi) significa "cuatro" y anga significa "separación". Durante la dinastía Sasánida (242-651 dC) había un libro en persa medio Pahlavi llamado "Chatrang namakwor". Según el misticismo indio, Shatrang representa el universo. Los cuatro lados representan los cuatro importantes elementos y las cuatro "virtudes" del hombre. A pesar que los nombres de las piezas son distintos en muchos países hoy, sus movimientos son increíblemente similares. Por ejemplo, en Persia, la palabra "Shatrang" se usó para mencionar al ajedrez. En el siglo VIII, los Moros invaden España y el juego de las sesenta y cuatro casillas se expandió por toda Europa. Este juego lo conocimos por el mundo occidental al lograr conquistar los musulmanes territorios de Persia e India al Oriente y España en Occidente. Si buscamos la primera mención la encontraremos en el Testamento Catalán en el 1010 d.C.; otro documento de ese mismo año afirma que el ajedrez era muy conocido por aquella época, fue realizado por el Conde de Barcelona Ermengol, quien lega sus trabajos al Convento de San Gil; y otro archivo con un legado que se parece fue el de la Condesa Hermosinda en el 1058 d.C. Le regalaron un juego como presente a Carlos Magno de parte del gran

soberano Haroom-al-Rashid. Los musulmanes también conquistaron Sicilia y el juego llega a Rusia probablemente a través de los caminos de “Caspio-Volga”.

Por otro lado, se desarrollaron también los Campeonatos de carácter mundial por equipos, pero resulta ser para un grupo reducido de naciones, los que son tituladas como mejores de su zona y del mundo. Un jugador era seleccionado para un juego internacional después de haber pasado eliminatorias. Las competencias femeninas se desarrollan bajo los mismos procedimientos, el título de campeón mundial de ajedrez se remonta en el 1886.

2.4.2. Evolución y concepción del pensamiento creativo

La creatividad viene a ser un fenómeno de carácter psicológico, muy característico de las personas que han resultado siendo de interés por científicos y filósofos desde hace muchos años. A pesar de su gran valor para el desarrollo y evolución de las personas, el esfuerzo de la ciencia para poder entender la creatividad ha resultado ser pasivo (Basadur y Basadur, 2011). Incluso hasta mitad del siglo XX no se pudo percibir un real interés hacia la creatividad. Con Guilford se generó un cambio en la manera de poder conceptualizar y estudiar la creatividad, al extraer esencia mágica y mítica lo cual le convirtió en un tópico no abordable para el estudio de los hombres de ciencia.

Los métodos y técnicas empleados para el estudio de la creatividad han resultado ser distintos y han estado muy ligados a la concepción epistemológica que encima de ella empodera en un momento histórico real. Aunque es posible lograr establecer otros grupos, en este trabajo se ha apostado por hacer un análisis del estudio de la creatividad desde dos paradigmas: el primero abarcaría todas las aproximaciones especulativas o no empíricas. En este marco encontraremos, principalmente, la manera mística de poder conceptualizar la creatividad, la humanística, la 18 57 naturalista, la psicodinámica y la fenomenológica. Y el último paradigma estaría compuesto por aquellas investigaciones de corte empírico, o

adecuados al método científico actual, entre los que se encuentran los estudios historiométricos e ideográficos, el enfoque experimental, la tradición psicométrica y los estudios de síntesis. Estas técnicas de investigación se han usado en distintas corrientes psicológicas y áreas del conocimiento interesados en el tema del fenómeno de la creatividad humana.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1 Ámbito

El ámbito de aplicación del presente proyecto de investigación está fijado en la Institución Educativa N°. 33163 del centro poblado de Oroya, jurisdicción del distrito de Molino de la provincia de Pachitea, región Huánuco.

3.2 Población

Para Hernández y Mendoza (2018) la población es un conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones, las poblaciones deben situarse de manera concreta por sus características de contenido, lugar y tiempo, así como accesibilidad. (pp. 196-199)

La población estuvo conformada por los estudiantes del 1.º. Al 6º. Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°33163 del centro poblado de Oroya, Molino, provincia Pachitea, región Huánuco - 2022.

Grado de estudio	Mujeres	Varones	Nº de escolares
Primero	7	12	19
Segundo	12	11	23
Tercero	10	10	20
Cuarto	10	7	17
Quinto	10	8	18
Sexto	11	12	23
T o t a l			120

Fuente: Nómima de matrícula de 1º. grado de educación primaria de la I.E. N°33163 del centro poblado de Oroya, Molino, provincia Pachitea, región Huánuco - 2022..

3.3 Muestra

Según Hernández et al. (2014) “la muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población” (p. 175).

La muestra es en esencia, un subgrupo de la población. El muestreo, que se

emplea es el muestreo no probabilístico, intencional, “en las muestras no probabilísticas, la elección de las unidades no depende de la probabilidad, sino de razones relacionadas con las características y contexto de la investigación [...]” (Hernández y Mendoza, 2018, p. 200). La muestra seleccionada estuvo conformada por 19 estudiantes del 1º. Grado de educación primaria de la I.E. N°33163 - La Del centro poblado de Oroya, Molino Pachitea Huánuco, especificado en el siguiente cuadro:

Grado de estudio	Mujeres	Varones	Nº de escolares
Primero	7	12	19

Fuente: Nómima de matrícula de 1º. grado de educación primaria de la I.E. N°33163 del centro poblado de Oroya, Molino, provincia Pachitea, región Huánuco - 2022.

3.4 Nivel y tipo de estudio

3.4.1 Nivel de investigación

El nivel de investigación es explicativo, debido a que el estudio explora la relación causal, es decir, no solo busca describir o acercarse al problema objeto de investigación, sino que prueba encontrar las causas del mismo. El fin, son los propósitos que persigue la investigación, es decir, la solución al problema planteado (Hernández et al., 2014).

3.4.2 Tipo de investigación

La investigación es de tipo aplicada, Arias y Covinos (2021) menciona que este tipo de investigación “se encarga de resolver problemas prácticos, se basa en los hallazgos, descubrimientos y soluciones que se planteó en el objetivo del estudio” (p. 68).

3.5 Diseño de investigación

El diseño de esta investigación es Pre-test y Post-test, según Hernández, et al. (2010) “Los diseños Pre-test y Post-test también manipulan deliberadamente, al menos, una variable independiente para observar su efecto y relación con una o más variables dependientes” (p. 48).

Este estudio tiene un diseño Pre-test y Post-test, ya que el investigador manipula la variable independiente para ver el efecto en la variable dependiente. El diagrama de este diseño de investigación es:

GE : O1  X  O2

Donde:

O1: Pre - test (Observación inicial)

O2: Post - test (Observación final)

3.6 X: Variable independiente **Métodos, técnicas e instrumentos**

3.6.1 *Métodos de recolección de datos*

Se aplicará el método hipotético-deductivo, que es un procedimiento metodológico que tiene como fin tomar suposiciones, fijar hipótesis para luego comprobarlas y determinar conclusiones sobre los hallazgos encontrados.

3.6.2 *Técnicas de procesamiento y presentación de datos*

Para Moises et al. (2019) “es el procedimiento para acopiar información sobre las variables, las técnicas pueden ser generales como la observación, recopilación documental, entrevista y encuesta; o específicas y aún particulares según la disciplina en que se halle inserta la variable” (p. 169). Para la recolección de los datos se utilizó las siguientes técnicas:

a) La observación: Esta técnica se aplicó a los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, para conocer la influencia del Programa Chess como herramienta pedagógica para estimular el pensamiento creativo. (Moisés et al., 2019)

3.6.3 *Instrumentos*

Los instrumentos en la presente investigación se constituyen en los medios a utilizar para recoger la información. Es así que a continuación se dará detalle de los que fueron empleados en la investigación:

a) Registro de observación. Dirigida a los niños y niñas integrantes de la muestra, para observar el trabajo que realizan con los trabalenguas

infantiles como estrategia didáctica logra la conciencia fonológica, esta será observada, la hora de inicio y culminación, la fecha y las anécdotas vistas.

b) Guía de observación. Este viene a ser el instrumento que permite al observador situarse de manera sistemática en aquello que realmente es objeto de estudio para la investigación; también es el medio que conduce la recolección y obtención de datos e información o fenómeno, mediante este instrumento se recopilará información del pensamiento creativo.

c) Test de creatividad: Este test no mide las respuestas correctas ni incorrectas solo mide la creatividad. Revisar el Anexo N° 1 Test de Creatividad.

3.7 Validación y confiabilidad del instrumento

3.7.1 *Validación de los instrumentos para la recolección de datos*

Según, Hernández et al. (2014) explican que: “la validez se define como el grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir” (p. 200). La validación del instrumento de investigación se realizó mediante juicio de expertos, conformado por los docentes de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Cuadro 1

Calificación de instrumento según expertos

EXPERTOS	PROMEDIO DE CALIFICACIÓN
Mg. Orlando Herrera Solorzano	850 de 900
Mg. Vitaliana Vega de Crispin	735 de 900
Mg. María Pilar Nieto Alcántara	600 de 900

Fuente: Cuadro 1

Elaboración: Los investigadores

3.7.2 *Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos*

Hernández et al. (2014), la confiabilidad “se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (p.200). La confiabilidad del instrumento se realizó con el método de Alfa de Crombach, ingresando los datos recolectados al estadístico SPSS V24.0 a la muestra piloto de 10 estudiantes.

Tabla 1*Confiabilidad del instrumento*

k=	9
V_i=	1900
V_t=	16288.89
	0.994
α=	Alta
	<u>fiabilidad</u>

Fuente: Tabla 1

Elaboración: Los investigadores

En la tabla se puede visualizar que con 18 ítems de preguntas el cual se aplicó en 9 reactivos, se obtuvo un alfa de Cronbach de 0.994, lo cual indica que el instrumento es bueno.

3.8 Procedimiento

La presente investigación se desarrolló en las siguientes etapas:

- a) Tener la fuente base en el marco teórico
- b) Seleccionar la técnica de investigación
- c) Elaborar el instrumento de investigación
- d) Validar el instrumento de investigación
- e) Aplicar el instrumento de investigación
- f) Obtener los resultados de la aplicación del instrumento de investigación
- g) Tabular los resultados obtenidos del instrumento de investigación.

3.9 Tabulación y análisis de datos

- **Tabulación de datos:** La tabulación manual se efectuará agrupando datos en categorías y dimensiones, es decir, anotaremos en una categoría o distribución el número de repeticiones hasta completar el total de la muestra. Después de esta tabulación, se hará uso de programas o paquetes estadísticos de sistema computarizado: Excel y Software del SPSS.

- **Análisis de datos:** Para el análisis de datos se realizó lo siguiente:

- a) Estadística descriptiva.

En la indagación se utilizó las tablas y gráficos mediante las frecuencias y

porcentajes. Los resultados obtenidos se presentan en tablas de acuerdo a cada una de las dimensiones consideradas en la presente investigación; permitiendo realizar el análisis e interpretación respectiva de acuerdo al marco teórico correspondiente.

Clasificación de la información: es una etapa básica en el tratamiento de datos. Se efectuó con la finalidad de agrupar datos mediante la distribución de frecuencias de la variable dependiente.

Cuadros estadísticos bidimensionales: con la finalidad de presentar datos ordenados y así facilitar su lectura y análisis, se elaborará cuadros estadísticos de tipo bidimensional, es decir, de doble entrada porque en dichos cuadros se distingue dos variables de investigación.

Gráficos de columnas o barras: servirá para relacionar las puntuaciones con sus respectivas frecuencias, es propio de un nivel de medición por intervalos, es el más indicado y el más comprensible.

b) Estadística inferencial

En el estudio se empleó las medidas de tendencia central para obtener los resultados sobre las variables de estudio, el cual permitirá el comportamiento de las variables en estudio. Se aplicó la prueba de hipótesis de diferencias de medias usando la distribución normal ($n \geq 31$).

Finalmente, se llevó a cabo siguiendo las pautas que se fundamenta con el cumplimiento del reglamento general de grados y títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. En el estilo y formato, respetando las partes internacionales de redacción y ortografía, acordes con el estilo APA.

3.10 Consideraciones éticas

Esta investigación se mantuvo en la confidencialidad ya que se practicó los principios de respeto y justicia, salvaguardando siempre la integridad de los estudiantes y la seguridad de los resultados de los instrumentos desarrollados, que serán contrastados con las hipótesis.

Durante la recolección de datos se respetó los principios de la ética:

Consentimiento informado: se brindó información acerca del estudio y objetivos de la investigación, garantizando la integridad del investigador y estar en

capacidad de concluir la investigación en casos de urgencia sin exigencia ni presión alguna en durante el proceso de aplicación del proyecto.

No maleficencia. El proyecto limita sus acciones sin perjuicio de ninguna clase que afecte la integridad de la muestra de estudio.

Confidencialidad: La información brindada de la muestra es confidencial.

CAPÍTULO IV. RESULTADO

4.1 Análisis descriptivo

Pre test de evaluación de pensamiento creativo

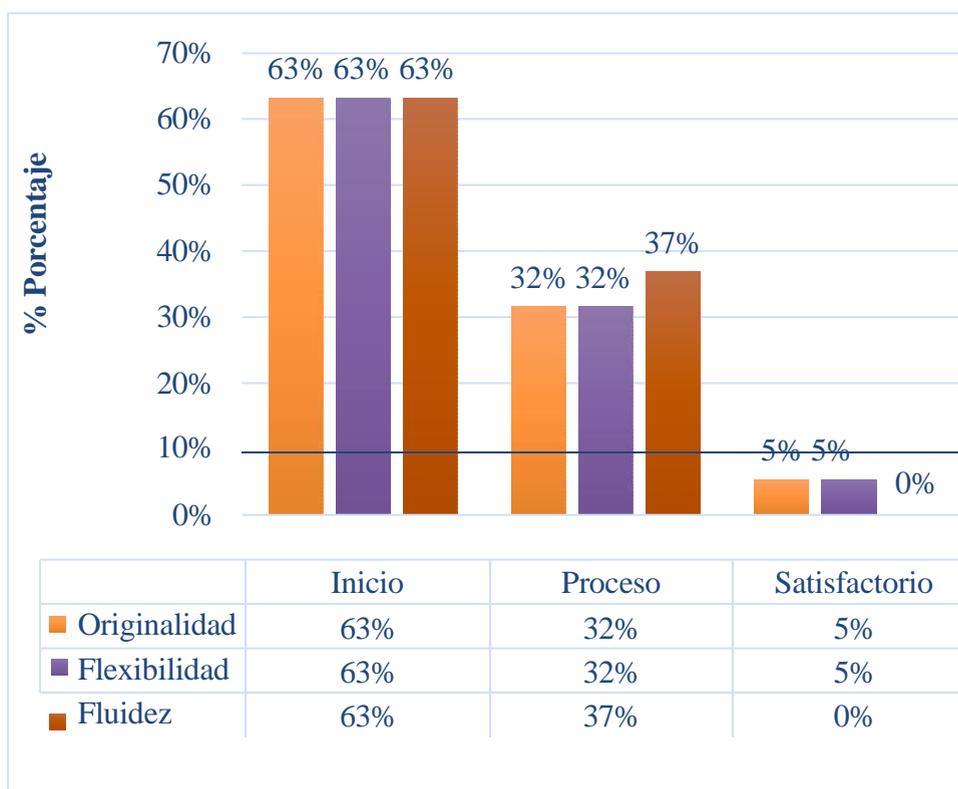
Tabla 2

Frecuencia de resultado de la evaluación antes de la aplicación del Programa “Chess” en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa 33163 del centro poblado de Oroya, distrito de Molino.

EVALUACION DE LA CREATIVIDAD			N=19	
			fi	%
ORIGINALIDAD	Muestra producción con originalidad y agrega detalles novedosos	Inicio	12	63 %
	Con pocos detalles novedosos	Proceso	6	32 %
	Con poca originalidad y no agrega detalles novedosos en su producción	Satisfactorio	1	5%
ELABORACIÓN	Agrega variedad de detalles para establecer su producción creativa	Inicio	10	53 %
	Agrega pocos detalles	Proceso	8	42 %
	No se observa detalles en su producción.	Satisfactorio	1	5%
FLEXIBILIDAD	Ofrece variedad de respuestas sobre el uso que puede darle a su producción.	Inicio	12	63 %
	Ofrece algunas respuestas	Proceso	6	32 %
	Muestra su producción, pero no ofrece respuestas sobre el uso que podría darle.	Satisfactorio	1	5%
FLUIDEZ	Produce muchas ideas y en un buen número.	Inicio	12	63 %
	Produce solo algunas ideas.	Proceso	7	37 %
	Tiene pocas ideas y solo las conocidas.	Satisfactorio	0	0%

Figura 1

Gráfica de la frecuencia de resultado de la evaluación antes de la aplicación del Programa “Chess” en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 33163 del centro poblado de Oroya, distrito de Molino.



Interpretación: En la tabla y figura se puede visualizar los resultados de la evaluación inicial de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa 33163 del centro poblado de Oroya, distrito de Molino, en la cual se evidencia que en su mayoría se encuentran en un nivel de inicio en las dimensiones originalidad y elaboración, flexibilidad y fluidez con un 63%, 63% y 63% respectivamente, demostrado que necesitan estimulación para que desarrollen su pensamiento creativo y que es necesario la aplicación del programa “Chess” como herramienta pedagógica.

Post test de evaluación de pensamiento creativo

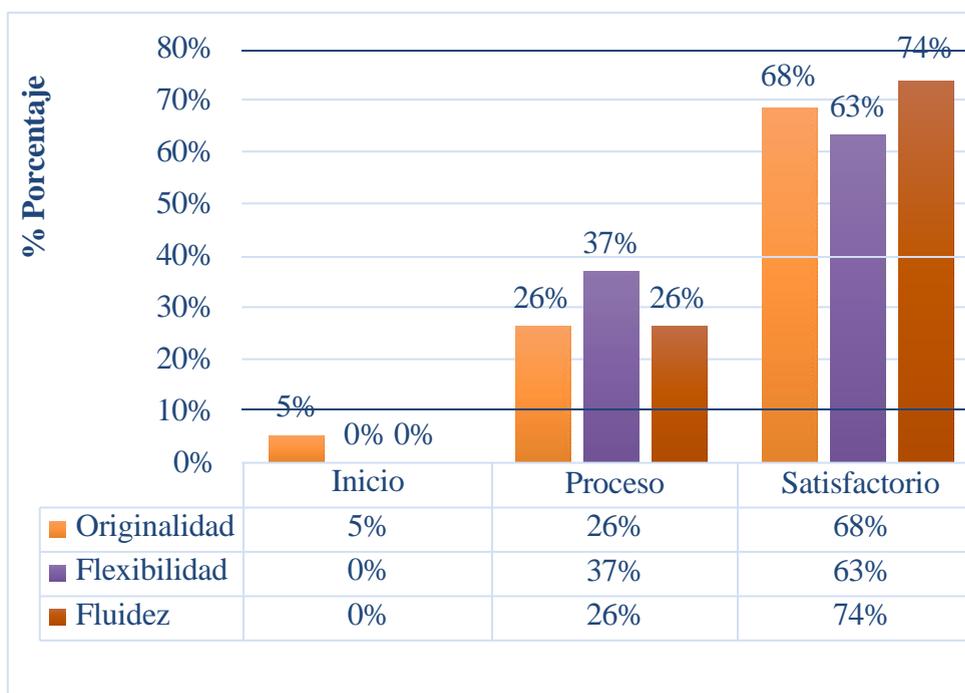
Tabla 3

Frecuencia de resultado de la evaluación después de la aplicación del Programa “Chess” en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 33163 del centro poblado de Oroya, distrito de Molino.

EVALUACION DE LA CREATIVIDAD			N=19	
			fi	%
ORIGINALIDAD	Muestra producción con originalidad y agrega detalles novedosos	Inicio	1	5%
	Con pocos detalles novedosos	Proceso	5	26%
	Con poca originalidad y no agrega detalles novedosos en su producción	Satisfactorio	13	68%
ELABORACIÓN	Agrega variedad de detalles para establecer su producción creativa	Inicio	1	5%
	Agrega pocos detalles	Proceso	3	16%
	No se observa detalles en su producción.	Satisfactorio	15	79%
FLEXIBILIDAD	Ofrece variedad de respuestas sobre el uso que puede darle a su producción.	Inicio	0	0%
	Ofrece algunas respuestas	Proceso	7	37%
	Muestra su producción, pero no ofrece respuestas sobre el uso que podría darle.	Satisfactorio	12	63%
FLUIDEZ	Produce muchas ideas y en un buen número.	Inicio	0	0%
	Produce solo algunas ideas.	Proceso	5	26%
	Tiene pocas ideas y solo las conocidas.	Satisfactorio	14	74%

Figura 2

Gráfica de la frecuencia de resultado de la evaluación después de la aplicación del Programa “Chess” en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N.º 33163 del centro poblado de Oroya, distrito de Molino.



Interpretación: En la tabla y figura se puede visualizar los resultados de la evaluación inicial de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 33163 Del centro poblado de Oroya, distrito de Molino, en la cual se evidencia que en su mayoría se encuentran tienen un nivel satisfactorio en las dimensiones originalidad y elaboración, flexibilidad y fluidez con un 68%, 63% y 74% respectivamente, demostrado que la aplicación del programa “Chess” como herramienta pedagógica estimula el desarrollo del pensamiento creativo.

Dimensión: Originalidad

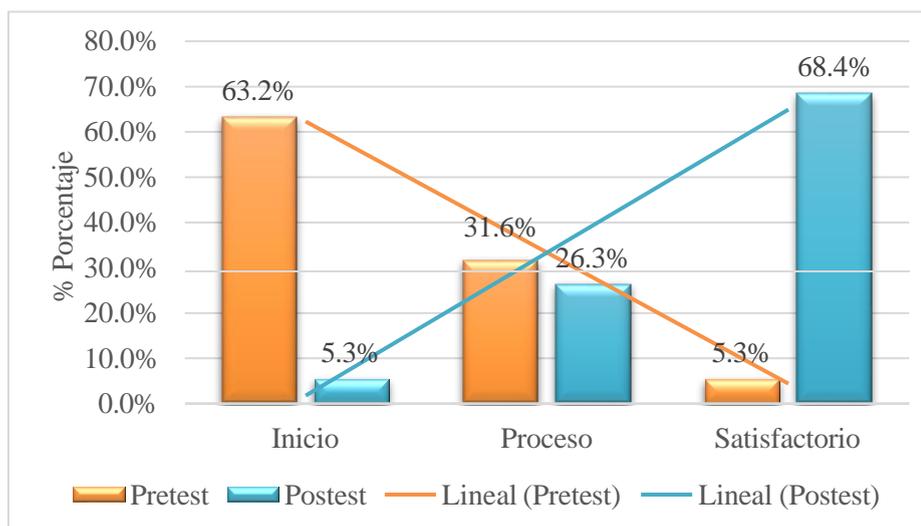
Tabla 4

Frecuencia de resultado respecto a la dimensión originalidad

Escala Ordinal	Pretest		Posttest	
	fi	(%)	fi	(%)
Inicio	12	63.2%	1	5.3%
Proceso	6	31.6%	5	26.3%
Satisfactorio	1	5.3%	13	68.4%
Total	19	100.0%	19	100.0%

Figura 3

Frecuencia de resultado respecto a la dimensión originalidad.



Interpretación: En la tabla y figura se puede visualizar que del 100% de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 33163 del centro poblado de Oroya, distrito de Molino, en una evaluación antes de la aplicación del programa “Chess” como herramienta pedagógica para estimular el pensamiento creativo específicamente en la dimensión originalidad, se obtuvo como resultado que la mayoría de los estudiantes se encuentran en la fase de inicio con un 63.2% el cual representa a 12 estudiantes, un 31.6% se encuentran en la fase de proceso y un 5.3% se encuentran en la fase satisfactoria, evidenciándose que solo

un estudiante tiene un buen nivel y los demás necesitan estimulación para que desarrollen su pensamiento creativo ya que muestran poca originalidad. En una evaluación posterior a la aplicación del programa “Chess” se pudo evidenciar un cambio positivo debido a que en esta oportunidad la mayoría se encontró en la fase satisfactorio con un 68.4% dicho porcentaje representa a 13 estudiantes, un 26.3% se encuentra en la fase proceso, y un 5.3% se encuentran en la fase inicio, lográndose evidenciar que hubo una mejora gracias al uso del programa en mención ya que la mayoría mejoro su nivel y muestra producción con originalidad y agrega detalles novedosos a las actividades que realizan.

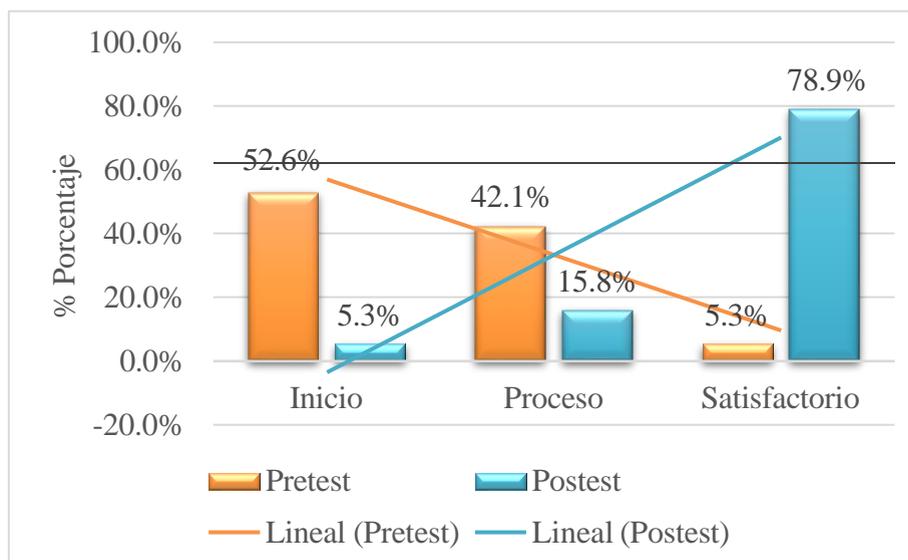
Tabla 5

Frecuencia de resultado respecto a la dimensión elaboración

Escala Ordinal	Pretest		Postest	
	fi	(%)	fi	(%)
Inicio	10	52.6%	1	5.3%
Proceso	8	42.1%	3	15.8%
Satisfactorio	1	5.3%	15	78.9%
Total	19	100.0%	19	100.0%

Figura 4

Frecuencia de resultado respecto a la dimensión elaboración



Interpretación: En la tabla y figura se puede visualizar que del 100% de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 33163 del centro poblado de Oroya, distrito de Molino, en una evaluación antes de la aplicación del programa “Chess” como herramienta pedagógica para estimular el pensamiento creativo específicamente en la dimensión elaboración, se obtuvo como resultado que la mayoría de los estudiantes se encuentran en la fase de inicio con un 52.6% el cual representa a 10 estudiantes, un 42.1% se encuentran en la fase de proceso y un 5.3% se encuentran en la fase satisfactorio, evidenciándose que solo un estudiante tiene un buen nivel y los demás necesitan estimulación para que desarrollen su pensamiento creativo ya que no agregan detalles a su producción. En una evaluación posterior a la aplicación del programa “Chess” se pudo evidenciar un cambio positivo debido a que en esta oportunidad la mayoría se encontró en la fase satisfactorio con un 78.9% dicho porcentaje representa a 15 estudiantes, un 15.8% se encuentra en la fase proceso, y un 5.3% se encuentran en la fase inicio, lográndose evidenciar que hubo una mejora gracias al uso del programa en mención ya que la mayoría mejoró su nivel y agregan variedad de detalles para que establezcan una producción creativa.

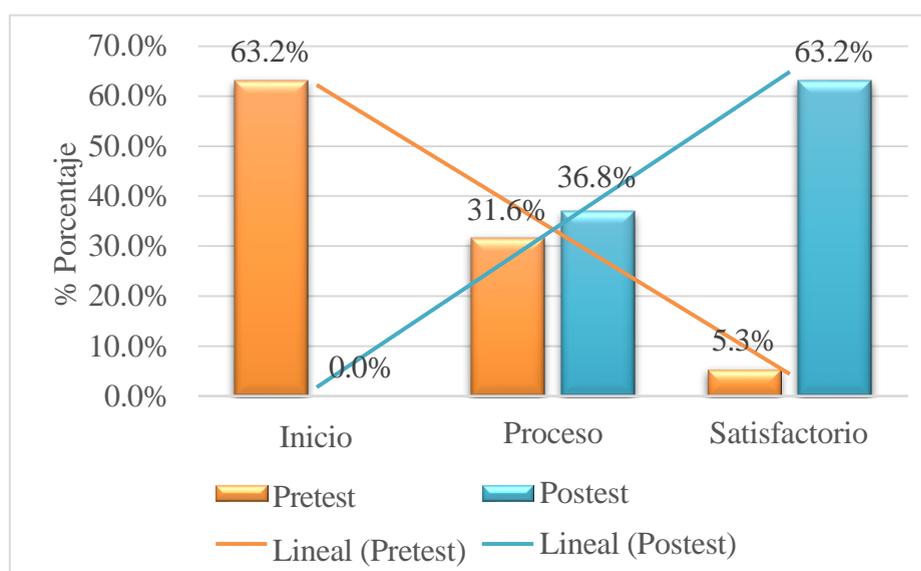
Tabla 6

Frecuencia de resultado respecto a la dimensión flexibilidad

Escala Ordinal	Pretest		Postest	
	fi	(%)	fi	(%)
Inicio	12	63.2%	0	0.0%
Proceso	6	31.6%	7	36.8%
Satisfactorio	1	5.3%	12	63.2%
Total	19	100.0%	19	100.0%

Figura 5

Frecuencia de resultado respecto a la dimensión lexibilidad



Interpretación: En la tabla y figura se puede visualizar que del 100% de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 33163 del centro poblado de Oroya, distrito de Molino, en una evaluación antes de la aplicación del programa “Chess” como herramienta pedagógica para estimular el pensamiento creativo específicamente en la dimensión flexibilidad, se obtuvo como resultado que la mayoría de los estudiantes se encuentran en la fase de inicio con un 63.2% el cual representa a 12 estudiantes, un 31.6% se encuentran en la fase de proceso y un 5.3% se encuentran en la fase satisfactorio, evidenciándose que solo un estudiante tiene un buen nivel y los demás necesitan estimulación para que

desarrollen su pensamiento creativo ya que no ofrecen respuestas sobre el uso de su producción. En una evaluación posterior a la aplicación del programa “Chess” se pudo evidenciar un cambio positivo debido a que en esta oportunidad la mayoría se encontró en la fase satisfactorio con un 63.2% dicho porcentaje representa a 12 estudiantes, y un 36.8% se encuentra en la fase proceso, lográndose evidenciar que hubo una mejora gracias al uso del programa en mención ya que la mayoría mejoro su nivel y ofrecen variedad de respuestas sobre el uso que puede darle a su producción.

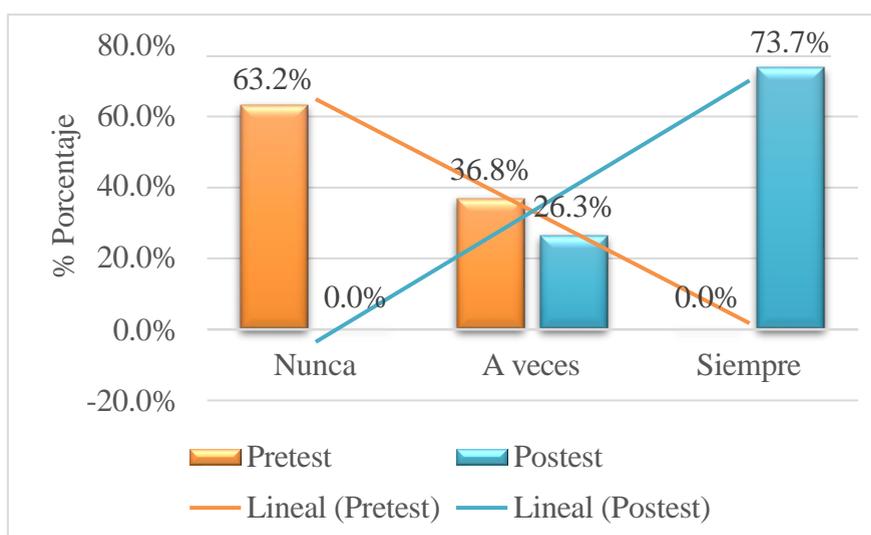
Tabla 7

Frecuencia de resultado respecto a la dimensión fluidez

Escala Ordinal	Pretest		Posttest	
	fi	(%)	fi	(%)
Inicio	12	63.2%	0	0.0%
Proceso	7	36.8%	7	26.3%
Satisfactorio	0	0.0%	12	73.7%
Total	19	100.0%	19	100.0%

Figura 6

Frecuencia de resultado respecto a la dimensión fluidez.



Interpretación: En la tabla y figura se puede visualizar que del 100% de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 33163 del centro poblado de Oroya, distrito de Molino, en una evaluación antes de la aplicación del programa “Chess” como herramienta pedagógica para estimular el pensamiento creativo específicamente en la dimensión fluidez, se obtuvo como resultado que la mayoría de los estudiantes se encuentran en la fase de inicio con un 63.2% el cual representa a 12 estudiantes, y un 36.8% se encuentran en la fase de proceso, evidenciándose que la mayoría no tiene un buen nivel y necesitan estimulación para que desarrollen su pensamiento creativo ya que tienen pocas ideas. En una evaluación posterior a la aplicación del programa “Chess” se pudo evidenciar un cambio positivo debido a que en esta oportunidad la mayoría se encontró en la fase satisfactorio con un 73.7% dicho porcentaje representa a 14 estudiantes, y un 26.3% se encuentra en la fase proceso, lográndose evidenciar que hubo una mejora gracias al uso del programa en mención ya que la mayoría mejoro su nivel y producen muchas ideas nuevas e innovadoras.

4.2 Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis

4.2.1 Determinación del comportamiento paramétrico

P-valor ≥ 0.05 se debe aceptar H_0 : Los datos provienen de una distribución normal
 P-valor < 0.05 se debe aceptar H_1 : Los datos no provienen de una distribución normal

KOLMOGOROV – SMIRNOV	SHAPIRO – WILKS
Para muestra grandes ($n \geq 30$)	Cuando la muestra es pequeña ($n < 30$)

Tabla 8*Pruebas de normalidad*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pre test	.941	19	.061
Post test	.856	19	.058

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación

En la Tabla se evidencia las pruebas paramétricas de debido a que la muestra está conformada por una muestra de 19 niños y niñas se opta por esta prueba en el cual se evidencia una significancia mayor a 0.05 para ambas variables, por la cual se concluye que los datos tienen una distribución normal. Por lo cual se opta por hacer uso de la prueba de T de Student.

4.2.2 Prueba de la hipótesis general

HGi: Es posible que el Programa Chess como herramienta pedagógica permite estimular el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 3316 del centro poblado de Oroya, Molino, provincia Pachitea, región Huánuco

- 2022.

HGo: No es posible que el Programa Chess como herramienta pedagógica permite estimular el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 3316 del centro poblado de Oroya, Molino, provincia Pachitea, región Huánuco
- 2022

Prueba de T de Student para la hipótesis general

Tabla 9

Media de pre test y post test de la variable pensamiento creativo

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Pre test	5.789	19	1.2283	.2818
	Post test	10.737	19	1.4080	.3230

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Pre test & Post test	19	.544	.000

Tabla 10

Diferencias de medias entre el pre test y post test de la variable pensamiento creativo

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
	Med ia	Desvi ación están dar	Med ia de error están dar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bil ater al)
				Inferior	Superio r			
Pa r 1	Pre test	-	1.268	.29	-5.5586	-4.3361	-	.000
	Post test	<u>4.947</u> <u>4</u>	1	09			17.005	

Interpretación: En las tablas se evidencia que el valor de significancia del pre test y post test es $p=0,000$ y como $p < 0.05$, se determina la existencia de diferencia estadísticamente significativa entre el pre test y post test, por tal, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir “Es posible que el Programa Chess como herramienta pedagógica permite estimular el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, Molino Pachitea Huánuco 2022”. Los hallazgos demuestran que usar el Programa Chess como herramienta pedagógica contribuye en la estimulación del pensamiento creativo en los estudiantes, ya que en grupo experimental evidencio tener cambios positivos, permitiendo ver un antes y un después en los resultados.

CAPÍTULO V. DISCUSIONES

Después de obtener los resultados concerniente a la hipótesis general de la presente investigación se llegó a determinar que la hipótesis alterna debe ser aceptada por lo que se da el rechazo de la hipótesis nula es decir que “Es posible que el Programa Chess como herramienta pedagógica permite estimular el pensamiento creativo en los estudiantes del 1.º grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, Molino, provincia Pachitea, región Huánuco - 2022”, y esto se debe a que se observa que el valor de significancia del pre test y post test es $p=0$. Verificándose que hacer uso de este programa que es el ajedrez, es beneficioso.

Este primer resultado tiene similitud con lo hallado por ASTETE (2018) quien en su trabajo de investigación concluye mencionando que:

Luego de realizar la prueba de hipótesis, afirmamos la importancia del ajedrez como estrategia pedagógica desarrolla el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado de primaria de la Institución Educativa N° 31514 “Vencedores de Junín” de Junín el 2017, se pudo demostrar también que existe diferencias significativas en las medias obtenidas luego de aplicar el ajedrez como una herramienta pedagógica.

Encontramos también similitud con los hallazgos de NOA Y QUISPE (2019) que en su tesis concluyeron mencionando que:

“La aplicación del ajedrez como un recurso didáctico mejora significativamente el aprendizaje de las transformaciones geométricas en los estudiantes del segundo año del nivel secundaria en la institución Educativa Técnico Agropecuario Bilingüe Cesar Tupac Yupanqui”, debiéndose esto a la prueba de hipótesis realizada donde se mostraron los valores de significancia $T < \alpha = 0.05 = 5\%$.

Así mismo coincidimos con los resultados hallados por ROJAS (2017), quien demostró que:

El ajedrez funciona como una estrategia para fortalecer los procesos cognitivos básicos de los niños y las niñas de 5 a 6 años del Jardín Infantil Manitos a la obra y contribuir con su desarrollo integral. Bogotá. 2017, debido a que se realizó la prueba de hipótesis hallando un valor de significancia de .000 lo que le obliga a aceptar la hipótesis alterna.

CONCLUSIONES

Conclusión general:

Se determinó que es posible que el PROGRAMA CHESS como herramienta pedagógica permite estimular el pensamiento creativo los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 3316 del centro poblado de Oroya, Molino, provincia Pachitea, región Huánuco - 2022. Esto se interpreta después de que los resultados señalen que el valor de significancia del pre test y post test es $p=0,000$ lo cual resulta menor a 0.05 lo cual es el margen de error permitido, debido a ello se determina la existencia de diferencia estadísticamente significativa entre el pre test y post test, por tal, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna de la investigación, demostrando que debemos usar este programa ya que es beneficioso para estimular el pensamiento creativo de los estudiantes lo cual trae muchos beneficios como por ejemplo; resolución de conflictos, potencia la memoria, mejora la atención, entre otros.

Conclusiones específicas:

- Se logró verificar que el nivel de estimulación del pensamiento creativo es deficiente, antes de la aplicación del Programa “Chess” en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 3316 del centro poblado de Oroya, Molino, provincia Pachitea, región Huánuco - 2022, todo esto gracias a los valores hallados en la tabla del pre test. En la cual se evidencia que en su mayoría se encuentran en un nivel de inicio en las dimensiones originalidad, elaboración, flexibilidad y fluidez con un 63%, 53%, 63% y 63% respectivamente, por tal, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna de la investigación.
- Se pudo corroborar que la aplicación del programa Chess está conformado por actividades educativas pertenecientes a una herramienta pedagógica ya que permitió estimular el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 3316 del centro poblado de Oroya, Molino, provincia Pachitea, región Huánuco - 2022. Debido a que diseñó sesiones que responden a la iniciación y comprensión del ajedrez buscando que el estudiante adopte interés en este deporte para que luego pueda incluirlo en su día a día la logrando así una estimulación del pensamiento creativo.

- Se comprobó que el nivel de estimulación del pensamiento creativo es eficiente, luego de la aplicación del Programa “Chess en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 3316 del centro poblado de Oroya, Molino, provincia Pachitea, región Huánuco - 2022, todo esto gracias a los valores hallados en la tabla del post test. En la cual se evidencia que en su mayoría tienen un nivel satisfactorio en las dimensiones originalidad, elaboración, flexibilidad y fluidez con un 68%, 79%, 63% y 74% respectivamente.

RECOMENDACIONES

1. De acuerdo a nuestro objetivo general resuelto se sugiere que se comience con la difusión sobre el programa Chess, ya que se pudo demostrar que el ajedrez tiene un impacto positivo en la estimulación del pensamiento creativo, por lo tanto, debe ser usado en las diferentes instituciones educativas para que los estudiantes puedan disfrutar de los distintos beneficios que trae el pensamiento creativo.
2. Asimismo, se recomienda al director de la institución educativa N°. 33163 del centro poblado de Oroya pueda gestionar capacitaciones sobre el ajedrez, para que lo puedan usar como una herramienta pedagógica en sus clases ante sus estudiantes. A su vez poder concientizar a su plana docente sobre la importancia del pensamiento creativo y así puedan conocer los distintos beneficios que trae consigo el pensamiento creativo, lo cual permitirá a los estudiantes un desarrollo placentero en la sociedad.
3. A los padres de familia se sugiere la práctica del ajedrez en casa, haciéndolo parte de su fin de semana o momentos libres, de este modo podemos generar momentos donde el niño estudiante pueda sentir un soporte emocional e intelectual por parte de sus padres y a su vez estimular el pensamiento creativo para así lograr los distintos beneficios tanto para los niños estudiantes como para los mismos padres de familia.
4. Por último, sugerimos al público en general poder dar importancia a la práctica de los juegos, deportes, ya que como vimos en esta investigación el ajedrez trae consigo muchos beneficios, entonces los distintos juegos existentes también contarán con beneficios para cualquiera que lo practique dentro o fuera de las instituciones educativas.

BIBLIOGRAFÍA

- Almansa, P. (2012). Qué es el pensamiento creativo. *Revista Index de Enfermería*, 21(3), 165-168. Obtenido de <https://dx.doi.org/10.4321/S1132-12962012000200012>
- Alvarado, R. A. (2019). Creatividad y educación: Importancia de la creatividad en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Revista Investigaciones artísticas*(6), 35-44. Obtenido de <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/2649>
- Arias, J. L., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología*(1.ª ed.). Enfoques Consulting EIRL.
- Armijo, L. A., Galarza, S. P., Fernández, A., & Regueira, D. (2017). El ajedrez y su relación con el desarrollo del cuarto estadio de Piaget. El caso Latinoamericano. *Revista ResearchGate*, 1(225), 1-8. Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd225/el-ajedrez-y-el-cuarto-estadio-de-piaget.htm>
- 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"-Junin-2017*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Huancavelica]. Obtenido de <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1516>
- Avalos, B. C., Morales, I. N., Jimenez, W. P., & Vaca, K. (2019). *Influencia del ajedrez en el desarrollo integral del hombre*. [Tesis de pregrado, Instituto Superior Tecnológico Ciudad de Valencia]. Obtenido de <https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/226/333>
- Bejarano, W. M., & Espinoza, J. N. (2019). *Aplicación de los "Seis sombreros, de Bono" para desarrollar el pensamiento creativo en estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa N° 32962 Huánuco - 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13080/6004>
- Cerda, H. (2000). *La creatividad en la ciencia y en la educación*. Cooperativa Editorial Magisterio. Obtenido de

- <https://descubridor.idep.edu.co/Record/3721/Description>
- Chuva, A. R. (2021). *Efectos del ajedrez en el rendimiento académico, creatividad y memoria general en estudiantes adolescentes*. [Tesis de pregrado, Universidad de Cuenca]. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/36550>
- Cotero, L. P. (2016). *La Importancia del Ajedrez como Deporte y su Aporte a Nivel Cognitivo*. [Tesis de pregrado, Universidad Galileo Guatemala, C.A]. Obtenido de <http://biblioteca.galileo.edu/tesario/handle/123456789/403>
- Díaz, R. (2020). Sistema de juegos para la familiarización con el ajedrez, en los escolares del primer ciclo de la enseñanza primaria. *Revista Ciencia y tecnología en la cultura física*, 15(2), 263-278. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522020000200263
- Espinoza, J. N. (2014). *Estrategia metodológica para desarrollar el pensamiento creativo en relación al proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa de nivel inicial N° 107 “Mercedes Victoria Romero Puell”- Pueblo Nuevo, Tumbes*. Tumbes: [Tesis de posgrado, Universidad Nacional Pedor Ruiz Gallo De Lambayeque]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12893/6163>
- Fabeiro, M. (2015). *Aprendemos con el ajedrez*. [Tesis de posgrado, Universidad de la Laguna]. Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/1462/APRENDEMOS%20CON%20EL%20AJEDREZ.pdf?sequence=1>
- Jayo, E. (2019). *El ajedrez en la escuela para promover el pensamiento de orden superior*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Tumbes]. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1654>
- Kasparov, G. (2007). *Cómo la vida imita al ajedrez*. Penguin Random House. Obtenido de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=MDsiDAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT381&dq=el+juego+del+ajedrez&ots=AnqQZ5YkMk&sig=_pwQG-yfgECGvjMinolgAJFW2VE#v=onepage&q=el%20juego%20del%20ajedrez&f=false

- Lazaro, K. J. (2020). *La falta de desarrollo del pensamiento creativo disminuye las posibilidades de alcanzar éxito profesional en adolescentes del 5to de secundaria*. [Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/handle/usil/10888>
- León , B. (2022). *Aplicación del método científico y el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del VI ciclo de la Institución Educativa San Martín de Porres Ambo 2019*. [Tesis de posgrado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13080/7851>
- MINEDU. (2021). *Guía para el trabajo con padres y madres de familia de Educación Inicial: II ciclo 3, 4, 5 años de Educación Inicial*. Lima: Ministerio de Educación. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/26-trabajo-con-padres-y-con-familias.pdf>
- Moreno, J., Piedrahita, A. A., & Rosecler, M. (2016). El rol del juego digital en el aprendizaje de las matemáticas: experiencia conjunta en escuelas de básica primaria en Colombia y Brasil. *Revista de Investigación en Educación en Ciencias*, 11(2), 39-52. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2733/273349183004.pdf>
- Morris, C. G., & Maisto , A. A. (2005). *Introducción a la psicología*. México.
- Moura, T., Souza, D., & Da Silva, L. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164-187. Obtenido de <https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/latinoamericana/article/view/4272/3929>
- Noa, M., & Quispe, R. (2021). *Ajedrez como recurso didáctico en el aprendizaje de transformaciones geométricas en estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Técnico Agropecuario Bilingüe “Cesar Tupac Yupanqui” de Patacancha-2019*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Antonio del Cusco]. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12918/5837>
- Paniagua, M. (2017). *La influencia del ajedrez en los procesos cognitivos*. [Tesis de posgrado, Universidad Internacional de la Rioja]. Obtenido de

<https://reunir.unir.net/handle/123456789/6288>

Reyes, A. (2019). *La práctica del ajedrez en el aprendizaje significativo de los estudiantes del primer grado*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Tumbes]. Obtenido de

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1850>

Rojas, N. C. (2017). *El ajedrez, como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos cognitivos básicos de los niños y las niñas de 5 a 6 años del jardín infantil “Manitos a la Obra” y contribuir con su desarrollo integral*. [Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás]. Obtenido de

<http://hdl.handle.net/11634/10632>

Tardif, J. (2008). Desarrollo de un programa por competencias: De la intención a su implementación. *Revista Curriculum y formación del profesorado*, 16(3), 36-45. Obtenido de

<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/15187/rev123ART2.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Título: PROGRAMA “CHESS” COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 33163 DEL CENTRO POBLADO DE OROYA, DISTRITO DE MOLINO, PROVINCIA PACHITEA, REGIÓN HUÁNUCO -2022.

Formulación problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Metodología
<p>PROBLEMA GENERAL ¿De qué manera el Programa CHESS como herramienta pedagógica permite estimular el pensamiento creativo en estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito de Molino, provincia Pachitea, región Huánuco -2022?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS a) ¿Cuál es el nivel de estimulación del pensamiento creativo antes de la aplicación del Programa CHESS en estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito de Molino, provincia Pachitea, región Huánuco -2022?</p> <p>b) ¿De qué actividades está conformado el Programa CHESS como herramienta pedagógica para estimular el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito de Molino, provincia Pachitea, región Huánuco -2022?</p> <p>c) ¿Cuál es el nivel de estimulación del pensamiento creativo luego de la aplicación del Programa CHESS como herramienta pedagógica en los estudiantes del 1.º grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito de Molino, provincia Pachitea, región Huánuco -2022?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Conocer la influencia del Programa Chess como herramienta pedagógica para estimular el pensamiento creativo en estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito de Molino, provincia Pachitea, región Huánuco -2022.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS a) Identificar el nivel de estimulación del pensamiento creativo, antes de la aplicación del Programa Chess en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito de Molino, provincia Pachitea, región Huánuco -2022.</p> <p>b) Aplicar el Programa Chess como herramienta pedagógica para estimular el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito de Molino, provincia Pachitea, región Huánuco -2022.</p> <p>c) Determinar el nivel de estimulación del pensamiento creativo, luego de aplicado el Programa Chess como herramienta pedagógica en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito de Molino, provincia Pachitea, región Huánuco -2022.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL Es posible que el Programa Chess como herramienta pedagógica permite estimular el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito de Molino, provincia Pachitea, región Huánuco -2022.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS a) El nivel de estimulación del pensamiento creativo es deficiente, antes de la aplicación del Programa “Chess” en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito de Molino, provincia Pachitea, región Huánuco -2022</p> <p>b) El Programa “Chess” está conformado por actividades educativas pertenecientes a una herramienta pedagógica que permite estimular el pensamiento creativo en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito de Molino, provincia Pachitea, región Huánuco -2022</p> <p>c) El nivel de estimulación es eficiente luego de la aplicación del Programa “Chess” en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la I.E. 33163 del centro poblado de Oroya, distrito de Molino, provincia Pachitea, región Huánuco -2022.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Programa Chess</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Estimulación del pensamiento creativo</p>	<p>Familiarización</p> <p>Practica</p> <p>Estrategias metodológicas</p> <p>Originalidad y elaboración</p> <p>Flexibilidad</p> <p>Fluidez</p>	<p>➤ Orientación</p> <p>➤ Conocimientos previos</p> <p>➤ Adquisición</p> <p>➤ Concepto</p> <p>➤ Aprendizaje</p> <p>➤ Resumen</p> <p>➤ Tablero y piezas</p> <p>➤ El movimiento de las piezas</p> <p>➤ Juegos básicos</p> <p>➤ Visión del tablero</p> <p>➤ Autodisciplina</p> <p>➤ Habilidades</p> <p>➤ Destrezas</p> <p>➤ Dinamismo</p> <p>➤ Seguridad</p> <p>➤ Resolución de problemas</p> <p>➤ Planificación</p> <p>➤ Atención</p> <p>➤ Analizar</p> <p>➤ Toma de decisiones</p> <p>➤ Visualización</p> <p>➤ Producción rápida de ideas</p> <p>➤ Expresión fluida</p>	<p>NIVEL Y TIPO</p> <p>Tipo Investigación aplicada</p> <p>Nivel Investigación explicativa</p> <p>INSTRUMENTOS APLICAR AL ESTUDIANTE</p> <p>Guía de observación del test de entrada Guía de observación del test de salida Registro de actitudes</p> <p>APLICAR AL DOCENTE</p> <p>MUESTRA</p> <p>Institución Educativa N.º 33163 del centro poblado de Oroya, distrito de Molino, Provincia de Pachitea, Región Huánuco – 2022.</p>

Anexo 02: Consentimiento informado

El presente documento es un consentir sobre nuestra investigación que presentamos a la Dirección de investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNHEVAL.

Investigadores

BLAS GUILLEN, Keyllo Jairo

CASTILLO ZORRILLA, Saly

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN. “PROGRAMA CHESS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. “33163” DEL CENTRO POBLADO DE OROYA DISTRITO MOLINO PROVINCIA DE PACHITEA REGIÓN HUÁNUCO 2022”

1. Declaramos que hemos elaborado nuestra investigación, cumpliendo las normas de grados y títulos de la Facultad de Educación, vigente dentro del Reglamento aprobado, con Resolución Consejo Universitario N° 3412-2022-UNHEVAL, 24 de octubre de 2022.
2. Emitimos nuestro documento de Consentimiento Informado, fechado y firmado. En donde aceptamos las características y el objetivo del estudio, así como los posibles beneficios y riesgos del mismo.
3. Contaremos con el tiempo y la oportunidad para realizar el siguiente trabajo de investigación, donde tendremos el apoyo de docentes de las asignaturas de investigación y de nuestro asesor. Todas las dudas son respondidas por ellos para beneficio y viabilidad de la investigación
4. Se me ha asegurado que se mantendrá la confidencialidad de nuestro trabajo de investigación y nuestros datos.
5. El consentimiento lo otorgamos de manera voluntaria y sabemos que tenemos la libertad de tomar decisiones sobre nuestro estudio realizado en cualquier momento.
Damos el consentimiento para la participación en el estudio propuesto.



.....
BLAS GUILLEN, Keyllo Jairo



.....
CASTILLO ZORRILLA, Saly

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°. 01

I) DATOS INFORMATIVOS:

Grado: 1°. Grado del nivel Primario**Ciclo:** III**Tiempo:** 90 minutos**Tema:** La historia del ajedrez y conocemos el tablero con sus piezas-• **PROPOSITO DEL APRENDIZAJE:**

Competencia	Capacidad	Desempeños
Incrementar de la capacidad de atención de los alumnos por medio de las herramientas educativas en la donde se involucre el uso del ajedrez.	Interactúa con sus compañeros por medio de la historia, cuentos del ajedrez y el reconocimiento del tablero y las piezas.	<p>Conserva la atención y concentración al conocer la historia del ajedrez y las piezas.</p> <p>- Vincula a los personajes</p> <p>La historia con el tablero y las piezas de ajedrez</p> <p>- Socializa con sus compañeros con la información brindada.</p>

Antes de la sesión	
¿Qué necesitamos antes de la sesión	¿Qué recursos voy a necesitar?
<p>Tengo listo los materiales que voy a necesitar (Carteles, imágenes sobre la historia, tableros y piezas del ajedrez).</p> <p>Fichas didácticas sobre las piezas de ajedrez.</p> <p>Nuestra lista de cotejo</p>	<p>-Recursos humanos: estudiantes.</p> <p>-Lista de cotejo.</p> <p>-Plumones y pizarra.</p> <p>-Fichas.</p> <p>-Colores y lapiceros</p> <p>- Tableros y piezas.</p>

Procesos pedagógicos	Estrategias/ Actividades (Procesos cognitivos)	Materiales	Minutos
----------------------	--	------------	---------

<p>Actividades de inicio</p> <p>-Motivación -Los saberes previos -Conflicto cognitivo</p>	<p>-Se presenta un video (el cuento de ajedrez para estudiantes de primer grado)</p> <p>"https://www.youtube.com/watch?v=FR7_XUwA63g"</p> <p>-Reconocimiento del juego del ajedrez con el tablero y sus piezas.</p> <p>-En esta primera sesión se recurre a un video y material didáctico para hacer más comprensible la iniciación del ajedrez. Se utilizan fichas con las piezas para que coloreen mientras escuchan el primer video.</p>	<p>-vídeo</p> <p>-Tablero y piezas de ajedrez</p> <p>-Carteles -fichas -colores</p>	<p>20 min</p>
--	---	---	---------------

<p>Actividades de desarrollo</p>	<p>-La docente enfatiza en la relación del video y el objetivo del juego del ajedrez.</p> <p>-Conforme vamos coloreando las fichas referente a las fichas piezas, vamos observando cada pieza así aprendemos la ubicación correcta de las fichas dentro del tablero de ajedrez. Para eso se presentaremos un video más: https://www.youtube.com/watch?v=R4-kj3Sm4zo</p> <p>-Comenzamos a ubicar primero las piezas de color blanco para después continuar con las de color negro (rey-reina; torres, alfiles y caballos y peones en esa respectiva secuencia)</p>	<p>-Tablero y piezas de ajedrez</p>	<p>55</p>
<p>Cierre / culminación</p>	<p>El profesor de aula recuerda el objetivo de la sesión y se ejecuta la meta cognición.</p> <p>¿Qué aprendido hoy? ¿Qué les pareció el tema de hoy?</p> <p>¿Recuerdan la ubicación de las piezas de ajedrez?</p>	<p>-Ficha de observación</p>	<p>15</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I) DATOS INFORMATIVOS:

Grado: 1°. Grado del Nivel Primario**Ciclo:** III**Tiempo:** 90 minutos**Tema:** “Aprendemos a mover las piezas del ajedrez”

II) PROPOSITO DEL APRENDIZAJE:

Competencia	Capacidad	Desempeños
“Aumentar el nivel de capacidad perceptiva de los estudiantes” a través de estrategias educativas en la que se observe el uso del ajedrez.	“Interaccionar con sus amigos y docente a través del movimiento de las piezas” y logre percibir los posibles movimientos siguientes de él como del contrincante.	<ul style="list-style-type: none"> - Lograr ubicar las piezas en su orden correcto. - Realizar movimientos de manera correcta las piezas en general del tablero de ajedrez. - Logra entender de manera fácil. - Como lograr capturar piezas del tablero.

Antes de la sesión	
¿Qué necesitaremos?	Recursos a usar
Alisto los materiales que voy a utilizar: Piezas y tablero, pizarra. Tener lista la ficha de meta cognición. .	<ul style="list-style-type: none"> -Recursos humanos: estudiantes. -Ficha de meta cognición -Pizarra y plumones. -Tablero de ajedrez - Piezas .

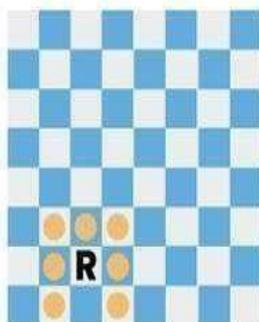
Procesos pedagógicos	Estrategias/ Actividades (Procesos cognitivos)	Materiales	Minutos
Acciones de inicio	<ul style="list-style-type: none"> -Recordamos la sesión pasada y se solicita que ubiquen las piezas de manera correcta. -Se plantea un reto: el grupo que acomode todas las piezas en el tablero en el menos tiempo posible será premiado. 	-Tablero y piezas de ajedrez	15 minutos

	-Se les da una ficha dónde se explica de manera didáctica los movimientos de las piezas, para trabajarlos en conjunto con las piezas reales” (Anexo 01)	-Ficha de trabajo	
--	---	-------------------	--

Acciones de desarrollo	<p>-Se comienza realizando los movimientos de los peones (hacia adelante) y la forma de sus capturas (de costado)</p> <p>-Después se guía los movimientos de las torres (en filas y columnas)</p> <p>-Se enseña los movimientos de alfiles (en diagonal)</p> <p>-Seguido los movimientos de los caballos (en L)</p> <p>-Culminamos con los movimientos del rey y reina.</p> <p>-Se debe tener claro que la partida termina con la captura del rey.</p> <p>-Volvemos a repetir los movimientos realizados.</p>	-Tablero y piezas de ajedrez	65
Cierre	<p>-Reciben una ficha que servirá para unir las piezas con sus movimientos correctos (Anexo 02)</p> <p>-Se fortalece la sesión pidiendo a un alumno que en su tablero repita los movimientos de las piezas.</p> <p>- Hacemos la meta cognición</p>	<p>-Ficha de evaluación.</p> <p>-Ficha de meta cognición</p>	10

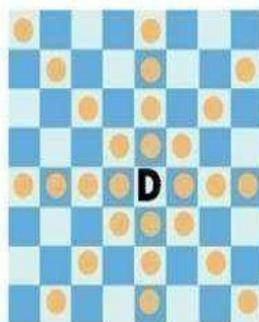
OBSERVA LA FICHA CON CADA PIEZA Y SUS CORRECTOS MOVIMIENTOS

Movimientos



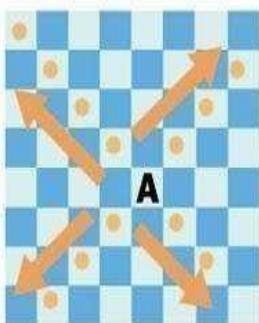
REY

Un paso a cualquier casilla no atacada por una o más piezas del adversario.



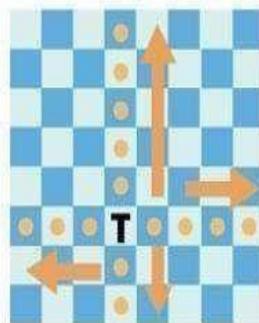
DAMA

A cualquier casilla vertical, horizontal o en diagonal.



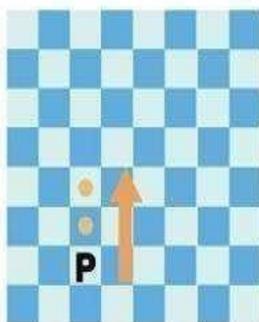
ALFIL

A cualquier casilla diagonalmente.



TORRE

Hacia cualquier casilla horizontal o verticalmente.



PEÓN

Hacia adelante en la misma columna, siempre que la casilla esté vacía.



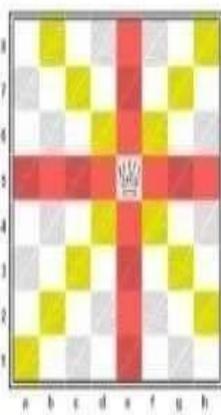
CABALLO

Se mueve en L en tres pasos y puede saltar encima de otras piezas.

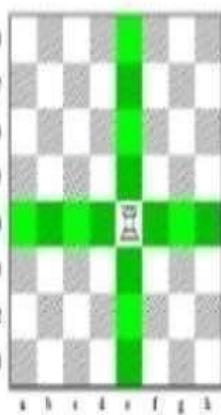
UNE CADA PIEZA CON SU MOVIMIENTO

ENLACE
MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS

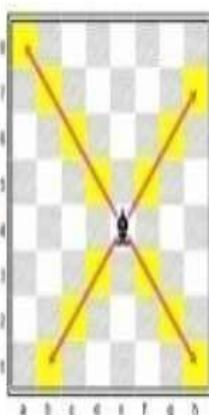
RELACIONA CADA PIEZA CON SU MOVIMIENTO.
UNE CON FLECHAS



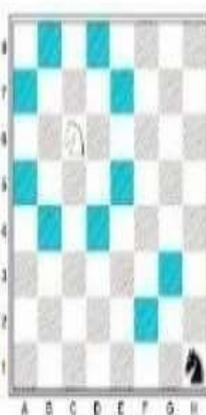
TODAS DIRECCIONES



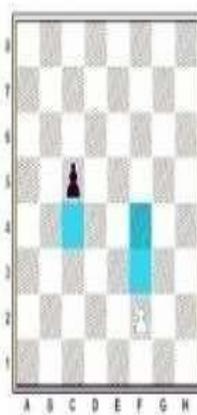
ARRIBA-ABAJO
IZQUIERDA-DERECHA



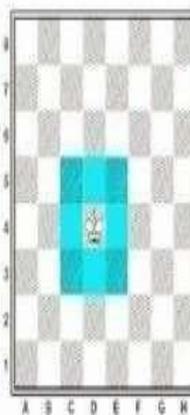
DIAGONAL



EN L
Y SALTA



DE 1 EN 1
Y DOS CUANDO EMPIEZA



DE 1 EN 1 EN
TODAS DIRECCIONES

¡QUÉ DIVERTIDO, LO LOGRASTE!

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I) DATOS INFORMATIVOS:

Grado: 1°. Grado del Nivel Primario**Ciclo:** III**Tiempo:** 90 minutos**Tema:** Conocemos la apertura italiana.

II) “PROPOSITO DEL APRENDIZAJE”

Competencia	Capacidad	Desempeños
- Incrementar el nivel de memoria de los niños a través de estrategias pedagógicas en la que evidenciara la práctica del ajedrez.	Socializar con sus compañeros y docente de aula aprendiendo los movimientos de la apertura italiana.	- Poder recordar con facilidad la correcta secuencia de los 10 primeros movimientos de las piezas del ajedrez en la apertura italiana - Capta los 10 primeros movimientos y los repite sin dificultad - Dar soluciones para la apertura italiana

Previo a la sesión	
¿Qué necesitamos antes de la sesión	¿Qué recursos voy a necesitar?
Alisto los materiales que voy a utilizar: Piezas y tablero. Preparar la ficha de meta cognición.	- Recursos humanos: estudiantes. - Ficha de meta cognición - Tablero de ajedrez - Tableros y piezas.

Procesos pedagógicos	Estrategias/ Actividades (Procesos cognitivos)	Materiales	Minutos
Acciones de inicio	- Recordamos la sesión anterior, se solicita que ubiquen las piezas de manera correcta - En grupos pedimos que coloquen las piezas en el tiempo menor posible.	- Tablero y piezas de ajedrez	15 minutos

<p>Acciones de desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se inicia copiando en la pizarra la secuencia de las jugadas y luego las repetimos en el tablero. -Vamos a repetir las jugadas hasta poder entender y captar. -Se pide a cada estudiante que jugadas o movimientos ellos pueden hacer. -Valoramos cada idea de los niños, para que así todos participen 	<p>-Tablero y piezas de ajedrez</p>	<p>65</p>
<p>Cierre / culminación</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Reforzamos pidiendo a los estudiantes que repitan las primeras jugadas de la APERTURA ITALIANA en el tablero. - Se realiza la meta cognición (Anexo 01) 	<p>-Ficha de meta cognición</p>	<p>10</p>

FICHA DE METACOGNICIÓN

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

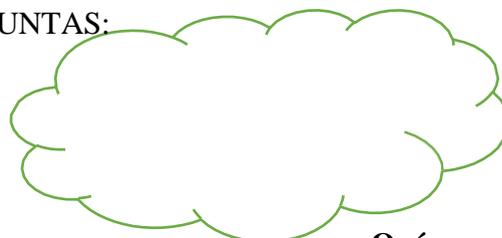
.....

GRADO:

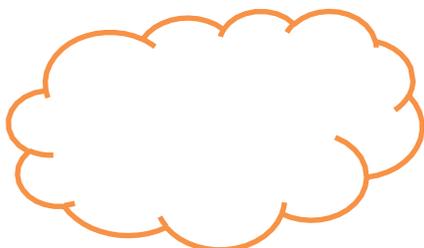
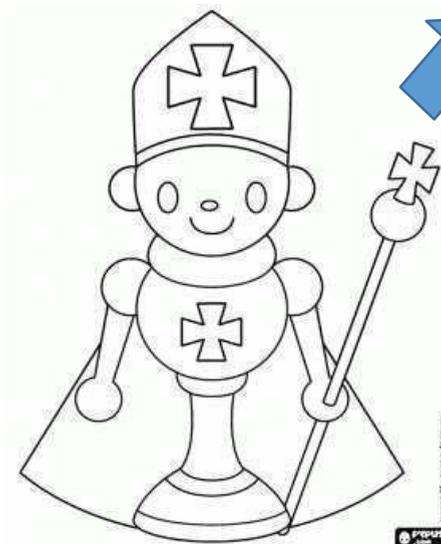
DOCENTE DE AULA:

.....

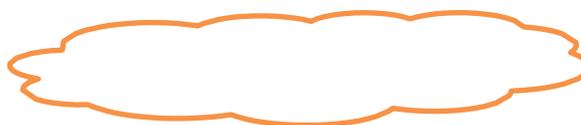
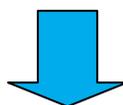
I). - RESPONDE LA SIGUIENTES PREGUNTAS:



¿Qué aprendí el día de hoy?



¿Cómo me sentí el día de hoy?



¿Qué piensas del ajedrez?

Anexo 04. Constancia de similitud de tesis



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN-HUÁNUCO
 Facultad de Ciencias de la Educación
 Unidad de Investigación
 "Año de Unidad, la Paz y del Desarrollo"



CONSTANCIA DE SIMILITUD DE LA TESIS CON INVESTIGACIONES PREVIAS

El director de la Unidad de Investigación deja constancia que el trabajo de investigación: **PROGRAMA CHESS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 33163 DEL CENTRO POBALDO DE OROYA, DISTRITO DE MOLINO, PROVINCIA DE PACHITEA, REGIÓN HUÁNUCO-2022**; presentado por:

- Kellyo Jairo BLAS GUILLEN
- Saly CASTILLO ZORRILLA

De la Carrera Profesional de Educación Física, tiene 18% de similitud con investigaciones previas, según el software TURNITIN.

Por consiguiente, la tesis tiene **porcentaje de similitud permitido** para pregrado según Reglamento general de grados y títulos modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, 2022.

Se expide la presente constancia con el código **N°0085-2023-UNHEVAL-FCE/UI**, para los fines pertinentes.

Cayhuayna, 08 de junio de 2023.



Dr. Edwin Roger Esteban Rivera
 Director de la Unidad de Investigación
 Facultad de Ciencias de la Educación

NOMBRE DEL TRABAJO

PROGRAMA CHESS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 33163 DEL CENTRO POBLADO DE OROYA, DISTRITO DE MOLINO, PROVINCIA DE PACHITEA, REGIÓN HUÁNUCO-2022

AUTOR

BLAS GUILLEN Kellyo Jairo y CASTILLO ZORRILLA Saly

RECUENTO DE PALABRAS

17584 Words

RECUENTO DE CARACTERES

99740 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

94 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

4.1MB

FECHA DE ENTREGA

Jun 8, 2023 5:31 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jun 8, 2023 5:32 PM GMT-5

● **18% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 17% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 6% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)
- Material citado

Anexo 05. Acta de defensa de tesis



"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN-HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, siendo las 08:00 a.m., del día 06 de noviembre del 2023, reunidos en la Sala de Grados de la Facultad de Ciencias de la Educación los docentes que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 2938-2023-UNHEVAL-FCE/D de fecha 31 de octubre de 2023, conformados por:

Dr. Omar Hans CONTRERAS CANTO	Presidente
Mg. Jorge Antonio RIOS SORIA	Secretario
Mg. Carlos Abelardo VILLANUEVA Y CHANG	Vocal

Con el asesoramiento del Dr. Alejandro Máximo LIZANA ZORA el (la) Bachiller: **Kellyo Jairo BLAS GUILLEN** aspirante al Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Especialidad: **Educación Física**, se dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: **PROGRAMA CHESS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 33163 DEL CENTRO POBLADO DE OROYA, DISTRITO DE MOLINO, PROVINCIA DE PACHITEA, REGIÓN HUÁNUCO-2022.**

Concluido el proceso de sustentación, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del (de la) aspirante, teniendo presente los criterios de evaluación siguientes:

- Presentación personal	Deficiente: (00-13)	()
- Locución	Regular: (14)	()
- Equilibrio emocional	Bueno: (15-16)	()
- Nivel de conocimiento	Muy Bueno: (17-18)	(17)
- Orden y coherencia	Excelente: (19-20)	()
- Habilidad para absolver preguntas		

Obteniendo, en consecuencia, el (la) titulado la nota de: Dieciséis

Equivalente a: Muy Bueno

Calificación que se realizó de acuerdo al Art. 78° del Reglamento General de Grados y Títulos Modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Los miembros del Jurado firman el ACTA en señal de conformidad, siendo a la: 09:30 horas del día 06 de noviembre de 2023.


 PRESIDENTE
 DNI N° 20904632


 SECRETARIO
 DNI N° 40491755


 VOCAL
 DNI N° 22417123



"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN-HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Huánuco, siendo las 08:00 a.m., del día 06 de noviembre del 2023, reunidos en la Sala de Grados de la Facultad de Ciencias de la Educación los docentes que fueron designados como miembros del Jurado según Resolución N° 2938-2023-UNHEVAL-FCE/D de fecha 31 de octubre de 2023, conformados por:

Dr. Omar Hans CONTRERAS CANTO	Presidente
Mg. Jorge Antonio RIOS SORIA	Secretario
Mg. Carlos Abelardo VILLANUEVA Y CHANG	Vocal

Con el asesoramiento del Dr. Alejandro Máximo LIZANA ZORA el (la) Bachiller: **Saly CASTILLO ZORRILLA** aspirante al Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Especialidad: **Educación Física**, se dio por iniciado el proceso de sustentación de la tesis titulada: **PROGRAMA CHESS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 33163 DEL CENTRO POBLADO DE OROYA, DISTRITO DE MOLINO, PROVINCIA DE PACHITEA, REGIÓN HUÁNUCO-2022.**

Concluido el proceso de sustentación, cada miembro del jurado procedió a la evaluación del (de la) aspirante, teniendo presente los criterios de evaluación siguientes:

- Presentación personal	Deficiente: (00-13) ()
- Locución	Regular: (14) ()
- Equilibrio emocional	Bueno: (15-16) ()
- Nivel de conocimiento	Muy Bueno: (17-18) (<u>18</u>)
- Orden y coherencia	Excelente: (19-20) ()
- Habilidad para absolver preguntas	

Obteniendo, en consecuencia, el (la) titulando la nota de: Dieciocho

Equivalente a: Muy Bueno

Calificación que se realizó de acuerdo al Art. 78° del Reglamento General de Grados y Títulos Modificado de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

Los miembros del Jurado firman el ACTA en señal de conformidad, siendo a la: 09:30, horas del día 06 de noviembre de 2023.


 PRESIDENTE
 DNI N° 20904632


 SECRETARIO
 DNI N° 40991755


 VOCAL
 DNI N° 22417123

Anexo 06. Nota biográfica

SALY CASTILLO ZORRILLA, nació en la ciudad de LIMA el 03 de agosto de 1998 en el distrito de Callao, hija de don Hilario Dionicio Castillo Ceferino y doña Ursula Zorrilla Caqui con domicilio en distrito de PILLCO MARCA y Departamento de HUÁNUCO. Mis estudios del nivel primaria fueron en la Institución Educativa Primaria “32414” – PUÑOS”, la Secundaria fue Institución Educativa “145 Independencia Americana” – Huascar distrito de San Juan De Lurigancho”. Los estudios superiores fueron en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. Facultad de ciencias de la educación, Obteniendo el grado de bachiller en la especialidad de Educación Física. Su registro laboral es, en la Institución Educativa “33039” – Nuevo Porvenir, Puerto Inca en el 2021; Institución Educativa “33163” – Oroya, Pachitea en el 2022 actualmente se encuentra laborando en el centro poblado de San Alejandro I.E.I. 64027- Irazola.

KELLYO JAIRO BLAS GUILLEN, nació en el Distrito de Chavín de Pariarca el 09 de octubre de 1998 en la provincia de Huamalés, hijo de don Victor Hercilio Blas Morales y Doña Zenina Guillen Flores con domicilio en distrito de Chavin De Pariarca y departamento de Huánuco, sus estudios del nivel primaria los realizó en la Institución Educativa Primaria “32397” – Roberto Terry Sherreyver – Chavin De Pariarca” y su secundaria en la Institución Educativa “Colegio Nacional – Chavin De Pariarca” .su nivel Superior en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. Facultad de ciencias de la educación, Obteniendo el grado de bachiller en la especialidad de EDUCACIÓN FÍSICA. Su registro laboral es, en la Institución Educativa “32492” – Daniel Alomia Robles, Leoncio Prado en el 2022, actualmente no se encuentra laborando.

Anexo 07. Autorización de publicación de tesis digital



AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR UN GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL

1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X")

Pregrado	<input checked="" type="checkbox"/>	Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/>	Posgrado:	Maestría	<input type="checkbox"/>	Doctorado	<input type="checkbox"/>
----------	-------------------------------------	----------------------	--------------------------	-----------	----------	--------------------------	-----------	--------------------------

Pregrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Escuela Profesional	EDUCACIÓN FÍSICA
Carrera Profesional	EDUCACIÓN FÍSICA
Grado que otorga	
Título que otorga	LICENCIADO (A) EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN FÍSICA.

Segunda especialidad (tal y como está registrado en SUNEDU)

Facultad	
Nombre del programa	
Título que Otorga	

Posgrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

Nombre del Programa de estudio	
Grado que otorga	

2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Apellidos y Nombres:	BLAS GUILLEN KELLYO								
Tipo de Documento:	DNI	<input checked="" type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de Celular:	960149700	
Nro. de Documento:	74020008				Correo Electrónico:				Kellyoblasguillen@gmail.com

Apellidos y Nombres:	CASTILLO ZORRILLA SALY								
Tipo de Documento:	DNI	<input type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de Celular:	900385396	
Nro. de Documento:	71956936				Correo Electrónico:				salycastillo03@gmail.com

Apellidos y Nombres:									
Tipo de Documento:	DNI	<input type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de Celular:		
Nro. de Documento:					Correo Electrónico:				

3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los datos requeridos completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda)	SI	<input checked="" type="checkbox"/>	NO	<input type="checkbox"/>				
Apellidos y Nombres:	LIZANA ZORA ALEJANDRO MAXIMO			ORCID ID:	0000-0001-6775-493X			
Tipo de Documento:	DNI	<input checked="" type="checkbox"/>	Pasaporte	<input type="checkbox"/>	C.E.	<input type="checkbox"/>	Nro. de documento:	22407605

4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los Apellidos y Nombres completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

Presidente:	CONTRERAS CANTO OMAR HANS
Secretario:	RIOS SORIA JORGE ANTONIO
Vocal:	VILLANUEVA Y CHANG CARLOS ABELARDO
Vocal:	
Vocal:	
Accesitario	

5. Declaración Jurada: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: (Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)	
PROGRAMA CHES COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 33163 DEL CENTRO POBLADO DE OROYA, DISTRITO DE MOLINO, PROVINCIA DE PACHITEA, REGIÓN HUÁNUCO - 2022.	
b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico o Título Profesional de: (tal y como está registrado en SUNEDU)	
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO (A) EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN FÍSICA	
c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.	
d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.	
e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.	
f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.	
g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.	
h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizan (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del Trabajo de Investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del trabajo de investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan.	

6. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

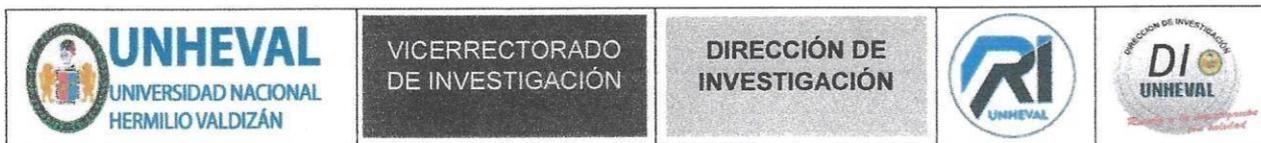
Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)			2023		
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios)	Tesis	X	Tesis Formato Artículo		Tesis Formato Patente de Invención
	Trabajo de Investigación		Trabajo de Suficiencia Profesional		Tesis Formato Libro, revisado por Pares Externos
	Trabajo Académico		Otros (especifique modalidad)		
Palabras Clave: (solo se requieren 3 palabras)	PROGRAMA CHES	PENSAMIENTO CREATIVO	HERRAMIENTA PEGAGÓGICA		

Tipo de Acceso: (Marque con X según corresponda)	Acceso Abierto	X	Condición Cerrada (*)	
	Con Periodo de Embargo (*)		Fecha de Fin de Embargo:	

¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? (ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda):	SI		NO	X
---	----	--	----	---

Información de la Agencia Patrocinadora:	
--	--

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.
--



7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

Firma: 		
Apellidos y Nombres:	CASTILLO ZORRILLA SALY	Huella Digital
DNI:	71956936	
Firma: 		
Apellidos y Nombres:	BLAS GUILLEN KELLYO JAIRO	Huella Digital
DNI:	74020008	
Firma:		
Apellidos y Nombres:		Huella Digital
DNI:		
Fecha: 14 /11 /2023		

Nota:

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una X en el recuadro que corresponde.
- ✓ Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra **calibri**, **tamaño de fuente 09**, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales (*recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde*).
- ✓ La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF) y Declaración Jurada.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.

Anexo 08. Validación de los instrumentos por los jueces

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. **Apellidos y nombres del informante:** Mg. Orlando Herrera Solorzano
 1.2. **Cargo e Institución donde labora:** Docente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan
 1.3. **Nombre del instrumento motivo de evaluación:** Guía de observación
 1.4. **Autor del instrumento:**

BLAS GUILLEN, Keyllo Jairo
CASTILLO ZORRILLA, Saly

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

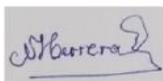
INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0 - 20				REGULAR 21 - 40				BUENA 41 - 60				MUY BUENA 61 - 80				EFICIENTE 81 - 100			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado.																		x		
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.																				x
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la tecnología.																				x
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																		x		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.																				x
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el plan de estudios y hábitos de lectura.																				x
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos.																		x		
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicados y las dimensiones.																		x		
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación.																		x		

III. OPINION DE APLICATIVIDAD:

.....

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: Letras: Noventa y uno Números: (91)

Huánuco, 25 de marzo del 2022



.....
 Firma del Experto Informante
 DNI:22417217

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

- I. DATOS GENERALES**
- 1.1. **Apellidos y nombres del informante:** Mg. Vitaliana Vega de Crispin
 1.2. **Cargo e Institución donde labora:** Docente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan
 1.3. **Nombre del instrumento motivo de evaluación:** Guía de observación
 1.4. **Autor del instrumento:**

BLAS GUILLEN, Keyllo Jairo
CASTILLO ZORRILLA, Saly

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	DEFICIENTE 0 - 20				REGULAR 21 - 40				BUENA 41 - 60				MUY BUENA 61 - 80				EFICIENTE 81 - 100			
		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	Es formulado con lenguaje apropiado.														75						
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.															80					
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la Tecnología.																	85			
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización Lógica.																	85			
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad 80y calidad.															80					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el plan de estudios y hábitos de lectura.															80					
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos.																	85			
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicados y las dimensiones.																	85			
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito de la investigación.															80					

III. OPINION DE APLICATIVIDAD:

.....

IV. **PROMEDIO DE VALORACIÓN:** Eficiente

Números: (81)

Huámuco, 25 de marzo del 2022



.....
 Firma del Experto Informante
 DNI:22461534

Anexo 09. Declaración jurada



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"

Licenciada con Resolución del Consejo Directivo N° 099-2019-SUNEDU/CD

Facultad de Ciencias de la Educación

Unidad de Investigación

"Año de Unidad, la Paz y del Desarrollo"



DECLARACIÓN JURADA

Yo, Kellyo Jairo Blas Guillen, identificado con: 74020008, con domicilio en Monseñor de sardinas-247, distrito de: Pillco Marca provincia de: Huánuco, departamento de: Huánuco; aspirante al TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN correspondiente a la ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN FÍSICA.

DECLARANDO BAJO JURAMENTO QUE:

La tesis titulada "PROGRAMA CHESS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 33163 DEL CENTRO POBLADO DE OROYA DISTRITO DE MOLINO, PROVINCIA DE PACHITEA, REGIÓN HUÁNUCO-2022" fue elaborada dentro del marco ético y legal en su redacción. Si en el futuro se detectara evidencias de vulnerabilidad en el sistema antiplagio mediante actos que lindan con lo ético y legal, me someto a las sanciones a que hubiera lugar.

Huánuco, 14 de noviembre 2023

KELLYO JAÍRO BLAS GUILLEN

DNI: 74020008



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"

Licenciada con Resolución del Consejo Directivo N° 099-2019-S/UNEDU/CD

Facultad de Ciencias de la Educación

Unidad de Investigación

"Año de Unidad, la Paz y del Desarrollo"



DECLARACIÓN JURADA

Yo, Saly Castillo Zorrilla, identificada con: 71956936, con domicilio en el centro poblado de Marabamba sector 1, distrito de: Pillco Marca provincia de: Huánuco, departamento de: Huánuco; aspirante al TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN correspondiente a la ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN FÍSICA.

DECLARANDO BAJO JURAMENTO QUE:

La tesis titulada "PROGRAMA CHESS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. 33163 DEL CENTRO POBLADO DE OROYA DISTRITO DE MOLINO, PROVINCIA DE PACHITEA, REGIÓN HUÁNUCO-2022" fue elaborada dentro del marco ético y legal en su redacción. Si en el futuro se detectara evidencias de vulnerabilidad en el sistema antiplagio mediante actos que lindan con lo ético y legal, me someto a las sanciones a que hubiera lugar.

Huánuco, 14 de noviembre 2023

SALY CASTILLO ZORRILLA
DNI: 71956936



Anexo 10. Constancia del director de la Institución Educativa



PERÚ

Ministerio
de Educación

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”



CONSTANCIA

EL QUE SUSCRIBE, ELIEZER LUJÁN CIERTO, DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 33163 DEL CENTRO POBLADO DE OROYA, DISTRITO DE MOLINO, PROVINCIA DE PACHITEA.

HACE CONSTAR:

Que Saly Castillo Zorrilla, identificada con DNI N° 71956936, Kellyo Jairo Blas Guillen, identificada con DNI N° 74020008, Jairo Bravo Cadillo, identificado con DNI N° 71916611, bachilleres en Ciencias de la Educación, especialidad de Educación Física, Universidad Nacional Hermilio Valdizan, ha ejecutado el proyecto de tesis titulado “PROGRAMA CHESS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA ESTIMULAR EL PENSAMIENTO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. “33163” OROYA DISTRITO MOLINO PROVINCIA DE PACHITEA REGIÓN HUÁNUCO 2022” Desde el 05 de setiembre hasta el 09 de diciembre del 2022, cumpliendo eficientemente su proceso de experimento según el cronograma presentado.

Se expide la presente constancia a fines que sea concerniente.

Oroya, 15 de diciembre de 2022.

Atentamente

ELIEZER LUJAN CIERTO
DNI 40933306

Anexo 11. Evidencias

