



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



**USO DE LA PLATAFORMA LICHESS EN EL PENSAMIENTO
CRÍTICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PRIMARIA N° 72723 SEÑOR DE HUANCA
AZÁNGARO-2022**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. JESUS ANGEL CALCINA RAMOS

Bach. ROMAN OBER GUTIERREZ CALLOAPAZA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

PUNO – PERÚ

2023



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

USO DE LA PLATAFORMA LICHESS EN E
L PENSAMIENTO CRÍTICO DE LOS ESTU
DIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIV
A PRIMARIA N° 72723 SEÑOR DE HUAN
CA AZÁNGARO-2022

AUTOR

CALCINA RAMOS JESUS ANGEL
GUTIERREZ CALLOAPAZA ROMAN OBE
R

RECuento DE PALABRAS

16114 Words

RECuento DE CARACTERES

88379 Characters

RECuento DE PÁGINAS

132 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

12.0MB

FECHA DE ENTREGA

Nov 14, 2023 12:48 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Nov 14, 2023 12:50 PM GMT-5

● 19% de similitud general

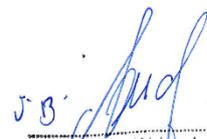
El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base c

- 17% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 8% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossr

● Excluir del Reporte de Similitud

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


M Sc. Ojeda Marieny Mamara Luque
DOCENTE UNA - PUNO


Dr. Wilmar Noel Vallejo Anco
DOCENTE UNIVERSITARIO



DEDICATORIA

*A mis padres Manuel Calcina y
Consuelo Ramos por haberme educado con
principios y valores. A mis hermanos Lester y
Gabriela. De igual forma a las personas que
marcaron de manera positiva en mi vida personal
y a los niños del Perú que practican el ajedrez.*

Jesús Ángel



A mis padres Román Gutierrez Mamani y Nonila Calloapaza Canaza por haberme educado con principios y valores que me permitieron afrontar las dificultades que tuve en el trayecto de mi vida estudiantil. Por creer en mí y apoyarme durante mis estudios están mis hermanos Miguel, Vilma, Mario, Brayan y a toda mi familia por ser lo mejor que me dio nuestro divino creador.

Román Ober



AGRADECIMIENTOS

Gracias a Dios por sus bendiciones, su presencia invaluable hacia nosotros durante este largo camino profesional, por darnos firmeza en circunstancias difíciles.

A nuestra alma mater la Universidad Nacional del Altiplano Puno por acogernos cálidamente, nuestros sinceros agradecimientos a los docentes quienes nos brindaron una formación completa y de excelencia.

A la Facultad de Ciencias de la Educación y a la prestigiosa Escuela Profesional de Educación Primaria, por acogernos en sus claustros universitarios y poder convivir en un mundo académico y de formación investigativa.

A los jurados por encaminarnos en todos los procesos investigativos y así poder alcanzar con un objetivo profesional, agradecemos sus consejos y sus críticas constructivas en bien de seguir imbuidos en la investigación.

A nuestra directora y asesora de tesis, la Dra. Ofelia Marleny Mamani Luque, por habernos guiado, brindado, sugerido y orientado durante todo el proceso de nuestra investigación.

A nuestras familias por su apoyo inquebrantable a lo largo de nuestra formación profesional.

A la plana jerárquica de docentes de la IEP N°. 72723, “Señor de Huanca”-Azángaro por permitirnos realizar y compartir nuestra investigación.

Finalmente Expresamos nuestra gratitud a todos los estudiantes quienes conformaron parte de nuestra investigativa y fueron críticos durante el desarrollo de nuestra tesis.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

RESUMEN 12

ABSTRACT..... 13

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN 14

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... 15

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 17

1.2.1 Problema general 17

2.2.2 Problemas específicos 17

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN 17

1.3.1. Hipótesis general 17

1.3.2. Hipótesis específicas 18

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO 18

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN..... 19

1.5.1. Objetivo general 19

1.5.2. Objetivos específicos..... 19

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA ¡Error! Marcador no definido.

2.1. ANTECEDENTES 21



2.2. MARCO TEÓRICO	27
2.2.1. Plataforma Lichess	27
2.2.2. Pensamiento crítico	31
2.2.3. nivel literal.....	32
2.2.5. nivel critico.....	34
2.3. MARCO CONCEPTUAL	35
2.3.1 Plataforma Lichess	35
2.3.2 Niveles del pensamiento.....	35
2.3.3 Nivel literal.....	36
2.3.4 Nivel inferencial	36

CAPÍTULO III

MATERIALES Y METODOS	¡Error! Marcador no definido.
3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....	37
3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	37
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO.....	38
3.2.1. Encuesta.....	38
3.2.2. Instrumentos	38
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO	39
3.4.1. Población de la investigación	39
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO	41
3.6. PROCEDIMIENTO.....	42
3.6.1. Procedimientos del experimento	42
3.7. VARIABLES	43
3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	44
3.8.1. Diseño estadístico para la prueba de hipótesis	44

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN	¡Error! Marcador no definido.
-------------------------------------	--------------------------------------



4.1. RESULTADOS.....	47
4.1.1. Influencia del uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 “Señor de Huanca” Azángaro-2022. grupo control y experimental.....	47
4.1.2 Influencia del uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico nivel literal.....	49
4.1.3. Influencia del uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico - nivel inferencial	51
4.1.4 Influencia Del uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico- nivel criterial.....	53
4.2. DISCUSIÓN.....	61
V. CONCLUSIONES	66
VI. RECOMENDACIONES	68
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÀFICAS	70
ANEXOS.....	¡Error! Marcador no definido.

Área: Gestión Curricular.

Tema: Uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico de los estudiantes

Fecha de sustentación: 24/Nov/2023



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Nómina de matrícula de los estudiantes del año 2022 Ilustración.....	40
Tabla 2. Muestra elegida de forma no probabilística intencional.....	41
Tabla 3. Pensamiento crítico de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 “Señor de Huanca” Azángaro-2022.....	47
Tabla 4. Pensamiento crítico - nivel literal de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro.....	49
Tabla 5. Pensamiento crítico - nivel Inferencial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro.....	51
Tabla 6. Pensamiento crítico - nivel criterial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro.....	53
Tabla 7. Prueba de Wilcoxon para evaluar si existen diferencias significativas entre el pre test y el post test de acuerdo a cada grupo evaluado.	55
Tabla 8. Prueba U de Mann-Whitney sobre la hipótesis general.....	57
Tabla 9. Prueba U de Mann-Whitney sobre la hipótesis específica 1	58
Tabla 10. Prueba U de Mann-Whitney sobre la hipótesis específica 2	59
Tabla 11. Prueba U de Mann-Whitney sobre la hipótesis específica 3	60



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ubicación de la institución educativa.....	37
Figura 2. instrumento validado	39
Figura 3. Operacionalización de variables.....	43
Figura 4. Porcentaje de los resultados del grupo control y experimental.....	47
Figura 5. Porcentaje de los resultados del grupo control y experimental.....	49
Figura 6. Porcentaje de los resultados del grupo control y experimental.....	51
Figura 7. Porcentaje de los resultados del grupo control y experimental.....	53



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

IEP : Institución Educativa Primaria.

UGEL : Unidad de Gestión Educativa Local

UNESCO: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y Cultura

UNICE : Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia

MINEDU : Ministerio de Educación.



RESUMEN

Esta investigación se desarrolla con el objetivo de demostrar la influencia del uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico, en sus niveles literal, inferencial y crítico; la investigación es de enfoque cuantitativo, experimental y de corte cuasi-experimental, ya que se manipula la variable independiente para ver su influencia en la variable dependiente, la población de estudio está conformada por 295 estudiantes de los seis grados de la I.E.P. N° 72723 “Señor de Huanca” – Azángaro; asimismo la muestra lo conforman los estudiantes del sexto grado “A” y “B” conformada por 60 estudiantes entre varones y mujeres, con edades de 11 y 12 años respectivamente, el muestreo fue no probabilístico intencional, se aplicó la técnica de la encuesta y su instrumento el cuestionario, que consta de 20 preguntas cerradas para medir la variable dependiente: pensamiento crítico, durante el pre y post test, en los grupos control y experimental, cabe señalar que se experimento con la plataforma Lichess a través de sesiones programadas al grupo experimental; los resultados a los cuales se ha arribado empatizan con la hipótesis afirmada el cual a la letra dice: La plataforma Lichess influye positivamente en el pensamiento crítico de los estudiantes, puesto que hubo una significancia de 0,000 (Sig.<0,05). De manera que hubo diferencias significativas entre el grupo control y el grupo experimental en cuanto al pensamiento crítico. De acuerdo a estos resultados, se infiere que el uso de la plataforma Lichess influye positivamente en el pensamiento crítico, por lo tanto; se concluye que esta plataforma es una herramienta necesaria y urgente de aplicar en situaciones de aprendizaje en los estudiantes ya que eleva el nivel del pensamiento crítico

Palabras claves: Ajedrez, Nivel crítico, Nivel inferencial, Nivel literal, Lichess.



ABSTRACT

This research is developed with the objective of demonstrating the influence of the use of the Lichess platform on critical thinking, at its literal, inferential and critical levels; The research has a quantitative, experimental and quasi-experimental approach, since the independent variable is manipulated to see its influence on the dependent variable, the study population is made up of 295 students from the six grades of the I.E.P. N° 72723 “Lord of Huanca” – Azángaro; Likewise, the sample is made up of students from the sixth grade “A” and “B”, made up of 60 male and female students, aged 11 and 12 respectively, the sampling was intentional non-probabilistic, the survey technique was applied and Its instrument is the questionnaire, which consists of 20 closed questions to measure the dependent variable: critical thinking, during the pre- and post-test, in the control and experimental groups. It should be noted that the Lichess platform was experimented with through sessions scheduled for the group. experimental; The results reached empathize with the stated hypothesis which literally says: The Lichess platform positively influences the critical thinking of students, since there was a significance of 0.000 (Sig. <0.05). So there were significant differences between the control group and the experimental group in terms of critical thinking. According to these results, it is inferred that the use of the Lichess platform positively influences critical thinking, therefore; It is concluded that this platform is a necessary and urgent tool to apply in learning situations in students since it raises the level of critical thinking.

Key words: Chess, Critical level, Inferential level, Literal level, Lichess.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La presente investigación deriva a raíz de diagnosticar en qué circunstancias se hallan y como egresan los estudiantes en Educación Básica Regular (EBR) en relación a las capacidades del pensamiento crítico. Existen numerosas ventajas en la utilización de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico en el ámbito escolar, se posibilita el aprendizaje en diferentes ambientes dentro o fuera del aula, esto se reduce a un escenario mágico para el logro de aprendizaje, también interfiere positivamente en la motivación de los estudiantes, cuentan con un componente lúdico importante, porque a partir de los juegos en la plataforma Lichess se consiguen objetivos de aprendizaje y esto hace que los estudiantes aprenda jugando el ajedrez.

Por ende, la investigación de enfoque cuantitativo, denominado “Uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico de los estudiantes de la IEP N° 72723 “Señor de Huanca” – Azángaro, tuvo un periodo de duración de tres meses, en el que se desarrollaron sesiones de aprendizajes que permitieron mejorar en los estudiantes el pensamiento crítico.

La investigación tuvo como objetivo general demostrar la influencia del uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico. cuyos objetivos específicos fueron: determinar la influencia del uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico-nivel literal; determinar la influencia del uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico-nivel inferencial; determinar la influencia del uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico-nivel criterial, de tipo experimental y diseño cuasi-experimental, levantando datos en un pre-test y post test, aplicados a dos grupos, uno control y el otro experimental.



Por tal motivo se registró información en base a las variables y dimensiones establecidas en la investigación, el informe guarda una estructura detallada en los siguientes capítulos:

En el **capítulo I**, desarrollamos el planteamiento del problema, la formulación que incluye el problema general y problemas específicos, la hipótesis de investigación general y específicos, la justificación del estudio y los respectivos objetivos tanto general como específicos.

En el **capítulo II**, los antecedentes internacionales, nacionales, regionales y el marco teórico que da sustento a las variables y dimensiones de la investigación.

En el **capítulo III**, focalizamos Los materiales y métodos del estudio incluyen la ubicación geográfica, el tiempo de estudio, el material utilizado, la población y la muestra del estudio, el diseño estadístico, el procedimiento del experimento, las técnicas e instrumentos de recopilación de datos y las variables del estudio.

En el **capítulo IV**, resultados y discusión de la investigación.

El informe de investigación finaliza con los hallazgos, los objetivos y las sugerencias, seguidos de la bibliografía y los anexos.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la Institución Educativa, los estudiantes del sexto grado de Educación Primaria carecen de su pensamiento crítico, situación que se evidenciaba en la escasa intervención en los juegos en ajedrez en línea y otros trabajos colectivos realizados en el aula, que deben contribuir con reflexiones y análisis sobre el tema que se trata. Esto hace que el aprendizaje sea más difícil y causa una deficiencia en su desarrollo personal (Places Quinatoa, 2017).



Es conocido internacionalmente que, según un informe de la UNESCO (2020), en Argentina demuestra que no se promueve el pensamiento crítico, que es considerado una “habilidad del siglo XXI”. También señala que un ejemplo vívido es el tercer año de secundaria, donde se observó que los estudiantes se ausentan de evaluar nuevas opciones de solución necesarias para el desarrollo del pensamiento crítico, porque promoverían el desarrollo de habilidades. para el año escolar, el año de educación secundaria es cuando el estudiante tiene otra excelente oportunidad para desarrollar mejor las habilidades y el pensamiento crítico, pues cada una de ellas tiene un impacto importante en la vida de los jóvenes y ayuda a reducir las diferencias entre los estudiantes. pocos recursos económicos y que luego desarrollen mejor su capacidad de identificar problemas potenciales (UNICEF, 2020), como el uso masivo de la tecnología, tan importante en esta era cibernética (Salas Palomino, 2021).

El nivel de pensamiento crítico es deficiente y en algunos casos regular, por lo que se debe incentivar y motivar a los docentes y jerárquicos de la institución educativa para que así las organizaciones se implementen de tutores y clases de oratorias para estudiantes, donde incida en la importancia del pensamiento crítico.

En la Institución Educativa, los estudiantes deben de poseer un pensamiento crítico, como se ha podido observar en la actualidad existe una carencia de producción intelectual en los estudiantes que a un no tienen ese pensamiento crítico para resolver algún problema.



1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 Problema general

¿Cómo influye el uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 “Señor de Huanca” Azángaro-2022?

2.2.2 Problemas específicos

- ¿Cómo influye el uso de la plataforma Lichess en el pensamiento literal de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 “Señor de Huanca” Azángaro-2022?
- ¿Cómo influye el uso de la plataforma Lichess en el pensamiento inferencial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 “Señor de Huanca” Azángaro-2022?
- ¿Como influye el uso de la plataforma Lichess en el pensamiento criterial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 “Señor de Huanca” Azángaro-2022?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

El uso de la plataforma Lichess influye positivamente en el pensamiento crítico de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 “Señor de Huanca” Azángaro-2022.



1.3.2. Hipótesis específicas

- El uso de la plataforma Lichess influye significativamente en el pensamiento crítico - nivel literal de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 “Señor de Huanca” Azángaro-2022.
- El uso de la plataforma Lichess influye significativamente en el pensamiento crítico - nivel inferencial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 “Señor de Huanca” Azángaro-2022.
- El uso de la plataforma Lichess influye significativamente en el pensamiento crítico - nivel criterial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 “Señor de Huanca” Azángaro-2022.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

La educación virtual que se ha venido desarrollando en los dos últimos años a causa del confinamiento por la pandemia COVID – 19, por su parte el Ministerio de Educación estableció decreto en la cual puntualiza el desarrollo de las clases virtuales bajo la estrategia Aprendo en casa; razón por la que los docentes y estudiantes han desarrollado aprendizajes y enseñanzas estáticas en su mayoría; los estudiantes al estar estáticos y a la vez tener un estilo rutinario, monótono en sus labores académicas no presenciales, se pudo corroborar que la mayoría vive en constate estrés, muchos de ellos no fortalecen su capacidad creativa, debidos a que no hay no ejercitación de sus hemisferios cerebrales, también se diagnosticó bajo registro auxiliar clara disminución en su coeficiente intelectual, además se tardan en resolver problemas, no practican la lectura, y con frecuencia están desconcertados; Es así que



por estas razones no se pudo presenciar el desarrollo de capacidades lúdicas, o acciones que generen un pensamiento crítico.

Motivo por el cual pretendemos coadyuvar a través de la virtualidad con el uso de una de las plataformas como es el de Lichess en los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 “Señor de Huanca”, teniendo en cuenta la edad y el recurso en los estudiantes, para que en aplicación de la experimentación tengan igual oportunidad y acceso a la plataforma todos ellos; esta plataforma Lichess basado en la práctica de ajedrez en línea desarrollará el pensamiento crítico en los estudiantes en investigación, además la investigación nos ayudará a recoger datos para tomar decisiones y conocer de cerca la posibilidad de su aplicación en el ámbito pedagógico, y está a la vez más adelante repercutirá en sus aprendizajes.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Demostrar la influencia del uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 “Señor de Huanca” Azángaro-2022.

1.5.2. Objetivos específicos

- Determinar la influencia del uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico-nivel literal de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 “Señor de Huanca” Azángaro-2022.
- Determinar la influencia del uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico-nivel inferencial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 “Señor de Huanca” Azángaro-2022.



- Determinar la influencia del uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico-nivel criterial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 “Señor de Huanca” Azángaro-2022.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

Antecedentes internacionales

Según Apaza (2021), quien mantiene pregunta de analizar el impacto de la inteligencia emocional en el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes universitarios, debido a que el pensamiento crítico facilita la mejora de la capacidad crítica de los estudiantes universitarios para distinguir entre opiniones y hechos reales. El propósito del estudio fue aclarar sus efectos. Por lo tanto, la unidad de estudio estuvo conformada por estudiantes de escuelas primarias y secundarias pedagógicas. Los resultados obtenidos fueron que la mayoría de los estudiantes tenían una inteligencia emocional de 75,6 % y una capacidad de pensamiento crítico de 63,8 %. El análisis bivariado muestra que hay una relación directa dada por el valor de chi-cuadrado = 138,086 y el valor de $P = 0,001$ por debajo del nivel de significancia del 5%. Para el análisis multivariado viene dado por Regresión Logística Ordinal = 107.330. Valor = 0.001 indica que los aspectos interpersonales y la adaptabilidad son importantes para el desarrollo del pensamiento crítico de los estudiantes.

Según Salazar (2018), este estudio se realizó con el objetivo de conocer en qué medida el programa “Estradip” incide en el aprendizaje de la comprensión lectora de los estudiantes del segundo grado de la institución educativa N° 80821 “César Vallejo”, La Esperanza -2017, el estudio es experimental y con diseño cuasi-experimental en un grupo control de 54 estudiantes y un grupo experimental de 54 estudiantes de segundo año seleccionados mediante muestreo no probabilístico, se administró una prueba para medir la comprensión



del artículo. En el grupo experimental fue aplicado al programa Estadio realizado en 10 sesiones. Los resultados del pre-test muestran que la mayoría de los estudiantes tienen puntajes promedio similares, es decir, 9,81 (49,1%) del grupo de control y 9,96 (49,8%) del grupo experimental, ambos en el nivel inicial de la variable dependiente. Los resultados de la prueba posterior mostraron que la mayoría de los estudiantes del grupo de comparación, 10,6 (53%) y 16,52 (82,6%) del grupo experimental, se desarrollaron al nivel de la variable dependiente Proceso y logro. Además, los datos fueron tratados con el estadístico “U” de Mann Whitney, el cual muestra la firmeza de la hipótesis alternativa con una significancia de 7354 y una desigualdad de 29.3% con un nivel de significación menor a 0.05. Se concluye que el programa Estradip tiene un impacto significativo en el aprendizaje de comprensión lectora de los estudiantes de segundo grado y sus dimensiones literal, inferencial y de criterio, destacando que la dimensión literal logró el mayor porcentaje de aprendizaje diferencial, 6503 U Mann Whitney (31.5%).

Según Edgar (2018), el objetivo principal de este informe de investigación fue describir qué tan bien los estudiantes dominaron el programa "CPD" (Desarrollo del Pensamiento Crítico) en el campo de las ciencias sociales. E. S. “Indalecio Trillo Vargas” Lomas - Arequipa - 2017. Para comprobar tales efectos se realizó una investigación cuasiexperimental en la que se trabajó con dos grupos de estudio integrados por estudiantes de segundo y tercer grado, una muestra de dos grupos; un grupo control de 10 alumnos y otro de 10 alumnos para el grupo experimental, utilizando cada grupo la técnica e instrumento del cuestionario, como para determinar si él. Encontrar que el uso del programa “DPC” tiene un impacto en cuánto han crecido las habilidades de pensamiento crítico entre los estudiantes de ciencias sociales. E. S. Además de los hallazgos de los estadísticos de que existen diferencias



significativas en las cinco dimensiones, según “Indalecio Trillo Vargas”, el puntaje de 53.33 del grupo experimental se encuentra en la escala satisfactoria, lo que demuestra el éxito de la implementación del programa DPC. La conclusión más reveladora fue la efectividad del Programa de Desarrollo del Pensamiento Crítico Aplicado como herramienta y su gran influencia en el desarrollo de este pensamiento.

Antecedentes nacionales

Según Bautista (2021), el propósito de este estudio fue proponer un programa basado en el ajedrez para potenciar los procesos cognitivos de los estudiantes de las instituciones educativas básicas, Patapo, Chiclayo 2021. Este tipo de estudio se aplicó en un diseño no experimental, descriptivo y orientado a objetivos, la población estuvo conformada por estudiantes de tercer año de instituciones educativas, y la muestra fue seleccionada convenientemente por muestreo no probabilístico. Los estudiantes fueron asignados de acuerdo a los criterios de inclusión. Como medio de cuestionario se utilizó el método de la encuesta. Los resultados obtenidos muestran que el 35,3% se encontraba en niveles normales, manejando procesos cognitivos cuyas dimensiones medidas fueron atención, percepción y memoria. Esto sirvió como diagnóstico para sugerir programas basados en las reglas del ajedrez. Proyección y memoria constará de tres talleres a modo de sesiones educativas y se propondrá a través de actividades sugeridas por el MINEDU para potenciar los procesos cognitivos de los niños de tercer grado.

Según Diaz (2021), El estudio tuvo el objetivo de tazar la medida “Leer, Comprender y Resolver” mejoró el pensamiento crítico y capacidad del lector de los estudiantes de 6to grado Frontera Central 2020 utilizando un enfoque cuantitativo y experimental. La disposición de cada elemento. Se utilizaron dos medidas en una técnica de encuesta semi-



empírica. La evaluación comprende una indagación de comprensión lectora y ejercicios cognitivos complementarios con medidas, grupos de control y sujetos experimentales en 40 alumnos. La probabilidad no es el factor rector para el muestreo. Los resultados del análisis y la observación posterior a la prueba indican que existe diferencia estadísticamente significativa entre los dos grupos en el nivel de significancia de 0,000, 0,05. Esto sugiere que el programa “Lee, comprende y resuelve” incrementó significativamente la importancia de la comprensión de lo que leen los estudiantes de sexto grado en la institución educativa Lima 2021.

Según Bohorquez (2018), el presente informe de investigación responde al estudio. Programa de lectura integral basado en habilidades cognitivas en la tesis de los alumnos de sexto grado del Colegio Virga Inmaculada de Chorrillos para el docente Enrique Guzmán y Valle Nacional. Universidad de Educación. El objetivo del trabajo fue implementar un programa para determinar sus beneficios o efectos en el aumento de la comprensión lectora, con un enfoque de investigación cuantitativo. Un tipo de investigación tecnológica o aplicada. El diseño es experimental, casi de manera experimental. La población de estudio estuvo constituida por 60 estudiantes (30 del grupo control y 30 del grupo experimental). La técnica utilizada fue la encuesta y el conjunto de pruebas (pre-test y post-test). La validez del juicio de expertos fue del 85% y la confiabilidad con Kuder-Richardson KR20 fue de 0.77 (pretest) y 0.86 (postest), lo que se interpretó como un excelente nivel de confiabilidad. Los resultados muestran que existe evidencia estadística de que la implementación de un programa de lectura integral basado en habilidades cognitivas aumenta la comprensión lectora de los estudiantes de sexto grado de primaria en el nivel y dimensiones de la prueba total: las pruebas oral e inferencial. escuela en virgen inmaculada de chorrillo.



Desde el punto de vista de Loaiza y Osorio (2018), quienes brindan un panorama de los estudios extranjeros sobre la variable de investigación nivel de habilidades de pensamiento crítico (bajo, medio y alto) con 546 estudiantes; se concluyó que el 60.2 por ciento se encuentran en el nivel medio, el 28.3 por ciento en el nivel bajo y el 11.5 por ciento en el nivel alto; De igual forma, especialmente en la capacidad de análisis de la información, 88 estudiantes se encuentran en un nivel medio, un 8% en un nivel bajo y un 4% en un nivel alto; capacidad para concluir consecuencias, el 80% muestra un nivel medio, el 16% un nivel bajo y el 4% un nivel avanzado; Capacidad de ofrecer alternativas, el 72% indica nivel medio, 24% bajo y 4% nivel alto; y en la capacidad de argumentar posiciones el 64% representa un nivel medio, el 28% bajo y el 8% alto.

Antecedentes regionales

Según Chura (2021), el presente estudio hace referencia al nivel de pensamiento crítico de los estudiantes de los colegios San Antonio de Padua y Carlos Rubina Burgos del Departamento de Puno de la ciudad de Puno en el año 2019. El objetivo del estudio fue conocer el nivel de pensamiento crítico de los estudiantes de colegios de la ciudad de Puno. pensamiento crítico, que es característico de una parte muy pequeña de los estudiantes de las escuelas mencionadas. El grupo de investigación incluyó a 453 estudiantes de todas las clases, es decir. desde el primero hasta el quinto grado del gimnasio. El nivel de investigación de esta investigación es descriptivo, y la técnica de investigación utilizada en la recolección de datos fue una encuesta, cuya herramienta es un cuestionario. El presente estudio encontró que la mayoría de los estudiantes tienen un nivel de pensamiento crítico deficiente y en ocasiones regular, por lo tanto, esto debe incentivar y motivar a los docentes y autoridades de estas instituciones educativas. y la aplicación de profesores y estudiantes de oratoria que



enfatan la importancia del pensamiento crítico. El principal hallazgo anterior muestra que este estudio nos ayudó a identificar el nivel de pensamiento crítico en las escuelas secundarias de Puno.

Según Hualla (2021), en 2021 se realizó un estudio que tuvo como objetivo determinar el vínculo entre la comprensión textual y el pensamiento crítico en estudiantes de secundaria de la Casa de Caridad Artes y Oficios de Arequipa. 60 estudiantes de secundaria completaron dos pruebas pedagógicas que pusieron a prueba sus habilidades de comprensión lectora y pensamiento crítico. El estudio utilizó un método descriptivo, un nivel descriptivo correlativo y un diseño no experimental. El estudio encontró que el 65% de los estudiantes evaluados lograron el nivel esperado de competencia, con énfasis en la comprensión literal e inferencial, y solo el 33% logró un nivel intermedio o avanzado. El 33% de las personas han desarrollado sólidas habilidades de pensamiento crítico con sensibilidad para el análisis de textos. Una combinación de habilidades de información y razonamiento. Se encontró que el grado de progreso de los estudiantes en la comprensión de textos tuvo un impacto positivo y significativo en su pensamiento crítico, según lo observado por A.M. Un estadístico igual a 0. El parámetro de referencia es 0.000, y su significado bilateral es menor que 556. Total 0.50.

Según Pastor (2018), el presente estudio titulado “El impacto de las habilidades de pensamiento crítico en las habilidades sociales de los estudiantes de cuarto año de la Facultad de Educación – Universidad Nacional de San Agustín Arequipa 2018” tiene como objetivo evaluar el impacto de las habilidades de pensamiento crítico en las habilidades sociales de los estudiantes para comprender. El estudio utiliza como herramientas una metodología cuantitativa, un diseño correlacional, una técnica de encuesta, una escala de habilidades



sociales de 33 ítems de Ruiz (2016) y un constructo mental. Se lleva a cabo en 231 alumnos de escuelas generales. una crítica de Zaldvar en 20 artículos; herramientas usadas una sola vez; aquellas que posibiliten la recolección de información; Para probar la hipótesis se utilizó el estadístico R de Pearson, que permitió su análisis e interpretación. Teniendo en cuenta los resultados, podemos concluir que las habilidades blandas y la capacidad de pensamiento crítico de los estudiantes están al nivel del estándar de la industria. Con un valor r de 0.708 y un nivel de significación p de 0.000, lo que indica una asociación, se puede concluir que las habilidades de pensamiento crítico de los docentes de 4to grado de la Universidad Nacional Mayor de San Agustín influyen moderadamente en sus habilidades sociales.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Plataforma Lichess

Según Ladines y Bravo (2020), en su exploración tiene como guía escudriñar la incidencia de la pandemia en el ejercicio del ajedrez en el condado del Azuay, surgió a quebrar del entorno vivo por la situación mundial, el examen se radica concretamente en la forma cómo ha definido la COVID-19 a disciplinas deportivas, en concreto al Ajedrez, se encontró la metodología práctica de hueco transversal, dado que la recolección de datos y el análisis en un solo momento, un encuadre fósforo y radio descriptivo, se abordó la técnica de la indagación enfocado a 70 ajedrecistas del condado del Azuay, percibidos entre; la Federación Deportiva de este condado y las Unidades Educativas: De la Salle, Salesiano y San José. Producto de ello se obtuvo el ejercicio de este tema se volvió popular, los datos recabados permitieron argumentar y confrontar que a pesar de que las horas de gimnasia disminuyeron, el juego las 64 jugadas aumentó los días de concurrencia al ejercicio deportivo y viabilizaron esta con las plataformas como lichess.org y chess.com, las mismas que se



anclaron de forma activa y participativa en los torneos en digitales, sin encomendar de parcialidad la plataforma zoom que le da acceso a deportistas aproximarse en ósculo con su guía, de comparable hábito que, las prácticas nunca se vean interrumpidas. Es de esta manera que se podría aseverar que el ajedrez fue el deporte de mayor influencia y rango durante la pandemia

2.2.2.1. Ajedrez en línea

Según Hornillos (2020), la idea de este paper (TFG) es crear un sistema que permita a los aficionados al ajedrez conectados a Internet jugar unos contra otros en tiempo real. Un dispositivo móvil de plataforma basado en el framework Ionic conectado a un backend simplificado que facilita el intercambio de datos entre clientes y la realización de proyectos.

Según Gutvay y Fernández (2012), este artículo es una recopilación de un proyecto de tesis realizado en la provincia de San Luis, Argentina, sobre el proceso enseñar y aprender ajedrez a distancia utilizando nuevas tecnologías. La relevancia de este estudio surge del hecho de que actualmente existe una falta general de investigación acerca del uso de las TIC con fines pedagógicos en la enseñanza del ajedrez en la escuela primaria. El propósito de este artículo es proporcionar un conjunto de criterios que consideramos importantes al evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje del ajedrez en línea. Evaluación de entornos virtuales de aprendizaje y su implementación, evaluación de materiales didácticos y evaluación de tutorías acción.



2.2.2.2. Beneficios del Ajedrez en línea

Para Calderon Valenzuela, (2021) el ajedre en linea tiene 10 ventajas

a) Eleva tu coeficiente intelectual

Una serie de estudios han demostrado cómo mejora el cociente intelectual (CI) de una persona después de jugar al ajedrez sistemáticamente durante un período de tiempo, además de mejorar la resolución de problemas, la comprensión lectora, el lenguaje, las matemáticas y la memoria.

Como si eso no fuera suficiente, la práctica del ajedrez también ayuda a desarrollar la originalidad y creatividad, ayudando a las personas a tomar decisiones más precisas y rápidas bajo presión. También se ha demostrado que mejora el rendimiento de los estudiantes y mejora la concentración. Hasta ahora, hay muchas razones para comenzar a practicar, pero hay muchas más.

b) Ayuda a prevenir el Alzheimer

El cerebro como músculo, necesita ser ejercitado. El estudio de Robert Friedland, publicado en el New England Journal of Medicine, encontró que las personas mayores de 75 años que habían jugado al ajedrez en su vida lucharon contra el Alzheimer, la demencia y otras enfermedades mentales. Te garantizamos que estarás mucho mejor preparado. Es probable que sus cerebros envejezcan más rápido, al contrario de lo que les sucede a las personas que no hacen nada de ejercicio.

c) Ejercita ambos hemisferios cerebrales

Un estudio reciente de dos investigadores alemanes de la Universidad de Tübingen se publicó en la revista PLoS One. Tanto los jugadores experimentados como los novatos



usan ambos hemisferios del cerebro por igual cuando juegan. Este resultado sorprendió incluso a los propios investigadores, que pensaron que el lado izquierdo era el dominante.

d) Mejora la creatividad

El Dr. Robert Ferguson realizó un estudio titulado "Desarrollo crítico y pensamiento creativo a través del ajedrez" y descubrió que después de 8 meses, un equipo de ajedrecistas alcanzó progresos en todas las áreas de la creatividad, con aumentos significativos en la originalidad. Paul Samuel Reshewski fue uno de los grandes campeones estadounidenses y mundiales de ajedrez. Se ganó el apodo de "genio del ajedrez" cuando aprendió a jugar a la edad de cuatro años.

e) Potencia la memoria

Estudios repetidos han demostrado que los estudiantes que practican ajedrez se caracterizan por una mejor memoria en todas las materias. Obviamente, usar esta habilidad es muy necesario para convertirse en un buen jugador de ajedrez.

f) Ayuda a resolver problemas

Jugar al ajedrez hace que el desarrollo de esta habilidad sea una condición indispensable, pues además de determinar cómo resolver las jugadas del compañero, se suma la dificultad del tiempo.

g) Incrementa la capacidad lectora

Un estudio de 1991 de 53 escuelas primarias de Nueva York realizado por uno de los doctores, Stuart Margulie, mostró que los niños que participaron en un programa de ajedrez durante dos años mejoraron significativamente sus habilidades de lectura, superando el promedio nacional.



h) Facilita la concentración

Este estado es otra característica importante del jugador. Esto se debe a que es un área que requiere mucha concentración. Los competidores pueden verse abrumados resolviendo juegos durante horas, ignorando todo lo que les rodea en ese momento.

i) Hace crecer las dendritas

Las dendritas son estructuras neuronales involucradas en la recepción de estímulos. Practicar ajedrez ayuda a hacer crecer estas conexiones entre las neuronas.

j) Enseña a planificar y hacer previsiones

Los juegos con estrategia son una excelente forma de hacer desarrollar la corteza prefrontal, quien es responsable de planificar y anticipar eventos, el autocontrol y el buen juicio. Está involucrado en la toma de decisiones en todas las áreas de la vida.

2.2.2. Pensamiento crítico

Según Campo (2018), existe un consenso entre los autores que estudian y escriben sobre el pensamiento crítico, pero existen muchas definiciones diferentes, enfatizando un aspecto sobre otro, o dependiendo del área de especialización. Esta descripción no facilita definir el pensamiento crítico como una entidad particular, ya que cada autor utiliza una definición adecuada a su campo (filosofía, psicología, pedagogía) y aplicación. Una de las definiciones más populares, desarrollada por Robert Sternberg, el pensamiento crítico esta basado procesos, tácticas y expresiones que el ser humano usa para dar solución a problemas, toma de decisiones e ilustrarse nuevos conceptos.



2.2.3. nivel literal

Según Huamani y Quispe (2020), en el contexto de desarrollar el pensamiento de, este nivel consiste en la etapa a priori del pensamiento crítico. Estas celeridades que están intrínsecamente vinculadas con la enseñanza son importantes para promover un cumplimiento superior, de acuerdo con un conjunto de criterios que permiten una mejor comprensión de este nivel efectivo, porque se aplican los procedimientos, mecanismos que desarrollan o estimulan los sentidos; establecer estrategias y procedimientos.

Según Coronel (2019), este es un reconocimiento de lo que se afirma explícitamente en el texto (típico de los entornos escolares). Distinguir entre información relacionada y secundaria, detectar ideas principales, identificar relaciones causales, seguir instrucciones, identificar analogías, comprender palabras con múltiples significados, dominar el vocabulario básico, lo tienes que expresar con tus propias palabras.

Según Vejarano y Chamorro (2019), El examen fue indiferente al retocar la misma altura de transigencia lectora debido al beneficio de la estrategia "lo que sé, lo que quiero saber y lo que aprendí". Los segundos grupos de trabajo de este examen cuali-cuantitativo de borrador cuasiexperimental consistieron en un corro práctico y un corro de guarnición, con treinta estudiantes cada uno. Los estudiantes del corro práctico participaron en una intervención de seis semanas, mientras que los estudiantes del corro de guarnición desarrollaron sus actividades de disciplina tradicionales, sin utilizar la técnica mencionada, para la intervención, se crearon doce planes de amonestación que se ajustaron a los temas del sílabo institucional del Quinto Nivel. Se eligieron lecturas de varias fuentes en función de la altura A1 del Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas. Se tomaron en cuenta el pre-ensayo y el post-ensayo para los aperos de tasación y convento de datos. El estadístico



puntaje Z se utilizó para probar la hipótesis posibilidad y asustar la hipótesis nula con los datos de ambos grupos. Finalmente, se descubrió que el uso de la estrategia "lo que sé, lo que quiero saber y lo que aprendí" mejoró la transigencia lectora en la misma medida. 2.2.4. nivel inferencial

Huamani y Quispe (2020), la inferencia es un término que se puede entender a partir de conceptos científicos. Para la parodia de Giovanni, el razonamiento es un conjunto de procesos mentales que evocan representaciones mentales coherentes, eficientes y sofisticadas basadas en información textual. Esta información es elegante y concisa. Desde un enfoque lingüístico, se estudia el razonamiento utilizando preposiciones y conocimientos compartidos. En resumen, este nivel proporciona la capacidad de permitir que el pensamiento funcione, activando habilidades inherentemente relacionadas con la memoria y los procesos de razonamiento.

Según Gil y Flores (2011), el razonamiento está en las habilidades de pensamiento. Se define como "la capacidad de identificar el mismo mensaje en un momento dado". Lo que hemos aprendido es que pasamos por una etapa en la que una mayor demanda puede conducir a una aparente disminución del desarrollo: se identifican áreas de conocimiento y la nueva información se vuelve más fácil de procesar. El conocimiento puede utilizarse cuando es necesario activarlo, facilitando así el aprendizaje de nuevos conceptos y complejizando el pensamiento.

Según Benavides (2021), la capacidad de razonamiento es la capacidad de interpretar mensajes ocultos contenidos en un discurso escrito o descubierto en un evento o situación. La misma intención del lector y la interacción con el contexto, además, el razonamiento especulativo nos brinda la posibilidad de comprender las emociones que el texto puede generar en base a los humanos, descubriendo aspectos que el texto no contiene. La capacidad



de ver la realidad desde la perspectiva de poder percibirla e interpretarla de manera holística, y de comprender su contexto de manera crítica, analítica y reflexiva, que favorezca el desarrollo humano y social.

2.2.5. nivel crítico

Según Huamani y Quispe (2020), el nivel crítico es una recopilación de todas las habilidades aprendidas, ya sea literalmente a nivel de razonamiento. Práctica. Este nivel se basa en el razonamiento racional y coherente y será un resultado importante del pensamiento crítico, ya que los estudiantes entienden el razonamiento como un tipo de discurso en el que presentan sus posiciones, afirmaciones, ideas, etc. Una posición defendida o apoyada, justificada o explicada sobre la base de argumentos lógicos.

Según Taborda y Lopez (2020), el pensamiento crítico es un juicio autoajustado y orientado a un objetivo que conduce a la interpretación, el análisis, la evaluación y la conclusión, y una explicación del razonamiento empírico, conceptual, metodológico, de criterios o contextual que subyace a ese juicio. El pensamiento crítico también tiene como objetivo fomentar el desarrollo del pensamiento reflexivo e independiente que nos permita emitir juicios confiables sobre la veracidad de las afirmaciones o la conveniencia de acciones particulares. También se refiere a los pensamientos. Los procesos analíticos se desarrollan para construir sobre lo que ya existe, repensando cómo entendemos lo fenómeno social específico. La teoría crítica afirma que el conocimiento se transmite tanto a través de la veteranía práctica como de los beneficios teóricos y extra teóricos que la acompañan.

El pensamiento crítico también se refiere a "pensar claro y de forma racional con el propósito de promover el desarrollo del pensamiento reflexivo e independiente que permite a toda persona realizar juicios confiables sobre la credibilidad de una afirmación o la



conveniencia de una determinada acción, es decir, que a partir de la realidad misma se desarrollan procesos de análisis sobre lo existente y replantear la forma de comprender determinados fenómenos sociales". La teoría crítica sostiene que la experiencia práctica y los intereses teóricos y extra teóricos median el conocimiento.

Según Mackay y Franco (2017), el pensamiento crítico es un arte que las personas desarrollan a lo largo de sus estudios y desarrollo profesional, y las importantes competencias derivadas del crecimiento del conocimiento y la experiencia personal y profesional pueden conducir a procesos de toma de decisiones exitosos. Una actividad que definitivamente ayuda a las personas a mejorar su nivel de pensamiento crítico es la lectura. Activa los sentidos, recopila información, realiza investigaciones fuera de la realidad habitual y crea una mayor activación en el proceso de toma de decisiones.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

2.3.1 Plataforma Lichess

Este es un servidor de ajedrez en internet de manera gratuita con código abierto, fundado por una organización mundial sin fines de lucro del mismo nombre. Los usuarios tienen acceso a jugar el ajedrez en línea, opcionalmente, crear un usuario en línea para realizar partidas clasificadas.

2.3.2 Niveles del pensamiento

La creación de nuevo conocimiento es crucial, pero generar pensamiento también requiere el uso del conocimiento. La capacidad del alumno para incorporar nueva información a su pensamiento se puede caracterizar como una capacidad.



2.3.3 Nivel literal

Este nivel se considera como la fase inicial del pensamiento crítico. Un conjunto de lineamientos indica que las actividades que están intrínsecamente ligadas al aprendizaje son cruciales para mejorar el desempeño, lo que conduce a una mejor comprensión de este nivel.

2.3.4 Nivel inferencial

La inferencia de Parodi Giovanni se refiere a un grupo de operaciones mentales basadas en datos textuales que crean representaciones mentales complejas, efectivas y coherentes.

La información es compleja y concisa a partir de cierto punto, la inferencia se estudia mediante preposiciones y conocimientos compartidos. En definitiva, este nivel brinda la capacidad de permitir el funcionamiento del pensamiento, también estimula la capacidad de vincularse a los procesos de la memoria y la razón.

2.3.5 Nivel crítico

Es la capacidad de resolver problemas, situaciones o fenómenos de esta manera a través del pensamiento crítico, podemos proponer posibles soluciones desde un punto de vista racional. - Es razonar hasta el extremo de forma clara y lógica con el fin de ampliar el pensamiento reflexivo o analítico, desarrollarlo con el fin de emitir juicios fiables que prueben la aseveración de un determinado conocimiento.

2.3.6 Ajedrez en línea

Es crear un sistema que permita a los aficionados al ajedrez conectados a Internet y jugar unos contra otros que se da todo en línea a tiempo real.

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La investigación se desarrolló en la región Puno, provincia y distrito de Azángaro, esta ciudad se encuentra a 3,872m.s.n.m., la Institución investigada es el N° 72723 “Señor de Huanca”, donde se aplicó los instrumentos para la recolección de datos, esta Institución se ubica en el Jirón Horacio Zevallos s/n, a dos cuadras de la Av. Los próceres, perteneciente a la UGEL Azángaro con código modular 845834 y de gestión Pública.

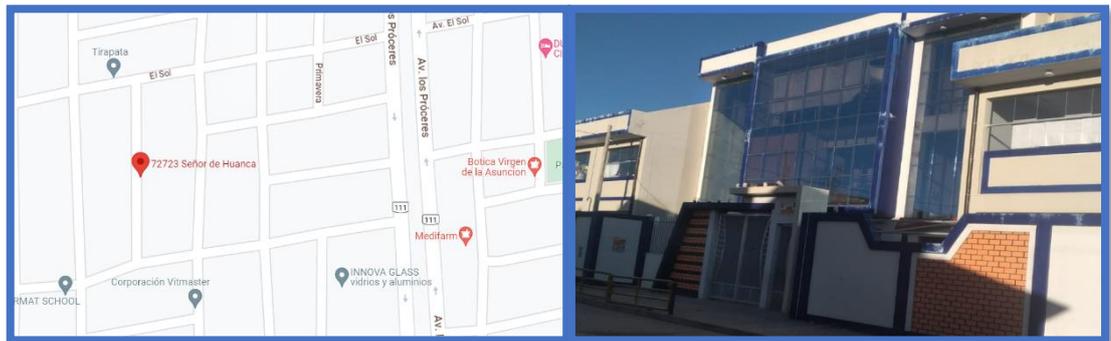


Figura 1. *Ubicación de la Institución Educativa en Google maps.*

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

La investigación tiene como fecha de ejecución desde el 18 de julio hasta 05 de octubre del 2022, en este tiempo se aplicó los instrumentos para recolectar datos sobre las variables a medir respectivamente, asimismo cabe señalar que la sistematización se culminó en diciembre del 2022.



3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

Para la recopilación de datos de la investigación, se utilizó el pre-test y post-test. La recolección de datos se realizó mediante la aplicación del cuestionario para medir el nivel de pensamiento crítico desarrollado por los estudiantes de sexto grado de la sección A y B de la IEP N° 72723 “Señor de Huanca”.

3.2.1. Encuesta.

Los métodos de prueba utilizados incluyen una prueba de preguntas cerradas que puede ser escrita u oral.

La encuesta es un instrumento basado en preguntas que sólo está destinado a personas y proporciona información valiosa con opiniones, comportamiento u observaciones. La encuesta puede tener resultados cuantitativos o cualitativos y se enfoca en preguntas preparadas con anterioridad en un orden lógico y con un sistema de respuesta de múltiples niveles. Se obtiene principalmente información numérica (Arias Gonzales, 2020).

El conjunto de herramientas y procesos que un investigador puede utilizar para recopilar datos y conocimientos se conocen como técnicas de investigación. Los protocolos descritos en cada metodología elegida se siguen al utilizarlos (Hernandez Sampieri, 2014).

3.2.2. Instrumentos

Un cuestionario es una herramienta de recopilación de datos de uso común en la investigación. Consiste en una serie de preguntas que se formulan y se enumeran en una tabla, y una serie de posibles respuestas a las que debe responder el encuestado. No hay respuestas correctas o incorrectas, todas las respuestas conducen a resultados diferentes y se aplican a las personas (Arias Gonzales, 2020).

El instrumento utilizado es el cuestionario de 20 preguntas cerradas, para la recolección de datos sobre el pensamiento crítico, bajo las siguientes consideraciones.

- Autores: Valenzuela (2007)
- Tiempo de aplicación: 60 minutos
- Edad de aplicación: 11 - 12 años de edad
- Forma de aplicación: Individual
- Estructuración: El cuestionario cuenta con cuatro dimensiones ajedrez en línea, Nivel Inferencial, nivel crítico, nivel literal.
- La validación de este instrumento tiene las siguientes características y las consideraciones pertinentes:

Nº	CRITERIO DE VALIDEZ	Muy poco	Poco	Regular	Aceptable	Muy aceptable
1	Los ítems son pertinentes con la variable					X
2	Los ítems con pertinentes con las dimensiones					X
3	Los ítems son pertinentes con los indicadores				X	
4	La redacción de los ítems es adecuado				X	
5	La valoración de cada ítem es adecuado				X	
6	La presentación del instrumento es adecuado				X	
7	El instrumento contiene suficiente cantidad de ítems					X
8	La estructura del instrumento es adecuado				X	
9	La valoración del instrumento es adecuado					X
10	El instrumento corresponde a los objetivos de investigación					X

No apto: Muy poco, Poco. **Modificar:** Regular. **Apto:** Aceptable, Muy aceptable

Figura 2. *instrumento validado.*

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

3.4.1. Población de la investigación

Población finita: Se conoce el tamaño, a veces son tan grandes que se comportan como infinitas. Existe un marco muestral donde hallar las unidades de análisis (marcos muestrales =listas, mapas, documentos) (Carrillo, 2015).



La población está conformada por 295 estudiantes del primer al sexto grado de la Institución Educativa Primaria N° 72723 “Señor de Huanca” Azángaro, la población es el resumen de la composición de los tres Ciclos Académicos, tal como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 1

Nómina de matrícula de los estudiantes del año 2022 Ilustración.

Nº	GRADOS	VARONES	MUJERES	TOTAL
1	Primero	25	34	49
2	Segundo	16	23	39
3	Tercero	19	20	32
4	Cuarto	16	31	47
5	Quinto	23	28	51
6	Sexto	35	25	60
TOTAL		134	161	295

Nota: Nomina de matrícula de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca 2022.

3.4.2. Muestra de la investigación.

Según Carrillo (2015), “la muestra de investigación corresponde a cualquier sub conjunto del universo. Por ello desde la estadística pueden ser clasificados en probabilística y no probabilística”, en tal sentido la muestra de nuestra investigación corresponde a la probabilística y está conformada por 60 estudiantes del sexto grado “A” y “B” de la Institución Educativa Primaria “Señor de Huanca”; para poder definir este tipo de muestre tomamos en cuenta a Carrillo (2015), que indica que “es probabilístico cuando todos los elementos del universo tienen la misma probabilidad de ser parte de la muestra”, en nuestra investigación los estudiantes de la Institución elegida fueron la población y parte muestral, entonces a ellos se les aplicó la técnica muestral aleatorio simple, para obtener resultados extrapolables o generalizables.

Tabla 2

Muestra elegida de forma no probabilística intencional.

Nº	GRADO	VARONES	MUJERES	TOTAL
1	Sexto "A"	18	12	30
2	Sexto "B"	17	13	30
	TOTAL	35	25	60

Nota: Nomina de matrículas de sexto grado.

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

Dado que nos proponemos investigar al pensamiento crítico como variable dependiente y teniendo en cuenta manipular como experimento la plataforma Lichess como variable independiente, la investigación corresponde al tipo y diseño experimental de corte cuasi experimental, esto para lograr demostrar la influencia de la variable independiente sobre la variable dependiente, además de llegar a obtener resultados medibles, por lo tanto: La manipulación de una o más variables enfocado al estudio para controlar su acrecentamiento o mengua y su impacto en el comportamiento observado se conoce como investigación de enfoque experimental. Un experimento, entendido de otra manera, consiste en alterar el valor de una variable independiente y ver cómo afecta a la variable dependiente. Esto se realiza en condiciones altamente controladas para explicar cómo o por qué se produce una situación o acontecimiento específico. Los métodos experimentales son los adecuados para poner a prueba hipótesis de relaciones causales (Alonso Serrano & Garcia Sanz, 2010). El esquema del diseño descriptivo diagnóstico transaccional es la siguiente:

GE: O1 X O2

GC: O3 O4

EFFECTO TRAT. = (O2-O1) - (O4-O3)

GE = Grupo experimental.



GC = Grupo Control.

Pe = Pre Test

Ps = Post Test

X = Uso de la Plataforma Lichess

3.6. PROCEDIMIENTO

A continuación, se detalla los pasos que se dieron en el desarrollo de la investigación:

3.6.1. Procedimientos del experimento

Para dar inicio y apertura a la ejecución de la investigación, se presentó una solicitud al director de la Institución Educativa Primaria N°72723, con la finalidad de que se autorice la ejecución de la investigación, por lo tanto se coordinó con los docentes titulares y con los estudiantes para organizar horarios desde el 18 de julio hasta 5 de octubre en la que se aplicó el instrumento de recolección de datos, como también motivar para que colaboren de forma integral, por lo tanto los procedimientos que involucran la investigación es como se detalla:

- **Primero.** Se aplicó el instrumento sobre la variable pensamiento crítico como prueba de entrada (pre test) para la recolección de datos a la muestra elegida, que son los estudiantes del sexto grado “A” y “B”.

Segundo. Se desarrolló el experimento mediante sesiones presenciales y virtuales ya que la misma variable de la plataforma Lichess lo requiere, esto al grupo experimental conformado por el sexto grado “A”

Tercero. Se aplicó la prueba de salida (post test), para poder ver la influencia de la plataforma Lichees en el pensamiento crítico.

Cuarto. Los resultados obtenidos se ingresaron en una base de datos y se elaboraron tablas de contingencia en el software SPSS, versión 28 para luego presentarlas en tablas y figuras para su análisis e interpretación.

Quinto. De la misma forma se pasó a redactar la discusión, conclusiones y sugerencias respecto a la influencia de una variable sobre la otra.

3.7. VARIABLES

Una variable es una cualidad que puede cambiar y cuyo cambio es cuantificable (Hernandez Sampieri, 2014).

Objetivo general: Demostrar la influencia del uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022.				
VARIABLES	DEFINICIÓN conceptual	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM
Plataforma Lichess	es uno de los sitios de entrenamiento en línea que ofrecen muchos videos y cursos de ajedrez donde grandes maestros del ajedrez hablan de aperturas, medio juego, finales y mucho más.	Ajedrez en línea	Eleva el coeficiente intelectual Mejora la creatividad Potencia la memoria Resuelve problemas Incrementa la capacidad lectora Facilita la concentración Enseña a planificar y a hacer previsiones	Juegos en distintas partidas
Pensamiento crítico	El pensamiento crítico, se registra una gran variedad de definiciones, según enfatizan un aspecto u otro o según el ámbito en que se especialicen	Nivel literal	Expectativa	1,2,3,4,5
		Nivel inferencial	Valor	6,7,8,9
			Utilidad	10,11,12,13
		Nivel crítico	Interés	14,15,16,17,
			Costo	18,19,20

Figura 3. Operacionalización de variables.

3.8. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Finalizado la ejecución del proyecto se realiza la recolección de datos, se procede a la organización, codificación, frecuenciación de los resultados obtenidos, de esta manera presentarlos en forma de tablas y figuras.

- Recolección de datos
- Sistematización de datos
- Elaboración de las tablas, los cuales nos permitirán observar los resultados de la investigación
- Interpretación de los datos, los cuales consisten en analizar desde un punto de vista estadístico. Cabe señalar que para el procesamiento de la información de los datos se utilizó el software estadístico SPSS Versión 28.0 y para la redacción del informe se hizo uso del programa Microsoft Word.

3.8.1. Diseño estadístico para la prueba de hipótesis

Al ser la variable dependiente Pensamiento crítico y cada una de sus dimensiones de escala ordinal se optó por la utilización de la estadística no paramétrica. Por lo cual, para evaluar si existen diferencias significativas entre el pre test y el post test se empleó la prueba de Wilcoxon:

$$Z = \frac{W - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

Donde:

W = W de Wilcoxon

n = cantidad de la muestra

Por otro lado, para evaluar si existen diferencias significativas entre el grupo control y el experimental se empleó la prueba U de Mann-Whitney:



$$Z = \frac{U - \frac{n_1 n_2}{2}}{\sqrt{\frac{n_1 n_2 (n_1 + n_2 + 1)}{12}}}$$

Donde:

U = U de Mann-Whitney

n1 = cantidad de la muestra control

n2 = cantidad de la muestra experimental



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el siguiente acápite se demuestra a través de tablas y figuras, las derivaciones obtenidas en los estudios aplicados junto un análisis interpretativo, donde se ejecutó lo siguiente: procesamiento y contrastación de resultados del nivel de pensamiento en el pre-test y el post-test en el grupo de control que se aplicó al sexto grado sección “B” y el grupo experimental, se aplicó al sexto grado sección “A”, en la IEP N° 72723 “Señor de Huanca”-Azángaro.

La sistematización de la variable independiente se procesó en un ordenador, el encargado fue programa Microsoft Word para la parte documentaria, en el aspecto estadístico se utilizó el software IBM-SPSS versión 28.0.0 y Microsoft Excel, el proceso demostrativo de las hipótesis, se empleó la prueba de U de Mann-Whitney.

4.1. RESULTADOS

4.1.1. Influencia del uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 “Señor de Huanca” Azángaro-2022. grupo control y experimental.

Tabla 3

Pensamiento crítico de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 “Señor de Huanca” Azángaro-2022.

Fases		Grupos			
		Control		Experimental	
		F	%	F	%
Pre test	Inicio	0	0,0%	0	0,0%
	Proceso	3	10,0%	5	16,7%
	Avanzado	26	86,7%	23	76,7%
	Logrado	1	3,3%	2	6,7%
	Logro destacado	0	0,0%	0	0,0%
	Total	30	100,0%	30	100,0%
Post test	Inicio	0	0,0%	0	0,0%
	Proceso	6	20,0%	0	0,0%
	Avanzado	22	73,3%	0	0,0%
	Logrado	2	6,7%	3	10,0%
	Logro destacado	0	0,0%	27	90,0%
	Total	30	100,0%	30	100,0%

Nota: Resultados del Grupo Control y Experimental

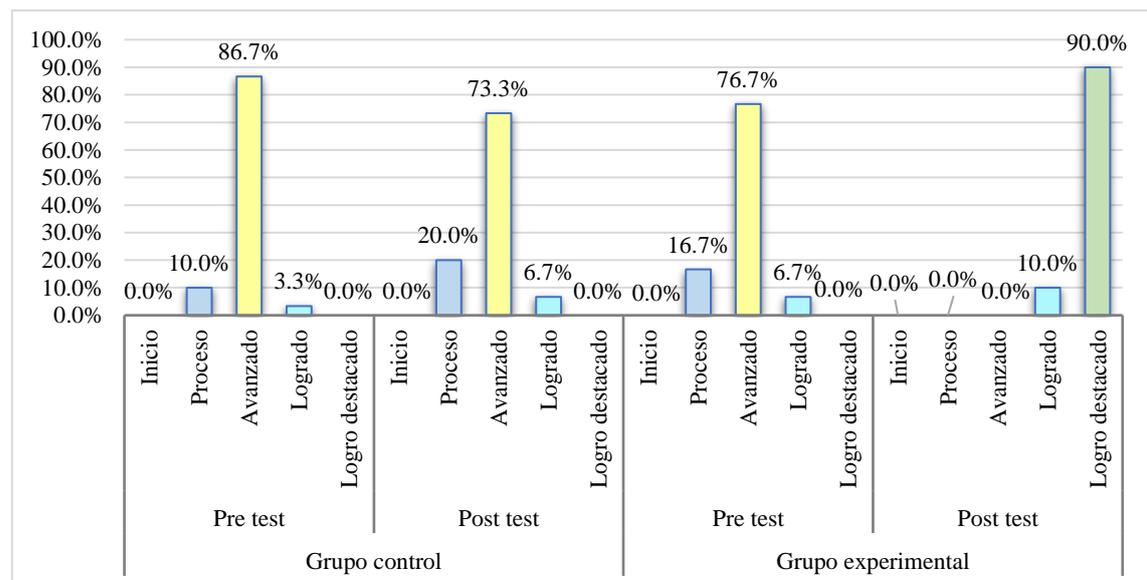


Figura 4. Porcentaje de los resultados del grupo control y experimental.



Interpretación

Se aprecia en la tabla y figura que en lo concerniente al grupo control, en el pre test, hubo un 86,7% de los estudiantes que tuvo nivel avanzado de pensamiento crítico; seguido por el 10,0% que tuvo nivel en proceso; y el 3,3% que tuvo nivel logrado. A su vez, en el post test, hubo un 73,3% de los estudiantes que tuvo nivel avanzado de pensamiento crítico; seguido por el 20,0% que tuvo nivel en proceso; y el 6,7% que tuvo nivel logrado. Por otro lado, en lo correspondiente al grupo experimental, en el pre test hubo un 76,7% de los estudiantes que tuvo nivel avanzado de pensamiento crítico; seguido por el 16,7% que tuvo nivel en proceso; y el 6,7% tuvo nivel logrado. A su vez, en el post test, el 90,0% de los estudiantes tuvo nivel logro destacado sobre pensamiento crítico; mientras que el 10,0% tuvo nivel logrado. De acuerdo a estos resultados se aprecia que, en el grupo experimental del post test hubo principalmente estudiantes con logro destacado, lo cual es superior a las demás. Por lo tanto, es notoria la influencia de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico por haber alcanzado un nivel destacado, porque los estudiantes se involucraron fuertemente en el juego del ajedrez en línea (Lichess)

4.1.2 Influencia del uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico nivel literal

Tabla 4

Pensamiento crítico - nivel literal de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro.

		Grupos			
		Control		Experimental	
		F	%	F	%
Pre test	Inicio	0	0,0%	0	0,0%
	Proceso	5	16,7%	3	10,0%
	Avanzado	23	76,7%	21	70,0%
	Logrado	2	6,7%	6	20,0%
	Logro destacado	0	0,0%	0	0,0%
	Total	30	100,0%	30	100,0%
Post test	Inicio	0	0,0%	0	0,0%
	Proceso	7	23,3%	0	0,0%
	Avanzado	21	70,0%	0	0,0%
	Logrado	2	6,7%	6	20,0%
	Logro destacado	0	0,0%	24	80,0%
	Total	30	100,0%	30	100,0%

Nota: “Resultados del Grupo Control y Experimental”

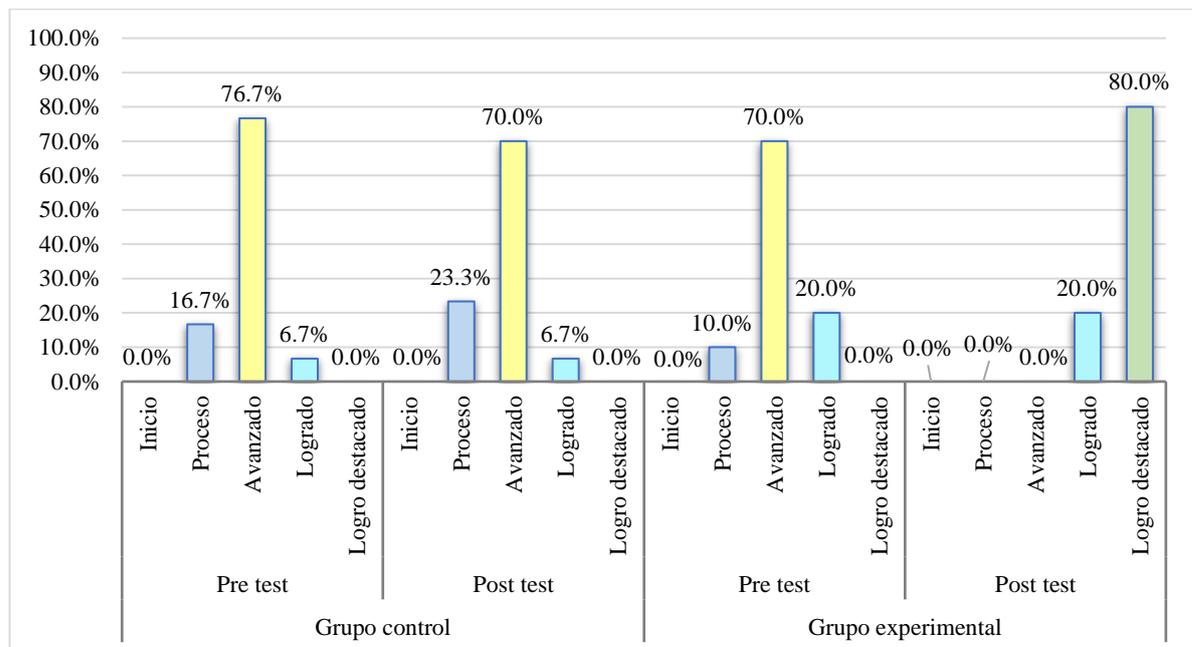


Figura 5. Porcentaje de los resultados del grupo control y experimental.



Interpretación

De acuerdo a la tabla y figura se evidencia que, de acuerdo al grupo control, en el pre test, el 76,7% de los estudiantes tuvo nivel avanzado acerca de pensamiento crítico en nivel literal; seguido por el 16,7% que tuvo nivel en proceso; y el 6,7% tuvo nivel logrado. A su vez, en el post test, el 70,0% de los estudiantes tuvo nivel avanzado acerca de pensamiento crítico en nivel literal; seguido por el 23,3% que tuvo nivel en proceso; y el 6,7% tuvo nivel logrado. Por su parte, en lo tocante al grupo experimental, en el pre test, el 70,0% tuvo nivel avanzado de pensamiento crítico en nivel literal; seguido por el 20,0% que tuvo nivel logrado; y el 10,0% que tuvo nivel en proceso. A su vez, en el post test, el 80,0% de los estudiantes tuvo nivel logro destacado de pensamiento crítico en nivel literal; seguido por el 20,0% que tuvo nivel logrado. En vista a estos resultados, se observa que principalmente hubo estudiantes con nivel de logro destacado en el grupo experimental post test; lo cual es superior a las demás observaciones realizadas, en donde hubo principalmente estudiantes con nivel avanzado. por tal manera, se nota que la influencia de la plataforma Lichess en el pensamiento nivel – literal por haber alcanzado a un nivel destacado por que los educandos permiten una mejor comprensión de este nivel efectivo, porque se aplican los procedimientos, mecanismos que desarrollan o estimulan los sentidos de establecer estrategias y procedimientos en el juego de ajedrez (Lichess).

4.1.3. Influencia del uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico - nivel inferencial

Tabla 5

Pensamiento crítico - nivel Inferencial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro.

		Grupos			
		Control		Experimental	
		f	%	f	%
Pre test	Inicio	0	0,0%	0	0,0%
	Proceso	5	16,7%	8	26,7%
	Avanzado	24	80,0%	20	66,7%
	Logrado	1	3,3%	2	6,7%
	Logro destacado	0	0,0%	0	0,0%
	Total	30	100,0%	30	100,0%
Post test	Inicio	0	0,0%	0	0,0%
	Proceso	6	20,0%	0	0,0%
	Avanzado	22	73,3%	0	0,0%
	Logrado	2	6,7%	3	10,0%
	Logro destacado	0	0,0%	27	90,0%
	Total	30	100,0%	30	100,0%

Nota: “Resultados del Grupo Control y Experimental”

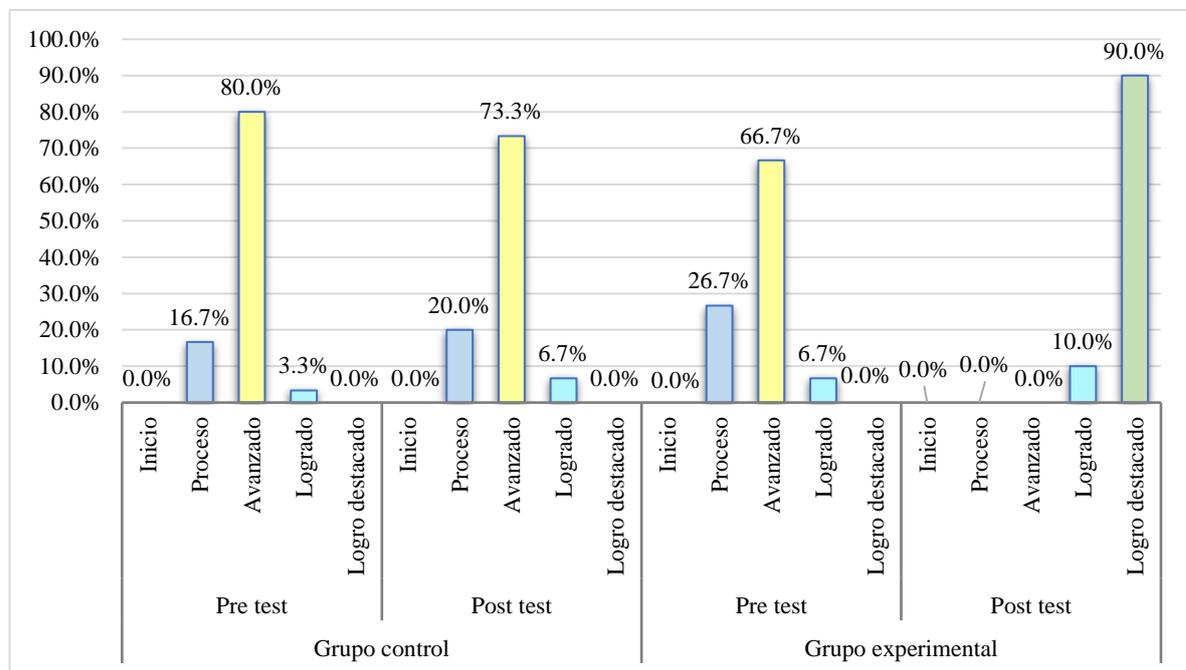


Figura 6. Porcentaje de los resultados del grupo control y experimental.



Interpretación

Se muestra en la tabla y gráfico que, en lo correspondiente al grupo control, en el pre test, el 80,0% de los estudiantes tuvo nivel avanzado de pensamiento crítico en nivel inferencial, le sigue el 16,7% con nivel en proceso; y el 3,3% con nivel logrado. A su vez, en el post test, el 73,3% de los estudiantes mantienen un nivel avanzado de pensamiento crítico en nivel inferencial; seguido por el 20,0% que tuvo nivel en proceso; y el 6,7% tuvo nivel logrado. Por otro lado, en lo concerniente al grupo experimental, en el pre test, el 66,7% tuvo nivel avanzado de pensamiento crítico en nivel inferencial; seguido por el 26,7% que tuvo nivel en proceso; y el 6,7% que tuvo nivel logrado. A su vez, el 90,0% tuvo pensamiento crítico en nivel inferencial; y el 10,0% tuvo nivel logrado. De acuerdo a estos resultados se evidencia que, en el grupo experimental del post test hubo mayoritariamente estudiantes con logro destacado, lo cual es superior a las demás observaciones, en las cuales hubo principalmente estudiantes con nivel avanzado. De tal forma, se nota que la influencia de la plataforma Lichess en el pensamiento nivel – inferencial por haber alcanzado a un nivel destacado por que los estudiantes se involucran fuertemente a la capacidad de permitir que el pensamiento funcione, activando habilidades inherentemente relacionadas con la memoria y los procesos de razonamiento en el juego de línea del ajedrez (Lichess).

4.1.4 Influencia Del uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico-nivel

cri terial

Tabla 6

Pensamiento crítico - nivel criterial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro.

		Grupos			
		Control		Experimental	
		F	%	f	%
Pre test	Inicio	0	0,0%	0	0,0%
	Proceso	7	23,3%	10	33,3%
	Avanzado	19	63,3%	16	53,3%
	Logrado	4	13,3%	4	13,3%
	Logro destacado	0	0,0%	0	0,0%
	Total	30	100,0%	30	100,0%
Post test	Inicio	0	0,0%	0	0,0%
	Proceso	8	26,7%	0	0,0%
	Avanzado	18	60,0%	0	0,0%
	Logrado	4	13,3%	5	16,7%
	Logro destacado	0	0,0%	25	83,3%
	Total	30	100,0%	30	100,0%

Nota: “Resultados del Grupo Control y Experimental”

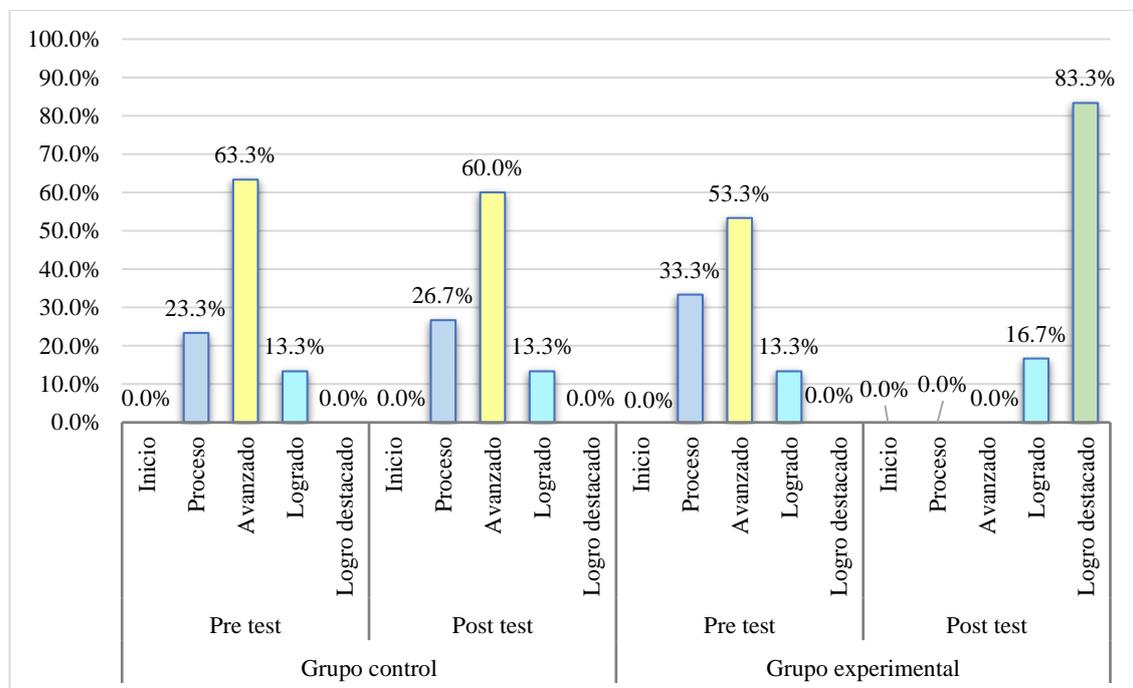


Figura 7. Porcentaje de los resultados del grupo control y experimental.



Interpretación

Tal como se aprecia en la tabla 7 y gráfico 4, en lo tocante al grupo control, en el pre test, el 63,3% de los estudiantes tuvo nivel avanzado de pensamiento crítico en nivel criterial; seguido por el 23,3% con un nivel en proceso; y el 13,3% con nivel logrado. A su vez, en el post test, el 60,0% de los estudiantes obtuvieron un nivel avanzado de pensamiento crítico en nivel criterial; seguido por el 26,7% que tuvo nivel en proceso; y el 13,3% tuvo nivel logrado. Por el contrario, tomando en cuenta al grupo experimental, en el pre test, el 55,3% tuvo nivel avanzado de pensamiento crítico en nivel criterial; seguido por el 26,7% que tuvo nivel en proceso; y el 13,3% tuvo nivel logrado. Por su parte, en el post test, el 83,3% tuvo nivel de logro destacado; seguido por el 16,7% que tuvo nivel logrado. Estos resultados, se evidencia que principalmente hubo estudiantes con nivel de logro destacado en el grupo experimental post test; lo cual es superior a las demás observaciones realizadas, en donde hubo principalmente estudiantes con nivel avanzado. Por lo cual, es notable la influencia de la plataforma Lichess en el pensamiento nivel - crítico por haber alcanzado un nivel destacado, porque los educandos se conllevaron fuertemente en pensar claro y de forma racional en el juego de línea en el ajedrez (Lichess)

Análisis inferencial

Para realizar el análisis inferencial se optó por la estadística no paramétrica al tener variables y dimensiones con escala ordinal. Ello considerando un nivel de significancia de 0,05, también llamado margen de error del 5% o confiabilidad del 95%. Asimismo, antes de evaluar las hipótesis de investigación, preliminarmente, se empleó la prueba de Wilcoxon. Esta prueba se utiliza cuando se quiere observar si hay diferencias significativas entre el pre test y el post de una variable o dimensión. Mediante esta prueba se conoció si hubo un cambio significativo a raíz de la aplicación del uso de la plataforma lichess en cada grupo de

evaluación. Posteriormente, se realizó la evaluación de las hipótesis de investigación, empleando para ello la prueba de U de Mann-Whitney. Esta prueba se utiliza para observar si hay diferencias significativas entre dos grupos acerca de una variable o una dimensión.

4.1.2. Evaluación de si existen diferencias significativas entre el pre test y el post test.

Tabla 7.

Prueba de Wilcoxon para evaluar si existen diferencias significativas entre el pre test y el post test de acuerdo a cada grupo evaluado.

Grupos			Resultado
Variable: Pensamiento crítico	Control	Z	-0,577
		Sig. asintótica(bilateral) valor p	0,564
	Experimental	Z	-5,104
		Sig. asintótica(bilateral)	0,000
Dimensión 1: Nivel literal	Control	Z	-0,500
		Sig. asintótica(bilateral)	0,617
	Experimental	Z	-4,956
		Sig. asintótica(bilateral)	0,000
Dimensión 2: Nivel inferencial	Control	Z	0,000
		Sig. asintótica(bilateral)	1,000
	Experimental	Z	-4,942
		Sig. asintótica(bilateral)	0,000
Dimensión 3: Nivel criterial	Control	Z	-0,206
		Sig. asintótica(bilateral)	0,837
	Experimental	Z	-4,815
		Sig. asintótica(bilateral)	0,000

Interpretación

Se muestra en la tabla que, en lo concerniente a la variable Pensamiento crítico, en el grupo control hubo una significancia de 0,564 (Sig.>0,05) y en el grupo experimental hubo una significancia de 0,000 (Sig.<0,05). Lo que indica que no hubo diferencias significativas entre el pre test y el post test del grupo control, pero sí hubo diferencias significativas en el pre test y el post test del grupo experimental.



Por otro lado, en lo correspondiente a la dimensión 1: Nivel literal, en el grupo control hubo una significancia de 0,617 (Sig.>0,05), y en el grupo experimental hubo una significancia de 0,000 (Sig.<0,05). Esto quiere decir que no hubo diferencias significativas en el pre test y el post test del grupo control, pero sí hubo diferencias significativas en el pre test y el post test del grupo experimental.

A su vez, en relación a la dimensión 2: Nivel inferencial, en el grupo control hubo una significancia de 1,000 (Sig.>0,05), y en el grupo experimental hubo una significancia de 0,000 (Sig.<0,05). Ello muestra que no hubo diferencias significativas entre el pre test y el post test del grupo control, pero sí hubo diferencias significativas en el pre test y el post test del grupo experimental.

Por su parte, en cuanto a la dimensión 3: Nivel criterial, en el grupo control hubo una significancia de 0,837 (Sig.>0,05), y el grupo experimental hubo una significancia de 0,000 (Sig.<0,05). Lo cual quiere decir que no hubo diferencias significativas en el pre test y el post test del grupo control, pero sí hubo diferencias significativas en el pre test y el post test del grupo experimental.

4.1.3. Evaluación de las hipótesis de investigación

Hipótesis general

- H1. El uso de la plataforma Lichess influye positivamente en el pensamiento crítico de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022.



- H0. El uso de la plataforma Lichess no influye positivamente en el pensamiento crítico de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022.

Tabla 8

Prueba U de Mann-Whitney sobre la hipótesis general.

Fases		Variable: Pensamiento crítico
Pre test	U de Mann-Whitney	434,500
	W de Wilcoxon	899,500
	Z	-0,340
	Sig. asintótica(bilateral)	0,733
Post test	U de Mann-Whitney	3,000
	W de Wilcoxon	468,000
	Z	-7,134
	Sig. asintótica(bilateral)	0,000

Interpretación

Se muestra en la tabla que, en el pre test, hubo una significancia de 0,733 (Sig.>0,05). Por lo cual, en el pre test, no hubo diferencias significativas entre el grupo control y el grupo experimental en cuanto al pensamiento crítico. Por otro lado, en el post test, hubo una significancia de 0,000 (Sig.<0,05). De manera que en el post test, sí hubo diferencias significativas entre el grupo control y el grupo experimental en cuanto al pensamiento crítico. De acuerdo a estos resultados, se rechaza la hipótesis nula, y se infiere que el uso de la plataforma Lichess influye positivamente en el pensamiento crítico de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022.

Hipótesis específica 1

- H1. El uso de la plataforma Lichess influye significativamente en el pensamiento crítico - nivel literal de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022.

- H0. El uso de la plataforma Lichess no influye significativamente en el pensamiento crítico - nivel literal de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022.

Tabla 9

Prueba U de Mann-Whitney sobre la hipótesis específica 1

Fases		Dimensión 1: Nivel literal
Pre test	U de Mann-Whitney	372,000
	W de Wilcoxon	837,000
	Z	-1,487
	Sig. asintótica(bilateral)	0,137
Post test	U de Mann-Whitney	6,000
	W de Wilcoxon	471,000
	Z	-6,960
	Sig. asintótica(bilateral)	0,000

Interpretación

De acuerdo a la tabla 10 se evidencia que, en el pre test, hubo una significancia de 0,137 (Sig.>0,05). Por lo cual, en el pre test, no hubo diferencias significativas entre el grupo control y el grupo experimental en cuanto al pensamiento crítico en el nivel literal. A su vez, en el post test, hubo una significancia de 0,000 (Sig.<0,05). Lo cual indica que, en el post test, sí hubo diferencias significativas entre el grupo control y el grupo experimental en cuanto al pensamiento crítico. En vista de estos resultados, se infiere que el uso de la plataforma lichess influye significativamente en el pensamiento crítico - nivel literal de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022.

Hipótesis específica 2

- H1. El uso de la plataforma lichess influye significativamente en el pensamiento crítico - nivel inferencial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022.

- H0. El uso de la plataforma lichess no influye significativamente en el pensamiento crítico - nivel inferencial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022.

Tabla 10

Prueba U de Mann-Whitney sobre la hipótesis específica 2

Fases		Dimensión 2: Nivel inferencial
Pre test	U de Mann-Whitney	419,000
	W de Wilcoxon	884,000
	Z	-0,594
	Sig. asintótica(bilateral)	0,553
Post test	U de Mann-Whitney	3,000
	W de Wilcoxon	468,000
	Z	-7,134
	Sig. asintótica(bilateral)	0,000

Tal como se muestra en la tabla, en el pre test, hubo una significancia de 0,533 (Sig.>0,05). Por lo cual, en el pre test, no hubo diferencias significativas entre el control y el grupo experimental en cuanto al pensamiento crítico en el nivel inferencial. Por otro lado, en el post test, hubo una significancia de 0,000 (Sig.<0,05). Lo cual indica que, en el post test, sí hubo diferencias significativas entre el grupo control y el grupo experimental en cuanto al pensamiento crítico. De acuerdo a estos resultados, se rechaza la hipótesis nula, y se infiere que el uso de la plataforma Lichess influye significativamente en el pensamiento crítico - nivel inferencial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 “Señor de Huanca” Azángaro-2022.

Hipótesis específica 3

- H1. El uso de la plataforma Lichess influye significativamente en el pensamiento crítico - nivel criterial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 “Señor de Huanca” Azángaro-2022.

- H0. El uso de la plataforma Lichess no influye significativamente en el pensamiento crítico - nivel criterial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022.

Tabla 11

Prueba U de Mann-Whitney sobre la hipótesis específica 3

Fases		Dimensión 3: Nivel criterial
Pre test	U de Mann-Whitney	411,000
	W de Wilcoxon	876,000
	Z	-0,654
	Sig. asintótica(bilateral)	0,513
Post test	U de Mann-Whitney	10,000
	W de Wilcoxon	475,000
	Z	-6,876
	Sig. asintótica(bilateral)	0,000

Se evidencia en la tabla, que en el pre test, hubo una significancia de 0,513 (Sig.>0,05). De manera que, en el pre test, no hubo diferencias significativas entre el grupo control y el grupo experimental en cuanto al pensamiento crítico en el nivel criterial. A su vez, en el post test, hubo una significancia de 0,000 (Sig.<0,05). Lo cual indica que, en el post test, sí hubo diferencias significativas entre el grupo control y el grupo experimental en cuanto al pensamiento crítico en el nivel criterial. En vista de estos resultados, se infiere que el uso de la plataforma lichess influye significativamente en el pensamiento crítico - nivel criterial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022.



4.2. DISCUSIÓN

De acuerdo al objetivo general se propuso demostrar la influencia del uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico de los estudiantes. De manera que finalmente se aplicó la prueba de U de Mann-Whitney, con la cual en el post test, dio una relevancia de 0,000 (Sig.<0,05). Por lo cual se permitió indicar que el uso de la plataforma Lichess influye positivamente en el pensamiento crítico de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022. Esto significa que mejoró los procesos, estrategias y expresiones que los estudiantes utilizan para resolver problemas, tomar decisiones y aprender nuevos conceptos. Este resultado es similar al de la investigación de Díaz (2021), el cual también encontró una Sig. de 0,000 (Sig.<0,05) en el post test. Por lo cual, este autor determinó que el programa que aplicó mejoró el pensamiento crítico de los estudiantes de sexto grado de primaria de una Institución Educativa de Lima -2021. También tiene concordancia con la investigación de Hualla (2021), se encontró que el grado de progreso de los estudiantes en la comprensión de textos tuvo un impacto positivo y significativo en su pensamiento crítico, según lo observado por A.M. Un estadístico igual a 0. El parámetro de referencia es 0.000, y su significado bilateral es menor que 556. Total 0.50.

Asimismo, considerando el objetivo específico 1, se aplicó principalmente la prueba de U de Mann-Whitney. Esta prueba en el post test entregó un resultado de significancia de 0,000 (Sig.<0,05). De manera que se determinó que el uso de la plataforma Lichess influye significativamente en el pensamiento crítico - nivel literal de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022. Esto quiere decir que los estudiantes mejoraron en su capacidad para reconocer el texto de forma explícita. Este



resultado resulta parecido al de la investigación de Salazar (2018). Este autor encontró un Sig. de 0,000 en el post test, de manera que pudo determinar que el programa que aplicó mejoró el nivel literal de los estudiantes correspondiente a la I.E. N° 80821 “César Vallejo” de La Esperanza.

Asimismo, considerando el objetivo específico 1, se aplicó principalmente la prueba de U de Mann-Whitney. Esta prueba en el post test entregó un resultado de significancia de 0,000 (Sig.<0,05). De manera que se determinó que el uso de la plataforma Lichess influye positivamente en el pensamiento crítico - nivel literal de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022. Esto quiere decir que los estudiantes mejoraron en su capacidad pensamiento crítico. Este resultado resulta parecido por que influye positivamente al de la investigación de Bohorquez (2018) y Pastor (2018), en donde estos dos autores encontraron una signinificancia de 0,000 que influye positivamente en su aplicación.

Corroborando a esto en el objetivo general, el uso de la plataforma Lichess mejora el nivel de pensamiento crítico. Este fundamento es parecido a la investigación de Edgar (2018), el puntaje de 53.33 % del grupo experimental se encuentra en la escala satisfactoria, lo que demuestra el éxito de la implementación del programa DPC. La conclusión más reveladora fue la efectividad del programa de desarrollo del pensamiento crítico aplicado como herramienta y su gran influencia en el desarrollo de este pensamiento.

Así mismo en la plataforma Lichess, que está basado netamente en la práctica de ajedrez se propuso para potenciar y mejorar los niveles de pensamiento crítico en la institución educativa 72723 Señor de Huanca. Esto es parecido la investigación de Bautista (2021), el propósito de este estudio fue proponer un programa basado en el ajedrez para



potenciar los procesos cognitivos de los estudiantes de las instituciones educativas básicas, Patapo, Chiclayo 2021.

Por otro lado, el uso de la plataforma Lichess se implementó exclusivamente para mejorar el nivel del pensamiento crítico de los estudiantes de la institución educativa 72723 Señor de Huanca, ya que solo el 3,3 % en el pre-test se encontraban en el nivel logrado y un 0,0 % en el nivel de logro destacado, debido a que el nivel de pensamiento crítico es un problema recurrente en el ámbito educativo. Este resultado se fundamenta en la investigación de Chura (2021), el presente estudio hace referencia al nivel de pensamiento crítico de los estudiantes de los colegios San Antonio de Padua y Carlos Rubina Burgos del Departamento de Puno de la ciudad de Puno en el año 2019. la mayoría de los estudiantes de dichas instituciones educativas tienen un nivel de pensamiento crítico deficiente y en ocasiones regular.

Por su parte, de acuerdo al objetivo específico 2, se utilizó finalmente la prueba de U de Mann-Whitney; con la cual se obtuvo una Sig. de 0,00 (Sig.<0,05). De manera que se halló que el uso de la plataforma lichess influye significativamente en el pensamiento crítico - nivel inferencial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022. Este resultado indica que los estudiantes mejoraron en su capacidad para que su pensamiento funcione, activando sus habilidades inherentes asociados con la memoria y su razonamiento. Este resultado es parecido al de la investigación de Rojas (2018). Este autor halló también una Sig de 0,000 (Sig.<0,05) en el post test. De manera que halló que el programa de lectura comprensiva influyó significativamente en el nivel inferencial de los estudiantes de 6to de primaria de I.E. Virgen Inmaculada de Chorrillos.



Finalmente, en relación al objetivo específico 3, aplicando la prueba de U de Mann-Whitney se halló una Sig. de 0,000 (Sig.<0,05). De manera que se determinó que el uso de la plataforma Lichess influye significativamente en el pensamiento crítico - nivel criterial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022. De acuerdo a este resultado se infiere que los estudiantes mejoraron en su pensamiento reflexivo e independiente para realizar juicios confiables sobre la credibilidad de su afirmación o la conveniencia que representa una determinada acción. Este resultado es similar al de Salazar (2018). El cual halló una Sig. de 0,000 (Sig.<0,05) en el post test; de manera que determinó que el programa Estradip mejora el nivel crítico de los estudiantes de primaria de la I.E. N° 80821 “César Vallejo” de la Esperanza.

Por otro lado, en el post test, el 83,3% tuvo nivel de logro destacado; seguido por el 16,7% que tuvo nivel logrado. En vista a estos resultados, se evidencia que principalmente hubo estudiantes con nivel de logro destacado en el grupo experimental post test; lo cual es superior a las demás observaciones realizadas, en donde hubo principalmente estudiantes con nivel avanzado, se puede resaltar que se supera los porcentajes de niveles de pensamiento crítico con la aplicación de la plataforma Lichess. Esto contrastando a la investigación de Loaiza y Osorio (2018), brindan un panorama de los estudios extranjeros sobre la variable de investigación nivel de habilidades de pensamiento crítico (bajo, medio y alto) con 546 estudiantes; se concluyó que el 60.2 por ciento se encuentran en el nivel medio, el 28.3 por ciento en el nivel bajo y el 11.5 por ciento en el nivel alto; De igual forma, especialmente en la capacidad de análisis de la información, 88 estudiantes se encuentran en un nivel medio, un 8% en un nivel bajo y un 4% en un nivel alto; capacidad para concluir consecuencias, el 80% muestra un nivel medio, el 16% un nivel bajo y el 4% un nivel avanzado; Capacidad de



ofrecer alternativas, el 72% indica nivel medio, 24% bajo y 4% nivel alto; y en la capacidad de argumentar posiciones el 64% representa un nivel medio, el 28% bajo y el 8% alto.



V. CONCLUSIONES

Primera: El uso de la plataforma Lichess demuestra que es eficiente para mejorar el pensamiento crítico, en los estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa Primaria Señor de Huanca Azángaro, puesto que el promedio de logro destacado de la pre-test en el grupo experimental fue de 0,0 puntos, mientras que el promedio del post-test fue de 90,0 puntos; además en el grupo control en el logro destacado se obtuvo al inicio un promedio de 0,0 puntos y en la prueba de salida 0,0 puntos; esto demuestra la diferencia de medias entre el grupo control y el grupo experimental, el cual es corroborado por la prueba estadística de U de Mann-Whitney para la comparación de medias, donde se obtuvo un valor menor al nivel de significancia propuesto 0,000 (Sig.<0,05), lo cual demuestra estadísticamente, la eficacia de la plataforma Lichess para mejorar el nivel de pensamiento crítico.

Segunda: El uso de la plataforma Lichess como herramienta, es eficiente para mejorar el nivel de pensamiento crítico - nivel literal, en los estudiantes del sexto grado de la IEP N° 72723 “Señor de Huanca” – Azángaro, se evidencia que, de acuerdo al grupo control, estos datos son corroborados con la prueba de U de Mann-Whitney; con la cual se obtuvo que en el grupo control hubo una significancia de 0,617 (Sig.>0,05), y en el grupo experimental tuvo una significancia de 0,000 (Sig.<0,05). Esto quiere decir que no hubo diferencias significativas en el pre test y el post test del grupo control, pero sí hubo diferencias significativas en el pre test y el post test del grupo experimental.



Tercera: El uso de la plataforma Lichess como herramienta, es eficiente para mejorar el nivel de pensamiento crítico - nivel inferencial, en los estudiantes del sexto grado de la IEP N° 72723 “Señor de Huanca” – Azángaro, se evidencia que, estos datos son corroborados con la prueba de U de Mann-Whitney; con la cual se obtuvo que en el grupo control hubo una significancia de 1,000 (Sig.>0,05), y en el grupo experimental hubo una significancia de 0,000 (Sig.<0,05). Ello muestra que no hubo diferencias significativas entre el pre test y el post test del grupo control, pero sí hubo diferencias significativas en el pre test y el post test del grupo experimental.

Cuarta: El uso de la plataforma Lichess como herramienta, es eficiente para mejorar el nivel de pensamiento crítico - nivel criterial, en los estudiantes del sexto grado de la IEP N° 72723 “Señor de Huanca” – Azángaro, se evidencia que, estos datos son corroborados con la prueba de U de Mann-Whitney; con la cual se obtuvo una significancia de 0,837 (Sig.>0,05), y el grupo experimental hubo una significancia de 0,000 (Sig.<0,05). Lo cual quiere decir que no hubo diferencias significativas en el pre test y en el post test del grupo control, sin embargo, hubo diferencias significativas en el pre test y el post test del grupo experimental.



VI. RECOMENDACIONES

- Primera** : A los especialistas, docentes de la institución educativa primaria señor de huanca y a los interesados en mejorar el nivel de pensamiento crítico, implementar y promover talleres dirigidos al uso de la plataforma Lichess, ya que esta plataforma mejora y potencia el nivel de pensamiento crítico.
- Segunda** : A las autoridades y representantes locales y regionales, proponer talleres basados en uso de plataformas e innovación educativa dentro de la curricula regional diversificada, incorporando el uso de la plataforma Lichess, debido a que esta herramienta digital muestra eficacia, básicamente en estudiantes en etapa pedagógica por que incrementa su nivel de pensamiento crítico además de brindar múltiples beneficios.
- Tercera** : A los docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación, incorporar talleres basados en el uso de la plataforma Lichess dentro del desarrollo de sus sesiones virtuales, debido a su impacto en la mejora de los niveles del pensamiento crítico, para que con la posterioridad pueda incorporarse como parte del uso herramientas tecnológicas en los futuros profesionales de la Educación
- Cuarta** : A la Plana jerárquica y docente de la Institución Educativa Primaria N° 72723 “Señor de Huanca” - Azángaro, una vez de hacerles conocimiento de los resultados de la tesis, implementar el uso de la plataforma Lichess, como parte de afianzar, interactuar tecnológicamente y a su vez potenciar los niveles



de pensamiento crítico en los niños, añadido a ello podrán aprender y mejorar sus capacidades lúdicas basados en el ajedrez.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso Serrano, A., & Garcia Sanz, L. (2010). *Metodo de Investigacion de Enfoque experimental* . colombia .
- Arias Gonzales, J. L. (2020). *TECNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION CIENTIFICA*. Peru .
- Avila Cedillo, G. J. (2017). *Los instrumentos y técnicas como cuestiones indisolubles en el corpus teórico-metodológico del accionar del Trabajador Social*. Mexico.
- Bautista Barrios, Y. I. (2021). *Programa de ajedrez para mejorar procesos cognitivos en estudiantes* . Chiclayo-Peru .
- Benavides Urbano , C. F. (2021). *Habilidad Del Pensamiento Inferencial en la Comprension Lectora de los Estudiantes del Grado Septimo en la ENSUP – NARIÑO, 2020*. Lima-peru.
- Berdejo Corrales , K. B., & Perez Del Solar, M. X. (2021). *El debate y el Pensamiento Crítico de las Estudiantes del Tercer Grado de Secundaria en el Área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica de la Institución Educativa Estatal Virgen de Fátima del Distrito de San Sebastián, Cusco. 2020 en periodo de emerg.* Cusco.
- Bohorquez, J. J. (2018). *Programa de lectura comprensiva basado en habilidades cognitivas para incrementar la comprensión lectora en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Virgen Inmaculada de Chorrillos – 2018*. Peru.
- Calderon Valenzuela, D. (07 de 02 de 2021). *lichess.org/forum*. Obtenido de lichess.org: <https://lichess.org/forum/team-madrid-chess-academy/beneficios-del-ajedrez>
- Campo Carrasco, L. (2018). *El Pensamiento Crítico desde la Perspectiva de los Docentes Universitarios*. Madrid-España.



- Carrillo Flores, A. L. (2015). *Métodos de la Investigación: Poblacion y muestra*. Obtenido de <http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/35134>: <http://hdl.handle.net/20.500.11799/35134>
- Chura, J. C. (2021). *Nivel de Pensamiento Crítico de los Estudiantes de las Instituciones Educativas Secundarias “San Antonio de Padua” y “Carlos Rubina Burgos” – Puno*. Peru.
- Coaquira., R. F. (2021). *Pensamiento crítico en los Estudiantes del ciclo avanzado del Centro de Educación Básica alternativa “Señor de los Milagros” del distrito de Ilave, 2019*. Peru.
- Coronel Perez, V. (2019). *Aplicación de la técnica del cuento para desarrollar el nivel literal de comprensión lectora de textos narrativos, en el area de Comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 522 del Caseri Andamarca - Distrito de Santo Tomas*. Lambayeque - Perú.
- Diaz Rodrigues, N. d. (2021). *El programa “Leo, comprendo y resuelvo” en la mejora del pensamiento crítico y comprensión lectora en estudiantes de una Institución Educativa de Lima - 2021*. Peru.
- Edgar, M. T. (2018). *Aplicación del programa dpc en el desarrollo del pensamiento crítico en el área de ciencias sociales en los estudiantes de la i.e.s. indalecio trillo vargas arequipa – 2017*. Puno, Peru.
- Gil Chaves, L., & Flores Romero, R. (2011). *Desarrollo de habilidades de pensamiento inferencial y comprensión de lectura en niños de tres a seis años*. Colombia.
- Hernandez Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico.
- Hernandez, L. J. (2020). *El ajedrez como estrategia implementada para apoyar el aprendizaje*. San Luis Potosí, México .



- Huamani Chuquirimay, S., & Quispe Huaman, E. (2020). *El Ensayo y Fortalecimiento de los Niveles del Pensamiento Critico en Estudiantes de la Asignatura Historia de las Ideas en el Peru - UNSAAC 2019*. Cusco.
- Jose Gutvay, M., & Fernandez Amigo, J. (2012). *Criterios de Evaluacion de los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje de un Programa de Ajedrez Digital*. Argentina.
- Ladines Flores, A. G., & Bravo Navarro, W. H. (2020). *Incidencia de la Pandemia COVID-19 en la practica del ajedrez en la provincia de Azuay*. Azuay-Ecuador.
- Mackay Castro, R., & Franco Cortazar, D. E. (2017). *El pensamiento critico*. Ecuador.
- Martin Hornillos, M. (2020). *Ajedres en dispositivos*. Madrid-España.
- Palomino, B. M. (2021). *Habilidades sociales y pensamiento crítico en estudiantes de 4to y 5to grado de la institución educativa secundaria carlos rubina burgos de puno, 2021*. Peru.
- Perez Coronel, V. (2019). *Apliccaión de la técnica del cuento para desarrollar el nivel literal de comprensión lectora de textos narrtivos en el área de comunicación en los niños de 5 años de la IEI. N° 522 del Caserio Andamarca, Distrito de Santo Tomas de Andamarca - 2018*. Lambayeque-Peru.
- Places Quinatoa, A. L. (2017). *El desarrollo del pensamiento crítico en el rendimiento escolar de los niños y niñas del sexto año de educación general básica paralelo único de la unidad educativa "totoras "de la ciudad de ambato*. Ecuador.
- Quispe Huaman, E., & Huamani Chuquirimay, S. (2019). *El ensayo y fortalecimiento de los niveles de penssmiento crítico en estudiantes de la asignatura Historia de las ideas en el Perú - Especialidad - Ciencias Sociales, Escuela Profesional de Educación - UNSAAC*. Cusco.
- Roberto Hernandez , S. (2014). *Metodologia de investigacion*. mexico.



Salas Palomino, B. M. (2021). *Habilidades Sociales y Pensamiento Crítico*.

Salazar Calderon, Z. R. (2018). *Programa “Estradip” en el aprendizaje de la comprensión*.

Peru.

Sampieri, R. H. (2014). *metodologia de investigacion* (Vol. sexta edicion). Mexico: interamericana editores.

Taborda, Y., & Lopez, L. (2020). *Pensamiento crítico: una emergencia en los ambientes virtuales de aprendizaje*. Colombia.

Valenzuela , J. (2007). Motivación y Pensamiento Crítico: Aportes para el estudio de esta relación. *Revista Electrónica de Motivación y Emoción*, 9.

Vejarano Criollo , S. N., & Chamorro Ortega, C. P. (2019). *El Uso De La Técnica “Lo Que Sé, Lo Que Quiero Aprender, Y Lo Que Aprendí” Para Mejorar El Nivel Literal*.

Ecuador.



ANEXOS



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siage.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica											
Número y/o Nombre		SEÑOR DE HUANCA				Gestión ⁽¹⁾	PGD	Inicio	15/03/2022	Fin	17/12/2022	Dpto.	PUÑO										
Código	1 8 0 0 0 0 1	Código Modular	0 3 0 6 9 9 3		Característica ⁽²⁾	PC	Programa ⁽³⁾	Datos del Estudiante				Prov.	AZANGARO										
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL AZANGARO	Resolución de Creación N°	RS N° 748-1941		Forma ⁽⁴⁾	Esc	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Dist.	AZANGARO				
		Nivel/Ciclo ⁽⁵⁾	PRI	Grado/Edad ⁽⁶⁾	6	Sección ⁽⁶⁾												B	Turno ⁽⁹⁾	M	Centro Poblado		
		Modalidad ⁽⁷⁾	EBR		Nombre Sección (Solo Inicial)																AZANGARO		
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)				Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD		
						Día	Mes	Año														Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾	
1	D.N.I. : 6.0.0.6.3.9.4.2	ANAHUA VILA, Dalton				24	10	2008	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
2	D.N.I. : 6.2.7.2.4.5.2.5	CARITA ORE, Henderson Aly				29	03	2011	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
3	D.N.I. : 6.2.3.0.8.5.6.0	CCASO HUAYTA, Romina				04	03	2011	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
4	D.N.I. : 6.2.7.2.4.3.4.6	CENTE QUEWAYA, Danna Clara				27	01	2011	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI						
5	D.N.I. : 6.2.5.1.5.3.8.2	COPAYU LARICO, Leonard David				28	08	2010	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI						
6	D.N.I. : 6.2.6.5.0.1.8.0	CCORI CANCHA, Daniel				28	06	2010	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI						
7	D.N.I. : 6.2.7.2.4.3.7.4	FLORES CAHUA, Michell				06	11	2010	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
8	D.N.I. : 6.2.3.0.7.7.5.8	FLORES COILA, Lucio				29	03	2011	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
9	D.N.I. : 6.2.2.0.2.8.2.8	FLORES CHIPANA, Luzmarina				15	02	2011	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
10	D.N.I. : 6.2.3.0.7.7.5.2	HUANCA PINTO, Raquel				12	02	2011	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI						
11	D.N.I. : 6.2.1.8.0.5.0.4	HUANCA PINTO, Dayron				15	06	2010	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
12	D.N.I. : 6.2.6.3.6.5.7.0	HUANCA MAMANI, Ruby				29	08	2008	M	P	P	NO	SI	C	NO	S	SI						
13	D.N.I. : 6.2.1.6.9.6.8.2	ILLA HUACA, Leidy				25	11	2010	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
14	D.N.I. : 6.2.7.2.4.2.8.1	LOPE CUEVAS, Jose Iam				29	12	2010	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI						
15	D.N.I. : 6.2.7.2.4.5.3.3	MAMANI OSORIO, Yoshimar				20	10	2010	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI						
16	D.N.I. : 6.2.6.5.0.1.1.0	MAMANI PACCI, Antonio				17	06	2010	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
17	D.N.I. : 6.2.3.0.8.8.7.3	MAMANI VALDEZ, Romina				22	03	2011	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
18	D.N.I. : 6.2.5.1.5.7.8.6	MAMANI VILA, Criss				03	11	2010	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
19	D.N.I. : 6.2.6.5.0.1.4.7	MESTAS MESTAS, Carla Paola				08	06	2010	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI						
20	D.N.I. : 6.2.5.1.5.6.4.5	PARINA MONROY, Roel Benji				26	09	2010	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						
21	D.N.I. : 6.1.6.0.2.5.8.8	PARI GUEVARA, Cristian Renato				26	03	2010	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI						

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBREBE: (NI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria

Para el caso EBA: (NI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado

(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.

(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial, registrar Edad (0,1,2,3,4,5).

En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.

En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3° Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°

Colocar "x" si en la nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr)

(4) Característ.: (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado

Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia

(6) Sección : A, B, C... Colocar "x" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial

(7) Gestión : (PGD) Pto. de gestión directa, (PGP) Pto. de Gestión Privada, (PR) Privada

(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes

(PSJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos

(PBJ) PEBAJA/PBEAJA: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.

Colocar "x" en caso de no corresponder

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche

(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reintegrante.

Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante

(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro

(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera

(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior

(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro

En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco

(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.

(16) N° de DNI o Cod. Del Est.: El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.



N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽⁹⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁶⁾			
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive SI/NO	Madre vive SI/NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI/NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(14)	Código Modular	Número y/o Nombre - R/JRD
22	D-N-I-6-2-6-5-0-0-1-9	PARICOTO QUILLA, Miguel	28	04	2010	H	P	P	S	S	C	NO	6	S					
23	D-N-I-6-2-5-6-5-0-9-6	RAMOS QUINTO, Yefer	24	04	2010	H	P	P	S	S	C	NO	7	S					
24	D-N-I-6-2-6-5-0-1-0-2	RAMOS VILCA, Joel Wilber	24	05	2010	H	P	P	NO	S	C	NO	5	S					
25	D-N-I-6-2-1-5-0-1-5-5	SAMATA PIO, Yen Ander	24	11	2010	M	P	P	S	S	C	NO	SP	S					
26	D-N-I-6-2-7-2-4-2-7-6	TAPIA MAMANÍ, Brighth	29	12	2010	M	P	P	S	S	C	NO	6	S					
27	D-N-I-6-2-2-3-6-5-8-9	TARQUI VALDEZ, Brisa	11	10	2010	M	P	P	S	S	C	NO	5	S					
28	D-N-I-7-4-3-4-1-4-3-8	TONCO BARRIENTOS, Guadalupe	27	06	2010	M	P	P	S	S	C	NO	5	S					
29	D-N-I-6-2-1-2-2-6-8-6	VILA MAYTA, Enrique	09	03	2010	H	P	P	S	S	C	NO	5	S					
30	D-N-I-6-2-7-2-4-4-0-4	VILCA LIVISI, Jean	22	11	2010	H	P	P	S	S	C	NO	5	S					
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	17
Mujeres	13
Total	30

MAMANI COLQUE, Romal Frollan

Responsable de la matrícula

Firma - Post Firma

MASCO CHOQUEHUANCA, Alberto

Director (a) de la Institución Educativa

Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
067-2021	23	03	2021



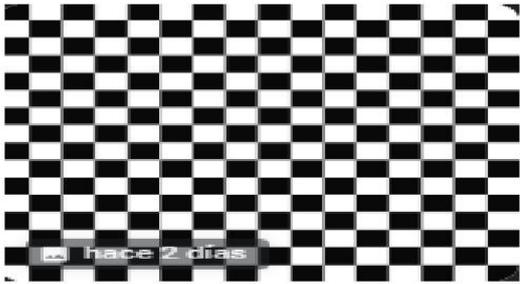
ANEXO 2

Planificaciones

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°	1
------------------------------------	----------

I. DATOS INFORMATIVOS					
1.1.I.E.P.	N° 72723 Señor de Huanca Azángaro				
1.2.CICLO	V	Grado	6to	Sección	“A”
1.3.DOCENTE	Jesus Angel Calcina Ramos & Roman Ober Gutierrez Calloapaza				
1.4.FECHA	01/08/2022				
1.5.TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	Conocemos el tablero de ajedrez en virtualidad.				
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE					
2.1.Estándar de aprendizaje					
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas. Hace uso de estrategias de cooperación y oposición seleccionando los diferentes elementos técnicos y tácticos que se pueden dar en la práctica de actividades lúdicas y pre deportivas, para resolver la situación de juego que le dé un mejor resultado y que responda a las variaciones que se presentan en el entorno.					
Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia y/o producto de aprendizaje
Educación Física	Interactúa a través de sus habilidades socio motrices.	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Participa en actividades lúdicas, pre deportivas y deportivas en las que pone en práctica diversas estrategias; adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno.	Dificultades en los ajustes que realizó para alcanzar los propósitos del área.	Comprende y busca una buena ubicación para el tablero de ajedrez en lo virtual
2.2. Enfoque Transversal					
Enfoque	Valor	Actitud Observable			
Búsqueda de la excelencia	Flexibilidad Apertura	Docentes y estudiantes demuestran flexibilidad para el cambio y la adaptación a circunstancias diversas orientados a objetos de mejora personal o grupal.			

III. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	
3.1.Descripción de la Actividad de Aprendizaje	
En esta actividad de aprendizaje desarrollaremos la ubicación del tablero de ajedrez.	
¿Qué haremos en la actividad de aprendizaje del día de hoy?	¿Qué necesito?
En esta sesión ubicamos las piezas en el tablero a donde lo corresponden.	<ul style="list-style-type: none"> Tablero de ajedrez Piezas de ajedrez Celular

		<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Tablet 	
N°	SECUENCIA DIDÁCTICA ¿Cómo lo debo hacer?	RECURSOS ¿Qué necesito?	TIEMPO
INICIO	Damos inicio saludando amablemente a los estudiantes de manera virtual		
1	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Seguidamente converso activamente con los sobre el Ajedrez. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Cuál es la posesión correcta de colocar el tablero? ❖ ¿Cómo se coloca el tablero? <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Para ustedes es fácil jugar en lo virtual el ajedrez? <p style="text-align: center;">Propósito</p> <p>Hoy Conocemos el tablero de ajedrez en virtualidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hago el recuerdo sobre los acuerdos de convivencia a los estudiantes. 		15 Minutos
Desarrollo	<p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Cómo se jugará el ajedrez? ➤ ¿Es importante jugar? ➤ Seguidamente doy inicio de la sesión que hemos informado a los estudiantes ➤ Hacemos que los estudiantes estén bien atentos a la explicación que se le va dar sobre el tablero. ➤ Posterior a ello indicamos a los estudiantes que tenga algún apunte.  <p>Análisis de la información</p> <p>Después de haber culminado la explicación de cómo colocar el tablero de ajedrez pasamos a la siguiente orden de las piezas de ajedrez.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Casilla blanca a la derecha ❖ Peones en la segunda fila ❖ Torres en las esquinas ❖ Caballos a lado de las torres ❖ Alfiles al lado de los caballos 	<p>Laptop</p> <p>Celular</p> <p>Tablet</p>	30 Minutos

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La dama en su color ❖ El rey a lado de la dama ❖ Las blancas mueven Primero  <p>Posterior a ello doy pase a los estudiantes para que puedan preguntar sus dudas sobre lo que realizamos durante el tiempo que estuvimos explicando durante la sesión.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ culminando realizo algunas interrogantes. <p>Toma de decisión</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Seguidamente pasamos que los estuantes realicen el armado del tablero con sus piezas. ✓ En seguida paso a revisar si lo hicieron bien la ubicación del tablero.  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Finamente damos a explicar que tan importante es la ubicación del tablero de ajedrez ✓ Finalmente Pasamos a que los estudiantes tengan ya la ubicación del tablero 		<p>45 Minutos</p>
<p>Final</p>	<p>Seguidamente realizamos interrogaciones</p>		
<p>Evaluación</p>	<p>¿Qué les pareció la sesión de hoy? ¿Qué tal tuvieron alguna dificultad? Concluimos felicitando a los estudiantes por haber sido partícipes en esta sesión.</p>		<p>10 Minutos</p>
<p>IV. BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA</p>			
<p>Ministerio de educación. (2017). Programa curricular de Educación Primaria. Lima.</p>			



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

2

I. DATOS INFORMATIVOS					
1.1.I.E.P.	N° 72723 Señor de Huanca Azángaro				
1.2.CICLO	V	Grado	6to	Sección	"A"
1.3.DOCENTE	Jesus Angel Calcina Ramos & Roman Ober Gutierrez Calloapaza				
1.4.FECHA	05/08/2022				
1.5.TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	"Conocemos el valor de las piezas de ajedrez"				
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE					
2.1. Estándar de aprendizaje					
Resuelve problemas de equivalencias, regularidades o relaciones de cambio entre dos magnitudes o entre expresiones; traduciéndolas a ecuaciones que combinan las cuatro operaciones, a expresiones de desigualdad o a relaciones de proporcionalidad directa, y patrones de repetición que combinan criterios geométricos y cuya regla de formación se asocia a la posición de sus elementos.					
Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia y/o producto de aprendizaje
Matemática	Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio.	Usa estrategias y procedimientos para encontrar equivalencias y reglas generales	Participa en actividades lúdicas, pre deportivas y deportivas en las que pone en práctica diversas estrategias; adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno.	Dificultades en los ajustes que realizó para alcanzar los propósitos	Comprende y busca una equivalencia de cambio sobre las piezas del ajedrez
2.2. Enfoque Transversal					
Enfoque	Valor	Actitud Observable			
Búsqueda de la excelencia	Flexibilidad Apertura	Docentes y estudiantes demuestran flexibilidad para el cambio y la adaptación a circunstancias diversas orientados a objetos de mejora personal o grupal.			
III. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE					
3.1. Descripción de la Actividad de Aprendizaje					
En esta actividad de aprendizaje desarrollaremos el valor de cada una de las piezas del ajedrez					
¿Qué haremos en la actividad de aprendizaje del día de hoy?				¿Qué necesito?	
En esta sesión conocemos los valores de cada pieza del ajedrez.				<ul style="list-style-type: none"> • Tablero de ajedrez • Piezas de ajedrez • Celular 	

		<ul style="list-style-type: none"> Laptop Tablet 																									
Nº	SECUENCIA DIDÁCTICA ¿Cómo lo debo hacer?	RECURSOS ¿Qué necesito?	TIEMPO																								
INICIO	Damos inicio saludando amablemente a los estudiantes de manera virtual																										
1	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Seguidamente converso activamente con los sobre el valor. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿las piezas tendrán valor? ❖ ¿Cómo sabremos? <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Para ustedes el fácil saber? <p>Propósito</p> <p>Hoy Conocemos el valor de las piezas del ajedrez.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hago el recuerdo sobre los acuerdos de convivencia a los estudiantes. 		15 Minutos																								
Desarrollo	<p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Cómo sabremos los valores de las piezas? ➤ ¿Sera necesario saber los valores de las piezas? ➤ Seguidamente doy inicio de la sesión que hemos informado a los estudiantes ➤ Hacemos que los estudiantes estén entusiasmado a la explicación que se le va dar sobre el tablero. ➤ Posterior a ello indicamos a los estudiantes que tenga algún apunte. <p>Análisis de la información</p> <p>Seguidamente pasamos a la explicación de los valores de las piezas del ajedrez.</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>1 Rey</td> <td></td> <td></td> <td>Infinito</td> </tr> <tr> <td>1 Dama</td> <td></td> <td></td> <td>9 puntos</td> </tr> <tr> <td>2 Torres</td> <td></td> <td></td> <td>5 puntos</td> </tr> <tr> <td>2 Alfiles</td> <td></td> <td></td> <td>3 puntos</td> </tr> <tr> <td>2 Caballos</td> <td></td> <td></td> <td>3 puntos</td> </tr> <tr> <td>8 Peones</td> <td></td> <td></td> <td>1 puntos</td> </tr> </tbody> </table> <p>Posterior a ello doy pase a los estudiantes para que puedan preguntar sus dudas sobre lo que realizamos durante el tiempo que estuvimos explicando</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ culminando realizo algunas interrogantes. <p>Toma de decisión</p>	1 Rey			Infinito	1 Dama			9 puntos	2 Torres			5 puntos	2 Alfiles			3 puntos	2 Caballos			3 puntos	8 Peones			1 puntos	<p>Laptop</p> <p>Celular</p> <p>Tablet</p>	30 Minutos
1 Rey			Infinito																								
1 Dama			9 puntos																								
2 Torres			5 puntos																								
2 Alfiles			3 puntos																								
2 Caballos			3 puntos																								
8 Peones			1 puntos																								

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Seguidamente pasamos que los estudiantes realicen en sus dibujar las piezas con sus respectivas valoraciones. ✓ En seguida paso a revisar si lo hicieron bien la ubicación del tablero.  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Finamente damos a explicar que tan importante es saber los valores de las piezas. ✓ Finalmente Pasamos a que los estudiantes tengan conocimiento de los valores. 		<p>45 Minutos</p>
<p>Final</p> <p>Evaluación</p>	<p>Seguidamente realizamos interrogaciones</p> <p>¿Qué les pareció la sesión de hoy?</p> <p>¿Qué tal tuvieron alguna dificultad?</p> <p>Concluimos felicitando a los estudiantes por haber sido participes en esta sesión.</p>		<p>10 Minutos</p>
<p>IV. BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA</p> <p>Ministerio de educación. (2017). Programa curricular de Educación Primaria. Lima.</p>			



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

3

I. DATOS INFORMATIVOS					
1.1.I.E.P.	N° 72723 Señor de Huanca Azángaro				
1.2.CICLO	V	Grado	6to	Sección	"A"
1.3.DOCENTE	Jesus Angel Calcina Ramos & Roman Ober Gutierrez Calloapaza				
1.4.FECHA	09/08/2022				
1.5.TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	"Conocemos la plataforma Lichess del ajedrez"				
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE					
2.1. Estándar de aprendizaje					
Resuelve problemas en los que modela las características y la ubicación de objetos a formas bidimensionales y tridimensionales, sus propiedades, su ampliación, reducción o rotación. Describe y clasifica prismas rectos, cuadriláteros, triángulos, círculos, por sus elementos: vértices, lados, caras, ángulos, y por sus propiedades; usando lenguaje geométrico.					
Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia y/o producto de aprendizaje
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio:	Hace afirmaciones sobre algunas relaciones entre elementos de las formas y su desarrollo en el plano, y explica sus semejanzas y diferencias mediante ejemplos concretos o dibujos con base en su exploración o visualización.	Dificultades en los ajustes que realizó para alcanzar los propósitos de conocer la plataforma Lichess	Comprende y busca la plataforma Lichess.
2.2. Enfoque Transversal					
Enfoque	Valor	Actitud Observable			
Búsqueda de la excelencia	Flexibilidad Apertura	Docentes y estudiantes demuestran flexibilidad para el cambio y la adaptación a circunstancias diversas orientados a objetos de mejora personal o grupal.			

III. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	
3.1. Descripción de la Actividad de Aprendizaje	
En esta actividad de aprendizaje desarrollaremos el ingreso a la plataforma Lichess.	
¿Qué haremos en la actividad de aprendizaje del día de hoy?	¿Qué necesito?
En esta sesión conocemos la plataforma Lichess.	<ul style="list-style-type: none"> • Tablero de ajedrez • Piezas de ajedrez • Celular • Laptop • Tablet

Nº	SECUENCIA DIDÁCTICA ¿Cómo lo debo hacer?	RECURSOS ¿Qué necesito?	TIEMPO
INICIO	Damos inicio saludando amablemente a los estudiantes de manera virtual		
1	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Seguidamente converso activamente con los estudiantes sobre plataformas. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué son las plataformas? ❖ ¿Conoces alguna plataforma? <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Será necesario saber navegar en plataformas? <p style="text-align: center;">Propósito</p> <p>Hoy Conocemos la plataforma Lichess del ajedrez</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hago el recuerdo sobre los acuerdos de convivencia a los estudiantes. 		15 Minutos
Desarrollo	<p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Conoces la plataforma Lichess? ➤ ¿Será necesario crear una cuenta en la plataforma? ➤ Seguidamente doy inicio de la sesión que hemos informado a los estudiantes ➤ Hacemos que los estudiantes estén bien atentos a la explicación que se les va dar sobre la plataforma Lichess ➤ Posterior a ello indicamos a los estudiantes que tenga algún apunte. <p>Análisis de la información</p> <p>Seguidamente pasamos a la explicación el logo de la plataforma Lichess</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Posterior a ello doy pase a los estudiantes para que puedan navegar y buscar el logo de la plataforma Lichess</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ culminando realizo algunas interrogantes. Si tuvieron alguna dificultad en encontrar el logo de la plataforma. <p>Toma de decisión</p>	<p>Laptop</p> <p>Celular</p> <p>Tablet</p>	30 Minutos

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Seguidamente pasamos que los estudiantes nos sigan del como buscamos y conocemos el logo de la plataforma  <ul style="list-style-type: none"> ✓ En seguida indico que me pasen capturas de pantalla del logo de la plataforma Lichess. ✓ Finalmente damos a explicar que tan importante es conocer el logo de la plataforma. 		45 Minutos
Final	Seguidamente realizamos interrogaciones		
Evaluación	<p>¿Qué les pareció la sesión de hoy?</p> <p>¿Qué tal tuvieron alguna dificultad?</p> <p>Concluimos felicitando a los estudiantes por haber sido participes en esta sesión.</p>		10 Minutos
IV. BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA			
Ministerio de educación. (2017). Programa curricular de Educación Primaria. Lima.			



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

4

I. DATOS INFORMATIVOS					
1.1.I.E.P.	N° 72723 Señor de Huanca Azángaro				
1.2.CICLO	V	Grado	6to	Sección	"A"
1.3.DOCENTE	Jesus Angel Calcina Ramos & Roman Ober Gutierrez Calloapaza				
1.4.FECHA	16/08/2022				
1.5.TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	"La creación de los usuarios"				
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE					
2.1. Estándar de aprendizaje					
Resuelve problemas en los que modela las características y la ubicación de objetos a formas bidimensionales y tridimensionales, sus propiedades, su ampliación, reducción o rotación. Describe y clasifica prismas rectos, cuadriláteros, triángulos, círculos, por sus elementos: vértices, lados, caras, ángulos, y por sus propiedades; usando lenguaje geométrico.					
Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia y/o producto de aprendizaje
Matemática	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio:	Hace afirmaciones sobre algunas relaciones entre elementos de las formas y su desarrollo en el plano, y explica sus semejanzas y diferencias mediante ejemplos concretos o dibujos con base en su exploración o visualización.	Dificultades en los ajustes que realizó para alcanzar los propósitos de crear el usuario.	Navega crea usuarios en la plataforma Lichess.
2.2. Enfoque Transversal					
Enfoque	Valor	Actitud Observable			
Búsqueda de la excelencia	Flexibilidad Apertura	Docentes y estudiantes demuestran flexibilidad para el cambio y la adaptación a circunstancias diversas orientados a objetos de mejora personal o grupal.			

III. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	
3.1. Descripción de la Actividad de Aprendizaje	
En esta actividad de aprendizaje desarrollaremos conjuntamente con los estudiantes la creación del usuario en la plataforma Lichess.	
¿Qué haremos en la actividad de aprendizaje del día de hoy?	¿Qué necesito?
En esta sesión conocemos y practicamos del cómo crear el usuario.	<ul style="list-style-type: none"> • Tablero de ajedrez • Piezas de ajedrez • Celular • Laptop

		• Tablet	
N°	SECUENCIA DIDÁCTICA ¿Cómo lo debo hacer?	RECURSOS ¿Qué necesito?	TIEMPO
INICIO			
1	<p>Damos inicio saludando amablemente a los estudiantes de manera virtual</p> <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Seguidamente converso activamente con los estudiantes sobre el usuario. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué es un usuario? ❖ ¿Escuchaste alguna vez hablar sobre el usuario? <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Será necesario tener usuario? <p>Propósito</p> <p>Hoy realizaremos La creación de los usuarios</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hago el recuerdo sobre los acuerdos de convivencia a los estudiantes. 		15 Minutos
Desarrollo			
2	<p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Estarás en la capacidad de crear un usuario? ➤ ¿Cómo crearemos el usuario? ➤ Seguidamente doy inicio con la actividad que hemos informado a los estudiantes ➤ Hacemos que los estudiantes estén bien atentos a la pantalla del aparato que ellos están manipulando ➤ Posterior a ello indicamos a los estudiantes que tenga algún apunte o puedan grabar la actividad. <p>Análisis de la información</p> <p>Seguidamente pasamos a desarrollar a la creación del usuario.</p>  <p>Posterior a ello doy pase a los estudiantes para que puedan crear cuenta o usuarios en la plataforma Lichess.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ culminando realizo algunas interrogantes. Si tuvieron alguna dificultad en crear el usuario. <p>Toma de decisión</p>	<p>Laptop</p> <p>Celular</p> <p>Tablet</p>	30 Minutos

	<p>✓ Seguidamente pasamos que los estudiantes muestren su logro de lo que crearon su usuario o si hay alguna dificultad realizamos las ayudas correspondientes</p>  <p>✓ En seguida indico que me pasen capturas de pantalla de si lograron el objetivo. ✓ Finalmente damos a explicar que tan importante es crear el usuario</p>		<p>45 Minutos</p>
<p>Final Evaluación</p>	<p>Seguidamente realizamos interrogaciones ¿Qué les pareció la sesión de hoy? ¿Qué tal tuvieron alguna dificultad? Concluimos felicitando a los estudiantes por haber sido participes en esta sesión.</p>		<p>10 Minutos</p>
<p>IV. BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA Ministerio de educación. (2017). Programa curricular de Educación Primaria. Lima.</p>			



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

5

I. DATOS INFORMATIVOS					
1.1. I.E.P.	N° 72723 Señor de Huanca Azángaro				
1.2. CICLO	V	Grado	6to	Sección	"A"
1.3. DOCENTE	Jesus Angel Calcina Ramos & Roman Ober Gutierrez Calloapaza				
1.4. FECHA	18/08/2022				
1.5. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	"Manejo de la plataforma Lichess"				
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE					
2.1. Estándar de aprendizaje					
Resuelve problemas de equivalencias, regularidades o relaciones de cambio entre dos magnitudes o entre expresiones; traduciéndolas a ecuaciones que combinan las cuatro operaciones, a expresiones de desigualdad o a relaciones de proporcionalidad directa, y patrones de repetición que combinan criterios geométricos y cuya regla de formación se asocia a la posición de sus elementos. Expresa su comprensión del término general de un patrón, las condiciones de desigualdad expresadas con los signos.					
Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia y/o producto de aprendizaje
Matemática	Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio.	Argumenta afirmaciones sobre relaciones de cambio y equivalencia::	Establece relaciones entre datos y valores desconocidos de una equivalencia, de no equivalencia ("desequilibrio") y de variación entre los datos.	Dificultades en el manejo de la plataforma Lichess.	El buen manejo de la plataforma Lichess.
2.2. Enfoque Transversal					
Enfoque	Valor	Actitud Observable			
Búsqueda de la excelencia	Flexibilidad Apertura	Docentes y estudiantes demuestran flexibilidad para el cambio y la adaptación a circunstancias diversas orientados a objetos de mejora personal o grupal.			

III. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE			
3.1. Descripción de la Actividad de Aprendizaje			
En esta actividad de aprendizaje desarrollaremos conjuntamente con los estudiantes el buen manejo de la plataforma Lichess.			
¿Qué haremos en la actividad de aprendizaje del día de hoy?		¿Qué necesito?	
En esta sesión manejamos la plataforma Lichess.		<ul style="list-style-type: none"> • Tablero de ajedrez • Piezas de ajedrez • Celular • Laptop • Tablet 	
N°	SECUENCIA DIDÁCTICA	RECURSOS	TIEMPO

	¿Cómo lo debo hacer?	¿Qué necesito?	
INICIO	<p>Damos inicio saludando amablemente a los estudiantes de manera virtual</p> <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Seguidamente converso activamente con los estudiantes sobre el manejo de la plataforma. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué es un usuario? ❖ ¿Escuchaste alguna vez hablar sobre el usuario? <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Saben manejar la plataforma? <p style="text-align: center;">Propósito</p> <p>Hoy aprenderemos el manejo de la plataforma Lichess.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hago el recuerdo sobre los acuerdos de convivencia a los estudiantes. 		15 Minutos
Desarrollo	<p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Será dificultoso manejar la plataforma Lichess? ➤ ¿Cómo será? ➤ Seguidamente doy inicio con la actividad que hemos informado a los estudiantes ➤ Hacemos que los estudiantes estén bien atentos a la pantalla del aparato que ellos están manipulando ➤ Posterior a ello indicamos a los estudiantes que tenga algún apunte o puedan grabar la actividad. <p>Análisis de la información</p> <p>Seguidamente pasamos a la manipulación de la plataforma Lichess.</p>  <p>Posterior a ello doy pase a los estudiantes para que puedan manipular la plataforma Lichess.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ culminando realizo algunas interrogantes. Si tuvieron alguna dificultad en manipular o navegar. <p>Toma de decisión</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Seguidamente pasamos que los estudiantes muestren su logro de lo que 	<p>Laptop</p> <p>Celular</p> <p>Tablet</p>	30 Minutos

	<p>manipularon y si tuvieron dificultades realizamos las ayudas correspondientes</p>  <ul style="list-style-type: none"> ✓ En seguida indico que me pasen capturas de pantalla ✓ Finalmente damos a explicar que tan importante es conocer la plataforma Lichess 		45 Minutos
Final	Seguidamente realizamos interrogaciones		
Evaluación	<p>¿Qué les pareció la sesión de hoy?</p> <p>¿Qué tal tuvieron alguna dificultad?</p> <p>Concluimos felicitando a los estudiantes por haber sido partícipes en esta sesión.</p>		10 Minutos
IV. BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA			
Ministerio de educación. (2017). Programa curricular de Educación Primaria. Lima.			



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

06

I. DATOS INFORMATIVOS					
1.1.I.E.P.	N° 72723 Señor de Huanca Azángaro				
1.2.CICLO	V	Grado	6to	Sección	"A"
1.3.DOCENTE	Jesus Angel Calcina Ramos & Roman Ober Gutierrez Calloapaza				
1.4.FECHA	22/08/2022				
1.5.TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	"Los 4 primeros pasos básicas del Ajedrez "				
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE					
2.1. Estándar de aprendizaje					
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas. Hace uso de estrategias de cooperación y oposición seleccionando los diferentes elementos técnicos y tácticos que se pueden dar en la práctica de actividades lúdicas y pre deportivas, para resolver la situación de juego que le dé un mejor resultado y que responda a las variaciones que se presentan en el entorno.					
Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia y/o producto de aprendizaje
Educación Física	Interactúa a través de sus habilidades socio motrices.	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Participa en actividades lúdicas, pre deportivas y deportivas en las que pone en práctica diversas estrategias; adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno.	Dificultades en la ubicaciones y posiciones de las piezas y color del tablero	Comprende de manera correcta los pasos.
2.2. Enfoque Transversal					
Enfoque	Valor	Actitud Observable			
Búsqueda de la excelencia	Flexibilidad Apertura	Docentes y estudiantes demuestran flexibilidad para el cambio y la adaptación a circunstancias diversas orientados a objetos de mejora personal o grupal.			

III. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	
3.1. Descripción de la Actividad de Aprendizaje	
En esta sesión de aprendizaje desarrollamos conjuntamente con los estudiantes sobre Pasos básicas del Ajedrez con los estudiantes.	
¿Qué haremos en la actividad de aprendizaje del día de hoy?	¿Qué necesito?
En esta sesión de aprendizaje desarrollamos Pasos básicas del Ajedrez.	<ul style="list-style-type: none"> • Tablero de ajedrez • Piezas de ajedrez

Nº	SECUENCIA DIDÁCTICA ¿Cómo lo debo hacer?	RECURSOS ¿Qué necesito?	TIEMPO
		<ul style="list-style-type: none"> • Reloj • Laptop • Celular • Tablet 	
INICIO	Damos inicio saludando amablemente a los estudiantes de manera virtual.		
1	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Seguidamente converso activamente con los estudiantes. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Cuál es la posesión correcta de colocar el tablero? ❖ ¿Cómo se coloca las piezas del ajedrez de los distintos colores? <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Para ustedes cual es el objetivo de una partida? <p>Propósito</p> <p>Hoy desarrollamos los 4 Pasos básicos del Ajedrez.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hago el recuerdo sobre los acuerdos de convivencia a los estudiantes. 		15 Minutos
Desarrollo	<p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué es pasos? ➤ ¿Ustedes cuantos pasos conocen? ➤ ¿Cuántas casillas tiene el tablero? ➤ Seguidamente dimos inicio con sesión que hemos informado a los estudiantes. ➤ Hacemos que los estudiantes estén bien atentos a la explicación que se va dar. ➤ Posterior a ello los estudiantes toman su apunte en su cuaderno o en algún aparato tecnológico. <p>Análisis de la información después de haber explicado algo pasamos a explicar con mayor detalle todos los pasos del ajedrez paso a paso.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Coloca el tablero con la casilla blanca a la derecha 2. Peones en las segundas filas 3. Torres en las esquinas 4. Caballos al lado de las torres 	<p>Laptop</p> <p>Celular</p> <p>Tablet</p>	30 Minutos

	<p>Posterior a ello doy pasea los estudiantes para que puedan preguntar sus dudas sobre lo que realizamos durante el tiempo que estuvimos explicando durante la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ culminando realizo algunas interrogantes. <p>Toma de decisión</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Seguidamente pasamos que los estudiantes realicen los cuatro pasos que hablamos en la actividad.  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Finalmente damos a explicar que tan importante son los pasos en el ajedrez ✓ Finalmente Pasamos a jugar una partida a de como ellos juegan. 		<p>45 Minutos</p>
<p>Final</p>	<p>Seguidamente realizamos interrogaciones</p>		
<p>Evaluación</p>	<p>¿Qué les pareció la sesión de hoy? ¿Qué tal tuvieron alguna dificultad? Concluimos felicitando a los estudiantes por haber sido participes en esta sesión.</p>		<p>10 Minutos</p>
<p>IV. BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA Ministerio de educación. (2017). Programa curricular de Educación Primaria. Lima.</p>			



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

07

I. DATOS INFORMATIVOS					
1.1.I.E.P.	N° 72723 Señor de Huanca Azángaro				
1.2.CICLO	V	Grado	6to	Sección	“A”
1.3.DOCENTE	Jesus Angel Calcina Ramos & Roman Ober Gutierrez Calloapaza				
1.4.FECHA	25/08/2022				
1.5.TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	“Los 4 últimos pasos del Ajedrez”				
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE					
2.1. Estándar de aprendizaje					
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas. Hace uso de estrategias de cooperación y oposición seleccionando los diferentes elementos técnicos y tácticos que se pueden dar en la práctica de actividades lúdicas y pre deportivas, para resolver la situación de juego que le dé un mejor resultado y que responda a las variaciones que se presentan en el entorno.					
Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia y/o producto de aprendizaje
Educación Física	Interactúa a través de sus habilidades socio motrices.	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Participa en actividades lúdicas, pre deportivas y deportivas en las que pone en práctica diversas estrategias; adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno.	Dificultades en la ubicación de los 4 últimos pasos	Comprende de manera correcta los últimos pasos.
2.2. Enfoque Transversal					
Enfoque	Valor	Actitud Observable			
Búsqueda de la excelencia	Flexibilidad Apertura	Docentes y estudiantes demuestran flexibilidad para el cambio y la adaptación a circunstancias diversas orientados a objetos de mejora personal o grupal.			
III. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE					
3.1. Descripción de la Actividad de Aprendizaje					
En esta sesión de aprendizaje desarrollamos conjuntamente con los estudiantes sobre los últimos Pasos básicas del Ajedrez.					
¿Qué haremos en la actividad de aprendizaje del día de hoy?				¿Qué necesito?	
En esta sesión de aprendizaje desarrollamos Pasos básicas del Ajedrez.				<ul style="list-style-type: none"> • Tablero de ajedrez • Piezas de ajedrez 	

Nº	SECUENCIA DIDÁCTICA ¿Cómo lo debo hacer?	RECURSOS ¿Qué necesito?	TIEMPO
INICIO	Damos inicio saludando amablemente a los estudiantes de manera virtual.	<ul style="list-style-type: none"> • Reloj • Laptop • Celular • Tablet 	
1	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Seguidamente converso activamente con los estudiantes. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Cuál será los últimos pasos? ❖ ¿Cómo será esos pasos? <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Para ustedes en estos últimos pasos mencionara a algunas piezas? <p>Propósito</p> <p>Hoy desarrollamos los últimos Pasos básicos del Ajedrez.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hago el recuerdo sobre los acuerdos de convivencia a los estudiantes. 		15 Minutos
Desarrollo	<p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué son los últimos pasos? ➤ ¿Ustedes cuantos pasos conocen? ➤ ¿Cuántas casillas tiene el tablero tanto de las blancas y negras? <p>➤ Seguidamente dimos inicio con sesión que hemos informado a los estudiantes.</p> <p>➤ Hacemos que los estudiantes estén bien atentos a la explicación que se va dar.</p> <p>➤ Posterior a ello los estudiantes toman su apunte en su cuaderno o en algún aparato tecnológico.</p> <p>Análisis de la información después de haber explicado algo pasamos a explicar con mayor detalle los últimos pasos del ajedrez paso a paso.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Alfiles al lado de los caballos 2. La dama en su color 3. Coloca el rey en la última casilla 4. Las blancas mueven primero 	<p>Laptop</p> <p>Celular</p> <p>Tablet</p>	30 Minutos



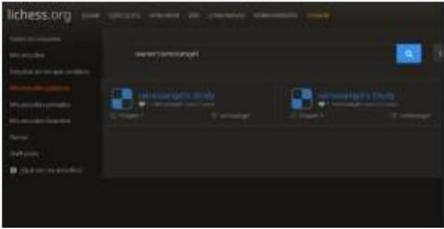
	<p>Posterior a ello doy pasea los estudiantes para que puedan preguntar sus dudas sobre lo que realizamos durante el tiempo que estuvimos explicando durante la sesión.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ culminando realizo algunas interrogantes. <p>Toma de decisión</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Seguidamente pasamos que los estudiantes realicen el armado del tablero con los 8 pasos. Dando explicaciones.  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Finalmente damos a explicar que tan importante son los pasos en el ajedrez ✓ Finalmente Pasamos a jugar una partida a de como ellos juegan. 		45 Minutos
Final	Seguidamente realizamos interrogaciones		
Evaluación	<p>¿Qué les pareció la sesión de hoy?</p> <p>¿Qué tal tuvieron alguna dificultad?</p> <p>Concluimos felicitando a los estudiantes por haber sido partícipes en esta sesión.</p>		10 Minutos
IV. BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA			
Ministerio de educación. (2017). Programa curricular de Educación Primaria. Lima.			



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

08

I. DATOS INFORMATIVOS					
1.1.I.E.P.	N° 72723 Señor de Huanca Azángaro				
1.2.CICLO	V	Grado	6to	Sección	“A”
1.3.DOCENTE	Jesus Angel Calcina Ramos & Roman Ober Gutierrez Calloapaza				
1.4.FECHA	31/08/2022				
1.5.TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	“Como acceder al icono de prácticas de ajedrez “				
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE					
2.1. Estándar de aprendizaje					
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas. Hace uso de estrategias de cooperación y oposición seleccionando los diferentes elementos técnicos y tácticos que se pueden dar en la práctica de actividades lúdicas y pre deportivas, para resolver la situación de juego que le dé un mejor resultado y que responda a las variaciones que se presentan en el entorno.					
Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia y/o producto de aprendizaje
Educación Física	Interactúa a través de sus habilidades socio motrices.	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Participa en actividades lúdicas, pre deportivas y deportivas en las que pone en práctica diversas estrategias; adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno.	Ddificultades en el manejo de los tics para el acceso del icono.	Comprende y analiza la virtualidad
2.2. Enfoque Transversal					
Enfoque	Valor	Actitud Observable			
Búsqueda de la excelencia	Flexibilidad Apertura	Docentes y estudiantes demuestran flexibilidad para el cambio y la adaptación a circunstancias diversas orientados a objetos de mejora personal o grupal.			
III. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE					
3.1. Descripción de la Actividad de Aprendizaje					
En esta sesión de aprendizaje desarrollamos conjuntamente con los estudiantes sobre Como acceder al icono de prácticas de ajedrez.					
¿Qué haremos en la actividad de aprendizaje del día de hoy?				¿Qué necesito?	
En esta sesión de aprendizaje desarrollamos Como acceder al icono de prácticas de ajedrez.				<ul style="list-style-type: none"> • Tablero de ajedrez • Piezas de ajedrez • Reloj 	

		<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Celular • Tablet 	
Nº	SECUENCIA DIDÁCTICA ¿Cómo lo debo hacer?	RECURSOS ¿Qué necesito?	TIEMPO
INICIO	Dimos inicio saludando amablemente a los estudiantes.		q
1	<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Seguidamente converso activamente con los estudiantes. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué importante es los pasos del ajedrez? ❖ ¿Cuántos pasos tiene el ajedrez? <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Para ustedes que es un icono? <p style="text-align: center;">Propósito</p> <p>Hoy aprenderemos de como acceder al icono de prácticas de ajedrez.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hago el recuerdo sobre los acuerdos de convivencia a los estudiantes. 		
Desarrollo	<p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué es una práctica? ➤ ¿Ustedes como accederían a un icono? ➤ ¿Qué estrategias utilizarían? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Seguidamente damos inicio con la sesión que hemos dado a conocer a los estudiantes. ➤ Hacemos que los estudiantes estén bien atentos a la explicación de cómo se accede a un icono de ajedrez. ➤ Posterior a ello los estudiantes siguen al docente con su aparato tecnológico.  <p>Análisis de la información</p>	<p>Laptop</p> <p>Celular</p> <p>Tablet</p>	30 Minutos

	<p>después de haber explicado pasamos a que los estudiantes accedan al icono de práctica de ajedrez con la compañía de nuestras personas.</p>  <p>Posterior a ello doy pasea los estudiantes para que puedan preguntar sus dudas si no lograron acceder al icono para poder ayudarlo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ culminando realizo algunas interrogantes si tienen problemas aún. <p>Toma de decisión</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Seguidamente pasamos a que los estudiantes realicen el acceso al icono de prácticas de ajedrez ya solos en este caso. Para que así ya puedan practicar el ajedrez.  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Finamente damos a explicar que tan importante es acceder al icono ✓ Finalmente Pasamos a jugar una partida de ajedrez en línea 		<p>45 Minutos</p>
<p>Final Evaluación</p>	<p>Seguidamente realizamos interrogaciones</p> <p>¿Qué les pareció la sesión de hoy?</p> <p>¿Qué tal tuvieron alguna dificultad?</p> <p>Concluimos felicitando a los estudiantes por haber sido participes en esta sesión.</p>		<p>10 Minutos</p>
<p>IV. BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA</p> <p>Ministerio de educación. (2017). Programa curricular de Educación Primaria. Lima.</p>			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

09

I. DATOS INFORMATIVOS					
1.1. I.E.P.	N° 72723 Señor de Huanca Azángaro				
1.2. CICLO	V	Grado	6to	Sección	“A”
1.3. DOCENTE	Jesus Angel Calcina Ramos & Roman Ober Gutierrez Calloapaza				
1.4. FECHA	07/009/2022				
1.5. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	“Como crear un torneo”				
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE					
2.1. Estándar de aprendizaje					
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas. Hace uso de estrategias de cooperación y oposición seleccionando los diferentes elementos técnicos y tácticos que se pueden dar en la práctica de actividades lúdicas y pre deportivas, para resolver la situación de juego que le dé un mejor resultado y que responda a las variaciones que se presentan en el entorno.					
Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia y/o producto de aprendizaje
Educación Física	Interactúa a través de sus habilidades socio motrices.	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Participa en actividades lúdicas, pre deportivas y deportivas en las que pone en práctica diversas estrategias; adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno.	Dificultades en crear el torneo en la plataforma Lichess	Comprende y analiza cómo crear un torneo
2.2. Enfoque Transversal					
Enfoque	Valor	Actitud Observable			
Búsqueda de la excelencia	Flexibilidad Apertura	Docentes y estudiantes demuestran flexibilidad para el cambio y la adaptación a circunstancias diversas orientados a objetos de mejora personal o grupal.			
III. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE					
3.1. Descripción de la Actividad de Aprendizaje					
En esta sesión de aprendizaje desarrollamos “Como crear un torneo en la plataforma Lichess.					
¿Qué haremos en la actividad de aprendizaje del día de hoy?				¿Qué necesito?	
En esta sesión de aprendizaje del cómo crear una partida en la plataforma				<ul style="list-style-type: none"> • Tablero de ajedrez • Piezas de ajedrez • Reloj • Tablet 	

		<ul style="list-style-type: none"> • Celular • Laptop 	
N°	SECUENCIA DIDÁCTICA ¿Cómo lo debo hacer?	RECURSOS ¿Qué necesito?	TIEMPO
INICIO	<p>Dimos inicio saludando amablemente a los estudiantes de manera virtual.</p> <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Seguidamente converso activamente con los estudiantes. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué es una partida? ❖ ¿Cómo crearemos una partida? <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Para ustedes será fácil crear una partida en línea? <p style="text-align: center;">Propósito</p> <p>Hoy aprenderemos de “como crear una partida en línea”</p> <p style="text-align: center;">“</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hago el recuerdo sobre los acuerdos de convivencia a los estudiantes. 		q
Desarrollo	<p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué es una partida grupal en línea? ➤ ¿Ustedes alguna vez jugaron? ➤ ¿Será lo mismo como crear un juego? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Seguidamente damos inicio con la sesión que hemos dado a conocer a los estudiantes. ➤ Hacemos que los estudiantes estén bien atentos para el inicio del juego. ➤ Posterior a ello los estudiantes siguen al docente con su aparato tecnológico <p>Análisis de la información</p> <p>después de haber explicado pasamos a que los estudiantes creen solos una partida individualmente.</p>  <p>Posterior a ello doy indicaciones a los estudiantes si por algunas cosas tuvieron dificultades.</p>	<p>Laptop</p> <p>Celular</p> <p>Tablet</p>	30 Minutos

	<p>De tal forma los estudiantes juegan en línea el torneo de ajedrez individualmente</p>  <p>Seguidamente terminando se les hace algunas interrogaciones</p> <p>Toma de decisión</p> <p>Posteriormente pasamos a ver a los ganadores con mayor puntaje que obtuvieron jugando el ajedrez en línea en forma individual</p>  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Finamente damos a explicar que tan importante es jugar en línea y grupal en un torneo. ✓ Finalmente Pasamos a jugar otras partidas en línea 		<p>45 Minutos</p>
<p>Final</p> <p>Evaluación</p>	<p>Seguidamente realizamos interrogaciones</p> <p>¿Qué les pareció la sesión de hoy?</p> <p>¿Qué tal tuvieron alguna dificultad?</p> <p>Concluimos felicitando a los estudiantes por haber sido partícipes en esta sesión.</p>		<p>10 Minutos</p>
<p>IV. BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA</p> <p>Ministerio de educación. (2017). Programa curricular de Educación Primaria. Lima.</p>			



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

10

I. DATOS INFORMATIVOS					
1.1.I.E.P.	N° 72723 Señor de Huanca Azángaro				
1.2.CICLO	V	Grado	6to	Sección	"A"
1.3.DOCENTE	Jesus Angel Calcina Ramos & Roman Ober Gutierrez Calloapaza				
1.4.FECHA	14/09/2022				
1.5.TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	"Como Jugar un torneo grupal en línea"				
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE					
2.1. Estándar de aprendizaje					
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas. Hace uso de estrategias de cooperación y oposición seleccionando los diferentes elementos técnicos y tácticos que se pueden dar en la práctica de actividades lúdicas y pre deportivas, para resolver la situación de juego que le dé un mejor resultado y que responda a las variaciones que se presentan en el entorno.					
Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia y/o producto de aprendizaje
Educación Física	Interactúa a través de sus habilidades socio motrices.	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Participa en actividades lúdicas, pre deportivas y deportivas en las que pone en práctica diversas estrategias; adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno.	Dificultades en acceder al link y en los movimientos de las piezas	Comprende y analiza el juego en línea
2.2. Enfoque Transversal					
Enfoque	Valor	Actitud Observable			
Búsqueda de la excelencia	Flexibilidad Apertura	Docentes y estudiantes demuestran flexibilidad para el cambio y la adaptación a circunstancias diversas orientados a objetos de mejora personal o grupal.			
III. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE					
3.1. Descripción de la Actividad de Aprendizaje					
En esta sesión de aprendizaje desarrollamos "Como Jugar un torneo grupal en línea" conjuntamente con los estudiantes del, sexto grado.					
¿Qué haremos en la actividad de aprendizaje del día de hoy?				¿Qué necesito?	
En esta sesión de aprendizaje desarrollamos "Como Jugar un torneo grupal en línea".				<ul style="list-style-type: none"> • Tablero de ajedrez • Piezas de ajedrez • Reloj 	

Nº	SECUENCIA DIDÁCTICA ¿Cómo lo debo hacer?	RECURSOS ¿Qué necesito?	TIEMPO
		<ul style="list-style-type: none"> • Tablet • Celular • Laptop 	
INICIO	<p>Dimos inicio saludando amablemente a los estudiantes de manera virtual.</p> <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Seguidamente converso activamente con los estudiantes. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué es un juego el lineal? ❖ ¿Cómo crearemos un juego grupal? <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Para ustedes será complicado jugar en línea? <p>Propósito</p> <p>Hoy aprenderemos de “Como Jugar un torneo grupal en línea “</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hago el recuerdo sobre los acuerdos de convivencia a los estudiantes. 		q
1			
Desarrollo	<p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué es un tomeo grupal? ➤ ¿Ustedes alguna vez jugaron tomeo grupal? ➤ ¿Sera lo mismo jugar en la mesa y en línea? <p>➤ Seguidamente damos inicio con la sesión que hemos dado a conocer a los estudiantes.</p> <p>➤ Hacemos que los estudiantes estén bien atentos para el inicio del juego.</p> <p>➤ Posterior a ello los estudiantes siguen al docente con su aparato tecnológico</p>  <p>Análisis de la información</p> <p>después de haber explicado pasamos a que los estudiantes accedan al link para ya poder estar jugando en grupo.</p>  <p>Posterior a ello doy indicaciones a los estudiantes si por algunas cosas tuvieron dificultades al ingresar o jugar en grupo.</p>	<p>Laptop</p> <p>Celular</p> <p>Tablet</p>	30 Minutos
2			

	<p>De tal forma los estudiantes juegan en línea el torneo de ajedrez en línea en forma grupal.</p>  <p>Seguidamente terminando se les hace algunas interrogaciones</p> <p>Toma de decisión</p> <p>Posteriormente pasamos a ver a los ganadores con mayor puntaje que obtuvieron jugando el ajedrez en línea en forma grupal en un torneo.</p>  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Finamente damos a explicar que tan importante es jugar en línea y grupal en un torneo. ✓ Finalmente Pasamos a jugar otras partidas en línea 		<p>45 Minutos</p>
<p>Final</p> <p>Evaluación</p>	<p>Seguidamente realizamos interrogaciones</p> <p>¿Qué les pareció la sesión de hoy?</p> <p>¿Qué tal tuvieron alguna dificultad?</p> <p>Concluimos felicitando a los estudiantes por haber sido partícipes en esta sesión.</p>		<p>10 Minutos</p>
<p>IV. BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA</p> <p>Ministerio de educación. (2017). Programa curricular de Educación Primaria. Lima.</p>			



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

11

I. DATOS INFORMATIVOS					
1.1. I.E.P.	N° 72723 Señor de Huanca Azángaro				
1.2. CICLO	V	Grado	6to	Sección	“A”
1.3. DOCENTE	Jesus Angel Calcina Ramos & Roman Ober Gutierrez Calloapaza				
1.4. FECHA	21/09/2022				
1.5. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	Organizar Torneos.				
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE					
2.1. Estándar de aprendizaje					
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas. Hace uso de estrategias de cooperación y oposición seleccionando los diferentes elementos técnicos y tácticos que se pueden dar en la práctica de actividades lúdicas y pre deportivas, para resolver la situación de juego que le dé un mejor resultado y que responda a las variaciones que se presentan en el entorno.					
Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia y/o producto de aprendizaje
Educación Física	Interactúa a través de sus habilidades socio motrices.	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Participa en actividades lúdicas, pre deportivas y deportivas en las que pone en práctica diversas estrategias; adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno.	Dificultades en organizar torneos de ajedrez.	Comprende la creación de torneos de ajedrez en Línea
2.2. Enfoque Transversal					
Enfoque	Valor	Actitud Observable			
Búsqueda de la excelencia	Flexibilidad Apertura	Docentes y estudiantes demuestran flexibilidad para el cambio y la adaptación a circunstancias diversas orientados a objetos de mejora personal o grupal.			
III. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE					
3.1. Descripción de la Actividad de Aprendizaje					
En esta actividad de aprendizaje desarrollamos “La creación de torneos de ajedrez.					
¿Qué haremos en la actividad de aprendizaje del día de hoy?				¿Qué necesito?	
En esta sesión de aprendizaje desarrollamos “Como crear un torneo de Ajedrez”				<ul style="list-style-type: none"> • Tablero de ajedrez • Piezas de ajedrez • Reloj • Tablet 	

		<ul style="list-style-type: none"> • Celular • Laptop 	
N°	SECUENCIA DIDÁCTICA ¿Cómo lo debo hacer?	RECURSOS ¿Qué necesito?	TIEMPO
INICIO	<p>Dimos inicio saludando amablemente a los estudiantes de manera virtual.</p> <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Seguidamente converso activamente con los estudiantes. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué es organizar? ❖ ¿Cómo será organizar? <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Sera fácil de organizar? <p>Propósito</p> <p>Hoy desarrollaremos de "Como organizar un torneo de ajedrez en línea "</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hago el recuerdo sobre los acuerdos de convivencia a los estudiantes. 		q
Desarrollo	<p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué es un tomeo? ➤ ¿Ustedes alguna vez jugaron torneo de ajedrez? ➤ ¿Sera lo mismo jugar en la mesa y en linia? ➤ Seguidamente damos inicio con la sesión que hemos dado a conocer a los estudiantes. ➤ Hacemos que los estudiantes estén bien atentos para el inicio del juego. ➤ Posterior a ello los estudiantes siguen al docente con su aparato tecnológico <p>Análisis de la información después de haber explicado pasamos a que los estudiantes organicen un torneo de ajedrez</p>  <p>Posterior a ello doy indicaciones a los estudiantes si por algunas cosas tuvieron dificultades al crear pregunten sus dudas</p>	<p>Laptop</p> <p>Celular</p> <p>Tablet</p>	30 Minutos

	<p>De tal forma los estudiantes juegan en línea el torneo de ajedrez.</p>  <p>Seguidamente terminando se les hace algunas interrogaciones</p> <p>Toma de decisión</p> <p>Posteriormente pasamos a ver a los ganadores con mayor puntaje que obtuvieron jugando el ajedrez en línea en forma grupal en un torneo.</p>  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Finamente damos a explicar que tan importante es jugar en línea y grupal en un torneo. ✓ Finalmente Pasamos a jugar otras partidas en línea 		<p>45 Minutos</p>
<p>Final Evaluación</p>	<p>Seguidamente realizamos interrogaciones</p> <p>¿Qué les pareció la sesión de hoy?</p> <p>¿Qué tal tuvieron alguna dificultad?</p> <p>Concluimos felicitando a los estudiantes por haber sido partícipes en esta sesión.</p>		<p>10 Minutos</p>
<p>IV. BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA</p> <p>Ministerio de educación. (2017). Programa curricular de Educación Primaria. Lima.</p>			



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°

12

I. DATOS INFORMATIVOS					
1.1. I.E.P.		N° 72723 Señor de Huanca Azángaro			
1.2. CICLO		V	Grado	6to	Sección "A"
1.3. DOCENTE		Jesus Angel Calcina Ramos & Roman Ober Gutierrez Calloapaza			
1.4. FECHA		28/09/2022			
1.5. TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Hacer Seguimiento ELO en la plataforma Lichess.			
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE					
2.1. Estándar de aprendizaje					
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas. Hace uso de estrategias de cooperación y oposición seleccionando los diferentes elementos técnicos y tácticos que se pueden dar en la práctica de actividades lúdicas y pre deportivas, para resolver la situación de juego que le dé un mejor resultado y que responda a las variaciones que se presentan en el entorno.					
Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia y/o producto de aprendizaje
Educación Física	Interactúa a través de sus habilidades socio motrices.	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Participa en actividades lúdicas, pre deportivas y deportivas en las que pone en práctica diversas estrategias; adecúa normas de juego y la mejor solución táctica para dar respuesta a las variaciones que se presentan en el entorno.	Dificultades en el seguimiento del ELO en la plataforma Lichess	Comprende y analiza el seguimiento del ELO.
2.2. Enfoque Transversal					
Enfoque	Valor	Actitud Observable			
Búsqueda de la excelencia	Flexibilidad Apertura	Docentes y estudiantes demuestran flexibilidad para el cambio y la adaptación a circunstancias diversas orientados a objetos de mejora personal o grupal.			
III. ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE					
3.1. Descripción de la Actividad de Aprendizaje					
En esta actividad de aprendizaje desarrollamos "El seguimiento del ELO.					
¿Qué haremos en la actividad de aprendizaje del día de hoy?				¿Qué necesito?	
En esta sesión de aprendizaje desarrollamos "el seguimiento del ELO en la plataforma Liches.				<ul style="list-style-type: none"> • Tablero de ajedrez • Piezas de ajedrez • Reloj • Tablet 	

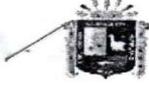
		<ul style="list-style-type: none"> • Celular • Laptop 	
Nº	SECUENCIA DIDÁCTICA ¿Cómo lo debo hacer?	RECURSOS ¿Qué necesito?	TIEMPO
INICIO	<p>Dimos inicio saludando amablemente a los estudiantes de manera virtual.</p> <p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Seguidamente converso activamente con los estudiantes. <p>Saberes previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué significa la palabra ELO?? ❖ ¿Alguna vez escuchaste esta palabra? <p>Conflicto cognitivo</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Cómo se realizará el seguimiento? <p>Propósito</p> <p>Hoy desarrollaremos el “Seguimiento ELO en la plataforma Lichess “</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Hago el recuerdo sobre los acuerdos de convivencia a los estudiantes. 		q
1			
Desarrollo	<p>Problematización</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué es un seguimiento ELO? ➤ ¿Ustedes alguna vez realizaron el seguimiento ELO? ➤ Seguidamente damos inicio con la sesión que hemos dado a conocer a los estudiantes. ➤ Hacemos que los estudiantes estén bien atentos para el inicio de la explicación del seguimiento ELO en la plataforma Lichess. ➤ Posterior a ello los estudiantes siguen al docente con su aparato tecnológico <p>Análisis de la información</p> <p>Seguidamente explicamos sobre el seguimiento ELO en la proforma Lichess</p>  <p>Posterior a ello doy indicaciones a los estudiantes si por algunas cosas tuvieron problemas en entender puedan preguntar sus dudas sobre el seguimiento ELO. De tal forma los estudiantes realizan el seguimiento en sus aparatos tecnológicos. Seguidamente terminando se les hace algunas interrogaciones</p> <p>Toma de decisión</p>	<p>Laptop</p> <p>Celular</p> <p>Tablet</p>	30 Minutos
2			

	<p>Posteriormente pasamos a que los estudiantes envíen la captura del seguimiento del ELO hacia nuestros celulares para ver si lograron.</p>  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Finamente damos a explicar que tan importante es el seguimiento ELO en la plataforma Lichess ✓ Finalmente Pasamos a jugar otras partidas grupalmente en línea. 		45 Minutos
Final	Seguidamente realizamos interrogaciones		
Evaluación	<p>¿Qué les pareció la sesión de hoy?</p> <p>¿Qué tal tuvieron alguna dificultad?</p> <p>Concluimos felicitando a los estudiantes por haber sido participes en esta sesión.</p>		10 Minutos
IV. BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA			
Ministerio de educación. (2017). Programa curricular de Educación Primaria. Lima.			



ANEXO 3

Prototipo de instrumento



UNAP



PRUEBA DE PRE TEST A LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA
N° 72723 SEÑOR DE HUANCA AZÁNGARO-2022

1.- ¿Para mi es importante ser bueno para resolver problemas?

- a) No es importante
- b) Poco importante
- c) Regular importante
- d) Importante
- e) Muy importante

2.- ¿Cuando se trata de razonar correctamente, soy mejor que la mayoría de mis compañeros?

- a) No es importante
- b) Poco importante
- c) Regular importante
- d) Importante
- e) Muy importante

3.- ¿Me siento capaz de comprender todo lo relacionado con pensar de manera rigurosa?

- a) No es importante
- b) Poco importante
- c) Regular importante
- d) Importante
- e) Muy importante

4.- ¿Soy capaz de aprender a pensar de manera rigurosa?

- a) No es importante
- b) Poco importante
- c) Regular importante
- d) Importante
- e) Muy importante

5.- ¿Soy capaz de aprender a razonar correctamente mejor que la mayoría de mis compañeros?

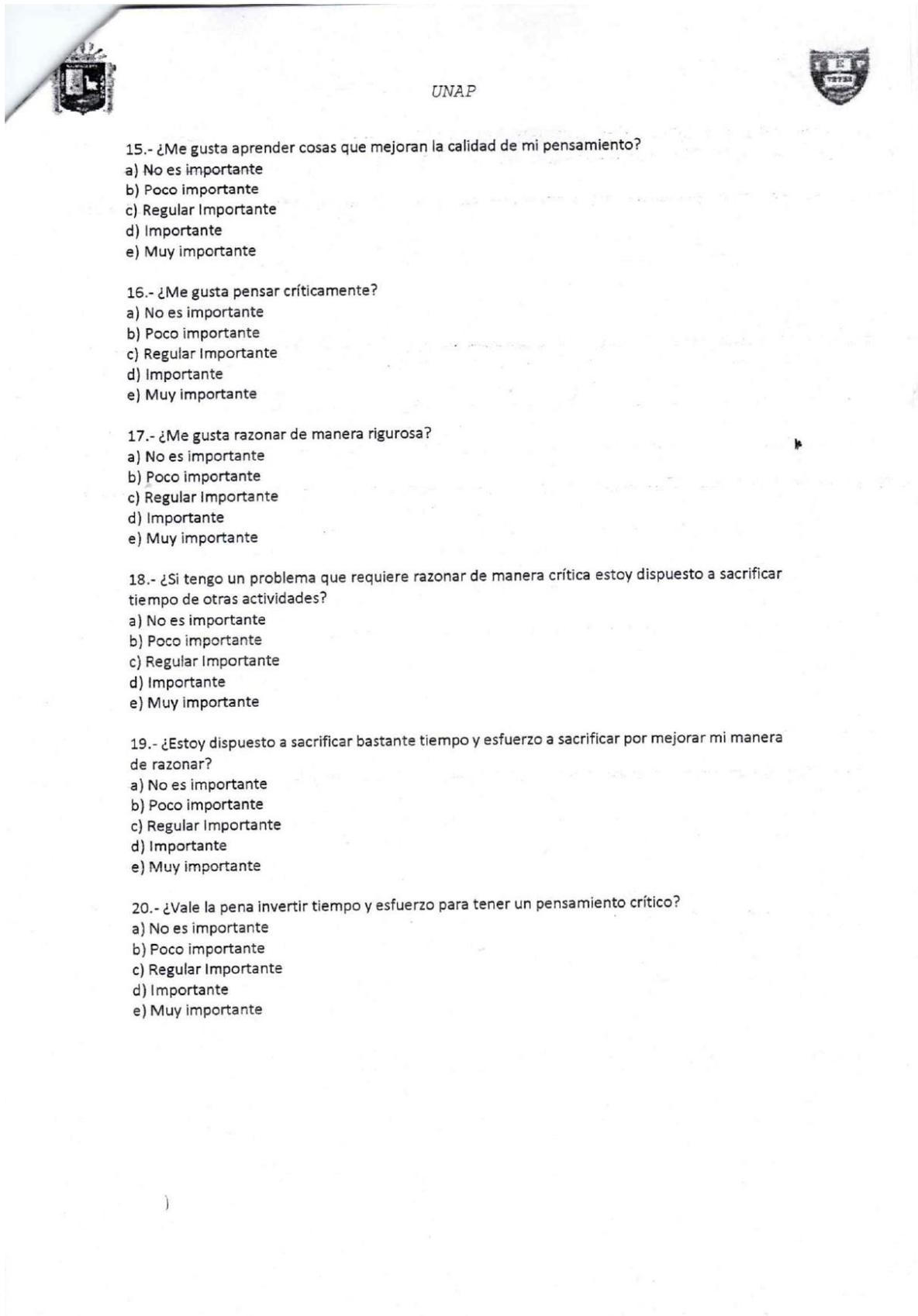
- a) No es importante
- b) Poco importante
- c) Regular importante
- d) Importante
- e) Muy importante

6.- ¿Para mi es importante aprender a razonar correctamente?

- a) No es importante
- b) Poco importante
- c) Regular importante
- d) Importante
- e) Muy importante

7.- ¿Para mi es importante ser bueno para razonar?

- a) No es importante
- b) Poco importante
- c) Regular importante
- d) Importante
- e) Muy importante





ANEXO 4

Informe de validación

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION JUICIO DE EXPERTO

TITULO DEL PROYECTO:

USO DE LA PLATAFORMA LICHESS EN EL PENSAMIENTO CRÍTICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 72723 SEÑOR DE HUANCA AZÁNGARO-2022.

Responsable:

Indicación: Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis del instrumento presentado, marque con un aspa en el casillero que cree conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional,

Nº	CRITERIO DE VALIDEZ	Muy poco	Poco	Regular	Aceptable	Muy aceptable
1	Los ítems son pertinentes con la variable					X
2	Los ítems son pertinentes con las dimensiones					X
3	Los ítems son pertinentes con los indicadores				X	
4	La redacción de los ítems es adecuado				X	
5	La valoración de cada ítem es adecuado				X	
6	La presentación del instrumento es adecuado				X	
7	El instrumento contiene suficiente cantidad de ítems					X
8	La estructura del instrumento es adecuado				X	
9	La valoración del instrumento es adecuado					X
10	El instrumento corresponde a los objetivos de investigación					X

No apto: Muy poco, Poco. **Modificar:** Regular. **Apto:** Aceptable, Muy aceptable

Observaciones:

Después de haber evaluado el instrumento, se declara APTO (X), NO APTO () para su aplicación.

Lugar y fecha: UNA – Puno, 11 de julio de 2023

DATOS DEL JUEZ

Apellidos y Nombres: Jose Antonio Supo Gutierrez

Grado Académico : Magister

Especialidad : Educación Intercultural



UNA
PUNO

Firmado digitalmente por: SUPO
GUTIERREZ, Jose Antonio FAU
20145498170 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 12.07.2023 17:18:52 -08:00

Firma del Experto

ANEXO 5

Matriz de consistencia

Uso de la plataforma Lichess en el pensamiento crítico de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022.

Planteamiento del problema de investigación	Objetivos de la investigación	Hipótesis de la investigación	Variables de la investigación	Dimensiones de las variables	Metodología de investigación
<p>Enunciado general</p> <p>¿Cómo influye el uso de la plataforma lichess en el pensamiento crítico de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Demostrar la influencia Del uso de la plataforma lichess en el pensamiento crítico de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>El uso de la plataforma lichess influye positivamente en el pensamiento crítico de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022.</p>	<p>Variable Independiente</p> <p>Uso de la plataforma Lichess</p>	<p>Ajedrez en línea</p>	<p>Tipo y diseño: Experimental al cuasi experimental</p> <p>Población: 300 estudiantes de la I.E.P N° 72723 Señor de Huanca. muestra: 50 estudiantes del sexto grado A Y B</p>
<p>Enunciados específicos</p> <p>¿Cómo influye el uso de la plataforma lichess en el pensamiento literal de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N°</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>Determinar la influencia Del uso de la plataforma lichess en el pensamient</p>	<p>Hipótesis específicos</p> <p>El uso de la plataforma lichess influye significativamente en el pensamiento literal de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022.</p>	<p>Variable dependiente</p> <p>Pensamiento crítico</p>	<p>Nivel literal</p> <p>Nivel inferencial</p> <p>Nivel crítico</p>	<p>Técnica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ observación instrumental ❖ ficha de observación ❖ rúbrica



<p>72723 Señor de Huanca Azángaro-2022?</p> <p>¿cómo influye el uso de la plataforma lichess en el pensamiento inferencial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022?</p> <p>¿cómo influye el uso de la plataforma lichess en el pensamiento criterial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022?</p>	<p>o crítico-nivel literal de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022.</p> <p>Determinar la influencia Del uso de la plataforma lichess en el pensamient o crítico-nivel inferencial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022.</p> <p>Determinar la influencia</p>	<p>El uso de la plataforma lichess influye significativamente en el pensamiento inferencial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022</p> <p>El uso de la plataforma lichess influye significativamente en el pensamiento criterial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022.</p>			<p>Prueba estadística:</p>
---	--	--	--	--	----------------------------



	Del uso de la plataforma lichess en el pensamiento crítico-nivel criterial de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro-2022.				
--	--	--	--	--	--



ANEXO 6

Constancia de ejecución de la investigación emitido y firmado por la dirección



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

EL QUE SUSCRIBE; DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PRIMARIA N°
72723 "SEÑOR DE HUANCA" - AZANGARO.

HACE CONSTAR:

HACE CONSTAR:

Que, los estudiantes de la Universidad Nacional del Altiplano: **JESUS ANGEL CALCINA RAMOS** identificado con DNI N° 73421877 y **ROMAN OBER GUTIERREZ CALLOAPAZA** identificado con DNI N° 71637234, se constituyeron a la Dirección de la IE N° 72723 Señor de Huanca del distrito y provincia de Azángaro con la finalidad de desarrollar un proyecto de investigación denominado "Uso de la plataforma Lichess en el pensamiento critico de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 72723 Señor de Huanca Azángaro -2022". Teniendo como periodo de intervención desde el 18 de julio hasta el 05 de octubre del 2022 con la participación de los estudiantes de Sexto Grado sección "A".

Por lo que, se le expide la presente constancia a solicitud de los interesados para los fines que estime por conveniente.

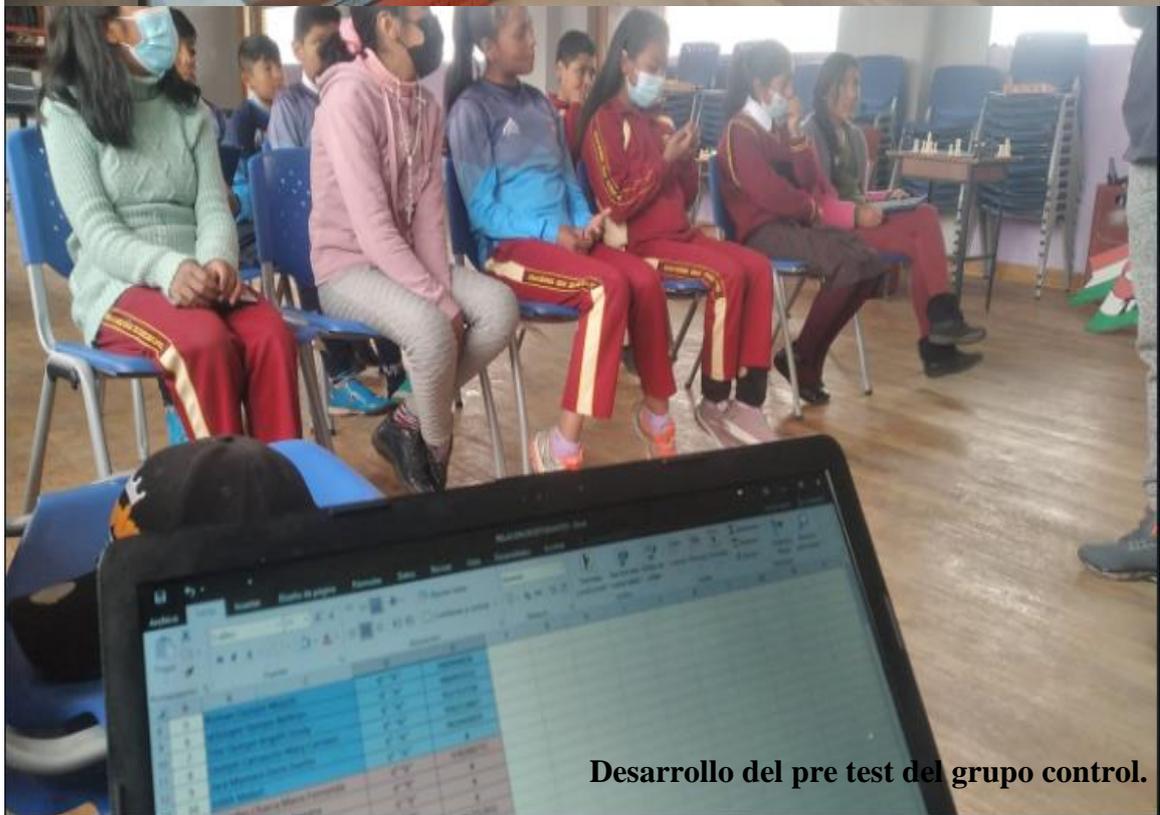
Azángaro, 05 de octubre del 2022.

ANEXO 7

Fotografías



Desarrollo del pre test del grupo experimental.



Desarrollo del pre test del grupo control.





ANEXO 8

Base de datos de Excel grupo control y experimental

RESULTADOS DEL GRUPO CONTROL																													
PRE TEST																													
SUJETO	NIVEL LITERAL									NIVEL INFERENCIAL									NIVEL CRITICO						PROMEDIO	SUMA			
	INDICADOR 1 Expectativa					INDICADOR 3 Valor				PROMEDIO	SUMA	INDICADOR 3 Utilidad					INDICADOR 4 Interes				PROMEDIO	SUMA	INDICADOR 5 Costo				PROMEDIO	SUMA	
	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9			Item10	Item11	Item12	Item13	Item14	Item15	Item16	Item17	Item18			Item19	Item20					Item21
1	2	4	3	4	3	3	2	3	3	3.0	27	4	3	3	3	3	2	4	1	2.9	23	4	4	2	3.3	10	3.1	60	
2	4	4	2	4	3	4	2	4	4	3.4	31	3	3	4	2	3	3	1	3	2.8	22	3	3	3	3.0	9	3.1	62	
3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3.4	31	3	4	4	2	3	4	2	4	3.3	26	4	4	3	3.7	11	3.5	68	
4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3.3	30	3	3	3	2	4	3	3	3	3.0	24	4	3	4	3.7	11	3.3	65	
5	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3.6	32	4	3	4	3	3	4	4	3	3.5	28	3	4	4	3.7	11	3.6	71	
6	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3.2	29	4	4	3	4	3	3	3	3	3.4	27	3	3	3	3.0	9	3.2	65	
7	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3.6	32	4	3	2	3	3	4	3	4	3.3	26	3	3	1	2.3	7	3.0	65	
8	2	2	3	2	3	2	1	3	2	2.2	20	2	1	2	2	2	1	2	1	1.6	13	1	3	1	1.7	5	1.8	38	
9	2	3	1	2	1	2	2	3	2	2.0	18	1	2	3	2	3	1	2	2	2.0	16	2	3	2	2.3	7	2.1	41	
10	4	2	3	2	3	3	3	4	3	3.0	27	2	2	2	2	3	3	4	4	2.8	22	4	2	3	3.0	9	2.9	58	
11	1	2	3	1	2	2	3	2	3	2.1	19	3	1	2	2	2	1	3	2	2.0	16	2	2	1	1.7	5	1.9	40	
12	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3.2	29	3	3	3	3	2	3	2	3	2.8	22	3	2	1	2.0	6	2.7	57	
13	3	3	2	1	3	1	3	3	3	2.4	22	3	3	3	1	2	3	3	4	2.8	22	3	4	3	3.3	10	2.8	54	
14	3	3	3	4	1	2	2	3	3	2.7	24	3	1	3	3	4	4	3	3	3.0	24	3	4	4	3.7	11	3.1	59	
15	3	2	3	1	3	4	4	3	3	2.9	26	4	3	3	3	1	3	3	1	2.6	21	3	4	3	3.3	10	2.9	57	
16	3	3	4	2	2	3	3	4	3	3.0	27	3	4	3	2	3	4	3	3	3.1	25	2	4	3	3.0	9	3.0	61	
17	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3.1	28	3	2	3	3	3	4	3	3	3.0	24	4	3	1	2.7	8	2.9	60	
18	3	2	3	2	4	1	3	2	1	2.3	21	4	4	3	2	4	3	4	3	3.4	27	3	2	1	2.0	6	2.6	54	
19	3	1	3	4	2	3	3	4	1	2.7	24	3	4	3	4	4	3	2	1	3.0	24	4	3	3	3.3	10	3.0	58	
20	4	3	1	2	3	2	4	3	2	2.7	24	2	2	4	3	2	2	1	3	2.4	19	3	3	3	3.0	9	2.7	52	
21	3	2	3	1	3	4	2	3	2	2.6	23	3	3	2	3	3	3	4	3	3.0	24	3	4	3	3.3	10	3.0	57	
22	3	1	3	2	3	4	2	3	2	2.6	23	3	2	3	3	4	2	4	3	3.0	24	3	4	2	3.0	9	2.9	56	
23	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3.1	28	3	3	2	3	3	3	2	2	2.6	21	3	4	3	3.3	10	3.0	59	
24	3	3	2	2	3	2	3	3	4	2.8	25	3	4	1	2	2	3	4	3	2.8	22	1	3	3	2.3	7	2.6	54	
25	4	3	2	3	1	2	3	3	2	2.6	23	2	3	2	1	3	4	3	3	2.6	21	2	3	4	3.0	9	2.7	53	
26	3	3	2	4	3	2	4	2	3	2.9	26	1	4	3	1	3	4	3	2	2.6	21	3	4	2	3.0	9	2.8	56	
27	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2.7	24	5	3	1	2	3	4	4	3	3.1	25	2	4	2	2.7	8	2.8	57	
28	2	3	2	3	3	3	4	2	2	2.7	24	3	2	1	4	3	3	3	1	2.5	20	4	3	3	3.3	10	2.8	54	
29	3	3	2	3	3	4	1	3	3	2.8	25	3	3	4	1	2	4	1	1	2.4	19	3	4	3	3.3	10	2.8	54	
30	3	2	3	2	4	3	2	1	3	2.6	23	2	3	3	3	2	3	4	3	2.9	23	2	3	3	2.7	8	2.7	54	



RESULTADOS DEL GRUPO CONTROL																													
POS TEST																													
SUJETO	NIVEL LITERAL										NIVEL INFERENCIAL								NIVEL CRITICO						PROMEDI	SUMA			
	INDICADOR 1 Expectativa					INDICADOR 3 Valor					PROMEDIO	SUMA	INDICADOR 3 Utilidad				INDICADOR 4 Interes				PROMEDIO	SUMA	INDICADOR 5 Costo				PROMEDIO	SUMA	
	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10			Item11	Item12	Item13	Item14	Item15	Item16	Item17	Item18			Item19	Item20					Item21
1	3	3	4	2	2	3	3	4	3	3.0	27	4	3	3	3	1	3	3	1	2.6	21	2	4	3	3	9	2.9	57	
2	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3.1	28	3	4	3	2	3	4	3	3	3.1	25	4	3	1	3	8	3.0	61	
3	3	2	3	2	4	1	3	2	1	2.3	21	3	2	3	3	3	4	3	3	3.0	24	3	2	1	2	6	2.4	51	
4	3	1	3	4	2	3	3	4	1	2.7	24	4	4	3	2	4	3	4	3	3.4	27	4	3	3	3	10	3.1	61	
5	4	3	1	2	3	2	4	3	2	2.7	24	3	4	3	4	4	3	2	1	3.0	24	3	3	3	3	9	2.9	57	
6	3	2	3	1	3	4	2	3	2	2.6	23	2	2	4	3	2	2	1	3	2.4	19	3	4	3	3	10	2.8	52	
7	3	1	3	2	3	4	2	3	2	2.6	23	3	3	2	3	3	3	4	3	3.0	24	3	4	2	3	9	2.9	56	
8	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3.1	28	3	2	3	3	4	2	4	3	3.0	24	3	4	3	3	10	3.1	62	
9	3	3	2	2	3	2	3	3	4	2.8	25	3	3	2	3	3	3	2	2	2.6	21	1	3	3	2	7	2.6	53	
10	4	3	2	3	1	2	3	3	2	2.6	23	3	4	1	2	2	3	4	3	2.8	22	2	3	4	3	9	2.8	54	
11	3	3	2	4	3	2	4	2	3	2.9	26	2	3	2	1	3	4	3	3	2.6	21	3	4	2	3	9	2.8	56	
12	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2.7	24	1	4	3	1	3	4	3	2	2.6	21	2	4	2	3	8	2.7	53	
13	2	3	2	3	3	3	4	2	2	2.7	24	5	3	1	2	3	4	4	3	3.1	25	4	3	3	3	10	3.0	59	
14	3	3	2	3	3	4	1	3	3	2.8	25	3	2	1	4	3	3	3	1	2.5	20	3	4	3	3	10	2.9	55	
15	3	2	3	2	4	3	2	1	3	2.6	23	3	3	4	1	2	4	1	1	2.4	19	2	3	3	3	8	2.5	50	
16	2	4	3	4	3	3	2	3	3	3.0	27	2	3	3	3	2	3	4	3	2.9	23	4	4	2	3	10	3.1	60	
17	4	4	2	4	3	4	2	4	4	3.4	31	3	4	4	2	3	4	2	4	3.3	26	3	3	3	3	9	3.2	66	
18	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3.4	31	3	3	3	2	4	3	3	3	3.0	24	4	4	3	4	11	3.4	66	
19	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3.3	30	4	3	4	3	3	4	4	3	3.5	28	4	3	4	4	11	3.5	69	
20	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3.6	32	4	4	3	4	3	3	3	3	3.4	27	3	4	4	4	11	3.5	70	
21	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3.2	29	4	3	2	3	3	4	3	4	3.3	26	3	3	3	3	9	3.2	64	
22	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3.6	32	2	1	2	2	2	1	2	1	1.6	13	3	3	1	2	7	2.5	52	
23	2	2	3	2	3	2	1	3	2	2.2	20	1	2	3	2	3	1	2	2	2.0	16	1	3	1	2	5	2.0	41	



RESULTADOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL																														
PRE TEST																														
SUJETO	NIVEL LITERAL									NIVEL INFERENCIAL									NIVEL CRITICO											
	INDICADOR 1					INDICADOR 3				PROMED IO	SUMA	INDICADOR 3				INDICADOR 4					PROMED IO	SUMA	INDICADOR 5			PROMED IO	SUMA	PROMED IO		
	Expectativa					Valor						Utilidad				Interes							Costo							
	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item1	Item1	Item1	Item1	Item1	Item1	Item1	Item1	Item1	PROMED IO	Item1	Item1	Item1	Item1	Item1	Item1	Item1	Item1	Item1	Item1	Item1
1	4	2	4	5	2	3	3	4	3	3.3	30	3	3	3	1	3	3	4	2	2.8	22	3	3	2	2.7	8	2.9			
2	3	3	1	3	2	2	3	4	4	2.8	25	4	3	1	2	2	3	2	1	2.3	18	4	3	3	3.3	10	2.8			
3	5	3	4	4	3	2	3	4	3	3.4	31	3	3	4	2	3	3	4	2	3.0	24	3	3	4	3.3	10	3.3			
4	4	4	2	3	3	5	3	4	2	3.3	30	2	3	2	2	3	3	2	1	2.3	18	2	3	4	3.0	9	2.9			
5	4	3	3	2	2	3	2	3	4	2.9	26	3	3	3	2	2	3	4	3	2.9	23	3	3	4	3.3	10	3.0			
6	3	2	2	3	4	3	3	3	5	3.1	28	2	3	2	3	4	2	1	3	2.5	20	2	4	3	3.0	9	2.9			
7	4	3	1	2	4	3	3	3	4	3.0	27	3	2	3	3	2	3	4	5	3.1	25	2	3	3	2.7	8	2.9			
8	3	3	3	1	2	3	1	4	3	2.6	23	3	2	2	3	2	3	2	1	2.3	18	3	2	1	2.0	6	2.3			
9	4	4	3	3	2	5	4	4	3	3.6	32	1	2	2	3	3	3	3	3	2.5	20	2	2	3	2.3	7	2.8			
10	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3.1	28	1	2	3	4	5	3	3	2	2.9	23	2	3	3	2.7	8	2.9			
11	3	3	4	3	2	2	4	4	4	3.2	29	4	3	3	4	2	3	3	3	3.1	25	2	2	3	2.3	7	2.9			
12	2	4	3	4	2	4	3	3	2	3.0	27	4	4	3	2	3	4	3	2	3.1	25	2	3	3	2.7	8	2.9			
13	3	3	1	4	3	2	2	3	3	2.7	24	4	3	2	2	4	3	3	2	2.9	23	3	2	1	2.0	6	2.5			
14	2	3	4	2	4	2	4	3	4	3.1	28	4	4	2	3	4	4	3	3	3.4	27	3	2	3	2.7	8	3.1			
15	4	2	2	2	2	2	3	3	4	2.7	24	5	4	3	3	3	3	2	2	3.1	25	3	2	2	2.3	7	2.7			
16	3	4	4	4	2	4	4	3	4	3.6	32	4	3	3	3	2	2	3	1	2.6	21	1	2	3	2.0	6	2.7			
17	3	3	3	2	3	2	3	4	4	3.0	27	1	2	3	2	3	3	2	3	2.4	19	3	5	4	4.0	12	3.1			
18	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3.2	29	2	2	3	3	5	4	3	2	3.0	24	3	5	4	4.0	12	3.4			
19	4	2	2	3	3	4	2	2	3	2.8	25	2	2	3	3	3	2	3	3	2.6	21	2	3	4	3.0	9	2.8			
20	4	3	2	2	3	4	3	2	3	2.9	26	2	4	1	3	2	3	1	2	2.3	18	1	3	2	2.0	6	2.4			
21	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3.6	32	2	2	3	3	4	3	2	1	2.5	20	4	3	3	3.3	10	3.1			
22	2	3	3	5	4	4	3	4	4	3.6	32	4	3	3	3	2	3	3	3	3.0	24	2	5	2	3.0	9	3.2			
23	2	3	4	2	3	4	5	4	2	3.2	29	3	2	3	2	3	4	3	2	2.8	22	3	2	4	3.0	9	3.0			
24	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3.4	31	2	3	3	1	3	2	3	3	2.5	20	4	2	3	3.0	9	3.0			
25	4	4	3	3	3	4	3	3	1	3.1	28	2	2	3	1	3	5	2	3	2.6	21	2	5	2	3.0	9	2.9			
26	3	3	4	4	2	3	4	4	2	3.2	29	2	3	2	3	4	4	3	2	2.9	23	3	5	3	3.7	11	3.3			
27	1	2	3	3	4	2	3	3	2	2.6	23	3	1	2	2	3	3	2	2	2.3	18	3	2	2	2.3	7	2.4			
28	3	2	2	3	4	4	3	3	2	2.9	26	3	3	2	2	1	2	3	1	2.1	17	3	3	4	3.3	10	2.8			
29	2	3	3	4	3	4	3	3	2	3.0	27	3	2	3	3	3	2	1	3	2.5	20	2	4	5	3.7	11	3.1			
30	3	2	2	3	3	4	2	2	1	2.4	22	1	1	2	3	3	3	2	4	2.4	19	4	3	2	3.0	9	2.6			



RESULTADOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL																												
POST TEST																												
SUJETO	NIVEL LITERAL									NIVEL INFERENCIAL									NIVEL CRITICO					PROMEDI				
	INDICADOR 1 Expectativa				INDICADOR 3 Valor					PROME DIO	SUMA	INDICADOR 3 Utilidad				INDICADOR 4 Interes					PROME DIO	SUMA	INDICADOR 5 Costo			PROME DIO	SUMA	
	Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9			Item1	Item1	Item1	Item1	Item1	Item1	Item1	Item1	Item1			Item1		Item1			Item1
1	5	3	4	5	4	5	5	5	5	4.6	41	5	5	4	3	5	4	5	4	4.4	35	5	5	4	4.7	14	4.5	
2	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4.7	42	5	5	4	4	5	4	5	4	4.5	36	5	4	5	5	14	4.6	
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5.0	45	5	5	4	5	5	5	5	4	4.8	38	5	5	5	5	15	4.9	
4	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4.7	42	4	5	5	4	5	5	4	5	4.6	37	4	5	5	5	14	4.7	
5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4.8	43	5	4	4	5	5	5	5	5	4.8	38	5	5	6	5	16	5.0	
6	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4.8	43	5	5	4	4	4	5	5	4	4.5	36	5	4	4	4	13	4.5	
7	5	3	5	4	5	5	5	5	4	4.6	41	5	5	5	5	4	5	5	4	4.8	38	5	4	5	5	14	4.7	
8	5	4	5	3	4	5	3	5	5	4.3	39	4	5	5	5	5	4	3	5	4.5	36	5	5	4	5	14	4.5	
9	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4.8	43	4	4	5	5	4	5	4	5	4.5	36	5	5	5	5	15	4.8	
10	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4.9	44	4	5	5	4	5	4	5	5	4.6	37	5	5	6	5	16	4.9	
11	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4.4	40	5	4	5	4	5	4	4	5	4.5	36	5	4	5	5	14	4.5	
12	5	5	4	3	5	5	5	4	5	4.6	41	4	5	5	5	5	5	5	5	4.9	39	4	5	5	5	14	4.7	
13	5	4	3	5	3	5	5	5	4	4.3	39	5	4	5	4	5	5	5	4	4.6	37	5	5	4	5	14	4.5	
14	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4.7	42	4	5	4	5	4	5	5	5	4.6	37	5	4	5	5	14	4.7	
15	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4.6	41	5	3	4	5	5	4	5	5	4.5	36	4	5	5	5	14	4.6	
16	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4.6	41	5	5	5	5	4	5	4	5	4.8	38	5	5	4	5	14	4.7	
17	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4.8	43	5	4	5	5	4	4	5	5	4.6	37	5	4	5	5	14	4.7	
18	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4.8	43	5	5	5	4	5	5	4	5	4.8	38	4	5	5	5	14	4.7	
19	5	5	5	4	3	5	5	5	5	4.7	42	5	5	4	5	5	3	4	5	4.5	36	5	4	5	5	14	4.6	
20	5	5	4	3	4	5	5	4	5	4.4	40	5	6	5	5	4	5	3	5	4.8	38	3	4	5	4	12	4.4	
21	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4.7	42	5	5	4	4	5	5	5	4	4.6	37	5	5	5	5	15	4.8	
22	5	3	4	5	5	5	5	5	5	4.7	42	5	5	5	4	4	5	5	5	4.8	38	5	4	5	5	14	4.7	
23	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4.8	43	4	5	5	5	5	4	5	5	4.8	38	4	5	5	5	14	4.7	

ESCALA DE VALORACION	
Iniccion	1
Proceso	2
Avanzado	3
Logrado	4
Logro destacado	5

ANEXO 9

Base de datos del SPSS

Matriz de datos en SPSS de Jesús y Román.sav [ConjuntoDatos] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Grupos	Numérico	8	0	Grupos	{1, Control}...	Ninguna	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	Pre_item1	Numérico	8	0	Item 1	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
3	Pre_item2	Numérico	8	0	Item2	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
4	Pre_item3	Numérico	8	0	Item3	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
5	Pre_item4	Numérico	8	0	Item4	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
6	Pre_item5	Numérico	8	0	Item5	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
7	Pre_item6	Numérico	8	0	Item6	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
8	Pre_item7	Numérico	8	0	Item7	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
9	Pre_item8	Numérico	8	0	Item8	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
10	Pre_item9	Numérico	8	0	Item9	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
11	Pre_item10	Numérico	8	0	Item10	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
12	Pre_item11	Numérico	8	0	Item11	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
13	Pre_item12	Numérico	8	0	Item12	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
14	Pre_item13	Numérico	8	0	Item13	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
15	Pre_item14	Numérico	8	0	Item14	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
16	Pre_item15	Numérico	8	0	Item15	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
17	Pre_item16	Numérico	8	0	Item16	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
18	Pre_item17	Numérico	8	0	Item17	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
19	Pre_item18	Numérico	8	0	Item18	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
20	Pre_item19	Numérico	8	0	Item19	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
21	Pre_item20	Numérico	8	0	Item20	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
22	Pre_Variable	Numérico	8	0	Pre test - Varia...	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
23	Pre_Dimens...	Numérico	8	0	Pre test - Dime...	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
24	Pre_Dimens...	Numérico	8	0	Pre test - Dime...	{1, Inicio}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada

Tablas personalizadas

		Grupos			
		Control		Experimental	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Pre test - Variable:	Inicio	0	0,0%	0	0,0%
Pensamiento crítico	Proceso	3	10,0%	5	16,7%
	Avanzado	26	86,7%	23	76,7%
	Logrado	1	3,3%	2	6,7%
	Logro destacado	0	0,0%	0	0,0%
	Total	30	100,0%	30	100,0%
Post test - Variable:	Inicio	0	0,0%	0	0,0%
Pensamiento crítico	Proceso	6	20,0%	0	0,0%
	Avanzado	22	73,3%	0	0,0%
	Logrado	2	6,7%	3	10,0%
	Logro destacado	0	0,0%	27	90,0%
	Total	30	100,0%	30	100,0%

* Tablas personalizadas.

```

CTABLES
/VLABELS VARIABLES=Pre_Dimensión1 Post_Dimensión1 Grupos DISPLAY=LABEL
/TABLE Pre_Dimensión1 + Post_Dimensión1 BY Grupos [C][COUNT P40.0, COLPCT.COUNT PCT40.1]
/CATEGORIES VARIABLES=Pre_Dimensión1 Post_Dimensión1 ORDER=A KEY=VALUE EMPTY=INCLUDE TOTAL=YES
POSITION=AFTER
/CATEGORIES VARIABLES=Grupos ORDER=A KEY=VALUE EMPTY=INCLUDE
  
```

Portapapeles 24 de 24
Elemento no recopilado: el portapapeles de Office no reconoce este formato

IBM SPSS Statistics Processor está listo



ANEXO 10

Declaración Jurada



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Jesus Angel Calcina Ramos
identificado con DNI 73421877 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
EDUCACIÓN PRIMARIA

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:
" USO DE LA PLATAFORMA LICHES EN EL PENSAMIENTO CRÍTICO DE
LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA IV
72723 SEÑOR DE HUANCA AZANGARO-2022 "

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 09 de Noviembre del 2023

FIRMA (obligatoria)



Huella



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Roman Ober Gutierrez Calvoapaza,
identificado con DNI 71637234 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
EDUCACIÓN PRIMARIA

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

" USO DE LA PLATAFORMA LICHES EN EL PENSAMIENTO CRÍTICO DE LOS
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 72723 SEÑOR
DE HUANCA AZÁNGARO -2022 "

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 8 de Noviembre del 2023

FIRMA (obligatoria)



Huella



ANEXO 11

Autorización



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Jesús Ángel Calcina Ramos,
identificado con DNI 73421877 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN PRIMARIA

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

"USO DE LA PLATAFORMA LICNESS EN EL PENSAMIENTO CRÍTICO
DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N°
7273 SEÑOR DE HOANCA AZÁNGARU - 2022"

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 09 de Noviembre del 2023


FIRMA (obligatoria)



Huella



AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Roman Ober Gutierrez Calloareza
identificado con DNI 7637234 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN PRIMARIA

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

"USO DE LA PLATAFORMA LICHES EN EL PENSAMIENTO CRÍTICO DE LOS
ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA N° 72723 SEÑOR
DE HUANCA AZÁNGARO - 2022"

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 8 de Noviembre del 20 23

FIRMA (obligatoria)



Huella