



INSTITUTO TECNOLÓGICO
"CORDILLERA"

CARRERA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

LA INTELIGENCIA INTRAPERSONAL Y SU INCIDENCIA EN EL
DESARROLLO DE HABILIDADES DE LIDERAZGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE
4 AÑOS DE EDAD. GUÍA DE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A
DOCENTES DEL CENTRO EDUCATIVO "MARTIN LUTERO", UBICADO EN
EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, DURANTE EL PERIODO
ACADÉMICO 2017.

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Tecnólogo en
Desarrollo del Talento Infantil.

Autor: Cholango Villarreal Verónica Alexandra

Tutor: M. Sc. Ariamna Padrón Martell

Quito, Octubre 2017

ACTA DE APROBACIÓN DE GRADO



TECNOLÓGICO SUPERIOR
"CORDILLERA"



FORMULARIO 005

Dirección de Proyectos

ACTA DE APROBACIÓN FINAL DE PROYECTOS

ACTA DE APROBACIÓN DEL PROYECTO DE GRADO

Quito, 18 de Septiembre de 2017.

El equipo asesor del trabajo de Titulación de la Srta. **CHOLANGO VILLARREAL VERONICA ALEXANDRA** de la carrera de *Desarrollo del Talento Infantil* cuyo tema de investigación fue: **LA INTELIGENCIA INTRAPERSONAL Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES DE LIDERAZGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD. GUÍA DE JUEGOS TRADICIONALES, DIRIGIDA A DOCENTES DEL CENTRO EDUCATIVO "MARTIN LUTERO", UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, DURANTE EL PERÍODO ACADÉMICO 2017.** Una vez considerados los objetivos del estudio, coherencia entre los temas y metodologías desarrolladas; adecuación de la redacción, sintaxis, ortografía y puntuación con las normas vigentes sobre la presentación del escrito, resuelve: **APROBAR** el proyecto de grado, certificando que cumple con todos los requisitos exigidos por la institución.

MSc. **Arjanna Padrón**
Tutora del Proyecto


Ps. **María Isabel Ruíz**
Lectora del Proyecto


Dra. **Susana Vásquez**
Directora de Carrera


Ing. **Galo Cisneros**
Coordinador de la Unidad
de Titulación

Matriz:
Av. de la Prensa N45-268 y Logroño
Teléfono: 2255460 / 2269900
E-mail: instituto@cordillera.edu.ec
Pág. Web: www.cordillera.edu.ec
Quito - Ecuador

Campus 1:
Calle Logroño Oe 2-84 y
Av. de la Prensa (esq.)
Edif. Cordillera
Telfs.: 2430443 / Fax: 2433649

Campus 2:
Bracamoros N15-163 y
Yacuambi (esq.)
Telf.: 2262041

Campus 3:
Av. Brasil N46-45 y
Zamora
Telf.: 2246036

Campus 4:
Yacuambi
Oe2-36 y
Bracamoros

DECLARATORIA

Declaro que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las ideas, doctrinas resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

Verónica Alexandra Cholango Villarreal.

CC 172115403-5

CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Verónica Alexandra Cholango Villarreal, portador de la cédula de ciudadanía signada con el No 172115403-5 de conformidad con lo establecido en el artículo 46 de la Ley de Propiedad Intelectual, que dice: La cesión exclusiva de los derechos de autor confiere al cesionario el derecho de explotación exclusiva de la obra, oponible frente a terceros y frente al propio autor. También confiere al cesionario el derecho a otorgar cesiones o licencias a terceros, y acelerar cualquier otro acto o contrato para la explotación de la obra, sin perjuicio de los derechos morales correspondientes. En la cesión no exclusiva, el cesionario está autorizado a explotar la obra en la forma establecida en el contrato”; en concordancia con lo establecido en los artículos 4, 5 y 6 del cuerpo de leyes ya citado, manifiesto mi voluntad de realizar la cesión exclusiva de los derechos de autor al Instituto Superior Tecnológico Cordillera, en mi calidad de Autor del Trabajo de Titulación que he desarrollado para la obtención de mi título profesional denominado: “Desarrollo del Talento Infantil “facultando al Instituto para ejercer los derechos cedidos en esta certificación y referidos en el artículo transcrito.

FIRMA _____

NOMBRE: Verónica Alexandra Cholango Villarreal.

CEDULA: 172115403-5

Quito, a los 21 días del mes de septiembre del 2017.

AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradecer al Instituto Cordillera, por abrirme sus puertas y permitirme formar parte de esta gran familia, en la que nos hemos formado como damas y caballeros con un alto grado de calidad y calidez.

A Dios, por su infinito amor y por todas las bendiciones que día con día me brinda, sobre todo por el privilegio de estar aquí. A mi amado esposo, quien con su amor, constancia y paciencia a sabido guiar mis pasos hacia el logro de mis sueños, este triunfo y muchos más te lo debo a ti y la confianza que depositaste en mí. A mis padres a quienes admiro y respeto por la visión positiva y emprendedora que siempre los ha caracterizado sé que están muy orgullosos de su pequeña princesa que hoy se ha convertido en una profesional de excelencia.

A la M. Sc. Ariamna Padrón por su aporte profesional, técnico y humano brindado durante todo este tiempo, quien me ha preparado para enfrentarme al mundo profesional, pero sobre todo ha sido una gran amiga. Gracias por toda la confianza que siempre ha depositado en mí. A mis docentes, quienes han impartido sus conocimientos para formarme como la profesional que estoy a punto de ser, y más que maestros han sido amigos, consejeros y pilares fundamentales en esta travesía.

DEDICATORIA

Mi constante lucha y perseverancia con que me enfrentado a cada reto en mi vida, se la dedico a las personas que más quiero y admiro en esta vida; mi hermano que desde el cielo me guía y me cuida. Al mejor hombre que Dios pudo poner en mi camino, mi esposo una persona honorable con una ética impecable eres mi orgullo y el pilar en el que se sujeta mi vida. Y a tres mujeres maravillosas quienes han formado mi vocación y deseos de superación, las M.Sc. Jannet Morales, Ariamna Padrón y Marilyn Velasco, quienes a lo largo de esta travesía me han brindado la confianza necesaria para superarme y ser mejor cada día, gracias a ellas aprendí que los limites solo nos lo ponemos nosotros y que la excelencia es cuestión de actitud y esfuerzo.

ÍNDICE GENERAL

CARATULA.....	i
ACTA DE APROBACIÓN DE GRADO	ii
DECLARATORIA.....	iii
CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE FIGURAS	xv
RESUMEN EJECUTIVO	xviii
ABSTRACT.....	xix
INTRODUCCIÓN	xx
CAPÍTULO 1: EL PROBLEMA	1
1.1 Planteamiento del problema.	1
1.2 Formulación del problema.....	4
1.3 Objetivo General.	4
1.4 Objetivos Específicos.	5
CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO.....	6

2.1 Antecedentes del Estudio.	6
2.2 Fundamentación Teórica.	9
2.2.1 La Inteligencia.	9
2.2.2 Inteligencia Intrapersonal.	13
2.2.3 La Autoestima.	20
2.2.4 El Liderazgo.	22
2.2.5 Juegos Tradicionales.	31
2.3 Fundamentación Conceptual.	40
2.4 Formulación de preguntas directrices de la investigación.	44
2.5 Caracterización de las Variables o contextualización de las variables.	45
2.5.1 Caracterización de la variable dependiente: El Liderazgo y la Inteligencia Intrapersonal.	45
2.5.2 Caracterización de la variable Independiente: Juegos Tradicionales. .	47
CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA	49
3.1 Diseño de la Investigación	49
3.1.1 Tipo de Investigación.	49
3.1.2 Métodos.	50
3.2 Población y Muestra.	52
3.2.1 Población. –	52

3.2.2 Muestra. –	52
3.3 Procedimientos de la investigación.	53
3.3.1 Técnicas:	53
3.3.2 Instrumentos:	54
3.4 Recolección de información.	55
CAPÍTULO 4: PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS	56
4.1 Procesamiento y análisis de cuadros estadísticos	56
4.1.1 Tabulación de la encuesta a docentes.....	56
4.1.2 Tabulación de las fichas de observación.....	70
4.2 Conclusión del análisis estadístico.	87
4.3 Respuestas a las interrogantes de la investigación.	91
CAPÍTULO 5: PROPUESTA	95
1.1 Antecedentes.....	95
1.3 Descripción.....	99
1.4 Formulación del proceso de aplicación de la propuesta.....	103
CAPÍTULO 6: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	108
6.1 Conclusiones.....	108
6.2 Recomendaciones.....	109
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	112

ANEXOS	121
Anexo 1. Encuesta realizada a Docentes del Centro Educativo “Martin Lutero”.	122
Anexo 2. Datos de la Encuesta realizada a Docentes del Centro Educativo “Martin Lutero”.	125
Anexo 3. Ficha de Observación de la inteligencia intrapersonal.	127
Anexo 4. Ficha de observación sobre el liderazgo.	128
Anexo 5. Lista de observación sobre el ámbito de convivencia.	129
Anexo 6. Datos de las Fichas de Observación aplicadas a los niños y niñas del Centro Educativo “Martin Lutero”.....	130
Anexo 7. Carta de petición para la aplicación del método Delphi.	131
Anexo 8. Encuesta realizada a especialistas para determinar el grado de conocimiento del tema.	132
Anexo 9. Cuestionario para medir el criterio de expertos sobre la propuesta empleada.....	134
Anexo 10. Tabulación del cuestionario para medir el criterio de expertos sobre la propuesta empleada.	138
Anexo 11. Informe del URKUND.	159
Anexo 12. Guía de juegos tradicionales basada en el ámbito de convención para desarrollar habilidades de liderazgo en niños y niñas de 4 años de edad.....	160

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Variable dependiente el liderazgo y la inteligencia intrapersonal...	44
Tabla 2 Variable independiente, juegos tradicionales.....	46
Tabla 3 Cantidad de niños a ser observados y docentes encuestados.....	51
Tabla 4 Etapa para desarrollar el liderazgo.....	55
Tabla 5 Formación de un líder.....	56
Tabla 6 Desarrollo de habilidades de liderazgo.....	57
Tabla 7 Conocimiento sobre los beneficios del liderazgo.....	58
Tabla 8 Beneficios de ser un líder desde pequeño.....	59
Tabla 9 Motivos por los que no se trabaja el liderazgo.....	60
Tabla 10 Uso de alternativas para desarrollo del liderazgo.....	61
Tabla 11 Conocimiento de la inteligencia intrapersonal.....	62
Tabla 12 Involucrados en el desarrollo de la inteligencia intrapersonal.....	63
Tabla 13 Importancia de la inteligencia intrapersonal.....	64
Tabla 14 Recursos para desarrollar la inteligencia intrapersonal.....	65
Tabla 15 Uso de juegos tradicionales.....	66
Tabla 16 Uso de juegos tradicionales para desarrollar el liderazgo.....	67
Tabla 17 Uso de guía de juegos tradicionales para desarrollar el liderazgo.....	68

Tabla 18 Seguridad en la ejecución de actividades.....	69
Tabla 19 Confianza en actividades realizadas.....	70
Tabla 20 Frustración al realizar mal una actividad.....	71
Tabla 21 Busca soluciones para resolver un problema.....	72
Tabla 22 Trabajo en equipo al realizar una actividad.....	73
Tabla 23 Iniciativa para realizar actividades.....	74
Tabla 24 Nivel de integración.....	75
Tabla 25 Nivel de creatividad.....	76
Tabla 26 Nivel de interacción social.....	77
Tabla 27 Nivel de inclusión.....	78
Tabla 28 Nivel de empatía.....	79
Tabla 29 Nivel de iniciativa.....	80
Tabla 30 Nivel de compañerismo.....	81
Tabla 31 Nivel de tolerancia.....	82
Tabla 32 Nivel de imitación.....	83
Tabla 33 Nivel de comprensión.....	84
Tabla 34 Nivel de cumplimiento de reglas.....	85

Tabla 35 Datos de la encuesta.....	124
Tabla 36 Datos de las fichas de observación	129
Tabla 37 El juego como actividad inherente en los infantes.....	137
Tabla 38 Juegos tradicionales como parte de la historia y cultura.....	138
Tabla 39 Juegos tradicionales como herramienta para la enseñanza aprendizaje.....	139
Tabla 40 Claridad en los juegos y las instrucciones.....	140
Tabla 41 Juegos acorde al objetivo de aprendizaje.....	141
Tabla 42 Juegos tradicionales como parte de planificaciones de trabajo.....	142
Tabla 43 La inteligencia intrapersonal y su incidencia en el desarrollo del liderazgo	143
Tabla 44 Uso de la guía para facilitar el desarrollo emocional.....	144
Tabla 45 Importancia del desarrollo de la inteligencia intrapersonal.....	145
Tabla 46 Fortalecimiento de la autoestima a través del juego.....	146
Tabla 47 Fortalecimiento de la relación socio afectivo.....	147
Tabla 48 La inteligencia contribuye con el desarrollo de habilidades.....	148
Tabla 49 Esta propuesta como recurso innovador.....	149
Tabla 50 Pautas claras para desarrollar el liderazgo.....	150
Tabla 51 Grado en que los infantes pueden resolver problemas.....	151

Tabla 52 Desarrollo de liderazgo a temprana edad.....	152
Tabla 53 Un buen líder y el desarrollo de un país.....	153
Tabla 54 Factores que forman un líder.....	154
Tabla 55 Propuesta llamativa con estándares necesarios.....	155
Tabla 56 Costo accesible para ser adquirida.....	156

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Etapa adecuada para desarrollar el liderazgo.....	55
Figura 2. Como aparece el liderazgo.....	56
Figura 3. Desarrollo de liderazgo en el Centro Educativo.....	57
Figura 4. Beneficios del liderazgo.....	58
Figura 5. Beneficios de ser un pequeño líder.....	59
Figura 6. Motivos por los que no se desarrolla el liderazgo.....	60
Figura 7. Uso de alternativas para desarrollar el liderazgo.....	61
Figura 8. Nivel de conocimiento de la inteligencia intrapersonal.....	62
Figura 9. Involucrados para el desarrollo de la inteligencia intrapersonal.....	63
Figura 10. Nivel de importancia de la inteligencia intrapersonal.....	64
Figura 11. Uso de recursos para desarrollar la inteligencia intrapersonal.....	65
Figura 12. Uso de juegos tradicionales.....	66
Figura 13. Uso de juegos tradicionales para desarrollar el liderazgo.....	67
Figura 14. Uso de guía de juegos tradicionales para desarrollar el liderazgo.....	68
Figura 15. Indicador de la inteligencia intrapersonal, categoría de seguridad.....	69
Figura 16. Indicador de la inteligencia intrapersonal, categoría de autoestima.....	70

Figura 17. Indicador de la inteligencia intrapersonal, categoría manejo de emociones.....	71
Figura 18. Indicador de liderazgo, categoría busca de soluciones.....	72
Figura 19 Indicador de liderazgo, categoría de trabajo en equipo.....	73
Figura 20. Indicador de liderazgo, categoría tomar la iniciativa.....	74
Figura 21. Indicador de los juegos tradicionales, categoría nivel de integración.....	75
Figura 22. Indicador de los juegos tradicionales, categoría nivel de creatividad.....	76
Figura 23. Indicador de los juegos tradicionales, categoría de interacción social.....	77
Figura 24. Indicador de los juegos tradicionales, categoría de inclusión.....	78
Figura 25. Indicador de juegos tradicionales, categoría de empatía.....	79
Figura 26. Indicador de juegos tradicionales, categoría de iniciativa.....	80
Figura 27. Indicador de juegos tradicionales, categoría de compañerismo.....	81
Figura 28. Indicador de juegos tradicionales, categoría de tolerancia.....	82
Figura 29. Indicador de juegos tradicionales, categoría de imitación.....	83
Figura 30. Indicador de juegos tradicionales categoría de comprensión.....	84
Figura 31. Indicador de juegos tradicionales, categoría cumplimiento de reglas.....	85
Figura 32. El juego como actividad inherente en los infantes.....	137
Figura 33. Juegos tradicionales como parte de la historia y cultura.....	138

Figura 34. Juegos tradicionales como herramienta para la enseñanza aprendizaje...	139
Figura 35. Claridad en los juegos y las instrucciones.....	140
Figura 36. Juegos acordes al objetivo de aprendizaje.....	141
Figura 37. Juegos tradicionales como parte de planificaciones de trabajo.....	142
Figura 38. La inteligencia intrapersonal y su incidencia en el desarrollo del liderazgo.....	143
Figura 39. Uso de la guía para facilitar el desarrollo emocional.....	144
Figura 40. Importancia del desarrollo de la inteligencia intrapersonal.....	145
Figura 41. Fortalecimiento de la autoestima a través del juego.....	146
Figura 42. Fortalecimiento de la relación socio afectivo.....	147
Figura 43. La inteligencia contribuye con el desarrollo de habilidades.....	148
Figura 44. Esta propuesta como recurso innovador.....	149
Figura 45. Pautas claras para desarrollar el liderazgo.....	150
Figura 46. Grado en que los infantes pueden resolver problemas.....	151
Figura 47. Desarrollo de liderazgo a temprana edad.....	152
Figura 48. Un buen líder y el desarrollo de un país.....	153
Figura 49. Un buen líder y el desarrollo de un país.....	154
Figura 50. Propuesta llamativa con estándares necesarios.....	155
Figura 51. Costo accesible para ser adquirida.....	156

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación contiene aspectos muy importantes que facilitan la labor de las y los docentes en su constante búsqueda por innovar sus técnicas de enseñanza y contribuyen el proceso de aprendizaje, como es el caso del fortalecimiento de la inteligencia intrapersonal, para de este modo poder desarrollar habilidades de liderazgo en niños y niñas de 4 años de edad, mediante el uso de la actividad más inherente en los infantes como es el juego.

Para ello se realizó un enfoque cualitativo y cuantitativo con un carácter descriptivo, apoyado en instrumentos de evaluación como: fichas de observación aplicadas a los alumnos de 4 años de edad del Centro Educativo "Martín Lutero", encuestas realizadas a las docentes de la misma institución educativa; los resultados obtenidos determinaron la necesidad específica que tienen los alumnos en el fortalecimiento de la inteligencia intrapersonal y el gran potencial que presentan para desarrollar habilidades de liderazgo. En base a esta necesidad hemos planteado la creación de una guía de juegos tradicionales basada en el ámbito de convivencia del currículo de educación inicial, con pautas claras para formar los nuevos líderes del mañana.

Del mismo modo se aplicó el método Delphi en el cual se obtuvo el criterio y evaluación de diversos expertos en el ámbito educativo, quienes validaron la viabilidad y aplicabilidad de la propuesta planteada en este trabajo de investigación. Garantizando así la adquisición de nuevas habilidades como el liderazgo de una manera divertida e innovadora.

ABSTRACT

The present research work contains very important aspects that facilitate the work of teachers in their constant search for innovating their teaching techniques and contribute to the learning process, as in the case of strengthening intrapersonal intelligence, in this way to be able to develop leadership skills in 4-year-old boys and girls by using the most inherent activity in infants as is the game.

For this purpose, a qualitative and quantitative approach was carried out with a descriptive character, supported by evaluation instruments such as: observation sheets applied to the 4-year-old students of the Martin Luther Education Center, surveys carried out with the teachers of the same institution educational; the results obtained determined the specific need that the students have in strengthening intrapersonal intelligence and the great potential they present to develop leadership skills. Based on this need we have proposed the creation of a guide to traditional games based on the coexistence of the initial education curriculum, with clear guidelines to train the new leaders of tomorrow.

Likewise, the Delphi method was applied in which the criteria and evaluation of several experts in the educational field were obtained, who validated the feasibility and applicability of the proposal proposed in this research work. Ensuring the acquisition of new skills such as leadership in a fun and innovative way.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de investigación está enfocado en la importancia de desarrollar nuevas y novedosas habilidades en los infantes, como es el liderazgo, para lo cual partiremos de la inteligencia intrapersonal de cada niño y niña. Este tipo de inteligencia se fundamenta en el conocimiento y dominio de emociones, así como del auto concepto y el reconocimiento de sus fortalezas y debilidades, y de este modo poder lograr un equilibrio emocional en el ámbito personal y social.

La inteligencia intrapersonal es la base fundamental para el desarrollo social, cognitivo, lingüístico, afectivo, motriz, entre otros de cada persona, el mismo que debe ser tomado en cuenta desde los primeros años de vida para asegurar un desarrollo evolutivo óptimo.

Al hablar de habilidades de liderazgo hacemos referencia a enfrentar situaciones complejas o estresantes que se presentan cotidianamente y las habilidades que el ser humano presenta para solucionar estas situaciones. Mediante el desarrollo de habilidades de liderazgo, se pretende impulsar de manera sencilla las inquietudes de los alumnos, propiciando la participación e indagación, para que cuestione el porqué de las cosas, facilitando el desarrollo de la lógica frente a cada cosa o acción. Implementando actividades lúdicas como el uso de juegos tradicionales, que vayan favoreciendo las capacidades y características de cada niño y niña para encaminarse a ser nuevos líderes.

Es importante destacar que los juegos tradicionales son una herramienta metodológica de una riqueza inimaginable ya que, a más de permitir a las y los docentes el desarrollo de diferentes ámbitos con los estudiantes, también permite rescatar la tradición, la cultura y la historia que forman parte de la identidad de cada persona.

La tarea de los y las educadoras es ardua y constante, enfocados en prestar una enseñanza adecuada desde diversos ámbitos, estimulando todas o la mayoría de habilidades y destrezas que existen entre los pequeños y tratar de usar ese conocimiento para personalizar la instrucción y sus logros. Forma parte de las planificaciones diarias de trabajo con un enfoque inclusivo y a la vez motivador, dándoles la oportunidad de lograr con éxito su experiencia de aprendizaje.

CAPÍTULO 1: EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema.

En Sudamérica la educación inicial ha tomado gran importancia y cada día enfrenta nuevos retos en su afán por desarrollar la mayor cantidad de conocimientos, destrezas, habilidades, e incluso los diferentes tipos de inteligencias que menciona Howard Gardner en su manifiesto de las "inteligencias múltiples", para algunos docentes un tipo de inteligencia puede ser más importante que otro, sin embargo, en su mayoría concuerdan con que la inteligencia intrapersonal podría ser la principal a potencializar en los infantes para que de esta manera puedan afianzar el vínculo socio afectivo con su entorno y mejorar su nivel de aprendizaje.

Cabe mencionar que la inteligencia intrapersonal no solo determina un mejor aprendizaje, sino que asegura un control y dominio de sus emociones, así como el conocimiento de sí mismo y de su entorno, si los infantes poseen este tipo de inteligencia será más fácil el desarrollo de diferentes habilidades entre ellas "el liderazgo", a pesar de las diferentes ventajas que muestra el desarrollo del liderazgo en el proceso de formación de los pequeños es un tema al que no se le presta la atención debida.

No obstante, el tema del liderazgo en los pequeños es más sencillo de lo que parece, por naturaleza los niños y niñas muestran empatía con sus pares, trabajan en equipo, les gusta ayudar, son solidarios, toman la iniciativa al realizar una actividad, buscan soluciones, entre otras, y son estas características lo que constituye las bases de un buen líder, es aquí donde la docente puede usar como instrumento el juego ya que es una actividad inherente en los párvulos y así aprovechar estas cualidades para fortalecerlas y enfocarlas al bien común, asegurando un nivel adecuado de autoestima, confianza y seguridad.

En este contexto el (Ministerio de Educación, 2014), “como ente rector, principal responsable de la educación nacional y comprometido con la necesidad de ofertar una educación de calidad que brinde igualdad de oportunidades a todos, pone a disposición de los docentes y otros actores de la Educación Inicial, un currículo que permita guiar los procesos de enseñanza y aprendizaje en este nivel educativo. Con acuerdo Ministerial 0042-14 de 11 de marzo de 2014, se oficializa la aplicación y el cumplimiento obligatorio del Currículo de Educación Inicial, para todas las instituciones públicas, particulares y fiscomisionales a nivel nacional que oferten el nivel de educación inicial”.

El Currículo de Educación Inicial (Ministerio de Educación, 2014)“se fundamenta en el derecho a la educación, atendiendo a la diversidad personal, social y cultural, identifica con criterios de secuencialidad, los aprendizajes básicos en este nivel educativo,

adecuadamente articulados con el primer grado de Educación General Básica, contiene orientaciones metodológicas y de evaluación cualitativa, que guiarán a los docentes de este nivel educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje”.

Dadas las condiciones que antecede en el modelo de educación establecido para la enseñanza de los párvulos de 0 a 5 años de edad, se basa en una serie de destrezas que trabaja, fortalece y desarrolla su área motriz, lingüística, cognitiva y socio afectiva, sin embargo, no existe información alguna sobre los beneficios que brinda el desarrollar habilidades de liderazgo en los infantes desde los primeros años de la etapa escolar partiendo de su inteligencia intrapersonal, generando así que el desconocimiento de los docentes sea el principal inconveniente para la implementación de estrategias metodológicas para crear líderes que sean capaces de resolver conflictos por si mismos a partir del conocimiento de sus habilidades, así como de sus limitaciones y que le motiven a superar dichas limitaciones (Ministerio de Educación, 2014).

En este sentido las y los docentes del Centro Educativo “Martín Lutero”, de la parroquia de San Bartolo, del cantón Quito, provincia Pichincha, al igual que otros centros desconocen las ventajas y formas de desarrollar el liderazgo en los niños y niñas desde los primeros años de edad. Sin embargo, como institución educativa se encuentran en la constante y continua preocupación de implementar metodologías innovadoras que le permitan sobresalir en el competitivo campo educacional, brindando seguridad y

confianza en los padres quienes día a día les confían el tesoro máspreciado que son sus hijos, pero sobretodo asegurando un óptimo desarrollo de los pequeños, así como un aprendizaje significativo y un conocimiento perdurable.

Razón por la que se pretende enfatizar en la potencialización de la inteligencia intrapersonal como base fundamental para el oportuno desarrollo de las diferentes áreas y ámbitos, así como de su autoestima y liderazgo. Utilizando como herramienta el uso de diversos juegos tradicionales, haciendo frente al excesivo y creciente uso de la tecnología que limita la creatividad de los niños, así como su nivel de integración y convivencia con su entorno.

1.2 Formulación del problema.

¿Cómo desarrollar las habilidades de liderazgo, mediante la inteligencia intrapersonal en niños y niñas de 4 años de edad?

1.3 Objetivo General.

Desarrollar habilidades de liderazgo en niños y niñas de 4 años de edad, partiendo de su inteligencia intrapersonal, mediante la aplicación de una guía de juegos tradicionales.

1.4 Objetivos Específicos.

- Fundamentar teóricamente la guía de juegos tradicionales.
- Diagnosticar las necesidades de los docentes para el desarrollo de habilidades de liderazgo en niños y niñas de 4 años.
- Elaborar la guía de juegos tradicionales como herramienta metodológica para fortalecer la inteligencia intrapersonal y desarrollar el liderazgo en niños y niñas.
- Validar la propuesta por el método Delphi.

CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes del Estudio.

Es importante destacar que, tomando como referencia algunos trabajos de investigación de distintas instituciones de educación superior y revisando los archivos de la biblioteca de la carrera de Desarrollo del Talento Infantil, del Instituto Tecnológico Superior Cordillera, se puede evidenciar que el tema propuesto en este trabajo de investigación (La inteligencia intrapersonal y su incidencia en el desarrollo de habilidades de liderazgo en niños y niñas de 4 años de edad), es innovador puesto que no se ha desarrollado con anterioridad.

En este sentido se puede señalar que el tema de liderazgo es el más aislado dentro del campo educativo en preescolar, mientras que la inteligencia intrapersonal o más conocida como inteligencia emocional es considerada, pero con otro enfoque, a continuación, citaremos algunos de los trabajos que se han realizado por diferentes estudiantes.

Tenemos la tesis “La inteligencia intrapersonal en el proceso educativo: Guía de orientación sobre la influencia de la autoestima en el aprendizaje dirigida a padres de

familia en niños de 4-5 años”. Realizado por: Alvear Reyes Diana Elizabeth, proyecto aprobado por el Instituto Cordillera en la carrera de Desarrollo del Talento Infantil en el año 2013. Tesis que aporta con información muy importante para contribuir con el desarrollo emocional de los infantes.

Del mismo modo la tesis “Inteligencia emocional en la disciplina de niños de 4 a 5 años del centro municipal de educación inicial “Abdón Calderón”, Quito, período 2011-2012”. Realizado por: Villarreal Revelo Doris Marcela, proyecto aprobado por la facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la educación programa de educación a distancia modalidad semipresencial de la Universidad Central del Ecuador el 28 de junio del 2013. Tesis que contribuye con aportaciones muy interesantes sobre diferentes actividades lúdicas que se pueden trabajar con los pequeños, haciendo énfasis en el fortalecimiento de valores y la convivencia.

De igual forma la tesis “La inteligencia emocional y su incidencia en la experiencia creativa del niño y niña”. Realizado por: Victoria Orihuela Loffi, proyecto aprobado por la Pontificia Universidad Católica del Ecuador en junio del 2012. Este trabajo de titulación aporta con actividades enfocadas en el área de las artes plásticas las mismas que son usadas como medio para desarrollar la creatividad y favorecer a la inteligencia emocional de los infantes.

En el mismo contexto la tesis “Manual para desarrollar la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Educativo Aarón Internacional Chistian School”. Realizado por: Patricia Isabel Ortiz Armas, proyecto aprobado por la carrera de Psicología de la Universidad Politécnica Salesiana en septiembre del 2013. Este trabajo brinda un sinnúmero de actividades en la que la docente y padre de familia puede desarrollar con los párvulos con la finalidad de que tengan un mejor dominio de sus sentimientos y emociones para así favorecer su convivencia.

Por otra parte, está la tesis “Influencia del liderazgo educativo en las relaciones interpersonales de la escuela “Pedro Vicente Maldonado” del cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi durante el año lectivo 2011-2012. Realizado por: Fausto Mesías Acurio, proyecto aprobado por el sistema de educación a distancia carrera ciencias de la educación de la Universidad Tecnológica Equinoccial en marzo del 2013. En este trabajo presenta un manual compuesto por una serie de estrategias dirigida a toda la comunidad educativa en función de mejorar la relación entre dicha comunidad partiendo del liderazgo.

También la tesis “La autoestima y su incidencia en el liderazgo escolar de los niños y niñas del séptimo año de educación básica de la escuela fiscal mixta “Gran Bretaña” de la ciudad de Quito”. Realizado por: Angélica María Espinosa C, proyecto aprobado por la carrera de Ciencias de la Educación de la Universidad Tecnológica Equinoccial en

mayo del 2012. Esta tesis aporta con una guía didáctica que brinda parámetros para trabajar la autoestima y el liderazgo en los estudiantes.

Por todo lo expuesto se puede concluir que el trabajo a realizarse con esta investigación será de gran ayuda en el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas, así como en otras áreas de aprendizaje para de este modo poder formar los nuevos líderes del mañana.

2.2 Fundamentación Teórica.

2.2.1 La Inteligencia.

La inteligencia es una capacidad mental muy general que, entre otras cosas, implica la habilidad de razonar, planear, resolver problemas, pensar de manera abstracta, comprender ideas complejas, aprender rápidamente y aprender de la experiencia. No es un mero aprendizaje de los libros, ni una habilidad estrictamente académica, ni un talento para superar pruebas. Más bien, el concepto se refiere a la capacidad de comprender nuestro entorno (Ibrahim González-Urbaneja, 2011, p. 1420).

2.2.1.1 Origen de la inteligencia.

La inteligencia humana surgió al tener el hombre la necesidad de encontrar la forma de comunicarse primero consigo mismo y posteriormente con su entorno, debido a esto

su inteligencia y su capacidad de comunicación se han convertido en las bases fundamentales sobre las cuales se cimienta la civilización (Colom, 2008).

2.2.1.2 Características de la inteligencia.

- ✓ Toma de conciencia de uno mismo. El ser humano se da cuenta de que existe.
- ✓ Habilidad verbal. Definición y comprensión de palabras, uso de un lenguaje preciso para expresar sentimientos y pensamientos.
- ✓ Habilidad Numérica. Ser capaz de hacer y resolver problemas aritméticos.
- ✓ Fluidez verbal. Capacidad de pensar palabras rápidamente.
- ✓ Habilidad creativa. Ir más allá de los instintos básicos de supervivencia, para ser creativo en la música, el arte.
- ✓ Perceptual. Captar similitudes, diferencias y detalles.
- ✓ Espacial. Comprender relaciones espaciales.
- ✓ Mecánica. Capacidad de memorizar y recordar.
- ✓ Razonamiento. Comprender principios y conceptos para resolver problemas.
- ✓ Habilidad de Improvisación. Capacidad de cambiar los planes instantáneamente ante imprevistos.

- ✓ Habilidad Moral y Espiritual. Capacidad del ser humano para tener unos principios y unos valores, y para tener una relación espiritual con Dios (Colom, 2008).

2.2.1.3 Tipos de Inteligencia:

1. **Inteligencia lingüística.** - Es considerada una de las más importantes. En general se utilizan ambos hemisferios del cerebro y es la que caracteriza a los escritores. El uso amplio del lenguaje ha sido parte esencial para el desarrollo de este tipo de inteligencia.
2. **Inteligencia musical.** - También conocida como “buen oído”, es el talento que tienen los grandes músicos, cantantes y bailarines. La fuerza de esta inteligencia radica desde el mismo nacimiento y varía de igual manera de una persona a otra. Un punto importante en este tipo de inteligencia es que por fuerte que sea, necesita ser estimulada para desarrollar todo su potencial, ya sea para tocar un instrumento o para escuchar una melodía con sensibilidad.
3. **Inteligencia lógica matemática.** - Quienes pertenecen a este grupo, hacen uso del hemisferio lógico del cerebro y pueden dedicarse a las ciencias exactas. De los diversos tipos de inteligencia, éste es el más cercano al concepto tradicional de inteligencia. En las culturas antiguas se utilizaba éste tipo de inteligencia para

formular calendarios, medir el tiempo y estimar con exactitud cantidades y distancias.

- 4. Inteligencia espacial.** - Esta inteligencia la tienen las personas que puede hacer un modelo mental en tres dimensiones del mundo o en su defecto extraer un fragmento de él. Esta inteligencia la tienen profesiones tan diversas como la ingeniería, la cirugía, la escultura, la marina, la arquitectura, el diseño y la decoración. Por ejemplo, algunos científicos utilizaron bocetos y modelos para poder visualizar y decodificar la espiral de una molécula de ADN.
- 5. Inteligencia corporal – kinestésica.** - Los kinestésicos tienen la capacidad de utilizar su cuerpo para resolver problemas o realizar actividades. Dentro de este tipo de inteligencia están los deportistas, cirujanos y bailarines. Una aptitud natural de este tipo de inteligencia se manifiesta a menudo desde niño.
- 6. Inteligencia intrapersonal.** - Este tipo de inteligencia nos permite formar una imagen precisa de nosotros mismos; nos permite poder entender nuestras necesidades y características, así como nuestras cualidades y defectos. Y aunque se dijo que nuestros sentimientos si deben ayudar a guiar nuestra toma de decisiones, debe existir un límite en la expresión de estos. Este tipo de inteligencia es funcional para cualquier área de nuestra vida.

- 7. Inteligencia interpersonal.** - Este tipo de inteligencia nos permite entender a los demás. Está basada en la capacidad de manejar las relaciones humanas, la empatía con las personas y el reconocer sus motivaciones, razones y emociones que los mueven. Esta inteligencia por sí sola es un complemento fundamental de las anteriores, porque tampoco sirve de nada si obtenemos las mejores calificaciones, pero elegimos mal a nuestros amigos y en un futuro a nuestra pareja. La mayoría de las actividades que a diario realizamos dependen de este tipo de inteligencia, ya que están formadas por grupos de personas con los que debemos relacionarnos. Por eso es indispensable que un líder tenga este tipo de inteligencia y además haga uso de ella.
- 8. Inteligencia naturalista.** - Este tipo de inteligencia es utilizado al observar y estudiar la naturaleza. Los biólogos son quienes más la han desarrollado. La capacidad de poder estudiar nuestro alrededor es una forma de estimular este tipo de inteligencia, siempre fijándonos en los aspectos naturales con los que vivimos (Mercade, 2012).

2.2.2 Inteligencia Intrapersonal.

La Inteligencia Intrapersonal es el conocimiento de los aspectos internos de una persona: el acceso a la propia vida emocional, a la propia gama de sentimientos, la capacidad de efectuar discriminaciones entre las emociones y finalmente ponerles un

nombre y recurrir a ellas como un medio de interpretar y orientar la propia conducta (Gardner, 1993).

“Inteligencia intrapersonal, señala la capacidad que tiene una persona para conocer su mundo interno, es decir, sus propias y más íntimas emociones y sentimientos, así como sus propias fortalezas y debilidades” (Macías, 2002, pág. 35).

Es un concepto de inteligencia distinto que no está relacionado con la posesión de unas determinadas capacidades en el ámbito de las ciencias, las letras o los campos artísticos, sino con la autoinspección, tener una imagen acertada de uno mismo, así como capacidad de autodisciplina, comprensión y amor propio (Gabarda, 2015, pág. 6).

2.2.2.1 Importancia de la inteligencia intrapersonal.

Permite ver con realismo y veracidad cómo somos y qué queremos, estableciendo prioridades y anhelos personales para de esta forma actuar en consecuencia. Las personas con este tipo de inteligencia no suelen engañarse con respecto a sus propios sentimientos y emociones y saben cómo respetarlos. Las personas con inteligencia intrapersonal son capaces de analizar el porqué de sus pensamientos y actitudes, siendo capaces de corregir los comportamientos y acciones que no les convienen (Universidad Internacional de Valencia, 2015).

También tienen más posibilidades de tomar elecciones acertadas a la hora de elegir qué estudios cursar o qué trabajos aceptar, para lograr el equilibrio emocional es fundamental conocer cómo satisfacer nuestras necesidades emocionales, lo que nos permite calmarnos ante situaciones estresantes y actuar con practicidad y eficacia, evitando que tengamos reacciones desmedidas ante determinadas situaciones. Todo esto redundará en la consecución de un marcado bienestar emocional que influye positivamente en el resto de inteligencias, así como en el plano físico (Universidad Internacional de Valencia, 2015).

2.2.2.2 La inteligencia intrapersonal en los niños y niñas.

Los niños suelen demostrar interés por sus experiencias internas y obtienen grandes beneficios cuando participan de diversas actividades intrapersonales. Estas actividades incluyen los enfoques para el aprendizaje independiente y autodirigido, las oportunidades para utilizar la imaginación y la posibilidad de disponer de momentos tranquilos y lugares privados donde trabajar y reflexionar. Así mismo, resulta beneficioso aprender a procesar los propios sentimientos, a fijar y cumplir metas personales y a alcanzar el autoconocimiento y la autoestima. Formular interrogantes acerca de la vida y las ambiciones personales y luego encontrar respuestas para tales misterios otorga satisfacción tanto a los adultos como a los niños (Campbell et al, 2000, p. 121).

2.2.2.3 Beneficios de la inteligencia intrapersonal.

- **Autoconocimiento.** - Conocerse implica saber cuáles son tus virtudes y limitaciones, tus talentos y fallos.

- **Manejo de emociones.** - Las personas con inteligencia intrapersonal saben cómo comportarse en cada situación y manejan sus emociones en función de ello.

- **Equilibrio.** - La estabilidad y el equilibrio son dos virtudes más de este tipo de inteligencia. Quienes la practican son capaces de poner límites entre su vida laboral, profesional o familiar. Esto va de la mano con un manejo eficaz del tiempo.

- **Productividad.** - Asimismo, este tipo de inteligencia puede ayudar a que aumentes tu nivel de eficiencia y productividad. Intrapersonal es sinónimo de autocontrol, y el autocontrol es una de las mejores herramientas en el plano social, laboral y comercial.

- **Relaciones.** - Conocerse es, a la vez, conocer a los otros. Es decir, ser capaces de sentir como el otro y de ponernos en su lugar. La inteligencia intrapersonal promueve mejores relaciones, basadas en la solidaridad, la cooperación y el diálogo.

- **Educación propia.** - Indagar en uno mismo es una buena forma de crear hábitos, la gestión humana, la definición de objetivos, entre otros aspectos. Además, con un nivel de autocrítica aceptable, puedes emprender procesos de mejora continua (Universitat de Barcelona, 2016).

2.2.2.4 Características de la Inteligencia Intrapersonal.

Cuando se describen las características de quienes poseen una inteligencia intrapersonal desarrollada, es importante tener en cuenta que no todos sus aspectos pueden manifestarse en una misma persona. Por ejemplo, una persona puede poseer una precisa imagen interior de sí misma y no por ello haber desarrollado un alto nivel de autoestima. Otro individuo podría sentirse satisfecho de sí mismo y no intentar la autoactualización. La siguiente lista proporciona algunos indicadores de esta compleja inteligencia. Es probable que una persona con una inteligencia intrapersonal bien desarrollada presente algunas de las siguientes características.

1. Tiene conciencia del rango de sus emociones.
2. Encuentra formas para expresar sus sentimientos y opiniones adecuadamente.
3. Desarrolla un modelo preciso del yo.
4. Se siente motivada para establecer y lograr objetivos.
5. Establece y vive de acuerdo con un sistema de valores éticos.

6. Es capaz de trabajar en forma independiente.
7. Siente curiosidad por los “grandes enigmas” de la vida: sentido, importancia y propósito.
8. Lleva a cabo un constante proceso de aprendizaje y crecimiento personal.
9. Intenta distinguir y comprender las experiencias interiores.
10. Reflexiona y extrae conclusiones acerca de la complejidad del ser y de la condición humana.
11. Busca oportunidades para actualizarse.
12. Tiene confianza en los demás (Campbell et al, 2000, p. 122).

2.2.2.5 Características de la inteligencia intrapersonal en los niños y niñas.

- Son niños reflexivos, de razonamiento acertado
- Suelen ser buenos consejeros, entre sus amigos
- Hacen preguntas profundas, elaboran buenas reflexiones
- Tienen mucha imaginación
- Son independientes
- Les encanta fijarse metas, soñar, reflexionar y planificar.
- Necesitan su propio espacio, tiempo para estar solos y marcarse su propio ritmo de aprendizaje. Saben conocer sus emociones y como gobernarlas de forma adecuada.

- Se interesan más por las personas que por las cosas.
- A veces están en "su mundo" (Katty, 2015).

2.2.2.6 ¿Cómo desarrollar la inteligencia intrapersonal en los niños y niñas?

- ✓ Da la oportunidad a los niños de estar solo algún tiempo cada día
- ✓ Permite que se conecte con su mundo interior y ayudarle: desde hacer un dibujo, a través de la música, de un libro, que se invente una historia.
- ✓ Ayúdale a poner nombre a sus emociones y sentimientos.
- ✓ Aprovecha cualquier ocasión para dejarle tomar pequeñas decisiones, después de pensar en ellas. Por ejemplo, que decida cómo vestirse, si quiere prestar un juguete.
- ✓ Procura compartir con él, experiencias emocionales y momentos especiales.
- ✓ Ayúdale a ponerse metas y objetivos realistas y acordes con su edad y madurez.
- ✓ Reconoce sus logros conseguidos.
- ✓ Evita las comparaciones con sus hermanos o compañeros, para que se sienta único y especial y crezca con una buena autoestima.
- ✓ Cuando su comportamiento no sea el adecuado, dale un tiempo para reflexionar sobre lo que ha hecho y dicho.

No olvidemos que los padres y adultos en general, actuamos como modelos de nuestros hijos, por lo que, es importante, que seamos congruentes y pongamos en práctica la inteligencia intrapersonal en nuestra propia vida (Katty, 2015).

2.2.3 La Autoestima.

La autoestima consiste en tener una valoración positiva y realista de nosotros mismos. Es uno de los ingredientes de la inteligencia emocional y un factor importante para conseguir objetivos. Es muy importante ser consciente de los talentos y las capacidades, porque estos son los aliados para alcanzar los resultados que deseas (Garde, 2011)

2.2.3.1 La autoestima infantil:

La autoestima infantil es el grado de satisfacción que el niño tiene consigo mismo, se fomenta así un fuerte vínculo que va a favorecer el inicio de la autoestima, ya que este sentimiento de sentirse querido y protegido por sus padres posibilitará que él infante se perciba como alguien importante y valioso. A medida que va creciendo, adquiere más autonomía y un mayor conocimiento del mundo exterior, ampliando su relación con otros familiares, compañeros, profesores, vecinos, etc. Lo que éstos digan y opinen sobre el niño será muy importante para el desarrollo de la autoestima (Villafuerte, 2010, p. 3).

2.2.3.2 La autoestima y las emociones:

Lo cierto es que autoestima y emociones a pesar de no ser lo mismo, tienen una influencia directa y una relación en tu bienestar integral. Para empezar la autoestima alta está claramente conectada con emociones agradables. Aquella persona que se quiere a sí misma de verdad siente paz interior, está satisfecha con su presente, siente alegría, agradecimiento hacia todo lo que le rodea. Por el contrario, una persona con un nivel de autoestima bajo tiene emociones desagradables como la ira, la frustración, la rabia, el enfado, la autocompasión, la tristeza (Maite, 2012).

2.2.3.3 Características de la autoestima:

- Tener confianza en uno mismo
- Estar satisfecho de sus logros
- Tener seguridad en uno mismo (toma de decisiones, conciencia de los puntos fuertes y débiles)
- Amor propio (conciencia de la propia dignidad)
- Auto-conocimiento (capacidad de auto-analizarse de manera objetiva)
- Auto-afirmación (defender los propios criterios ante los otros)
- Auto-aceptación (integrar mis defectos y cualidades, aceptarlos, mejorar lo que haga falta y aceptarse cómo uno es y no cómo cree que debería ser). (Admin, 2017)

2.2.4 El Liderazgo.

El liderazgo es el conjunto de habilidades destrezas de manejo, que un individuo tiene para influir en la forma de actuar de las personas o en un grupo determinado, ocasionando que estos se desempeñen con entusiasmo, alrededor del cumplimiento efectivo de los objetivos y metas propuestas (Heath, 2014, p. 29).

El liderazgo personal se logra cuando el individuo emprende el camino trabajando su autoestima, creatividad, visión, equilibrio y capacidad de aprender. El liderazgo interpersonal se logra posteriormente, cuando la persona domina la comunicación, aprende a dirigir a otros y a entregarles el poder, a trabajar en equipo y a servir a sus seguidores. El liderazgo es un camino en espiral que va de dentro hacia fuera. Si una laguna que alimenta a un río no es profunda, si tiene poca agua, el río no podrá irrigar los campos y no se podrá sembrar ni cosechar. De la misma forma, si la persona no tiene primero un nivel de profundidad interior, no podrá irrigar un liderazgo constructivo y hacer crecer a las personas que la siguen (Fischman, El camino del líder, 2017, p. 19).

2.2.4.1 ¿El líder nace o se hace?

“Toda persona posee cierto potencial de liderazgo, al igual que cualquier otro tipo de atributo. La diferencia está en que el grado de liderazgo que pueda llegar a ejercer, dependerá de cuánto se invierta en su desarrollo” (Baeza, 2015).

Un estudio realizado en la Universidad de Illinois (EE.UU.) ha comprobado que el liderazgo se desarrolla durante la vida y no es algo innato, y que además sigue un proceso de tres fases: estar listo, estar dispuesto, y ser capaz. En los cursos de liderazgo que imparte la universidad han observado que estas tres fases deben seguirse de forma ordenada y que no se puede mejorar en una de ellas si no se han satisfecho los objetivos de las anteriores (Tendencias Sociales, 2014).

El liderazgo plantea un debate: ¿su base reside en la genética o el aprendizaje? En caso de considerar el liderazgo como un bien genético, desde este punto de vista, esta cualidad es innata en el ser humano. Platón es uno de los filósofos que otorgan un valor innato a las ideas y cualidades personales. Sin embargo, también adquiere significado el valor de la experiencia en el entrenamiento de esta cualidad. Aristóteles, discípulo de Platón, considera que el saber práctico se adquiere a través de la rutina experiencial. Lo cierto es que ambas opiniones, que, en ocasiones, son tratadas de forma independiente, no son incompatibles, puesto que todo ser humano tiene un talento en su interior. No obstante, ese talento solo evoluciona a través de la formación, la constancia y el trabajo diario (Gómez, 2016).

“El liderazgo personal se logra cuando el individuo emprende el camino trabajando su autoestima, creatividad, visión, equilibrio y capacidad de aprender” (Fischman, El Camino Del Lider, 2002).

Es evidente que estén diversos puntos de vista, sin embargo, podemos concluir analizando que el liderazgo es una habilidad que necesita ser desarrolladas, estimulada y potencializadas de manera adecuada y constante para de este modo fortalecer a los líderes natos y encaminar la formación de nuevos líderes.

2.2.4.2 Rasgos de un líder:

- 1. Gran energía.** - Los líderes tienen empuje y trabajan arduamente para lograr los objetivos, son resistentes a la tolerancia, son entusiastas, toman la iniciativa, crean mejoras y se esfuerzan por superar los obstáculos.
- 2. Confianza en sí mismo.** - Los líderes manifiestan seguridad en sus capacidades y en su propio juicio, la confianza en sí mismo influye en las metas, tareas y persistencia que se relaciona de manera positiva con la eficacia.
- 3. Estabilidad.** - Los líderes estables controlan sus emociones son seguros y positivos, entienden muy bien sus puntos fuertes y débiles, y se orientan hacia el mejoramiento personal en lugar de ponerse a la defensiva. Esto se asocia con los buenos líderes que saben cuándo dirigir y cuando seguir, que compensan su

debilidad dejando que otros lleven la batuta en ámbitos en los que no son tan competentes.

4. **Integridad.** - Se refiere a un comportamiento regido por la honestidad y la ética, virtudes que se hacen a una persona digna de confianza. La honestidad se refiere a la sinceridad en contraste con el engaño. la honestidad es casi siempre la mejor norma; muchos creen que la integridad es el activo más importante que puede poseer una persona. La integridad es un elemento importante del éxito.
5. **Inteligencia.** - Aludimos a la capacidad cognitiva de razona en forma crítica, resolver problemas y tomar decisiones.
6. **Inteligencia emocional.** - El cociente emoción al es la habilidad para trabajar bien con la gente. Las emociones afectan las relaciones humanas; existen cinco componentes en el cociente emocional: la autoconciencia, manejo de las emociones, motivarse uno mismo, la empatía y las habilidades sociales.
7. **Flexibilidad.** - Es la capacidad de ajustarse a diferentes situaciones, los líderes que establecen objetivos y tienen la habilidad de influir en los demás son los que general el cambio. Sin flexibilidad, los líderes tendrían éxitos solo en las pocas situaciones que se acomoden a su estilo de liderazgo. Por lo tanto, los buenos líderes son flexibles y se adaptan a las circunstancias.

8. Sensibilidad hacia los demás. - La sensibilidad hacia los demás consiste en considerar a los integrantes de un grupo como individuos, entender su posición en los problemas y la mejor manera de comunicarse e influir en ellos. La sensibilidad es esencial cuando se desempeña la función de liderazgo (Robert N. Lussier, 2005, pp. 34-36).

2.2.4.3 El liderazgo en los infantes:

Las habilidades de liderazgo en los niños son una combinación de muchas características personales que permiten que los niños (y también los mayores) sean capaces de racionalizar ideas y pensamientos, y ser constructivos. De hecho, si un niño tiene características de liderazgo o es incentivado para tenerlas, tendrá muchas más posibilidades de beneficiarse de sus logros cuando sea mayor. Aunque algunos de los factores que influyen en el liderazgo de los niños son propios e innatos, pero lo cierto es que puede desarrollar otros muchos con el tiempo; el truco está en que los padres incentiven lo suficiente a los hijos. Cómo formar a un líder no es una tarea sencilla, pero con esfuerzo tu hijo puede ser un perfecto líder, alguien capaz de llevar las riendas de lo que se proponga con responsabilidad y buen hacer (Bonachera, 2015).

2.2.4.4 Como se forma un líder:

- a) Establecer metas realistas, altas pero alcanzables de acuerdo a los involucrados.
- b) Crear equipos de trabajo y coordinación entre las personas que lo forman.

- c) Interpretar las metas personales de cada individuo.
- d) Proveer a los responsables de áreas, los medios para que el personal logre los resultados deseados.
- e) Entregar a cada uno, la adecuada autoridad para que obtenga los resultados deseados.
- f) Habiéndoles dado los medios suficientes, pedir rendición de cuentas cuando no han logrado los resultados esperados.
- g) Usar controles para mostrar los resultados reales y las desviaciones de las metas, haciendo que los responsables actúen en consecuencia. Además, usa los controles para crear auto-confianza en los colaboradores.
- h) Incentiva a los colaboradores en la creatividad, a pensar de forma anticipada y en comprometerse a ser mejores. No permitas que ellos se estanquen. Hazlos responsables de su propio progreso.
- i) Supervísalos de formas prudentes y proporcionales las directrices necesarias.
- j) Estimula a los colaboradores y apóyalos en los momentos difíciles.
- k) Da ejemplos que induzcan progreso, logro. No frenes el esfuerzo de los colaboradores.
- l) Inspira a tu gente para que ellos lleguen más alto y para que entreguen lo mejor de sí, lo que contribuirá al enriquecimiento de la organización.
- m) Establece estándares de realización sensatos y guíalos para mejorarlos
- n) Califica y recompensa a los colaboradores de manera realista (Cougil, 2011).

2.2.4.5 Características de los niños y niñas líderes:

- Desarrolla la capacidad de sociabilizar fácilmente con su entorno.
- Cuenta con un alto nivel de autoestima
- Transmite seguridad en su accionar y en sus palabras a la hora de realizar alguna actividad dentro o fuera del hogar.
- Tiene empatía.
- Siempre está dispuesto a ayudar a sus compañeros.
- Sus compañeros y amigos lo ven como modelo a seguir.
- Gran facilidad y manejo de palabra.
- Siempre destaca entre sus otros compañeros, tiene el don de mover masas por sus buenas ideas y acciones.
- Poder de convencimiento (Aletheia Internacional, 2012).

2.2.4.6 Ventajas del liderazgo infantil:

- 1. Confianza y seguridad.** - Tiene un carácter que inspira confianza. Este tipo de carácter es propio de personas seguras de sí mismas y con confianza en sus capacidades. Confiar en uno mismo es clave para que los demás confíen en uno.
- 2. Comunicación.** - Sabe comunicarse con los demás. Se trata de hacerse entender y de escuchar a los demás.

3. **Capacidad y autodisciplina.** - Tiene capacidad. Además de hablar actúa y demuestra y refuerza sus palabras con sus actos. Pero también es capaz de dirigir su capacidad y esfuerzo para lograr un fin.
4. **Compromiso.** - Es una persona que demuestra su implicación y que se hace respetar. El líder trabaja con los demás, se implica y se preocupa por el objetivo común como uno más y sirve de ejemplo.
5. **Humildad y generosidad.** - El líder sabe ser humilde y busca el bien común, no el propio bien. Ya que el bien común es la manera de lograr su bien.
6. **Carisma.** - El buen líder es una persona carismática. Es una persona que se siente bien consigo mismo y hace sentir bien a los demás.
7. **Iniciativa.** - El buen líder es valiente y tiene iniciativa, se atreve a hacer cosas nuevas, a defender sus derechos y los de su equipo.
8. **Solución de problemas.** - Tiene desarrolladas estrategias para solucionar los problemas a los que cada día se enfrenta.

- 9. Actitud positiva.** - Muestra una actitud positiva hacía la vida en general y hacía la labor del grupo que lidera en particular. Contagia esa actitud, esas ganas y esa energía.
- 10. Pasión.**- El líder se apasiona por lo que hace y consigue que los demás también lo hagan (Ruiz, 2016).

2.2.4.7 Valores que desarrolla el liderazgo en los niños y niñas.

- 1. Responsabilidad.** - Ser líder tiene muchas responsabilidades y, a veces, no resulta muy agradable tomar decisiones comprometidas o saber que se espera mucho de nosotros. A todos nos gusta ser líderes, pero muchas veces es cansado y poco fascinante.
- 2. Generosidad.** - Es bueno que un joven se proponga llegar a influir en la sociedad, pero liderar no significa autoafirmación, demostrar la propia valía: al contrario, ser líder quiere decir servir con generosidad a los demás; no se busca el propio provecho, sino el de los demás. Pero igual de bueno es no querer serlo, aunque se tenga esa capacidad de liderazgo innata.
- 3. Humildad.** - A menudo, la relación de un líder con su equipo se ve ayudada si aquel, en su propia cabeza, no ve a los demás como meros subordinados a los que

tiene que mandar, sino que tiene la humildad suficiente para reconocer que necesita a los demás miembros del equipo para lograr los objetivos propuestos.

4. **Confianza.** - Es necesario que el líder muestre confianza en su equipo porque es importante para ellos saber que él (al que respetan y han permitido que sea su líder) no tiene ninguna duda en que harán bien lo previsto. Se muestra confianza cuando se ceden cotas de responsabilidad, cuando se alaba lo bien hecho y se critica, con razones y en privado, lo mal hecho (Iturbe, 2014).

2.2.5 Juegos Tradicionales.

Son juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza, son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres, de padres a hijos y así sucesivamente; que nos divierten y refuerzan tradiciones y costumbres de nuestros antepasados, podemos adaptarlos a nuestra realidad y utilizarlos como un recurso fundamental para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida (Ministerio de Relaciones Exteriores y Movilidad Humana, 2015).

2.2.5.1 Importancia de los juegos tradicionales.

Los juegos populares, también llamados de tradición, mantienen viva la memoria lúdica de una región; fortalecen las destrezas, habilidades, valores y actitudes necesarias

para un desarrollo integral; propician los vínculos, es decir, la relación con los demás; enseñan a los niños a ser solidarios, a compartir, a esperar su turno, a valorar el rol del otro, a establecer relaciones fuertes y duraderas, a ser felices (Rueda, 2012).

2.2.5.2 Características de los juegos tradicionales.

- ✓ Facilitan los aprendizajes propios de un país o región.
- ✓ Posibilitan el desarrollo de las habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinativas.
- ✓ Favorecen la descarga de tensiones y energías.
- ✓ Suponen una alternativa para la ocupación del tiempo libre del alumnado.
- ✓ Son actividades susceptibles de interdisciplinariedad.
- ✓ Son un elemento de integración social.
- ✓ Favorecen la aceptación y el cumplimiento de las normas.
- ✓ Estimulan la imaginación y la creatividad.
- ✓ Mejoran la adquisición de la competencia lingüística, tanto para el que escucha como el que habla.
- ✓ Estimulan actitudes entorno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto, etc.
- ✓ Contribuyen a la adquisición de las competencias básicas (Castillo, 2011).

2.2.5.3 Beneficios de los juegos tradicionales en los niños y niñas.

1. Es una de las mejores formas de socializar, los niños que viven en un entorno cercano se conocen y quedan para quedar a jugar, incluso no es necesario quedar, el simple hecho de estar en la calle con un saltador o con una pelota, ya hace que otros niños se acerquen y jueguen juntos.
2. Se hace ejercicio físico, cada vez son más los estudios que hablan de sedentarismo en los niños y sumado a unos malos hábitos alimenticios, hacen que cada vez haya más obesidad infantil con los problemas que eso conlleva en un futuro. Con el juego se corre, se salta, se baila. Con ello se adquiere más fuerza muscular y coordinación.
3. Aporta sentido rítmico al cuerpo, a través de muchos juegos, danzas o bailes el niño se familiariza con las pausas asociadas a los movimientos.
4. Se tienen vivencias inolvidables fuera del entorno familiar, se relacionan niños de la misma edad, con sus mismas inquietudes y pensamientos. Se aprende a compartir con los demás niños. Se comparten tanto juguetes o herramientas de juego como vivencias
5. Se desarrolla la imaginación. No hace falta tener un juguete elaborado ni algo muy costoso. Los juegos desarrollan el uso del propio cuerpo o de los

- elementos que nos ofrece la naturaleza (arena, piedras, ramas, flores.). Con la imaginación además se pueden convertir objetos en desuso o reciclados en cualquier juguete que para los niños es un verdadero tesoro.
6. Desarrolla la empatía en el niño. Los juegos crean roles que los niños caracterizan, les hace ponerse en distintas situaciones, teniendo que resolver sus propios conflictos, pueden ser juegos eliminatorios, en los que a veces se ganará y otras veces no. Además, la mayoría de los juegos tienen “reglas” más o menos sencillas que al participar en el juego hay que acatar.
 7. Los juegos tradicionales se pueden realizar en cualquier momento y lugar. Tienen nombres distintos dependiendo de la zona en la que se jueguen, pero son comunes a todos los niños.
 8. Los juegos fomentan la seguridad en sí mismo de los niños y hacen que se desenvuelvan con más facilidad con los demás. Tienen que fiarse de los demás compañeros y el vínculo de confianza les crea una seguridad en sí mismo.
 9. Los juegos pasan de padres a hijos. Son atemporales, pueden sufrir algunos cambios, pero la esencia es la misma. A veces pensamos que es otro tiempo y que las cosas han cambiado mucho, pero los niños siempre serán niños y el denominador común sea la época que sea, será la diversión.

10. Se crean unos lazos de amistad que perduran en la mayoría de los casos durante toda la vida. Los amigos de juegos de la infancia, pasado el tiempo, los recordamos con un cariño muy especial, al igual que todos los recuerdos de esa etapa de nuestra vida (La memoria revivida, 2014).

2.2.5.4 Tipos de juegos tradicionales.

Existe una gran variedad de juegos tradicionales, y se clasifican de maneras diferentes según la situación, el entorno y la finalidad u objetivo, mencionaremos algunas formas de clasificar dichos juegos:

1. **Con Objetos:** La sogá, Carrera de sacos, Juego del pañuelo, Trompo, Canica o bolichas, Cometas, Yoyo, Hula-hula, Tres en raya, La cuchara, El elástico, Los cocos, E balero.
2. **Juegos con partes del cuerpo:** Piedra, papel o tijera; Pares o nones, La rayuela, Al Fon fin, Las frutas, Ponle la cola al burro, Un puente se ha caído, El espejo, El primo, Zapatito cochinito, Tres piernas.
3. **Juegos de persecución:** Gato y ratón, Encantados, Congelados, Perros y venados, Declaro la guerra, Las escondidas, Chullas y bandidos, La guaraca, Juguemos en el bosque, Las cogidas, Pies quietos, La gallinita ciega, Cazadores y venados.

4. **Juegos verbales:** San Bendito, Rueda de San Miguel, El patio de mi casa, El teléfono descompuesto, El Rey manda, Veo-veo, Las cintas, El pan quemado, El florón.

5. **Colectivos:** Baile del tomate, La cebolla, Baile de la silla, Las ollitas, La carretilla, Los huevos de gato, Agua de limón, Las estatuas, Baile de la escoba (Acuña, 2014).

Otra manera de clasificarlos puede desde un enfoque motriz:

- a) **Esquema Corporal.** - Baile del tomate, Tres piernas, El elástico, El baile de la silla, La sogá, Un puente se ha caído, El espejo, El teléfono descompuesto, El primo, Las cintas.

- b) **Control Tónico.** – La cebolla, El patio de mi casa, Perros y venados, El gato y el ratón, San Bendito, Las ollitas, La carretilla, Las frutas, Juguemos en el bosque, Agua de limón, Rueda de San Miguel, El pañuelo.

- c) **Control Postural.** – Congelados, Hula-hula, La Guaraca, Cazadores y venados, Declaro la guerra, El pan quemado, el balero, La cuchara, Carrera de sacos, Las estatuas.

- d) Organización Espacio-Temporal.** – La rayuela, Las cometas, Al Fon fin, Las escondidas, Ponle la cola al burro, El Rey manda, Veo-veo.
- e) Coordinación Motriz Gruesa.** - Las cogidas, Los encantados, Los huevos de gato, Baile de la escoba, Pies quietos, La gallinita ciega, Chullas y bandidos.
- f) Coordinación Motriz Fina.** – Las canicas, Los trompos, El florón, Tres en raya; Piedra papel o tijera, Los yoyos, Pares o nones, Zapatito cochinito, Los cocos (Gualotuña, 2011).

En este sentido clasificaremos los juegos de acuerdo al ámbito de convivencia del currículo de educación inicial 2014 para desarrollar las diferentes habilidades en el descritas:

- ♣ **Nivel de Integración.** - Baile del tomate, La cebolla, Tres piernas, Congelados, Las canicas o bolichas.
- ♣ **Nivel de Creatividad.** - Los trompos, Hula-hula, El elástico, El patio de mi casa, Perros y venados.

- ♣ **Nivel de Interacción.** - La rayuela, El florón, Baile de la silla, Las cometas, Al fon fin.

- ♣ **Nivel de Inclusión.** - El gato y el ratón, Chullas y bandidos, San Bendito, La guaraca, Cazadores y venados.

- ♣ **Nivel de Empatía.** - La sogá, Declaro la guerra, Tres en raya, Piedra, papel o tijera; Los yoyos.

- ♣ **Nivel de Iniciativa.** - El pan quemado, Las ollitas, La carretilla, El balero, Las frutas.

- ♣ **Nivel de Compañerismo.** - Las escondidas, Los encantados, Juguemos en el bosque, Pares o nones, Los huevos de gato.

- ♣ **Nivel de Tolerancia.** - Agua de limón, La cuchara, Ponle la cola al burro, Carrera de sacos o ensacados, Rueda de San Miguel, Las cogidas.

- ♣ **Nivel de Imitación.** - Un puente se ha caído, El espejo, El primo, El rey manda.

- ♣ **Nivel de Comprensión.** - Las estatuas, Zapatito cochinito, Baile de la escoba, El pañuelo, El teléfono descompuesto.

- ♣ **Nivel de Cumplimiento de Reglas.** - Pies quietos, La gallinita ciega, Los cocos, Veo-veo, Las cintas.

2.2.5.5 Valores que desarrollan los juegos tradicionales en los niños y niñas.

- Respeto
- Compañerismo
- Tolerancia
- Responsabilidad
- Solidaridad.
- Generosidad.
- Amabilidad.
- Integración.
- Inclusión.
- Amistad.

2.2.5.6 ¿Cómo favorecen los juegos tradicionales en las habilidades de liderazgo de los infantes?

Cabe destacar que el juego es el medio más efectivo para desarrollar diferentes habilidades sobretodo el liderazgo, debido a la interacción que existe en los participantes. Los niños y niñas por naturaleza muestran diferentes cualidades que son la base de la cual parte el desarrollo de habilidades de liderazgo, como la solidaridad, la resolución de problemas, la creatividad, el compañerismo, la iniciativa, la empatía, entre otras. Es fundamental prestar atención a estas cualidades para como adulto trabajar en función de estos y construir los líderes del mañana.

Si los infantes no muestran dichas características de un líder, no significa que no pueda convertirse en uno, todos pueden ser líderes si se los incentiva y estimula en un ambiente adecuado que les permita obtener experiencias significativas que contribuyan con su desarrollo personal, social, afectivo, cognitivo, pero sobretodo de liderazgo.

2.3 Fundamentación Conceptual.

- 1. Inteligencia.** –La inteligencia es la capacidad de elegir, entre varias posibilidades, aquella opción más acertada para la resolución de un problema; es una cualidad que todos los seres humanos poseemos, aunque no todos podemos tenerla de igual manera estimulada y desarrollada (Gabriel, 2008).
- 2. Intrapersonal.** - Cuando se habla de una situación en la cual el individuo es muy consciente de sus cualidades, sus capacidades y sus limitaciones (Bembibre, 2009)

- 3. Inteligencia intrapersonal.** - Está directamente relacionada con nosotros mismos, con nuestros pensamientos, deseos, capacidades, comportamientos, etc. Esta inteligencia nos permite ver de forma real lo que somos, lo que deseamos y como priorizamos nuestros deseos y obligaciones, para así actuar de forma conveniente (Rossi, 2010).
- 4. Desarrollo.** – La palabra desarrollo presenta acepciones diversas, se puede entender como el proceso de evolución, cambio y crecimiento relacionado con un objeto, una persona o una situación determinada (Navarro, 2010).
- 5. Autoestima.** – La autoestima es la valoración que cada uno de los seres humanos tenemos sobre nosotros mismos, lo que somos, en lo que nos convertimos, como consecuencia de una mezcla de factores físicos, emocionales y sentimentales a los que nos enfrentamos a lo largo de la vida y que fueron moldeando nuestra personalidad (Florencia, 2008).
- 6. Motivación.** - La motivación es un motor interno que conecta mente y voluntad en la consecución de un plan de acción que conecta con un fin que la persona visualiza de un modo frecuente para reafirmarse a sí misma en la importancia de llevar a cabo ese esfuerzo necesario (Cecilia, 2009).

- 7. Liderazgo.** - Capacidad que dispone una persona y por la cual es capaz de influir en su grupo de pertenencia, o a un determinado público ante el cual se expresa y dirige su mensaje. La situación de liderazgo implica influir en las creencias, valores y acciones de los otros y también apoyarlos para que trabajen con entusiasmo en el logro de los objetivos comunes del grupo al cual pertenecen (Ucha F. , 2009).
- 8. Líder.** - Es aquella persona que se desempeña como guía o jefe de un grupo, pero ojo, no todos estamos en condiciones de ser líderes, existen características, condiciones especiales que debe reunir una persona para erigirse en líder (Florencia U. , 2009).
- 9. Juego.** - El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación (Ucha F. , 2009)
- 10. Tradición.** - La tradición es la comunicación de generación en generación de los hechos históricos acaecidos en un determinado lugar y de todos aquellos elementos socioculturales que se suceden en el mismo (Ucha. F. , 2010).

11. Tradicional. - La palabra 'tradicional' se utiliza como adjetivo a ser aplicado a todo aquello que tenga que ver con la o las tradiciones de un pueblo, comunidad o sociedad. Estas tradiciones son por lo general traspasadas de generación en generación como parte del legado de los antepasados y pueden incluir todo tipo de valores, costumbres, formas de pensamiento, creencias y prácticas. Regularmente, además, algo tradicional es algo que busca mantener lo existente o recuperar todo aquello que haya podido ser perdido ante el avance de la modernidad (Bembibre., 2009).

12. Juego tradicional. - Son aquellos juegos que se encuentran muy vinculados a las actividades del pueblo llano y que a lo largo de los años y de las generaciones han ido transmitiéndose de padres a hijos. De la mayoría de los mismos no existe un origen concreto ya que han nacido de la necesidad del hombre a jugar, son actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras (Florencia., 2010).

13. Cultura. - La cultura es el conjunto de formas y expresiones que caracterizarán en el tiempo a una sociedad determinada. Por el conjunto de formas y expresiones se entiende e incluye a las costumbres, creencias, prácticas comunes, reglas, normas, códigos, vestimenta, religión, rituales y maneras de ser que predominan en el común de la gente que la integra (Ucha. F. , 2008).

14. Metodología. - Tiene que ver con todo lo relacionado con las formas o métodos de enseñanza que permiten el éxito del proceso enseñanza-aprendizaje, que en este caso sería la obtención de los conocimientos necesarios para el aprendizaje, desarrollo y entendimiento de diversas maneras de aprender un trabajo o profesión en especial (General, 2014).

15. Recurso Didáctico. - Un recurso didáctico es cualquier material que se ha elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del alumno. No olvidemos que los recursos didácticos deben utilizarse en un contexto educativo (Conde, 2006).

2.4 Formulación de preguntas directrices de la investigación.

1. ¿Qué sustentos teóricos fundamentan la propuesta?
2. ¿Qué necesidades existe en el Centro Educativo "Martin Lutero", para desarrollar el liderazgo en los infantes?
3. ¿Con que herramienta metodológica cuenta el Centro Educativo "Martin Lutero" para fortalecer la inteligencia intrapersonal?
4. ¿Qué resultados se obtendrá con la aplicación de la propuesta?

2.5 Caracterización de las Variables o contextualización de las variables.

2.5.1 Caracterización de la variable dependiente: El Liderazgo y la Inteligencia Intrapersonal.

Tabla 1

Variable dependiente el liderazgo y la inteligencia intrapersonal

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Son las capacidades que muestra una persona para superar sus propios límites y resolver problemas de manera eficiente y oportuna, las personas con habilidades de liderazgo se caracterizan por guiar a determinado grupo hacia la obtención de objetivos para un bien común.	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Busca soluciones. ♣ Trabajo en equipo. ♣ Iniciativa para realizar actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Cuando se le presenta una dificultad busca alternativas para resolver dicha dificultad. ♣ Al ejecutar la actividad busca la interacción de todo el grupo. ♣ Presenta iniciativa al momento de realizar una actividad. 	<p>Técnica:</p> <p>La observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Ficha de Observación.</p>



<p>La inteligencia intrapersonal es aquella que faculta a las personas a comprender sus emociones, sentimientos, a tener una imagen acertada de sí mismo, amor propio, comprensión de sus capacidades y limitaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none">♣ Seguridad ♣ Autoestima ♣ Emociones	<ul style="list-style-type: none">♣ Realiza las actividades inmediatamente sin dudar al ejecutarlas. ♣ Muestra confianza en sí mismo al realizar las actividades. ♣ Tiende a mostrar frustración posterior a realizar una actividad de manera incorrecta.	<p>Técnica:</p> <p>La observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Ficha de Observación.</p>
---	---	---	---

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

2.5.2 Caracterización de la variable Independiente: Juegos Tradicionales.

Tabla 2

Variable independiente, juegos tradicionales

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Los juegos tradicionales son una actividad inherente en el ser humano y ha trascendido de generación en generación y constituyen una parte fundamental de la historia y cultura de cada país o región.</p>	<p>♣ Nivel de Integración</p>	<p>♣ Participa en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.</p>	<p>Técnica:</p> <p>La observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Ficha de Observación.</p>
	<p>♣ Nivel de Creatividad</p>	<p>♣ Propone juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.</p>	
	<p>♣ Nivel de Interacción</p>	<p>♣ Incrementa su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad.</p>	
	<p>♣ Nivel de Inclusión</p>	<p>♣ Respeta las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros.</p>	
	<p>♣ Nivel de Empatía</p>	<p>♣ Demuestra preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatías más estables.</p>	
	<p>♣ Nivel de Iniciativa</p>	<p>♣ Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Nivel de Compañerismo ♣ Nivel de Tolerancia ♣ Nivel de Imitación ♣ Nivel de Comprensión ♣ Nivel de Cumplimiento de Reglas. 	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Demuestra actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno. ♣ Demuestra sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas. ♣ Identifica las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia. ♣ Identifica instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen. ♣ Asume y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto. 	
--	---	--	--

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal

CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la Investigación

Cabe mencionar que el presente trabajo de investigación es de tipo descriptivo y se fundamentó en un carácter bibliográfico documental, debido a la información que se ha extraído de libros, documentos web, prensa escrita (revistas y periódicos), entre otras. Las mismas que han servido como precedente valioso en el desarrollo de esta investigación.

Del mismo modo, la información recolectada se evidencio en el Centro Educativo “Martin Lutero”, ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, en el transcurso de mi proceso de prácticas pre profesionales y mi experiencia laboral comprendida desde el 05 de marzo del 2014 hasta el 15 de julio del 2016, tiempo que me permitió analizar el escaso manejo y desarrollo de la inteligencia intrapersonal y el nulo desarrollo de habilidades de liderazgo en los niños y niñas de 4 años de edad.

3.1.1 Tipo de Investigación.

Descriptiva. –

La presente investigación es de tipo descriptiva, puesto que nos permitió basarnos en la información existentes en diferentes trabajos y medios informativos que nos muestran los acontecimientos que se han suscitado hasta el momento con referencia a la inteligencia intrapersonal lo que se analiza y describe en cuanto a su incidencia en el desarrollo de habilidades de liderazgo, para lo cual partimos de diferentes sustentos teóricos basado en material bibliográfico debidamente justificado.

3.1.2 Métodos.

Inductivo. –

Con respecto a este método se utilizó para sintetizar que la mayoría de los niños y niñas no muestran una adecuada convivencia con sus compañeros, debido a un inadecuado manejo y desarrollo de la inteligencia intrapersonal.

Deductivo. -

De igual forma se empleó este método para analizar que el correcto desarrollo de la inteligencia intrapersonal, genera que los infantes de 4 años de edad mantengan una adecuada convivencia con sus pares lo que les permitirá desarrollar habilidades de liderazgo de manera efectiva.

Analítico. –

Se ha considerado el método analítico puesto que nos ha permitido distinguir el problema y evidenciarlo, para lo cual se ha procedido a revisar los instrumentos que contribuirán en la obtención de información en el análisis de la encuesta realizada a docentes y en las diferentes fichas de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad, en el Centro Educativo “Martín Lutero”.

Sintético. –

Por otra parte, el método sintético lo podremos aplicar una vez que tengamos los resultados de las fichas de observación aplicadas a los párvulos de 4 años de edad y de la encuesta realizada a las docentes para producir el análisis respectivo.

Histórico lógico. -

En relación con lo antes mencionado se utilizó el método histórico lógico para poder analizar y elaborar este trabajo de investigación, estableciendo diferentes procesos que permitan relacionar este trabajo desde su origen y remontándose a trabajos pasados existentes, así como en definiciones de diferentes autores, para poder analizar cada uno de sus planteamientos y hallar una clara retrospectiva que facilite la comprensión del desarrollo y finalidad de esta investigación.

3.2 Población y Muestra.

3.2.1 Población. –

La población del presente trabajo de investigación estuvo compuesta por las docentes y los infantes de 4 años de edad, del Centro Educativo “Martín Lutero”, ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito.

Tabla 3

Cantidad de niños observados y docentes encuestados.

POBLACIÓN	NUMERO	PORCENTAJE
Niños	15	35.71
Niñas	17	40.48
Docentes	10	23.81
Total	42	100

Fuente: Nomina de personal y registro de matrículas de infantes de 4 años del Centro Educativo “Martín Lutero”
Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

3.2.2 Muestra. –

Es preciso mencionar que el universo del estudio es manejable y representativo, se decidió trabajar con toda la población debido al número reducido de alumnos, constituida por 15 niños y 17 niñas, dando como resultado un total de 32 alumnos de

inicial dos, y todo el personal docente conformado por 10 maestras, del Centro Educativo "Martín Lutero", ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito.

3.3 Procedimientos de la investigación.

3.3.1 Técnicas:

La observación. –

Cabe destacar que esta técnica se utilizó para analizar los diferentes indicadores que establecimos para identificar la presencia o ausencia del manejo de la inteligencia intrapersonal, así como el desarrollo de habilidades de liderazgo, mediante la ejecución de diferentes actividades, haciendo énfasis en el uso de los juegos tradicionales como herramienta metodológica para desarrollar las diferentes destrezas del ámbito de convivencia del Currículo de Educación Inicial 2014.

La encuesta. -

De igual forma la encuesta fue aplicada con la finalidad de conocer el nivel de importancia que las docentes del Centro Educativo "Martín Lutero" brindan al tema de la inteligencia intrapersonal y al desarrollan habilidades de liderazgo en los y las infantes, y de ser así mediante el uso de que herramientas metodológicas lo hace.

En el mismo contexto, mencionaremos que en este trabajo de investigación se utilizara el método Delphi, el mismo que se aplicara a un número determinado de especialistas los cuales a través de una encuesta compuesta por parámetros claros y precisos establecerán un rango de factibilidad y aprobación, el mismo que permitirá conocer sobre la viabilidad y eficacia de la propuesta planteada para lograr el cumplimiento de nuestro objetivo de desarrollar habilidades de liderazgo en los niños y niñas de 4 años de edad, partiendo de su inteligencia intrapersonal a través del uso de juegos tradicionales basados en el ámbito de convivencia del currículo de educación inicial vigente en el país.

3.3.2 Instrumentos:

Ficha de observación. –

En este contexto, se utilizó la ficha de observación para facilitar la tabulación de diferentes indicadores que se estructuraron para obtener una adecuada comprobación de la hipótesis.

Encuesta. -

Por lo expuesto anteriormente, la encuesta permitió conocer el nivel de conocimiento que las docentes tenían sobre el tema, así como la acepción e impacto que la propuesta presentada en este trabajo de investigación, tendrá en el Centro Educativo “Martin Lutero”.

3.4 Recolección de información.

Posterior a la aplicación de la encuesta realizada a las docentes y a las diferentes fichas de observación compuestas por indicadores relacionados con la inteligencia intrapersonal, el liderazgo y el ámbito de convivencia desarrollado a través de los juegos tradicionales, en los niños y niñas del Centro Educativo “Martín Lutero”, ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, se logró la obtención de datos significativos que nos permitirán conocer de manera veras y exacta el nivel de dificultad que existe en los diferentes temas a tratar y evaluar en la propuesta a plantearse.(Ver Anexos 2 y 6)

CAPÍTULO 4: PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS

4.1 Procesamiento y análisis de cuadros estadísticos

4.1.1 Tabulación de la encuesta a docentes.

Pregunta 1: ¿En qué etapa considera usted que es más fácil desarrollar el liderazgo?

Tabla 4 Etapa para desarrollar el liderazgo

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INFANCIA	6	60
ADOLESCENCIA	3	30
ADULTEZ	1	10
TOTAL	10	100

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martín Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

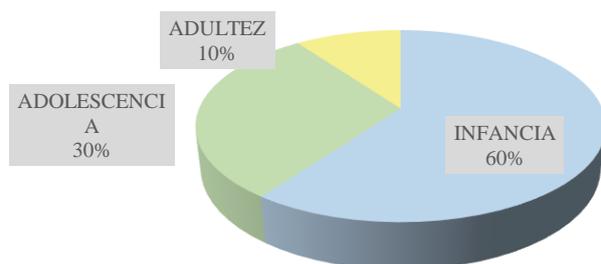


Figura 1. Etapa adecuada para desarrollar el liderazgo

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martín Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de las docentes encuestadas se ha podido evidenciar que el 60% concuerda en que tal etapa más idónea para indicar a desarrollar habilidades de liderazgo es desde la infancia, mientras que el 30% considera que la adolescencia es la mejor etapa debido a que los jóvenes tendrán una capacidad más amplia de empezar a trabajar el

liderazgo, y por el contrario apenas el 10% cree que este tema es muy complejo y se desarrolla solo en la adultez debido a la madurez con que cuenta una persona para desarrollar el liderazgo.

Pregunta 2: ¿Cree usted que un líder nace o se hace?

Tabla 5 Formación de un líder

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NACE	3	30
SE HACE	4	40
AMBAS	3	30
TOTAL	10	100

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martín Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.



Figura 2. Como aparece el liderazgo.

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martín Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los docentes encuestados podemos evidenciar que la temática sobre cómo se forma un líder es muy controversial, debido a que el 40% de los encuestados consideran que un líder se hace, es decir se forma en su proceso de aprendizaje con los estímulos que le proporciona el entorno en el cual se desenvuelve, mientras que el 30% cree que más bien las habilidades de un líder provienen en su carga genética al nacer, es decir que si sus padres son líderes podrán transmitir esta habilidad a

sus hijos, y el restante 30% asegura que un líder nace pero también se hace, es decir dichas habilidades ya forman parte de su esencia sin embargo si no se las trabaja y fortalece el individuo las puede perder con el pasar del tiempo por la falta de práctica.

Pregunta 3: ¿Considera usted que en el Centro Educativo se desarrollan habilidades de liderazgo en los niños y niñas? Mencione por qué.

Tabla 6 Desarrollo de habilidades de liderazgo

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	0	0
POCO	3	30
NADA	7	70
TOTAL	10	100

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martin Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

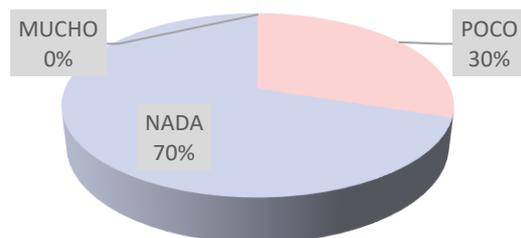


Figura 3. Desarrollo de liderazgo en el Centro Educativo

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martin Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los docentes encuestados se ha podido comprobar que el liderazgo es un tema al que no se le brinda importancia, el 70% de los encuestados concuerda en que no se desarrollan habilidades de liderazgo en los infantes por razones como la complejidad del tema, la falta de interés por conocer sobre el tema, o porque creen que los niños aún no están aptos para desarrollar dichas habilidades, mientras que el 30% si lo trabaja de manera

esporádica, porque consideran que podría beneficiar en la adquisición de seguridad y confianza.

Pregunta 4: ¿Conoce usted sobre los beneficios de desarrollar habilidades de liderazgo en los niños y niñas? Mencione cuales.

Tabla 7 Conocimiento sobre los beneficios del liderazgo

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	0	0
POCO	3	30
NADA	7	70
TOTAL	10	100

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martin Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

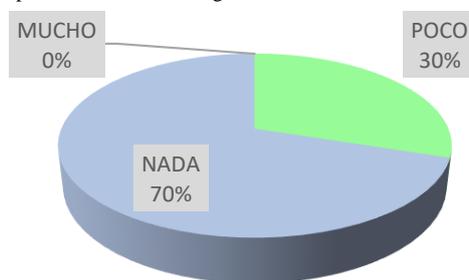


Figura 4. Beneficios del liderazgo

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martin Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los docentes encuestados se ha podido evidenciar que el 70% tiene completo desconocimiento sobre los beneficios que el desarrollo de habilidades de liderazgo puede tener en el proceso de formación de los niños y niñas, mientras que el 30% conoce a breves rasgo o tiene una idea de que el liderazgo en los infantes puede contribuir con su desarrollo.

Pregunta 5: ¿Cómo docente, considera importante que los y las infantes, aprendan a ser buenos líderes desde temprana edad? Mencione por qué.

Tabla 8 Beneficios de ser un líder desde pequeño

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	50
NO	2	20
TALVEZ	3	30
TOTAL	10	100

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martin Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

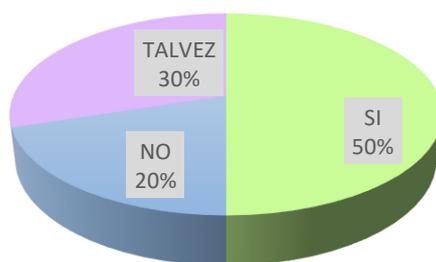


Figura 5. Beneficios de ser un pequeño líder

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martin Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los docentes encuestados se ha podido evidenciar que el 50% considera que si sería de gran beneficio para los infantes aprender a ser líderes desde temprana edad, debido a que podrían mejorar su autoestima, mostrarían mayor seguridad en su aprendizaje, podrían interactuar de manera más efectiva y afectiva con sus compañeros, mientras que el 30% opina que probablemente si existe una información y guía oportuna de desarrollar el liderazgo en los niños y niñas, si sería importante trabajar este aspecto, por otra parte el 20% considera que no sería importante trabajar esta habilidad con los pequeños debido a que consideran este tema es muy complejo y solo se podría ver reflejado en la adolescencia o incluso la vida profesional en etapa de adultez.

Pregunta 6: ¿Cuáles de las siguientes causas, cree usted que son las razones por las que no se fomenta el liderazgo en los niños y niñas del Centro Educativo?

Tabla 9 *Motivos por los que no se trabaja el liderazgo*

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Desinterés de las autoridades.	3	30
Desinterés de las docentes	2	20
Escases de recursos personales	3	30
Escases de recursos institucionales	2	20
TOTAL	10	100

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martín Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

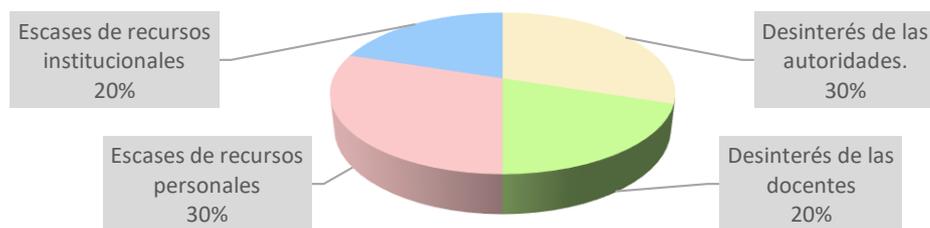


Figura 6. Motivos por los que no se desarrolla el liderazgo

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martín Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los docentes encuestados, el 30% considera que el motivo por el cual no se desarrollan habilidades de liderazgo en los infantes es debido al desinterés de las autoridades del Centro Educativo por incluir este tema como parte de su plan de trabajo, mientras que el otro 30% cree que más bien la causa es la escases de recursos personales, es decir la capacitación necesaria para conocer sobre este y otros temas que podrían resultar muy beneficiosos en el proceso de formación de los alumnos, del mismo modo el 20% opina que la causa es la escases de recursos institucionales como material de apoyo, infraestructura, limitados recursos económicos entre otras, y por último el 20% restante considera que la causa principal es el desinterés de las docentes, porque

no están interesadas en ir más allá de un plan de trabajo ya trazado, no les parece importante el agregar nuevas estrategias que faciliten el trabajo de enseñanza pero que sobretodo contribuyan con el desarrollo de los infantes.

Pregunta 7: ¿Si conociera de alternativas sencillas y económicas para desarrollar habilidades de liderazgo en los y las infantes las pondría en práctica?

Tabla 10 *Uso de alternativas para desarrollo del liderazgo*

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	60
NO	0	0
TALVEZ	4	40
TOTAL	10	100

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martin Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

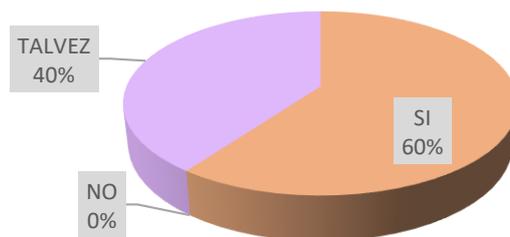


Figura 7. Uso de alternativas para desarrollar el liderazgo.

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martin Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los docentes encuestados, el 60% considera que si existiera una manera sencilla y económica para desarrollar habilidades de liderazgo en los infantes si la aplicaría, debido a los beneficios que estos pudieran tener en los alumnos, mientras que el 40% asegura que, si probablemente las usaría, posterior a conocer dichas alternativas y probarlas para verificar su eficiencia.

Pregunta 8: ¿Conoce usted sobre la inteligencia intrapersonal?

Tabla 11 Conocimiento de la inteligencia intrapersonal

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	A	E
MUCHO	5	50
POCO	5	50
NADA	0	0
TOTAL	10	100

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martín Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

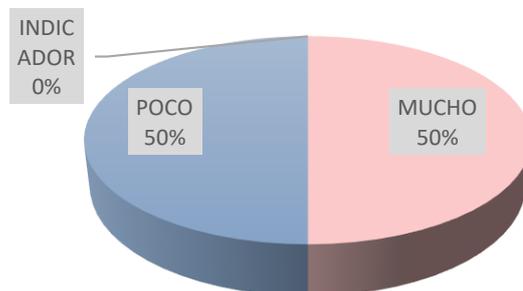


Figura 8. Nivel de conocimiento de la inteligencia intrapersonal.

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martín Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los docentes encuestados, el 50% conoce sobre la inteligencia intrapersonal y lo importante que es desarrollarla en los niños y niñas para que puedan tener un adecuado manejo de sus emociones y una correcta relación con sus compañeros, mientras que el otro 50% conoce muy poco sobre este tema, debido a que este aspecto tampoco se lo trabaja de manera activa y oportuna en el Centro Educativo y consideran que sería importante e interesante conocer más sobre el tema para poder contribuir con la formación y desarrollo de los alumnos de manera correcta.

Pregunta 9: ¿Considera usted que la inteligencia intrapersonal se desarrolla sola, o requiere de la intervención de padres y docentes?

Tabla 12 *Involucrados en el desarrollo de la inteligencia intrapersonal*

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	70
NO	0	0
TALVEZ	3	30
TOTAL	10	100

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martin Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

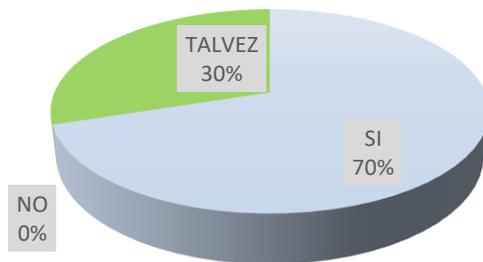


Figura 9. *Involucrados para el desarrollo de la inteligencia intrapersonal*

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martin Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los docentes encuestados, el 70% considera que es necesaria la intervención tanto de padres como docentes para favorecer el desarrollo adecuado de la inteligencia intrapersonal en los infantes, mientras que el 30% opina que tal vez sea necesaria la intervención de los adultos, debido a que ese aspecto se desarrolla sola en los pequeños según como van creciendo.

Pregunta 10: ¿Según su criterio, cuanta importancia se le brinda a la inteligencia intrapersonal en los niños y niñas del Centro Educativo?

Tabla 13 Importancia de la inteligencia intrapersonal

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	2	20
POCO	3	30
NADA	5	50
TOTAL	10	100

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martín Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

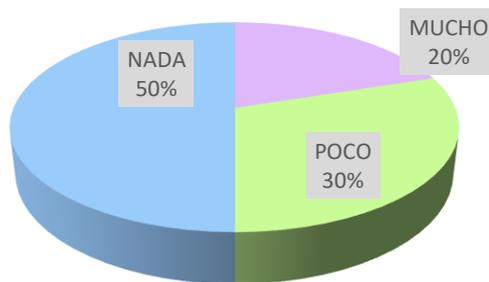


Figura 10. Nivel de importancia de la inteligencia intrapersonal

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martín Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los docentes encuestados, el 50% considera que el tema de la inteligencia intrapersonal, no forma parte del plan de trabajo por lo que no se le brinda la importancia necesaria en el Centro Educativo, mientras que el 30% cree que se le brinda muy poca importancia al desarrollo de este tema debido a que son muy pocas las docentes que toman la iniciativa de trabajar la inteligencia intrapersonal con los alumnos, y por último el 20% opina que este tema es muy importante para el correcto desarrollo de los niños y niñas y a pesar de que sea un tema que no sea parte del plan de trabajo establecido por el centro las docentes buscan la manera de trabajar esta temática mediante la ejecución de diversas actividades.

Pregunta 11: ¿Cómo docente, utiliza algún tipo de herramienta metodológica para desarrollar la inteligencia intrapersonal? Mencione cual.

Tabla 14 Recursos para desarrollar la inteligencia intrapersonal

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	50
NO	5	50
TOTAL	10	100

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martin Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

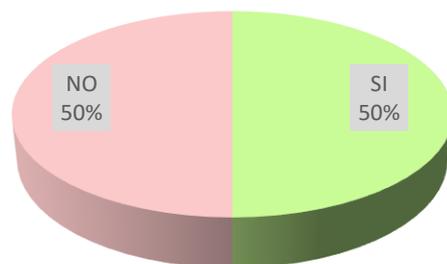


Figura 11. Uso de recursos para desarrollar la inteligencia intrapersonal

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martin Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los docentes encuestados, el 50% si hace uso de diferentes herramientas metodológicas para trabajar la inteligencia intrapersonal en los alumnos a pesar de no ser parte del plan de trabajo establecido por las autoridades del centro, entre dichos recursos se hace uso de pictogramas de emociones, cuentos sobre las emociones, videos sobre el compañerismo, canciones, entre otros, sin embargo el otro 50% no hace uso de ningún recurso para desarrollar este tipo de inteligencia, es más ni siquiera se enfocan en trabajarla.

Pregunta 12: ¿Utiliza los juegos tradicionales como herramienta metodológica?

Tabla 15 *Uso de juegos tradicionales*

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	0	0
POCO	5	50
NADA	5	50
TOTAL	10	100

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martín Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

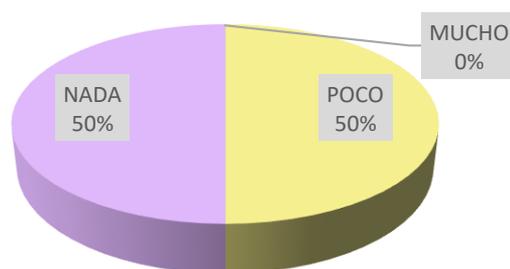


Figura 12. Uso de juegos tradicionales

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martín Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los docentes encuestados, el 50% hace uso de los juegos tradicionales como un recurso metodológico, que, a más de permitir el desarrollo de diferentes habilidades, también rescata la identidad y cultura que caracteriza al Ecuador siendo parte importante de la historia, mientras que el restante 50% no hace uso de estos juegos en ningún momento debido a la poca importancia que se le da a las tradiciones del país.

Pregunta 13: ¿Considera usted que, a través del uso de los juegos tradicionales, se podría desarrollar habilidades de liderazgo en los infantes?

Tabla 16 *Uso de juegos tradicionales para desarrollar el liderazgo*

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	40
NO	2	20
TALVEZ	4	40
TOTAL	10	100

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martin Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

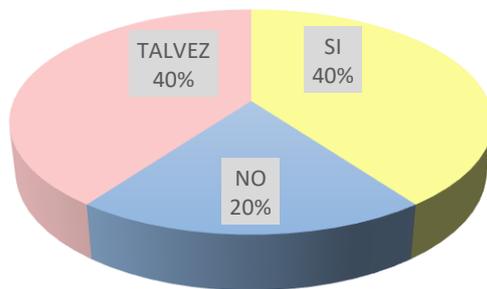


Figura 13. Uso de juegos tradicionales para desarrollar el liderazgo.

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martin Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los docentes encuestados, el 40% asegura que si existe una información clara sobre cómo desarrollar el liderazgo mediante los juegos tradicionales sin duda consideraría a los juegos como un recurso metodológico continuo, el 40% menciona que probablemente lo usaría aunque no les inquieta un poco la manera en la que dichos juegos puedan ayudar a desarrollar el liderazgo, y el 20% restante asegura que no es posible desarrollar el liderazgo en los infantes mediante ningún recurso debido a que los infantes no cuentan con la madurez ni la edad para poder desarrollar el liderazgo correctamente.

Pregunta 14: ¿Si tuviera a su alcance una guía que le permita conocer sobre el liderazgo y como desarrollarlo, mediante el uso de juegos tradicionales, la usaría?

Tabla 17 *Uso de guía de juegos tradicionales para desarrollar el liderazgo*

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	80
NO	0	0
TALVEZ	2	20
TOTAL	10	100

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martin Lutero"
Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

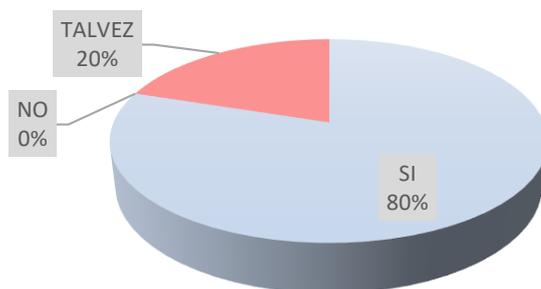


Figura 14. Uso de guía de juegos tradicionales para desarrollar el liderazgo.

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martin Lutero"
Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los docentes encuestados, el 80% aseguro que si contaran con una guía que les brinde la información oportuna, clara y necesaria sobre el liderazgo, como desarrollarlo y los beneficios que este proporciona en la formación de los infantes la aplicarían sin duda y más si es mediante el uso de juegos tradicionales sencillos que les brinde las pautas para integrar estos juegos como medio de enseñanza, mientras el 20% menciona que si conocieran sobre esta guía de juegos tradicionales y si la información es clara probablemente harían uso de la misma.

4.1.2 Tabulación de las fichas de observación.

Pregunta 1: Realiza las actividades inmediatamente sin dudar al ejecutarlas.

Tabla 18 Seguridad en la ejecución de actividades.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	50
NO	16	50
TOTAL	32	100

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

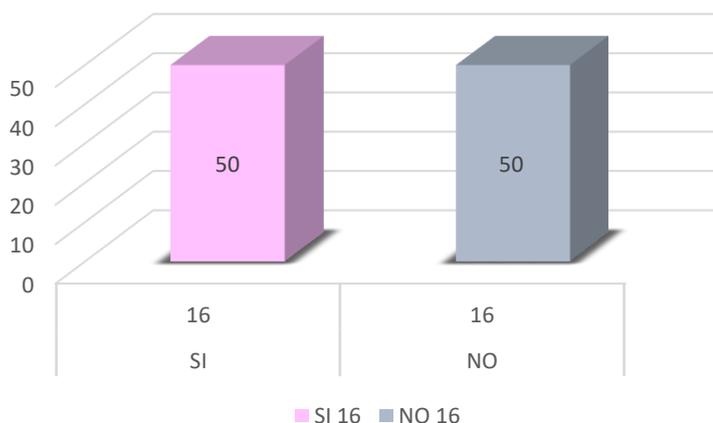


Figura 15. Indicador de la inteligencia intrapersonal, categoría de seguridad

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los niños y niñas observados se puede evidenciar, que el 50% ejecuta las actividades de manera inmediata mostrando seguridad en sus capacidades, mientras que el otro 50% duda al momento de realizar dichas actividades y requiere un reinstrucción por parte de la docente.

Pregunta 2: Muestra confianza en sí mismo al realizar las actividades.

Tabla 19 *Confianza en actividades realizadas.*

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	22	68,75
NO	10	31,25
TOTAL	32	100

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

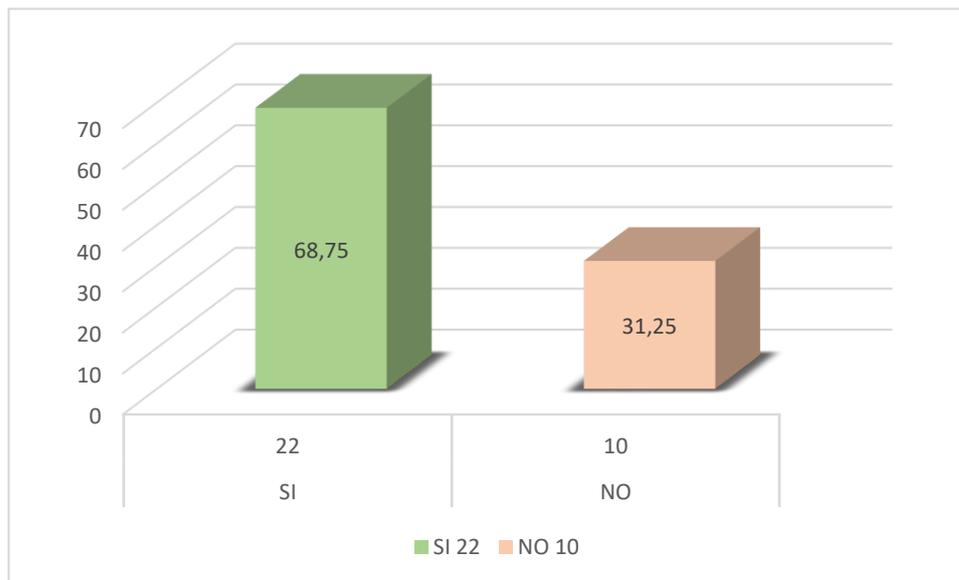


Figura 16. Indicador de la inteligencia intrapersonal, categoría de autoestima.

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los niños y niñas observados, el 68,75% no le preocupa el equivocarse y muestra confianza en sí mismo al momento de realizar las actividades, mientras que el 31,25% denota temor al momento de realizar la actividad y espera la ayuda de alguien más.

Pregunta 3: Tiende a mostrar frustración posterior a realizar una actividad de manera incorrecta.

Tabla 20 Frustración al realizar mal una actividad.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	50
NO	16	50
TOTAL	32	100

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

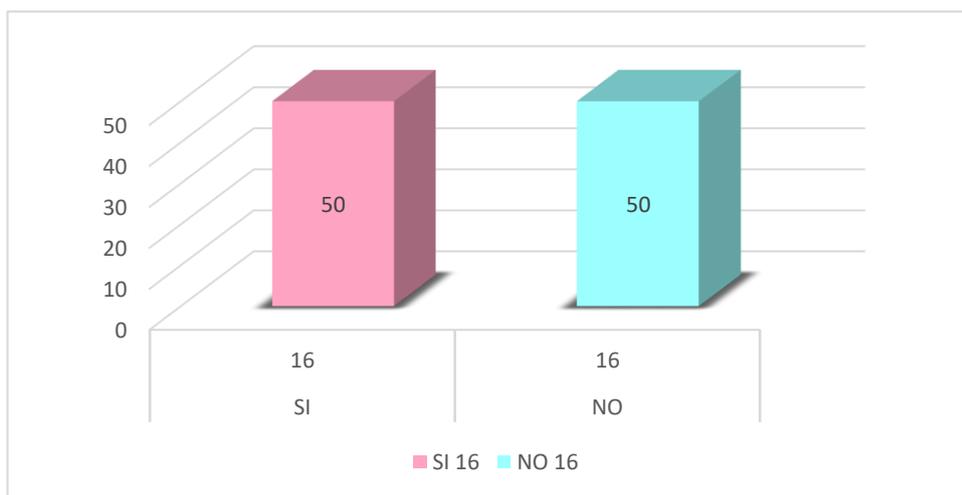


Figura 17. Indicador de la inteligencia intrapersonal, categoría manejo de emociones.

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los niños y niñas observados se puede evidenciar, que el 50% se frustra con facilidad si realizan una actividad de manera incorrecta y lo demuestran a través del enojo, llanto o tristeza y temen volverlo a intentar y en algunos casos les gusta el perfeccionismo, mientras que el otro 50% realiza la actividad según su criterio sin mostrar frustración frente a los errores y si se equivocan lo vuelven a intentar o dejan de realizar la actividad.

Pregunta 4: Cuando se le presenta una dificultad busca alternativas para resolver dicha dificultad.

Tabla 21 Busca soluciones para resolver un problema.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	17	53,13
NO	15	46,88
TOTAL	32	100

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

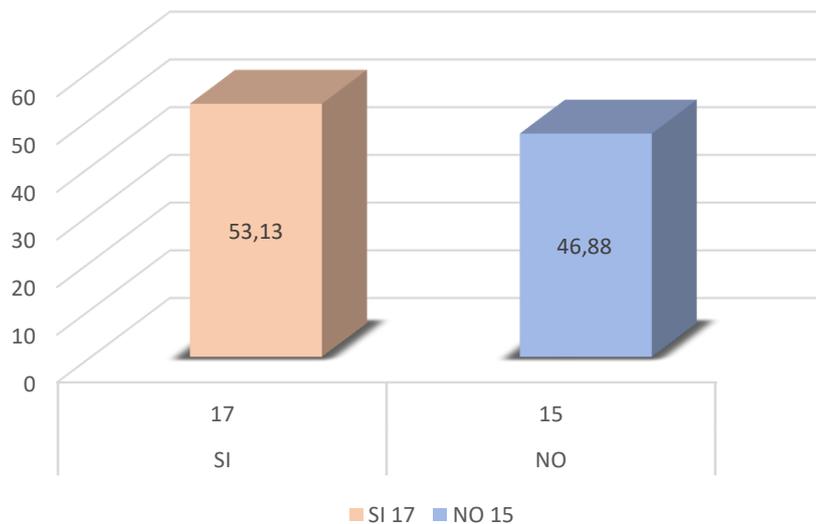


Figura 18. Indicador de liderazgo, categoría busca de soluciones.

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los niños y niñas observados, el 53,13% no se rinden con facilidad y busca alternativas que le permitan solucionar los problemas que se, mientras que el 46,88% no busca ningún tipo de solución y simplemente no realiza la actividad o en su defecto espera a que alguien más la realice para pedir ayuda.

Pregunta 5: Al ejecutar la actividad busca la interacción de todo el grupo.

Tabla 22 Trabajo en equipo al realizar una actividad.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	62,5
NO	12	37,5
TOTAL	32	100

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

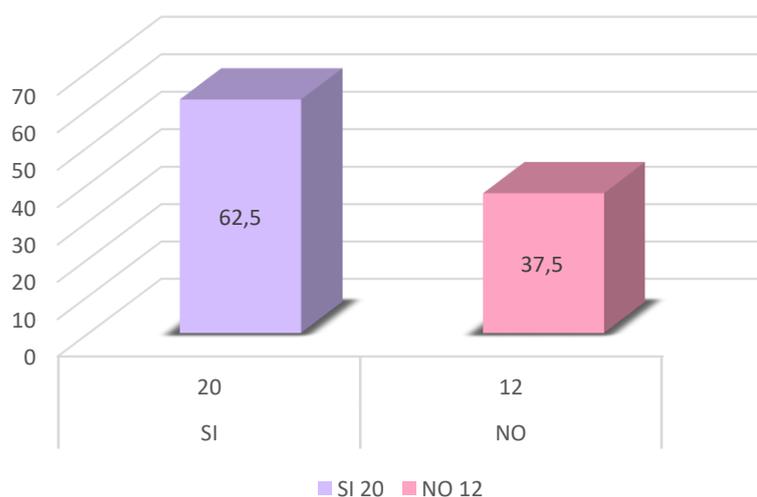


Figura 19 Indicador de liderazgo, categoría de trabajo en equipo.

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los niños y niñas observados se puede evidenciar, que el 62,5% busca la interacción de todo el grupo al momento de realizar una ejecución y casi siempre toman la iniciativa de brindar su ayuda si un compañerito muestra alguna dificultad , mientras que el 37,5% realiza las actividades de manera individual, sin mostrar una interacción continua con sus compañeros.

Pregunta 6: Presenta iniciativa al momento de realizar una actividad.

Tabla 23 *Iniciativa para realizar actividades.*

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	19	59,38
NO	13	40,63
TOTAL	32	100

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

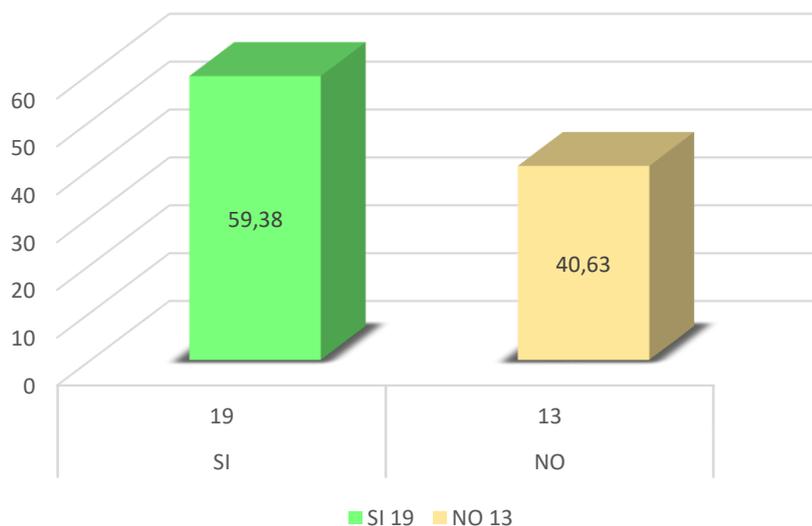


Figura 20. Indicador de liderazgo, categoría tomar la iniciativa.

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los niños y niñas observados, el 59,38% muestran iniciativa al momento de realizar una actividad, les agrada proponer juegos o crear sus propias reglas e incluso organizan a sus compañeros para iniciar con el juego., mientras que el 40,63% no muestra interés en proponer juegos o actividades grupales, por el contrario espera a que alguien más la inicie para realizarla posteriormente o juegan solos.

Pregunta 7: Participa en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.

Tabla 24 Nivel de integración..

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	22	68,75
NO	10	31,25
TOTAL	32	100

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

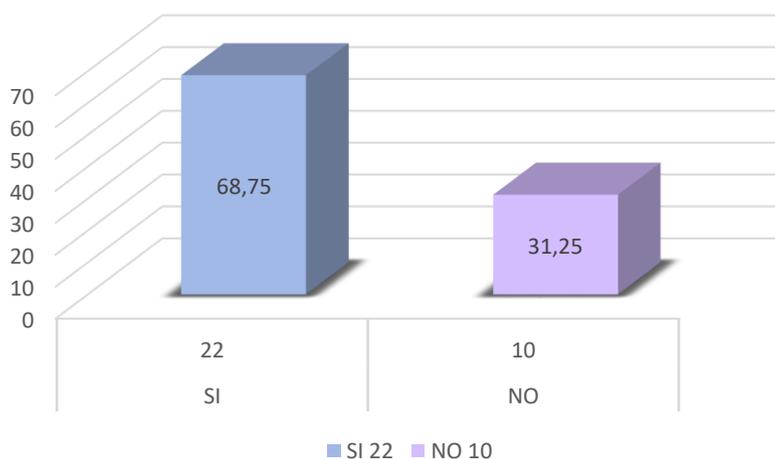


Figura 21. Indicador de los juegos tradicionales, categoría nivel de integración.

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los niños y niñas observados se puede evidenciar, que el 68,75% le entusiasma participar en actividades grupales y no tienen problema para seguir las reglas e incluso proponen reglas para mantener un ambiente armónico, mientras que el 31,25% no sigue las reglas de inmediato al momento de ejecutar actividades en juegos grupales, y tratan de aislarse o generar desorden en el grupo de trabajo lo cual dificulta la labor de la docente.

Pregunta 8: Propone juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.

Tabla 25 Nivel de creatividad.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	50
NO	16	50
TOTAL	32	100

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

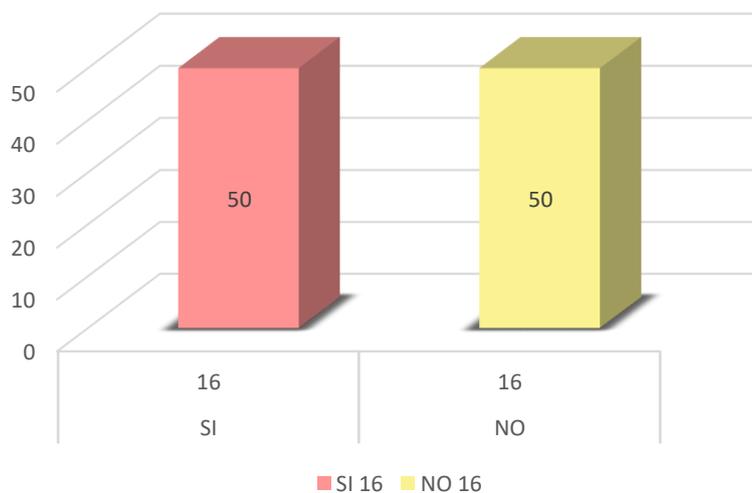


Figura 22. Indicador de los juegos tradicionales, categoría nivel de creatividad.

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los niños y niñas observados se puede evidenciar, que el 50% le agrada el crear nuevas reglas antes de iniciar una actividad, y proponen nuevos juegos, y se preocupa por la opinión del resto antes de empezar el juego, mientras que el otro 50% no propone juegos ni plantea reglas, solo participa en los juegos propuestos por los demás.

Pregunta 9: Incrementa su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad.

Tabla 26 Nivel de interacción social.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	21	65,63
NO	11	34,38
TOTAL	32	100

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

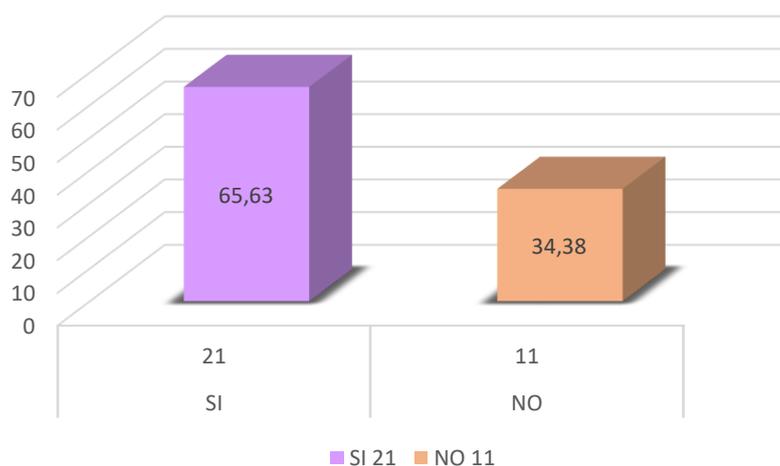


Figura 23. Indicador de los juegos tradicionales, categoría de interacción social.

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los niños y niñas observados, el 65,63% muestran mucho interés al momento de jugar y realizar actividades con sus compañeros, son espontáneos y buscan el divertirse con todos, mientras que el 34,38% presenta más dificultad al momento de interactuar con otras personas que no pertenecen a su medio social, les agrada estar solos o jugar con un grupo en específico.

Pregunta 10: Respeta las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros.

Tabla 27 Nivel de inclusión.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	19	59,38
NO	13	40,63
TOTAL	32	100

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

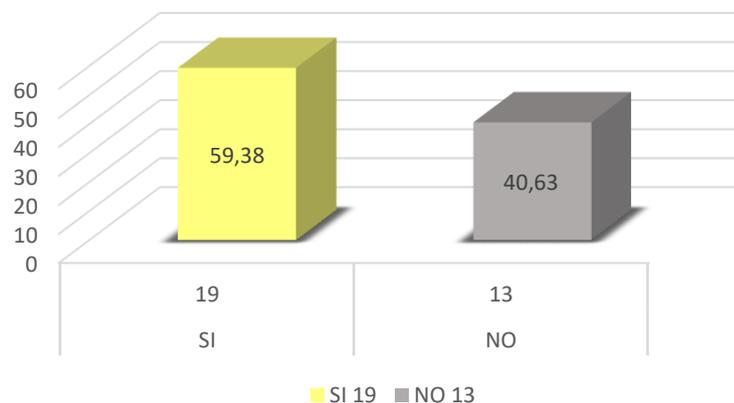


Figura 24. Indicador de los juegos tradicionales, categoría de inclusión.

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los niños y niñas observados se puede evidenciar, que el 59,38% muestra respeto por las diferencias de cada compañero, y no discrimina a los demás al realizar las actividades, incluso muchos de ellos tienen un gran sentido de protección con las niñas o los más vulnerables, mientras que el 40,63 no respeta las diferencias individuales que existen entre sus compañeros, y muestran rechazo en algunos casos generando discriminación.

Pregunta 11: Demuestra preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatías más estables.

Tabla 28 Nivel de empatía.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	62,50
NO	12	37,50
TOTAL	32	100

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

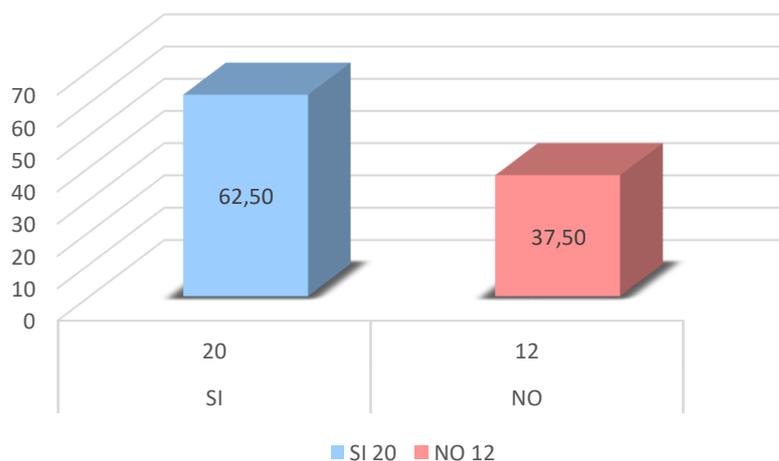


Figura 25. Indicador de juegos tradicionales, categoría de empatía.

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los niños y niñas observados, el 62,50% tienden a mostrar preferencia por realizar actividades con un compañerito en específico e incluso les agrada pasar mucho tiempo con ellos y mencionan con frecuencia que él es su amigo o amiga, mientras que el 37,50% no demuestra preferencia por jugar con un compañero en particular, en ocasiones lo hacen solos o con sus compañeros in distintamente.

Pregunta 12: Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.

Tabla 29 Nivel de iniciativa.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	21	65,63
NO	11	34,38
TOTAL	32	100

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

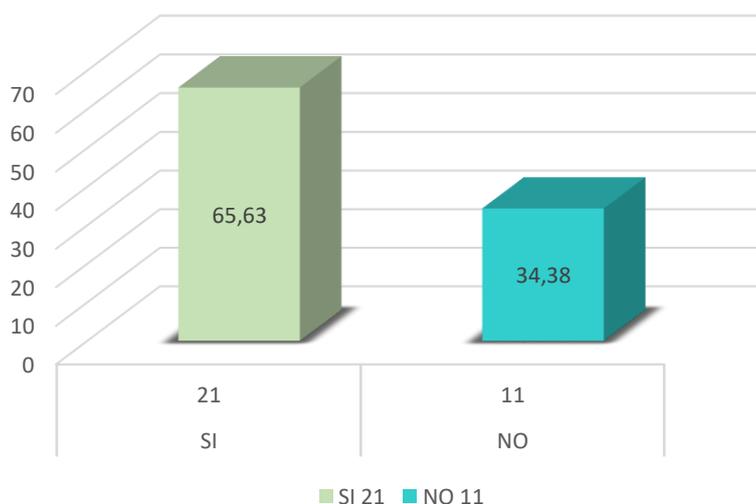


Figura 26. Indicador de juegos tradicionales, categoría de iniciativa.

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los niños y niñas observados se puede evidenciar que el 65,63% le agrada colaborar con las actividades impuestas por la docente e incluso la mayoría disfrutan de las actividades propuesta por sus compañeros, mientras que el 34,38% presenta dificultad para incorporarse a las actividades desarrolladas por la docente con el resto de niños y algunos de ellos si son forzados se enfadan con facilidad.

Pregunta 13: Demuestra actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno.

Tabla 30 Nivel de compañerismo.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	21	65,63
NO	11	34,38
TOTAL	32	100

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

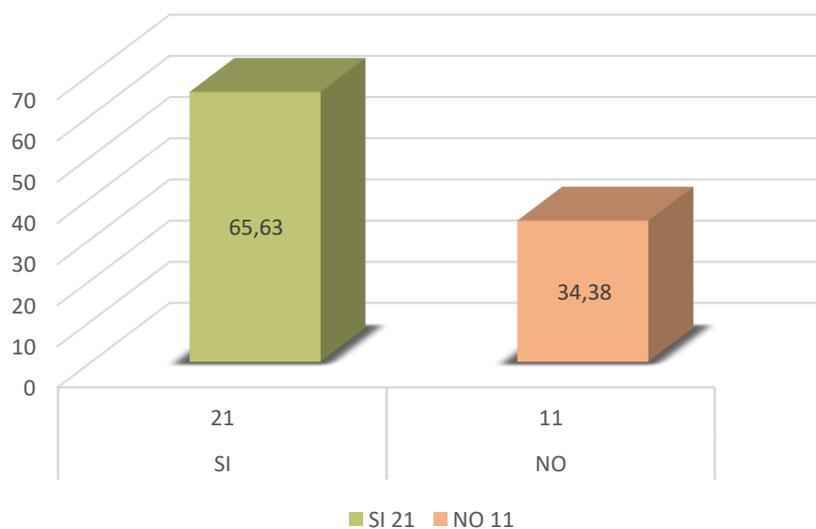


Figura 27. Indicador de juegos tradicionales, categoría de compañerismo.

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los niños y niñas observados, el 65,63% cuando realizan actividades grupales les gusta ser solidarios y ayudar a un compañero en problemas o cuando lo necesita, mientras que el 34,38% por el contrario no le agrada ayudar con facilidad al resto, sin embargo si ven que otros lo hacen él o ella imita dichos gestos.

Pregunta 14: Demuestra sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.

Tabla 31 Nivel de tolerancia.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	16	50
NO	16	50
TOTAL	32	100

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

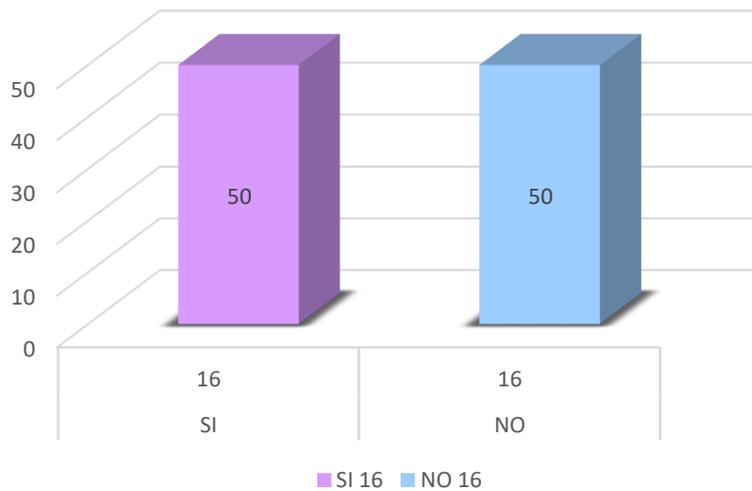


Figura 28. Indicador de juegos tradicionales, categoría de tolerancia.

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los niños y niñas observados se puede evidenciar, que el 50% se preocupa mucho por deseos, emociones y sentimientos de los demás y siempre intentan ayudar y hacer sentir bien a la otra persona, mientras que el otro 50% no muestra sensibilidad ante los deseos o emociones de otra persona, muestran más individualidad y en ocasiones un poco de egoísmo.

Pregunta 15: Identifica las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia.

Tabla 32 Nivel de imitación.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	27	84,38
NO	5	15,63
TOTAL	32	100

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

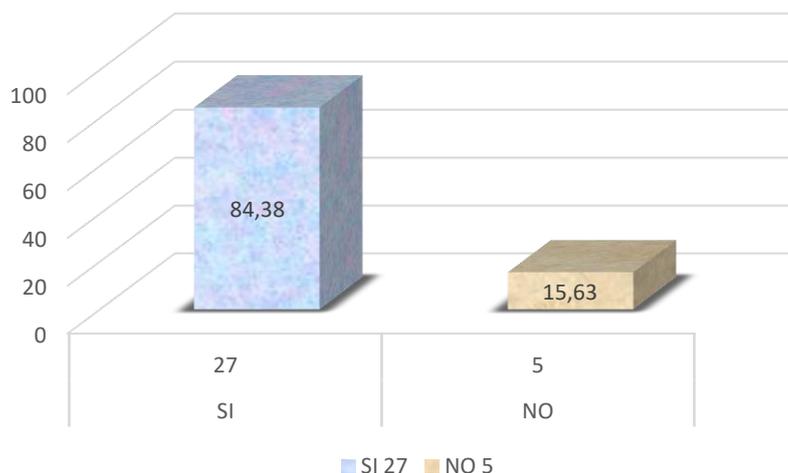


Figura 29. Indicador de juegos tradicionales, categoría de imitación.

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los niños y niñas observados, el 84,38% al momento de realizar las actividades de imitación no presentan problema con identificar cuáles son y en qué consisten las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia, mientras que el 15,63% muestra dificultad para identificar las diferentes profesiones, oficios u ocupaciones, incluso algunos de ellos no reconocen que profesión desempeña los miembros de su familia.

Pregunta 16: Identifica instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen.

Tabla 33 Nivel de comprensión.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	17	53,13
NO	15	46,88
TOTAL	32	100

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

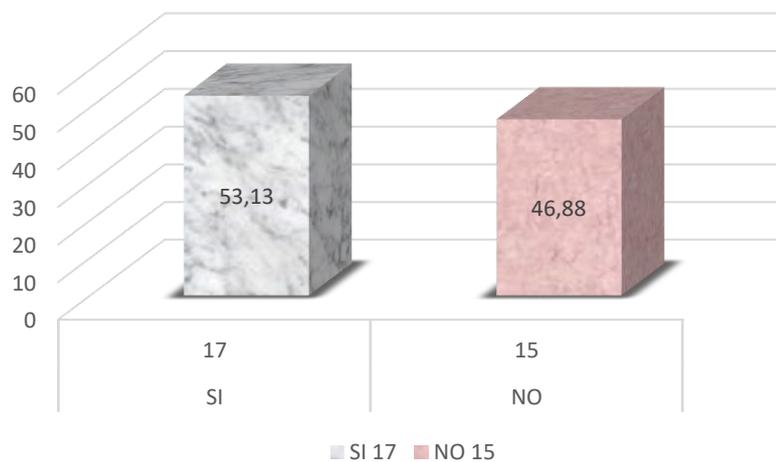


Figura 30. Indicador de juegos tradicionales categoría de comprensión.

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los niños y niñas observados se puede evidenciar, que el 53,13% identifica instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen, mientras que el 46,88 presentan confusión al distinguir entre un oficio y una profesión que brinda servicio y para que sirva cada uno de ellos, en su defecto no identifica con claridad dichas profesiones y requieren un refuerzo por parte de la docente.

Pregunta 17: Asume y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto.

Tabla 34 Nivel de cumplimiento de reglas.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	22	68,75
NO	10	31,25
TOTAL	32	100

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

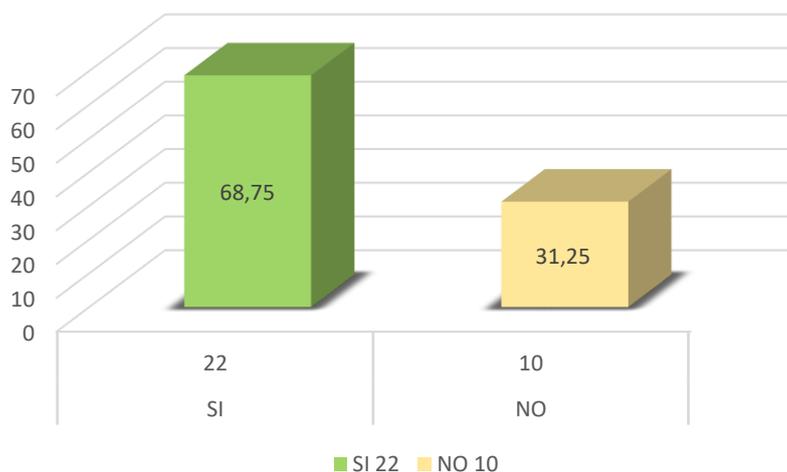


Figura 31. Indicador de juegos tradicionales, categoría cumplimiento de reglas.

Fuente: Ficha de observación aplicada en niños y niñas de 4 años de edad.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los niños y niñas observados, el 68,75% asume y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto, debido a que siguieron de manera correcta las indicaciones dadas, mientras que el 31,25% no respeto con frecuencia las normas planteadas por los adultos, ya que se pudo evidenciar una leve distracción.

4.2 Conclusión del análisis estadístico.

De acuerdo con los resultados obtenidos en este trabajo de investigación, se puede concluir lo siguiente:

Cabe mencionar que las encuestas realizadas a las docentes del Centro Educativo “Martín Letrero”, dieron como resultado que existe gran desconocimiento con respecto al tema de liderazgo, debido a que algunas docentes consideran que este tema no se lo podría trabajar con los infantes debido a la complejidad del mismo, además concuerdan en que sería muy complicado poderlo desarrollar por el hecho de que las autoridades no lo han incluido como parte del plan de trabajo establecido en la institución, sin embargo posterior a esta encuesta y a la aclaración de ciertas dudas en cuanto a metodologías sencillas, económicas y divertidas de trabajar el liderazgo con los y las estudiantes se mostró gran entusiasmo e interés por parte de autoridades y personal docente del Centro Educativo, lo que nos permite evidenciar que la aplicación de esta propuesta podría tener un gran impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro de dicho establecimiento educativo.

De igual forma se evidencio que la inteligencia intrapersonal en los niños y niñas, al igual que el liderazgo tampoco es un tema al que se le brinde la importancia necesaria, en ciertos casos las maestras toman la iniciativa de trabajar y desarrollar esta inteligencia y otras inteligencias de manera rápida. Por lo que se refiere al uso y aplicación de los

juegos tradicionales como herramienta metodológica, han sido relegados casi en su totalidad, ratificando con esto que al igual que en otras instituciones educativas los juegos tradicionales han sido sustituidos por juegos modernos, o hasta por la misma tecnología.

Ahora bien, cabe destacar que es importante evolucionar al igual que el mundo circundante en el cual nos desarrollamos, adaptarse a los cambios garantiza mejores oportunidades de crecimiento, pero es de vital importancia rescatar las tradiciones que como ya hemos mencionado este trabajo de investigación, forman parte de nuestra esencia, de las costumbres, raíces y cultura de un pueblo. Como docentes se podría buscar un punto medio en el cual se pueda avanzar con los cambios propios de la época, pero sin dejar de lado la historia y tradición que nos caracteriza como parte esencial de un país.

La aplicación de esta propuesta no solo beneficia a los estudiantes debido a la cantidad de habilidades, destrezas y conocimientos que van adquirir, reforzar y desarrollar durante la ejecución de las actividades propuestas en la guía, sino que también favorece el trabajo docente gracias a la cantidad de actividades que se pueden derivar de la ejecución de los juegos, las docentes no solo podrán limitarse a desarrollar el ámbito en el cual nos enfocamos en la guía propuesta, sino que podrán hacer adaptaciones que le permitan hacer uso de las mismas actividades enfocada al desarrollo de otras áreas como lenguaje, motricidad, identidad, entre otras áreas que también son de vital importancia en el proceso de formación del alumno.

Del mismo modo causaría gran impacto en el crecimiento y desarrollo de la institución debido a los nuevos beneficios que las autoridades podrían incluir dentro de su paquete promocional en cuanto a oferta educativa, garantizando un plus que le permita sobresalir en un mercado tan competitivo como es el servicio educativo.

Por lo que se refiere a las fichas de observación se plantearon diferentes indicadores, para facilitar la medición de los resultados y obtener un análisis más preciso de la situación actual en la que se encuentra cada niños y niñas de 4 años de edad, del Centro Educativo “Martin Lutero”, en cuanto al desarrollo de la inteligencia intrapersonal, habilidades de liderazgo y el uso de los juegos tradicionales aplicados en el ámbito de convivencia del currículo de educación 2014, vigente en el Ecuador, los mismos que tienen por finalidad desarrollar y fortalecer las habilidades de liderazgo en los infantes.

Sobre la base de lo expuesto, mencionaremos que la inteligencia intrapersonal no se ha desarrollado de manera completa y satisfactoria en todos los niños y niñas, puesto que el 50% muestran inseguridad al momento de ejecutar diversas actividades, y el 31.25% dudan de sí mismo y de sus capacidades, así como del trabajo realizado, y el 50% se enfada o se deprime como muestra de frustración ante una tarea mal realizada, por lo que es preciso reforzar la inteligencia intrapersonal, para de este modo contribuir con el

manejo de sus emociones, incrementar su autoestima y el reconocimiento de sus habilidades y limitaciones.

Por otra parte, se pudo evidenciar que los niños y niñas presentan mucho potencial para desarrollar y fortalecer habilidades de liderazgo, sin embargo, es un aspecto al que no se le brinda mayor importancia debido a la falta de conocimiento que existe sobre los beneficios que el desarrollo de esta habilidad proporciona en la formación de los párvulos. Los infantes en un 53.13% buscan constantemente soluciones a sus problemas y procuran resolverlo de manera oportuna, mientras que el 62.5% trabaja en equipo y busca la interacción de todo el grupo, prestan ayuda al que lo requiera para que todos puedan ejecutar las actividades, de igual manera el 59.38% toman la iniciativa al momento de realizar una actividad, tienen facilidad para planear, dirigen y guiar las actividades que proponen.

Como ya se ha mencionado los juegos tradicionales en su gran mayoría han perdido importancia debido a la poca práctica de los mismos. No obstante, se presenta mucho interés en la aplicación de dichos juegos como herramienta metodológica para el fortalecimiento de la inteligencia intrapersonal, pero sobre todo para el desarrollo de las habilidades de liderazgo en los infantes.

En relación a lo mencionado, se concluye que los juegos tradicionales propuestos en esta guía han sido clasificados por niveles de manera que se ajusten al ámbito que se ha propuesto fortalecer para de esta manera potencializar la inteligencia intrapersonal y poder desarrollar habilidades de liderazgo en los y las infantes.

4.3 Respuestas a las interrogantes de la investigación.

1.- ¿Qué sustentos teóricos fundamentan la propuesta?

Posterior a la búsqueda de los antecedentes existentes sobre el tema de liderazgo en los infantes, la información es reducida pero muy clara, sin embargo, a pesar de todos los evidentes beneficios que el liderazgo presenta no es un tema que se trabaje con mayor importancia en educación inicial, la mayoría de instituciones educativas se basa en los parámetros establecidos por el Currículo de Educación Inicial 2014 vigente actualmente en el país, en el que se explica claramente las destrezas que según la edad de cada niño y niña se debe desarrollar, permitiendo que la docente escoja libremente el recurso que usaría para desarrollar dichas destrezas, no obstante los juegos tradicionales no son tomados en consideración debido al desconocimiento de cómo adaptarlos a las necesidades de cada uno de los ámbitos, dejando de lado una parte importante de la historia y la diversidad cultural del país.

Y cabe resaltar que en el propio currículo de Educación inicial en el artículo 40 de la LOEI se define al nivel de Educación Inicial como el proceso de “acompañamiento

al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas (MINEDUC, 2014).

Del mismo modo Vigostky (1974), plantea que el desarrollo humano no puede ser concebido como un proceso del individuo independiente del contexto en el que este piensa y actúa, sino que se ve determinado por el entorno sociocultural a dos niveles: por una parte, la interacción social proporciona al niño información y herramientas útiles para desenvolverse en el mundo; por otra, el contexto histórico y sociocultural controla el proceso a través del cual los miembros de un grupo social acceden a unas herramientas o a otras. Considera entonces que la interacción social es el motor principal de desarrollo (MINEDUC, 2014).

2.- ¿Qué necesidades existe en el Centro Educativo "Martín Lutero", para desarrollar el liderazgo en los infantes?

Es preciso mencionar que gracias a la recolección y posterior análisis de la información se pudo evidenciar que las necesidades en cuanto al desarrollo del liderazgo son varias, iniciando por el desconocimiento total que existe sobre el tema del liderazgo y como se lo puede trabajar en los niños y niñas de la institución, del mismo modo la

despreocupación por sobrepasar la comodidad de una educación tradicional en la cual se limita a impartir conocimientos, sin hacer énfasis en el desarrollo de habilidades y destrezas que fortalezcan aspectos importantes y fundamentales como la seguridad, el autoestima, el manejo de emociones, entre otros aspectos que constituyen la base de un niño o niña seguro y feliz.

3.- ¿Con que herramienta metodológica cuenta el Centro Educativo “Martin Lutero” para fortalecer la inteligencia intrapersonal?

Cabe mencionar que en la institución no se trabaja la inteligencia intrapersonal en los estudiantes, existe una despreocupación total y parcial por el personal docente y las autoridades del centro en cuanto a este tipo de temas en particular, dicho esto es de vital importancia que se realicen capacitaciones, con la finalidad de incluir en el plan de trabajo anual este y otros temas que forman parte esencial de la formación y desarrollo de los niñas y niños, con la finalidad de aprovechar al máximo sus capacidades de aprender. No obstante existe un grupo reducido de docentes que trabaja a breves rasgos esta y otras inteligencias apoyándose en herramientas metodológicas como cuentos, pictogramas, canciones, juego simbólico, entre otras, que emplean en las planificaciones establecidas por las autoridades de la institución para el desarrollo de las diferentes destrezas o ámbitos que consideran importante.

4.- ¿Qué resultados se obtendrá con la aplicación de la propuesta?

Una vez aplicada la propuesta, las autoridades y docentes podrán conocer nuevas y mejoradas técnicas para desarrollar las diferentes habilidades y destrezas en los y las infantes sobretodo el tema de liderazgo de manera adecuada, fácil y económica. De este modo mientras se trabaja un ámbito en específico se puede aprovechar al máximo la ejecución de cada actividad para trabajar diferentes aspectos con los niños y niñas, lo que facilitara la labor docente y generara un incremento en el entusiasmo y la afabilidad de los alumnos por aprender, garantizando un aprendizaje significativo y perdurable.

CAPÍTULO 5: PROPUESTA

Guía de juegos tradicionales, dirigida a docentes del Centro Educativo “Martin Lutero”, ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, durante el periodo académico 2017.

1.1 Antecedentes.

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece. Y es curioso cómo todos estos juegos se repiten en los lugares más remotos aún con la marca característica de cada lugar y cultura. Los mismos son de una riqueza inimaginable cuando los estudiamos en profundidad y en su relación con la cultura de cada región, el momento en el que es jugado. Estas características particulares del entorno del juego dan cuenta de una serie de aspectos histórico-socio-culturales que nos ayudan a entenderlos y a entender la propia historia y cultura de nuestros pueblos (Almudena, 2008)

Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás

algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería (quizás solo algunos elementos). Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir (Almudena, 2008).

Ecuador es un país lleno de cultura y tradiciones, es por esta razón que en diferentes regiones y provincias del país aún se practican estos juegos como medio de interacción y diversión de grandes y chicos, sobretodo en épocas festivas es donde se revive este espíritu de unión, tradición y cultura, dando paso a la sana convivencia de la comunidad y las familias.

En las ciudades como Quito los juegos tradicionales constituyen parte importante de su historia y son el medio más utilizado año tras año para celebrar el aniversario de la Fundación de Quito. Algunos de los juegos que se recuerdan en los barrios más antiguos de la capital son el baile del tomate, el trompo, el palo encebado, el juego de los cocos, la gallinita ciega entre otros, manifestaciones que fueron parte del esparcimiento y recreación, han sido relegados con el correr de los años, hasta llegar casi al olvido.

Del mismo modo en el Centro Histórico de Quito existe un lugar llamado “La Ronda”, donde se ha tratado de rescatar estos juegos tradicionales como parte de nuestra esencia y cultura, para que los pequeños puedan aprender de ellos y alejarse un poco de los juegos tecnológicos que acaparan el tiempo de ocio de grandes y pequeños.

Los juegos tradicionales que se pusieron en boga en los albores del siglo XIX en las parroquias y poblaciones de la capital, practicados por los niños y niñas de la época, las que ahora tratan de volver a despertar el interés de la nueva generación y revivir ese espíritu de solidaridad, convivencia y vecindad en la comunidad. Aquellos juegos que surgieron en el Quito colonial, producto de la ocurrencia propia de la quiteñidad, perdieron espacio en forma paulatina, debido a la aparición de nuevos medios y recursos para la distracción (El Telégrafo, 2011).

La aparición de la tecnología, el uso constante del televisor, han degenerado en la pérdida de interés por mantener vivas aquellas tradiciones que por muchas décadas divirtieron a los pequeños y grandes. El crecimiento de la ciudad y el cambio constante en comportamiento, actitudes y el ritmo acelerado de vida que llevan hoy por hoy las personas han sido factores que han contribuido a que estos juegos se vayan evaporando hasta ser solo un recuerdo de los más ancianos.

Sin embargo, la necesidad de recuperar valores encasillados en el respeto, la sana distracción, la afinidad, el buen vivir entre los habitantes de un barrio o parroquia, motivaron a autoridades y líderes barriales a poner en marcha una campaña tendiente a recuperar los acervos culturales de antaño. No hay versiones exactas en torno a la aparición de los juegos, porque “es herencia de nuestros abuelos”, según expresiones de América Medina, integrante de la tercera edad que forma parte del grupo “60 y piquito”, Gustavo Díaz, abuelo de 57 años, no se sustrae a la idea de volver a la práctica de los

juegos que estuvieron en vigencia hace varias décadas. Con cierta nostalgia se refiere a los coches de madera, que solamente vuelven a escena con motivo de las fiestas de Quito (El Telégrafo, 2011).

1.2 Justificación

Esta guía tiene por finalidad desarrollar habilidades de liderazgo en los y las infantes de 4 años de edad, partiendo de su inteligencia intrapersonal como base para asegurar una mejor estabilidad emocional en los pequeños, la misma que le permitirá relacionarse de manera adecuada con sus pares, y elevar su autoestima para que aprendan a superar sus limitaciones o imprevistos y puedan así convertirse en buenos líderes.

En base a lo antes expuesto, cabe mencionar que los juegos tradicionales constituyen una herramienta metodológica muy favorable para el logro de este objetivo, puesto que permitirá a los niños y niñas desarrollar habilidades de liderazgo de una manera divertida y sobre todo espontánea, debido a que el juego es la actividad más inherente en los pequeños.

Por lo que, es importante rescatar las tradiciones que forman parte de nuestra esencia como ecuatorianos y forman parte de nuestra identidad, historia, costumbres, y cultura, es imperativo que las y los docentes contribuyan la idea de rescatar estas tradiciones y las transmitan a los pequeños para que cuando estos crezcan puedan transmitirlos a sus hijos, sobrinos y demás miembros de su familia y de este modo asegurar

que las costumbres y tradiciones se mantengan vivas y sigan pasando de generación en generación.

Los juegos tradicionales que se proponen en este trabajo de investigación son una recopilación y selección de algunos de los juegos más conocidos o utilizados, pero sobretodo de los que más se apegan a la edad de 4 años en la cual nos enfocaremos, en este sentido hemos adaptado algunos de los juegos, reduciendo el nivel de complejidad para asegurar la integridad física, social y emocional de los párvulos.

Por lo consiguiente, para poder desarrollar habilidades de liderazgo es preciso mantener una convivencia armónica entre el grupo de infantes y su entorno, por lo cual cada uno de los juegos está relacionado directamente con el ámbito de convivencia del currículo de educación 2014, mismos que tendrán por objeto desarrollar cada una de las destrezas establecidas en dicho documento.

En este contexto, mientras se va afianzando la inteligencia intrapersonal, se contribuye con la convivencia y fortalecer el vínculo socio afectivo de los niños y niñas para posteriormente poder desarrollar habilidades de liderazgo, mediante el uso de los juegos tradicionales y así garantizar un conocimiento y aprendizaje más significativo y perdurable que le permita resolver problemas de manera oportuna a lo largo de su vida.

1.3 Descripción

La presente guía cuenta con información detallada que permitirá a las y los docentes conocer sobre la inteligencia intrapersonal, así como todo sobre el liderazgo, la importancia de desarrollar habilidades de liderazgo en los infantes y pasos a seguir para formar buenos líderes, a más de eso está compuesta por 11 unidades las mismas que cuentan con cinco juegos cada una, acompañada de su respectiva destreza a desarrollar, así como el objetivo de aprendizaje según lo indica el ámbito de convivencia del currículo de educación inicial 2014, vigente actualmente en el país.

La primera unidad pertenece al nivel de integración. - Este nivel posibilita a los niños y niñas a que desarrollen de manera adecuada sus capacidades personales, para facilitar su convivencia con sus pares, es muy importante que los niños aprendan a integrarse como parte de un todo y se sientan parte importante del entorno que lo rodea, esto permitirá que el párvulo incremente su autoestima y su nivel socio afectivo.

La segunda unidad pertenece al nivel de creatividad. - Este nivel permite a los niños y niñas incentivar su imaginación de manera libre y espontánea, de modo que puedan exteriorizar sus deseos, gustos e incluso manejar de manera oportuna sus emociones, para la creatividad no debe seguir un lineamiento establecido y tampoco puede ser impuesta por el adulto, es necesario permitir a los infantes ser dueños de sus propios gustos y deseos sin limitarlos.

La tercera unidad pertenece al nivel de interacción social. -Este nivel permite a los niños y niñas relacionarse con mayor facilidad con su entorno, es un importante aspecto que contribuye con el desarrollo de habilidades, actitudes y experiencias que sin duda influirán en su adaptación al medio y seguridad de sí mismo. Según Vigotsky "los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida" (Regader, s/a).

La cuarta unidad pertenece al nivel de inclusión. - Este nivel permite a los niños y niñas interactuar de manera adecuada con todos sus pares, sin discriminación de ningún tipo, aceptando las diferencias y características propias de cada persona, el infante sabrá que, aunque todos somos distintos merecemos el mismo respeto y aceptación que los demás, por lo cual facilita el fortalecimiento de valores.

La quinta unidad pertenece al nivel de empatía. - Este nivel afianza el vínculo afectivo de los pequeños con sus pares, puesto que si se relaciona de manera correcta demostrará preferencia por estar la mayor cantidad con un amigo en especial, con el que tendrá más afinidad. La empatía ayuda a que permite que los infantes se ayuden entre sí, y muestran preocupación por los demás.

La sexta unidad pertenece al nivel de iniciativa. -Este nivel permite a los niños y niñas desarrollar responsabilidad y autonomía, a medida que van creciendo sus experiencias incrementan y su campo de aprendizaje es más extenso, para lo cual es necesario permitir a los infantes que no teman a equivocarse y que sean más seguros de sí mismos y de sus capacidades para que tengan facilidad de resolver los conflictos que se le presentan.

La séptima unidad pertenece al nivel de compañerismo. - Este nivel incrementa la interacción de los infantes, generando un ambiente armonioso y de generosidad que permita la sana convivencia entre todo el grupo, así como también el desarrollo de relaciones amistosas de solidaridad, respeto y cooperación entre todos. Fomentar el compañerismo es muy beneficioso para el trabajo en equipo y aprender de manera cooperativa dejando de lado el individualismo.

La octava unidad pertenece al nivel de tolerancia. - Este nivel permite que los niños y niñas comprendan que la tolerancia es una cualidad que se define como el respeto a los demás, a sus creencias, ideologías, prácticas, y acepten las diferencias y criterios de cada persona; es importante que los pequeños aprendan a desarrollar este valor a temprana edad para que tengan una buena integración en su entorno.

La novena unidad pertenece al nivel de imitación. - La imitación es el medio de aprendizaje más importante puesto que desde los primeros días de vida de una persona, los infantes están en un constante aprendizaje del mundo que los rodea, observan y copian los movimientos, gestos, palabras y demás acciones que percibe de las personas de su entorno, es por esto que el adulto es el modelo a seguir de los niños y niñas y así es como incrementa su nivel de conocimiento durante la infancia.

La décima unidad pertenece al nivel de comprensión. - Este nivel tiene como finalidad que los niños y niñas incrementen su nivel de conocimiento, distinguiendo las diferencia y semejanzas que existen en todas las cosas que lo rodean, los pequeños se encuentran en constante aprendizaje y como docentes es fundamental proporcionar una enseñanza de calidad que genere un aprendizaje perdurable y significativo.

La onceava unidad pertenece al nivel de cumplimiento de reglas. - Los juegos son el medio más oportuno para enseñarles a los niños y niñas el cumplimiento de normas y reglas que son parte de una convivencia en sociedad, el infante desde pequeño debe aprender que existen límites y que las normas se respetan, para de este modo asegurar un adecuado ambiente de trabajo en el aula (Ver Anexo 7).

1.4 Formulación del proceso de aplicación de la propuesta.

Cabe mencionar que, en lo referente a esta investigación, se ha decidido hacer uso del método Delphi como un proceso de consenso prospectivo, en la cual se ha solicitado la colaboración de un grupo de nueve expertos con diferente formación académica, quienes cuentan con la competencia, experiencia y capacidad de análisis en el campo educativo.

El uso y aplicación de este método tiene como finalidad reunir diferentes criterios con un alto nivel de objetividad, para así poder asegurar que la presente propuesta cuenta con los parámetros e información necesaria para poder desarrollar habilidades de liderazgo en los niños y niñas de 4 años de edad. A más de esto pretende extraer y maximizar las posibilidades de aplicación de las diferentes actividades planteadas en dicha propuesta.

Es importante mencionar que como primer paso se solicitó la colaboración de los diferentes expertos, a través de una carta breve y clara en la que se menciona la importancia de su participación en la ejecución y aplicación de este proceso de análisis. (Ver Anexo 7)

Por otra parte, una vez obtenida la aprobación y colaboración de los diferentes especialistas se procedió a la aplicación de una encuesta compuesta por ítems que nos permitieron medir el grado de conocimiento que cada experto tenía sobre el tema

planteado en la propuesta. Dando como resultado que en un rango de 10 los especialistas poseen un muy alto nivel de conocimiento de entre 9 y 10, lo cual nos demuestra que cada uno de ellos cuenta con los argumentos necesarios para evaluar, analizar y recomendar el uso y aplicabilidad de esta propuesta. (Ver Anexo 8)

Del mismo modo, posterior a la obtención de resultados sobre la encuesta aplicada para medir el grado de conocimiento de los expertos, se procedió a entregarles un cuestionario compuesto por veinte preguntas las mismas que se encuentran directamente relacionadas con el trabajo desarrollado en la propuesta, para de este modo poder conocer en una escala de valoración de 1 a 4 (siendo 1 lo más bajo y 4 lo más alto) el nivel de viabilidad y aplicabilidad que los expertos consideran que posee la propuesta planteada en este trabajo de investigación. (Ver Anexo 9)

En dicho cuestionario pudimos obtener resultados claros y precisos que nos indican que el uso y aplicación de la propuesta planteada (Guía de juegos tradicionales), es viable debido a la claridad en la información establecida, así como también la selección, clasificación y objetivos de cada uno de los juegos planteados cumplen con los parámetros necesarios para que las y los docentes así como la comunidad educativa en general pueda hacer uso de la guía propuesta, con la finalidad de desarrollar diversas actividades con los infantes (Ver anexo 10).

En consecuencia, podemos determinar que la propuesta planteada es innovadora debido al enfoque que se le da en este trabajo de investigación, demostrando así que los juegos tradicionales no solo sirven como mecanismo para trabajar el área motriz y lingüística de los niños y niñas, sino que por otro lado posibilita al desarrollo de habilidades novedosas como es el liderazgo, y el fortalecimiento de la inteligencia intrapersonal.

Los especialistas concuerdan en un 77.78% en una escala de 4 (muy alto) y en un 22.22% en una escala de 3 (alto), que el juego es una actividad inherente en los niños y niñas, lo cual. Facilita la labor de la docente para poder desarrollar diferentes aspectos en los alumnos, proporcionando un aprendizaje significativo mediante un ambiente armónico en el cual el infante pueda expresarse de manera libre y segura, mientras aprende de manera divertida.

Del mismo modo consideran que es de vital importancia rescatar el uso de juegos tradicionales en un 100% en una escala de 4 (muy alta), debido a la historia, cultura y tradición que caracteriza al país y a su gente. A más de que son un recurso metodológico muy divertido, económico y de fácil aplicación, para que las y los docentes puedan incluirlos como parte de sus planificaciones de trabajo aseguran los expertos en un 89.88% en una escala de 4 (muy alto).

Cabe destacar que el objetivo principal de este trabajo de investigación es facilitar el desarrollo de habilidades de liderazgo en niños y niñas, debido a los grandes beneficios con que aporta al proceso de aprendizaje del infante, para lo cual partiremos de su inteligencia intrapersonal, a fin de que los pequeños adquieran seguridad en sí mismos y en sus capacidades, enfrentando los retos y dificultades que se le presenten entre otras destrezas que permitan encaminarse a ser una persona exitosa. Los expertos concuerdan en un 77.78% en una escala de 4 (muy alta) y en 22.22% en una escala de 3 (alto), en que un líder contribuye con el desarrollo de un país debido a la visión y perspectiva con que ven el mundo y buscan solución a los problemas, lo que nos demuestra que si se aplica de manera adecuada las actividades y pautas de esta guía los adultos podrán contribuir al desarrollo de habilidades de liderazgo en los infantes y a la formación de nuevos líderes.

Mantener una actitud positiva frente a la vida, nos puede conducir al éxito, como docentes y como adultos, procuremos ser una brújula que guíe de manera positiva a los más pequeños, para que en un futuro ellos puedan hacer lo mismo con las generaciones futuras, procuremos ser parte del cambio y haremos de este un mundo mejor.

CAPÍTULO 6: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones.

En base a todos los aspectos expuestos y analizados en este trabajo de investigación, podemos concluir que la educación es un proceso que va más allá de la impartición de conocimientos, como docentes se trata de dejar huella en la vida de todos los alumnos para que en un futuro puedan llegar lejos.

- ✓ Como se pudo evidenciar mediante la aplicación de la encuesta realizada, existe un gran desconocimiento por parte de las docentes en cuanto a la importancia, beneficios, y métodos para desarrollar habilidades de liderazgo en los niños y niñas del Centro Educativo.
- ✓ El desarrollo y manejo de la inteligencia intrapersonal en los niños y niñas es limitado, debido a la poca importancia que el personal docente y autoridades le brinda al mismo.
- ✓ Las docentes del centro realizan un uso variado de actividades lúdicas y recursos metodológicos para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, sin embargo,

los juegos tradicionales no se los practica debido al escaso conocimiento sobre los beneficios que estos brindan en el desarrollo de habilidades.

- ✓ Del mismo modo en las fichas de observación se pudo evidenciar que los niños y niñas de 4 años del Centro Educativo no han desarrollado por completo la inteligencia intrapersonal debido al poco refuerzo por parte de las docentes.
- ✓ Los niños y niñas de 4 años de edad del Centro Educativo muestran gran potencial para desarrollar habilidades de liderazgo sin problema, incluso muchos de ellos muestran características de ser un buen líder.
- ✓ La aplicación de la guía de juegos tradicionales es una alternativa novedosa e innovadora para desarrollar habilidades de liderazgo y fortalecer la inteligencia intrapersonal y el ámbito de convivencia en los infantes.
- ✓ Posterior a la ejecución del método Delphi se evidencio que la propuesta planteada cumple con los parámetros necesarios para ser aplicada en los niños y niñas de cualquier institución educativa.

6.2 Recomendaciones.

- ✓ Por lo que se recomienda proporcionar capacitaciones que permitan a las docentes conocer sobre los beneficios de trabajar el liderazgo con los alumnos desde

temprana edad, para que de este modo puedan aprovechar al máximo su proceso de formación y desarrollen habilidades que se conviertan en destrezas.

- ✓ Es fundamental que se incluya dentro del plan de trabajo establecido por las autoridades para cada año lectivo, el manejo de la inteligencia intrapersonal al en los y las alumnas del Centro para de esta manera favorecer el manejo de sus emociones y autoestima.
- ✓ Es importante que las autoridades incentiven y promuevan el uso de los juegos tradicionales en eventos culturales, sociales de su calendario académico e incluso lo incluyan como herramienta metodológica para la enseñanza de diferentes ámbitos y así mejorar el aprendizaje de los estudiantes.
- ✓ Frente a este escenario es preciso que las docentes vayan más allá del cumplimiento de un plan de trabajo establecido, y que se enfoquen un poco más en desarrollar la inteligencia intrapersonal al mismo tiempo que trabajan cualquier otro ámbito que sea parte de su planificación se puede aprovechar para fortalecer este tipo de inteligencia.
- ✓ Se recomienda el trabajo conjunto de autoridades, docentes y padres de familia para implementar los diferentes procesos que se recomiendan en la guía de juegos

tradicionales a fin de desarrollar y fortalecer habilidades de liderazgo en los y las infantes.

- ✓ Es preciso que las y los docentes incluyan los juegos tradicionales como un recurso metodológico que permita el desarrollo de nuevas habilidades como el liderazgo debido a la gran importancia y los beneficios que proporciona al proceso evolutivo de los y las infantes.

- ✓ Es importante que las y los docentes utilicen las actividades planteadas en el trabajo propuesto, debido a la aplicabilidad y viabilidad que posee el mismo, lo cual está demostrado por el criterio de varios especialistas quienes recomiendan el uso de esta propuesta (Guía de juegos tradicionales).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- El Telégrafo. (24 de Noviembre de 2011). "Quito juega" y revive con prácticas de antaño. *Quito Juega*, pág. Deportes. Recuperado el 10 de Julio de 2017, de <http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/deportes/1/quito-juega-y-revive-con-practic-as-de-antano>
- Acuña, E. (14 de Febrero de 2014). *blogspot.com*. Recuperado el 06 de Junio de 2017, de Clasificación de los Juegos Tradicionales: <http://juegostradicion.blogspot.com/2013/02/clasificacion-de-los-juegos.html>
- Admin. (05 de Junio de 2017). <http://www.virginiapico.com>. Recuperado el 14 de Junio de 2017, de AUTOESTIMA E INTELIGENCIA EMOCIONAL: <http://www.virginiapico.com/autoestima-e-inteligencia-emocional/>
- Aletheia Internacional. (03 de Octubre de 2012). www.psicopedagogia.com.pe. Recuperado el 28 de Mayo de 2017, de Centro de Soluciones Psicopedagógicas "Niños líderes": <http://www.psicopedagogia.com.pe/ninos-lideres/>
- Almudena, M. (25 de Octubre de 2008). *Blog el arte de jugar*. Recuperado el 04 de Julio de 2017, de " LA CULTURA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES": <http://aprendiendo-jugando.blogspot.com/2008/10/la-cultura-de-los-juegos-tradicionales.html>

Baeza, R. (14 de Diciembre de 2015). ¿El líder nace o se hace? *La Tercera*, pág. s/p.

Recuperado el 16 de Junio de 2017, de <http://www.latercera.com/noticia/el-lider-nace-o-se-hace/>

Bembibre, C. (16 de Julio de 2009). *definicionabc.com*. Recuperado el 25 de Junio de

2017, de Definición de Intrapersonal:

<https://www.definicionabc.com/social/intrapersonal.php>

Bembibre., C. (14 de Julio de 2009). *www.definicionabc.com*. Recuperado el 25 de

Junio de 2017, de Definición de Tradicional:

<https://www.definicionabc.com/social/tradicional.php>

Bonachera, Á. R. (28 de Enero de 2015). <http://www.hacerfamilia.com>. Recuperado el

27 de Mayo de 2017, de El liderazgo en los niños, cómo formar a un líder:

<http://www.hacerfamilia.com/ninos/noticia-liderazgo-ninos-formar-lider-20150128093821.html>

Campbell et al. (2000). *Inteligencias Múltiples*. Argentina: Troquel. Recuperado el 12

de Junio de 2017

Castillo, S. (16 de Noviembre de 2011). *blogspot.com*. Recuperado el 05 de Junio de

2017, de CARACTERÍSTICAS JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES:

<http://juegostradicionalesseminario2.blogspot.com/>

Cecilia, B. (15 de Abril de 2009). *www.definicionabc.com*. Recuperado el 25 de Junio

de 2017, de Definición de Motivación:

<https://www.definicionabc.com/social/motivacion.php>

- Colom, R. (14 de Octubre de 2008). *www.ecured.cu*. Obtenido de *madrimasd.org*
"Inteligencia Humana": https://www.ecured.cu/Inteligencia_humana#Fuentes
- Conde, C. (24 de Marzo de 2006). *Pedagogía*. Recuperado el 25 de Junio de 2017, de
¿Qué es un Recurso Didáctico?: <http://www.pedagogia.es/recursos-didacticos/>
- Cougil, J. C. (25 de Noviembre de 2011). *liredazgo.blogspot.com*. Recuperado el 28 de
Mayo de 2017, de *¿Cómo formar un líder?:*
<http://liredazgo.blogspot.com/2011/11/como-formar-un-lider.html>
- Fischman, D. (2002). El Camino Del Lider. En D. Fischman, *El Camino Del Lider* (pág.
181). Mexico: Aguila. Recuperado el 16 de Junio de 2017
- Fischman, D. (2017). *El camino del líder*. Lima, Perú: Grupo Planeta. Recuperado el 12
de Junio de 2014
- Flores, F. (20 de Octubre de 2008). *www.definicionabc.com*. Recuperado el 25 de Junio
de 2017, de Definición de Autoestima:
<https://www.definicionabc.com/social/autoestima.php>
- Flores, F. (21 de Octubre de 2009). *www.definicionabc.com*. Recuperado el 25 de
Junio de 2017, de Definición de Líder:
<https://www.definicionabc.com/social/lider.php>
- Flores, F., U. (12 de Agosto de 2010). *www.definicionabc.com*. Recuperado el 25 de
Junio de 2017, de Definición de Juegos populares:
<https://www.definicionabc.com/social/juegos-populares.php>

- Gabarda, D. V. (2015). La teoría de las inteligencias múltiples. En D. V. Gabarda, *La teoría de las inteligencias múltiples* (pág. 6). Valencia, España: Universidad Internacional de Valencia. Recuperado el 12 de Junio de 2017, de <http://psicopediahoy.s3.amazonaws.com/TeoriaInteligenciasMultiples.pdf>
- Gabriel. (23 de Octubre de 2008). *www.definicionabc.com*. Recuperado el 25 de Junio de 2017, de Definición de Inteligencia: <https://www.definicionabc.com/general/inteligencia.php>
- Garde, P. (04 de Mayo de 2011). *www.youngcoach.com*. Recuperado el 24 de Mayo de 2017, de Coaching para Jóvenes "Inteligencia Emocional (IE): La Autoestima": <http://www.coachingparajovenes.com/inteligencia-emocional-ie-la-autoestima>
- Gardner, H. (1993). Estructuras de la Mente. En H. Gardner, *Frames of Mind. The Theory of Multiple Intelligences* (pág. 190). Nueva York: Basic Books. Recuperado el 10 de Junio de 2017
- General, M. (19 de Octubre de 2014). *Concepto Definición*. Recuperado el 25 de Junio de 2017, de Definición de Metodología: <http://conceptodefinicion.de/metodologia/>
- Gómez, J. (08 de Agosto de 2016). *www.cerem.ec*. Recuperado el 29 de Mayo de 2017, de EL LÍDER: ¿NACE O SE HACE?: <https://www.cerem.ec/blog/el-lider-nace-o-se-hace>
- Gualotuña, P. (s/d de Marzo de 2011). *ESPE*. Recuperado el 06 de Junio de 2017, de “LOS JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS Y SU INCIDENCIA

EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA JUAN DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA JUAN (Trabajo de Titulación): <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/3016/1/T-ESPE-030895.pdf>

Hacer familia. (28 de Enero de 2015). *www.hacerfamilia.com*. Obtenido de El liderazgo en los niños, cómo formar a un líder:
<http://www.hacerfamilia.com/ninos/noticia-liderazgo-ninos-formar-lider-20150128093821.html>

Heath, S. M. (22 de Agosto de 2014). *mep.janium.net*. Obtenido de El liderazgo un desempeño efectivo: <http://mep.janium.net/janium/Documentos/liderazgo.pdf>

Ibrahim González-Urbaneja. (s/d de Julio de 2011). <http://www.bitacoramedica.com>. Obtenido de La Página de los Jueves "La Inteligencia":
<http://www.bitacoramedica.com/wp-content/uploads/2011/07/La-Inteligencia.pdf>

Iturbe, I. (02 de Diciembre de 2014). *Hacer Familia*. Recuperado el 25 de Junio de 2017, de Los valores de un buen líder:
<http://www.hacerfamilia.com/psicologia/noticia-valores-buen-lider-20141202065937.html>

Katty. (10 de Febrero de 2015). *deorugasymariposas.com*. Recuperado el 24 de Mayo de 2017, de LA INTELIGENCIA INTRAPERSONAL EN NIÑOS: EL VALOR

DE CONOCERSE A SÍ MISMOS:

<http://www.deorugasymariposas.com/2015/02/la-inteligencia-intrapersonal-en-ninos.html>

La memoria revivida. (02 de 07 de 2014). <http://www.lamemoriarevivida.com>.

Recuperado el 04 de Junio de 2017, de 10 BENEFICIOS QUE APORTAN LOS
JUEGOS TRADICIONALES A LOS NIÑOS:

<http://www.lamemoriarevivida.com/2014/07/02/beneficios-que-aportan-los-juegos-tradicionales-a-ninos/>

Macías, M. A. (2002). LAS MÚLTIPLES INTELIGENCIAS. En M. A. Macías, *LAS MÚLTIPLES INTELIGENCIAS* (pág. 35). Barranquilla, Colombia: Psicología desde el Caribe. Recuperado el 12 de Junio de 2017, de <http://www.redalyc.org/pdf/213/21301003.pdf>

Maite, N. (17 de Octubre de 2012). *psicoblog.com*. Recuperado el 24 de Mayo de 2017, de ¿Qué relación existe entre emociones y autoestima?: <https://psicoblog.com/que-relacion-existe-entre-emociones-y-autoestima/>

Mercade, A. (19 de Diciembre de 2012). *transformandoelinfierno.com*. Obtenido de LOS 8 TIPOS DE INTELIGENCIA SEGÚN HOWARD GARDNER: LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES: <https://transformandoelinfierno.com/2012/12/19/los-8-tipos-de-inteligencia-segun-howard-gardner-la-teoria-de-las-inteligencias-multiples/>

- MINEDUC. (2014). Currículo Educación Inicial . En M. d. Ecuador, *Currículo Educación Inicial* (pág. 12. 13. 15). Quito, Pichincha, Ecuador. Recuperado el 30 de Julio de 2017
- Ministerio de Educación. (2014). Introducción. En M. d. Educación, *Currículo Educación Inicial 2014* (pág. 11). Quito, Ecuador: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Relaciones Exteriores y Movilidad Humana. (26 de Noviembre de 2015). *Consulado de Ecuador en Milan*. Recuperado el 25 de Junio de 2017, de JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS:
<http://milan.consulado.gob.ec/es/juegos-tradicionales-ecuatorianos/>
- Navarro, J. (03 de Marzo de 2010). *www.definicionabc.com*. Recuperado el 25 de Junio de 2017, de Definición de Desarrollo:
<https://www.definicionabc.com/general/desarrollo.php>
- Navarro., J. (09 de Diciembre de 2008). *Definición ABC*. Recuperado el 25 de Junio de 2017, de Definición de Metodología:
<https://www.definicionabc.com/ciencia/metodologia.php>
- Regader, B. (s/d de s/m de s/a). *Psicología y Mente*. Recuperado el 11 de Julio de 2017, de La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky:
<https://psicologiaymente.net/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky#!>
- Robert N. Lussier, C. F. (2005). *Liderazgo: teoría, aplicación, desarrollo de habilidades*. Mexico: Thomson Learning. Recuperado el 10 de Junio de 2017

- Rossi, A. (18 de Octubre de 2010). *bellezaslatinas.com*. Recuperado el 25 de Junio de 2017, de Inteligencia interpersonal e inteligencia intrapersonal:
<http://bellezaslatinas.com/psicologia/inteligencia-interpersonal-e-intrapersonal>
- Rueda, P. (19 de Septiembre de 2012). *www.abcdelbebe.com*. Recuperado el 25 de Junio de 2017, de La importancia de volver a los juegos tradicionales:
<http://www.abcdelbebe.com/etapa/nino/12-a-24-meses/desarrollo/la-importancia-de-volver-los-juegos-tradicionales>
- Ruiz, C. R. (05 de Abril de 2016). <http://www.hacerfamilia.com>. Recuperado el 03 de Junio de 2017, de Madera de líder: cómo reconocerla:
<http://www.hacerfamilia.com/psicologia/noticia-madera-lider-cualidades-virtudes-buen-lider-20160405104101.html>
- Tendencias Sociales. (07 de Octubre de 2014). *www.tendencias21.net*. Recuperado el 28 de Mayo de 2017, de Universidad de Illinois "El líder no nace, se hace":
http://www.tendencias21.net/El-lider-no-nace-se-hace_a37643.html
- Ucha, F. (24 de Febrero de 2009). *www.definicionabc.com*. Recuperado el 25 de Junio de 2017, de Definición de Juego:
<https://www.definicionabc.com/general/juego.php>
- Ucha, F. (21 de Octubre de 2009). *www.definicionabc.com*. Recuperado el 25 de Junio de 2017, de Definición de Liderazgo:
<https://www.definicionabc.com/social/liderazgo.php>

Ucha., F. (04 de Noviembre de 2008). *Definición ABC*. Recuperado el 25 de Junio de 2017, de Definición de Cultura:

<https://www.definicionabc.com/social/cultura.php>

Ucha., F. (15 de Marzo de 2010). *www.definicionabc.com*. Recuperado el 25 de Junio de 2017, de Definición de Tradición:

<https://www.definicionabc.com/social/tradicion.php>

Universidad Internacional de Valencia . (01 de Julio de 2015). *http://www.viu.es*.

Obtenido de Inteligencia intrapersonal: la capacidad de ver cómo somos y lo que queremos: <http://www.viu.es/inteligencia-intrapersonal-la-capacidad-de-ver-como-somos-y-lo-que-queremos/>

Universitat de Barcelona. (s/d de s/m de 2016). *OBS Business School*. Recuperado el 02 de Julio de 2017, de 6 razones por las que desarrollar tu inteligencia

intrapersonal: <http://www.obs-edu.com/int/blog-project-management/factor-humano/6-razones-por-las-que-desarrollar-tu-inteligencia-intrapersonal>

Villafuerte, B. Y. (s/d de Marzo de 2010). *www. angelespsicologicos org mx*.

Recuperado el 24 de Mayo de 2014, de Autoestima en los niños:

http://eoepsabi.educa.aragon.es/descargas/F_Educacion_emocional/f_7_autoestima/f_7.2.Obras_padres_madres/2.2..Autoestima%20en%20ninos.pdf

ANEXOS

Anexo 1. Encuesta realizada a Docentes del Centro Educativo “Martín Lutero”.

ENCUESTA

1.- ¿En qué etapa considera usted que es más fácil desarrollar el liderazgo?

- a) Infancia
- b) Adolescencia
- c) Adulthood

2.- ¿Cree usted que un líder nace o se hace?

- a) Nace
- b) Se hace
- c) Ambas

3.- ¿Considera usted que en el Centro Educativo se desarrollan habilidades de liderazgo en los niños y niñas? Mencione por qué.

- a) Mucho
.....
- b) Poco
.....
- c) Nada
.....

4.- ¿Conoce usted sobre los beneficios de desarrollar habilidades de liderazgo en los niños y niñas? Mencione cuales.

- a) Mucho
.....
- b) Poco
.....
- c) Nada

5.- ¿Cómo docente, considera importante que los y las infantes, aprendan a ser buenos líderes desde temprana edad? Mencione por qué.

- a) Si
.....
- b) No
.....

c) Talvez

.....

6.- ¿Cuáles de las siguientes causas, cree usted que son las razones por las que no se fomenta el liderazgo en los niños y niñas del Centro Educativo?

- a) Desinterés de las autoridades
- b) Desinterés de las docentes
- c) Escases de recursos personales (conocimiento, capacitaciones, etc.)
- d) Escases de recursos institucionales (material de apoyo, infraestructura, etc.)

7.- ¿Si conociera de alternativas sencillas y económicas para desarrollar habilidades de liderazgo en los y las infantes las pondría en práctica?

- a) Si
- b) No
- c) Talvez

8.- ¿Conoce usted sobre la inteligencia intrapersonal?

- a) Mucho
- b) Poco
- c) Nada

9.- ¿Considera usted que la inteligencia intrapersonal se desarrolla sola, o requiere de la intervención de padres y docentes?

- a) Si
- b) No
- c) Talvez

10.- ¿Según su criterio, cuanta importancia se le brinda a la inteligencia intrapersonal en los niños y niñas del Centro Educativo?

- a) Mucho
- b) Poco
- c) Nada

11.- ¿Cómo docente, utiliza algún tipo de herramienta metodológica para desarrollar la inteligencia intrapersonal? Mencione cual.

a) Si

.....

b) No

12.- ¿Utiliza los juegos tradicionales como herramienta metodológica?

- a) Mucho
- b) Poco
- c) Nada

13.- ¿Considera usted que, a través del uso de los juegos tradicionales, se podría desarrollar habilidades de liderazgo en los infantes?

- a) Si
- b) No
- c) Talvez

14.- ¿Si tuviera a su alcance una guía que le permita conocer sobre el liderazgo y como desarrollarlo, mediante el uso de juegos tradicionales, la usaría?

- a) Si
- b) No
- c) Talvez



Anexo 2. Datos de la Encuesta realizada a Docentes del Centro Educativo “Martín Lutero”.

Tabla 35
Datos de la encuesta

INDICADOR / PREGUNTA	OPCIÓN DE RESPUESTA Y PORCENTAJE			
1.- ¿En qué etapa considera usted que es más fácil desarrollar el liderazgo?	Infancia	Adolescencia	Adultez	
	60%	30%	10%	
2.- ¿Cree usted que un líder nace o se hace?	Nace	Se hace	Ambas	
	30%	40%	30%	
3.- ¿Considera usted que en el Centro Educativo se desarrollan habilidades de liderazgo en los niños y niñas?	Mucho	Poco	Nada	
	-	30%	70%	
4.- ¿Conoce usted sobre los beneficios de desarrollar habilidades de liderazgo en los niños y niñas?	Mucho	Poco	Nada	
	-	30%	70%	
5.- ¿Cómo docente, considera importante que los y las infantes, aprendan a ser buenos líderes desde temprana edad?	Si	No	Talvez	
	50%	20%	30%	
6.- ¿Cuáles de las siguientes causas, cree usted que son las razones por las que no se fomenta el liderazgo en los niños y niñas del Centro Educativo?	Desinterés de las autoridades	Desinterés de las docentes	Escases de recursos personales	Escases de recursos institucionales
	30%	20%	30%	20%
7.- ¿Si conociera de alternativas sencillas y económicas para	Si	No	Talvez	

desarrollar habilidades de liderazgo en los y las infantes las pondría en práctica?	60%	-	40%
8.- ¿Conoce usted sobre la inteligencia intrapersonal?	Mucho	Poco	Nada
	50%	50%	-
9.- ¿Considera usted que la inteligencia intrapersonal se desarrolla sola, o requiere de la intervención de padres y docentes?	Si	No	Talvez
	70%	-	30%
10.- ¿Según su criterio, cuanta importancia se le brinda a la inteligencia intrapersonal en los niños y niñas del Centro Educativo?	Mucho	Poco	Nada
	20%	30%	50%
11.- ¿Cómo docente, utiliza algún tipo de herramienta metodológica para desarrollar la inteligencia intrapersonal?	Si		No
	50%		50%
12.- ¿Utiliza los juegos tradicionales como herramienta metodológica?	Mucho	Poco	Nada
	-	50%	50%
13.- ¿Considera usted que, a través del uso de los juegos tradicionales, se podría desarrollar habilidades de liderazgo en los infantes?	Si	No	Talvez
	40%	20%	40%
14.- ¿Si tuviera a su alcance una guía que le permita conocer sobre el liderazgo y como desarrollarlo, mediante el uso de juegos tradicionales; lo usaría?	Si	No	Talvez
	80%	-	20%

Fuente: Encuesta realizada a docentes del Centro Educativo "Martín Lutero"

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Anexo 4. Ficha de observación sobre el liderazgo.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre de la Docente:			Ficha N°:		
Tema:			Año Lectivo:.		
Edad:	N° de Estudiantes:	Niñas:	Niños:	Paralelo:	

FACTORES DE EVALUACIÓN						
NOMBRES DE LOS ALUMNOS	Cuando se le presenta una dificultad busca alternativas para resolver dicha dificultad.		Al ejecutar la actividad busca la interacción de todo el grupo.		Presenta iniciativa al momento de realizar una actividad.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
TOTAL						

Anexo 6. Datos de las Fichas de Observación aplicadas a los niños y niñas del Centro Educativo "Martín Lutero".

Tabla 36
Datos de las fichas de observación

N°	FACTORES DE EVALUACIÓN	RESPUESTAS	
		SI	NO
1	Realiza las actividades inmediatamente sin dudar al ejecutarlas.	16	16
2	Muestra confianza en sí mismo al realizar las actividades.	22	10
3	Tiende a mostrar frustración posterior a realizar una actividad de manera incorrecta.	16	16
4	Cuando se le presenta una dificultad busca alternativas para resolver dicha dificultad.	17	15
5	Al ejecutar la actividad busca la interacción de todo el grupo.	20	12
6	Presenta iniciativa al momento de realizar una actividad.	19	13
7	Participa en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.	22	10
8	Propone juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.	16	16
9	Incrementa su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad.	21	11
10	Respeto las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros.	19	13
11	Demuestra preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatías más estables.	20	12
12	Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.	21	11
13	Demuestra actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno.	21	11
14	Demuestra sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.	16	16
15	Identifica las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia.	27	5
16	Identifica instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen.	17	15
17	Asume y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto.	22	10

Fuente: Fichas de observación aplicadas a niños y niñas del Centro Educativo "Martín Lutero"
Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Anexo 7. Carta de petición para la aplicación del método Delphi.

Quito, 14 de agosto del 2017.

Señor (a)

**Docente de la Carrera de Desarrollo del Talento Infantil del
INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "CORDILLERA"**

Presente. -

De mis consideraciones:

Reciba un cordial saludo, por medio de la presente me dirijo a usted con la finalidad de solicitarle, su ayuda como especialista y profesional dentro del ámbito educativo para evaluar la propuesta planteada en mi proyecto de titulación del presente año lectivo. para lo cual aplicaremos el método Delphi, el mismo que nos permitirá obtener un resultado veraz y concreto de la viabilidad de la propuesta planteada.

La misma que se encuentra enfocada al desarrollo de nuevas habilidades como el liderazgo en los niños y niñas de 4 años de edad.

De antemano agradezco la atención prestada y me suscribo, esperando tener el honor de contar con su opinión.

Cordialmente,

Alexandra Cholango Villarreal
Estudiante de la carrera de Desarrollo del Talento Infantil.

M. Sc. Ariamna Padrón Martell
Tutora de proceso de Titulación

Docente Especialista

Anexo 8. Encuesta realizada a especialistas para determinar el grado de conocimiento del tema.

ENCUESTA DE AUTOVALORACIÓN

Estimado Docente.

La presente encuesta tiene como finalidad someter a una valoración de un grupo de expertos en diferentes áreas, la viabilidad y aplicabilidad del presente trabajo de titulación, para lo cual aplicaremos el método Delphi el mismo que nos permitirá obtener un resultado asertivo sobre el trabajo realizado. Para ello necesitamos conocer el grado de dominio que usted posee sobre los diferentes temas que interviene en la propuesta planteada (Guía de juegos tradicionales dirigida a docentes para desarrollar habilidades de liderazgo partiendo de la inteligencia intrapersonal de niños y niñas de 4 años de edad).

Nombre y apellidos:

Materias que imparte:

Años de experiencia como docente:

Títulos que posee:

Lugar y Fecha:

1.- Según lo descrito en los siguientes ítems. Marque con una (X) el grado de conocimiento que posee sobre la temática que se investiga.

N°	ÍTEMS DE ARGUMENTACIÓN	GRADO DE CONOCIMIENTO		
		ALTO	MEDIO	BAJO
1	Conoce sobre los juegos tradicionales.			
2	Conoce sobre el juego como recurso metodológico.			
3	Conoce sobre la inteligencia intrapersonal.			
4	Conoce sobre la importancia del correcto manejo de las emociones en los niños y niñas.			
5	Conoce sobre la importancia del desarrollo de habilidades y destrezas en los y las infantes.			
6	Conoce sobre el liderazgo.			
7	Conoce sobre los beneficios de trabajar el liderazgo en los infantes.			
8	Conoce las características de los niñas y niños de 4 años de edad.			
9	Conoce sobre Currículo de educación inicial y el ámbito de convivencia.			
10	Conoce sobre los parámetros requeridos para la aplicación de la propuesta del trabajo de titulación en el ITSCO.			

2.- Con base a las repuestas expresadas en los ítems anteriores. En la siguiente escala marque con un (X) en grado de conocimiento que usted posee sobre la temática que se investiga:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Anexo 9. Cuestionario para medir el criterio de expertos sobre la propuesta empleada.

CUESTIONARIO PARA EL CRITERIO DE EXPERTOS SOBRE LA PROPUESTA EMPLEADA (GUÍA DE JUEGOS TRADICIONALES)

En una escala de 1 a 4, valore el grado de relevancia que otorga a las siguientes descripciones y señale con una **X** la respuesta correspondiente.

1. Bajo 2. Medio 3. Alto 4. Muy Alto

N°	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
1	En qué grado considera usted que el juego es una actividad inherente en los niños y niñas.				
Observación:					

N°	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
2	Considera usted importante rescatar los juegos tradicionales como parte de la historia y cultura que caracteriza un país.				
Observación:					

N°	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
3	En qué grado considera usted que los juegos tradicionales son una herramienta útil para el proceso de enseñanza aprendizaje.				
Observación:					

N°	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
4	Considera usted que los juegos propuestos y las instrucciones de la presente guía están estructurados de una manera clara y precisa.				
Observación:					

N°	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN			
		1	2	3	4

5	Considera que los juegos establecidos en cada nivel van acorde al objetivo de aprendizaje planteado.				
Observación:					

N°	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
6	En qué grado considera usted que los y las docentes pueden incluir en sus planificaciones de trabajo los juegos tradicionales propuestos en esta guía.				
Observación:					

N°	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
7	En qué grado considera usted que la inteligencia intrapersonal es necesaria para poder desarrollar habilidades de liderazgo.				
Observación:					

N°	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
8	Considera que el uso y puesta en práctica de esta guía podría facilitar el desarrollo emocional de los infantes de manera que fortalezcan su inteligencia intrapersonal.				
Observación:					

N°	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
9	En qué grado considera usted importante que los niños y niñas deben desarrollar una inteligencia intrapersonal satisfactoria.				
Observación:					

N°	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
10	Considera usted que a través del juego los infantes pueden fortalecer su autoestima.				
Observación:					

N°	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
11	Considera usted importante que los y las infantes fortalezcan sus relaciones socio afectivas desde una temprana edad.				



Observación:

N°	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
12	En qué grado, considera usted que un correcto desarrollo de la inteligencia intrapersonal en el niño contribuye al desarrollo de habilidades de liderazgo.				
Observación:					

N°	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
13	Considera usted que esta propuesta es un recurso metodológico innovador para que las y los docentes puedan trabajar diferentes ámbitos con los niños y niñas.				
Observación:					

N°	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
14	Considera que las pautas para desarrollar habilidades de liderazgo mencionadas en la guía facilitan la labor de docentes y padres para trabajar con los infantes.				
Observación:					

N°	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
15	En qué grado cree usted que los niños y niñas de 4 años de edad son capaces de resolver problemas.				
Observación:					

N°	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
16	En qué grado considera beneficioso para los niños y niñas que empiecen a desarrollar habilidades de liderazgo desde una edad temprana				
Observación:					

N°	DESCRIPCIÓN	VALORACIÓN			
		1	2	3	4
17	En qué grado considera usted que un buen líder contribuye con el desarrollo de un país				
Observación:					

		VALORACIÓN			
N°	DESCRIPCIÓN	1	2	3	4
18	Qué factores considera usted que intervienen en la correcta formación de un líder.				
	✓ Genéticos				
	✓ Sociales				
	✓ Afectivos				
	✓ Educativos				
Observación:					

		VALORACIÓN			
N°	DESCRIPCIÓN	1	2	3	4
19	En qué grado considera usted que la propuesta de esta guía es llamativa y cumple con los estándares necesarios para ser aplicada.				
Observación:					

		VALORACIÓN			
N°	DESCRIPCIÓN	1	2	3	4
20	Posterior a la revisión de esta propuesta, considera usted que si esta guía oscila entre \$25.00 y \$35.00 dólares es accesible y económica para ser adquirida.				
Observación:					

M. Sc. Ariamna Padrón Martell

Tutora de proceso de Titulación

Docente Especialista

Por su tiempo y atención...



¡MUCHAS GRACIAS!!!

Anexo 10. Tabulación del cuestionario para medir el criterio de expertos sobre la propuesta empleada.

Pregunta 1: En qué grado considera usted que el juego es una actividad inherente en los niños y niñas.

Tabla 37 El juego como actividad inherente en los infantes.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 BAJO	0	0
2 MEDIO	0	0
3 ALTO	2	22,22
4 MUY ALTO	7	77,78
TOTAL	9	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

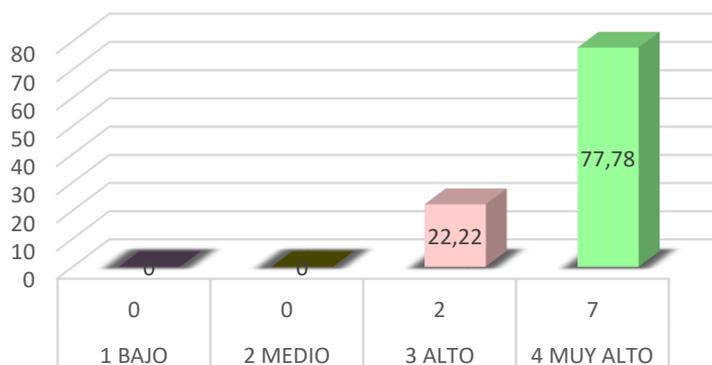


Figura 32. El juego como actividad inherente en los infantes.

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la aplicación del método Delphi, se pudo evidenciar que el 77,78% en una escala de 1 a 4, siendo uno lo más bajo y cuatro lo más alto, considera que el juego es una actividad inherente en los niños y niñas en una escala de 4 (muy alto), debido a la espontaneidad con que ejecutan actividades, mientras que el 22,22% cree que el juego es una actividad inherente en una escala de 3 (alto), dando como resultado que en efecto el juego es

la herramienta más eficaz para trabajar con los infantes y generar un aprendizaje más significativo.

Pregunta 2: Considera usted importante rescatar los juegos tradicionales como parte de la historia y cultura que caracteriza un país.

Tabla 38 *Juegos tradicionales como parte de la historia y cultura.*

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 BAJO	0	0
2 MEDIO	0	0
3 ALTO	0	0
4 MUY ALTO	9	100
TOTAL	9	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

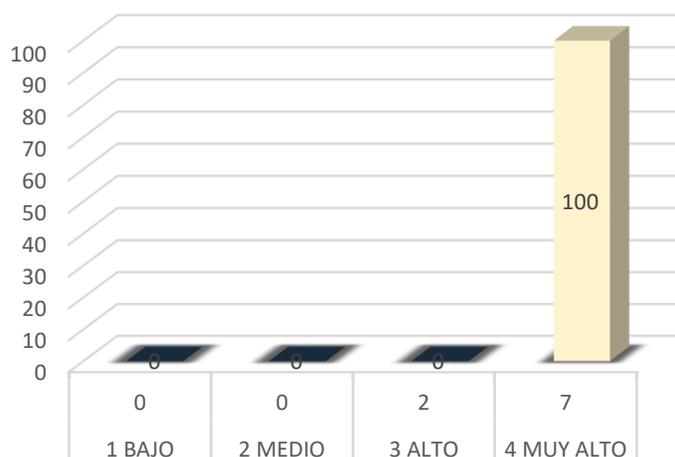


Figura 33. Juegos tradicionales como parte de la historia y cultura.

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la aplicación del método Delphi, se pudo evidenciar que el 100% en una escala de 1 a 4, siendo uno lo más bajo y cuatro lo más alto, considera que es importante rescatar los juegos tradicionales en una escala de 4 (muy alto) como parte esencial de la historia, cultura e identidad que caracteriza y enriquece a un país.

Pregunta 3: En qué grado considera usted que los juegos tradicionales son una herramienta útil para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 39 Juegos tradicionales como herramienta para la enseñanza aprendizaje.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 BAJO	0	0
2 MEDIO	1	11,11
3 ALTO	0	0
4 MUY ALTO	8	88,89
TOTAL	9	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

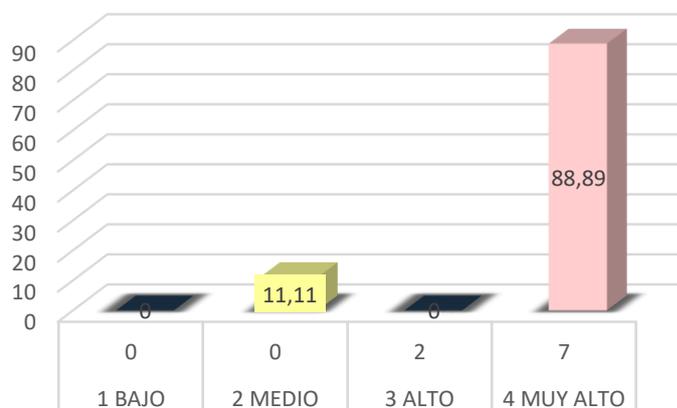


Figura 34. Juegos tradicionales como herramienta para la enseñanza aprendizaje.

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la aplicación del método Delphi, se pudo evidenciar que el 88,89% en una escala de 1 a 4, siendo uno lo más bajo y cuatro lo más alto, considera en una escala de 4 (muy alto), que los juegos tradicionales serían una herramienta de gran utilidad para las docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje, debido a la facilidad en la ejecución y al bajo costo que estos tienen, mientras que un 11,11% cree que la utilidad del uso de estos juegos sería en un rango de 3 (medio), debido al desinterés que algunas docentes pueden mostrar a dichos juegos.

Pregunta 4: Considera usted que los juegos propuestos y sus instrucciones en la presente guía están estructurados de una manera clara y precisa.

Tabla 40 Claridad en los juegos y las instrucciones.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 BAJO	0	0
2 MEDIO	1	11,11
3 ALTO	3	33,33
4 MUY ALTO	5	55,56
TOTAL	9	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

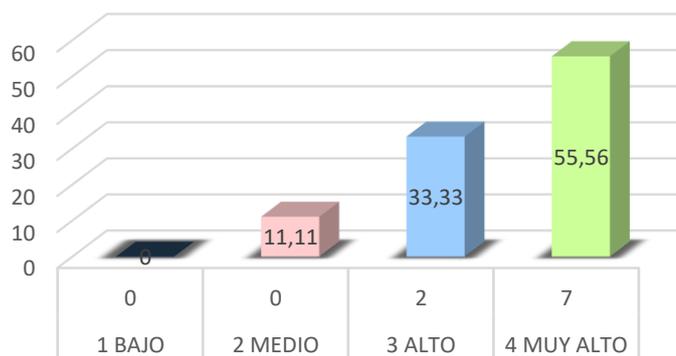


Figura 35. Claridad en los juegos y las instrucciones.

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la aplicación del método Delphi, en una escala de 1 a 4, siendo uno lo más bajo y cuatro lo más alto; se pudo evidenciar que el 55,56% , considera en una escala de 4 (muy alto), que los juegos propuestos en la Guía son claros y precisos y que las instrucciones mencionada en este trabajo son entendibles y de fácil aplicación, mientras que el 33,33% en una escala de 3 (alto) cree que las indicaciones son clara y que los juegos podrían mostrar algún tipo de dificultad, mientras que el 11,11% opina en una escala de 2 (medio) que las instrucciones y los juegos no son lo suficientemente claros.

Pregunta 5: Considera que los juegos establecidos en cada nivel van acorde al objetivo de aprendizaje planteado.

Tabla 41 Juegos acorde al objetivo de aprendizaje.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 BAJO	0	0
2 MEDIO	1	11,11
3 ALTO	3	33,33
4 MUY ALTO	5	55,56
TOTAL	9	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

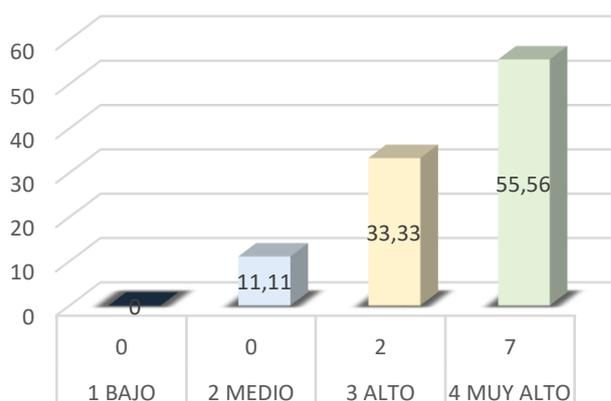


Figura 36. Juegos acorde al objetivo de aprendizaje.

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la aplicación del método Delphi, en una escala de 1 a 4, siendo uno lo más bajo y cuatro lo más alto; se pudo evidenciar que el 55,56% , considera en una escala de 4 (muy alto), que los juegos propuestos en cada nivel de la guía van acorde al objetivo de aprendizaje establecido en el ámbito de convivencia del currículo de educación inicial 2014 vigente en el país, mientras que el 33,33% en una escala de 3 (alto) cree que si están bien estructurados según el nivel y el objetivo, y por otra parte el 11,11% opina en una escala de 2 (medio) que los juegos planteados vayan acorde a dichos objetivos.

Pregunta 6: En qué grado considera usted que los y las docentes pueden incluir en sus planificaciones de trabajo los juegos tradicionales propuestos en esta guía.

Tabla 42 Juegos tradicionales como parte de planificaciones de trabajo.

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 BAJO	0	0
2 MEDIO	0	0,00
3 ALTO	2	22,22
4 MUY ALTO	7	77,78
TOTAL	9	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

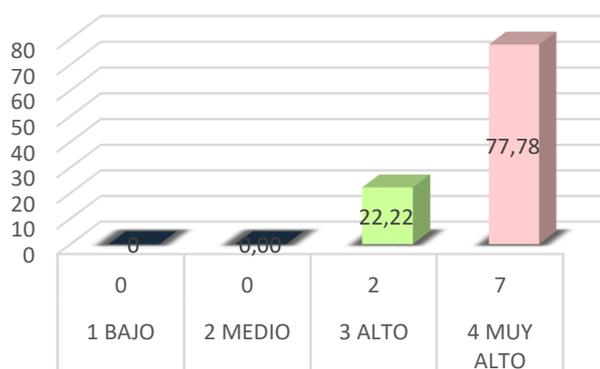


Figura 37. Juegos tradicionales como parte de planificaciones de trabajo.

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la aplicación del método Delphi, en una escala de 1 a 4, siendo uno lo más bajo y cuatro lo más alto; se pudo evidenciar que el 77,78% , considera en una escala de 4 (muy alto), que los juegos tradicionales propuestos en esta guía pueden ser una herramienta de gran utilidad para que los docentes las incluyan en sus planificaciones de trabajo con la finalidad de generar un aprendizaje de fácil comprensión y perdurable en los alumnos, mientras que el 22,22% considera que esto se podría lograr en una escala de 3 (alto), lo que demuestra que los juegos planteados son viables para ser usados por todos los docentes.

Pregunta 7: En qué grado considera usted que la inteligencia intrapersonal es necesaria para poder desarrollar habilidades de liderazgo.

Tabla 43 La inteligencia intrapersonal y su incidencia en el desarrollo del liderazgo

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 BAJO	0	0
2 MEDIO	0	0,00
3 ALTO	0	0,00
4 MUY ALTO	9	100,00
TOTAL	9	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

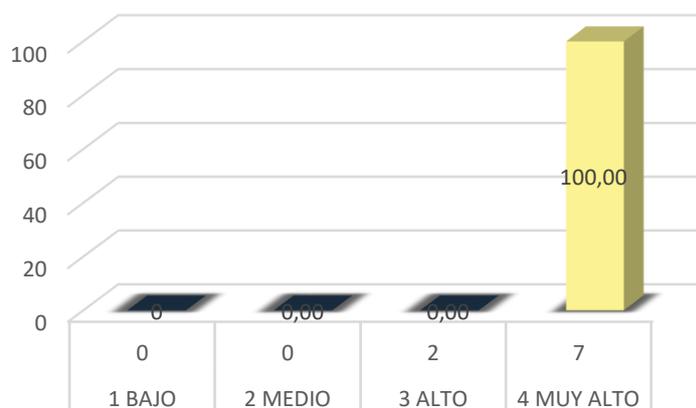


Figura 38. La inteligencia intrapersonal y su incidencia en el desarrollo del liderazgo

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la aplicación del método Delphi, en una escala de 1 a 4, siendo uno lo más bajo y cuatro lo más alto; se pudo evidenciar que el 100% , considera en una escala de 4 (muy alto), que la inteligencia intrapersonal juega un papel muy importante debido a la influencia directa que tiene con el desarrollo de diferentes habilidades, como el liderazgo, destacando que los seres humanos deben aprender el auto concepto para mejorar su autoestima y por ende poder potencializar sus capacidades y superar sus limitaciones.

Pregunta 8: Considera que el uso y puesta en práctica de esta guía podría facilitar el desarrollo emocional de los infantes de manera que fortalezcan su inteligencia intrapersonal.

Tabla 44 *Uso de la guía para facilitar el desarrollo emocional.*

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 BAJO	0	0
2 MEDIO	0	0,00
3 ALTO	4	44,44
4 MUY ALTO	5	55,56
TOTAL	9	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

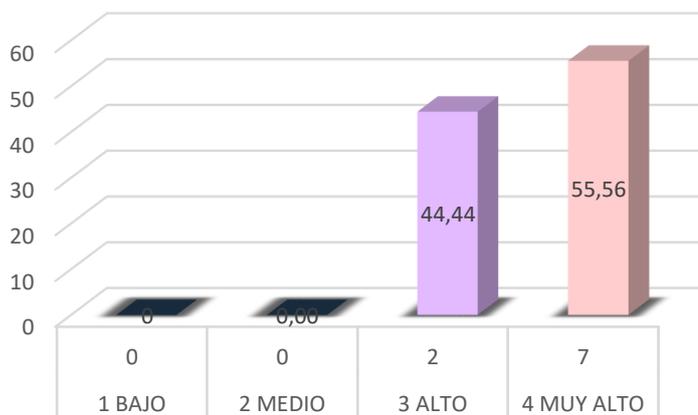


Figura 39. Uso de la guía para facilitar el desarrollo emocional.

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la aplicación del método Delphi, en una escala de 1 a 4, siendo uno lo más bajo y cuatro lo más alto; se pudo evidenciar que el 55,56% , considera en una escala de 4 (muy alto), que el uso y puesto en práctica de las actividades planteadas en la presente propuesta sobre la guía de juegos tradicionales, podría favorecer al desarrollo y manejo emocional, fortaleciendo de esta manera la inteligencia intrapersonal en los infantes, del mismo modo el 44,44% opina que las posibilidades de que se cumpla este objetivo está en una escala de 3 (alto), lo que nos demuestra que el trabajo planteado es viable.

Pregunta 9: En qué grado considera usted importante que los niños y niñas deben desarrollar una inteligencia intrapersonal satisfactoria.

Tabla 45 Importancia del desarrollo de la inteligencia intrapersonal

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 BAJO	0	0
2 MEDIO	0	0,00
3 ALTO	1	11,11
4 MUY ALTO	8	88,89
TOTAL	9	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

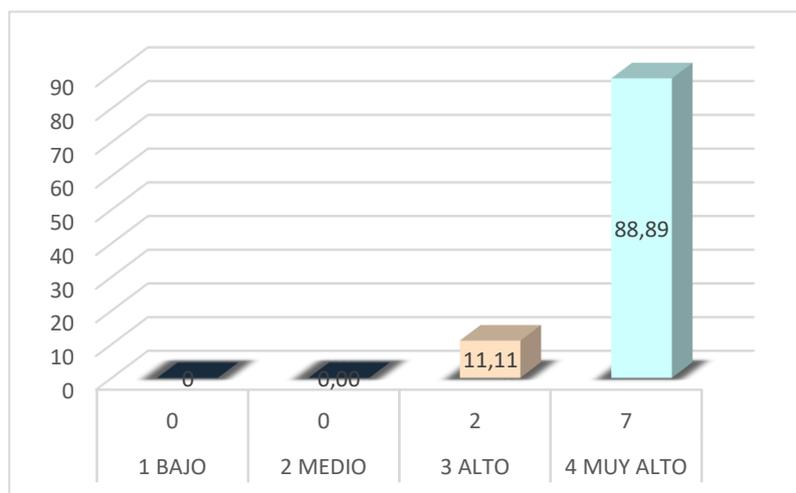


Figura 40. Importancia del desarrollo de la inteligencia intrapersonal

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la aplicación del método Delphi, en una escala de 1 a 4, siendo uno lo más bajo y cuatro lo más alto; se pudo evidenciar que el 88,89% , concuerda en una escala de 4 (muy alto), que es importante desarrollar la inteligencia intrapersonal en los infantes de manera adecuada y oportuna, con el fin de beneficiar el desarrollo no solo cognitivo si no también emocional de los párvulos, garantizando de este modo niños y niñas más seguros y felices.

Pregunta 10: Considera usted que a través del juego los infantes pueden fortalecer su autoestima.

Tabla 46 Fortalecimiento de la autoestima a través del juego

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 BAJO	0	0
2 MEDIO	1	11,11
3 ALTO	1	11,11
4 MUY ALTO	7	77,78
TOTAL	9	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

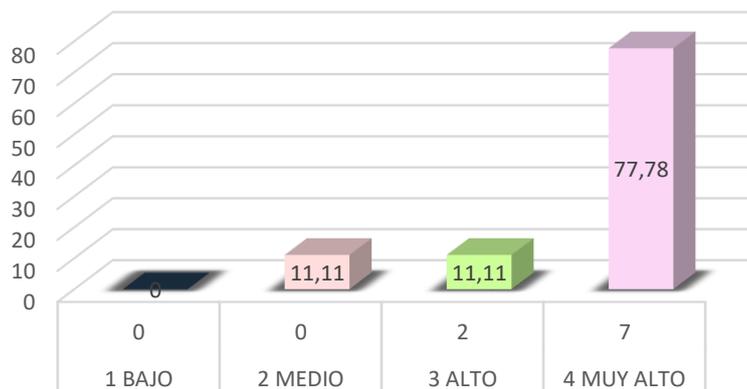


Figura 41. Fortalecimiento del autoestima a través del juego

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la aplicación del método Delphi, en una escala de 1 a 4, siendo uno lo más bajo y cuatro lo más alto; se pudo evidenciar que el 75% , concuerda en una escala de 4 (muy alto), que los juegos juegan un papel muy importante en el proceso de formación de los infantes, ya que si se lo usa de la manera adecuada podría beneficiar en gran porcentaje el fortalecimiento del autoestima, garantizando de esta manera que los niños y niñas manejen de manera adecuada sus emociones y puedan adquirir experiencia enriquecedoras en su entorno que le brinden conocimientos perdurables, mientras el 12,50% cataloga que esto sería posible en una escala de 3(alto), y el restante 12,50% en una escala de 2 (medio), opinan que las probabilidades de fortalecer el auto estima podrían ser altas o no tanto

dependiendo del resultado que se obtenga en los alumnos y de cómo la docente maneje las situaciones

Pregunta 11: Considera usted importante que los y las infantiles fortalezcan sus relaciones socio afectivas desde una temprana edad.

Tabla 47 Fortalecimiento de la relación socio afectivo

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 BAJO	0	0
2 MEDIO	0	0,00
3 ALTO	0	0,00
4 MUY ALTO	9	100,00
TOTAL	9	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

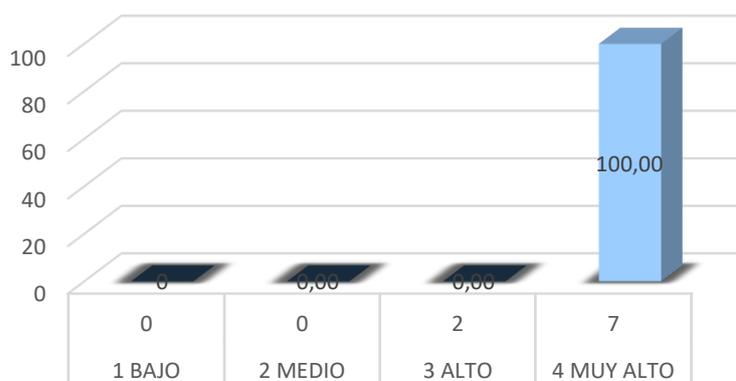


Figura 42. Fortalecimiento de la relación socio afectivo

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la aplicación del método Delphi, en una escala de 1 a 4, siendo uno lo más bajo y cuatro lo más alto; se pudo evidenciar que el 100% , concuerda en una escala de 4 (muy alto), que es de vital importancia que ;los y las infantiles afiancen y fortalezcan el vínculo socio afectivo con su entorno, ya que esto facilitara al manejo de emociones y le proporcionara seguridad y armonía, permitiendo que los niños y niñas tengan un mejor desarrollo formativo.

Pregunta 12: En qué grado, considera usted que un correcto desarrollo de la inteligencia intrapersonal en el niño contribuye al desarrollo de habilidades de liderazgo.

Tabla 48 La inteligencia contribuye con el desarrollo de habilidades

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 BAJO	0	0
2 MEDIO	0	0,00
3 ALTO	0	0,00
4 MUY ALTO	9	100,00
TOTAL	9	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

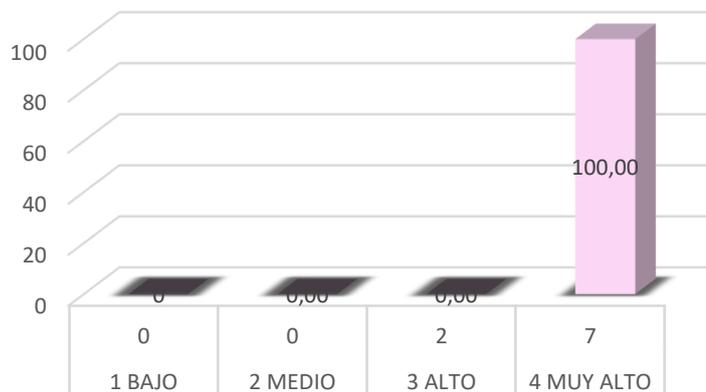


Figura 43. La inteligencia contribuye con el desarrollo de habilidades

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la aplicación del método Delphi, en una escala de 1 a 4, siendo uno lo más bajo y cuatro lo más alto; se pudo evidenciar que el 100%, concuerda en una escala de 4 (muy alto), que el adecuado desarrollo de la inteligencia contribuye y el desarrollo de habilidades y favorece la formación de nuevos líderes, si los infantes poseen una inteligencia intrapersonal satisfactoria se podría garantizar que el proceso de formación del infante será muy enriquecedor, lo que podría facilitar su desempeño y logros a lo largo de su vida.

Pregunta 13: Considera usted que esta propuesta es un recurso metodológico innovador para que las y los docentes puedan trabajar diferentes ámbitos con los niños y niñas.

Tabla 49 Esta propuesta como recurso innovador

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 BAJO	0	0
2 MEDIO	2	22,22
3 ALTO	3	33,33
4 MUY ALTO	4	44,44
TOTAL	9	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

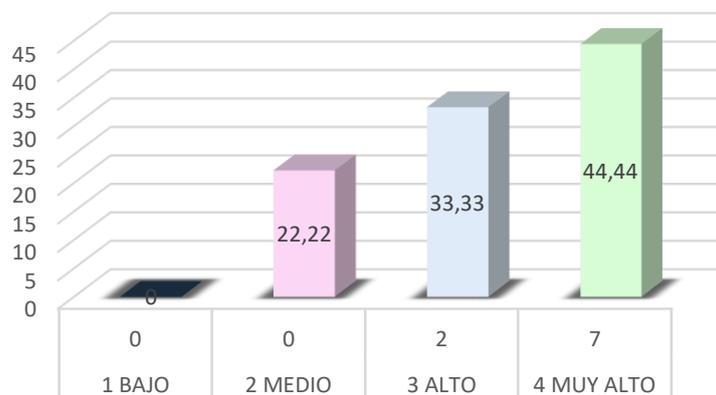


Figura 44. Esta propuesta como recurso innovador

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la aplicación del método Delphi, en una escala de 1 a 4, siendo uno lo más bajo y cuatro lo más alto; se pudo evidenciar que el 44,44% , concuerda en una escala de 4 (muy alto), que la propuesta planteada en este trabajo de investigación es un recurso metodológico innovador debido al enfoque se le da y a las diferentes variaciones que se pueden realizar dentro de las actividades planteadas para poder trabajar diferentes ámbitos y aspectos de enseñanza, garantizando que los alumnos obtengan un conocimiento perdurable a la vez que se rescata las tradiciones que forman parte de la cultura del país, por otra parte el 33,33% otorga una escala de 3 (alto) a la viabilidad de esta propuesta, y el 22,22% restante concede una escala de 2 (medio) debido a que consideran que depende la

creatividad de la docente que ponga en práctica dichas actividades y si las ejecuta de manera adecuada.

Pregunta 14: Considera que las pautas para desarrollar habilidades de liderazgo mencionadas en la guía facilitan la labor de docentes y padres para trabajar con los infantes.

Tabla 50 Pautas claras para desarrollar el liderazgo

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 BAJO	0	0
2 MEDIO	0	0,00
3 ALTO	4	44,44
4 MUY ALTO	5	55,56
TOTAL	9	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

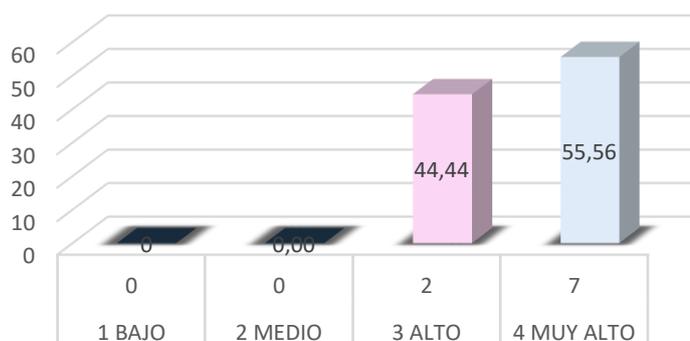


Figura 45. Pautas claras para desarrollar el liderazgo

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la aplicación del método Delphi, en una escala de 1 a 4, siendo uno lo más bajo y cuatro lo más alto; se pudo evidenciar que el 55,56% , concuerda en una escala de 4 (muy alto), que las pautas mencionadas en la guía para desarrollar habilidades de liderazgo en los infantes son claras, precisas y de fácil aplicación, favoreciendo la labor docente y del padre de familia para contribuir con el desarrollo de habilidades con los niños y niñas, ampliando la posibilidad de crear nuevos y mejores líderes, por

otra parte el 44,44% le otorga una escala de 3 (alto) a la explicación y posterior a dichas pautas, puesto que consideran que depende la constancia y énfasis con que los adultos apliquen dichas pautas.

Pregunta 15: En qué grado cree usted que los niños y niñas de 4 años de edad son capaces de resolver problemas.

Tabla 51 Grado en que los infantes pueden resolver problemas

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 BAJO	0	0
2 MEDIO	0	0,00
3 ALTO	4	44,44
4 MUY ALTO	5	55,56
TOTAL	9	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

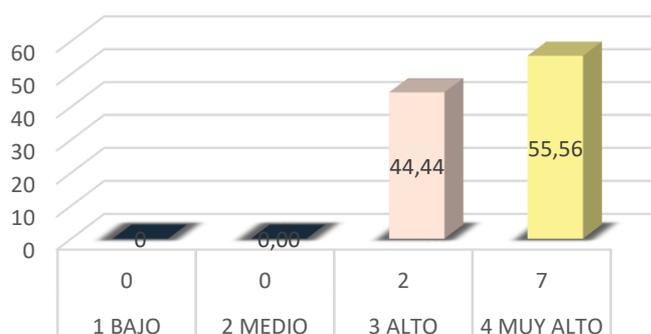


Figura 46. Grado en que los infantes pueden resolver problemas

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la aplicación del método Delphi, en una escala de 1 a 4, siendo uno lo más bajo y cuatro lo más alto; se pudo evidenciar que el 55,56% , concuerda en una escala de 4 (muy alto), que los niños y niñas de 4 años de edad tiene la capacidad de buscar soluciones que le permitan resolver los problemas que se le presenten, por otra parte el

44,44% le otorga una escala de 3 (alto) a dicho planteamiento debido a la perseverancia que cada infante muestre.

Pregunta 16: En qué grado considera beneficioso para los niños y niñas que empiecen a desarrollar habilidades de liderazgo desde una edad temprana

Tabla 52 Desarrollo de liderazgo a temprana edad

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 BAJO	0	0
2 MEDIO	0	0,00
3 ALTO	3	33,33
4 MUY ALTO	6	66,67
TOTAL	9	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.



Figura 47. Desarrollo de liderazgo a temprana edad

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la aplicación del método Delphi, en una escala de 1 a 4, siendo uno lo más bajo y cuatro lo más alto; se pudo evidenciar que el 66,67% , concuerda en una escala de 4 (muy alto), que es muy beneficioso desarrollar habilidades de liderazgo en los niños y niñas desde una edad temprana debido a la gran influencia que este tendría en el proceso

de aprendizaje y en el desarrollo evolutivo de los infantes, por otra parte el 44,44% le otorga una escala de 3 (alto) a dicho planteamiento debido al enfoque y dedicación con que las docentes y padres le brindan a esta temática.

Pregunta 17: En qué grado considera usted que un buen líder contribuye con el desarrollo de un país.

Tabla 53 *Un buen líder y el desarrollo de un país*

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 BAJO	0	0
2 MEDIO	0	0,00
3 ALTO	2	22,22
4 MUY ALTO	7	77,78
TOTAL	9	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

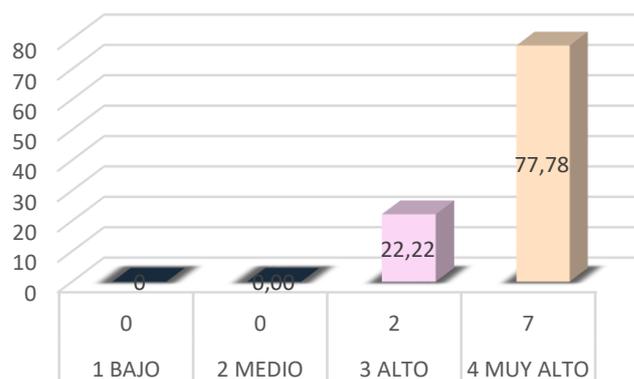


Figura 48. *Un buen líder y el desarrollo de un país*

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la aplicación del método Delphi, en una escala de 1 a 4, siendo uno lo más bajo y cuatro lo más alto; se pudo evidenciar que el 77,78% , concuerda en una escala de 4 (muy alto), que la formación de un buen líder puede contribuir directamente con el desarrollo de un país debido a la perspectiva con que analizaría las cosas que suceden a su

alrededor, y las soluciones breves y oportunas que brindaría a los problemas que se le presenten, así como también la facilidad por motivar al resto a crecer y ser eficientes; del mismo modo el 22,22% le otorga una escala de 3 (alto) a dicho planteamiento debido a la importancia que posee la temática.

Pregunta 18: Qué factores considera usted que intervienen en la correcta formación de un líder.

Tabla 54 Factores que forman un líder

	GENÉTICO	SOCIAL	AFECTIVO	EDUCATIVO
Especialista 1	2	4	3	4
Especialista 2	2	3	3	4
Especialista 3	3	4	4	4
Especialista 4	3	4	4	4
Especialista 5	4	4	4	4
Especialista 6	1	4	4	4
Especialista 7	3	2	4	4
Especialista 8	2	3	4	4
Especialista 9	2	3	4	3
INDICADOR GENERAL	2,4	3,4	3,8	3,9
PORCENTAJE	61%	86%	94%	97%

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

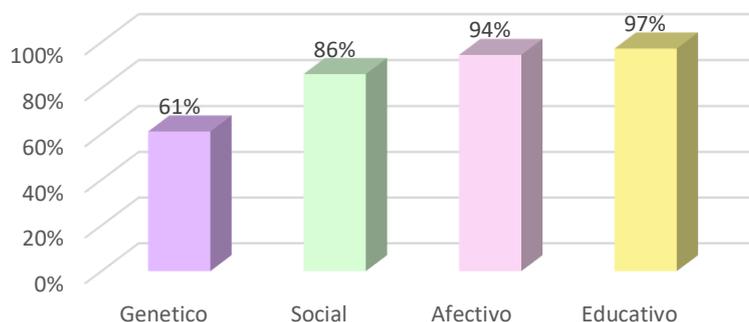


Figura 49. Un buen líder y el desarrollo de un país

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Posterior a la evaluación realizada podemos determinar que a la experiencia y conocimiento de los expertos evaluados los dos aspectos más importantes que intervienen en la correcta formación de un líder son el aspecto

Afectivo y el Educativo que posee una ponderación general superior al 90%, con lo que podemos concluir que el enfoque tomado para el desarrollo de la guía es el correcto ya que se enfoca en el fortalecimiento de la inteligencia intrapersonal (Factor Afectivo) para el desarrollo de habilidades de liderazgo utilizando un recurso metodológico (Factor Educativo).

Pregunta 19: En qué grado considera usted que la propuesta de esta guía es llamativa y cumple con los estándares necesarios para ser aplicada.

Tabla 55 Propuesta llamativa con estándares necesarios

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 BAJO	0	0
2 MEDIO	0	0,00
3 ALTO	6	66,67
4 MUY ALTO	3	33,33
TOTAL	9	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

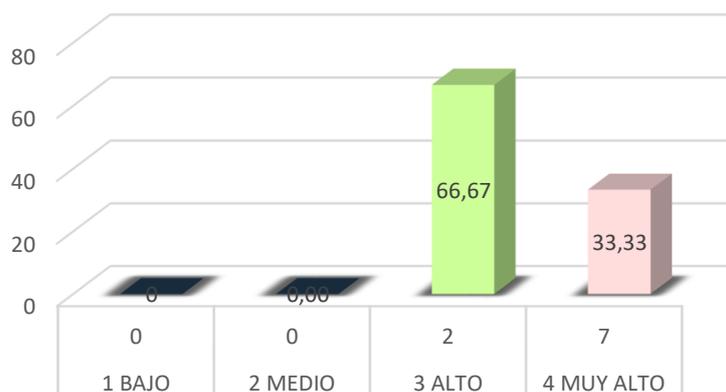


Figura 50. Propuesta llamativa con estándares necesarios

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la aplicación del método Delphi, en una escala de 1 a 4, siendo uno lo más bajo y cuatro lo más alto; se pudo evidenciar que el 66,67% , concuerda en una escala de 3 (alto), que

la propuesta planteada en este trabajo de investigación es llamativa y novedosa, cumpliendo con los estándares de calidad necesarios para ser aplicada debido a la facilidad en su aplicación y claridad en la información que posee; del mismo modo el 33,33% le otorga una escala de 4 (muy alto) lo que nos permite evidenciar que el uso y aplicación de esta guía según el criterio de los diferentes expertos es viable.

Pregunta 20: Posterior a la revisión de esta propuesta, considera usted que si esta guía oscila entre \$25.00 y \$35.00 dólares es accesible y económica para ser adquirida.

Tabla 56 Costo accesible para ser adquirida

INDICADOR	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1 BAJO	0	0
2 MEDIO	2	22,22
3 ALTO	5	55,56
4 MUY ALTO	2	22,22
TOTAL	9	100

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

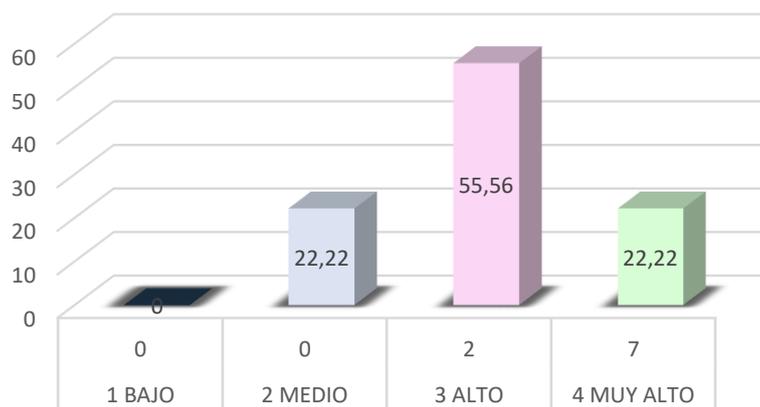


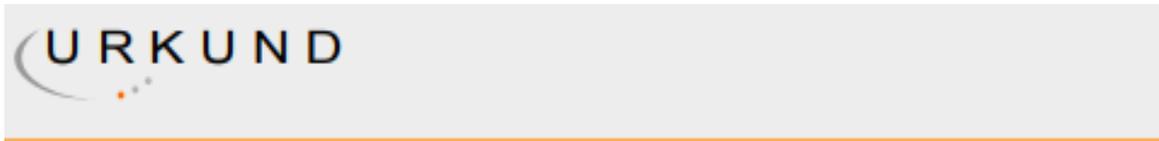
Figura 51. Costo accesible para ser adquirida

Fuente: Cuestionario realizado a especialistas en educación.

Elaborado por: Alexandra Cholango Villarreal.

Análisis: Del 100% de los especialistas que participaron en la aplicación del método Delphi, en una escala de 1 a 4, siendo uno lo más bajo y cuatro lo más alto; se pudo evidenciar que el 55,56% , concuerda en una escala de 3 (alto), que si esta guía oscila en un rango de entre \$25,00 y \$ 35,00 dólares, sería accesible para ser adquirida por los docentes o la comunidad educativa sin mayor problema; del mismo modo el 22,22% le otorga una escala de 4 (muy alto) y el restante 22,22% opina que está en una escala de 2 (medio) debido a que no todas las docentes se encontrarían en la capacidad económica de costear el valor de esta guía; sin embargo acorde a los resultados nos ha permite evidenciar que el costo de esta guía puede ser económica para la mayoría de docentes y de fácil adquisidor para el que lo requiera.

Anexo 11. Informe del URKUND.



Urkund Analysis Result

Analysed Document: ALEXANDRA CHOLANGO TESIS.pdf (D30297618)
Submitted: 2017-08-30 20:00:00
Submitted By: av.alexandra@hotmail.com
Significance: 10 %

Sources included in the report:

TESIS MAESTRANTE FIGUEROA MONICA.docx (D19054247)
TESIS MAYRA 2015.pdf (D14902054)
TESIS ARIAS MOROCHO SILVIA YOLANDA.docx (D21325247)
TESIS TERMINADA CALIXTO.docx (D14866498)
4.JUEGOS AUTOCTONOS ECUADOR.pdf (D11638335)
<https://www.slideshare.net/vikimikaela/juegos-tradicionales-en-ecuador>
https://www.ecured.cu/Inteligencia_humana#Fuentes
<http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/3016/1/T-ESPE-030895.pdf>
<http://juegospopularescafad.blogspot.com/2009/08/el-emboque.html>
<http://esdondidillas.blogspot.com/>
<http://marcoeducacion.blogspot.com/2015/01/juegos-tradicionales-de-cayambe-n5.html>
<http://www.commishijos.com/ninos/ocio/juego-del-panuelo-juegos-tradicionales-para-los-ninos/>
<http://juegos.cuidadoinfantil.net/veo-veo-2.html>
<http://juegos.cuidadoinfantil.net/estatuas.html>
<http://juegos.cuidadoinfantil.net/declaro-la-guerra.html>
<http://juegos.cuidadoinfantil.net/los-encantados.html>
<https://deblogsijuegos.wordpress.com/2015/12/01/san-benito/>
<https://deblogsijuegos.wordpress.com/2015/11/19/agua-de-limon/>
<http://juegostradicionales12.weebly.com/>
<http://acoladelburrose02.blogspot.com/>
<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/rayuela-juegos-para-ninos/>
<http://juegospopularescafad.blogspot.com/2009/06/carrera-de-sacos.html>
<https://laalfombramagicademarty.wordpress.com/2013/03/22/los-tres-cerditos-y-el-lobo/>
<http://juega3leti.blogspot.com/>
<https://loly2015.wordpress.com/>
<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/el-juego-de-las-sillas-para-ninos/>
<http://adigital.pntic.mec.es/~aramofjuegos/juego22b.htm>
<http://www.juegostradicionales.org/juego>
<http://fulldeportesuio.blogspot.com/2012/12/juego-de-cocos.html>
https://es.wikipedia.org/wiki/Piedra_papel_o_tijera

Instances where selected sources appear:

79

Anexo 12. Guía de juegos tradicionales basada en el ámbito de convención para desarrollar habilidades de liderazgo en niños y niñas de 4 años de edad.



ÍNDICE

<u>ÍNDICE</u>	162
<u>INTRODUCCIÓN</u>	165
<u>JUSTIFICACIÓN</u>	166
<u>PAUTAS QUE CONTRIBUYEN CON LA FORMACIÓN DE UN LÍDER</u>	167
<u>CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD</u>	168
<u>OBJETIVOS</u>	170
<u>Objetivo General:</u>	170
<u>Objetivos específicos:</u>	170
<u>VALORES QUE SE DESARROLLAN</u>	170
<u>ÁMBITO DE CONVIVENCIA</u>	171
<u>Unidad 1</u>	173
<u>JUEGO 1: "EL BAILE DEL TOMATE"</u>	174
<u>JUEGO 2: "LA CEBOLLA"</u>	175
<u>JUEGO 4: "LAS CONGELADAS"</u>	177
<u>JUEGO 5: "LAS BOLICHAS O CANICAS"</u>	178
<u>Unidad 2</u>	179
<u>JUEGO 6: "LOS TROMPOS"</u>	180
<u>JUEGO 7: "EL HULA-HULA"</u>	181
<u>JUEGO 8: "EL ELÁSTICO"</u>	182
<u>JUEGO 9: "EL PATIO DE MI CASA"</u>	183
<u>JUEGO 10: "PERROS Y VENADOS"</u>	184
<u>Unidad 3</u>	185
<u>JUEGO 11: "LA RAYUELA"</u>	186
<u>JUEGO 12: "EL FLORÓN"</u>	187

<u>JUEGO 13: "BAILE DE LA SILLA"</u>	188
<u>JUEGO 14: "LAS COMETAS"</u>	189
<u>JUEGO 15: "AL FON FIN"</u>	190
<u>Unidad 4</u>	191
<u>JUEGO 16: "EL GATO Y EL RATÓN"</u>	192
<u>JUEGO 17: "CHULLAS Y BANDIDOS"</u>	193
<u>JUEGO 18: "SAN BENDITO"</u>	194
<u>JUEGO 19: "LA GUARACA"</u>	195
<u>JUEGO 20: "CAZADORES Y VENADOS"</u>	196
<u>Unidad 5</u>	197
<u>JUEGO 21: "LA SOGA"</u>	198
<u>JUEGO 22: "DECLARO LA GUERRA"</u>	199
<u>JUEGO 23: "TRES EN RAYA"</u>	200
<u>JUEGO 24: "PIEDRA PAPEL O TIJERA"</u>	201
<u>JUEGO 25: "LOS YOYOS"</u>	202
<u>Unidad 6</u>	203
<u>JUEGO 26: "EL PAN QUEMADO"</u>	204
<u>JUEGO 27: "LAS OLLITAS"</u>	205
<u>JUEGO 28: "LA CARRETILLA"</u>	206
<u>JUEGO 29: "EL BALERO"</u>	207
<u>JUEGO 30: "LAS FRUTAS"</u>	208
<u>Unidad 7</u>	209
<u>JUEGO 31: "LAS ESCONDIDAS"</u>	210
<u>JUEGO 32: "LOS ENCANTADOS"</u>	211
<u>JUEGO 33: "JUGUEMOS EN EL BOSQUE"</u>	212
<u>JUEGO 34: "PARES O NONES"</u>	213
<u>JUEGO 35: "LOS HUEVOS DE GATO"</u>	214



<u>Unidad 8</u>	215
<u>JUEGO 36: "AGUA DE LIMÓN"</u>	216
<u>JUEGO 37: "LA CUCHARA "</u>	217
<u>JUEGO 38: "PONLE LA COLA AL BURRO"</u>	218
<u>JUEGO 39: "CARRERA DE SACOS O ENSACADOS"</u>	219
<u>JUEGO 40: "LA RUEDA DE SAN MIGUEL "</u>	220
<u>Unidad 9</u>	221
<u>JUEGO 41: "LAS COGIDAS"</u>	222
<u>JUEGO 42: "UN PUENTE SE HA CAÍDO"</u>	223
<u>JUEGO 43: "EL ESPEJO MÁGICO"</u>	224
<u>JUEGO 44: "EL PRIMO"</u>	225
<u>JUEGO 45: "EL REY MANDA"</u>	226
<u>Unidad 10</u>	227
<u>JUEGO 46: "ESTATUAS"</u>	228
<u>JUEGO 47: "ZAPATITO COCHINITO"</u>	229
<u>JUEGO 48: "BAILE DE LA ESCOBA"</u>	230
<u>JUEGO 49: "EL PAÑUELO"</u>	231
<u>JUEGO 50: "EL TELÉFONO DESCOMPUESTO"</u>	232
<u>Unidad 11</u>	233
<u>JUEGO 51: "PIES QUIETOS"</u>	234
<u>JUEGO 52: "LA GALLINITA CIEGA"</u>	235
<u>JUEGO 53: "JUEGO DE LOS COCOS"</u>	236
<u>JUEGO 54: "VEO – VEO"</u>	237
<u>JUEGO 55: "LAS CINTAS"</u>	238
<u>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:</u>	239

INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales forman parte de la historia, la identidad y la cultura de un pueblo, a través de los años estos juegos han sido una herencia que los abuelos transmitieron a los padres y los padres a los hijos, convirtiéndose en parte fundamental de los vínculos afectivos y sociales de las personas a lo largo de sus vidas.

Estos juegos a más de ser sencillos de realizar, son muy económicos puesto que en su mayoría no se requiere de materiales y de ser necesario se puede usar objetos que comúnmente los encontramos en casa, muchos de estos juegos tradicionales constituyen parte esencial de la historia de muchos países, existen algunos juegos que se practican a nivel mundial, las variaciones que estos presentan depende del país en el que se lo practique, las diferencias pueden ser mínimas, pueden variar en las reglas que cada jugador plantee.

En la actualidad estos juegos ya no se practican como lo hicieron nuestros antecesores, hoy por hoy la tecnología se ha apoderado del tiempo libre o de ocio de los niños y niñas e incluso de los propios adultos, pero lo cierto es que vivimos en un mundo en cambio constante y es primordial adaptarnos al medio y todas las variaciones que este conlleva. Los avances son muy beneficiosos para la evolución de la humanidad, sin embargo, no se debe olvidar la esencia que nos permite marcar la diferencia y esta es nuestra cultura.

Como docentes siempre nos encontramos en la constante, exhaustiva e incansable búsqueda de nuevas estrategias y métodos que faciliten la gestión de enseñanza aprendizaje sobre todo desde los primeros años de formación escolar de los párvulos, debido a los grandes beneficios que brinda una apropiada estimulación y una correcta enseñanza para el desarrollo armónico de los pequeños.

Sin embargo, existe la posibilidad de acoplarse al mundo actual sin dejar de lado las tradiciones y la identidad que caracteriza a un país o región, razón por la que esta guía es creada con la finalidad de rescatar lo nuestro, incentivando a las y los docentes a usar los "juegos tradicionales" como herramienta metodológica para desarrollar diferentes habilidades y destrezas en los infantes.

En este caso proporcionaremos información detallada y completa para trabajar el Ámbito de Convivencia en niños y niñas de 4 años de edad, con la finalidad de potencializar la inteligencia intrapersonal de los pequeños y de esta manera desarrollar habilidades de liderazgo en los mismos, garantizando así infantes seguros de sí mismos, con una autoestima elevado y en el futuro un o una profesional exitoso.

Esta guía está compuesta por cincuenta y cinco juegos, los mismos que se han clasificado en once tipos y cada uno enfocado a desarrollar las diferentes destrezas que nos menciona el Ámbito de Convivencia del Currículo de Educación inicial 2014, actualmente vigente a nivel nacional, cuenta con la descripción breve de cada juego, los materiales necesarios, el número de participantes, así como las instrucciones detalladas del mismo.

Con el uso de esta guía se pueden trabajar diferentes aspectos con los niños y niñas no solo de 4 años, todo depende de la creatividad de la docente y del objetivo a desarrollar durante la clase, con la aplicación de los juegos que aquí se mencionan se

podría trabajar la motricidad gruesa, motricidad fina, nociones, percepción, creatividad, lenguaje, razonamiento, análisis, entre otras habilidades y destrezas que son de vital importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Sin embargo en este caso nos enfocaremos a un aspecto en particular que es desarrollar habilidades de liderazgo en los infantes, partiendo del fortalecimiento de su inteligencia intrapersonal, para así generar una adecuada y convencia con su entorno y por ende poder fomentar el trabajo en equipo, la resolución de problemas, el sentido de solidaridad, el logro de metas y objetivos, altos niveles de autoestima, seguridad y confianza en sus decisiones, valores, entre otros aspectos que componen las bases de un buen líder.

JUSTIFICACIÓN

Para poder desarrollar habilidades y destrezas en los infantes es importante fortalecer el aspecto emocional, esto facilitara la convivencia del pequeño con sus pares y afianzara el vínculo socio afectivo con las personas de su entorno.

La inteligencia Intrapersonal en los infantes se refiere a la manera en la cual los niños y niñas comprenden sus emociones, estados de ánimo, así como lo que le agrada o disgusta, si los pequeños desarrollan esta inteligencia de manera adecuada, les resultará más fácil el relacionarse con todas las personas que en su entorno se encuentran, e incluso conocer sus limitaciones y en base a ellas esforzarse para superarlas, del mismo modo tendrá mayor facilidad para identificar y resolver conflictos.

Razón por la cual se debe propiciar un ambiente adecuado para que los infantes se sientan a gusto consigo mismos y con los demás, para lograr desarrollar esta inteligencia en los párvulos se requiere del trabajo conjunto de padres, docente y toda la comunidad educativa, el trabajo consiste en ayudar a los pequeños a reconocer y controlar sus sentimientos, en muchas ocasiones ellos no sabrán que es lo que están sintiendo o como denominar esa sanción y peor aún controlar dichas emociones por lo que el adulto debe explicarle de una manera clara y sencilla que es lo que está sintiendo y cómo manejar dichas emociones.

Para trabajar de manera objetiva y adecuada nos apoyaremos en el (Currículo de Educación Inicial, 2014), el que en su marco legal, literal 6 menciona que, en el artículo 40 de la LOEI se define al nivel de Educación Inicial como el proceso de "acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas".

El currículo se centra en el reconocimiento de que el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que lo conforman (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos), interrelacionados entre sí y que se producen en el entorno natural y cultural. Para garantizar este enfoque de integralidad es necesario promover oportunidades de aprendizaje, estimulando la exploración en ambientes ricos y diversos, con calidez, afecto e interacciones positivas (Currículo de Educación Inicial, 2014).

Una vez que se logre potencializar la inteligencia intrapersonal en los infantes la docente podrá trabajar cualquier actividad sin problema, A lo largo de los años las y los docentes de educación inicial se han limitado a elaborar sus planificaciones en función de desarrollar un ámbito o una destreza en específico, sin conocer que con una actividad se puede desarrollar una de las habilidades más importantes que los niños y niñas deben poseer para asegurar un futuro prometedor y esta habilidad es "El Liderazgo".

Desde los 3 años los niños comienzan a interactuar en grupo y aprenden poco a poco a jugar y compartir con otros menores de su edad. Este periodo está marcado por un fuerte sentimiento de egocentrismo y sentido de la propiedad, muy normal y esperado para esta etapa de desarrollo. Sin embargo, aproximadamente a los 4 a 5 años se vuelven más gregarios y sociales y se vuelcan intensamente hacia su grupo de pares. A partir de esta edad, algunos niños consolidan rasgos de su personalidad que los hacen hacer amigos más fácilmente. Son quienes logran desarrollar la empatía, es decir, ponerse en el lugar del otro, entenderlo y ayudarlo; aquellos que tienen un alto nivel de autoestima y están seguros de sus capacidades y talentos, lo que los lleva a ser valorados por el resto como modelo a seguir e imitar. Ellos son los denominados "Niños Líderes" (La Fuente del Conocimiento., S/A).

PAUTAS QUE CONTRIBUYEN CON LA FORMACIÓN DE UN LÍDER.

Existen algunas pautas que el adulto, sea docente o padre de familia puede seguir para desarrollar el liderazgo en los niños y niñas entre ellas tenemos las siguientes:

-  **Da ejemplo de líder.** - Todos los expertos coinciden en lo mismo: dar ejemplo. Si quieres incentivar el liderazgo en los niños, lo primero que debes hacer es ser líder, darle ejemplo de cómo comportarse en ciertas situaciones, enseñarle la forma correcta de hacer las cosas y que, si tú puedes, él también.
-  **Comunicación de liderazgo.** - Los verdaderos líderes son unos maestros en la comunicación. Invita a los niños a aprender a comunicarse de forma efectiva y significativa, y enséñale que el primer paso para esto es escuchar. No puede haber comunicación si no nos hemos parado primero a ver qué dicen los demás para responderles adecuadamente, y esto es básico.
Además, también se les enseña comunicación si se les deja que hablen. Muchas veces tomamos todas las decisiones por ellos, pero dejar que ellos expresen su opinión y explicarles el porqué de la nuestra les acostumbra a razonar, a escuchar a los demás y a comunicarse de forma efectiva.
-  **Enséñale a negociar para ser líder.** - Cuando uno es líder no puede esperar sólo recibir, sino que se trata de aprender a negociar: dar y recibir a partes iguales reduce los desacuerdos y ayuda a que todo el mundo se sienta mejor. Esto es algo que debe aprenderse desde pequeño; los niños deben saber negociar con los compañeros e incluso en casa para llegar a un acuerdo en el que todas las partes queden medianamente satisfechas.
-  **El líder debe aprender a trabajar en grupo.** - Hoy en día, cualquier persona que quiera triunfar en la vida debe saber trabajar en grupo. Los grupos de trabajo son espacios que aportan grandes retos ya que no todos los participantes actúan al mismo nivel. Por esto, emprendedores como John Rampton animan a que apuntes a los

niños desde pequeño a actividades en grupo, ya sean deportivas, musicales o de cualquier ámbito. Es muy importante que los niños aprendan a identificarse con los intereses del grupo y, así, unirse a otras personas para "remar todos juntos" en la misma dirección.

-  **Manejar la estrategia es un valor ser líder.** – Ser capaz de planificar y crear estrategias son dos de las habilidades de liderazgo más importantes. Tomarse tiempo para discutir, planear y crear estrategias es vital, y más fácil será si el niño está acostumbrado a hacerlo desde pequeño, tal y como explica June Saunders en su libro *Developing Leadership Skills*. En ocasiones, cuando nuestros niños tienen por delante tareas complicadas se desaniman y los padres e incluso maestros tienden a ayudarles, pero este es el mejor momento para enseñarle a aprovechar su tiempo y la estrategia de trabajo. Muéstrole que puede dividir la tarea en partes y organizarla en el tiempo, que puede hacerla por sí mismo si tiene la confianza suficiente para hacerlo y si le dedica tiempo. Enséñale que, con trabajo y perseverancia, todo se puede conseguir.
-  **La lectura amplía los conocimientos del líder.** – Motiva a los pequeños para que desarrollen el gusto por los libros, ayuda con la lectura de historias o cuentos motivadores que incentiven a los pequeños a confiar en sus capacidades. Los líderes leen, y mucho. De hecho, multitud de estudios han mostrado las ventajas de la lectura en los niños que desde pequeños la han practicado con regularidad. Si quieren incentivar el liderazgo en los niños, invítale a que lea mucho y si aún no puede ayúdalo tú y que vaya variando de temas y estilos. Aun así, no esperes a que sea mayor para decirle que lea. Es importante que en casa el pequeño tenga ejemplo: ver a los padres leyendo o que éstos les lean cuentos o historias interesantes es vital para el aprendizaje de la vida y, por supuesto, también del liderazgo.
-  **El optimismo es una buena cualidad para el líder.** – Si querer es poder, para querer hay que estar motivados a que lo conseguiremos. Con esta base, es importante transmitir a nuestros pequeños la importancia de los pensamientos optimistas, pues también la ciencia ha demostrado que están conectados con el éxito. Ahora bien, optimista no quiere decir que se le escondan los errores o fallos, sino que nuestros niños aprendan a sobrellevarlos y encontrarles el lado positivo: un error siempre nos enseña un nuevo camino para volver a intentarlo (Bonachera, 2015).

CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD

En esta etapa los niños multiplican y potencian sus posibilidades motoras, cognitivas, lingüísticas, sociales y juegan con todas ellas. Los niños de 4 años están repletos de energía, son inagotables, el control progresivo del equilibrio y el dominio de los movimientos de su cuerpo, hacen que disfruten corriendo, saltando, trepando, arrastrándose, girando, bailando, etc. Están deseosos de aprender por sí mismos y se muestran mucho más independientes.

- **DESARROLLO MOTRIZ:**
 -  Tienen un mejor control muscular.
 -  Pueden trepar, saltar escalones, practicar equilibrio, saltar con rebote sobre uno y otro pie, saltar en largo, esquivar obstáculos.
 -  Tienen una mayor coordinación manual que le permite: abrochar, encajar, enhebrar.
 -  Se afianzan en el freno inhibitorio, evitando llevarse objetos por delante y parando de golpe frente a las personas.

○ **DESARROLLO DEL LENGUAJE:**

-  *Hacen muchas preguntas, incluyendo el "como" y el "por qué" de las cosas.*
-  *Dan nombre a lo que hacen.*
-  *Pueden iniciarse en la escritura de su nombre.*
-  *Combinan la palabra con la acción.*
-  *Describen las imágenes que observan en una lámina.*
-  *Son capaces de contar historias sobre un base de imágenes y con relación lógica.*

○ **EN EL JUEGO:**

-  *Buscan compañeros y puede jugar en pequeños grupos, alternando con momentos de juego solitario*
-  *Les gusta disfrazarse.*
-  *Podríamos considerar a esta etapa como la del apogeo del "juego simbólico".*
-  *Es el tiempo en el que los niños comenzarán a armar juegos de roles que les permitan comprender mejor y elaborar lo que les sucede emocional y cognitivamente a partir de sus experiencias en el encuentro con los otros y con el mundo.*
-  *Este juego irá cobrando en el tiempo distintos matices. En un principio los niños comenzarán compartiendo un mismo escenario de juego en el que cada uno jugará a ser "algún otro": un animal, el personaje de un cuento, un miembro de la familia, un dibujito de la tele, entre otros, (Mi sala amarilla, 2012)*

○ **DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO:**

-  *El niño en edad preescolar aprende las habilidades sociales necesarias para jugar y relacionarse con otros niños. A medida que crece, su capacidad de cooperar con sus compañeros se incrementa. Aunque pueden ser capaces de participar en juegos que tienen reglas, éstas pueden cambiar con la frecuencia que imponga el niño más dominante.*
-  *Es normal que los niños pongan a prueba sus limitaciones demostrando sus destrezas físicas, comportamientos y expresiones de emoción y habilidades de pensamiento.*
-  *Se deberá establecer un ambiente seguro que incluya límites bien definidos, dentro del cual el niño pueda explorar y enfrentar nuevos retos.*
-  *Aprecian ser elogiados por sus éxitos.*
-  *Necesitan oportunidades para sentirse más libres e independientes.*
-  *El niño debe demostrar iniciativa, curiosidad, deseo de explorar y disfrutar sin sentirse culpable ni inhibido.*
-  *Mantiene sus juegos por tiempos más prolongados.*

○ **DESARROLLO COGNITIVO:**

-  *Su pensamiento es intuitivo, fuertemente ligado a lo que percibe directamente.*
-  *Diferencia entre lo real y lo imaginario.*
-  *Clasifica objetos por atributos. Maneja sin inconvenientes relaciones espaciales simples: arriba, abajo, afuera, adentro, cerca, lejos.*
-  *Participa en obras de teatro sencillas asumiendo el papel de algún personaje de la historia.*
-  *Identifica nombrando o señalando las partes que faltan a un objeto o ilustración.*

-  Ordena secuencias con dibujos impresos para formar una historia con relación lógica.
-  Recuerda por lo menos 4 objetos que ha visto en una ilustración.
-  Nombre la primera, la del medio y la última posición.
-  Cuenta hasta 10 de memoria, pero su concepto numérico no va más allá de uno dos, muchos, ninguno.
-  Hace conjuntos de 1 a 10 elementos siguiendo una muestra. (MI CORAZÓN DE TIZA, 2012).

OBJETIVOS

Objetivo General:

Emplear los juegos tradicionales como herramienta metodológica, para desarrollar habilidades de liderazgo en niños y niñas de 4 años de edad, mediante el fortalecimiento de la inteligencia intrapersonal.

Objetivos específicos:

- Informar a las y los docentes sobre la importancia de fortalecer la inteligencia intrapersonal y el ámbito de convivencia en los niños y niñas de 4 años de edad.
- Guiar a las y los docentes para que puedan desarrollar habilidades de liderazgo en los niños y niñas.
- Clasificar los juegos tradicionales según la destreza y el nivel de complejidad adecuados para la edad.
- Motivar la utilización de los juegos tradicionales como herramienta metodológica para desarrollar habilidades de liderazgo en los infantes.
- Aplicar los juegos tradicionales en las planificaciones diarias para desarrollar habilidades de liderazgo y fortalecer el ámbito de convivencia en los alumnos.

VALORES QUE SE DESARROLLAN

La construcción de valores es tarea fundamental en la crianza. Los valores le dan el sentido a la vida, son la orientación de nuestra existencia, la guía que nos muestra el camino del proceso vital. Formación en valores es formarnos para la vida, es plantar las metas que servirán de pauta para vivir. Los valores se adquieren libremente, más por imitación que por prescripción. Los adultos tenemos una gran responsabilidad con los niños: ser buenos modelos (Crianza y Salud, 2012).

-  **AMISTAD:** La amistad se favorece con la sinceridad, la bondad, la generosidad, el respeto, la amabilidad y la preocupación por los problemas de los demás. Tener amigos es tener con quien jugar, con quien compartir nuestras experiencias, con quien apoyarnos... con quien convivir.
-  **RESPECTO A LOS DEMÁS:** conocerse y respetarse a sí mismo es el primer paso para conocer y respetar a los demás. Para que un niño sienta que él es respetado, los adultos deberán demostrárselo. Recuerde que los niños son distintos a usted. Respételo como él es, apóyelo en el desarrollo de su mismidad. Escúchelo con atención. Tenga claras las reglas de la familia, discútalas con los niños. Felicítelos cuando esperen su turno y cuando tienen en cuenta los derechos de los demás. Enséñeles a tratar a los demás en la misma forma en que deseen ser tratados.

-  **VERACIDAD:** es la cualidad de ser veraz, que es el que dice, usa o profesa siempre la verdad; esta es la conformidad de las cosas consigo mismas o de lo que se dice con lo que se siente o piensa. Uno de los grandes males de nuestro tiempo es la mentira, por lo que se debe decir o profesar siempre la verdad, inculcándoselos a los niños desde muy temprana edad. Lo opuesto a la verdad es la mentira, no el error. El error es natural en el niño, la mentira no. Siempre que el niño diga mentiras, estudie el caso y tome los correctivos oportunamente.
-  **LIBERTAD:** se refiere a la capacidad de decidirse y auto determinarse. Es naturalidad, soltura, la capacidad de moverse y elegir. La libertad es simultáneamente un valor, un derecho y un deber que está íntimamente ligada con la autonomía. Tener siempre en cuenta que la libertad de cada uno llega hasta donde empieza la de los demás. Es uno de los valores más preciados por la humanidad, pero es necesario transmitirles a los niños que este no se mantiene sin la solidaridad.
-  **RESPONSABILIDAD:** es la capacidad de sentirse obligado a dar una respuesta o cumplir un trabajo sin presión externa alguna. Es ser digno de crédito. Aprender a ser responsable es contribuir al bienestar familiar y social, es asumir las consecuencias de los actos, es comportarse de tal forma que se pueda confiar en uno. La responsabilidad es más que la obediencia: es escoger una conducta y responder por las consecuencias de tal decisión. Recordar que el mejor maestro es el ejemplo. Demuéstrele confianza al niño y permítale realizar tareas simples. Estimúlelo cuando sea responsable y autónomo (Crianza y Salud, 2012).
-  **CONFIANZA Y SEGURIDAD:** Es importante que los pequeños se sientan seguros de sí mismos y con confianza en sus capacidades, sin temor a equivocarse, cuando muestran confianza en sí mismos transmiten dicha confianza hacia los demás.
-  **COMUNICACIÓN:** Esta es fundamental para el desarrollo de las habilidades sociales, los niños deben hablar con confianza con respecto a sus sentimientos.
-  **COMPROMISO:** Es importante que los niños hagan compromisos y cumplan con ellos, esto fomentara la responsabilidad y la confianza en sí mismo y en los demás.
-  **HUMILDAD Y GENEROSIDAD:** El saber ser humilde y busca el bien común, no el propio bien, ayuda al niño a relacionarse mejor con su entorno y las personas del mismo, los pequeños son nobles y bondadosos por natural y como adultos es necesario fortalecer esa bondad.
-  **INICIATIVA:** Es importante que el niño aprenda a tomar la iniciativa sobre lo que desea hacer y motivar a los demás sobre la manera correcta de hacerlo, recordemos que los niños son colaboradores por naturaleza.
-  **SOLUCIÓN DE PROBLEMAS:** Los niños deben aprender a desarrollar estrategias para dar solución a los imprevistos que se le vayan presentando, a fin de lograr independencia y autosuficiencia.

ÁMBITO DE CONVIVENCIA

En este ámbito se consideran aspectos relacionados con las diferentes interrelaciones sociales que tiene el niño en su interacción con los otros, partiendo de su núcleo familiar a espacios y relaciones cada vez más amplias como los centros educativos. Para esto es necesario incorporar el aprendizaje de ciertas pautas que faciliten su sana convivencia, a partir de entender la necesidad y utilidad de las normas de organización social, de promover el desarrollo de actitudes de respeto, empatía, el goce de sus derechos y la puesta en práctica de sus obligaciones.

Objetivo del subnivel: descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	DESTREZAS DE 4 A 5 AÑOS
<p><i>Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.</i></p>	<p><i>Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.</i></p>
	<p><i>Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.</i></p>
	<p><i>Incrementar su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad.</i></p>
	<p><i>Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros.</i></p>
<p><i>Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.</i></p>	<p><i>Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno</i></p>
	<p><i>Demostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno.</i></p>
	<p><i>Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.</i></p>
<p><i>Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumple cada uno de ellos valorando su importancia.</i></p>	<p><i>Identificar las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia.</i></p>
	<p><i>Identificar instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen</i></p>
<p><i>Adquirir normas de convivencia social para relacionarse activamente con las personas de su entorno.</i></p>	<p><i>Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto.</i></p>

UNIDAD



1

<https://goo.gl/ECaeBR>

NIVEL DE INTEGRACIÓN

Este nivel posibilita a los niños y niñas a que desarrollen de manera adecuada sus capacidades personales, para facilitar su convivencia con sus pares, es muy importante que los niños aprendan a integrarse como parte de un todo y se sientan parte importante del entorno que lo rodea, esto permitirá que el párvulo incremente su autoestima y su nivel socio afectivo.

JUEGO 1: "EL BAILE DEL TOMATE"

Nombre del juego: 🍅 El baile del tomate.	Subnivel: 🍅 Dos
Nivel de dificultad: 🍅 Fácil.	Número de participantes: 🍅 Indeterminado en parejas.
Materiales: 🍅 Tomates. 🍅 Música.	Edad: 🍅 4 años

Es un juego tradicional muy reconocido y practicado por niños y adultos, muy común en fiestas, programas escolares, fiestas populares o como un juego divertido.



Objetivo de aprendizaje:

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

<https://goo.gl/09K1p>

Destreza a desarrollar:

- 🍅 Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.

Instrucciones:

- 🍅 Se organiza al grupo en parejas.
- 🍅 Sosteniendo un tomate colocado en la unión de las frentes.
- 🍅 Deben bailar al ritmo de la música.
- 🍅 Además, los brazos deben estar detrás de la espalda y no deben tocar al tomate.
- 🍅 Ganan la pareja que logra terminar el baile sin hacer caer el tomate.



JUEGO 2: "LA CEBOLLA"

Nombre del juego: 🌱 La Cebolla.	Materiales: 🌱 Ninguno.
Nivel de dificultad: 🌱 Medio.	Número de participantes: 🌱 En grupos de 5 personas.
Subnivel: 🌱 Dos	Edad: 🌱 De 4 años en adelante.

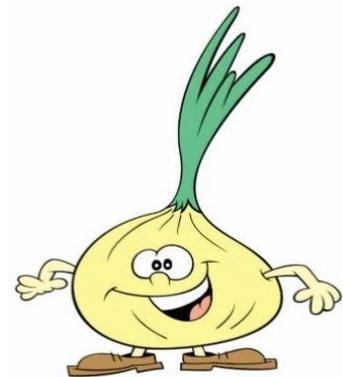
Este juego permite desarrollar el trabajo en equipo, la creación de estrategias para lograr un objetivo y así de manera sana y divertida desarrollamos habilidades de liderazgo. En este caso vamos a realizar en grupos de 5 personas para disminuir el grado de dificultad, debido a la edad en la que nos enfocamos.

Objetivo

de Aprendizaje:

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

<https://goo.gl/v2fLJa>



Destreza a desarrollar:

- 🌱 Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.

Instrucciones:

- 🌱 Se elige a un jugador para empezar a arrancar cebollas.
- 🌱 Los demás hacen de cebollas y se sientan en fila en el suelo de forma que cada uno quede entre las piernas del de atrás.
- 🌱 Cada jugador coge al siguiente por la cintura con fuerza, pero con precaución.
- 🌱 El jugador que está de pie coge las manos del primero de la fila y tira para separarlo del resto.
- 🌱 Cuando se "arranca" a un jugador, éste pasa junto a los que ya están de pie (Paula, 2010).

<https://goo.gl/nS7Q4k>



JUEGO 3: "TRES PIERNAS"

Nombre del juego: ☛ Tres piernas.	Materiales: ☛ Cordón.
Nivel de dificultad: ☛ Alto.	Número de participantes: ☛ Indefinido en parejas.
Subnivel: ☛ Dos	Edad: ☛ De 4 años en adelante.

Es un juego le permite superar las dificultades y desarrollar la confianza en sí mismo, consiste en hacer una competencia en parejas con cierto grado de dificultad.

Objetivo de Aprendizaje:

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.



<https://goo.gl/3eur0f>

Destreza a desarrollar:

☛ Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.



Instrucciones:

- ☛ Se ata la pierna derecha de un participante a la pierna izquierda de su compañero.
- ☛ Se apoyan el uno en el otro, para asegurar un mejor equilibrio, de preferencia que los pequeños sean del mismo tamaño para facilitar un poco la actividad.

<https://goo.gl/RfTgfdw>

☛ Se traza una línea que haga la función de salida y otra a un par de metros que será el indicador de llegada.

☛ Es importante que la superficie sea completamente plana, para evitar accidentes.

☛ Una vez que la docente de la orden la carrera inicia y la idea es que todos logren llegar.



<https://goo.gl/qT0VJ5f>

JUEGO 4: "LAS CONGELADAS"

Nombre del juego: Las congeladas.	Materiales: Ninguno.
Nivel de dificultad: Medio.	Número de participantes: Indefinido.
Subnivel: Dos	Edad: De 4 años en adelante.

Es un juego recreativo que se ha practicado durante generaciones, permite contribuir con el desarrollo de la concentración y la creatividad para pensar en forma anticipada analizando sus opciones.

Objetivo de Aprendizaje:

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.



<https://goo.gl/w3tQiu>

Destreza a desarrollar:

Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.

Instrucciones:

- 🌸 Deben escoger a un jugador que sea el que congele y todos empiezan a correr antes de que los congelen.
- 🌸 Se termina el juego cuando todos estén congelados y al primero que lo congeló será el que congele la próxima.
- 🌸 Una de las principales reglas es no empujar (Acoveedo, 2014).



<https://goo.gl/TjiCwU>

JUEGO 5: "LAS BOLICHAS O CANICAS"

Se puede jugar en cualquier parte, es necesario tener una superficie plana o lisa, el objeto de este juego consiste en apoderarse de las canicas de los demás jugadores, Solo se tiene derecho a tirar con otra la canica única de otro jugador tras haber logrado introducir tu propia canica en el agujero (que se hizo antes de iniciar el juego), cuando se logra tocar la canica de otro jugador es necesario meter su propia canica otra vez en el agujero para ganar la del adversario (Monica, 2013).

Objetivo de aprendizaje:

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.



Nombre del juego: 🎲 Las bolichas o canicas.	Materiales: 🎲 Bolichas o canicas.
Nivel de dificultad: 🎲 Medio.	Número de participantes: 🎲 Indefinido.
Subnivel: 🎲 Dos	Edad: 🎲 A partir de 4 años



<https://goo.gl/3bnafds>

Habilidad a desarrollar:

Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.

<https://goo.gl/MP7J26e>

Instrucciones:

- 🎲 Se explicará a los niños el desarrollo del juego con una prueba práctica. El juego consiste en golpear las canicas de los demás e introducir las en el agujero. Se puede tirar en la postura que se quiera, pero está prohibido adelantar la mano con la canica en el momento de lanzarla.
- 🎲 Cuando un jugador introduce su canica en el agujero se dice que tiene "un tiro adicional" en algunos lugares se le dice "Gua", inmediatamente puede tirar con la bolicha del otro jugador.
- 🎲 Si falla al tirar contra el jugador pasa su turno y pasa el próximo jugador.
- 🎲 Si por el contrario acierta al dar a la bolicha, tiene que tirar de nuevo y meter la canica en el agujero, si consigue meter la canica en el agujero gana la canica del otro jugador y la conserva.
- 🎲 Si el jugador no consigue meter la bola en el agujero, su adversario tira su bola si acierta le roba el "Gua" o "tiro adicional" y podrá tirar sobre los otros adversarios.
- 🎲 El jugador que haya perdido su canica podrá optar por retirarse si no tiene o no quiere perder más canicas o bolichas, si por el contrario desea seguir jugando puede incorporarse tirando una bolicha desde la raya cuando llegue su turno (Monica, 2013).

UNIDAD



2

<https://goo.gl/RWihb4>

NIVEL DE CREATIVIDAD

Este nivel permite a los niños y niñas incentivar su imaginación de manera libre y espontánea, de modo que puedan exteriorizar sus deseos, gustos e incluso manejar de manera oportuna sus emociones, para la creatividad no debe seguir un lineamiento establecido y tampoco puede ser impuesta por el adulto, es necesario permitir a los infantes ser dueños de sus propios gustos y deseos sin limitarlos.

JUEGO 6: "LOS TROMPOS"

El juego del trompo peón o peonza se constituye principalmente de madera y tiene la forma de una pera, junto a ella viene una cuerda que se enrolla desde la punta hasta la mitad del trompo, este juego se ha practicado durante generaciones en el Ecuador y a través de los años su elaboración se ha ido perfeccionado según lo menciona Jorge Rivadeneira (Artesano Quiteño).

Nombre del juego: ☞ El Trompo.	Nivel de dificultad: ☞ Alto.
Número de participantes: ☞ indefinido.	Subnivel: ☞ Dos
Materiales: ☞ Trompo. ☞ Piola	Edad: ☞ A partir de 4 años

Es un juego muy divertido se lo puede jugar solo o en grupo, consiste en conseguir hacer "bailar al trompo" lo cual es hacerlo girar la mayor cantidad de tiempo posible, existen maestros en este juego que incluso saben trucos como hacerlo saltar directo a la mano y que gire en esta. Los trompos clásicamente fueron de madera, pero con el tiempo han sido hechos de materiales alternativos como plástico (Díaz J., 2013).



Objetivo de aprendizaje:

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

<https://goo.gl/yB5RLL>

Destreza a desarrollar:

Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.

Instrucciones:

- 🍎 Se sujeta uno de los extremos o punta de la piola en la mitad del trompo.
- 🍎 Con el otro extremo o punta puedes hacer un círculo que calce en tu dedo índice, para mayor precisión al momento de lanzar.
- 🍎 Enrolla el trompo hasta la mitad haciendo un poco de presión a fin que quede apretado.
- 🍎 Lanza y procura hacer que baile (gire) por mucho tiempo.
- 🍎 Una vez que domines el baile inicial del trompo puedes competir con tus amigos.

<https://goo.gl/kELeUe>



JUEGO 7: "EL HULA-HULA"

Los aros conocidos como hula-hula son juguetes que exigen cierta destreza. El hecho de poder mantener el aro dando vueltas alrededor de la cintura requiere de mucha práctica y habilidad. Estos juguetes pueden ser divertidos si quieres jugar sola, pero pueden ser más agradables cuando los compartes con amigos. Hay muchos juegos para equipos que te pueden divertir a ti y a tus amigos incluso si no sabes cómo manejar tu hula-hula (Kilgus, 2014).

Nombre del juego:	Materiales:
🎮 El Hula-Hula.	🎮 Hula de plástico.
Nivel de dificultad:	Número de participantes:
🎮 Alto.	🎮 Indefinido.
Subnivel:	Edad:
🎮 Dos	🎮 De 4 años en adelante.

Objetivo de Aprendizaje:

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.



<https://goo.gl/U9ux90>

Destreza a desarrollar:

🎮 Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.

Instrucciones:

🎮 El juego de Hula-Hula consiste en colocar un aro plástico en la cintura y hacerlo girar con movimientos circulares de cadera.

🎮 El reto está en sostenerla la mayor cantidad de tiempo posible.

🎮 No importa cuántas veces se caiga la Hula-Hula, vuelve a intentar.



<https://goo.gl/khvt0L>

JUEGO 8: "EL ELÁSTICO"

El juego del elástico (también llamado la goma) es un juego tradicional infantil que consiste en realizar una serie de saltos rítmicos sobre una cinta elástica unida en sus extremos. Dos niños se ponen en los laterales sujetándola con las piernas abiertas de modo que quede un espacio en el medio para saltar. Entonces, uno o varios niños tienen que realizar determinados ejercicios que pueden ser acompañados al ritmo de canciones (Luz, 2010).

Nombre del juego: 🌱 El elástico.	Materiales: 🌱 Elástico de 2 metros o más.
Nivel de dificultad: 🌱 Alto.	Número de participantes: 🌱 Mínimo tres.
Subnivel: 🌱 Dos	Edad: 🌱 De 4 años en adelante.



<https://goo.gl/M80Z7a>

Objetivo de Aprendizaje:

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

Destreza a desarrollar:

- 🌱 Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.

Instrucciones:

- 🌱 Se juega entre tres o más niños. Dos niños meten las piernas dentro del elástico y lo estiran.
- 🌱 Y se salta dentro y fuera del elástico lo más rápido que se pueda.
- 🌱 También se juega a la altura de las rodillas, cuello y sobre la cabeza.
- 🌱 Se pueden poner de acuerdo con un compañero y saltar juntos.
- 🌱 En este juego se pueden incorporar movimientos o canciones para cantar mientras se salta.
- 🌱 Una de las canciones conocidas es "Los días de la semana"

Lunes, saltas de adentro hacia afuera

Martes, saltas de afuera hacia adentro

Miércoles, saltas de adentro hacia afuera

Jueves saltas de afuera hacia adentro

Viernes saltas de adentro hacia afuera

Sábado, saltas con los dos pies adentro

Domingo, saltas abriendo los pies, y que cada pie te quede fuere de ambos lados del elástico



- 🌱 Otra canción es con los meses del año:
- 🌱 Repites lo mismo de arriba: de enero a octubre, noviembre es igual que sábado y diciembre igual que domingo (Luz, 2010).



<https://goo.gl/0A16j8>

JUEGO 9: "EL PATIO DE MI CASA"

Esta es una ronda infantil interacción social entre todo el grupo de compañeros asegurando ambientes armónicos, la concentración, y la agilidad, así muy conocida que facilita la como la coordinación viso motor.

Objetivo de Aprendizaje:

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

Destreza a desarrollar:

- Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.

Instrucciones:

- Se requiere de un mínimo de 5 niños, se toman de las manos y forman un círculo.
- Empiezan a girar mientras cantan y siguen las indicaciones que da la misma canción.



<https://goo.gl/1KmqQZ>

Que si tu no me quieres
Otro novio me querrá.
D, L, J, K
L, L, M, N
Que si tu no me quieres
Otro novio tendré yo.
Agáchate y vuélvete agachar
Que los agachaditos no
Saben

<https://goo.gl/4b6Tmy3>

- En ese momento los niños se sueltan las manos y forman parejas, el que se quede solo(a) al finalizar el juego deberá realizar una penitencia.

Nombre del juego: El patio de mi casa.	Materiales: Ninguno.
Nivel de dificultad: Fácil.	Número de participantes: Mínimo cinco.
Subnivel: Dos	Edad: 4 años.



<https://goo.gl/4tn3iv>

El patio de mi casa
es muy particular,
Cuando se llueve se moja
Como los demás.
Agáchate y vuélvete agachar

Que los agachaditos no
Saben bailar.
D, L, J, K
L, L, M, N



bailar.

JUEGO 10: "PERROS Y VENADOS"

Es un juego tradicional muy divertido, que permite a los niños y niñas interactuar de manera divertida con sus pares, afianzando el vínculo afectivo y social, desarrollando altos niveles de compañerismo y trabajo en equipo.

Objetivo de Aprendizaje:



<https://goo.gl/CgPC4Y>

Destreza a desarrollar:

- Proponer juegos construyendo sus propias reglas interactuando con otros.

Instrucciones:

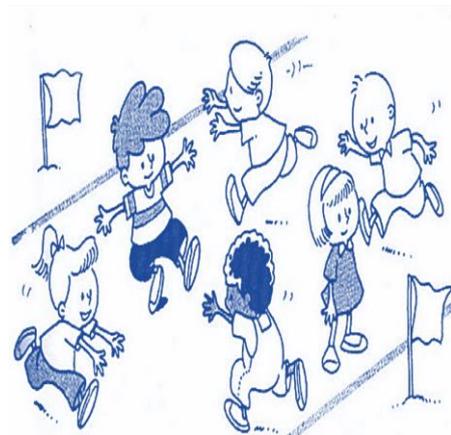
- Se requiere de un espacio amplio.
- Se divide en dos grupos, unos harán el papel de perros y otro el de venados.
- Se dibujan dos cuadrados en el piso, con una distancia de tres metros mínimo que simularan ser las jaulas.
- En las jaulas estarán los venados y se cruzarán de jaula en jaula indistintamente evitando ser atrapados por los perros.
- Los perros deberán tratar de atrapar a todos los venados.
- Si un venado es atrapado por un perro automáticamente se convertirá en perro.
- El último venado que quede en la jaula será el ganador (El Comercio, 2009).

Nombre del juego: Perros y venados.	Materiales: Tizas de colores.
Nivel de dificultad: Bajo.	Número de participantes: Mínimo 6.
Subnivel: Dos	Edad: 4 años.

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.



<https://goo.gl/sfQja0>



<https://goo.gl/T0M6QR00>

UNIDAD



3

<https://goo.gl/aEp6ac>

NIVEL DE INTERACCIÓN SOCIAL

Este nivel permite a los niños y niñas relacionarse con mayor facilidad con su entorno, es un importante aspecto que contribuye con el desarrollo de habilidades, actitudes y experiencias que sin duda influirán en su adaptación al medio y seguridad de sí mismo. Según Vigotsky "los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida"
(Regader, s/a).

JUEGO 11: "LA RAYUELA"

Se trata de un juego que ayuda a los niños a aprender y escribir los números y despierta sus habilidades como contar, razonar y mejora su equilibrio. La secuencia numérica que se requiere para jugar a la rayuela anima a los niños a desarrollar el pensamiento lógico matemático. Los saltos que los niños tendrán que dar, les aportará una mayor agilidad, coordinación y fuerza. Es un juego que ayuda al desarrollo motor y social de los niños y niñas (Guía Infantil, 2015).



Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

<https://goo.gl/00K4050>

Destreza a desarrollar:

- Incrementar su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad.

Instrucciones:

<https://goo.gl/aYKmb0>

- Con una tiza, dibuja un diagrama compuesto por 8 cuadros, luego escribe el número del 1 al 8, con diversos colores de tiza. Puedes hacer una rayuela mayor o menor, dependiendo del tamaño y las capacidades de los niños.
- En continuación, hay que empezar a jugar, el niño debe estar de pie detrás del primer cuadro, y lanza la moneda, piedra u objeto pequeño. La casilla donde caiga será el lugar donde el niño no puede pisar.



<https://goo.gl/xcsV00>

El niño comenzará el circuito con un salto a la pata coja (si sólo hay un cuadro) o dos pies (si el cuadro es doble). El objetivo es, ir pasando la piedra de cuadro en cuadro hasta el número 8 y volver.

Si el niño se cae o la moneda u objeto sale de cuadro, será el turno del siguiente jugador.

También se puede innovar en este juego. Se puede hacer la rayuela con diferentes formatos para facilitar u obstaculizar el juego. Cuenta la creatividad (Guía Infantil, 2015).

Nombre del juego: 🎲 La Rayuela.	Número de participantes: 🎲 Mínimo 6.
Nivel de dificultad: 🎲 Alto.	Subnivel: 🎲 Dos.
Materiales: 🎲 Tizas de colores. 🎲 Una moneda.	Edad: 🎲 A partir de 4 años.

Objetivo de aprendizaje:



JUEGO 12: "EL FLORÓN"

Este juego es muy divertido, y era practicado por las abuelitas, en diferentes provincias se juega con ciertas variaciones. Es un recurso muy útil para desarrollar valores en los infantes, la docente puede realizar las variaciones según lo requiera para su planificación.

Objetivo de Aprendizaje:



<https://goo.gl/2kf0Uz>

Instrucciones:

-  Se ubica a los niños sentados en círculo puede ser en el aula o en el patio.
-  La docente toma el objeto con sus manos y todos los niños juntan sus manos sin permitir que el compañero vea lo que tiene entre ellas.
-  La docente pasa sus manos por medio de las manos de los alumnos mientras canta la siguiente canción.

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

Destreza a desarrollar:

 Incrementar su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad.



<https://goo.gl/4g2m5y>

*El florón que está en mis manos
De mis manos ya paso
Las monjitas Carmelitas
Se fueron a Papayán
A buscar lo que han perdido
En medio del arrayán
¿Dónde está el florón?*

-  Al terminar la canción la docente le pregunta al niño en el cual se quedó ¿Dónde está el florón? Y el niño tiene que adivinar cuál de sus compañeros tiene el florón en este caso el objeto.
-  Si el niño no acierta al finalizar la actividad realizaran una penitencia, a fin de hacer más divertida la dinámica (Vintimilla, 2016).

JUEGO 13: "BAILE DE LA SILLA"

Nombre del juego: 🌸 El baile de la silla.	Materiales: 🌸 Sillas. 🌸 Música.
Nivel de dificultad: 🌸 Medio.	Número de participantes: 🌸 Indistinto.
Subnivel: 🌸 Dos	Edad: 🌸 4 años.

Los juegos tradicionales para niños son una excelente actividad para llevar a cabo durante las fiestas y los eventos infantiles. La diversión y el entretenimiento de los niños es el principal objetivo de estos pasatiempos, entre los que se encuentra el juego de las sillas (Oliver, S/A).

Objetivo de Aprendizaje:

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

Destreza a desarrollar:

- 🌸 Incrementar su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad.



<https://goo.gl/a5KPyR>

Instrucciones:

- 🌸 Según el número de niños se ubican las sillas menos una.
- 🌸 Los niños se ubican en fila y empiezan a bailar al son de la música.
- 🌸 Se debe rodear todas las sillas según como estén ubicadas.
- 🌸 Al parar la música todos los niños deben buscar una silla y sentarse.
- 🌸 El niño que se quede sin silla será eliminado. Al finalizar gana el niño que se quede con una silla (Oliver, S/A).



<https://goo.gl/3Y70go>

JUEGO 14: "LAS COMETAS"

Las cometas son artefactos voladores hechos de tela, papel o plástico con una estructura de madera o una especie de metal ligero, esa podría ser la más obvia definición de una cometa, pero para quienes cada agosto ven como el cielo se llena de colores y se toman los parques para elevarlas, estos artefactos se transforman en símbolos de alegría, libertad y diversión y dejan de ser una simple estructura de papel y madera (Universaria, 2010).

Nombre del juego: 🎯 Las cometas.	Materiales: 🎯 Papel cometa. 🎯 Hilo grueso o piola blanca. 🎯 Tijera. 🎯 2 Carrizos. 🎯 Goma.
Nivel de dificultad: 🎯 Alto.	Número de participantes: 🎯 Indefinido.
Subnivel: 🎯 Dos	Edad: 🎯 De 4 años en adelante.



Objetivo de Aprendizaje:

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

<https://google/Cj3n9>

Destreza a desarrollar:

- 🎯 Incrementar su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad.

Instrucciones:

- 🎯 Coge un cuchillo y empieza a recortar las dos varillas a la misma longitud evitando astillarlas.
- 🎯 Coloca en forma de cruz y átalas con un nudo en el centro.
- 🎯 Ata el hilo a uno de los brazos de la cruz; luego, coge otro trozo de hilo y atarlo al otro brazo. Procura que los hilos mantengan la misma distancia del centro. Ata los dos hilos procurando que mantengan la misma distancia. Así al estirarlo estos formarán un triángulo isósceles.
- 🎯 Recorta el papel de seda formando un rombo, de manera que la superficie del papel tape las varillas. Verte pegamentos a largo de las varillas y engánchalas sobre el papel de seda.
- 🎯 Para confeccionar la cola del cometa, cogerás otro trozo de papel de seda. Recórtalas en tiras larga. Coge pegamento y engánchala las tiras en la parte inferior de la cometa.
- 🎯 Necesitarás la ayuda de un compañero que la sujete. Luego estirarás el hilo a una distancia de 5 metros.
- 🎯 Luego, empieza a correr hasta que se termine el hilo y la cometa empiece a dar un tirón y hacia arriba.
- 🎯 Verás cómo tu imponente cometa surca el cielo. A medida que sueltes el hilo, ella volará más alto. Trata de llevar a tu pequeño a un lugar despejado, pues la cometa al volar puede engancharse en los árboles, o en el peor de los casos en los cables de luz (Cuidado Infantil, S/A).



<https://google/wdvh0f>

JUEGO 15: "AL FON FIN"

Este es un juego muy sencillo que permite a los pequeños crear sus propias reglas, para mantener un ambiente armónico y desarrollar el juego de manera divertida. El juego consiste en no permitir que el compañero toque su mano cuando finalice la canción, esto favorece la concentración y los reflejos de los infantes.

Nombre del juego: 🎮 Al Fon Fin.	Materiales: 🎮 Ninguno.
Nivel de dificultad: 🎮 Bajo.	Número de participantes: 🎮 Indefinido.
Subnivel: 🎮 Dos	Edad: 🎮 De 4 años en adelante.

Objetivo de Aprendizaje:



<https://goo.gl/SFYmD>

Destreza a desarrollar:

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

Incrementar su campo de interrelación con otras personas a más del grupo familiar y escolar interactuando con mayor facilidad.

Instrucciones:

- 🌸 Todos los participantes se sientan en círculo y se toman de las manos, una palma sobre la otra con sus vecinos.
- 🌸 Inicia un participante dando la primera palmada a su vecino, así se pasarán de palmada a palmada con la siguiente canción:
*Al fon fin fon fin colorado, al fon fin colorín,
academia de zafarí, fas fes fis fos fus.*
- 🌸 Cada sílaba tiene que coincidir con cada palmada que den los participantes.
- 🌸 Cuando se termine la canción, a quien le toque el FUS, deberá lograr dar la palmada al otro compañero, si lo toca, sale del juego, si no lo toca continua en el círculo. Variante: Se puede alargar a la canción de la siguiente forma:

*Al fon fin fon fin colorado, al fon fin colorín,
academia de zafarí, fas fes fis fos fus,
plátano amarillo
tomate colorado
que salga la niña
que tiene enamorado
y si no lo tiene
que salga el chapulín colorado.*



<https://goo.gl/D1x3Cm>

- 🌸 Para poder hacer esto dependerá de la predisposición al juego, y claro, si ya lo han entendido de la forma original (GUERRA, 2011).

UNIDAD



4

<https://goo.gl/kYTf9c>

NIVEL DE INCLUSIÓN

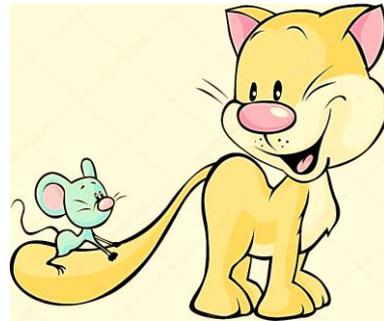
Este nivel permite a los niños y niñas interactuar de manera adecuada con todos sus pares, sin discriminación de ningún tipo, aceptando las diferencias y características propias de cada persona, el infante sabrá que, aunque todos somos distintos merecemos el mismo respeto y aceptación que los demás, por lo cual facilita el fortalecimiento de valores.

JUEGO 16: "EL GATO Y EL RATÓN"

Nombre del juego: 🐱 El gato y el ratón.	Materiales: 🐱 Ninguno.
Nivel de dificultad: 🐱 Medio.	Número de participantes: 🐱 Indefinido.
Subnivel: 🐱 Dos	Edad: 🐱 De 4 años en adelante.

Es uno de los juegos tradicionales más conocidos, y a pesar del pasar de los años este juego sigue causando la misma emoción y entusiasmo en los chicos y grandes que los practican.

Objetivo de Aprendizaje:



<https://goo.gl/1muY7y>

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

Destreza a desarrollar:

- 🐱 Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros.

Instrucciones:

- 🐱 Los niños y niñas forman un círculo tomados de las manos. Se elige a un jugador que será el gato y otro que será el ratón.
- 🐱 El ratón queda en el centro del círculo y el gato fuera del mismo. Repiten el siguiente diálogo entre el gato y el ratón.

¡Ratón, ratón!
¿Qué quieres gato ladrón?
¡Comerte quiero!
¡Cómeme si puedes!
¡Estas gordito! ¡Hasta la punta de mi rabito!

- 🐱 Al finalizar el diálogo el ratón debe salir del círculo y empezar a correr.

- 🐱 Mientras el gato intenta todo por atrapar al ratón.

- 🐱 Los niños que forman el círculo tratan de ayudar al ratón y evitan que el gato ingrese y lo atrape.

- 🐱 El juego termina cuando el ratón es atrapado y luego el juego se reinicia con otro "gato" y otro "ratón" (CULKOTUNKA, 2011).



<https://goo.gl/9d77i7>

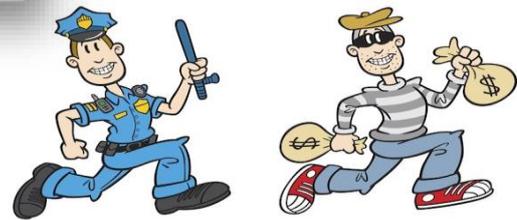
JUEGO 17: "CHULLAS Y BANDIDOS"

Nombre del juego:  Chullas y bandidos.	Materiales:  Ninguno.
Nivel de dificultad:  Medio.	Número de participantes:  Indefinido.
Subnivel:  Dos	Edad:  De 4 años en adelante.

El juego consiste en formar dos bandos, los bandidos o ladrones se escondían, y los policías o chullas los tenían que encontrar, cada vez que encontraban a un ladrón lo llevan a la cárcel. El juego acababa cuando se cogían a todos los ladrones (García, 2011).

Objetivo de Aprendizaje:

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.



<https://goo.gl/jtM2CT3>

Habilidad a desarrollar:



<https://goo.gl/5Cky5T>

 Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros.

Instrucciones:

-  Unos harán el rol de bandidos y otro de chullas.
-  Utilizarán granitos de maíz, frejol o cualquier grano seco que hará la función de balas.
-  Los chullas tratarán de atrapar a todos los bandidos posibles.
-  El jugador que sea tocado por cualquier grano estará herido y deberá votarse al piso.
-  El equipo que logre quedar con más integrantes gana.



<https://goo.gl/5D6jnx>

JUEGO 18: "SAN BENDITO"

Este es uno de los juegos tradicionales, que sin duda alguna lo recordamos como parte de nuestra infancia, en donde la diversión se concentraba en los diversos barrios cuando caía la tarde y una gran cantidad de niños que salía de un agotado día de clases, soltaban sus maletas y se apresuraban a reunirse en las plazas o parques para empezar los juegos, los cuales tenían un eco de risas y pequeños rasos que chocaban contra el pavimento. el estentreo acababa apenas el sol se ocultaba y voces maternas preocupadas emergían por las ventanas y en una suerte casi de entelequia llegaban a oídos del infante correcto (Pérez, 2015).

Nombre del juego: 🎲 San Bendito.	Materiales: 🎲 Ninguno.
Nivel de dificultad: 🎲 Medio.	Número de participantes: 🎲 indefinido.
Subnivel: 🎲 Dos	Edad: 🎲 De 4 años en adelante.



<https://goo.gl/0k1d0k>

Objetivo de Aprendizaje:

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

Habilidad a desarrollar:

Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros.



<https://goo.gl/5a7iy8>

Instrucciones:

🌸 Los niños se sientan uno junto a otro formando una cadena sobre una grada.



<https://goo.gl/8k3Q7F>

🌸 Se designa a uno de los participantes para que representen a San Bendito y a otro de ello para "diablito".

🌸 San Bendito va a dar un paseo, pero con anterioridad aconseja a los niños que no se muevan y nombra a un vigilante. Desea a su regreso, encontrarlos en el mismo lugar a todos. El diablo aprovecha la ocasión y comienza a preguntarles:

¿Quieren pan? ¿Quieren helado?
¿Quieren caramelos? ¿Quieren chicles?
¿Quieren fruta?, etc.

🌸 Las preguntas las hace a todos y los niños deben responder ¡No! el diablito se cansa de largo interrogatorio y selecciona a uno de los niños para sacarlo del grupo entonces en coro gritan los niños:

¡San Bendito, San Bendito,
me lleva el diablito!

🌸 San Bendito avanza despacito, cojeando y en este tiempo el diablito lleva uno a uno a los niños o niñas.

🌸 Al final "carga" también a San Bendito (Pérez, 2015).

JUEGO 19: "LA GUARACA"

Este juego se practica de manera distinta en algunos países y regiones del Ecuador, es muy sencillo de realizar, consiste en estar alerta al más mínimo movimiento del compañero para evitar ser alcanzado por la Guaraca, el participante que es perseguido debe correr y evitar que la guaraca lo alcance hasta poder retornar a su puesto (Cevallos, 2015).

Nombre del juego: 🌟 La Guaraca.	Materiales: 🌟 Bufanda.
Nivel de dificultad: 🌟 Alto.	Número de participantes: 🌟 Indefinido.
Subnivel: 🌟 Dos	Edad: 🌟 De 4 años en adelante.



<https://goo.gl/826T7X>

Objetivo de Aprendizaje:

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

Destreza a desarrollar:

Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros.

Instrucciones:

- 🌟 Se colocan sentados en círculo y con las manos hacia atrás y mirar hacia adelante y sin voltear. Uno de los participantes, quien dirige el juego sostiene en sus manos una bufanda la cual tiene el nombre de "guaraca"
- 🌟 Recorriendo el círculo repetirá "Nadie mire para atrás porque anda la Guaraca". El que dirige repetirá de dos a cuatro veces y en el momento menos inesperado suelta y entrega a uno de los jugadores en las manos que están hacia atrás.
- 🌟 En ese momento el jugador se levanta y el otro jugador que se encuentra en el lado derecho se levanta en el mismo lado y los dos corren en el mismo sentido en círculo, el jugador que no tiene la Guaraca debe tratar de correr lo más pronto posible para que la Guaraca no toque su cuerpo ya que el otro jugador intentará en lo posible de tocar alguna parte del cuerpo del otro jugador.
- 🌟 Quien llegue primero a su puesto de inicio sin que le roce la Guaraca gana el juego y el que llegue segundo continuará con el juego corriendo en círculo y repitiendo.
"NADIE MIRE PARA ATRÁS PORQUE ANDA LA GUARACA,
NADIE MIRE PARA ATRÁS POR QUE ANDA LA GUARACA....."
- 🌟 El juego finalizará cuando todos hayan hecho el recorrido de la guaraca (Cevallos, 2015).



<https://goo.gl/F7K5A30>

JUEGO 20: "CAZADORES Y VENADOS"

Nombre del juego: 🌸 Cazadores y Venados.	Materiales: 🌸 Ninguno.
Nivel de dificultad: 🌸 Medio.	Número de participantes: 🌸 Indefinido.
Subnivel: 🌸 Dos	Edad: 🌸 De 4 años en adelante.

Este juego permite desarrollar percepción, concentración, agilidad, resolución de problemas, trabajo en equipo, creación de estrategias, eficiencia, compromiso, logro de objetivos entre otras habilidades que formaran líderes.

Objetivo de Aprendizaje:

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.



<https://goo.gl/1meDgz>



<https://goo.gl/B6P4Z00>

Destreza a desarrollar:

🌸 Respetar las diferencias individuales que existe entre sus compañeros como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, estructura familiar, entre otros.

Instrucciones:

- 🌸 Del grupo se escoge 6 o 7 niños y se les denomina cazadores. A los restantes, venados.
- 🌸 Los cazadores persiguen a los venados hasta tocarles.
- 🌸 Al momento que son tocados deben sentarse y ponerse en posición cuadrúpeda;



<https://goo.gl/6wM4kn>

- 🌸 Los venados que se encuentran en esta posición esperan ser salvados; esto se logra cuando otro venado salta sobre él.
- 🌸 Se consideran ganadores los cazadores, cuando eliminan a todos los venados.
- 🌸 Los venados ganan si no son atrapados dentro del tiempo convenido (GUERRA, 2011).

UNIDAD



5

<https://goo.gl/EbujXU>

NIVEL DE EMPATÍA

Este nivel afianza el vínculo afectivo de los pequeños con sus pares, puesto que si se relaciona de manera correcta demostrará preferencia por estar la mayor cantidad con un amigo en especial, con el que tendrá más afinidad. La empatía ayuda a que permite que los infantes se ayuden entre sí, y muestran preocupación por los demás.

JUEGO 21: "LA SOGA"

Nombre del juego: 🌸 La sogá.	Materiales: 🌸 Una sogá.
Nivel de dificultad: 🌸 Alto.	Número de participantes: 🌸 Indefinido.
Subnivel: 🌸 Dos	Edad: 🌸 De 4 años en adelante.

Este juego contribuye con el desarrollo e nociones, el fortalecimiento de la motricidad gruesa, el equilibrio, la coordinación, así como las relaciones sociales, el valor del respeto, la motivación y la perseverancia.

Objetivo de Aprendizaje:



<https://goo.gl/0M13Dir>

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.



<https://goo.gl/44C5df>

Destreza a desarrollar:

🌸 Demostrar preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatías más estables.

Instrucciones:

🌸 Dos niños toman de los extremos de la sogá para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella y se acompañan los saltos al ritmo de:

"Monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada, estudiante, actriz".

🌸 Se supone que, si perdió a la pronunciación de monja, ella será religiosa o si coinciden con la pronunciación de casada, ella se casará, etc. y pasa a batir la sogá.

🌸 Variante: También se puede saltar al ritmo de

*"osito, osito, date la vuelta,
osito osito mira al cielito,
osito osito tócate el calzaño,
osito osito salta en un pie"*

🌸 Y deben hacer lo que la canción dice mientras saltan.

🌸 El que topa la sogá pierde y pasa a batir la sogá (CUEKOTUWIK, 2011).

JUEGO 22: "DECLARO LA GUERRA"

Un juego que se transmite de generación en generación, incentiva la cooperación y el valor de solidaridad. El juego consiste en tirar una pelota al aire y decir "declarar la guerra" a un país, fruta, color, ciudad. El resto de participantes están alrededor a la espera de que nombre el país (por ejemplo, Alemania). Quien es Alemania tiene que cogerla mientras el resto escapa. Luego tiene que intentar darles con la pelota. Y así vuelve a empezar el juego.

Nombre del juego: 🌍 Declaro la Guerra.	Nivel de dificultad: 🌍 Medio.
Número de participantes: 🌍 Indefinido.	Materiales: 🌍 Pelota. 🌍 Tizas de colores.
Subnivel: 🌍 Dos	Edad: 🌍 De 4 años en adelante.



<https://goo.gl/gF2uyE>

Objetivo de Aprendizaje:

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

Destreza a desarrollar:

🌍 Demostrar preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatías más estables.

Instrucciones:

- 🌍 Cada uno de los participantes tiene que escoger un color para empezar a jugar.
- 🌍 Una vez ha escogido el color cada uno, el que empieza coge la pelota y lanza la pelota al aire lo más alto posible mientras dice: "Declaro la guerra a..." (nombra un color).

- 🌍 Todos tienen que alejarse de la pelota, excepto aquel color que han nombrado, que tiene que coger la pelota y decir: ¡Alto! En ese momento, quienes estén corriendo tienen que pararse.



- 🌍 El que tiene la pelota podrá dar tres pasos para acercarse a su objetivo (alguno de los otros participantes). Una vez que ha dado los tres pasos tendrá que tratar de darle con la pelota sin que el otro la coja. Si le apunta y le llega o le toca al otro declarar la guerra (Cuidado Infantil, S/A).

<https://goo.gl/l8sOm4>



JUEGO 23: "TRES EN RAYA"

Nombre del juego: Tres en raya.	Materiales: Hojas. Lápiz Cartulina de colores. Tijera. Cartón. Goma.
Nivel de dificultad: Medio.	Número de participantes: indefinido.
Subnivel: Dos	Edad: De 4 años en adelante.

El permitirá que los pequeños desarrollen la habilidad de análisis y concentración, pero fundamentalmente tiene por objeto fortalecer la relación de los infantes con sus pares.

Objetivo de Aprendizaje:

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.



<https://goo.gl/63kT02>

Destreza a desarrollar:

Mostrar preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatías más estables.

Instrucciones:

- Se coloca un a cuadrícula en una hoja o una tabla con 9 espacios.
- Solo debe colocar un símbolo por turno.
- En caso de que el jugador haga trampa el ganador será el otro.
- Se debe conseguir realizar una línea recta o diagonal por símbolo.



<https://goo.gl/nW9E4B>

JUEGO 24: "PIEDRA PAPEL O TIJERA"

Es un juego infantil corto que se practica desde hace mucho tiempo para definir quien realiza una u otra cosa, es un juego de manos en el que existen tres elementos. La piedra que vence a la tijera rompiéndola, la tijera que vence al papel cortándolo y el papel que vence a la piedra envolviéndola, dando lugar a un círculo o ciclo cerrado que caracteriza al juego.



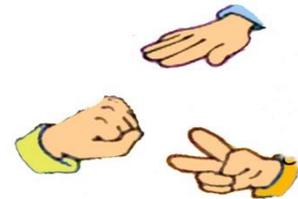
<https://google/EsjDsR4>

Objetivo de Aprendizaje:

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

Destreza a desarrollar:

- 👤 Demostrar preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatías más estables.



Instrucciones:

<https://google/39f0Z5e>

- 👤 Participan dos jugadores y el juego se desarrolla con las manos.
- 👤 Piedra: un puño cerrado. Papel: todos los dedos extendidos, con la palma de la mano de lado, mirando hacia abajo o hacia arriba; en algunas variantes, se coloca la mano en forma de garra o bolsa envolvente. Tijera: dedos índice y corazón extendidos y separados formando una "V".

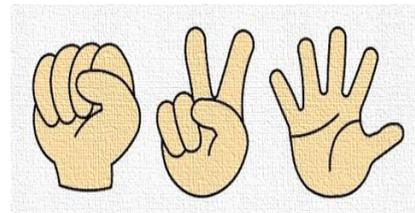
- 👤 El objetivo es vencer al oponente seleccionando el arma que gana, según las siguientes reglas:

La piedra aplasta la tijera. (Gana la piedra.)

La tijera corta el papel. (Gana la tijera.)

El papel envuelve la piedra. (Gana el papel.)

- 👤 En caso de empate (que dos jugadores elijan el mismo elemento o que tres jugadores elijan cada uno un objeto distinto), se juega otra vez. A veces, esto se repite hasta que uno de los jugadores gana dos veces de tres, o tres de cinco, según se haya acordado previamente, y será entonces el vencedor del juego (wikipedia, 2017).



<https://google/4BRU7Z>

JUEGO 25: "LOS YOYOS"

Este divertido juguete está compuesto por dos discos de madera, plástico o metal unidos por un pequeño eje central. Una cuerda va atada a este eje y se enrolla para iniciar el juego. El movimiento básico del yoyo consiste en dejarlo caer desenrollando la cuerda sostenida por el otro extremo en un dedo de la mano y luego hacerlo volver a subir, enrollando nuevamente el cordel.

Nombre del juego: ☛ El Yoyo.	Materiales: ☛ Un yoyo. ☛ Una piola.
Nivel de dificultad: ☛ Alto.	Número de participantes: ☛ Indefinido.
Subnivel: ☛ Dos	Edad: ☛ De 4 años en adelante.



Objetivo de

Aprendizaje:

Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.

Destreza a desarrollar:

Demostrar preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatías más estables.

<https://goo.gl/4a0z1V9j>

Instrucciones:

- ☛ El juego consiste en hacer girar el yoyo, subiendo y bajando el juguete. Este movimiento repetido fortalece en las personas la coordinación motora y la concentración. El jugador sujeta el yoyo con una argollita que se hace en el extremo de la cuerda.
- ☛ Con cuidado enrolla bien la cuerda entre los dos discos, y con destreza lanza el yo-yo para que solito gire sobre sí mismo y comience a subir y bajar. Existen varias formas de hacer girar el yoyo y para su ejecución se requiere de habilidad. Entre las modalidades de juego están las siguientes:
- ☛ El columpio consiste en lanzar el yoyo para que gire sobre sí mismo, se sujeta la cuerda a la mitad para lograr que la misma adquiera la forma de un triángulo y el yo-yo cuelgue o se columpie a la mitad, sin perder su movimiento giratorio sobre sí mismo.
- ☛ Posteriormente se estira la cuerda y el yo-yo continúa bailando.
- ☛ El perrito consiste en lanzar el yo-yo, tratando de que continúe girando sobre sí mismo, pero desplazándose como si la persona tuviera un perrito sujeto de una cuerda.
- ☛ El dormilón se logra cuando al lanzar con fuerza el yo-yo, este mantiene su movimiento giratorio, pero sin subir ni bajar. Cuando la persona lanza en el aire el yoyo a la altura de los hombros, y logra mantener el movimiento de enrollado y desenrollado (Díaz Fb. , s/a).



<https://goo.gl/9o9Tjy>



<https://goo.gl/Qq76j4>

UNIDAD



6

<https://goo.gl/bmK8Na>

NIVEL DE INICIATIVA

Este nivel permite a los niños y niñas desarrollar responsabilidad y autonomía, a medida que van creciendo sus experiencias incrementan y su campo de aprendizaje es más extenso, para lo cual es necesario permitir a los infantes que no teman a equivocarse y que sean más seguros de sí mismos y de sus capacidades para que tengan facilidad de resolver los conflictos que se le presentan.

JUEGO 26: "EL PAN QUEMADO"

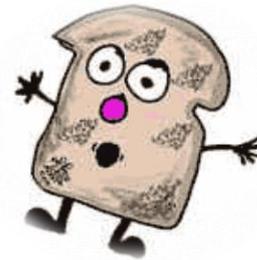
Nombre del juego: 👤 El pan quemado.	Materiales: 👤 Un pañuelo.
Nivel de dificultad: 👤 Bajo.	Número de participantes: 👤 Indefinido.
Subnivel: 👤 Dos	Edad: 👤 De 4 años en adelante.

Este juego es tradicional en Ecuador específicamente en Cayambe donde surge su origen. En el año 80 era donde más se juega entre niños de 4 a 12 años era un juego típico en su momento. En la actualidad casi no se da este juego son pocos pueblos por los sus alrededores de Cayambe se conserva un poco su

tradicional pero ya en la ciudad de Quito y Guayaquil que son las más grandes casi no se da estos juegos (Maria, 2015).

Objetivo de Aprendizaje:

Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.



<https://goo.gl/RzXV9E>

Destreza a desarrollar:

- 👤 Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.

Instrucciones:

- 👤 El grupo debe elegir al niño o niña que comenzara el juego. Este esconde un pañuelo torcido y anudado que servirá para azotar.
- 👤 En secreto lo conocen todos a excepción de uno que se encontrará alejado del grupo y que tendrá la función de adivinador. Este niño adivinador es llamado por el grupo y empezará a buscar el látigo de tela tan pronto como es interrogado: ¿En dónde está el pan quemado?

👤 Cuando está lejos del pañuelo anudado los demás dicen: ¡Frío, frío, frío!...



<https://goo.gl/C6na4s>

👤 Cuando está cerca del pañuelo anudado el grupo dice: ¡Caliente, caliente, caliente!...

👤 Cuando el niño adivinador ha encontrado el pañuelo anudado, el grupo dice: ¡Quemado, quemado, quemado!... Y el niño con el pañuelo anudado perseguirá a sus compañeros y al primero que sea tocado con el (pañuelo anudado) será quien lo reemplace, comenzando el juego nuevamente.

JUEGO 27: "LAS OLLITAS"

Este juego es tradicional en Ecuador, tenía como finalidad unir a las familias e integrar a los niños con sus compañeras, consiste en que los niños se colocan en cuquillas y cruzan sus brazos por debajo de las piernas adoptando la posición de una olla o canasta para que sus dos compañeros puedan mecerlo.

Objetivo de Aprendizaje:



<https://goo.gl/nS7Q6A>

Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.

Destreza a desarrollar:

Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.

Instrucciones:

Las ollitas, consiste en balancear a una persona que se pone en posición de cuclillas agarrado sus manos entre las piernas. Cada niño niña se le pone el nombre de un objeto de cocina.

Se escogen dos personas, un vendedor y un comprador, se establece el siguiente diálogo:

COMPRADOR: Pum, pum

VENDEDOR: ¿Quién es?

COMPRADOR: Yo

VENDEDOR: ¿Qué desea?

COMPRADOR: Un sartén

VENDEDOR: Mire esta nuevito

COMPRADOR: ¿Cuánto cuesta?

VENDEDOR: Veinte sucres

COMPRADOR: Le doy diez

VENDEDOR: Bueno lleve



<https://goo.gl/00Qc77>

Entonces el vendedor y el comprador se encargan de balancearlo cantando los meses del año (enero, febrero, marzo, etc.) hasta cuando resista el objeto de cocina y así se sabe que tan bueno es.

Una vez que ha terminado con los objetos de cocina el vendedor y comprador se van a misa (Trejo, 2016).

JUEGO 28: "LA CARRETILLA"

Nombre del juego: La carretilla.	Materiales: Ninguno.
Nivel de dificultad: Medio.	Número de participantes: indefinido.
Subnivel: Dos	Edad: De 4 años en adelante.

Este juego ayuda a la coordinación y el control del cuerpo (el carretillero debe tener cuidado de no ir demasiado deprisa, para evitar que el niño que hace de carretilla se golpee contra el suelo). Además, ayuda a aprender las nociones básicas de velocidad y fuerza. Fortalece la musculatura del torso y los brazos y ayuda a los niños a establecer relaciones de confianza y trabajo en equipo, ya que el éxito no sólo depende de uno (Calvo, s/a).

Objetivo de Aprendizaje:

Demstrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.

Destreza a desarrollar:

Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.

Instrucciones:

- Agrupados en parejas y tras una línea de salida donde se ubican uno tras otro, el de adelante se pone en posición plancha y el de atrás le toma de las piernas.
- A la voz del profesor todos parten hasta una marca preestablecida, donde se cambian de función y regresan.
- No pueden desplazarse si no sostienen las piernas de su compañero.
- Gana aquella pareja que llega primero. (SILMBAJIA, 2011).



<https://goo.gl/30rb5z>

JUEGO 29: "EL BALERO"

El balero es un tipo de juguete tradicional de madera de diversos tamaños y formas y es torneado artesanalmente. Consiste de una vara gruesa de aproximadamente 20 a 25 cm de alto y a la que en un extremo se talla para que tenga una superficie cóncava y el otro extremo debe tener un borde puntiagudo. En una manila de 25 cm de largo se sujeta en un extremo la vara y en otro una bola de madera. Para este juego se requiere coordinación entre el movimiento manual y la vista. Se trata de insertar con habilidad la bola en el borde puntiagudo o en el borde cóncavo. El juego puede ser ejecutado de manera individual o realizarse una competencia para ver quién en un número de tiros previamente establecido logra insertar mayor número de veces la bola (Díaz F., s/a).

Nombre del juego:	Materiales:
 El Balero.	 Balero.
Nivel de dificultad:	Número de participantes:
 Alto.	 Indefinido.
Subnivel:	Edad:
 Dos	 De 4 años en adelante.



Objetivo de Aprendizaje:

Demstrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.

Destreza a desarrollar:

Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.

<https://goo.gl/K9S9jc>



<https://goo.gl/uUm87N7>

Instrucciones:

-  El tamaño del juguete no debe ser muy grande para el niño, la cuerda no debe ser ni muy corta ni muy larga, proporcional a las dimensiones del juguete. es muy importante que la cuerda sea bien resistente y esté bien anudada en sus dos extremos, para evitar que se zafe. Al boleear el juguete, supervisar la precaución del niño en su cuerpo y el de los que tiene alrededor por evitar contusiones con el mazo, procurar jugar en espacios abiertos lejos de objetos frágiles.
-  El balero se maneja manualmente por ensayo-error hasta incrustar la vara del impulsador en el hueco del mazo. El proceso es como se describe: con la mano hábil se sostiene el impulsador de forma vertical del que cuelga por un cordón el mazo boca abajo. La tirada inicial, de aprendizaje, consistirá siempre en elevar el mazo de manera vertical y mover el impulsador adecuadamente hasta que el eje incruste en el hueco del mazo.
-  Luego en etapa más desarrollada, con el movimiento del brazo el emboque comenzará a adquirir un movimiento oscilante, con lo que el mazo debe ser lanzado al aire y en un momento específico se le da un tirón, con la idea de que el mazo sea el que incruste en el palito o vara del impulsador. esto se conoce como el "emboque". Se puede jugar a puntos establecidos. Gana quien haga más emboques acertados ininterrumpidamente o bien quien logre más puntos en un tiempo establecido equitativamente (Brganda, 2009).

JUEGO 30: "LAS FRUTAS"

Nombre del juego: 🎮 El juego de las frutas.	Materiales: 🎮 Una bufanda o pañuelo.
Nivel de dificultad: 🎮 Bajo.	Número de participantes: 🎮 Indefinido.
Subnivel: 🎮 Dos	Edad: 🎮 De 4 años en adelante.

El juego ayuda a los niños a comprender el mundo que los rodea, el juego adquiere una vital importancia para el desarrollo del niño, no hay que dar grandes enseñanzas, ellos encuentran las formas de jugar, los adultos estamos al lado de los niños, para apoyarlos e incentivarlos a que jueguen.



<https://goo.gl/TenmtP>

Objetivo de Aprendizaje:

Demstrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.

Destreza a desarrollar:

Colaborar en actividades que se desarrollan con otros niños y adultos de su entorno.

Instrucciones:

- 🎮 A cada uno de los niños se le asigna el nombre de una fruta.
- 🎮 Efecto seguido el director del juego se queda sentado en un lugar llama a un niño y lo coloca de espaldas y con los ojos vendados.
- 🎮 Venga la manzana toque al niño en cualquier lugar del cuerpo y váyase, y se retira.
- 🎮 Si adivina el niño que esta de espaldas y con los ojos vendados el nombre del niño que hace de manzana pasa a su lugar.
- 🎮 De lo contrario el director del juego, dice otro niño, venga la frutilla toque, y así sucesivamente (Gualpa, 2014).

<https://goo.gl/fXyDk5>



UNIDAD



7

<https://goo.gl/QQ2Rzk>

NIVEL DE COMPAÑERISMO

Este nivel incrementa la interacción de los infantes, generando un ambiente armonioso y de generosidad que permita la sana convivencia entre todo el grupo, así como también el desarrollo de relaciones amistosas de solidaridad, respeto y cooperación entre todos. Fomentar el compañerismo es muy beneficioso para el trabajo en equipo y aprender de manera cooperativa dejando de lado el individualismo.

JUEGO 31: "LAS ESCONDIDAS"

El escondite es un divertido juego tradicional. No necesitas ningún material para jugar al escondite, ¡sólo mucha imaginación! El objetivo del juego del escondite es ocultarse y no ser descubierto hasta el final.

Objetivo de Aprendizaje:



<https://goo.gl/5F84Vz7h>

Destreza a desarrollar:

- Mostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno.

Instrucciones:

- Juega con al menos tres chicos. Elige un área donde desees jugar. Designa un área específica con límites claros.
- Haz que todos se reúnan alrededor de un árbol o alrededor de un elemento reconocido, el cual será la "base".

Anuncia que tú eres "eso".

- Cierra tus ojos (¡sin espiar!) y cuenta hasta 10 o cualquier número que parezca apropiado para la edad de los chicos que jueguen. Asegúrate de que el resto de los jugadores se escondan mientras tu cuenta.
- Di fuerte, "listos o no, aquí voy", cuando termines de contar. Ve y busca a los otros jugadores.
- Debes estar alerta, porque debido a que estás buscando, los otros jugadores tratan de ir a la base.
- Trata de encontrar y tocar los otros jugadores.
- Intenta, al mismo tiempo, tocar a los jugadores que corren antes de que lleguen a la base.
- Olvidate de los jugadores que llegan a la base sin ser tocados, porque están "a salvo".
- Recuerda al primer jugador que toques. A esa persona le tocará en la siguiente ronda.
- Repite tu turno si no tocas a ninguno de los jugadores y si llegan todos a salvo a la base (Casillas, 2012).



<https://goo.gl/rq0Vnh>

JUEGO 32: "LOS ENCANTADOS"

Nombre del juego: 🌟 Los encantados.	Materiales: 🌟 Ninguno.
Nivel de dificultad: 🌟 Medio.	Número de participantes: 🌟 Indefinido.
Subnivel: 🌟 Dos	Edad: 🌟 De 4 años en adelante.

Este juego de niños al aire libre hará que los pequeños se diviertan, puedan controlar su cuerpo e integrarse al grupo de amiguitos. El objetivo del juego de los encantados será que los niños huyan de las manos del "Brujo", quién los perseguirá para encantarlos.

Objetivo de Aprendizaje:

Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.

Destreza a desarrollar:

Demostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno.



<https://goo.gl/w3L8KZ>

Instrucciones:

- 🌟 Se establece el espacio de juego y se nombra a la persona que será el "brujo".
- 🌟 El tratará de tocar y encantar a los demás jugadores que correrán a su alrededor.
- 🌟 Si el brujo toca a algún jugador, este debe quedar totalmente inmobilizado hasta que alguien de su equipo llegue y lo desencante tocándolo.
- 🌟 El juego termina cuando "el brujo" haya encantado a todos y nuevamente comenzará la persecución.
- 🌟 El próximo niño que perseguirá a sus compañeros para encantarlos será aquel que el brujo tocó al final del juego (Cuidado Infantil, S/A).



<https://goo.gl/Qxhc0l>

JUEGO 33: "JUGUEMOS EN EL BOSQUE"

Nombre del juego: 🌿 Jugemos en el bosque.	Materiales: 🌿 Ninguno.
Nivel de dificultad: 🌿 Medio.	Número de participantes: 🌿 Indefinido.
Subnivel: 🌿 Dos	Edad: 🌿 De 4 años en adelante.

Es un juego muy divertido que con seguridad habrán jugado los padres de los chicos cuando eran pequeños, consiste en hacer un círculo mientras cantan repetidamente una ronda hasta cuando el lobo indica que está listo para salir y los niños empiezan a correr para evitar ser atrapado por el lobo feroz.

Objetivo de Aprendizaje:

Demostrar

actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.



Destreza a desarrollar:

Demostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno.
<https://goo.gl/rjzT7fe>

Instrucciones:

🌿 Se elige a un niño/a para hacer de Lobo, el resto de los chicos hacen una ronda y comienzan a cantar:

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (bis),

¿Qué estás haciendo lobito?

Me estoy levantando de la cama... (el niño que hace de Lobo como recién

levanta de dormir va diciendo como se va vistiendo)

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (bis),

¿Qué estás haciendo lobito?

me estoy poniendo el pantalón...

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (bis),

¿Qué estás haciendo lobito?



se

<https://goo.gl/Cx0i0M>

me estoy poniendo el saco...

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (bis),

¿Qué estás haciendo lobito?

me estoy poniendo las medias...

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (bis),

¿Qué estás haciendo lobito?



<https://goo.gl/7u3iS1>



(cuando el Lobo está listo y dice "Saliedo de mi casa" sale de su "cueva o casa" y empieza a perseguir a todos los niños. El niño que logra atrapar es quien será el Lobo en el siguiente turno) (La alfombra mágica de Marty, 2013).

JUEGO 34: "PARES O NONES"

Nombre del juego: Pares o nones.	Materiales: Ninguno.
Nivel de dificultad: Medio.	Número de participantes: Indefinido.
Subnivel: Dos	Edad: De 4 años en adelante.

Para iniciar este juego es fundamental enseñar a los niños cuáles son los números pares y los impares, por la edad en la que nos enfocamos iniciaremos con números del 1 al 8, a esta edad los niños ya reconocen ciertos números sin dificultad.

Objetivo de Aprendizaje:

Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.

Destreza a desarrollar:

Demostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno.



<https://googl/4mM7009>

¿ Pares o Nones ?



<https://googl/3LkL1Ca>

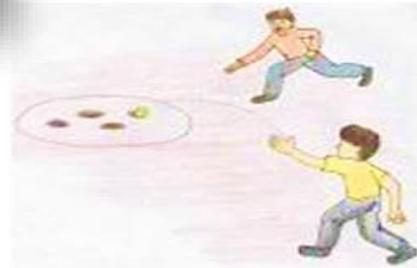
Instrucciones:

- Para empezar a jugar, uno de los jugadores escoge "pares y otro "nones".
- Con una mano a la espalda cuentan hasta tres y la sacan con cualquier número de dedos extendidos manteniendo el resto plegados.
- Se suman los dedos. Si el resultado es impar gana el que lleva "nones". Si es par, gana su compañero, que llevaba "pares".
- Se suele jugar a tres victorias, aunque se puede variar el número según la prisa del momento (Ramos, 2006).

JUEGO 35: "LOS HUEVOS DE GATO"

Nombre del juego: 🐾 Los huevos de gato.	Materiales: 🐾 Ninguno.
Nivel de dificultad: 🐾 Medio.	Número de participantes: 🐾 Indefinido.
Subnivel: 🐾 Dos	Edad: 🐾 De 4 años en adelante.

Este juego en la actualidad ha perdido importancia, sin embargo, adultos aun lo practican en parques como el Esjido, Flamedá y Carolina, consiste en tener puntería al momento de lanzar una pelota en uno de los agujeros y evitar ser atrapados.



Objetivo de Aprendizaje:

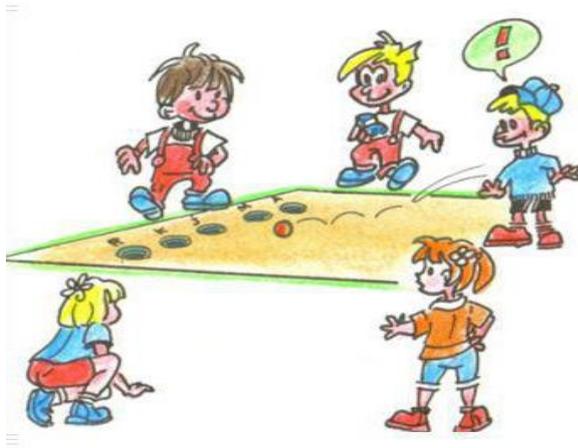
Demstrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.

Destreza a desarrollar:

- 🐾 Demostrar actitudes de solidaridad ante situaciones de necesidad de sus compañeros y adultos de su entorno.

Instrucciones:

- 🐾 Consiste en hacer un número de huecos u hoyos en el suelo, de acuerdo al número de participantes (de tres en adelante), con una profundidad de 15 cm. y el ancho suficiente para que entre la pelota (del tamaño de una de tenis).



con una profundidad de 15 cm. y el ancho suficiente para que entre la pelota (del tamaño de una de tenis).

- 🐾 Cada hueco tiene su dueño, y desde una distancia de cinco pasos o más, se lanza la pelota y el dueño del hueco donde ingresa tiene que ir por ella, recogerla y golpear a los demás jugadores, quienes tienen que correr por todos los lados para no ser alcanzados.

- 🐾 La persona que es tocada con la pelota se retira del juego o se le impone una prenda. Luego se procede nuevamente a lanzar de nuevo la pelota al hoyo para continuar el juego (Rosero, 2014).

<https://goo.gl/CkR62L>

UNIDAD



<https://goo.gl/tjvV2h>

NIVEL DE TOLERANCIA

Este nivel permite que los niños y niñas comprendan que la tolerancia es una cualidad que se define como el respeto a los demás, a sus creencias, ideologías, prácticas, y acepten las diferencias y criterios de cada persona; es importante que los pequeños aprendan a desarrollar este valor a temprana edad para que tengan una buena integración en su entorno.

JUEGO 37: "LA CUCHARA"

Nombre del juego: 🌸 La cuchara.	Materiales: 🌸 Cucharas. 🌸 Huevos.
Nivel de dificultad: 🌸 Bajo.	Número de participantes: 🌸 Indefinido impar.
Subnivel: 🌸 Dos	Edad: 🌸 De 4 años en adelante.

¡Seguro que alguna vez escuchaste de este juego! El equipo que termine primero, será el ganador. Para comenzar con el juego necesitarás de un huevo ya sea crudo o hervido, una cuchara sogera y dos equipos dispuestos a trasladar el huevo evitando que se caiga. (Cuidado Infantil, S/A).

Objetivo
de



<https://google.com/search?q=boy+walking>

Aprendizaje:

Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.

Destreza a desarrollar:

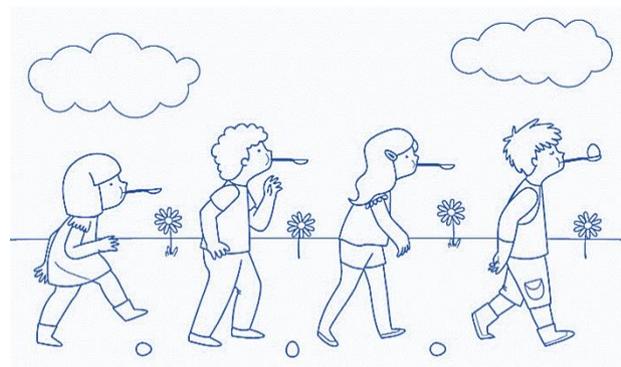
Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.



<https://google.com/search?q=girl+walking>

Instrucciones:

- 🌸 Se arman equipos o parejas, el primero que comience la carrera se colocará una cuchara en la boca y el huevo encima de ella.
- 🌸 Al final de la meta se ubicará el compañero de su equipo para recibir el huevo y colocarlo en una canasta.
- 🌸 El niño que sostiene el huevo debe tratar de ir lo más rápido posible, sin que se le caiga el huevo al suelo. Si se cae, volverá a empezar de nuevo, para ello regresará a la partida.
- 🌸 El equipo que traslade todos los huevitos de un lugar a otro, gana (Cuidado Infantil, S/A).



<https://google.com/search?q=game+la+cuchara>

JUEGO 38: "PONLE LA COLA AL BURRO"

Consiste en poner en la pared el dibujo de un burro sin cola. Un niño se sitúa frente al dibujo y le tapamos los ojos, le decimos "pon la cola al burro" y tiene que intentar ponerla. Gana el que más se acerque al lugar correcto.



<https://goo.gl/9Gz2wo>

Objetivo de Aprendizaje:

Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.



<https://goo.gl/wMfTAF>

Después se le deja libre para que pegue la cola en el lugar que él crea es el adecuado. Si el niño o la niña está acertando hay que decirle "ponle la cola al burro", si está muy despedido se le dice "el burro no tiene cola" para que sepa si lo está haciendo bien o no.

Una vez que todos los niños efectúan su intento, resultará ganador aquel que haya logrado ponerle la cola al burro o el que la haya dejado lo más cerca posible de la ubicación que debería tener. Mientras que el niño con los ojos tapados hace su intento los demás pueden ayudarlo o darle pistas falsas para que no consiga su objetivo. Se debe respetar el turno.

No se puede quitar el antifaz mientras se tenga la cola del burro en la mano (fernandez, 2012).

Nombre del juego: 🌿 Ponle la cola al burro.	Materiales: 🌿 Fomix, cartón o cartulinas. 🌿 Temperas. 🌿 Lápiz. 🌿 Tijera. 🌿 Pegamento (silicón). 🌿 Velcro.
Nivel de dificultad: 🌿 Medio.	Número de participantes: 🌿 Indefinido.
Subnivel: 🌿 Dos	Edad: 🌿 De 4 años en adelante.

Destreza a desarrollar:

Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.

Instrucciones:

Se le cubren los ojos al primer niño de la fila, se le coloca la cola del burro en la mano y se le hará girar varias vueltas para que quede un poco desorientado con respecto a dónde estaba puesto el dibujo del burro.



<https://goo.gl/wCcXTP>

JUEGO 39: "CARRERA DE SACOS O ENSACADOS"

La carrera de sacos es un juego muy popular. Para realizar esta carrera los niños se introducen dentro de los sacos y se agarran por su borde con las manos. El juego consiste en desplazarse, mediante saltos, por una distancia acordada anteriormente por los jugadores.

En la carrera de sacos puede participar cualquier persona independientemente del sexo, edad, estatura, entre otras (Juegos Populares y Tradicionales, 2009).

Nombre del juego: Carrera de sacos.	Materiales: Saco de yute o saquillo. Pito o silbato.
Nivel de dificultad: Alto.	Número de participantes: Indefinido en parejas
Subnivel: Dos	Edad: De 4 años en adelante.



<https://goo.gl/z32k466>

Objetivo de Aprendizaje:

Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.

Destreza a desarrollar

Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.



<https://goo.gl/P38JwR>

Instrucciones:

Es importante tomar en cuenta que por la edad de los pequeños la distancia y velocidad de la carrera sea limitada y corta. Para la realización de esta carrera se necesita una serie de reglas que serán acordadas por los jugadores participantes. Las reglas que normalmente se utilizan son:

- Cada jugador se sitúa en la línea de salida sin pisarla. Las líneas de salida y de meta deberán señalizarse adecuadamente. Coger la parte superior del saco con las manos.
- Tras la salida, los jugadores tendrán que ir saltando como si fueran canguros hasta la línea de llegada, evitando chocar entre ellos. El jugador que se caiga involuntariamente, se podrá levantar y seguir saltando de nuevo. Pero si el que choque lo hace intencionadamente será descalificado.



<https://goo.gl/971V6x>

- Es posible que se necesite una persona ajena al juego en la línea de meta. Su función es ver quien ha ganado ya que en muchas ocasiones los metros finales son muy apretados.
- La altura del saco tiene que llegar hasta la zona abdominal (Juegos Populares y Tradicionales, 2009).

JUEGO 40: "LA RUEDA DE SAN MIGUEL"

Nombre del juego: 🌸 La rueda de San Miguel.	Materiales: 🌸 Ninguno.
Nivel de dificultad: 🌸 Bajo.	Número de participantes: 🌸 Indefinido.
Subnivel: 🌸 Dos	Edad: 🌸 De 4 años en adelante.

Este es un juego muy sencillo y divertido, consiste en una ronda que los niños cantan mientras giran en círculo, esta actividad favorece la convivencia de los pequeños con sus amiguitos.

Objetivo de Aprendizaje:



<https://goo.gl/m0Eyx5>

Demstrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.

Destreza a desarrollar:

Demstrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.

Instrucciones:

- 🌸 ¡A jugar! Todos los niños que quieran jugar a la rueda de San Miguel, se tendrán que poner en círculo, dándole la mano a los niños/as, que tenga a su lado, uno de los participantes se tendrá que poner en el centro dentro del círculo.
- 🌸 Empezarán a girar mientras cantan la canción de la ronda "A la rueda de San Miguel". Cuando lleguemos a la parte que dice: Que se voltee, (se menciona el nombre de un niño) de burro.
- 🌸 El niño que se encuentra dentro, señalará a otro de sus amigos para que este se voltee.

A la rueda, a la rueda de San Miguel.
Todos traen su caja de miel.
A lo maduro, a lo maduro,
que se voltee, (nombre del niño) de burro.



<https://goo.gl/VP50w5>

- 🌸 Y así, hasta que todos los niños queden como empezaron (Leticia, 2012).

UNIDAD



<https://goo.gl/Co4rnB>

NIVEL DE IMITACIÓN

La imitación es el medio de aprendizaje más importante puesto que desde los primeros días de vida de una persona, los infantes están en un constante aprendizaje del mundo que los rodea, observan y copian los movimientos, gestos, palabras y demás acciones que percibe de las personas de su entorno, es por esto que el adulto es el modelo a seguir de los niños y niñas y así es como incrementa su nivel de conocimiento durante la infancia.

JUEGO 41: "LAS COGIDAS"

Este ha sido uno de los juegos tradicionales más utilizado y a diferencia de los otros a pesar de los años no ha perdido interés en los más pequeños, consiste designar a uno de los jugadores quien tendrá que perseguir al resto de participantes hasta atrapar o coger a uno de ellos; este realizará la función de perseguidor y así sucesivamente de esta manera hasta que todos los jugadores sean atrapados.

Objetivo de Aprendizaje:

Demostrar actitudes de colaboración en la realización de actividades dentro y fuera de la clase para el cultivo de la formación de valores como la solidaridad.

Destreza a desarrollar:

- Demostrar sensibilidad ante deseos, emociones y sentimientos de otras personas.

Instrucciones:

Existen un sinnúmero de maneras de jugar a "las cogidas", sin embargo, en este caso lo haremos de la manera más sencilla posible por la edad con la que se va a desarrollar la actividad, el grado de complejidad del juego puede variar según la edad y criterio de la docente.

- Se elegirá un lugar que hará la función de base, en el que los niños pueden refugiarse para evitar ser atrapados.
- Se selecciona a la persona que va a realizar el rol de perseguido o perseguidor, mientras sus compañeros en este caso "contrincantes" se desplazan por todo el lugar ideándose maneras de no ser atrapado.



<https://goo.gl/03wext>

- Una vez que uno de los contrincantes haya sido atrapado este hará la función de perseguidor y deberá perseguir a sus compañeros por todo el lugar.
- Los niños que están evitando ser "cogidos o atrapados" deberán estar en constante movimiento, si se quedan cerca o solo en su lugar de base automáticamente perderán y serán los nuevos perseguidores.
- Se continúa con el juego hasta que todos los niños o su mayoría hayan hecho el rol de perseguidor, o en su defecto el juego podrá concluir cuando los niños pierdan el interés en el mismo.

Nombre del juego: • Las cogidas.	Materiales: • Ninguno.
Nivel de dificultad: • Bajo.	Número de participantes: • Indefinido
Subnivel: • Dos	Edad: • De 4 años en adelante.



<https://goo.gl/0C3A3v>

JUEGO 42: "UN PUENTE SE HA CAÍDO"

Un juego muy divertido y sencillo, consiste en cantar una ronda mientras los niños pasan por debajo de los brazos de sus dos compañeros los cuales simulan ser un puente, con la finalidad de formar dos grupos iguales, se puede realizar para enseñar colores, frutas, números, profesiones entre otras, eso depende de la necesidad de la maestra y de su planificación (Marvaez, 2013).

Objetivo de Aprendizaje:

Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumple cada uno de ellos valorando su importancia

Destreza a desarrollar:

Identificar las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia.

Nombre del juego: 🍎 El puente se ha caído.	Materiales: 🍎 Ninguno.
Nivel de dificultad: 🍎 Bajo.	Número de participantes: 🍎 Indefinido.
Subnivel: 🍎 Dos	Edad: 🍎 De 4 años en adelante.



<https://google.com/search?q=un+puente+se+ha+caido>

Instrucciones:

- 🍎 Dos alumnos se colocan frente a frente. Se sujetan las manos, con los brazos completamente estirados formando un puente. Eligen las profesiones u oficios que cumplen los miembros de su familia sin que el resto de sus compañeros sepa que oficio o profesión pertenece a cada niño.
- 🍎 Empiezan a cantar la siguiente ronda mientras los niños van pasando.



<https://google.com/search?q=un+puente+se+ha+caido>

Un puente se ha caído
mandaremos a componer
con que plata
y que dinero
con la cáscara del huevo
que pase el rey
que ha de pasar
que el hijo del conde
se ha de quedar.

- 🍎 Al finalizar la canción el jugador que queda en medio del puente debe elegir con que oficio o profesión se queda. Según lo que elija se colocará detrás del compañero que corresponda.
- 🍎 Una vez que ya todos los jugadores hayan pasado, se toman de la cintura muy fuerte y empiezan a halar al equipo contrincante el que logre votar al otro equipo gana (Marvaez, 2013).

JUEGO 43: "EL ESPEJO MÁGICO"

Nombre del juego: 🎮 El espejo mágico.	Materiales: 🎮 Ninguno.
Nivel de dificultad: 🎮 Medio.	Número de participantes: 🎮 Indefinido.
Subnivel: 🎮 Dos	Edad: 🎮 De 4 años en adelante.

El juego del espejo es una actividad para fomentar la confianza que puede ser realizado como actividad de planificación metodológica o como ejercicio para fomentar el espíritu de grupo y la autoconfianza. El juego prueba cómo de forma cooperativa dos personas pueden interactuar, y por lo general sorprende a los participantes. Realiza este juego con un par de participantes (Ordoñez, 2014).

Objetivo de Aprendizaje:

Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumple cada uno de ellos valorando su importancia

Destreza a desarrollar:

🎮 Identificar las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia.



<https://goo.gl/3eur0f>

Instrucciones:

- 🎮 Situada la pareja de jugadores en la posición inicial, uno de ellos representa al protagonista, y el otro niño será el espejo.
 - 🎮 El espejo debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista, el cual representa oficios u ocupaciones que cumplen los miembros de su familia.
 - 🎮 Pasado un cierto tiempo, se intercambian los roles (Ordoñez, 2014).
- <https://goo.gl/XZ9B3k>

JUEGO 44: "EL PRIMO"

Nombre del juego: 🌟 El primo.	Materiales: 🌟 Ninguno.
Nivel de dificultad: 🌟 Medio.	Número de participantes: 🌟 Indefinido.
Subnivel: 🌟 Dos	Edad: 🌟 De 4 años en adelante.

Este juego es muy sencillo y puede ser de gran utilidad para las docentes al momento de impartir una clase de manera divertida, el juego es muy parecido al espejo, pero con ciertas variaciones, el objetivo principal es que los infantes adquieran seguridad en las actividades a realizar y fortalezcan su interacción con sus compañeros.

Objetivo de Aprendizaje:

Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumple cada uno de ellos valorando su importancia

Destreza a desarrollar:

Identificar las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia.



<https://goo.gl/m0EjyX5>

Instrucciones:

🌟 Organizados en subgrupos de 6 o 5 alumnos, en cada uno de éstos se escoge a uno que se lo denomina primo al que sigue el resto de compañeros encolumnados.



<https://goo.gl/n3TQ4A>

🌟 El primo realizará movimientos y recorridos a su voluntad, todos deben imitarlo.

🌟 Cada primo podrá dirigir a su grupo 2 o 3 minutos, luego se cambia con otra persona. Aquellos que no ejecutan los movimientos imitando al primo serán multados con entrega de una prenda.

🌟 Para recuperarla cumplirán una penitencia impuesta por el grupo (Gualpa, 2014).

JUEGO 45: "EL REY MANDA".

Este juego es muy divertido, se lo puede practicar con niños y adultos de cualquier edad es muy fácil de realizar, consiste en ejecutar cada orden que el Rey mencione en el menor tiempo posible. Tiene como finalidad fomentar la creatividad, el compañerismo, el trabajo en equipo, el dinamismo, pero sobre todo el liderazgo al momento de ejecutar las órdenes o mandatos del rey entre otras habilidades y destrezas que los niños pueden ir desarrollando con esta actividad.

Nombre del juego: 👤 El Rey manda.	Materiales: 👤 Ninguno.
Nivel de dificultad: 👤 Medio.	Número de participantes: 👤 Indefinido.
Subnivel: 👤 Dos	Edad: 👤 De 4 años en adelante.



<https://goo.gl/rc7ff6>

Objetivo de Aprendizaje:

Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumple cada uno de ellos valorando su importancia.

Destreza a desarrollar:

Identificar las profesiones, oficios y ocupaciones que cumplen los miembros de su familia.

Instrucciones:

- 👤 Quien dirige el juego, hace las veces del rey todos los demás formaran dos equipos
- 👤 Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego.
- 👤 Con una barra o hinchada a su favor.
- 👤 Cada equipo elige un líder, este será el único que servirá al rey acatando sus órdenes (Dinamicas y Juegos, 2019).
- 👤 El rey pide en voz alta, que imiten una profesión de algún miembro de su familia.
El líder de cada equipo trata de ejecutar la orden lo más pronto en su equipo, a fin de llevar prontamente al rey. Solo se recibe el regalo del primero que lo entregue (en este caso la imitación de la profesión u oficio).
- 👤 Al final los aplausos, se los ganarán el equipo que haya suministrado más objetos y será el ganador.
- 👤 El equipo que pierda deberá cumplir una penitencia impuesta por el grupo ganador.



<https://goo.gl/sm352g>

UNIDAD



10

<https://goo.gl/rxogws>

NIVEL DE COMPRENSIÓN

Este nivel tiene como finalidad que los niños y niñas incrementen su nivel de conocimiento, distinguiendo las diferencias y semejanzas que existen en todas las cosas que lo rodean, los pequeños se encuentran en constante aprendizaje y como docentes es fundamental proporcionar una enseñanza de calidad que genere un aprendizaje perdurable y significativo.

JUEGO 46: "ESTATUAS"

Nombre del juego: 🎮 Estatuas.	Materiales: 🎮 Distintivos de los oficios. 🎮 Música
Nivel de dificultad: 🎮 Medio	Número de participantes: 🎮 Indefinido.
Subnivel: 🎮 Dos	Edad: 🎮 De 4 años en adelante.

El juego de las estatuas es muy conocido pues se ha trasladado de generación en generación, en la actualidad podemos variar dicho juego según la necesidad que tenga la docente, o con la temática que se desee trabajar, en este caso vamos a trabajar las profesiones que brindan un servicio, con la finalidad de que los niños y niñas conozcan e identifiquen los oficios que existen. El ganador del juego de las estatuas será aquél

invitado que se quede quieto y no realice ningún movimiento hasta que lo indique el organizador.

Objetivo de Aprendizaje:

Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumple cada uno de ellos valorando su importancia.



<https://goo.gl/m0Eyx5>

Destreza a desarrollar:

🎮 Identificar instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen.

Instrucciones:



<https://goo.gl/n5TQ4k>

- 🎮 El resto de los niños y observará quién comete el error de mover alguna parte de su cuerpo. Si alguien se mueve será separado del grupo.
- 🎮 Empieza de nuevo la música y continúa así la eliminación de más niños hasta llegar al ganador, quién será premiado con un regalo sorpresa (Cuidado infantil, S/A).

- 🎮 Se selecciona a los niños que participarán y se colocará un distintivo con las diferentes profesiones que brindan servicios.
- 🎮 Utilizaremos música para que los niños estén en constante movimiento.
- 🎮 Cuando la música se detenga y los niños con la profesión que mencione la docente deberán quedarse totalmente quietos.



<https://goo.gl/m0Eyx5>

JUEGO 47: "ZAPATITO COCHINITO"

Este juego se caracteriza por ser muy sencillo, permite la interacción de los infantes mejorando la relación entre ellos, así como refuerza el trabajo en equipo y la sensibilidad ante las diferencias que existen, permitiendo una inclusión adecuada de todos los niños y niñas. La docente puede hacer uso de este recurso como una herramienta muy útil para enseñar diferentes cosas a los pequeños.

Nombre del juego: 🐹 Zapatito cochinito.	Materiales: 🐹 Imágenes de profesiones que brindan un servicio.
Nivel de dificultad: 🐹 Medio.	Número de participantes: 🐹 Indefinido.
Subnivel: 🐹 Dos.	Edad: 🐹 De 4 años en adelante.



Objetivo de

Aprendizaje:

Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumple cada uno de ellos valorando su importancia.

<https://goo.gl/dw6j2Q>

Habilidad a desarrollar:

- 🐹 Identificar instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen.



<https://goo.gl/ycRk36>

Instrucciones:

- 🐹 Los niños se disponen en círculo con el pie derecho adelantado. El que dirige el juego va señalando los pies mientras canta:

*Zapatito cochinito,
cambia de piecito,
pero mi burrito dijo*

que mejor lo cambiarías tú

- 🐹 El niño cuyo pie señale al final de la canción, debe adelantar el pie izquierdo en lugar del derecho.
- 🐹 Cuando le vuelve a tocar a un niño con el pie izquierdo adelantado, pierde y sale de la ronda y al finalizar el juego tendrá como penitencia el imitar una de las profesiones que la docente les haya enseñado. El ganador será el último niño que quede en el círculo.
- 🐹 Variante: Este juego también pueden utilizar los niños para sortear otro juego que vendrá, así podrán elegir al líder o jefe de lo que vendrá (Sarmiento, 2011).



<https://goo.gl/c0T8s8>

JUEGO 48: "BAILE DE LA ESCOBA"

este juego favorece la creatividad, la concentración, el trabajo en equipo, la sana convivencia, entre otras, consiste básicamente en realizar una competencia sana y divertida de baile, este puede ser un buen recurso metodológico. En este caso trabajaremos las profesiones que brinden un servicio, al igual que otros juegos las variaciones dependerán de la planificación que la o el docente tenga preparado en función a lo que desea trabajar con los pequeños.



Objetivo de

Aprendizaje:

Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumple cada uno de ellos valorando su importancia.

<https://goo.gl/m0QXt5>

Destreza a desarrollar:

Identificar instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen.

Instrucciones:

🍷 Cada niño tendrá un distintivo de diferentes profesiones.

🍷 Los participantes bailarán indistintamente por todo el lugar, a excepción de uno que lo hace con la escoba.



<https://goo.gl/tQuuPC>

🍷 El participante que baila con la escoba (docente) puede botarla en el momento que desee, en ese instante, todos los participantes deben formar pareja con el compañero que tenga su mismo distintivo.

🍷 El participante que no consiga formar pareja con su igual tendrá que salir del juego. Nuevamente la docente toma la escoba y continúa el baile y al botar la escoba vuelve hacer pareja con cualquier niño con la finalidad de que algún alumno vuelva a quedarse sin pareja.

🍷 Así continúa el juego sucesivamente hasta que solo quede un ganador.



<https://goo.gl/uL3Te>

JUEGO 49: "EL PAÑUELO"

Nombre del juego: 🌱 El pañuelo.	Materiales: 🌱 Pañuelo
Nivel de dificultad: 🌱 Medio.	Número de participantes: 🌱 Indefinido.
Subnivel: 🌱 Dos	Edad: 🌱 De 4 años en adelante.

El juego del pañuelo se encuentra entre los éxitos asegurados a la hora de organizar un juego en equipo. Este juego tradicional no necesita más material que un pañuelo o prenda de ropa, y cuantos más participantes más completo será.

Las normas del juego del pañuelo están

diseñadas para premiar la rapidez y la agilidad. Ser el primero en reaccionar y saber colaborar con los compañeros son algunas de las claves para que este juego sea un entretenimiento educativo y muy divertido (Con Mis Hijos, S/A).

<https://google/4-4xggu>



<https://google/j37zbu>

Objetivo de Aprendizaje:

Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumple cada uno de ellos valorando su importancia.

Destreza a desarrollar:

Identificar instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen.

Instrucciones:

- 🌱 En primer lugar, debemos elegir al árbitro, si el número de niños es par se elegirán dos líderes. Una vez elegido los líderes haremos dos equipos con el mismo número de niños, y se organizarán entre ellos designando una profesión a cada jugador, por ejemplo, policía, bombero, médico, enfermera, entre otras.
- 🌱 Si el número de participantes fuera impar, en el equipo con menos jugadores un niño puede tener dos profesiones. Se traza una línea en el suelo a la altura del árbitro o juez, que se sitúa en un extremo con el brazo extendido y el pañuelo en la mano. Los niños se sitúan dos filas a la misma distancia del pañuelo (Con Mis Hijos, S/A).
- 🌱 El juez dirá una de las profesiones al azar en voz alta. El niño de cada equipo a quien corresponda la profesión debe salir corriendo hasta el centro y, sin traspasar la línea coger el pañuelo y regresar a la línea de salida. Si el jugador del otro equipo es el primero en llegar el niño debe perseguirle para intentar alcanzarle antes de que regrese a la salida, o queda eliminado.
- 🌱 Por cada carrera ganada se dará un punto, cuando se hayan dicho todas las profesiones ganará el equipo con más puntos. Si en alguna carrera existen dudas, es el juez quien debe decidir.



<https://google/yUwFOk>

JUEGO 50: "EL TELÉFONO DESCOMPUESTO"

Nombre del juego: 🎮 El teléfono descompuesto.	Materiales: 🎮 Ninguno.
Nivel de dificultad: 🎮 Medio.	Número de participantes: 🎮 Indefinido.
Subnivel: 🎮 Dos	Edad: 🎮 De 4 años en adelante.

Este juego estimula actitudes en torno a la cooperación, el compañerismo, el afán de superación, el respeto, así como la aceptación y cumplimiento de las normas, entre otras. En este caso utilizaremos este juego para enseñar a los niños las profesiones y de que se trata cada una de ellas.

Objetivo de Aprendizaje:

Identificar a las diferentes personas de su entorno familiar y comunitario y comprender el rol que cumple cada uno de ellos valorando su importancia.



<https://goo.gl/g26Tq4>



<https://goo.gl/LC7Dx2>

Destreza a desarrollar:

Identificar instituciones y profesiones que brindan servicios a la comunidad y los roles que ellos cumplen.

Instrucciones:

- 🎮 En primer lugar, debemos explicar a los niños y niñas las reglas del juego.
- 🎮 Inicia la docente por el primer niño diciéndole el primer mensaje, es necesario que el mensaje sea claro y corto para lograr el objetivo de enseñanza.
- 🎮 Una vez culminado el mensaje, la docente puede ir detectando en qué lugar el mensaje se fue distorsionando.
- 🎮 Esta actividad puede ser muy útil para reforzar lo previamente enseñado como en este caso las profesiones.

<https://goo.gl/F0c267>



UNIDAD



11

<https://goo.gl/PpYqDH>

NIVEL DE CUMPLIMIENTO DE REGLAS.

Los juegos son el medio más oportuno para enseñarles a los niños y niñas el cumplimiento de normas y reglas que son parte de una convivencia en sociedad, el infante desde pequeño debe aprender que existen límites y que las normas se respetan, para de este modo asegurar un adecuado ambiente de trabajo en el aula.

JUEGO 51: "PIES QUIETOS"

Se trata de un divertido juego que permite la sana interacción de todo el grupo, mientras fomenta el compañerismo y el respeto, con este tipo de juegos los alumnos podrán desarrollar estrategias que les permita lograr su objetivo, superando las dificultades que se le presenten.

Objetivo de Aprendizaje:



<https://goo.gl/ZCayoE>

Destreza a desarrollar:

- Asumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto.

Instrucciones:

- Se trata de un divertido juego que será llevado a cabo en gran grupo.
- Los alumnos se reúnen, formando un círculo, en el centro del terreno de juego, y el jugador que se elija se coloca en el centro del círculo con una pelota.
- Este jugador lanza la pelota hacia arriba, verticalmente, y a la vez dice el nombre de un compañero que debe recoger la pelota lo antes posible y gritar ¡pies quietos! Los demás jugadores que hasta ese momento se alejaban de la pelota, permanecerán inmóviles.
- El jugador nombrado y en posesión de la pelota, lanzará desde donde la haya cogido a uno de los jugadores para intentar tocarle. El jugador podrá mover el cuerpo para intentar esquivar la pelota, pero sin despegar los pies del suelo.



<https://goo.gl/2K1vrer>

Adquirir normas de convivencia social para relacionarse activamente con las personas de su entorno.



<https://goo.gl/m0Eyx5>

- Si la pelota lanzada toca al jugador, será éste el que lance la pelota al aire una vez agrupados los jugadores.
 - Si la pelota no toca al jugador, volverá a lanzarla el mismo.
- Variante: Se pueden dar tres pasos antes de lanzar la pelota a uno de los jugadores (Natalia, 2013).

JUEGO 52: "LA GALLINITA CIEGA"

Es un juego muy divertido y sencillo, contribuye con el fortalecimiento de su autoconocimiento y autoestima, le permite superar sus temores y actuar con mayor fluidez, del mismo modo le permite crear un ambiente armónico entre todos sus compañeros, a más de eso los niños/as comprenden la importancia de los sentidos, ya que se juega con los ojos vendados. Así, los niños también aprenderán a moverse con mayor confianza y agilidad.

Nombre del juego: 🐔 La gallinita ciega.	Materiales: 🐔 Una venda o bufanda.
Nivel de dificultad: 🐔 Medio.	Número de participantes: 🐔 Indefinido.
Subnivel: 🐔 Dos	Edad: 🐔 De 4 años en adelante.



<https://goo.gl/8Q2WVW>

Instrucciones:

- 🐔 En primer lugar, se debe elegir a quien llevará la venda, es decir, el que papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada.
- 🐔 El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes empezar a buscar, para que no sepa dónde está.



<https://goo.gl/SUkG6l>

Objetivo de Aprendizaje:

Adquirir normas de convivencia social para relacionarse activamente con las personas de su entorno.

Destreza a desarrollar:

Assumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto.



hará el
debe
cogidos
de

<https://goo.gl/eJv57k>

🐔 La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.

🐔 Para jugar a este juego, se puede comenzar recitando este verso popular infantil: Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal... Da tres vueltas y la encontrarás (Cuidado Infantil, s/a).

JUEGO 53: "JUEGO DE LOS COCOS"

El juego de cocos es uno de los populares que se practican en Quito. A pesar de no ser un deporte nacional, se juega en algunos sectores de la ciudad, por ejemplo, al sur, en San Bartolo. Un grupo de personas adultas se reúne en una pequeña cancha de tierra. Dispuestos a lanzar sus cocos y ganar. Otro lugar en donde se practica este

Nombre del juego: 🌈 Juego de cocos.	Materiales: 🌈 Cocos.
Nivel de dificultad: 🌈 Medio.	Número de participantes: 🌈 Indefinido.
Subnivel: 🌈 Dos	Edad: 🌈 De 4 años en adelante.



juego tradicional es en el parque de El Ejido. Según el diario Hoy, uno de los participantes de este sitio contó que este juego tiene alrededor de 60 a 70 años de tradición. En este caso haremos ciertas variaciones con la finalidad de adaptarlos para niños de 4 años de edad (Viteri, 2012).

<https://goo.gl/VZCu06>



<https://goo.gl/eoYh38>

Objetivo de Aprendizaje:

Adquirir normas de convivencia social para relacionarse activamente con las personas de su entorno.



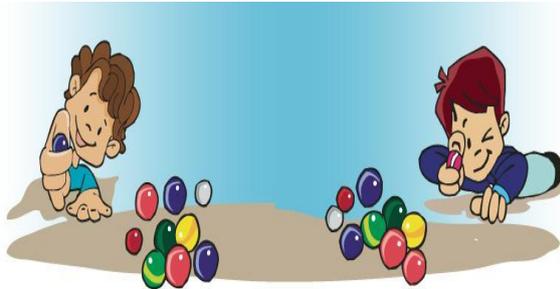
<https://goo.gl/4H570M>

Destreza a desarrollar:

Resumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto.

Instrucciones:

🌈 El jugador mantiene el equilibrio con la pierna derecha y lanza el coco.



🌈 El juego es similar al de las canicas, los contrincantes deben tratar esquivar el coco de su rival.

🌈 El jugador debe acercar los cocos al círculo lo más cercano posible a la persona que llegue más cerca puede sacar cocos o eliminar a sus adversarios.

🌈 El ganador es el que acumula más cocos (Viteri, 2012).

<https://goo.gl/cKz280>

JUEGO 54: "VEO - VEO"

Nombre del juego: 🌸 Veo - veo.	Materiales: 🌸 Ninguno.
Nivel de dificultad: 🌸 Medio.	Número de participantes: 🌸 Indefinido.
Subnivel: 🌸 Dos	Edad: 🌸 De 4 años en adelante.

Mejorar la atención, la concentración y estimular el nivel intelectual son los beneficios que brinda jugar al Veo - veo, uno de los juegos de niños tradicionales que divertirá a tus pequeños. El juego consiste en adivinar cuál es el objeto que tu amigo tiene en mente mediante una pequeña canción de Veo, veo. El niño que sepa dirá en voz alta el objeto y será

el ganador (Cuidado Infantil, 2016).

Objetivo de Aprendizaje:

Adquirir normas de convivencia social para relacionarse activamente con las personas de su entorno.



<https://goo.gl/2f3x100y>



<https://goo.gl/qD3ru>

Destreza a desarrollar:

Assumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto.

Instrucciones:

- 🌸 Un niño se sentará delante de sus amiguitos y dirá: Veo - Veo, los niños contestarán: ¿Qué ves? y luego seguirá: una cosita de color... (el color del objeto).
- 🌸 Los pequeños por turno tratarán que adivinar.
- 🌸 El primero que diga el objeto será el ganador.
- 🌸 Otro niño irá al frente y seguirá la ronda de adivinanzas.
- 🌸 El objeto a adivinar debe encontrarse dentro del lugar de juego (Cuidado Infantil, 2016)



<https://goo.gl/hv7uio>



<https://goo.gl/swGd7G>

JUEGO 53: "LAS CINTAS"

Los niños tienen una gran imaginación, tan creativa, que son capaces de crear cualquier cosa que pueda entretenerlos cuando se encuentran aburridos. Muchos de los juegos que vemos actualmente jugar a los pequeños, vinieron de momentos en los cuales adultos, en su infancia, necesitaban explorar algo nuevo. Son esos, que pasan de generación en generación, a los que llamamos juegos tradicionales. A veces



<https://goo.gl/18um96>

las reglas podrían ser algo raras, pero para aquellos que no los entienden mucho, habrá

la oportunidad de unirse a la diversión, siendo un tipo de observador para poder agarrarle el hilo al juego (Seliyu, 2014).

Objetivo de Aprendizaje:

Adquirir normas de convivencia social para relacionarse activamente con las personas de su entorno.

Destreza a desarrollar:

Resumir y respetar normas de convivencia en el centro de educación inicial y en el hogar acordadas con el adulto.

Instrucciones:

En primer lugar, debemos explicar a los niños y niñas las reglas del juego. Una vez todos reunidos, se seleccionarán tres jugadores, uno se le denominará ángel bueno, al otro ángel malo, y por último deberá haber un vendedor o vendedora de cintas.

El resto de los que juegan, se les asignará un color, estos harán el papel de cintas, y para que no se cansen, se sentarán en fila esperando que algunos de los dos ángeles los comprén. Para dar inicio al juego, el ángel bueno iniciará la siguiente conversación con el vendedor o vendedora de cintas:

Tun Tun ¿Quién es?
El ángel bueno ¿Qué desea?
Una cinta ¿De qué color?



<https://goo.gl/24wFqM>

En este punto el ángel debe decir un color, y el asignado para vender, irá al grupo de cintas a corroborar que existe el color. Si acierta, podrá llevarse a la persona, y comenzar a hacer una cadena humana, en caso contrario, el que vende le responderá "No hay, pase más tarde", y se irá con las manos vacías.

Una vez hecho esto, pasará el ángel malo a repetir el mismo procedimiento. Cuando ya no haya más personas en el grupo de cintas, las dos cadenas de personas formadas por el ángel bueno y el ángel malo comenzarán a tirar, has ver quien acaba con el otro grupo, y se declarará el más fuerte (Seliyu, 2014).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Crianza y Salud. (15 de Octubre de 2012). *crianzaysalud.com.co*. Obtenido de Valores nacen en la primera infancia: <https://crianzaysalud.com.co/valores-nacen-en-la-primer-a-infancia/>
- Acevedo, A. (26 de Marzo de 2014). *blogspot.com*. Obtenido de congelados bajo tierra: <http://alejandraacevedogd.blogspot.com/>
- Arganda, S. (10 de Agosto de 2009). *blogspot.com*. Obtenido de JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES: <http://juegospopularescafad.blogspot.com/2009/08/el-emboque.html>
- AYLLA, L. C. (19 de Abril de 2014). *blogspot.com*. Obtenido de Ejercicios y Juegos Recreativos, Con Hula Hula y Cuerdas: <http://edufisicalisetmola.blogspot.com/2014/04/ejercicios-y-juegos-recreativos-con.html>
- Bonachera, Á. R. (s/d de Enero de 2015). *hacerfamilias.com*. Obtenido de El liderazgo en los niños, cómo formar a un líder: <http://www.hacerfamilia.com/ninos/noticia-liderazgo-ninos-formar-lider-20150128093821.html>
- Calvo, E. (s/d de s/m de s/a). *www.crecerfeliz.es*. Obtenido de La carretilla: <http://www.crecerfeliz.es/Ninos/Ocio/Juego-ninos2/Carretilla-juego-ninos>
- Casillas, M. (07 de Diciembre de 2012). *blogspot.com*. Obtenido de Las escondidas: <http://esdondidillas.blogspot.com/>
- Cevallos, M. (15 de Enero de 2015). *blogspot.com*. Obtenido de Juegos tradicionales de Cayambe 6: <http://marcoeduc.blogspot.com/2015/01/juegos-tradicionales-de-cayambe-n5.html>
- Como hacer para. (s/d de s/m de s/a). *comohacerpara.com*. Obtenido de Cómo jugar al Balero: http://comohacerpara.com/como-jugar-al-balero_4443s.html
- Con Mis Hijos. (S/D de S/M de S/A). *www.conmishijos.com*. Obtenido de Juego del pañuelo, Juegos tradicionales para los niños: <http://www.conmishijos.com/ninos/ocio/juego-del-panuelo-juegos-tradicionales-para-los-ninos/>
- Cuidado Infantil. (26 de Julio de 2016). *juegos.cuidadoinfantil.net*. Obtenido de Yeo Yeo: <http://juegos.cuidadoinfantil.net/yeo-yeo-2.html>
- Cuidado infantil. (S/D de S/M de S/A). *cuidadoinfantil.net*. Obtenido de El juego de las estatuas: <http://juegos.cuidadoinfantil.net/estatuas.html>
- Cuidado Infantil. (S/D de S/M de S/A). *cuidadoinfantil.net*. Obtenido de Carrera de huevos: <http://juegos.cuidadoinfantil.net/carrera-de-huevos.html>
- Cuidado Infantil. (s/d de s/m de s/a). *juegos.cuidadoinfantil.net*. Obtenido de Juego de la Gallinita Ciega: <http://juegos.cuidadoinfantil.net/juego-de-la-gallinita-ciega.html>
- Cuidado Infantil. (S/D de S/M de S/A). *juegos.cuidadoinfantil.net*. Obtenido de Los encantados: <http://juegos.cuidadoinfantil.net/los-encantados.html>
- Cuidado Infantil. (S/D de S/M de S/A). *juegos.cuidadoinfantil.net*. Obtenido de EL JUEGO DE DECLARO LA GUERRA: <http://juegos.cuidadoinfantil.net/declaro-la-guerra.html>
- Cuidado Infantil. (S/D de S/M de S/A). *uidadoinfantil.net*. Obtenido de Manualidades: las cometas: <http://cuidadoinfantil.net/manualidades-los-cometas.html>
- Cuidado Infantil. (S/D de S/M de S/A). *uidadoinfantil.net*. Obtenido de los-encantados: <http://juegos.cuidadoinfantil.net/los-encantados.html>
- Currículo de Educación Inicial. (2014). Enfoque. En E. d. Ministerio, *Currículo de Educación Inicial* (pág. 16). Quito, Pichincha, Ecuador: Ministerio de Educación.



- Currículo de Educación Inicial. (s/d de Junio de 2014). Marco Legal. En E. d. Ministerio, *Currículo de Educación Inicial 2014* (pág. 12), Quito, Pichincha, Ecuador. Ministerio de Educación. Obtenido de currículo-educacion-inicial: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/06/curriculo-educacion-inicial-lowres.pdf>
- DEBLOGS4JUEGOS. (01 de Diciembre de 2015). *wordpress.com*. Obtenido de san-benito: <https://deblogs4juegos.wordpress.com/2015/12/01/san-benito/>
- DEBLOGS4JUEGOS. (19 de Noviembre de 2015). *wordpress.com*. Obtenido de AGUA DE LIMÓN: <https://deblogs4juegos.wordpress.com/2015/11/19/agua-de-limon/>
- Díaz, A. (s/d de s/m de s/a). *juegostradicionales12.weebly.com*. Obtenido de El Yoyo: <http://juegostradicionales12.weebly.com/>
- Díaz, J. (19 de Julio de 2013). *blogspot.com*. Obtenido de tradicionecuador: <http://tradicionecuador.blogspot.com/>
- Dinámicas y Juegos. (17 de Febrero de 2010). *blogspot.com*. Obtenido de El Rey Manda: <http://dinamicasojuegos.blogspot.com/2010/02/el-rey-manda.html>
- El Comercio. (12 de Agosto de 2009). *www.elcomercio.com*. Obtenido de Perros y venados (E.E.F.F.): <http://www.elcomercio.com/actualidad/perros-y-venados-ee-ff.html>
- fernandez, L. (02 de Septiembre de 2012). *blogspot.com*. Obtenido de UEGO TRADICIONAL. "LA COLA DEL BURRO": <http://lacoladelburrosem02.blogspot.com/>
- GUALOTUÑA, P. (s/d de Marzo de 2011). <http://repositorio.espe.edu.ec>. Obtenido de Juegos tradicionales : <http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/3016/1/T-ESPE-030815.pdf>
- Gualpa, Y. (23 de Mayo de 2014). *monografias.com*. Obtenido de Manual de Juegos tradicionales: <http://www.monografias.com/trabajos101/manual-juegos-tradicionales/manual-juegos-tradicionales2.shtml>
- Guía Infantil. (29 de Agosto de 2015). *www.guiainfantil.com*. Obtenido de Raquela. Juegos para niños: <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/raquela-juegos-para-ninos/>
- Juegos Populares y Tradicionales. (07 de Junio de 2009). *blogspot.com*. Obtenido de Carrera de sacos: <http://juegospopularescafad.blogspot.com/2009/06/carrera-de-sacos.html>
- La alfombra mágica de Marty. (22 de Marzo de 2013). *wordpress.com*. Obtenido de Jugemos en el bosque mientras el Lobo no está: <https://laalfombramagicademarty.wordpress.com/2013/03/22/los-tres-cerditos-y-el-lobo/>
- La Fuente del Conocimiento. (S/D de S/M de S/A). *weebly.com*. Obtenido de Líderes desde niños: <http://lafuentedelconocimiento.weebly.com/liderazgo-infantil.html>
- Leticia. (30 de Noviembre de 2012). *blogspot.com*. Obtenido de LOS JUEGOS TRADICIONALES: <http://juega3leti.blogspot.com/>
- Luz, S. (31 de Enero de 2010). *blogspot.com*. Obtenido de Sala Amarilla: <https://salaamarilla2009.blogspot.com/2009/07/el-juego-del-elastico.html>
- María, F. (30 de Octubre de 2015). *wordpress.com*. Obtenido de Juego Tradicional "El Pan Quemado": <https://loq2015.wordpress.com/>
- MI CORAZÓN DE TIZA. (09 de Marzo de 2012). *micorazondetiza.com*. Obtenido de Características evolutivas en niños de 4 años: <http://micorazondetiza.com/blog/caracteristicas-evolutivas-en-ninos-de-4-anos>
- Mi sala amarilla. (12 de Febrero de 2012). <https://salaamarilla2009.blogspot.com>. Obtenido de Características del niño y la niña de 4 años: <https://salaamarilla2009.blogspot.com/2012/02/caracteristicas-del-nino-de-4-anos.html>
- Monica. (12 de Junio de 2013). *nuestros-recuerdos.com*. Obtenido de canicas: <http://www.nuestros-recuerdos.com/canicas/>

- Narvaez, K. (08 de Mayo de 2013). *blogspot.com* Obtenido de JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS:
<http://www.mamalisa.com/?t=ss&p=2765>
- Natalia, T. L. (29 de Septiembre de 2013). *blogspot.com* Obtenido de "Pies quietos": <http://juegospopularesinfantil.blogspot.com/2013/09/pies-quietos.html>
- Oliver, P. (S/D de S/M de S/A). *Guiainfantil.com* Obtenido de El juego de las sillas para niños:
<https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/el-juego-de-las-sillas-para-ninos/>
- Ordoñez, K. (04 de Diciembre de 2014). *blogspot.com* Obtenido de antología literaria "Juegos Tradicionales":
<http://kevincoito1000.blogspot.com/2014/12/juegos-tradicionales.html>
- Paula, C. (08 de Febrero de 2010). *wordpress.com* Obtenido de arrancar cebollas: <https://paulacotecawordpress.com/2010/02/08/a-arrancar-cebollas/>
- PAULINA, G. (s/d de Marzo de 2011). <http://repositorio.espe.edu.ec> Obtenido de Al Fon Fin:
<http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/3016/1/T-ESPE-030815.pdf>
- Ramo, A. (05 de Julio de 2006). <http://adigital.pntic.mec.es> Obtenido de PARES Y MONES:
<http://adigital.pntic.mec.es/~aramo/juegos/juego22b.htm>
- Regader, B. (s/d de s/m de s/a). *Psicología y Mente* Recuperado el 11 de Julio de 2017, de La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky:
<https://psicologiaymente.net/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky#!>
- Rosero, F. (11 de Octubre de 2014). <http://www.efdeportes.com> Obtenido de El juego huevos de gato:
<http://www.efdeportes.com/efd199/actividades-recreativas-y-juegos-tradicionales-en-ecuador.htm>
- Seliqu (16 de Septiembre de 2014). *juegostradicionales.org* Obtenido de Juego de "La Cinta": <http://www.juegostradicionales.org/juego-de-la-cinta/>
- SIMBAÑA, P. G. (s/d de Marzo de 2011). <http://repositorio.espe.edu.ec> Obtenido de Chullitas y bandidos:
<http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/3016/1/T-ESPE-030815.pdf>
- Trejo, F. (s/d de 12 de 2016). *blogspot.com* Obtenido de Juego de "Las Ollitas": <http://tinotrejo.blogspot.com/p/juego-de-las-ollitas.html>
- Universaria. (07 de Agosto de 2010). *noticiasuniversia.net.co* Obtenido de Las cometas Más que un juego: <http://noticiasuniversia.net.co/vida-universitaria/noticia/2010/08/07/452536/cometas-mas-juego.html>
- Yntimilla, S. Y. (25 de Mayo de 2016). *Elmercurio.com.ec* Obtenido de El florón . . . : <http://www.elmercurio.com.ec/529626-el-floron/>
- Ytteri, P. C. (06 de Diciembre de 2012). *blogspot.com* Obtenido de Deportes Quito "Juego de los cocos":
<http://fulldeportesuio.blogspot.com/2012/12/juego-de-cocos.html>
- wikipedia. (24 de Abril de 2017). *es.wikipedia.org* Obtenido de Piedra, papel o tijera: https://es.wikipedia.org/wiki/Piedra,_papel_o_tijera