

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR EL
LIDERAZGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 197 HUÁSCAR DE LA
CIUDAD DE PUNO – 2018**

TESIS

PRESENTADA POR:

**DIANETH ANGELINA MACHACCA CHOQUE
YENIFER THALIA SALAS CHURA**

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

PUNO - PERÚ

2018

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR EL LIDERAZGO
EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 197 HUÁSCAR DE LA CIUDAD DE PUNO – 2018**

TESIS PRESENTADA POR:

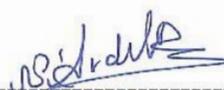
MACHACCA CHOQUE DIANETH ANGELINA

SALAS CHURA YENIFER THALIA



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

APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:

PRESIDENTE : 
Dra. Natali Ardiles Cáceres

PRIMER MIEMBRO : 
Dra. Gabriela Cornejo Valdivia

SEGUNDO MIEMBRO : 
D. Sc. Fredy Sosa Gutiérrez

DIRECTOR / ASESOR : 
Lic. Graciela del Carmen Aquize García

Área: Perspectivas teóricas de la educación

Tema: El juego como estrategia para desarrollar el liderazgo

Fecha de sustentación: 21 / Dic / 2018

DEDICATORIA

A mis padres Benito Ángel por haberme apoyado en todo aspecto y en especial a mi persona favorita que me guía y protege desde el cielo; mi querida madre Sabina por ser la mejor mamá y haber sacrificado muchas cosas para hacer mi sueño realidad. A mis hermanos Edwin y Cristian por seguir conmigo este camino y haberme apoyado en los momentos más difíciles. A mi hermosa hermanita Arianna por haber llegado para enseñarme que a pesar de las tristezas siempre se tiene que sacar fuerzas y seguir para adelante.

A mis verdaderas amistades por demostrarme que cuento con ellos en todo momento.

Dianeth Angelina

A mis padres en especial a mi madre Teodosia quien con su amor, paciencia y esfuerzo me ha permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de esfuerzo y valentía, para seguir adelante. A mi hermano Wilder por su cariño y apoyo incondicional, durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento. A mí enamorado Raul por sus palabras de aliento que hicieron de mí una mejor persona y de una u otra forma me acompañó en todos mis sueños y metas. Finalmente quiero dedicar a todas mis amigas, por apoyarme cuando más las necesite.

Yenifer thalia

AGRADECIMIENTO

A nuestros padres por habernos apoyado incondicionalmente a lo largo de nuestras vidas brindándonos apoyo económico, afectivo.

A la Institución Educativa Inicial N°197 Huáscar por habernos abierto las puertas y habernos permitido ejecutar nuestro proyecto de investigación, a la docente del aula donde se ejecutó este proyecto.

A la Universidad Nacional del Altiplano por habernos acogido en sus aulas, brindándonos sabias enseñanzas que nos servirá para el futuro en nuestra vida profesional y, en especial a las Docentes de la Escuela Profesional de Educación Inicial, por habernos guiado con sabiduría.

A nuestra asesora y a los miembros del jurado por sus orientaciones y sugerencias que permitieron mejorar nuestro trabajo de investigación.

ÍNDICE GENERAL

| | |
|--|----|
| DEDICATORIA | |
| AGRADECIMIENTO | |
| ÍNDICE GENERAL | |
| ÍNDICE DE FIGURAS | |
| ÍNDICE DE TABLAS | |
| ÍNDICE DE ACRÓNIMOS | |
| RESUMEN | 11 |
| ABSTRACT..... | 12 |
| | |
| I. INTRODUCCIÓN..... | 13 |
| 1.1. Planteamiento del problema..... | 14 |
| 1.2. Formulación del problema | 15 |
| 1.2.1. Problema general..... | 15 |
| 1.2.2. Problemas específicos | 15 |
| 1.3. Hipótesis de Investigación | 16 |
| 1.3.1. Hipótesis general..... | 16 |
| 1.3.2. Hipótesis específicas | 16 |
| 1.4. Justificación del estudio | 16 |
| 1.5. Objetivos de la investigación | 17 |
| 1.5.1. Objetivo general..... | 17 |
| 1.5.2. Objetivos específicos | 17 |
| | |
| II. REVISIÓN DE LITERATURA..... | 18 |
| 2.1. Antecedentes | 18 |
| 2.2. Marco teórico | 25 |
| 2.2.1. El juego | 25 |
| 2.2.1.1. Importancia del juego | 26 |
| 2.2.1.2. Características del juego..... | 27 |
| 2.2.1.3. El juego en la infancia | 28 |
| 2.2.1.4. Clasificación del juego | 29 |
| 2.2.1.5. Juego como estrategia..... | 30 |
| 2.2.1.6. Los juegos en equipo para desarrollar líderes | 32 |

| | |
|---|----|
| 2.2.2. El liderazgo | 33 |
| 2.2.2.1. Liderazgo infantil | 33 |
| 2.2.2.2. Dimensiones del liderazgo..... | 34 |
| 2.2.2.3. Líder..... | 38 |
| 2.3. Marco conceptual | 41 |
| | |
| III. MATERIALES Y MÉTODOS | 44 |
| 3.1. Ubicación geográfica del estudio..... | 44 |
| 3.2. Periodo de duración del estudio | 44 |
| 3.3. Procedencia del material utilizado | 44 |
| 3.3.1. Técnica de observación | 44 |
| 3.3.2. Instrumento de investigación | 44 |
| 3.4. Población y muestra del estudio..... | 45 |
| 3.4.1. Población..... | 45 |
| 3.4.2. Muestra..... | 45 |
| 3.5. Diseño estadístico..... | 46 |
| 3.5.1. Tipo de Investigación..... | 46 |
| 3.5.2. Diseño de la Investigación | 46 |
| 3.6. Procedimiento | 47 |
| 3.7. Variables | 48 |
| 3.8. Análisis de los resultados | 49 |
| 3.8.1. Hipótesis general..... | 49 |
| 3.8.1.1. Hipótesis específica 1 | 51 |
| 3.8.1.2. Hipótesis específica 2 | 53 |
| 3.8.1.3. Hipótesis específica 3 | 55 |
| | |
| IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN | 57 |
| 4.1. Resultados | 57 |
| 4.1.1. Resultados obtenidos de la prueba de entrada (Pre Test)..... | 57 |
| 4.1.1.1. Influencia del juego como estrategia para desarrollar el liderazgo en la dimensión carismática, en niños y niñas de 4 años aula blanca de la I. E. I. N° 197 Huáscar, Puno-2018..... | 57 |

| | |
|---|----|
| 4.1.1.2. Influencia del juego como estrategia para desarrollar el liderazgo en la dimensión emocional, en la prueba de entrada en niños y niñas de 4 años aula blanca de la I. E. I. N° 197 Huáscar, Puno-2018..... | 59 |
| 4.1.1.3. Influencia del juego como estrategia para desarrollar el liderazgo en la dimensión participativa, en niños y niñas de 4 años aula blanca de la I. E. I. N° 197 Huáscar, Puno-2018..... | 60 |
| 4.1.2. Resultados obtenidos de la prueba de salida (Post Test) | 61 |
| 4.1.2.1. Influencia del juego como estrategia para desarrollar el liderazgo en la dimensión carismática, en niños y niñas de 4 años aula blanca de la I. E. I. N° 197 Huáscar, Puno-2018..... | 61 |
| 4.1.2.2. Influencia del juego como estrategia para desarrollar el liderazgo en la dimensión emocional, en niños y niñas de 4 años aula blanca de la I. E. I. N° 197 Huáscar, Puno-2018. | 62 |
| 4.1.2.3. Influencia del juego como estrategia para desarrollar el liderazgo en la dimensión participativa, en niños y niñas de 4 años aula blanca de la I. E. I. N° 197 Huáscar, Puno-2018..... | 63 |
| 4.1.3. Comparación de resultados de prueba de entrada y salida (Pre Test y Post Test)..... | 64 |
| 4.2. Discusión..... | 65 |
| V. CONCLUSIONES | 68 |
| VI. RECOMENDACIONES | 69 |
| VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 71 |
| ANEXOS | 74 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1 Decisión de la hipótesis general | 50 |
| Figura 2 Decisión de la hipótesis específica 1 | 52 |
| Figura 3 Decisión de la hipótesis específica 2 | 54 |
| Figura 4 Decisión de la hipótesis específica 3 | 56 |
| Figura 5 Resultado de la prueba de pre test en la dimensión carismática..... | 57 |
| Figura 6 Resultado de la prueba de pre test en la dimensión emocional | 59 |
| Figura 7 Resultado de la prueba de pre test en la dimensión participativa | 60 |
| Figura 8 Resultado de la prueba de post test en la dimensión carismática | 61 |
| Figura 9 Resultado de la prueba de post test en la dimensión emocional..... | 62 |
| Figura 10 Resultado de la prueba de post test en la dimensión participativa | 63 |
| Figura 11 Comparación de resultados de la prueba de entrada y de salida | 64 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | | |
|-----------------|---|----|
| Tabla 1 | Población del estudio | 45 |
| Tabla 2 | Muestra del estudio | 45 |
| Tabla 3 | Valores de prueba de la hipótesis general | 50 |
| Tabla 4 | Pruebas de chi-cuadrada de la hipótesis general | 50 |
| Tabla 5 | Valores de prueba de la hipótesis específica 1 | 52 |
| Tabla 6 | Pruebas de chi-cuadrada de la hipótesis específica 1 | 52 |
| Tabla 7 | Valores de prueba de la hipótesis específica 2..... | 54 |
| Tabla 8 | Pruebas de chi-cuadrado de la hipótesis específica 2..... | 54 |
| Tabla 9 | Valores de prueba de la hipótesis específica 3..... | 56 |
| Tabla 10 | Pruebas de chi-cuadrada de la hipótesis específica..... | 56 |
| Tabla 11 | Resultado de la prueba de pre test en la dimensión carismática | 57 |
| Tabla 12 | Resultado de la prueba de pre test en la dimensión emocional | 59 |
| Tabla 13 | Resultado de la prueba de pre test en la dimensión participativa | 60 |
| Tabla 14 | Resultados de la prueba de pos test en la dimensión carismática | 61 |
| Tabla 15 | Resultado de la prueba de salida en la dimensión emocional | 62 |
| Tabla 16 | Resultado de la prueba de salida post test en la dimensión participativa. | 63 |
| Tabla 17 | Resultados de la comparación de la prueba pre test y post test | 64 |

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

I.E.I: Institución Educativa Inicial

H₀: Hipótesis Nula

H_a: Hipótesis Alterna

χ^2 : Chi - cuadrada

Fe.: Frecuencia esperada

Fo: Frecuencia observada

Nº: Número

GE: Grupo experimental

PE: Prueba de Entrada

PS: Prueba de Salida

E: Experimento

Etc: Etcétera

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado “El juego como estrategia para desarrollar el liderazgo en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 197 Huáscar de la ciudad de Puno - 2018”, la necesidad es de desarrollar una estrategia para el desarrollo del liderazgo y tuvo como objetivo determinar cómo influye el juego como estrategia para desarrollar el liderazgo en los niños y niñas de 4 años. La metodología que se utilizó fue de tipo experimental y el diseño es pre experimental, se trabajó en un solo grupo de 27 alumnos con pre test y post test, utilizando como estrategia juegos para desarrollar el liderazgo de los niños, la medición se realizó en la dimensión carismática, emocional y participativa. El análisis estadístico fue descriptivo en tablas de frecuencia absoluta y porcentual, las pruebas de hipótesis se realizaron con el estadístico de Chi cuadrado de homogeneidad al 95% de confianza. Los resultados fueron: para la dimensión carismática en el pre test se tenía en inicio el 51.85% y en el post test en logro previsto 62.96% de niños y niñas de 4 años, mostrando un efecto significativo en la mejora de esta dimensión. En la dimensión emocional en el pre test se tenía en inicio el 55.56% y en el post test en logro previsto 59.26% de niños y niñas de 4 años, evidenciando efecto positivo en la mejora de esta dimensión. Para la dimensión participativa en el pre test se tenía en proceso el 55.56% y en el post test en logro previsto 81.48% de niños y niñas de 4 años, mostrando un efecto significativo en la mejora de esta dimensión. Se concluye que el juego influye como estrategia para desarrollar el liderazgo, en el pre test se tenía en inicio 48.45% y en el post test en logro previsto 66.67% de niños y niñas de 4 años aula blanca de la I.E.I. N° 197 Huáscar de la ciudad de Puno.

Palabras claves: Estrategia, juego, liderazgo, liderazgo infantil.

ABSTRACT

This research work entitled "The game as a strategy to develop leadership in children of 4 years of the Initial Educational Institution No. 197 Huáscar of the city of Puno - 2018", the need is to develop a strategy for development of leadership and aimed to determine how the game influences as a strategy to develop leadership in children of 4 years. The methodology used was experimental and the design is pre-experimental, we worked on a single group of 27 students with pre-test and post-test, using as a strategy games to develop the leadership of the children, the measurement was made in the charismatic, emotional and participatory dimension. The statistical analysis was descriptive in tables of absolute and percentage frequency, the hypothesis tests were performed with the Chi square statistic of homogeneity at 95% confidence. The results were: for the charismatic dimension in the pre-test, 51.85% were in the beginning and in the post-test, 62.96% of the 4-year-old children were expected to achieve a significant effect in improving this dimension. In the emotional dimension in the pre-test, 55.56% were in the beginning and in the post-test in expected achievement 59.26% of children of 4 years, evidencing a positive effect in the improvement of this dimension. For the participative dimension in the pre-test, 55.56% were in the process and 81.48% of the 4-year-old children in the post-test in expected accomplishment, showing a significant effect in the improvement of this dimension. It is concluded that the game influences as a strategy to develop the leadership, in the pretest 48.45% was in the beginning and in the post test in expected accomplishment 66.67% of children of 4 years white classroom of the I.E.I. N ° 197 Huáscar of the city of Puno.

Keywords: Strategy, game, leadership, child leadership.

I. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación denominado “El juego como estrategia para desarrollar el liderazgo en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 197 Huáscar de la ciudad de Puno” tiene como finalidad lograr el liderazgo en niños y niñas de 4 años de dicha Institución Educativa. Sabemos que en la actualidad se requieren de personas líderes es por ello necesario que desde el nivel inicial se fortalezca la cualidad del liderazgo por esa razón se realiza esta presente investigación.

El liderazgo no se logra de un día para el otro; toma toda una vida, de ahí la importancia de desarrollar las habilidades necesarias desde temprana edad. (Maxwell, 1999)

El liderazgo educativo es un tema que ha cobrado importancia creciente en los últimos años, tanto en la agenda de investigación educativa a nivel internacional, como en las políticas públicas. Se encuentra extendida la creencia entre los actores políticos y el público general de que los líderes educativos pueden hacer una gran diferencia en la calidad de las escuelas y de la educación que reciben niños y jóvenes y este liderazgo educativo se puede lograr desde la niñez, fortaleciendo esas cualidades que poseen cada uno de los niños y niñas (Horn & Javiera, 2010)

A 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 período está marcado por un fuerte sentimiento de egocentrismo y sentido de la propiedad, muy normal y esperado para esta etapa de desarrollo. A partir de los 4 años de edad, los 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"; pero no todos los niños y niñas logran ser líderes o sobresalir dentro del ambiente que se desenvuelven. Por ello desde el nivel inicial se debe desarrollar las cualidades necesarias para lograr que desarrollen el liderazgo (Benadretti, 2014)

Tomando como referencia lo mencionado por los diferentes autores que nos hablan acerca del liderazgo esta investigación pretende mediante talleres de juegos desarrollar el liderazgo en los niños y niñas de 4 años de la institución ya mencionada anteriormente.

Como objetivo general en esta investigación se plantea: Determinar cómo influye el juego en el desarrollo del liderazgo en los niños y niñas de 4 años y como objetivos específicos se plantean: Determinar cómo influye el juego en el desarrollo del liderazgo en la dimensión carismática en los niños y niñas de 4 años, Determinar cómo influye el juego en el desarrollo del liderazgo en la dimensión emocional en los niños y niñas de 4 años, Determinar cómo influye el juego en el desarrollo del liderazgo en la dimensión participativa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 197 Huáscar de la ciudad de Puno.

1.1. Planteamiento del problema

En el mundo actual se necesita de personas líderes que sean capaces de sobresalir en la sociedad y respecto a esto algunos autores afirman que el liderazgo se desarrolla desde la infancia pero no todos los niños logran ser líderes, solo algunos niños sobresalen dentro de un grupo de aula; es por el cual nuestro interés en este tema y se requiere estrategias adecuadas para fortalecer la cualidad de liderazgo de los niños para que en el futuro sean personas exitosas y logren desenvolverse adecuadamente en la sociedad, contribuyendo positivamente.

Esta investigación parte de la necesidad fundamental de desarrollar el liderazgo desde la infancia ya que es la etapa en la cual los niños se encuentran en un aprendizaje constante. Los niños son como pequeñas esponjas que absorben todo tipo de conocimiento, ya sea negativo o positivo. (Chavez, 2017) y eso es verdad. La infancia es una etapa en la cual la curiosidad está al máximo, la capacidad de retención es excelente y es el mejor momento para inculcar valores, fomentar disciplina y estimular su desarrollo intelectual. Por ello, es importante que durante estos años se forme a los niños y se les brinde las bases sólidas para su porvenir. Una excelente forma de llevar a cabo esto es fomentar un liderazgo positivo, así podrán trabajar diferentes habilidades, competencias y áreas que de manera inminente se les demandará al crecer, además de favorecer su trayectoria académica y futuro profesional.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera influye el juego como estrategia en el desarrollo del liderazgo en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 197 Huáscar de la ciudad de Puno en el año 2018?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿De qué manera influye el juego como estrategia en el desarrollo del liderazgo en la dimensión carismática en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 197 Huáscar de la ciudad de Puno en el año 2018?.
- ¿De qué manera influye el juego como estrategia en el desarrollo del liderazgo en la dimensión emocional en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 197 Huáscar de la ciudad de Puno en el año 2018?

- ¿De qué manera influye el juego como estrategia en el desarrollo del liderazgo en la dimensión participativa en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 197 Huáscar de la ciudad de Puno en el año 2018?

1.3. Hipótesis de Investigación

1.3.1. Hipótesis general

El juego influye significativamente en el desarrollo del liderazgo en los niños y niñas de 4 años del aula blanca de la Institución Educación Inicial N° 197 Huáscar De La Ciudad De Puno-2018.

1.3.2. Hipótesis específicas

- El juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo del liderazgo en la dimensión carismática en los niños y niñas de 4 años del aula blanca de la Institución Educación Inicial N° 197 Huáscar De La Ciudad De Puno-2018.
- El juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo del liderazgo en la dimensión emocional en los niños y niñas de 4 años del aula blanca de la Institución Educación Inicial N° 197 Huáscar De La Ciudad De Puno-2018.
- El juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo del liderazgo en la dimensión participativa en los niños y niñas de 4 años del aula blanca de la Institución Educación Inicial N° 197 Huáscar De La Ciudad De Puno-2018.

1.4. Justificación del estudio

Esta investigación se realiza porque el liderazgo es un ámbito que está despertando un gran interés en la sociedad su importancia viene impactando en esta última década donde se puede vivenciar constantes cambios acelerados que a menudo nos presenta grandes retos a los cuales debemos de estar preparados para superarlos exitosamente y el liderazgo es visto como uno de los cambios positivos a lo que aspiramos como sociedad.

Fermin (2013), Afirma que el liderazgo para los niños es una competencia innata que se trabaja día con día en cada uno de los espacios lúdicos y escenarios en los que interactúan ayudando a sus compañeros a seguir desarrollando las habilidades que se está requiriendo para realizar la actividad propuesta. El liderazgo en el salón de clases impacta de manera positiva, tanto así que en todas las situaciones didácticas que se trabajan en el aula siempre se presenta al liderazgo de algún niño o niña que permite resolver las dificultades que se están manifestando durante la consigna, realizándolo a través del dialogo y aunado a las competencias que presenta cada niño. Por ello con esta investigación se pretende fortalecer y desarrollar las cualidades de un líder en los niños mediante talleres de juegos.

1.5. Objetivos de la investigación

1.5.1. Objetivo general

Determinar cómo influye el juego como estrategia para desarrollar el liderazgo en los niños y niñas de 4 años aula blanca de la Institución Educativa Inicial N° 197 Huáscar de la ciudad de Puno-2018.

1.5.2. Objetivos específicos

- Determinar cómo influye el juego como estrategia para desarrollar el liderazgo en la dimensión carismática, en los niños y niñas de 4 años aula blanca de la Institución Educativa Inicial N° 197 Huáscar de la Ciudad de Puno-2018.
- Determinar cómo influye el juego como estrategia para desarrollar el liderazgo en la dimensión emocional en los niños y niñas de 4 años aula blanca de la Institución Educativa Inicial N° 197 Huáscar de la Ciudad de Puno-2018.
- Determinar cómo influye el juego como estrategia para desarrollar el liderazgo en la dimensión participativa en los niños y niñas de 4 años aula blanca de la Institución Educativa Inicial N° 197 Huáscar de la Ciudad De Puno-2018.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Según Lema (2016), En su tesis titulada “Desarrollar el Liderazgo Infantil por medio de actividades recreativas en los niños y niñas de 4 años de edad. Guía de actividades para el desarrollo del liderazgo dirigida a docentes de la Unidad Educativa Tarquino Idrobo. Ubicada en el distrito Metropolitano de Quito. Periodo Académico 2016”. Se planteó como objetivo general: Proveer de una herramienta didáctica necesaria en el proceso de enseñanza y aprendizaje que será utilizada como apoyo de los docentes para el desarrollo del liderazgo infantil en los niños y niñas de 4 años de edad. Para la ejecución de este proyecto se utilizó cuatro métodos que son: método deductivo, descriptivo, inductivo e histórico. Se llegó a las siguientes conclusiones:

- La constante preocupación por mejorar la calidad de la educación hace que se analice y se busquen estrategias que generen cambios, con la aportación de experiencias enriquecedoras y esta debe ser la prioridad del docente al cual le interesan sus niños-niñas, pero la escasa capacitación no hace viable la mejora del problema.
- Quienes ejercen la docencia deben recordar que la gestión de la calidad también es considerada como un asunto de cultura y valor, porque implica desaprender comportamientos deficientes y aprender comportamientos adecuados que deben implementarse en procesos sostenibles, especialmente en educación inicial y en el desarrollo del liderazgo.
- El correcto manejo dentro del aula de las actividades recreativas para el aprendizaje, en una institución educativa, debe hacérselo manejando conceptos básicos como el establecimiento de las responsabilidades, fijar metas y objetivos claros, conocer la

opinión y necesidad de los niños-niñas, pero no se da en el CDI, porque siempre se trabaja con material didáctico tradicional.

- La labor en equipo, con conocimiento claro de los problemas con las actividades recreativas, permitirá que cada uno de los miembros de la comunidad educativa pueda seleccionar estrategias adecuadas para lograr la calidad en la educación.
- En estos últimos años, ha sido más notorio que hay deficiencia en capacitaciones y talleres sobre la utilización de nuevas estrategias y el estudio realizado a nivel macro y meso, ha tenido ciertas falencias, no por falta de leyes que la regulen, sino más bien por la abundancia de leyes, lo que hace que se vuelva muy cansado estudiarlo, lo más probable es por falta de una guía que ayude al docente a establecer los parámetros al practicar las actividades recreativas y más fácil seguir con lo antiguo aplicando siempre las mismas actividades y los mismos procedimientos.

Según Cardona (2016), En su tesis titulada: Formación de procesos en Liderazgo Infantil para contribuir con la paz desde el entorno escolar de los niños y niñas de 5 a 6 años del Jardín Infantil Psicopedagógico en el Municipio del Líbano. Se planteó como objetivo general: Fomentar en los niños y niñas de la Institución educativa Jorge Eliecer Gaitán Ayala sede Jardín Infantil Psicopedagógico el liderazgo como contribución a la paz desde el entorno escolar. El tipo de investigación fue descriptivo. Se llegó a las siguientes conclusiones:

- Los instrumentos de recolección de la información permitieron observar y describir las relaciones existentes en los niños y niñas de transición de la Institución Educativa Jorge Eliecer Gaitán Ayala sede Jardín Infantil Psicopedagógico del municipio del Líbano, al igual que las situaciones de convivencia generadas dentro del mismo entorno, evidenciando conductas inapropiadas de convivencia entre los niños,

exteriorizadas en agresiones físicas y verbales generando tensión, llanto e inconformidad entre ellos.

- Se pudo identificar situaciones específicas que generan conflicto en la convivencia como carencias a nivel afectivo generadas por conflictos dentro las familias, que en su mayoría son disfuncionales, pertenecientes a estratos 1 y 2 donde los niños conviven en su cotidianidad con situaciones de violencia intrafamiliar tanto personales como en el contexto de su vecindad, lo que hace que para ellos este tipo de situaciones sean “normales”.
- Partiendo de toda la información adquirida y de proceder al alcance de los objetivos propuestos se generó una propuesta pedagógica que permita fomentar en los niños y niñas el liderazgo como contribución a la paz desde el entorno escolar, partiendo desde un trabajo interno con cada niño para luego generar espacios de fortalecimiento de lazos de amistad que admitan un trabajo en equipo para lograr un liderazgo efectivo que forje relaciones positivas dentro del entorno escolar de la Institución.

Según Fermin (2013), En su informe académico titulado: “Liderazgo en Preescolar”. Se planteó como objetivo: conocer el cómo se va expresando o conformando ciertas características que presentan los líderes en el Centro de Desarrollo Infantil (CENDI) perteneciente al Tribunal Superior de Justicia del Distrito Federal (TSJDF). Se llegó a las siguientes conclusiones:

- Después de concluir el trabajo y haber realizado las diferentes actividades que permitieron observar, dar un seguimiento y poder trabajar el liderazgo en los niños y niñas mediante actividades didácticas que favorecieron sus capacidades de autoconocimiento; es decir, darse cuenta de que son capaces de que pueden vencer

obstáculos por sí mismos y con ayuda de los demás compañeros al poder guiarlos y así lograr un objetivo en común.

- Un líder tiene que ser responsable de todas las acciones que realiza, ya que sobre el recae el peso de mantener una dinámica positiva en el grupo en el que interactúa, actuando con objetividad en lo que hace, dice y piensa; contextualizando estos tres aspectos en el tiempo, época y situación, respetando la historia, valores, creencias, derechos, formas de sentir y personalidades de los integrantes a su cargo.
- Se puede identificar el potencial de cada niño y niña, mediante estrategias didácticas, actividades diversificadas e individuales, con el fin de fortalecer la capacidad de cada uno de ellos, de manera que unifique el trabajo en cuanto a competencias se refiere para lograr un bienestar grupal y social, poniendo en práctica los siguientes conceptos: el saber ser, el saber hacer y el saber conocer y el saber actuar.
- Con todo lo anterior se logra formar un líder que de la confianza a un grupo de individuos que se dejen guiar y puedan trabajar en reciprocidad con un valor agregado para el éxito grupal e individual.

Según Miranda (2015), En su tesis titulada: “ Aplicación de Talleres de Juegos de Roles, para desarrollar el Liderazgo en los estudiantes del cuarto grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Julio Gutiérrez Solari, del Centro Poblado El Milagro, Huanchaco – 2012”. Se planteó como objetivo general: Determinar si la aplicación de Talleres de Juegos de Roles mejora el desarrollo del Liderazgo en los estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la I.E. “Julio Gutiérrez Solari”, El Milagro – 2012. El tipo de investigación empleada fue experimental. Después de realizar el experimento se llegó a las siguientes conclusiones:

- La aplicación de la propuesta fue eficiente, teniendo en cuenta que los resultados del pos-test, en relación al pre-test, variaron significativamente: Se obtuvo un 64% en el nivel alto, un 36% en el nivel medio y no existen estudiantes en el nivel bajo.
- La propuesta pedagógica de talleres de juego de roles, se diseñó y ejecutó en ocho talleres de aprendizaje. En los cuales se enfatizó los indicadores relacionados con el liderazgo en los estudiantes como son: capacidad de comunicación, motivación, relación y organización.
- Se comprobó que la propuesta fue satisfactoria ya que los puntajes obtenidos presentan diferencias significativas. Este resultado permitió validar nuestra hipótesis de investigación.
- Los talleres aplicados se iniciaron con buena disposición y expectativa por parte de los estudiantes, mejorando significativamente el liderazgo en un clima de confianza.

Según Arias & Sosa (2017), En su tesis titulada: “El Juego de Roles en el desarrollo del Liderazgo en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Urbanización Chanu Chanu de la Ciudad de Puno - 2016”. Se planteó como objetivo general: Determinar la influencia del juego de roles en el desarrollo del liderazgo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno – 2016. El tipo de investigación empleada fue experimental. Después de ejecutar la investigación se llegó a las siguientes conclusiones:

- De acuerdo los resultados recogidos en la investigación podemos afirmar que El juego de roles si influye de manera positiva en el desarrollo de liderazgo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno, así lo demuestran los datos obtenidos.

- La aplicación del juego de roles ha permitido fortalecer el nivel de influencia en la dimensión de “expresión oral”, ya que en un inicio el 74% de niños se encontraban con deficiencias. Al haber aplicado el juego de roles se llegó a resultados altos ya que un 48 % de niños y niñas lograron apoyarse en gestos y movimientos al decir algo, haciendo uso de la palabra como medio para manifestar una emoción, de tal manera los niños se expresaban con claridad y sin temor sus verdaderos gustos y preferencias, en tal sentido concluimos que el juego de roles influye positivamente de la dimensión de expresión oral del liderazgo.
- De acuerdo a los resultados obtenidos en la dimensión personal, la aplicación del juego de roles ha permitido desarrollar el nivel de influencia en el desarrollo de liderazgo ya que en un inicio se obtuvo el 61% de los niños se encontraban con faltas. Al haber aplicado el juego de roles se llegó a resultados altos, un 52 % 81 niños y niñas lograron, sentirse seguro de sí mismo, por lo cual los niños actuaban y tomaban decisiones propias en situaciones cotidianas, es más llegaron hasta demostrar autonomía y seguridad al realizar acciones. Entonces concluimos que el juego de roles influye positivamente de la dimensión personal del liderazgo.
- De igual manera la aplicación del juego de roles ha permitido desarrollar el nivel de influencia en la dimensión en social ya que los datos estadísticos muestran que un 64% de los niños se encuentran en la escala de inicio. Luego de haber aplicado el juego de roles se llegó a la escala de logro previsto en un 43 %, esto se debió a que los niños lograron demostrar empatía, responsabilidad y emociones en las actividades que realiza, también ayudando a sus compañeros en diferentes situaciones. De tal manera concluimos que el juego de roles influye positivamente de la dimensión social del liderazgo.

Según Yupanqui (2017), En su tesis titulada: “Estilos de Liderazgo en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I N° 208 barrio Laykakota de la Ciudad de Puno - 2016”. Se planteó como objetivo general: Determinar el estilo de liderazgo que más prevalece en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I N° 208 Barrio Laykakota de la ciudad de Puno -2016. El tipo de investigación fue cuantitativa, no experimental, transversal iniciando como exploratorio para concluir como descriptivo. Se llegó a las siguientes conclusiones:

- Respecto a la identificación de los estilos de liderazgo en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I N° 208 Barrio Laykakota de la ciudad de Puno son la transformacional y transaccional, en la medida que, en esta edad los niños muestran empatía, sin pretensiones oscuras, ni malicia en su corazón, se muestran como tal. Por ello los resultados son de 85% para la transformacional y 25% para la transaccional. Se percibe mayor actividad de participación en las sesiones y jornadas de enseñanza - aprendizaje, sinceridad en lo que dicen y desean, por ultimo llanos al aprendizaje y fortalecimiento en el ejercicio del liderazgo.
- Concerniente a los factores que contribuyen al desarrollo de un estilo de liderazgo en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I N° 208 barrio Laykakota de la ciudad de Puno se debe a diferentes factores contextuales, así como lo revelan las estadísticas: familiar (61%), amical (22%) y educativo (18%), dado que, se da muy poca variación de los factores mencionados, pues todos contribuyen y los niños aprenden del contexto donde se desenvuelven.
- Respecto al estilo de liderazgo que más prevalece en los niños y niñas de 5 años de edad en la I.E.I N° 208 Barrio Laykakota de la ciudad de Puno es el transformacional en la medida que, como niño los roles rotan y sin exclusión alguna manifiestan su

postura desde sus puntos de vista sin encubrir ningún anhelo, interés o intención malévolas. Por lo tanto, el liderazgo practicado es la transformacional.

2.2. Marco teórico

2.2.1. El juego

Para Caba (2004), Nos dice que el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas (P. 6). En tanto se puede decir que para el niño la vida es una aventura lúdica y creativa; pues desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo y, al mismo tiempo extraño al que se enfrenta fuera del seno de la madre.

Para Velasquez (2009), El juego es una actividad que nos sirve para divertirnos y distraernos y que podemos utilizar incluso como una herramienta educativa al trabajar con niños. El juego es una actividad vinculada al ser humano (P. 3). Todos hemos aprendimos a relacionarnos en el ámbito familiar, escolar social a través del juego. El juego es una aceptación en la que lo definimos precedentemente, se encuentra en el niño y constituye el factor dominante de la vida infantil; fundamentalmente, el juego para los niños es una actividad placentera, sin una finalidad que el placer que obtiene al llevarla a cabo.

En el juego el niño se siente libre en sus acciones no son punibles, ni caen en la objetividad de las normas de los adultos; puede equivocarse, hacer algo mal, pese a lo cual siente que a los ojos de los mayores no será objeto de reproches, es decir, el juego libera al niño de su sujeción al adulto. En cambio, no lo libera de respetar las propias reglas del juego que está llevando a cabo.

2.2.1.1. Importancia del juego

Mariote (2008), El hombre, a partir de su nacimiento, es un sistema integrado e integral desde la dimensión biológica, social, cultural, política y espiritual. El hombre construye su subjetividad a través de la interacción y la experiencia; por medio de las acciones transmite palabras, gestos y actitudes, de las cuales emanan sentimientos, emociones, experiencias, en fin, toda su interioridad. Como ser humano y por tanto social se constituye en relación con y en común – unión con los otros hombres, convirtiéndose en un sujeto social, en el ir y venir de la creación de la cultura. Uno de los componentes de la cultura es el juego.

Con la posibilidad de movimiento y aquella de liberarse de lo cotidiano ejerce sus aptitudes lúdicas, su posibilidad de acceder a la risa y a los humos; hace catarsis de sus problemas, se despoja de formalismos, se libera de tensiones y goza del encuentro con el o los otros en una forma diferente y positiva de socialización. En síntesis, se siente plenamente vital.

Desde el punto de vista emocional: la decisión de jugar significa confianza y seguridad en sí misma. Desde este punto de vista, el jugar implica un enriquecimiento de la vida emocional con las vivencias del juego y de los valores éticos, estéticos, entre otros.

Desde el punto de vista social: el juego, al tener reglas, normas que es menester cumplir y respetar para poder jugar, contribuye a una viva forma de actuar socialmente; contempla el respeto hacia otro, el cumplimiento de determinadas normas sociales, el sacrificio del éxito personal por el éxito grupal, la responsabilidad, la disciplina, etc. El juego evoca y pone en acción, en un reducido ámbito de espacio y tiempo, un sin número de situaciones sociales que es conveniente afrontar. Ello reclamó el conocimiento de los principios y técnicas fundamentales de la acción social.

Desde el punto de vista intelectual: algunos juegos significan enfrentar en forma interrumpida a situaciones cambiantes, cada una de las cuales encierra un problema que hay que abordar, plantear y resolver. Cuanto más complejo es el juego, mayor es el requerimiento de acciones inteligentes.

2.2.1.2. Características del juego

Según: Ribes (2007), la etapa de educación infantil supone grandes adquisiciones y máxima desarrollo neuronal.

Las características del juego las podemos sintetizar en:

- El juego es una actividad libre: supone la voluntariedad de jugar y la libre elección del juego. El niño juega porque encuentra gusto o motivación en ello.
- El juego es una necesidad: desde la infancia el niño siente el deseo de jugar y estos deseos serán diferentes según las etapas cronológicas, pero siempre serán expresión de la personalidad de cada uno de los jugadores.
- El juego también responde a la necesidad de dar rienda suelta a su imaginación a sus ilusiones. El juego es además una necesidad para el niño como campo de experimentación. Es una necesidad de acción, imaginación y experimentación para el niño.
- El juego es orden: aunque existen divergencias entre Piaget (cualquier juego incluye reglas) y Vigotsky (las reglas aparecen en las fases más evolucionadas del juego), el orden del juego conduce al núcleo de toda la educación, y es, por tanto, el camino para toda la vida social.
- El juego no es la vida real: el niño se abstrae totalmente y no percibe lo que pasa a su alrededor. El juego constituye un mundo aparte.
- El juego prepara para la vida futura: es una anticipación de las actividades serias.

- El juego estimula la sociabilidad: los niños permanecen largos periodos de tiempo implicados en el juego y los grupos se organizan para jugar.
- El juego busca el triunfo.
- El juego permite la actividad funcional: este tipo de actividad se hace patente hasta el primer año. Carece de finalidad consiente, con escaso control de las reacciones, siendo irresponsable de las mismas.
- El juego es una actividad placentera: este tipo de conducta se manifiesta entre el primer y segundo año de vida, derivado de las circunstancias reforzantes, como la presencia de los padres, etc.
- El juego permite la autoexpresión: es patente entre los tres y seis años. Puede ser motorico, simbólico, con actividad psicomotriz, imaginativo, etc.
- El juego permite la autoexploración: transcurre entre los tres y seis años.
- El niño comprueba las capacidades y habilidades en comparación con los demás. Pone en juego la inteligencia regulando las propias facultades y limitaciones.

2.2.1.3. El juego en la infancia

Mariote (2008), La infancia, como bien sabemos, es un camino que se inicia con el nacimiento y culmina alrededor de los 12 años. El crecimiento conlleva un proceso evolutivo de características marcadas y determinadas en cuanto al avance psicofísico, motor y social del niño.

Existe un compromiso social frente a la infancia, en primer lugar, porque los niños deben asistir a la escuela y, además, porque dentro de su espectro de actividades es necesario contemplar el juego la recreación y el movimiento. De esta preocupación dependerá el crecimiento armónico, que hará de ellos seres integrados, seguros de sí mismos, fortalecidos por el afecto y afirmados por la autonomía. Es indispensables que padres y

educadores tengan en cuenta los aspectos afectivos y estimulantes para acompañar e incentivar el desarrollo del niño en un marco de libertad.

2.2.1.4. Clasificación del juego

a) Según Corbalán (1996), los clasifica en:

- **Juegos de conocimiento:** Son recursos para una enseñanza más rica y habitual. Servirán para adquirir y/o afianzar de una manera más lúdica los conceptos a tratar de un programa de matemática su utilización puede hacerse tanto en el momento en que se introduce por primera vez algo nuevo como para recordarlo pasado algún tiempo. Son en general, aquellos cuya utilidad es más aceptada desde cualquier perspectiva pedagógica que se contemple en la enseñanza de las matemáticas.
- **Juegos de estrategias:** Son los que tratan de iniciar o desarrollar a partir de la realización de ejemplos prácticos (no la repetición de procedimientos hechos por otros) y atractivos, las destrezas específicas para la resolución de problemas y los modos típicos del pensamiento.

En la formación del pensamiento de los alumnos, los juegos de estrategias son sumamente importantes y su influencia puede ser durable. Son las que más resistencias encuentran por arte del profesorado en cuanto a su introducción en clase, son por el contrario bien acogidos por los alumnos que trabajan con entusiasmo en ellos.

b) Asimismo Piaget citado por Delval (2008), sostiene que los juegos se Clasifican en:

- **Los juegos de ejercicios:** corresponden a la necesidad de acción automático. En cuanto al niño ha vencido las dificultades adquiridas para el placer funcional puro. Los primeros juegos se refieren al propio cuerpo (juntar y separar las manos, coger y dejar el pie, etc.). Poco a poco se incluyen en estos juegos de ejercicio todos los objetos

- posibles (levantar y bajar una tapa, meter y sacar repentinamente un palo de un aro, etc.)
- **Los juegos simbólicos:** se distinguen de los juegos de ejercicio, por la ficción (hacer como si) y por la utilización de símbolos propios. La acción simbólica se aplica a todos los objetos posibles. Por ejemplo: Las cáscaras de nuez hacen platos, un bastón de caballo, etc.
 - **Los juegos de reglas:** suponen la subordinación común a una ley sujeta a todos. Este juego añade un elemento nuevo a los anteriores. La regla que resulta a la organización colectiva de las actividades lúdicas y que marca el debilitamiento del juego infantil y el paso al juego propiamente dicho.
- c) Además Vygotsky (1994), estudia al juego desde una perspectiva del desarrollo social y la clasificación que hace de los juegos es la siguiente:
- **El Juego- Acción,** es un juego simple en el que el niño tiende a representar diversas acciones nadar, planchar, comer, dormir, etc.
 - **El Juego Protagonizado** se presenta entre los 3 y 6 años, y se caracteriza porque el niño crea diferentes personajes. Este tipo de juego posee dos estilos: juegos de escenificación cuando el niño dirige el juguete y juegos en los que el papel es interpretado personalmente por el niño.
 - **Los Juegos de Construcción,** aquí la actividad del individuo se vuelve constructiva pero no representa ningún papel.

2.2.1.5. Juego como estrategia

El juego como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, corta, divertida, con reglas que

permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, facilitan el esfuerzo par internalizar los conocimientos de manera significativa.

Conocimientos que, aunque inherentes a una o varias áreas favorecen el conocimiento biológico, mental, emocional, individual y social de los participantes con la única finalidad de propiciarles un desarrollo integral, significativo y al docente, hacerle la tarea frente a su compromiso más amena, eficiente y eficaz, donde su ingenio se extralimita conscientemente.

El juego como estrategia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con el ese camino tan difícil como es el aprendizaje conducido por otros medios represivo, tradicionales y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos. Allí en el aula se convierte en un auténtico laboratorio donde jugar es aprender y viceversa. (Minerva , 2002)

Según Mariote (2008), El juego contribuye de forma clara al desarrollo integral, siendo un recurso extra ordinario para la adquisición de múltiples aprendizajes y capacidades:

- **Desarrollo social.** El niño necesita de sus iguales para jugar. El juego colectivo permite al niño aprender, respetar a los demás, observar, dar ejemplo. Se produce una adaptación a las exigencias externas dándose una transferencia posterior para adaptarse a la sociedad. Cuando el niño proyecta en el juego sus deseos, temores, vivencias y expectativas, está representando el papel de lo que le atemoriza, creando las figuras de su fantasía. Otra de las características del juego infantil es de la aplicación de reglas. Aquí se fomenta la realidad, la subordinación a las leyes de la colectividad.

- **Desarrollo emocional.** Como el juego infantil es expresión, a través de él, el niño manifiesta alegría, emociones, agresión, tristeza, etc. Estos sentimientos son consustanciales a las posibilidades del niño y del juego, y en ocasiones el juego es vehículo de catarsis emocional y liberación de tensiones o conflictos.
- **Desarrollo mental.** El niño mediante el juego agudiza su inventiva; se pone en situación de alerta ante los problemas que se le planteen, intentara resolverlos con brevedad. El juego resalta el papel del investigador en el niño, de manera que, ante un mundo cambiante, el niño desarrolla juegos de fantasía y realidad.
- **Desarrollo físico.** A través del juego el niño desarrolla el control, coordinación y dominio de determinados grupos musculares, hasta terminar adquiriendo control y precisión.
- **Desarrollo de la creatividad.** Cuando los niños juegan recrean, simbolizan imaginan y fantasean sobre el mundo real e imaginario; crean escenarios, personajes, diálogos y entramados que supone una contribución inequívoca al desarrollo creador.
- **Desarrollo moral.** A través de los juegos los niños interiorizan valores, regulan su comportamiento acorde con las normas, respetan y valoran a los demás, siendo además un gran recurso para la resolución de conflictos y la mejora de la tolerancia a la frustración.

2.2.1.6. Los juegos en equipo para desarrollar líderes

Son actividades que ayudan a los niños y niñas a aprender a trabajar juntos con más facilidad, a comunicarse mejor y confiar uno en el otro, este puede ayudar a los niños en la mejora de su auto estima, además hace que los niños y niñas completen un objetivo en común aumentando sus habilidades de comunicación y de cooperación.

2.2.2. El liderazgo

Marrero (1996), El liderazgo es un proceso dinámico, tiene una dirección y se desarrolla por la interacción de las personas del grupo. Es un fenómeno que sucede en situaciones determinadas. El liderazgo es una acción recíproca entre el líder y sus seguidores cada miembro es el grupo y el grupo es cada miembro.

El liderazgo es el ejercicio del poder sobre una persona o un grupo, hacia el logro de objetivos organizacionales, en un proceso y dentro de un marco situacional cambiante implica dirigir, influir y motivar a los miembros de un grupo para que realicen tareas fundamentales.

El liderazgo es la acción de influir en los demás; las actitudes, conductas y habilidades de dirigir, orientar, motivar, vincular y optimizar el quehacer de las personas y grupos para lograr los objetivos deseados, en virtud de su posición en la estructura de poder y promover el desarrollo de sus integrantes (Miranda, 2015)

Stodgill (1990), define el liderazgo como: El proceso que implica ejercer influencia sobre las actividades de un grupo organizado en los esfuerzos que este realiza para definir y alcanzar objetivos.

2.2.2.1. Liderazgo infantil

Los niños líderes comienzan a interactuar en grupo desde los tres años, aprenden poco a poco a jugar y compartir con otros menores de su edad. Este período está marcado por un fuerte sentimiento de egocentrismo y sentido de la propiedad, muy normal y esperado para esta etapa del desarrollo. Sin embargo, aproximadamente a los 4 años se vuelven más gregarios y sociales y se vuelcan intensamente hacia su grupo de pares. A partir de esta edad, algunos niños y niñas 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 del grupo como modelo a seguir e imitar. Ellos son los denominados “niños y niñas líderes”. (Benadretti, 2014)

2.2.2.2. Dimensiones del liderazgo

2.2.2.2.1. Dimensión carismática

Implica que el líder (ya sea un individuo o un equipo de personas) resulta atrayente, de modo que facilita que otras personas se sientan a gusto estando con él/ella o ellos. Esta dimensión provoca que tales otras personas que están en su entorno traten de estar a su lado y se sienten cómodas cuando lo están. (Gento, 2012)

Para Maxwell (1999), carisma es “la cualidad de una personalidad individual en virtud de la cual es colocada aparte de los hombres ordinarios y que se e asume dotada con energías o cualidades superiores o excepcionales”

Es difícil definir el carisma en sí, ya que está fundamentado en aspectos intangibles y sin base explicable. De hecho, atribuimos este calificativo a una persona cuando no sabemos concretar la razón que nos hace seguir sus ideas. “tiene carisma”, decimos.

Un líder con carisma debe:

- Mantenerse fiel a sus principios y valores. El líder carismático cree en sus ideas y capacidades, demuestra auto confianza en todas sus acciones.
- Asumir el auto sacrificio para conseguir las metas marcadas para este tipo de liderazgo existe un propósito superior a sus objetivos personales por lo que no le importa renunciar a beneficios individuales por el bien común.
- Desarrolla una gran visión de futuro para adoptar importantes decisiones.
- Comparte los éxitos del equipo en conjunto, sin apropiarse de los logros alcanzados.

a) Competencias de la dimensión carismática

Según Goleman, Boyatzis, & Mckee (2016)

- **Valoración adecuada de uno mismo y de los demás:** El líder expresa su opinión acerca de la actividad realizada sin dañar a los demás, reconociendo las debilidades y fortalezas de sí mismo y de los demás.
- **Adaptabilidad:** El líder asume retos y dificultades buscando alternativas y soluciones demostrando flexibilidad para afrontar los cambios y superar los obstáculos que se presenten.
- **Confianza en sí mismo:** El líder demuestra autonomía y seguridad al realizar diversas actividades, valorando sus capacidades y sus acciones.
- **Creatividad:** La persona líder que posee esta competencia es capaz de utilizar la imaginación para crear e inventar actividades nuevas, contagia su entusiasmo a los demás, visiona el futuro.

2.2.2.2.2. Dimensión emocional

Las emociones forman parte de nuestro quehacer diario y el lugar de trabajo no es una excepción. Hablamos continuamente de cómo nos sentimos y de cómo se sienten los demás, describimos con detalle nuestras reacciones afectivas ante determinados eventos, y en muchas ocasiones apelamos a sentimientos y emociones para explicar por qué actuamos de una determinada manera en nuestro puesto de trabajo.

Las emociones son procesos episódicos que, facilitados por la presencia de algún estímulo o situación interna o externa, que ha sido evaluada y valorada como potencialmente capaz de producir un desequilibrio en el organismo, dan lugar a una serie de cambios o respuestas en los planos subjetivo, cognitivo, fisiológico y motor expresivo; cambios que están íntimamente relacionados con el mantenimiento del equilibrio, esto es: con la

adaptación de un organismo a las condiciones específicas del medio ambiente” (Guerrero, Carpi , Gomez, & Palmero, 2006)

Goleman, Boyatzis, & Mckee (2016), En esta dimensión la inteligencia emocional de las personas es un factor fundamental. La inteligencia emocional tiene que ver con la manera en que cada persona se relaciona consigo misma, y por otro lado, con la forma en que se relaciona con los demás.

a) **Competencias de la dimensión emocional**

Según Goleman, Boyatzis, & Mckee (2016)

- **Conciencia social:** La persona líder que posee esta competencia siempre escucha a los demás antes de tomar cualquier decisión, respetando las opiniones, ideas, sentimientos emociones de los demás.
- **Autocontrol emocional:** El líder es capaz de expresar sus sentimientos y emociones en diferentes circunstancias siempre manejando sus impulsos conflictos y sus emociones.
- **Empatía:** El líder es compasivo y comprende a todos aquellos que le rodean, poniéndose en el lugar del otro, experimenta las emociones de los demás, comprende el punto de vista y se interesa activamente por las cosas que le preocupan.

2.2.2.2.3. **Dimensión participativa**

En virtud de esta dimensión, el/la líder pone de manifiesto que el mejor modo de estimular a los individuos y grupos hacia un trabajo inteligente y colaborativo es animarlos a ofrecer su esfuerzo junto al de otras personas en proyectos en los que están comprometidos por haber participado con su intervención en las decisiones tomadas en cada una de las fases de tales proyectos: desde su propuesta hasta la valoración de sus consecuencias. (Gento, 2012)

Lewin (1951), definió una de las primeras explicaciones de los estilos de liderazgo basándose específicamente en el comportamiento del líder. El estilo de liderazgo democrático también llamado liderazgo participativo describe a un líder que involucra a los subordinados en la toma de decisiones, delega autoridad, fomenta la decisión de métodos de trabajo y sus metas y emplea la retroalimentación como una oportunidad para dirigir.

Un líder es participativo cuando fomenta el trabajo en equipo, el diálogo, los acuerdos por consenso, el cumplimiento de los deberes de todos los miembros del grupo, no actúa de manera individual, sino que lo hace con el equipo y en su representación.

La participación, como estilo de dirección, permite tener mayor compromiso de los trabajadores con la organización, generando mayor motivación para alcanzar los objetivos planteados y facilitar la integración del factor humano en la organización, por consiguiente incrementa la satisfacción en el trabajo, el desarrollo profesional, la actitud positiva de los trabajadores hacia sus dirigentes y mejora la calidad de las decisiones para alcanzar los objetivos propuestos.

Cuando se permite la participación en la toma de decisiones se está llevando a cabo un entrenamiento para mejorar la habilidad en la toma de decisiones futuras, no solo se limita en ejecutarlas. Al formar parte en el proceso de toma de decisiones los miembros del equipo pueden desarrollar sus relaciones interpersonales y el sentimiento de pertenencia en el grupo. Otro beneficio relacionado con el desarrollo personal mediante la participación es la autodirección, que permite el incremento de la autoconfianza de los participantes del equipo.

Podemos resumir que el liderazgo participativo se caracteriza en promover la participación de todo el grupo de trabajo, mediante el dialogo, entusiasmo y compromiso.

El líder debe tener en cuenta todas las opiniones de su grupo de trabajo, facilitar la comunicación, delegar tareas y confiar en la capacidad de su grupo, fomentar su participación sin marginación alguna, enfocarse en un objetivo en común y estimular el sentido de pertenencia de la empresa.

Evidentemente que el liderazgo participativo es positivo, pero habrá situaciones en las que sea más adecuado utilizar otros estilos de liderazgo para llegar a decisiones de calidad. (Mariuxi, 2017)

a) Competencias de la dimensión participativa:

Según Goleman, Boyatzis, & Mckee (2016),

- **Trabajo en equipo:** El líder fomenta a sus compañeros a trabajar en equipo y colaborativamente.
- **Iniciativa:** El líder siempre participa activamente demostrando iniciativa en todas las actividades.
- **Conciencia de la Organización:** El líder participa en las actividades respetando las reglas y normas establecidas, demostrando capacidad para tomar decisiones.

2.2.2.3. Líder

Es el que dirige, conduce la organización, va a la cabeza. Es quien compromete a los integrantes a la acción y participación activa.

Un buen líder es aquel que logra que los demás trabajen en conjunto y lleguen a metas que han sido planeadas por todos. Exige un nivel de capacitación y por consiguiente de formación. En todos los grupos humanos surge la figura de líder, aquel de entre sus miembros que por sus cualidades naturales atrae la atención de los demás y ejerce sobre todos ellos una influencia especial. Su personalidad se caracteriza principalmente por la extroversión, la fortaleza, la seguridad, la inteligencia y la habilidad. (Wright, 1997)

Cattell (2000), señala que, el líder es la persona que produce una unidad grupal diferente de la que se habría manifestado si él no estuviese en el grupo, y se mide su capacidad de liderazgo por la magnitud de los cambios que produce en toda la unidad grupal.

2.2.2.3.1. Cualidades de un líder

Según Miranda (2015),

- El/la líder es una persona capaz de transformar la crítica, en propuestas posibles de concretar a través del trabajo conjunto.
- El/la líder no rechaza. Convoca a otros/as a sumarse y a colaborar en los proyectos.
- El/la líder no habla de “mi” proyecto sino de “nuestro” proyecto. Por lo tanto, El/la líder busca constituir equipos, con respeto por las diferencias individuales y con preocupación por la capacitación de sus integrantes.
- Desarrolla habilidades para formar alianzas con otros, con personas o con organizaciones. Sabe sumar fuerzas, sin perder de vista los objetivos a lograr.
- El/la líder aprende a negociar, llegar a acuerdos y conciliar los distintos intereses que pueden estar en conflictos.
- El/la líder se prepara para enfrentar dificultades u obstáculos, por lo mismo es perseverante y cree en la posibilidad de llevar a la realidad los proyectos elaborados.
- El/la líder tiene credibilidad, producto de la coherencia entre lo que dice y lo que hace y del cumplimiento de sus compromisos asumidos.
- El ejercicio de un cargo favorece el desarrollo de cualidades personales que se requieren para ejercer un buen liderazgo. Son capacidades y actitudes que se pueden aprender.
- El/la líder es atribuido con la sabiduría y capacidad de actuar en la realidad. Se les otorga saber, poder y capacidad. El líder es alegre, comunicativo, amable, optimista, solidario; en otras palabras da el ejemplo.

2.2.2.3.2. Características de los niños y niñas líderes de 4 años de edad

El niño de 4 años es más independiente. Se siente capaz, y lo es, de controlar su propia fuerza y seguridad. Partiendo de esa premisa podemos afirmar que todos los niños y niñas pueden ser líderes de grandes, pero va a haber siempre algunos "líderes naturales" que van a hacer evidentes sus habilidades sin necesidad de apoyos o enseñanzas. Se puede decir que estos líderes naturales están un paso más adelante que los demás, pero no quiere decir que los "líderes potenciales" no lo puedan lograr, si no que va a ser necesarios una intervención y apoyo constante de los docentes.

Por lo tanto, tenemos, por un lado, los líderes potenciales que son aquellos que no muestran rasgos de liderazgo pero que pueden adquirir las capacidades con entrenamiento. Y, por otro lado, tenemos a los líderes naturales quienes muestran rasgos de liderazgo pero que también necesitan de apoyo en lo que respecta a herramientas, técnicas y estrategias que pulan su don natural. (Lema, 2016)

- Poseen una madurez por encima de lo esperado para su edad.
- Es dueño de un vocabulario abundante y coherente.
- Utiliza sus acciones y palabras para influir de manera positiva en los demás trabajar en grupo.
- Escucha las opiniones de sus demás compañeros.
- Resuelve problemas de manera creativa.
- Busca distintas soluciones a un mismo problema.
- Ayuda y guía a sus semejantes en tareas u otros problemas.
- Es sociable con los nuevos compañeros o amigos

- Es capaz de movilizar a otros y hacer que sigan sus ideas; desde pequeños juegos, inocentes travesuras hasta grandes propuestas de cambio en su comunidad o centro educativo.
- Por ser independiente y pide por favor a sus padres, maestros u otros modelos que lo dejen decidir solo.
- Imita lo positivo de sus pares y sus mayores.
- Lo recomendable es que una vez que sea reconocido un niño líder, se trabaje en el desarrollo de esas habilidades y se le faciliten estrategias que le permitan mejorar su aún moldeable personalidad.

2.3. Marco conceptual

Liderazgo Infantil: El liderazgo es una capacidad que los niños y niñas y se manifiestan en todos los salones de clase. Estos niños dirigen a sus compañeros en algunas actividades, se sienten seguros de sí mismos y de sus talentos, tiene un alto nivel de autoestima y se esmeran e hacer todo bien.

Líder: El líder es la persona que controla a un grupo y a ciertos tipos de situaciones sociales, las analiza y desarrolla técnicas apropiadas para abordarlas.

Juego: El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. El juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Estrategia: una estrategia se define como el conjunto de acciones determinadas para alcanzar un objetivo específico, deben describir la manera de conseguir los objetivos en la escala de tiempo necesario.

Es el proceso a través del cual una organización formula objetivos, y está dirigido a la obtención de los mismos. Estrategia es el medio, la vía, es el como para la obtención de los objetivos de la organización. Es el arte de entremezclar el análisis interno y la sabiduría utilizada por los dirigentes para crear valores del recurso y habilidades que ellos controlan. Para diseñar una estrategia exitosa hay dos claves; hacer lo que hago y escoger los competidores que puedan derrotar

Dimensión: La palabra dimensión se remonta en su origen al vocablo latino "dimensio" que hace referencia a la medida de las cosas, dadas por su tamaño y forma, en nuestra percepción visual. Es el tamaño o extensión de una cosa, en una o varias magnitudes por los cuales ocupa mayor y menor espacio.

La dimensión también es la magnitud que, junto con otras, sirve para definir un fenómeno físico; especialmente, magnitudes que se consideran en el espacio para determinar el tamaño de las cosas.

Carismática: El significado de carismático se refiere a la habilidad que tiene alguien para agradar sin esfuerzo, a otras personas. La manera en que este vive y en que hace las cosas se convierte en una fuente de inspiración y motivación para quienes los conocen y lo escuchan. También está asociado con el comportamiento de esta persona que porta cualidades admirables, o especiales desde el punto de vista de los demás, como si se tratase de alguien con un extraordinaria que lo convierten en un ser único, especial, atractivo, etc.

Emocional: La palabra emoción, de la cual, derivada la condición de emocional, proviene del latín y significa "mover", "llevar a la acción". Aquí es donde se puede decir que la

emoción es la reacción tanto biológica como psicológica de un individuo ante determinado tipo de situaciones o fenómenos que ejercen influencia sobre su comportamiento o conducta. La generación de una emoción parte del cerebro y se hace patente a través de ciertos cambios visibles a simple vista (como una sonrisa ante la alegría, ruborizarse ante la vergüenza, lagrimas ante la tristeza), como también a través de expresiones, maneras de actuar y de responder que responden a comportamiento y actitudes más abarcadoras.

Participativa: Proviene de la acción participación que significa involucrarse en cualquier tipo de actividad de forma intuitiva o cognitiva.

III. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Ubicación geográfica del estudio

El presente proyecto de investigación se realizó en la Institución Educativa Inicial N° 197 Huáscar de La Ciudad De Puno, ubicado en Av. La Torre, del departamento de Puno, provincia de Puno, distrito de Puno. Los niños y niñas de esta institución provienen de un nivel socioeconómico medio algunos padres tienen ingresos fijos y otros no.

3.2. Periodo de duración del estudio

El presente estudio tuvo una duración de tres meses y 15 días desde el 1 agosto hasta el 15 de noviembre del 2018.

3.3. Procedencia del material utilizado

El material experimental que se utilizó durante el desarrollo de la investigación son los siguientes:

- El pre - test o prueba de entrada (ficha de observación).
- Los talleres de juegos (disfraces, pelotas, pañuelos, láminas, siluetas, máscaras, etc.)
- La post – test o prueba de salida (ficha de observación).

3.3.1. Técnica de observación

La Observación: Es una técnica que permite recoger información a partir de la observación acerca de las actitudes y conductas adoptadas por los niños y niñas ya sea de manera grupal o personal, esta técnica se caracteriza por la existencia de una conducta de criterios a observar (Sampieri, 2014); es por ello que se utilizó esta técnica de observación ya que se recogió de forma directa la información durante el desarrollo de talleres.

3.3.2. Instrumento de investigación

Los instrumentos que se utilizaron fue la ficha de observación:

El pre-test: Se aplicó la ficha de observación al inicio del experimento, Se aplicó esta prueba con el objetivo de conocer el desarrollo de liderazgo que se encuentran los niños y niñas.

El post-test: se aplicó la ficha de observación al final del experimento. Se aplicó con el objetivo de; determinar la influencia de los talleres de juegos en el desarrollo del liderazgo, luego se comparó y analizo los resultados obtenidos antes y después de los talleres desarrollados.

3.4. Población y muestra del estudio

3.4.1. Población

La población de estudio seleccionada para la presente investigación está conformada por los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 197 Huáscar de la ciudad de Puno.

Tabla 1

Población del estudio

| AULA | NIÑOS | NIÑAS | TOTAL |
|----------------------|----------|----------|----------|
| 4 años aula blanca | 16 niños | 11 niñas | 27 niños |
| 4 años aula arcoíris | 10 niños | 16 niñas | 26 niños |
| 4 años aula naranja | 12 niños | 13 niñas | 25 niños |

3.4.2. Muestra

La muestra es no probabilística por conveniencia, esta técnica permite seleccionar una parte de la población según la conveniencia o juicio del investigador. Para este estudio, la muestra está conformada por los niños y niñas de 4 años del aula blanca.

Tabla 2

Muestra del estudio

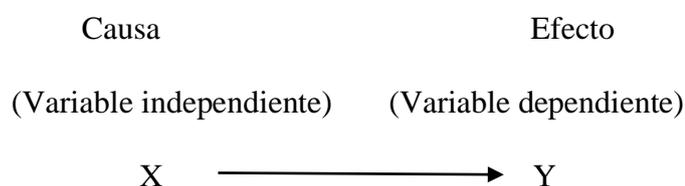
| AULA | NIÑOS | NIÑAS | TOTAL |
|--------------------|----------|----------|----------|
| 4 años aula blanca | 16 niños | 11 niñas | 27 niños |

3.5. Diseño estadístico

3.5.1. Tipo de Investigación

El tipo de investigación es Experimental: Se refiere a un estudio en el que se manipulan intencionalmente una o más variables independientes (supuestas causas antecedentes), para analizar las consecuencias que la manipulación tiene sobre una o más variables dependientes (supuestos efectos consecuentes), dentro de una situación de control para el investigador. (Sampieri, 2014)

Esquema del experimento:



3.5.2. Diseño de la Investigación

Diseño pre experimentos: Según (Sampieri, 2014) Los pre experimentos se llaman así porque su grado de control es mínimo.

De un solo grupo con pre test y pos test: A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administra el tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo.

Se representa con el siguiente diagrama:

G 01 X 02

Donde:

G Grupo de sujetos o casos (G1, grupo 1; G2, grupo 2; etcétera).

X Tratamiento, estímulo o condición experimental (presencia de algún nivel o modalidad de la variable independiente).

- 0 Una medición de los sujetos de un grupo (prueba, cuestionario, observación, etc.). Si aparece antes del estímulo o tratamiento, se trata de una pre prueba (previa al tratamiento). Si aparece después del estímulo se trata de una post prueba (posterior al tratamiento).

3.6. Procedimiento

El procedimiento del experimento se realizó de la siguiente manera:

- Se solicitó permiso a la directora de la I.E.I N°197 Huáscar para realizar la ejecución de la investigación una vez otorgado la autorización se conversó con la docente del aula donde se realizó la investigación.
- Se elaboró materiales pertinentes y necesarios para la ejecución de los 15 talleres de juegos.
- Se aplicó la prueba de entrada (pre - test) para determinar la situación inicial en la que se encuentran cada uno de los niños y niñas respecto al desarrollo liderazgo.
- Se ejecutó de manera discontinua 15 talleres de juegos con el fin de desarrollar el liderazgo en los niños niñas.
- Se aplicó la prueba de salida (post – test) para conocer los logros obtenidos respecto al desarrollo de liderazgo.

3.7. Variables

| Variable | Dimensión | Indicadores | | Parámetro |
|--|------------------------------|---|--|--|
| Juego como estrategia Juego como estrategia | Desarrollo emocional | Expresa sus sentimientos y emociones, liberan sus tensiones y conflictos. | | Ficha de Observación Escalas: A=Logro Previsto B=En Proceso C=En Inicio |
| | Desarrollo mental | Agudiza su inventiva; se pone en situación de alerta ante los problemas que se le planteen. | | |
| | Desarrollo de la creatividad | Simboliza, imagina y fantasea sobre el mundo real e imaginario; creando escenarios, personajes, diálogos. | | |
| | Desarrollo moral | Regula su comportamiento acorde con las normas, respetan y valoran a los demás. | | |
| liderazgo (dependiente) | Carismática | Valoración adecuada de uno mismo y de los demás. | Expresa su opinión acerca de la actividad realizada sin dañar a los demás. | |
| | | Adaptabilidad | Asume retos y dificultades buscando alternativas y soluciones. | |
| | | Confianza en sí mismo | Demuestra autonomía y seguridad al realizar diversas actividades | |
| | | Creatividad | Utiliza la imaginación para crear e inventar actividades nuevas. | |
| | Emocional | Conciencia social | Escucha antes de tomar decisiones y respeta las opiniones de los demás. | |
| | | Autocontrol emocional | Expresa sus sentimientos y emociones, manejando sus emociones e impulsos. | |
| | | Empatía | Comprende y es compasivo con todos los que le rodean, poniéndose en el lugar del otro. | |
| | Participativa | Trabajo en equipo | Fomenta a sus compañeros a trabajar en equipo y colaborativamente. | |
| | | Iniciativa | Participa activamente con iniciativa en todas las actividades. | |
| | | Conciencia de la Organización. | Participa en las actividades respetando las reglas y normas establecidas. | |

3.8. Análisis de los resultados

3.8.1. Hipótesis general

Ha: El juego influye significativamente en el desarrollo del liderazgo en los niños y niñas de 4 años del aula blanca de la Institución Educación Inicial N° 197 Huáscar de la Ciudad de Puno.

Ho: El juego no influye significativamente en el desarrollo del liderazgo en los niños y niñas de 4 años del aula blanca de la Institución Educación Inicial N° 197 Huáscar de la Ciudad de Puno.

a) Nivel de significancia

Se trabajó con el nivel de 95% de confiabilidad ($\alpha = 0.05$).

b) Estadístico de prueba

Chi-cuadrado de homogeneidad

Este estadístico permite identificar si existe diferencia entre una medición y otra (pre y post test), se utiliza en tablas de una sola entrada (una sola variable).

$$\chi_c^2 = \sum_1 \left(\frac{O_i - E_i}{E_i} \right)^2$$

Donde:

χ_c^2 : Chi-cuadrada calculada.

O_i : Frecuencias observadas.

E_i : Frecuencias esperadas, aquella frecuencia que se observaría si las categorías fuesen homogéneas.

c) Regla de decisión

Si $\chi_c^2 > \chi_t^2$ = se rechaza la Ho y se acepta la Ha, caso contrario se acepta la Ho.

d) Valores de prueba

Tabla 3*Valores de prueba de la hipótesis general*

| ESCALA | Pre test | Post test |
|--------------------|----------|-----------|
| Logro previsto (A) | 1 | 18 |
| En proceso (B) | 13 | 9 |
| En inicio (C) | 13 | 0 |
| Total | 27 | 27 |

e) Cálculo del valor estadístico.

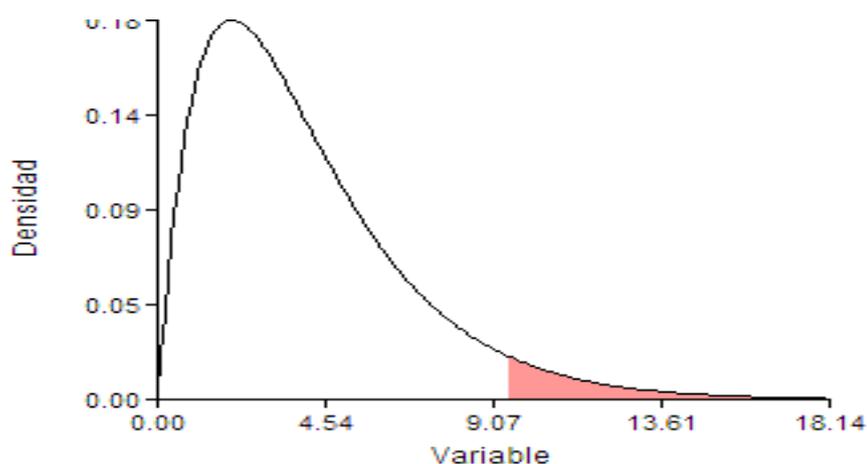
Los resultados en el software SPSS fueron:

Tabla 4*Pruebas de chi-cuadrada de la hipótesis general*

| | Valor | Gl | Sig. asintótica (2 caras) |
|--------------------|-------|----|---------------------------|
| Chi-cuadrado | 17,83 | 2 | 0,00001 |
| N de casos válidos | 27 | | |

El valor calculado se contrasta contra el valor tabular (crítico) que para 2 grados de libertad es de 5.99.

f) Decisión

**Figura 1** Decisión de la hipótesis general

Como el valor calculado de Chi-cuadrado (17.83) es mayor que el valor crítico (5.99) con una confiabilidad de 95% ($\alpha = 0.05$), se acepta la hipótesis alterna (H_a), es decir: El juego

influye significativamente en el desarrollo del liderazgo en los niños y niñas de 4 años del aula blanca de la Institución Educación Inicial N° 197 Huáscar de la Ciudad de Puno.

3.8.1.1. Hipótesis específica 1

Ha: El juego como estrategia influye en el desarrollo del liderazgo en la dimensión carismática en los niños y niñas de 4 años del aula blanca de la Institución Educación Inicial N° 197 Huáscar de la Ciudad de Puno.

Ho: El juego como estrategia no influye significativamente en el desarrollo el liderazgo en la dimensión carismática en los niños y niñas de 4 años del aula blanca de la Institución Educación Inicial N° 197 Huáscar de la Ciudad de Puno.

a) Nivel de significancia

Se trabajó con el nivel de 95% de confiabilidad ($\alpha = 0.05$).

b) Estadístico de prueba

Chi-cuadrado de homogeneidad

Este estadístico permite identificar si existe diferencia entre una medición y otra (pre y post test), se utiliza en tablas de una sola entrada (una sola variable).

$$\chi_c^2 = \sum_1 \left(\frac{O_i - E_i}{E_i} \right)^2$$

Donde:

χ_c^2 : Chi-cuadrada calculada.

O_i : Frecuencias observadas.

E_i : Frecuencias esperadas, aquella frecuencia que se observaría si las categorías fuesen homogéneas.

c) Regla de decisión

Si $\chi_c^2 > \chi_t^2$ = se rechaza la Ho y se acepta la Ha, caso contrario se acepta la Ho

e) Valores de prueba

Tabla 5

Valores de prueba de la hipótesis específica 1

| ESCALA | Pre test | Post test |
|--------------------|----------|-----------|
| Logro previsto (A) | 1 | 17 |
| En proceso (B) | 12 | 10 |
| En inicio (C) | 14 | 0 |
| Total | 27 | 27 |

e) Cálculo del valor estadístico

Los resultados en el software SPSS fueron:

Tabla 6

Pruebas de chi-cuadrada de la hipótesis específica 1

| | Valor | Gl | Sig. asintótica (2 caras) |
|--------------------|-------|----|---------------------------|
| Chi-cuadrado | 15,46 | | |
| N de casos válidos | 27 | 2 | 0,0004 |

El valor calculado se contrasta contra el valor tabular (crítico) que para 2 grados de libertad es de 5.99.

f) Decisión

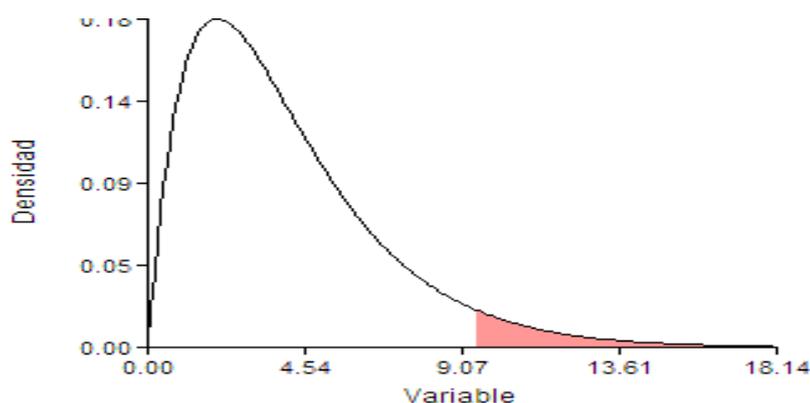


Figura 2 Decisión de la hipótesis específica 1

Como el valor calculado de Chi-cuadrado (15.46) es mayor que el valor crítico (5.99) con una confiabilidad de 95% ($\alpha = 0.05$), se acepta la hipótesis alterna (H_a), es decir: El juego

como estrategia influye significativamente en el desarrollo del liderazgo en la dimensión carismática en los niños y niñas de 4 años del aula blanca de la Institución Educación Inicial N° 197 Huáscar de la Ciudad de Puno.

3.8.1.2. Hipótesis específica 2

Ha: El juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo del liderazgo en la dimensión emocional en los niños y niñas de 4 años del aula blanca de la Institución Educación Inicial N° 197 Huáscar de la Ciudad de Puno.

Ho: El juego como estrategia no influye significativamente en el desarrollo del liderazgo en la dimensión emocional en los niños y niñas de 4 años del aula blanca de la Institución Educación Inicial N° 197 Huáscar de la Ciudad de Puno.

a) Nivel de significancia

Se trabajó con el nivel de 95% de confiabilidad ($\alpha = 0.05$).

b) Estadístico de prueba

Chi-cuadrado de homogeneidad

Este estadístico permite identificar si existe diferencia entre una medición y otra (pre y post test), se utiliza en tablas de una sola entrada (una sola variable).

$$\chi_c^2 = \sum_1 \left(\frac{O_i - E_i}{E_i} \right)^2$$

Donde:

χ_c^2 : Chi-cuadrada calculada.

O_i : Frecuencias observadas.

E_i : Frecuencias esperadas, aquella frecuencia que se observaría si las categorías fuesen homogéneas.

c) Regla de decisión

Si $\chi_c^2 > \chi_t^2$ = se rechaza la Ho y se acepta la Ha, caso contrario se acepta la Ho.

d) Valores de prueba**Tabla 7***Valores de prueba de la hipótesis específica 2*

| | Valor | Gl | Sig. asintótica (2 caras) |
|--------------------|-------|----|---------------------------|
| Chi-cuadrado | 14,06 | 2 | 0,0008 |
| N de casos válidos | 27 | | |

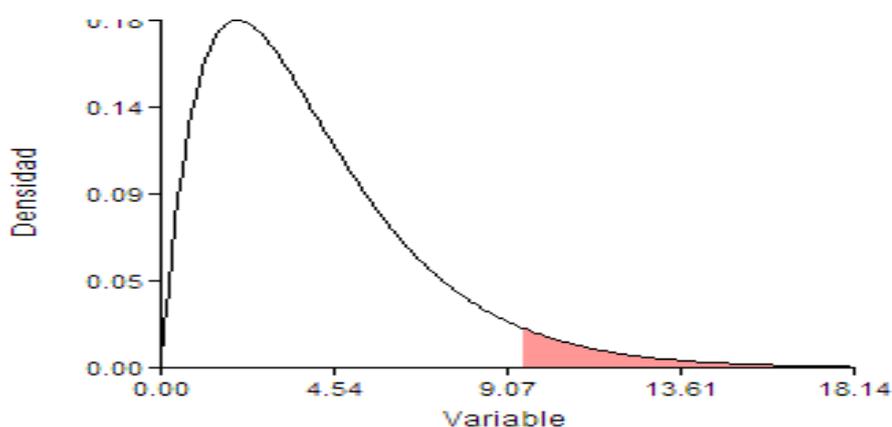
e) Cálculo del valor estadístico

Los resultados en el software SPSS fueron:

Tabla 8*Pruebas de chi-cuadrado de la hipótesis específica 2*

| ESCALA | Pre test | Post test |
|--------------------|----------|-----------|
| Logro previsto (A) | 1 | 16 |
| En proceso (B) | 11 | 11 |
| En inicio (C) | 15 | 0 |
| Total | 27 | 27 |

El valor calculado se contrasta contra el valor tabular (crítico) que para 2 grados de libertad es de 5.99.

f) Decisión**Figura 3** Decisión de la hipótesis específica 2

Como el valor calculado de Chi-cuadrado (14.06) es mayor que el valor crítico (5.99) con una confiabilidad de 95% ($\alpha = 0.05$), se acepta la hipótesis alterna (H_a), es decir: El juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo del liderazgo en la dimensión

emocional en los niños y niñas de 4 años del aula blanca de la Institución Educación Inicial N° 197 Huáscar de la Ciudad de Puno.

3.8.1.3. Hipótesis específica 3

Ha: El juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo del liderazgo en la dimensión participativa en los niños y niñas de 4 años del aula blanca de la Institución Educación Inicial N° 197 Huáscar de la Ciudad de Puno.

Ho: El juego como estrategia no influye significativamente en el desarrollo del liderazgo en la dimensión participativa en los niños y niñas de 4 años aula blanca de la Institución Educación Inicial N° 197 Huáscar de la Ciudad de Puno.

a) Nivel de significancia

Se trabajó con el nivel de 95% de confiabilidad ($\alpha = 0.05$).

b) Estadístico de prueba

Chi-cuadrado de homogeneidad

Este estadístico permite identificar si existe diferencia entre una medición y otra (pre y post test), se utiliza en tablas de una sola entrada (una sola variable).

$$\chi_c^2 = \sum_1 \left(\frac{O_i - E_i}{E_i} \right)^2$$

Donde:

χ_c^2 : Chi-cuadrada calculada.

O_i : Frecuencias observadas.

E_i : Frecuencias esperadas, aquella frecuencia que se observaría si las categorías fuesen homogéneas.

c) Regla de decisión

Si $\chi_c^2 > \chi_t^2$ = se rechaza la Ho y se acepta la Ha, caso contrario se acepta la Ho.

d) Valores de prueba**Tabla 9***Valores de prueba de la hipótesis específica 3*

| ESCALA | Pre test | Post test |
|--------------------|----------|-----------|
| Logro previsto (A) | 1 | 22 |
| En proceso (B) | 15 | 5 |
| En inicio (C) | 11 | 0 |
| Total | 27 | 27 |

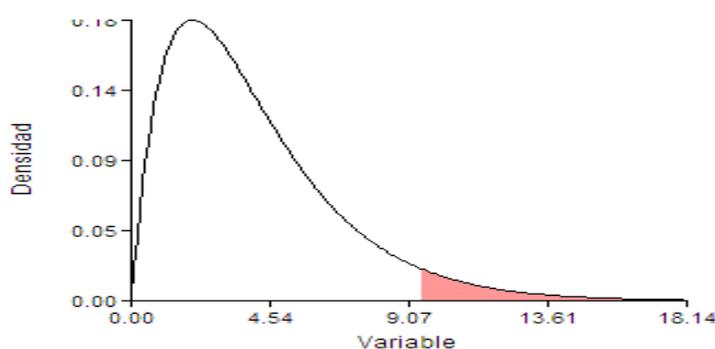
e) Cálculo del valor estadístico

Los resultados en el software SPSS fueron:

Tabla 10*Pruebas de chi-cuadrada de la hipótesis específica*

| | Valor | Gl | Sig. asintótica (2 caras) |
|--------------------|-------|----|---------------------------|
| Chi-cuadrado | 40,04 | | |
| N de casos válidos | 27 | 2 | 0,00001 |

El valor calculado se contrasta contra el valor tabular (crítico) que para 2 grados de libertad es de 5.99.

f) Decisión**Figura 4** Decisión de la hipótesis específica 3

Como el valor calculado de Chi-cuadrado (40,04) es mayor que el valor crítico (5.99) con una confiabilidad de 95% ($\alpha = 0.05$), se acepta la hipótesis alterna (H_a), es decir: El juego como estrategia influye significativamente en el desarrollo del liderazgo en la dimensión participativa en los niños y niñas de 4 años del aula blanca de la Institución Educación Inicial N° 197 Huáscar de la Ciudad de Puno.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

4.1.1. Resultados obtenidos de la prueba de entrada (Pre Test)

4.1.1.1. Influencia del juego como estrategia para desarrollar el liderazgo en la dimensión carismática, en niños y niñas de 4 años aula blanca de la I. E. I. N° 197 Huáscar, Puno-2018

Tabla 11

Resultado de la prueba de pre test en la dimensión carismática

| Indicadores | Expresa su opinión acerca de la actividad realizada sin dañar a los demás. | | Asume retos y dificultades buscando alternativas y soluciones. | | Demuestra autonomía y seguridad al realizar diversas actividades. | | Utiliza la imaginación para crear e inventar actividades nuevas. | | Total | |
|--------------------|--|-------|--|-------|---|-------|--|-------|-------|--------|
| | Fr | % | Fr | % | Fr | % | Fr | % | Fr | % |
| ESCALAS | | | | | | | | | | |
| Logro previsto (A) | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3.70 | 0 | 0 | 1 | 3.70 |
| En proceso (B) | 4 | 14.81 | 3 | 11.11 | 2 | 7.41 | 3 | 11.11 | 12 | 44.44 |
| En inicio (C) | 3 | 11.11 | 3 | 11.11 | 5 | 18.52 | 3 | 11.11 | 14 | 51.85 |
| Total | 7 | 25.93 | 6 | 22.22 | 8 | 29.63 | 7 | 22.22 | 27 | 100.00 |

Fuente : Fichas de observación

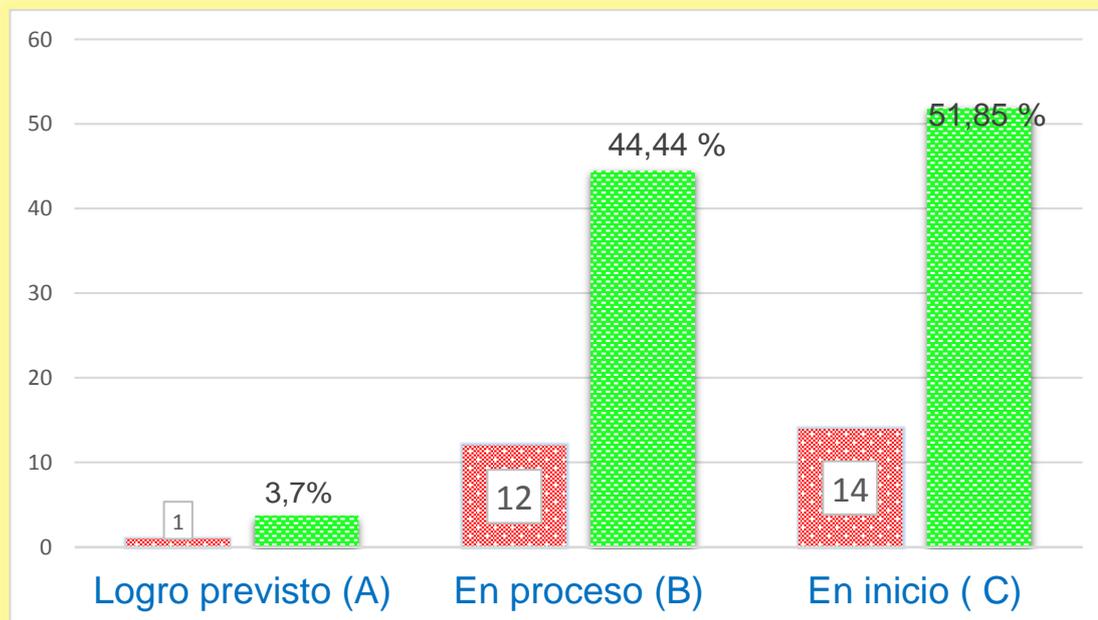


Figura 5 Resultado de la prueba de pre test en la dimensión carismática

Fuente: Tabla 11

Interpretación:

En la tabla 11 y en la figura 5 nos muestran los resultados obtenidos a través de las fichas de observación de la prueba de entrada aplicada al grupo experimental, cuya dimensión evaluada es "Carismática" donde los indicadores fueron: "Expresa su opinión acerca de la actividad realizada sin dañar a los demás", "Asume retos y dificultades buscando alternativas y soluciones", "Utiliza la imaginación para crear e inventar actividades nuevas.", de los cuales se obtuvo un 51.85% de niños y niñas que están en la escala de inicio por que tuvieron deficiencias en los indicadores, también tenían problemas para asumir retos y dificultades buscando alternativas y soluciones, así mismo no se expresaban su opinión acerca de la actividad realizada.

Para la escala de proceso se obtuvo 44.44%, esto se debía, a que una minoría de niños y niñas estaban en proceso del desarrollo de la dimensión estudiada. También se observó que en la escala de logro previsto se obtuvo un 3.7%, debido a que pocos niños y niñas habían desarrollado la dimensión carismática.

4.1.1.2. Influencia del juego como estrategia para desarrollar el liderazgo en la dimensión emocional, en la prueba de entrada en niños y niñas de 4 años aula blanca de la I. E. I. N° 197 Huáscar, Puno-2018.

Tabla 12

Resultado de la prueba de pre test en la dimensión emocional

| Indicadores | Escucha antes de tomar decisiones y respeta las opiniones de los demás. | | Expresa sus sentimientos y emociones, manejando sus emociones e impulsos. | | Comprende y es compasivo con todos los que le rodean, poniéndose en el lugar del otro. | | Total | |
|--------------------|---|-------|---|-------|--|-------|-------|--------|
| | Fr | % | Fr | % | Fr | % | Fr | % |
| Logro previsto (A) | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3.70 | 1 | 3.70 |
| En proceso (B) | 4 | 14.81 | 3 | 11.11 | 4 | 14.81 | 11 | 40.74 |
| En inicio (C) | 6 | 22.22 | 4 | 14.81 | 5 | 18.52 | 15 | 55.56 |
| Total | 10 | 37.04 | 7 | 25.93 | 10 | 37.04 | 27 | 100.00 |

Fuente : Fichas de observación

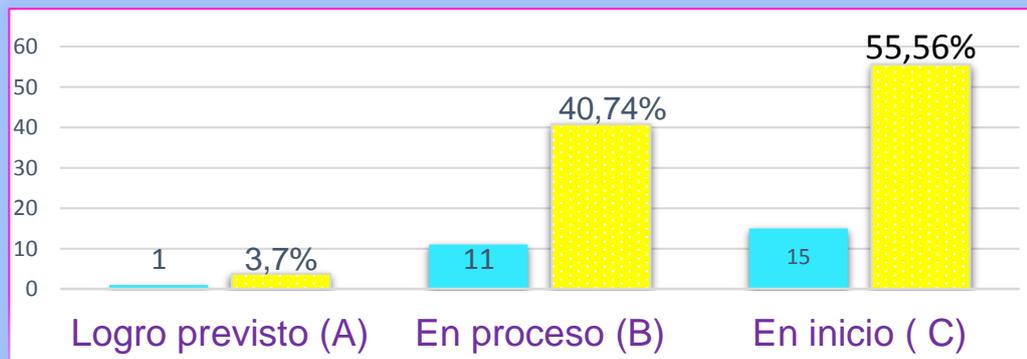


Figura 6 Resultado de la prueba de pre test en la dimensión emocional

Fuente: Tabla 12

En la tabla 12 y en la figura 6 nos muestran los resultados obtenidos a través de las fichas de observación de la prueba de entrada aplicada al grupo experimental, cuya dimensión evaluada es “Emocional” donde los indicadores fueron: “Escucha antes de tomar decisiones y respeta las opiniones de los demás.”, “Expresa sus sentimientos y emociones, manejando sus emociones e impulsos.”, “Comprende y es compasivo con todos los que le rodean, poniéndose en el lugar del otro.”, de los cuales se obtuvo un 55.56% de niños y niñas que están en la escala de inicio por que tuvieron deficiencias en los indicadores, también tenían problemas para expresa sus sentimientos y emociones, así mismo no respetaban las opiniones de los demás. Para la escala de proceso se obtuvo 40.74%, esto se debía, a que una minoría de niños y niñas estaban en proceso del desarrollo de la dimensión estudiada. También se observó que en la escala de logro previsto se obtuvo un 3.7%, debido a que pocos niños y niñas habían desarrollado la dimensión emocional.

4.1.1.3. Influencia del juego como estrategia para desarrollar el liderazgo en la dimensión participativa, en niños y niñas de 4 años aula blanca de la I. E. I. N° 197 Huáscar, Puno-2018.

Tabla 13

Resultado de la prueba de pre test en la dimensión participativa

| Indicadores | Fomenta a sus compañeros a trabajar en equipo y colaborativamente | | Participa activamente con iniciativa en todas las actividades. | | Participa en las actividades respetando las reglas y normas establecidas. | | Total | |
|--------------------|---|-------|--|-------|---|-------|-------|--------|
| | Fr | % | Fr | % | Fr | % | Fr | % |
| ESCALAS | | | | | | | | |
| Logro previsto (A) | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 3.70 | 1 | 3.70 |
| En proceso (B) | 3 | 11.11 | 5 | 18.52 | 7 | 25.93 | 15 | 55.56 |
| En inicio (C) | 4 | 14.81 | 2 | 7.41 | 5 | 18.52 | 11 | 40.74 |
| Total | 7 | 25.93 | 7 | 25.93 | 13 | 48.15 | 27 | 100.00 |

Fuente : Fichas de observación

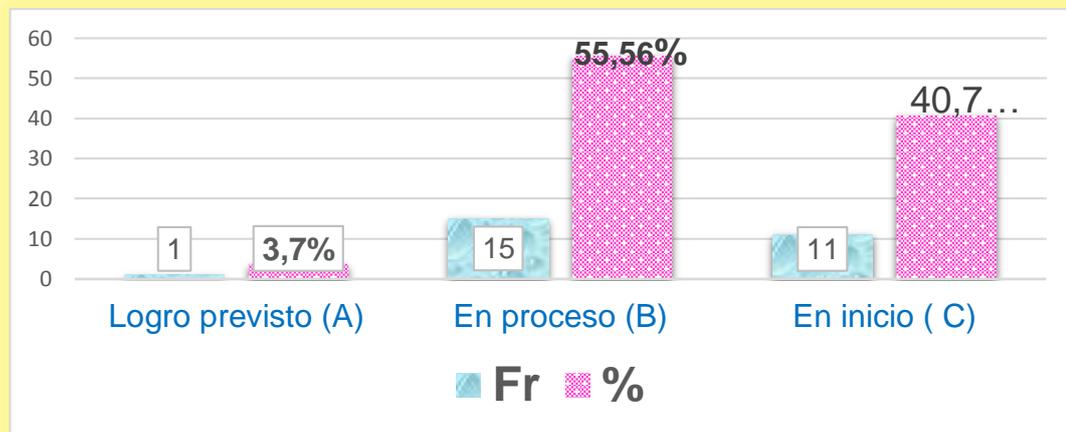


Figura 7 Resultado de la prueba de pre test en la dimensión participativa

Fuente: Tabla 13

Observando la tabla 13 y figura 7 nos muestran los resultados obtenidos a través de las fichas de observación de la prueba de entrada aplicada al grupo experimental, cuya dimensión evaluada es “participativa” donde los indicadores fueron: “Fomenta sus compañeros a trabajar en equipo y colaborativamente.”, “Participa activamente con iniciativa en todas las actividades.”, “Participa en la actividades respetando las reglas y las normas.”, de los cuales se obtuvo un 40.74 % de niños y niñas que están en la escala de inicio por que tuvieron deficiencias en los indicadores, también tenían problemas para participar activamente con iniciativa en todas las actividades, así mismo no se respetaban las reglas y nomas. Para la escala de proceso se obtuvo 55.56 %, esto se debió a que una minoría de niños y niñas estaban en proceso del desarrollo de la dimensión estudiada. También se observó que en la escala de logro previsto se obtuvo un 3.7%, debido a que muy pocos niños y niñas habían desarrollado la dimensión participativa.

4.1.2. Resultados obtenidos de la prueba de salida (Post Test)

4.1.2.1. Influencia del juego como estrategia para desarrollar el liderazgo en la dimensión carismática, en niños y niñas de 4 años aula blanca de la I. E. I. N° 197 Huáscar, Puno-2018.

Tabla 14

Resultados de la prueba de pos test en la dimensión carismática

| Indicadores | Expresa su opinión acerca de la actividad realizada sin dañar a los demás. | | Asume retos y dificultades buscando alternativas y soluciones. | | Demuestra autonomía y seguridad al realizar diversas actividades. | | Utiliza la imaginación para crear e inventar actividades nuevas. | | Total | |
|--------------------|--|-------|--|-------|---|-------|--|-------|-------|--------|
| | Fr | % | Fr | % | Fr | % | Fr | % | Fr | % |
| ESCALAS | | | | | | | | | | |
| Logro previsto (A) | 4 | 14.81 | 5 | 18.52 | 3 | 11.11 | 5 | 18.52 | 17 | 62.96 |
| En proceso (B) | 3 | 11.11 | 3 | 11.11 | 2 | 7.41 | 2 | 7.41 | 10 | 37.04 |
| En inicio (C) | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0.00 |
| Total | 7 | 25.93 | 8 | 29.63 | 5 | 18.52 | 7 | 25.93 | 27 | 100.00 |

Fuente : Fichas de observación

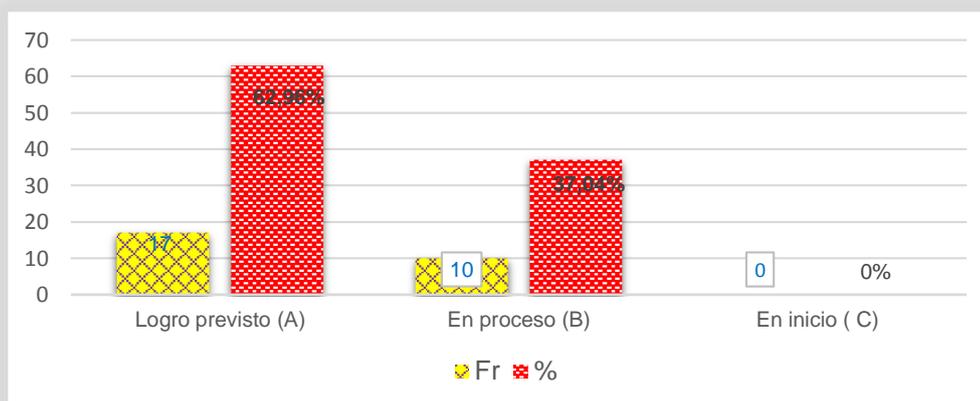


Figura 8 Resultado de la prueba de post test en la dimensión carismática

Fuente: Tabla 14

Observando la tabla 14 y figura 8 nos muestran los resultados obtenidos a través de las fichas de observación de la prueba de salida aplicada al grupo experimental, cuya dimensión evaluada es “Carismática ” donde los indicadores fueron: Expresa su opinión acerca de la actividad realizada sin dañar a los demás”, “Asume retos y dificultades buscando alternativas y soluciones”, “Utiliza la imaginación para crear e inventar actividades nuevas.” de los cuales se obtuvo un 0% de niños y niñas que están en la escala de inicio, seguido de la escala de proceso en la cual se obtuvo un 37.4% esto se debió a que un buen porcentaje de los niños y niñas se encuentran en desarrollo de la dimensión evaluada, también se observa que en la categoría de logro previsto se obtuvo un 62.96% debido a que un buen porcentaje de los niños lograron desarrollar la dimensión carismática.

4.1.2.2. Influencia del juego como estrategia para desarrollar el liderazgo en la dimensión emocional, en niños y niñas de 4 años aula blanca de la I. E. I. N° 197 Huáscar, Puno-2018.

Tabla 15

Resultado de la prueba de salida en la dimensión emocional

| Indicadores | Escucha antes de tomar decisiones y respeta las opiniones de los demás. | | Expresa sus sentimientos y emociones, manejando sus emociones e impulsos. | | Comprende y es compasivo con todos los que les rodean, poniéndose en el lugar del otro. | | Total | |
|--------------------|---|-------|---|-------|---|-------|-------|--------|
| | Fr | % | Fr | % | Fr | % | Fr | % |
| ESCALAS | | | | | | | | |
| Logro previsto (A) | 5 | 18.52 | 6 | 22.22 | 5 | 18.52 | 16 | 59.26 |
| En proceso (B) | 4 | 14.81 | 3 | 11.11 | 4 | 14.81 | 11 | 40.74 |
| En inicio (C) | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0.00 |
| Total | 9 | 33.33 | 9 | 33.33 | 9 | 33.33 | 27 | 100.00 |

Fuente : Fichas de observación

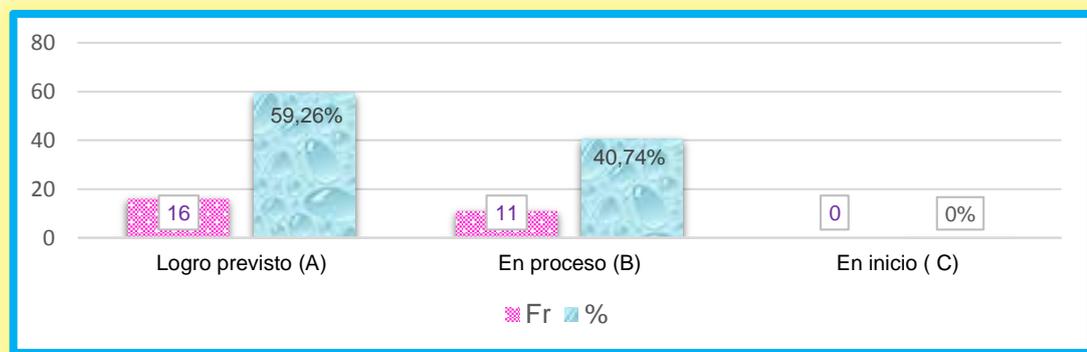


Figura 9 Resultado de la prueba de post test en la dimensión emocional

Fuente: Tabla 15

Observando la tabla 15 y figura 9 nos muestran los resultados obtenidos a través de las fichas de observación de la prueba de salida aplicada al grupo experimental, cuya dimensión evaluada es “emocional” donde los indicadores fueron: “Expresa sus sentimientos y emociones, manejando sus emociones e impulsos.”, “Comprende y es compasivo con todos los que le rodean, poniéndose en el lugar del otro.”, de los cuales se obtuvo un 0 % de niños y niñas que están en la escala de inicio, seguido de la escala de proceso en la cual se obtuvo un 40.74 % esto se debió a que un buen porcentaje de los niños y niñas se encuentran en desarrollo de la dimensión personal, también se observa que en la categoría de logro previsto se obtuvo un 59.26% debido a que una mayoría de los niños lograron desarrollar la dimensión emocional. Los resultados ponen en evidencia que existe un efecto positivo del juego como estrategia para desarrollar el liderazgo de los niños para la dimensión emocional, como se evidencia por el significativo incremento de la escala logro previsto y disminución de la escala en inicio.

4.1.2.3. Influencia del juego como estrategia para desarrollar el liderazgo en la dimensión participativa, en niños y niñas de 4 años aula blanca de la I. E. I. N° 197 Huáscar, Puno-2018.

Tabla 16

Resultado de la prueba de salida post test en la dimensión participativa

| Indicadores | Fomenta a sus compañeros a trabajar en equipo y colaborativamente | | Participa activamente con iniciativa en todas las actividades. | | Participa en las actividades respetando las reglas y normas establecidas. | | Total | |
|--------------------|---|--------------|--|--------------|---|--------------|-----------|---------------|
| | Fr | % | Fr | % | Fr | % | Fr | % |
| ESCALAS | | | | | | | | |
| Logro previsto (A) | 7 | 25.93 | 8 | 29.63 | 7 | 25.93 | 22 | 81.48 |
| En proceso (B) | 2 | 7.41 | 2 | 7.41 | 1 | 3.70 | 5 | 18.52 |
| En inicio (C) | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Total | 9 | 33.33 | 10 | 37.04 | 8 | 29.63 | 27 | 100.00 |

Fuente : Fichas de observación



Figura 10 Resultado de la prueba de post test en la dimensión participativa

Fuente : Tabla 16

Observando la tabla 16 y figura 10 nos muestran los resultados obtenidos a través de las fichas de observación de la prueba de entrada aplicada al grupo experimental, cuya dimensión evaluada es “participativa” donde los indicadores fueron: “Fomenta sus compañeros a trabajar en equipo y colaborativamente.”, “Participa activamente con iniciativa en todas las actividades.”, “Participa en la actividades respetando las reglas y las normas”, de los cuales se obtuvo un 0 % que se encuentran en la escala de inicio por que no lograron desarrollar la dimensión evaluada, también tenían problemas para demostrar emociones , sentimientos así mismo ser empáticos. Para la escala de proceso se obtuvo 18.52%, esto se debía a que los niños y niñas estuvieron en proceso de desarrollo de dicha dimensión. También se observó que en la escala de logro previsto se obtuvo un 81.48%, debido a que los niños y niñas lograron desarrollar la dimensión participativa. Los resultados ponen en evidencia que existe un efecto positivo del juego como estrategia para desarrollar el liderazgo de los niños para la dimensión participativa, como se evidencia por el significativo incremento de la escala logro previsto y disminución de la escala en inicio.

4.1.3. Comparación de resultados de prueba de entrada y salida (Pre Test y Post Test)

Tabla 17

Resultados de la comparación de la prueba pre test y post test

| ESCALAS | Pre Test | | Post Test | |
|--------------------|----------|--------|-----------|--------|
| | Fr | % | Fr | % |
| Logro previsto (A) | 1 | 3.70 | 18 | 66.67 |
| En proceso (B) | 13 | 48.15 | 9 | 33.33 |
| En inicio (C) | 13 | 48.15 | 0 | 0.00 |
| Total | 27 | 100.00 | 27 | 100.00 |

Fuente : Fichas de observación

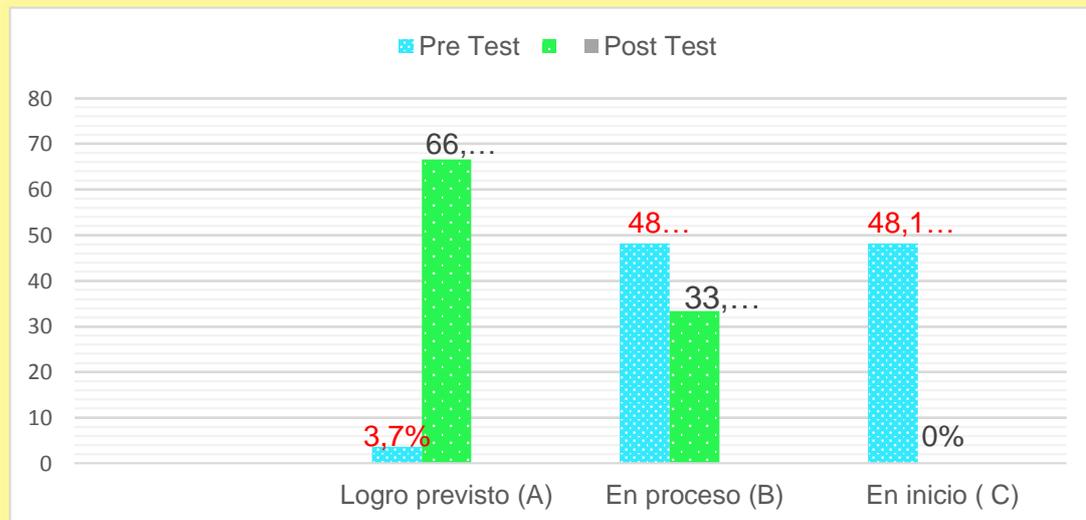


Figura 11 Comparación de resultados de la prueba de entrada y de salida

Fuente: Tabla 17

Observando la tabla 17 y figura 11 obtenemos los resultados de la comparación entre las pruebas de entrada y salida, al iniciar con la ejecución primero se tomó una prueba de entrada donde a la gran mayoría de estudiantes se encontró en la escala inicio en un 48.15%, por otro lado en la escala proceso un 48.15%, de la misma manera en la escala logro previsto un 3.7%, esto de un 100 % una vez aplicado los talleres de juegos, se volvió a tomar la prueba de salida en donde los niños y niñas lograron disminuir notablemente a un 0% de la escala inicio, logrando pasar a la escala proceso a un 33.33 % esto gracias a la demostración de empatía y responsabilidad en las actividades que realiza, en cuanto a la escala logro previsto aumentaron notoriamente a un 66.67% evidenciando que el juego influye significativamente en el desarrollo del liderazgo. Los resultados ponen en evidencia que existe un efecto positivo del juego como estrategia para desarrollar el liderazgo de los niños, como se evidencia por el significativo incremento de la escala logro previsto y disminución de la escala en inicio.

4.2. Discusión

Del análisis de los resultados obtenidos al aplicar el pre-test, se puede observar que los niños y niñas de la muestra de estudio, no tenían un buen desarrollo del liderazgo; pues el porcentaje alcanzado fue de 48.15%. Dicho porcentaje se encuentra dentro de la escala en inicio. Por lo tanto, es importante resaltar que los estudiantes necesitaban ser motivados con la aplicación de talleres de juegos para desarrollar el liderazgo; así tenemos a Delval (2008), quien nos dice que los talleres de juegos son importantes alternativas que permiten una cercana inserción en la realidad. Mediante los juegos, los docentes y los niños desafían un conjunto de problemas específicos buscando también que el aprender a ser, el aprender a aprender y el aprender a hacer se den de manera integrada, como corresponde a una auténtica educación o formación integral.

Para Torres (2002), el juego debe considerarse como una actividad importante puesto que aporta descanso y recreación al estudiante. El ambiente lúdico permite a los niños y niñas interiorizar nuevos conceptos, donde cobran significatividad, es en esos espacios donde se manifiestan emociones e ideas propias, cuando el niño juega se generan preguntas y se buscan respuestas.

Los resultados obtenidos después de aplicar los talleres de juegos como estrategia para desarrollar el liderazgo en los niños, indican que éstos son superiores a diferencia de los resultados obtenidos en el pre-test, ya que se ha obtenido un porcentaje de 66.67% en la escala logro previsto en el post-test. Estos resultados obtenidos por la muestra de estudio indican que, han sido superadas las deficiencias en el grupo experimental y esto, se debe a la aplicación de los talleres de juegos.

Los resultados de estudios coinciden con la investigación de Arias & Sosa (2017), En su tesis titulada: “El Juego de roles en el desarrollo del liderazgo en niños y niñas de 4 años

de la I.E.I. N° 255 Urbanización Chanu Chanu de la Ciudad de Puno - 2016”. Se planteó como objetivo general: Determinar la influencia del juego de roles en el desarrollo del liderazgo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno – 2016. Llegando a la siguiente conclusión: afirman que El juego de roles si influye de manera positiva en el desarrollo de liderazgo en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Urb. Chanu Chanu de la ciudad de Puno.

Nuestro resultado es avalado por la investigación de Fermin (2013), En su informe académico titulado: “Liderazgo en Preescolar”. Se planteó como objetivo: conocer el cómo se va expresando o conformando ciertas características que presentan los líderes en el Centro de Desarrollo Infantil (CENDI) perteneciente al Tribunal Superior de Justicia del Distrito Federal (TSJDF). Se llegó a la siguiente conclusión: Después de concluir el trabajo y haber realizado las diferentes actividades que permitieron observar, dar un seguimiento y poder trabajar el liderazgo en los niños y niñas mediante actividades didácticas que favorecieron sus capacidades de autoconocimiento; es decir, darse cuenta de que son capaces de que pueden vencer obstáculos por sí mismos y con ayuda de los demás compañeros al poder guiarlos y así lograr un objetivo en común.

Nuestro resultado es avalado por la investigación de Cordero & Azofia (2015), las autoras se plantearon como objetivo identificar los conocimientos que poseen los docentes del primer ciclo de un centro educativo privado de Heredia sobre el juego como estrategia metodológica para el desarrollo de habilidades de liderazgo en niños y niñas. Llegaron a la conclusión de que el juego constituye un elemento esencial en el desarrollo integral de la niñez, su aporte es innegable y en la medida en que sea este hallazgo conocido por las personas participantes, puede contribuir a la reflexión sobre la propia práctica y motivar así a la búsqueda de metodologías acordes a la naturaleza infantil.

Nuestros resultados la avalamos con la investigación de Lema (2016), quien se planteó como objetivo desarrollar el liderazgo en niños y niñas de 4 años de edad, mediante una guía didáctica de actividades recreativas, la cual estaban dirigidas a los docentes. La investigadora afirma que el liderazgo infantil es una excelente manera de poder influir una variedad de habilidades y valores que le permitirán a los niños y niñas a trabajar en equipo, adquirir mayor comunicación, mejorar la autoconfianza y el manejo de emociones, para de esta manera poder tomar la iniciativa y emprender acciones que lo lleven a resolver problemas de la vida cotidiana. Es por ello que desde temprana edad se deben de realizar actividades para el desarrollo del liderazgo.

V. CONCLUSIONES

Primera: De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación podemos afirmar que el juego si influye significativamente de manera positiva en el desarrollo del liderazgo en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°197 Huáscar de la ciudad de Puno, así lo demuestran los datos obtenidos, en el pre test se obtuvo un 48.15% en la escala en inicio, 48.15% en la escala en proceso y un 3.7% en la escala logro previsto y en el post test se obtuvo un 0% en la escala en inicio, 33.33% en la escala en proceso y un 66.67% en la escala logro previsto; por consiguiente, se acepta la hipótesis de la investigación.

Segunda: De acuerdo a los resultados obtenidos en la dimensión carismática del liderazgo, la aplicación de los juegos ha permitido que los niños y niñas mediante los talleres propuestos aprendan a resolver problemas de la vida cotidiana utilizando su creatividad para buscar las soluciones correctas; en tal sentido se puede afirmar que el juego influye positivamente en el desarrollo del liderazgo en la dimensión carismática.

Tercera: De acuerdo a los resultados recogidos en la investigación respecto a la dimensión emocional del liderazgo. La ejecución de talleres de juegos logró que los niños y niñas desarrollen la expresión de sus sentimientos, emociones, ideas, opiniones , también entendieron y comprendieron que los demás niños tenían sus propios puntos de vista, opiniones, emociones y aprendieron a respetarlos; en tal sentido se afirma que el juego influye positivamente en el desarrollo del liderazgo en la dimensión emocional.

Cuarta: Concluimos afirmando que el juego influye significativamente en el desarrollo del liderazgo en la dimensión participativa así lo demuestran los resultados obtenidos ya que después de haber ejecutado los talleres de juegos los niños y niñas en su mayoría lograron participar activamente en las actividades planificadas demostrando iniciativa, optimismo, respetando las reglas.

VI. RECOMENDACIONES

Primera: El juego como estrategia influye positivamente en el desarrollo del liderazgo en niños y niñas del nivel inicial; es por eso que se sugiere a las Instituciones Educativas Iniciales planificar, ejecutar y evaluar diferentes talleres de juegos y así lograr desarrollar en los niños y niñas actitudes, competencias que posee un líder, tomando en cuenta las dimensiones del liderazgo. Es indispensable realizar actividades lúdicas para el desarrollo del liderazgo desde edades muy tempranas debido a que en los primeros años de vida el infante aprende más rápido que en cualquier otra etapa, esto permite que su conocimiento sea permanente, lo cual genera avanzar a una mejor competencia educativa, logrando que el docente obtenga una mejor enseñanza y sea más fácil lograr el fortalecimiento de las capacidades y aprendizajes de los niños y niñas.

Segunda: Se sugiere a los docentes del nivel inicial planificar, ejecutar y evaluar talleres de juegos para desarrollar la dimensión carismática del liderazgo; es primordial que si queremos que los niños y niñas sean líderes, propongamos mediante actividades recreativas problemas de la vida cotidiana, en el cual el infante debe resolver esos problemas utilizando la imaginación y creatividad para buscar alternativas de solución adecuadas.

Tercera: Se sugiere a los docentes y padres de familia de las Instituciones Educativas del nivel inicial realizar actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo emocional de los niños y niñas, es importante que un niño que es considerado líder siempre respete las opiniones, sentimientos, emociones, pensamientos de sí mismo y de los demás así mismo debe demostrar autocontrol de sus emociones y sentimientos, debe practicar la empatía poniéndose en el lugar de los demás.

Cuarta: Se sugiere a todos los miembros que integran las Instituciones Educativas del nivel Inicial, aplicar el juego para desarrollar la participación de los niños y niñas, es indispensable que un líder sea capaz de trabajar en equipo; colaborando, participando activamente, demostrando iniciativa, respetando las reglas en todas las actividades.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias, Y., & Sosa, L. V. (2017). *El Juego de roles en el Desarrollo del Liderazgo en niños y niñas de 4 años de la I.E.I N°255 Urbanización Chanu Chanu de la Ciudad de Puno-2016*. Tesis de pregrado para optar el título Licenciada en Educacion Inicial , Universidad Ncional del Altiplano, Puno.
- Benadretti, S. (2014). *La fuente del conocimiento*. Buenos Aires, Argentina : Dunken.
- Caba, B. (2004). *De jugar con el arte al arte de jugar*. Buenos Aires, Argentina : Guadalupe.
- Cardona, C. C. (2016). *Formación de procesos en liderazgo infantil para contribuir con la paz desde el entorno escolar de los niños y niñas de 5 a 6 años del jardin infantil Psicopedagogico en el municipio del Líbano*. Trabajo de grado como requisito parcial para optar al título de Especialista en Gerencia de Instituciones Educativas, Universidad del Tolima, Instituto de Educacion a Distancia Especializacion en Gerencia de Instituciones Educativas Ibague, Tolima. Obtenido de <http://www.repository.ut.edu.com>
- Cattell, B. (2000). *El estudio del liderazgo*. Barcelona, Brasil: kapelusz.
- Chavez, V. (2017). Pequeños grandes lideres ¿Como fomentar el liderazgo en los niños? *The markethink*, 3, 26-28. Obtenido de <http://www.themarkethin.com>
- Corbalán, F. (1996). *Paradojas y juegos*. Madrid, España: Pliegos.
- Cordero , M., & Azofia , A. (2015). El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de habilidades sociales para el liderazgo en la niñez. *Ensayos Pedagógicos*, x(2), 85-107. Obtenido de www.revistas.una.ac.crPDF El juego - revistas. una. ac. cr
- Delval, J. (2008). *El docente y el juego*. Madrid, España: Pearson.
- Fermin, Y. (2013). *Liderazgo Preescolar*. Informe Academico para Obtener el Título de Licenciada en Educacion Preescolar, Secretaria de Educacion Publica Universidad Pedagogica Nacional Unidad 095 Azcapotzalco, Mexico. Obtenido de <http://www200.23.113.51.com>

- Garcia , A. (2009). *El juego infantil y su metodologia*. Obtenido de <http://ww.agapea.com>
- Gento, S. (2012). Liderazgo educativo y su impacto en la calidad de las Instituciones Educativas. *Educpe*, 48. Obtenido de <http://www.leadquaed.com>
- Goleman, D., Boyatzis, R., & Mckee, A. (2016). *El Lider Resonante Crea mas: el poder de la inteligencia emocional*. España: Penguin Random House. Obtenido de <https://www.leadersummaries.com>
- Guerrero, C., Carpi , A., Gomez, C., & Palmero, F. (2006). Certezas y controversias en el estudio de la emocion. *Dialnet Plus*, 9, 23-24. Obtenido de <http://www.dialnet.unirioja.es.com>
- Horn, A., & Javiera, M. (2010). *Relacion entre liderazgo educativo y desempeño escolar*. Merida , Colombia: Aventures.
- Lema, C. Y. (2016). *Desarrollar el liderazgo infantil por medio de actividades recreativas en los niños y niñas de 4 años de edad. Guia de actividades apra el desarrollo del liderazgo dirigida a docentes de la unidad educativa Tarquino Idrobo, ubicada en el distrito Metro...* Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Tecnóloga en: Desarrollo del Talento Infantil, Instituto Tecnológico Cordillera , Quito. Obtenido de <http://www.dspace.cordillera.edu.ec.com>
- Lewin, K. (1951). *La teoria del campo en la ciencia social* (Vol. 35). (Paidos, Ed.) Madrid, España.
- Mariote, F. (2008). *Juegos y recreacion*. Trillas.
- Mariuxi, I. F. (2017). El liderazgo Democratico: Una aproximacion conceptual. *INNOVA Research Journal*, 2(4), 155-162. Obtenido de <http://.www.dialnet.unirioja.es.com>
- Marrero, E. (1996). *El lider-El liderazgo*. Merida, Venezuela: Santillana.
- Maxwell, J. (1999). *Las 21 cualidades indispensables de un lider*. Caribe, Estados Unidos: Editores Caribe-Betania. Obtenido de <http://.www.caribebetania.com>

- Minerva , C. (2002). El juego: Una estrategia importante. *educere La Revista Venezolana de Educacion*, 6(19), 289-296. Obtenido de <http://www.eljuego.unaestrategia.com>
- Miranda, H. M. (2015). *Aplicacion de talleres de juegos de roles, para desarrollar el liderazgo en los estudiantes del cuarto grado de Educacion Primaria de la Institucion Educativa Julio Gutierrez Solari, del centro poblado El Milagro, Huanchaco- 2012*. Tesis de Post grado para optar el grado de maestra en educacion, mension:Didactica de la Educacion Superior, Universidad Privada Antenor Orego - Escuela de Post grado, Trujillo. Obtenido de <http://www.repositorio.upao.edu.pe>
- Ribes, M. D. (2007). *El juego infantil y su metodologia*. ediciones de la U. Obtenido de <http://www.edufurma.com/profesional/index.html>
- Sampieri, R. (2014). *Metodologia de la investigacion*. Santa Fe, Mexico: Mc Graw Hill education.
- Stodgill, R. (1990). *Fines del liderazgo*. Mexico: Siglo XXI. Obtenido de <http://www.direccionyliderazgo.com>
- Torres , C. M. (2002). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. *Redalyc*, x(2), 80-96. Obtenido de www.academia.edu
- Vygotsky, L. S. (1994). *El juego y desarrollo infantil*. Moscú, Rusia: Nauca.
- Wright, C. (1997). *Liderazgo*. Buenos Aires, Argentina: Afers.
- Yupanqui, M. (2017). *Estilos de Liderazgo en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.I N°208 del barrio Laykakota de la ciudad de Puno-2016*. Tesis de pregrado para optar el Titulo de: Licenciada en Educacion Inicial , Universidad Nacional del Altiplano , Puno.

ANEXOS



ANEXO A

FICHA DE OBSERVACIÓN PRUEBA DE ENTRADA (PRE TEST)



DATOS GENERALES:

Edad: 4 años

IEI. N°197 Huáscar

ADAPTADO DE: YOVANA ARIAS GUEVARA
LADY VERONICA SOSA PAUCAR

TESIS: "EL JUEGO DE ROLES EN EL DESARROLLO DEL

LIDERAZGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 255 URBANIZACION CHANU CHANU DE LA CIUDAD

| N° | DIMENSIÓN INDICADOR APELLIDOS Y NOMBRES | Carismática | | | | Emocional | | | Participativa | | |
|----|---|--|--|---|--|---|---|--|--|--|--|
| | | Expresa su opinión acerca de la actividad realizada sin dañar a los demás. | Asume retos y dificultades buscando alternativas y soluciones. | Demuestra autonomía y seguridad al realizar diversas actividades. | Utiliza la imaginación para crear e inventar actividades nuevas. | Escucha antes de tomar decisiones y respeta las opiniones de los demás. | Expresa sus sentimientos y emociones, manejando sus | Comprende y es compasivo con todos los que le rodean, poniéndose en el lugar del otro. | Fomenta a sus compañeros a trabajar en equipo y colaborativamente. | Participa activamente con iniciativa en todas las actividades. | Participa en las actividades respetando las reglas y normas establecidas |
| 01 | Apaza Quispe, Juan Favio | | | | | | | | | | |
| 02 | Bejar Quispe Kiara Vied | | | | | | | | | | |
| 03 | Benites Gonzales, Meyli Nicoll | | | | | | | | | | |
| 04 | Burgos Vargas, William Victor Leonel | | | | | | | | | | |
| 05 | Calla Mamani, Luz Maria | | | | | | | | | | |
| 06 | Carbajal Patatingo, Thiago Evans Victor | | | | | | | | | | |
| 07 | Castro Blanco, Ruben Melendez | | | | | | | | | | |
| 08 | Coila Quispe Leyla Victoria | | | | | | | | | | |
| 09 | Contreras Guerra Eyal Evans | | | | | | | | | | |
| 10 | Ccoya Calcina, Jose Salvador | | | | | | | | | | |

DE PUNO - 2016"



FICHA DE OBSERVACIÓN PRUEBA DE SALIDA (POST- TEST)



DATOS GENERALES:

Edad: 4 años

IEI. N°197 Huáscar

ADAPTADO DE: YOVANA ARIAS GUEVARA

LADY VERONICA SOSA PAUCAR

| N° | APELLIDOS Y NOMBRES | DIMENSIÓN Carismática | | | | DIMENSIÓN Emocional | | | DIMENSIÓN Participativa | | |
|----|---|--|--|---|---|---|---|--|--|--|---|
| | | Expresa su opinión acerca de la actividad realizada sin dañar a los demás. | Asume retos y dificultades buscando alternativas y soluciones. | Demuestra autonomía y seguridad al realizar diversas actividades. | Utiliza la imaginación para crear e inventar juegos nuevos. | Escucha antes de tomar decisiones y respeta las opiniones de los demás. | Expresa sus sentimientos y emociones, manejando sus emociones e impulsos. | Comprende y es compasivo con todos los que le rodean, poniéndose en el lugar del otro. | Fomenta a sus compañeros a trabajar en equipo y colaborativamente. | Participa activamente con iniciativa en todas las actividades. | Participa en las actividades respetando las reglas y normas establecidas. |
| 01 | Apaza Quispe, Juan Favio | | | | | | | | | | |
| 02 | Bejar Quispe Kiara Vied | | | | | | | | | | |
| 03 | Benites Gonzales, Meyli Nicoll | | | | | | | | | | |
| 04 | Burgos Vargas, William Victor Leonel | | | | | | | | | | |
| 05 | Calla Mamani, Luz Maria | | | | | | | | | | |
| 06 | Carbajal Patatingo, Thiago Evans Victor | | | | | | | | | | |
| 07 | Castro Blanco, Ruben Melendez | | | | | | | | | | |
| 08 | Coila Quispe Leyla Victoria | | | | | | | | | | |
| 09 | Contreras Guerra Eyal Evans | | | | | | | | | | |
| 10 | Ccoya Calcina, Jose Salvador | | | | | | | | | | |
| 11 | Collanque Llanos Lionel Iker | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 12 | Charaja Flores, Mahal Arabela | | | | | | | | | | |
| 13 | Choquehuanca Huisa, Kendrick Xavi | | | | | | | | | | |
| 14 | Gonzales Murga Sheyla Shoe | | | | | | | | | | |
| 15 | Lipa Salas, Shirley Alina | | | | | | | | | | |
| 16 | Luque Suaña, Mari Carmen | | | | | | | | | | |
| 17 | Marchena Coyla, Matias Rafael | | | | | | | | | | |
| 18 | Mayta Arapa Kalel | | | | | | | | | | |
| 19 | Mayta Pineda, Aron Ali | | | | | | | | | | |
| 20 | Mollo Apaza Fabricio | | | | | | | | | | |
| 21 | Pachacuta Quispe, Jhon Elmer Alexis | | | | | | | | | | |
| 22 | Ramos Zapana, Amir Uriel | | | | | | | | | | |
| 23 | Torrez Achata, Flavio Santiago | | | | | | | | | | |
| 24 | Valdez Cahuana, Luana Jhasmin | | | | | | | | | | |
| 25 | Vilca Ramos, Odalys Gabriela Danna | | | | | | | | | | |
| 26 | Zaira Delgado Arlett Dayana | | | | | | | | | | |
| 27 | Zapana Quispe, Nicole Yandy | | | | | | | | | | |

TESIS: "EL JUEGO DE ROLES EN EL DESARROLLO DEL
LIDERAZGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 255 URBANIZACION CHANU CHANU DE LA CIUDAD
DE PUNO - 2016"

ANEXO B

TALLER DE APRENDIZAJE N° 01

| | |
|--------------------------------------|--|
| TÍTULO | Jugamos a representar a los trabajadores de nuestra comunidad. |
| DATOS INFORMATIVOS: | |
| INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL | N° 197 Huáscar |
| EDAD Y SECCIÓN | 4 años aula blanca |
| DIRECTORA | Edith Isabel Palomino Coyla |
| DOCENTE DE AULA | Flor Pereira Silvera |
| EJECUTORAS | Dianeth Angelina Machacca Choque Yenifer Thalia Salas Chura |
| DURACIÓN | 30min |

| | |
|-------------------------------|---|
| PROPÓSITO DEL TALLER | Que los niños y niñas realicen juegos grupales representando personajes y expresando sus opiniones, sentimientos. |
| APRENDIZAJES ESPERADOS | Que los niños y niñas participen en juegos grupales transmitiendo emociones. |

| APRENDIZAJES ESPERADOS | | | |
|--|-----------------------|--|--|
| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
| Comunicación  | Se expresa oralmente. | Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos. | Expresa su opinión acerca de la actividad realizada sin dañar a los demás. |

DESARROLLO DEL TALLER

| ACTIVIDAD | ESTRATEGIAS | RECURSOS |
|---|--|---|
| <p>Jugamos a representar a los trabajadores de nuestra comunidad.</p> | <p>INICIO:</p> <p>Se narrará el cuento de “Los trabajadores de mi comunidad”</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Quiénes son los personajes? ¿Cuántos personajes había?</p> <p>¿Qué rol cumplía cada uno de los personajes? ¿Qué realiza la policía? ¿Qué realiza el carpintero?</p>  <p>DESARROLLO:</p> <p>Los niños y niñas formaran grupos con la dinámica “Que color te tocó” para realizar un juego simbólico sobre los trabajadores de la comunidad.</p> <p>Se entregará a cada grupo disfraces para que cada niño escoja su personaje y el disfraz que utilizará.</p> <p>Se realiza la actividad por turnos cada grupo tendrá que representar a los personajes del cuento narrado.</p> <p>CIERRE:</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿A quiénes representamos? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué sintieron al realizar la actividad? ¿Qué es lo que no les gusto acerca de la actividad?</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Siluetas • Disfraces • Estuche • Objetos • Cartel de evaluación |

TALLER DE APRENDIZAJE N° 02

| | |
|--------------------------------------|--|
| TÍTULO | ¡Oh un terremoto bom bom! |
| DATOS INFORMATIVOS | |
| INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL | N° 197 Huáscar |
| EDAD Y SECCIÓN | 4 años aula blanca |
| DIRECTORA | Edith Isabel Palomino Coyla |
| DOCENTE DE AULA | Flor Pereira Silvera |
| EJECUTORAS | Dianeth Angelina Machacca Choque Yenifer Thalia Salas Chura |
| DURACIÓN | 30min |

| | |
|-------------------------------|---|
| PROPÓSITO DEL TALLER | Que los niños y niñas mediante juego asuman retos. |
| APRENDIZAJES ESPERADOS | Que los niños y niñas participen en juegos grupales enfrentándose a situaciones retadoras. Buscando soluciones. |

| APRENDIZAJES ESPERADOS | | | |
|---|--|--|--|
| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
| Personal Social  | Convive respetándose a sí mismo y a los demás. | Maneja conflictos de manera constructiva a través de pautas, estrategias y canales apropiados. | Asume retos y dificultades buscando alternativas y soluciones. |

DESARROLLO DEL TALLER

| ACTIVIDAD | ESTRATEGIAS | RECURSOS |
|-------------------------------|---|--|
| <p>¡Oh terremoto bom bom!</p> | <p>INICIO: Los niños observaran videos relacionados, a terremotos, sismo y demás desastres. Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observamos? ¿Qué sucedió con las personas? ¿Qué paso con las casas? ¿Por qué se derrumbaron las paredes? ¿Qué podemos hacer frente a eso?</p> <p>DESARROLLO: Proponemos a los niños y niñas a realizar un simulacro de sismo para lo cual loa niños y niñas de acuerdo a las imágenes que les tocaron formaran (enfermera, doctor, bomberos, etc.) Cada niño se disfrazará del personaje que lo toco y empezaremos con el simulacro. Previamente se ubicarán las zonas de riesgo, zonas de peligro, salida de emergencia y se establecerá las normas a seguir.</p> <div data-bbox="608 1294 935 1547" data-label="Image"> </div> <p>CIERRE: Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Qué debemos de hacer frente a un sismo? ¿En qué zonas nos debemos de ubicar? ¿Qué debemos de llevar en la mochila salvadora? ¿Qué pasa si perdemos la calma?</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Siluetas • Disfraces • Botiquín • Mochila salvadora • Señales • Data • USB • Laptop • Parlante • Cartel de evaluación |

TALLER DE APRENDIZAJE N° 03

| | |
|--------------------------------------|--|
| TÍTULO | ¿Quién será el alcalde? |
| DATOS INFORMATIVOS: | |
| INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL | N° 197 Huáscar |
| EDAD Y SECCIÓN | 4 años aula blanca |
| DIRECTORA | Edith Isabel Palomino Coyla |
| DOCENTE DE AULA | Flor Pereira Silvera |
| EJECUTORAS | Dianeth Angelina Machacca Choque Yenifer Thalia Salas Chura |
| DURACIÓN | 30min |

| | |
|-------------------------------|---|
| PROPÓSITO DEL TALLER | Que los niños y niñas mediante juego demuestren autonomía. |
| APRENDIZAJES ESPERADOS | Que los niños y niñas participen en juegos demostrando seguridad y confianza. |

| APRENDIZAJES ESPERADOS | | | |
|---|---------------------|----------------------|---|
| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
| Personal Social  | Afirma su identidad | Se valora a sí mismo | Demuestra autonomía y seguridad al realizar diversas actividades. |

DESARROLLO DEL TALLER

| ACTIVIDAD | ESTRATEGIAS | RECURSOS |
|-------------------------------------|--|--|
| <p>¿Quién será nuestro alcalde?</p> | <p>INICIO:</p> <p>Se les presenta a los niños y niñas diferentes afiches, calendarios, publicitarios de diferentes candidatos para que observen e identifiquen.</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué observamos? ¿De quienes serán estos afiches? ¿Por qué estaremos observando estas publicidades? ¿Qué creen que se acerca?</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Comentemos a los niños y niñas que se acerca las elecciones y proponemos a realizar nuestras propias elecciones.</p> <p>Mediante preguntas realizamos nuestras propias elecciones:</p> <p>¿Quién podría ser el alcalde del aula? ¿Por qué tenemos que tener un alcalde? ¿Qué creen que tiene que hacer un alcalde? ¿Quiénes podrían ser los regidores? Los niños y niñas darán sus propuestas y pasamos a elegir al alcalde y a sus regidores mediante una votación individual.</p> <p>Dicho alcalde y sus regidores juramentaran.</p> <div data-bbox="703 1368 975 1559" style="text-align: center;"> </div> <p>CIERRE:</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Quién es alcalde de nuestra aula? ¿Qué responsabilidades debe asumir un alcalde? ¿Quiénes son los regidores? ¿Para qué hemos elegido a nuestro alcalde y regidores? ¿Creen que es importante tener autoridades?</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Afiches • Pancartas • Publicidades • Micrófono • Parlantes |

TALLER DE APRENDIZAJE N° 04

| | |
|--------------------------------------|--|
| TÍTULO | Jugamos con diferentes objetos |
| DATOS INFORMATIVOS: | |
| INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL | N° 197 Huáscar |
| EDAD Y SECCIÓN | 4 años aula blanca |
| DIRECTORA | Edith Isabel Palomino Coyla |
| DOCENTE DE AULA | Flor Pereira Silvera |
| EJECUTORAS | Dianeth Angelina Machacca Choque Yenifer Thalia Salas Chura |
| DURACIÓN | 30min |

| | |
|-------------------------------|---|
| PROPÓSITO DEL TALLER | Que los niños y niñas con diversos objetos logren crear nuevos juegos. |
| APRENDIZAJES ESPERADOS | Que los niños y niñas utilicen la imaginación para participar y jugar activamente con diferentes objetos. |

| APRENDIZAJES ESPERADOS | | | |
|---|---------------------|----------------------|---|
| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
| Personal Social  | Afirma su identidad | Se valora a sí mismo | Utiliza la imaginación para crear e inventar juegos nuevos. |

DESARROLLO DEL TALLER

| ACTIVIDAD | ESTRATEGIAS | RECURSOS |
|---------------------------------------|---|--|
| <p>Jugamos con diferentes objetos</p> | <p>INICIO:</p> <p>Los niños y niñas salen al patio con los ojos vendados a descubrir los objetos estarán en una piscina de objetos cada niño escogerá su objeto.</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué objeto escogiste? ¿Qué crees que puedes hacer con ese objeto? ¿Quiénes de tus compañeros tienes el mismo objeto? ¿Qué juegos pueden inventar con esos objetos?</p> <div data-bbox="639 875 935 1167" data-label="Image"> </div> <p>DESARROLLO:</p> <p>Los niños y niñas se agruparan de acuerdo al objeto que escogieron y por grupos crearan diferentes juegos nuevos y empezaran a jugar de acuerdo al turno que les toque.</p> <p>Cada grupo expone el juego nuevo que invento.</p> <p>Cada niño en el salón representara gráficamente el juego que le gusto y con el que se divirtió más.</p> <p>CIERRE:</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué les pareció la actividad que realizamos hoy? ¿Con cuál de los juegos se divirtieron más? ¿Qué objetos utilizamos para jugar?</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Pelotas • Vasos • Ula ula • Latas • Piscina • Sacos • Vendas • Chapas • Botellas • Sillas • Sogas • Huevos de plástico. |

TALLER DE APRENDIZAJE N° 05

| | |
|--------------------------------------|--|
| TÍTULO | ¡La gran carrera del huy huy! |
| DATOS INFORMATIVOS: | |
| INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL | N° 197 Huáscar |
| EDAD Y SECCIÓN | 4 años aula blanca |
| DIRECTORA | Edith Isabel Palomino Coyla |
| DOCENTE DE AULA | Flor Pereira Silvera |
| EJECUTORAS | Dianeth Angelina Machacca Choque Yenifer Thalia Salas Chura |
| DURACIÓN | 30min |

| | |
|-------------------------------|--|
| PROPÓSITO DEL TALLER | Que los niños y niñas participen activamente en competencia de juegos respetando las opiniones de los demás. |
| APRENDIZAJES ESPERADOS | Que los niños y niñas logren tomar las decisiones adecuadas escuchando las opiniones de todo el equipo. |

| APRENDIZAJES ESPERADOS | | | |
|---|---------------------|----------------------|---|
| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
| Personal Social  | Afirma su identidad | Se valora a sí mismo | Escucha antes de tomar decisiones y respeta las opiniones de los demás. |

DESARROLLO DEL TALLER

| ACTIVIDAD | ESTRATEGIAS | RECURSOS |
|------------------------------|---|---|
| <p>¿Qué equipo campeona?</p> | <p>INICIO: Los niños y niñas practicarán diferentes barras para alentar a su equipo. Se realiza las siguientes preguntas: ¿Por qué creen que hemos practicado diferentes barras? ¿De qué trataban las barras? ¿Qué creen que haremos hoy? ¿Saben que es una competencia?</p> <p>DESARROLLO: Los niños y niñas se agrupan de algunas características similares que tengan. Nos organizamos con nuestro respectivo equipo, cada equipo elige su líder y entrena su barra siempre escuchando y respetando las opiniones de los demás.</p>  <p>Y empezamos con la respectiva competencia que es la carrera de pelotas, donde cada uno de los competidores trasladará una pelotita con ayuda de un palito por el camino macado, el líder es el que encarga de dirigir y el resto del equipo alienta al competidor.</p> <p>CIERRE: Se realiza las siguientes preguntas: ¿A qué hemos jugado? ¿Con que material hemos jugado? ¿Quiénes ganaron la competencia?</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Pito • Pompones • Pandereta • Picapica • Pelotas • Palitos |

TALLER DE APRENDIZAJE N° 06

| | |
|--------------------------------------|--|
| TÍTULO | Jugamos a las caritas |
| DATOS INFORMATIVOS: | |
| INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL | N° 197 Huáscar |
| EDAD Y SECCIÓN | 4 años aula blanca |
| DIRECTORA | Edith Isabel Palomino Coyla |
| DOCENTE DE AULA | Flor Pereira Silvera |
| EJECUTORAS | Dianeth Angelina Machacca Choque Yenifer Thalia Salas Chura |
| DURACIÓN | 30min |

| | |
|-------------------------------|---|
| PROPÓSITO DEL TALLER | Que los niños y niñas demuestren sus emociones |
| APRENDIZAJES ESPERADOS | Que los niños y niñas logren expresar como se sienten |

| APRENDIZAJES ESPERADOS | | | |
|---|---------------------|--|---|
| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
| Personal Social  | Afirma su identidad | Autorregula sus emociones y comportamiento | Expresa sus sentimientos y emociones, manejando sus emociones e impulsos. |

DESARROLLO DEL TALLER

| ACTIVIDAD | ESTRATEGIAS | RECURSOS |
|------------------------------|---|---|
| <p>Jugamos a las caritas</p> | <p>INICIO: Las maestras se presentan con máscaras de carita feliz y de carita triste para contarles a los niños y niñas dos historietas. Se realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo se presentaron cada una de las maestras? ¿De qué trataba la historieta 1? ¿De qué trataba la historieta 2? ¿Alguna vez les sucedió algo similar a la historieta?</p> <p>DESARROLLO: Nos organizamos en 4 grupos para realizar el juego corre y saca las partes que le falta a la carita de tu equipo. Previamente se entrega a cada grupo un dibujo de una carita, pero sin sus partes (boca, ojos, orejas, nariz, cejas) también a tres metros de distancia colocamos una canasta para cada equipo, donde estarán las etiquetas de cada una de las partes de la carita. La dinámica consiste en que cada grupo construya una carita feliz, triste, renegando, asustado, según las etiquetas que descubran.</p> <p>Todos los miembros de cada grupo se pondrán en fila, y en paralelo con los de los otros grupos.</p> <p>Cuando se indique el primer participante de cada grupo sacará una etiqueta y se acercará a la mesa y colocará la primera pieza, el segundo participante saldrá a colocar otra pieza y así sucesivamente</p>  <p>Después de terminar de construir la carita. Cada equipo explicará la carita que les tocó construir y contarán si alguna vez se identificaron con la carita construida.</p> <p>CIERRE: Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hemos jugamos? ¿Qué caritas descubrimos? ¿Cómo se sienten hoy? ¿Quiénes estaban alegres hoy? ¿Quiénes están tristes hoy?</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas • Canastas. • Etiquetas. • Mascaras. • Mesas. • Goma. |

TALLER DE APRENDIZAJE N° 07

| | |
|--------------------------------------|--|
| TÍTULO | Imitando a los animales |
| DATOS INFORMATIVOS: | |
| INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL | N° 197 Huáscar |
| EDAD Y SECCIÓN | 4 años aula blanca |
| DIRECTORA | Edith Isabel Palomino Coyla |
| DOCENTE DE AULA | Flor Pereira Silvera |
| EJECUTORAS | Dianeth Angelina Machacca Choque Yenifer Thalia Salas Chura |
| DURACIÓN | 30min |

| | |
|-------------------------------|---|
| PROPÓSITO DEL TALLER | Que los niños y niñas demuestren el respeto por todo lo que les rodea. |
| APRENDIZAJES ESPERADOS | Que los niños y niñas logren ponerse en el lugar del otro guardando un respeto mutuo. |

| APRENDIZAJES ESPERADOS | | | |
|---|---------------------|--|--|
| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
| Personal Social  | Afirma su identidad | Autorregula sus emociones y comportamiento | Comprende y es compasivo con todos los que le rodean, poniéndose en el lugar del otro. |

DESARROLLO DEL TALLER

| ACTIVIDAD | ESTRATEGIAS | RECURSOS |
|---|---|--|
| <p>Imitando los sonidos de los animales</p> | <p>INICIO:</p> <p>Los niños y niñas jugaran el juego del gato y el ratón al son de la canción:</p> <div style="border: 2px solid green; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Ratón que te atrapa el gato, ratón que te va atrapar. Si no te atrapa hoy, mañana te atrapará....</p> </div> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿A que hemos jugado? ¿Cómo dice el gato? ¿Quién atrapa a quién? ¿Qué son el gato y el ratón? ¿Creen que los animalitos tienen derechos y se les debe de respetar?</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Nos organizamos y repartimos diferentes máscaras de los animales mediante un cuento "Los animales de la granja" los niños y niñas empezaran a representar a cada animal que lo tocará.</p> <p>Previamente organizamos el espacio y establecemos las normas.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>CIERRE:</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿De qué trataba el cuento? ¿Por qué los animales de la granja no le querían al pavo? ¿Por qué era burlón el gallo? ¿Por qué creen que existía discriminación en la granja?</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mascaras ▪ Alfombra ▪ Canción ▪ Parlante ▪ Plástico ▪ Cartulina |

TALLER DE APRENDIZAJE N° 08

| | |
|--------------------------------------|--|
| TÍTULO | Simón Dice |
| DATOS INFORMATIVOS: | |
| INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL | N° 197 Huáscar |
| EDAD Y SECCIÓN | 4 años aula blanca |
| DIRECTORA | Edith Isabel Palomino Coyla |
| DOCENTE DE AULA | Flor Pereira Silvera |
| EJECUTORAS | Dianeth Angelina Machacca Choque Yenifer Thalia Salas Chura |
| DURACIÓN | 30min |

| | |
|-------------------------------|--|
| PROPÓSITO DEL TALLER | Que los niños y niñas trabajen en equipo y sean colaborativos entre ellos. |
| APRENDIZAJES ESPERADOS | Que los niños y niñas sean capaces de trabajar en equipo exitosamente. |

| APRENDIZAJES ESPERADOS | | | |
|---|---|--|--|
| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
| Personal Social  | Convive respetándose a sí mismo y a los demás | Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes. | Fomenta a sus compañeros a trabajar en equipo y colaborativamente. |

DESARROLLO DEL TALLER

| ACTIVIDAD | ESTRATEGIAS | RECURSOS |
|-------------------|---|--|
| <p>Simón Dice</p> | <p>INICIO:</p> <p>Se presentará dentro de una bolsa de regalo una corona para que los niños y niñas lo descubran:</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué habrá dentro de esta bolsa? ¿Quién creen que nos entregó esta bolsa? ¿Para qué creen que es esta corona? ¿Quién creen que lo utiliza? ¿Qué creen que jugaremos hoy?</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Nos organizamos y dividimos en dos grupos niños contra niñas. La actividad consistirá en escoger a un niño para que represente al Rey Simón o a la reina Simona intercaladamente. El niño o niña que represente el papel del rey o reina tendrá que pedir a ambos grupos que hagan algunas acciones, por ejemplo: el rey Simón pide que traigan dos casacas y así sucesivamente. Gana el equipo que logre realizar la acción lo más rápido posible para esto cada uno de los equipos debe organizarse y colaborar.</p> <div data-bbox="742 1265 949 1568" style="text-align: center;"> </div> <p>CIERRE:</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿De qué trató el juego? ¿Qué equipo ganó? ¿Por qué creen que gano un equipo? ¿Qué creen que le faltó al equipo que perdió? ¿Fueron claras las indicaciones de las personas que representaron al rey o reina?</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Bolsa de regalo. • Corona. • Diferentes objetos. |

TALLER DE APRENDIZAJE N° 09

| | |
|--------------------------------------|--|
| TÍTULO | El trencito experto. |
| DATOS INFORMATIVOS: | |
| INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL | N° 197 Huáscar |
| EDAD Y SECCIÓN | 4 años aula blanca |
| DIRECTORA | Edith Isabel Palomino Coyla |
| DOCENTE DE AULA | Flor Pereira Silvera |
| EJECUTORAS | Dianeth Angelina Machacca Choque Yenifer Thalia Salas Chura |
| DURACIÓN | 30min |

| | |
|-------------------------------|--|
| PROPÓSITO DEL TALLER | Que los niños y niñas participen activamente en las actividades programadas. |
| APRENDIZAJES ESPERADOS | Que los niños y niñas muestren iniciativa en cada una de las actividades realizadas. |

| APRENDIZAJES ESPERADOS | | | |
|---|--|--|--|
| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
| Personal Social  | Convive respetándose a sí mismo y a los demás” | Cuida los espacios públicos y el ambiente desde la perspectiva del desarrollo sostenible | Participa activamente con iniciativa en todas las actividades. |

DESARROLLO DEL TALLER

| ACTIVIDAD | ESTRATEGIAS | RECURSOS |
|-----------------------------|--|---|
| <p>El trencito experto.</p> | <p>INICIO: Entonamos una canción:</p> <div style="border: 2px solid orange; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p><u>Chucu Chucu el trencito</u> Vamos a jugar a la carga del trencito Tú adivinaras por donde va echando humito Chucu, Chucu, Chucu, Chucu..... Pasa el tren llevando maíz Va echando humito por la nariz Chucu, Chucu, Chucu, Chucu.... Pasa el trencito llevando polillas Va echando humito por las rodillas</p> </div> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿De qué trata la canción? ¿Les gustaría jugar al trencito?</p> <p>DESARROLLO: La actividad consiste en que los niños y niñas se dividen en tres grupos. Se colocan diferentes objetos dentro del salón para dificultar el recorrido del tren. Cada uno de los integrantes del grupo se agarra por la cintura formando un trencito. El primero de la fila es el maquinista y deberá conducir la locomotora evitando los objetos. Dada la señal de comienzo el maquinista de la partida al tren, y esté debe pasar alrededor de todos los objetos sin dejar ninguno y evitando tocarlos con los pies, los vagones no pueden separase El pisar un objeto o soltarse de la cintura del compañero, o dejar de dar la vuelta alrededor de algún objeto será motivo de falta para el tren, que deberá recomenzar el recorrido.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>CIERRE: Se realiza las siguientes preguntas: ¿De qué trató el juego? ¿Qué equipo ganó? ¿Por qué creen que ganó un equipo? ¿Estuvo difícil el recorrido del tren?</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Canción. • Diferentes objetos. |

TALLER DE APRENDIZAJE N° 10

| | |
|--------------------------------------|--|
| TÍTULO | Globos al aire. |
| DATOS INFORMATIVOS: | |
| INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL | N° 197 Huáscar |
| EDAD Y SECCIÓN | 4 años aula blanca |
| DIRECTORA | Edith Isabel Palomino Coyla |
| DOCENTE DE AULA | Flor Pereira Silvera |
| EJECUTORAS | Dianeth Angelina Machacca Choque Yenifer Thalia Salas Chura |
| DURACIÓN | 30min |

| | |
|-------------------------------|--|
| PROPÓSITO DEL TALLER | Que los niños y niñas participen en las actividades siempre respetando las normas. |
| APRENDIZAJES ESPERADOS | Que los niños y niñas aprendan a cumplir las normas y reglas que se establecen antes de cada actividad y comprendan que son importantes. |

| APRENDIZAJES ESPERADOS | | | |
|---|---|---|---|
| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
| Personal Social  | Convive respetándose a sí mismo y a los demás | Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos | Participa en las actividades respetando las reglas y normas establecidas. |

DESARROLLO DEL TALLER

| ACTIVIDAD | ESTRATEGIAS | RECURSOS |
|------------------------|--|--|
| <p>Globos al aire.</p> | <p>INICIO:</p> <p>Presentamos una piñata dentro de esto estarán algunos dulces y muchos globos. Los niños y niñas tendrán que reventar dicha piñata para descubrir lo que hay dentro de ella.</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué había dentro de la piñata? ¿Había más globos o más dulces? ¿Qué creen que se puede hacer con los dulces? ¿Qué creen que se puede hacer con los globos?</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Proponemos a los niños a utilizar los globos para realizar un juego. Dicha actividad consistirá en amarrar en el tobillo de cada uno de los niños y niñas un globo para que revienten el globo de sus compañeros el que tiene el globo ya reventado ya no participara en la actividad y el ganador será el que logre tener el globo sin reventar. Previamente se establecerán las normas del juego: El jugador que tenga el globo ya reventado por nada podrá querer seguir participando en la actividad, no se deberá reventar el globo con las manos solo está permitido reventarlos pisándolo, no se podrá realizar el juego fuera del salón y solo en el espacio asignado previamente.</p> <div data-bbox="699 1444 991 1615" data-label="Image"> </div> <p>CIERRE:</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿De qué trató el juego? ¿Quién ganó? ¿Se han respetado las normas planteadas antes del juego? ¿Por qué creen que se debe de plantear normas y reglas antes de cada juego?</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Piñata elaborada. • Globos. • Dulces- • Lana. |

TALLER DE APRENDIZAJE N° 11

| | |
|--------------------------------------|--|
| TÍTULO | Mira como vuelan los aviones |
| DATOS INFORMATIVOS: | |
| INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL | N° 197 Huáscar |
| EDAD Y SECCIÓN | 4 años aula blanca |
| DIRECTORA | Edith Isabel Palomino Coyla |
| DOCENTE DE AULA | Flor Pereira Silvera |
| EJECUTORAS | Dianeth Angelina Machacca Choque Yenifer Thalia Salas Chura |
| DURACIÓN | 30min |

| | |
|-------------------------------|--|
| PROPÓSITO DEL TALLER | Que los niños y niñas participen en las actividades siempre respetando las normas. |
| APRENDIZAJES ESPERADOS | Que los niños y niñas aprendan a cumplir las normas y reglas que se establecen antes de cada actividad y comprendan que son importantes. |

| APRENDIZAJES ESPERADOS | | | |
|---|---------------------|----------------------|---|
| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
| Personal Social  | Afirma su identidad | Se valora a sí mismo | Demuestra autonomía y seguridad al realizar diversas actividades. |

DESARROLLO DEL TALLER

| ACTIVIDAD | ESTRATEGIAS | RECURSOS |
|-------------------------------------|---|---|
| <p>Mira como vuelan los aviones</p> | <p>INICIO: Presentamos un avión elaborado con material reciclable (botella descartable, chapa.) Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿Por dónde se transporta el avión? ¿Para qué sirve el avión? ¿De qué está elaborado el avión que mostramos? ¿De qué material más creen que se puede elaborar un avión?</p> <p>DESARROLLO: Proponemos a los niños y niñas a elaborar aviones con papel reciclable. Una vez terminado la elaboración de los aviones cada niño decora su avión con la técnica de dactilo pintura. Salimos al patio a realizar un concurso donde cada niño tendrá que hacer volar su avión elaborado, gana el niño o niña que haga volar su avión más lejos que todos los demás.</p>  <p>CIERRE: Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué elaboramos hoy? ¿A qué hemos jugado con nuestros aviones elaborados? ¿De quién su avión voló más lejos? ¿Todos hicimos nuestros aviones? ¿Todos participaron en el juego? ¿Quién no quiso participar?</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Avión elaborado • Papel boom • Tempera • Lápices |

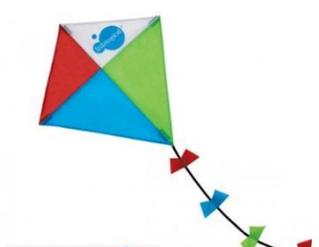
TALLER DE APRENDIZAJE N° 12

| | |
|--------------------------------------|--|
| TÍTULO | Jugamos con las cometas |
| DATOS INFORMATIVOS: | |
| INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL | N° 197 Huáscar |
| EDAD Y SECCIÓN | 4 años aula blanca |
| DIRECTORA | Edith Isabel Palomino Coyla |
| DOCENTE DE AULA | Flor Pereira Silvera |
| EJECUTORAS | Dianeth Angelina Machacca Choque Yenifer Thalia Salas Chura |
| DURACIÓN | 30min |

| | |
|-------------------------------|--|
| PROPÓSITO DEL TALLER | Que los niños y niñas utilizan su imaginación para elaborar sus propias cometas. |
| APRENDIZAJES ESPERADOS | Que los niños y niñas sean creativos e imaginativos |

| APRENDIZAJES ESPERADOS | | | |
|---|---------------------|----------------------|--|
| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
| Personal Social  | Afirma su identidad | Se valora a sí mismo | Utiliza la imaginación para crear e inventar nuevas ideas. |

DESARROLLO DEL TALLER

| ACTIVIDAD | ESTRATEGIAS | RECURSOS |
|--------------------------------|---|--|
| <p>Jugamos con las cometas</p> | <p>INICIO:</p> <p>La profesora narra el cuento sobres la cometa que voló muy alto.</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿De qué trato el cuento? ¿De qué estaba elaborada la cometa?</p> <p>¿Qué tan alto voló la cometa? ¿Les gustaría elaborar su cometa? ¿Con materiales creen que los podemos elaborar?</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Juntamente con los niños y niñas nos organizamos para elaborar nuestras cometas, para esto utilizamos diversos materiales: carrizos, pajas, platico, papel, lana, cordones, naylon, etc.</p> <p>Cada niño utiliza su imaginación y escoge su material para elaborar su propia cometa con la ayuda de las profesoras.</p> <p>Una vez terminada de elaborar las cometas salimos a un espacio adecuado para hacer volar nuestras cometas.</p>  <p>CIERRE:</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué elaboramos hoy? ¿Quiénes utilizaron carrizos?</p> <p>¿Quiénes utilizaron pajas? ¿Quiénes hicieron con plástico sus cometas? ¿Quiénes utilizaron papel para elaborar sus cometas? ¿Con que material más creen que se puede elaborar las cometas? ¿A dónde fuimos a hacer volar las cometas? De quien su cometa voló más alto?</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Cuento • Cometa • Carrizos • Papel • Plástico • Lana • Naylon • Cordones • Pajas |

TALLER DE APRENDIZAJE N° 13

| | |
|--------------------------------------|--|
| TÍTULO | Enganchados |
| DATOS INFORMATIVOS: | |
| INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL | N° 197 Huáscar |
| EDAD Y SECCIÓN | 4 años aula blanca |
| DIRECTORA | Edith Isabel Palomino Coyla |
| DOCENTE DE AULA | Flor Pereira Silvera |
| EJECUTORAS | Dianeth Angelina Machacca Choque Yenifer Thalia Salas Chura |
| DURACIÓN | 30min |

| | |
|-------------------------------|--|
| PROPÓSITO DEL TALLER | Que los niños y niñas participen en la actividad realizada. |
| APRENDIZAJES ESPERADOS | Que los niños y niñas aprendan a respetar las normas establecidas. |

| APRENDIZAJES ESPERADOS | | | |
|---|---|---|---|
| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
| Personal Social  | Convive respetándose a sí mismo y a los demás | Construye y asume normas y leyes utilizando conocimientos y principios democráticos | Participa en las actividades respetando las reglas y normas establecidas. |

DESARROLLO DEL TALLER

| ACTIVIDAD | ESTRATEGIAS | RECURSOS |
|--|--|---|
| <p>Los enganchados</p>  | <p>INICIO:</p> <p>Presentamos la caja explosiva dentro de ello contendrá ganchos para ropa.</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué había dentro de la caja explosiva? ¿Para qué sirven los ganchos? ¿Qué creen que vamos hacer con estos ganchos?</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Proponemos a los niños y niñas a realizar el juego de los enganchados dicha actividad consistirá en: formar dos grupos niños contra niñas.</p> <p>Cada grupo escoge a su representante para que sea el enganchado (enganchada). trazamos una línea para que sea el punto de partida, los niños y niñas se colocaran e fila uno detrás de uno para que coloquen el gancho a su representante que estará al frente de ellos</p> <p>Previamente se establece las normas, solo se debe colocar el gancho en la ropa y no en la cara, los participantes deben turnarse y no ir forma grupal a colocar el gancho.</p> <p>Gana el equipo que haya colocado más ganchos en su representante para esto se realiza el respectivo conteo.</p> <p>CIERRE:</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hemos jugado hoy? ¿Qué equipo gano? ¿Todos han respetado las normas establecidas? ¿Creen que las normas son importantes para realizar os actividades? ¿Qué pasaría si no respetaríamos las normas? ¿Qué pasaría si no hubiéramos establecidos nuestras normas?</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Caja explosiva • Ganchos • Cinta adhesiva |

TALLER DE APRENDIZAJE N° 14

| | |
|--------------------------------------|--|
| TÍTULO | Búsqueda de tesoro |
| DATOS INFORMATIVOS: | |
| INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL | N° 197 Huáscar |
| EDAD Y SECCIÓN | 4 años aula blanca |
| DIRECTORA | Edith Isabel Palomino Coyla |
| DOCENTE DE AULA | Flor Pereira Silvera |
| EJECUTORAS | Dianeth Angelina Machacca Choque Yenifer Thalia Salas Chura |
| DURACIÓN | 30min |

| | |
|-------------------------------|--|
| PROPÓSITO DEL TALLER | Que los niños y niñas realicen actividades en equipo colaborando con sus compañeros. |
| APRENDIZAJES ESPERADOS | Que los niños y niñas aprendan a realizar trabajos en equipos |

| APRENDIZAJES ESPERADOS | | | |
|---|---|--|--|
| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
| Personal Social  | Convive respetándose a sí mismo y a los demás | Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes. | Fomenta a sus compañeros a trabajar en equipo y colaborativamente. |

DESARROLLO DEL TALLER

| ACTIVIDAD | ESTRATEGIAS | RECURSOS |
|-----------------------------------|--|--|
| <p>La búsqueda de los tesoros</p> | <p>INICIO: Presentamos un video sobre las piratas. Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hemos observado en el video? ¿Cuántos piratas había? ¿Qué estaban buscando los piratas? ¿Lograron encontrar el tesoro los piratas?</p> <p>DESARROLLO: Se presentan cuatro cofres de diferentes colores amarillo, verde, rojo y azul dentro de ellos habrá diferentes objetos (huevos de plástico, sorbetes, pelotas de plástico y vasos descartables) la profesora esconderá cada cofre en diferentes lugares del patio de la institución sin que los niños vean. Formamos cuatro grupos cada grupo representara un color (verde, amarillo, rojo y azul). A cada grupo se le entregara sus respectivos gorros de pirata del color que representara.</p> <div data-bbox="715 1099 959 1245" data-label="Image"> </div> <p>Cada uno de los equipos se organizarán para la búsqueda de los cofres escondidos tendrán que buscar el cofre del color que están representando una vez encontrado el cofre tendrán que traerlo dentro del salón para descubrir que contiene el cofre. Con el contenido de los objetos encontrados dentro del cofre los niños y niñas realizarán e inventarán diferentes juegos.</p> <div data-bbox="724 1621 954 1832" data-label="Image"> </div> <p>CIERRE: Se realiza las siguientes preguntas: ¿A que hemos jugado hoy? ¿Qué tesoros hemos encontrado? ¿Qué hicimos con los tesoros?</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Usb • Data display • Parlante • Gorros de pirata • Cobres de diferentes colores • Huevos de plástico • Sorbete • Vasos • Pelotas de plástico |

TALLER DE APRENDIZAJE N° 15

| | |
|--------------------------------------|--|
| TÍTULO | Futbol a ciegas |
| DATOS INFORMATIVOS: | |
| INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL | N° 197 Huáscar |
| EDAD Y SECCIÓN | 4 años aula blanca |
| DIRECTORA | Edith Isabel Palomino Coyla |
| DOCENTE DE AULA | Flor Pereira Silvera |
| EJECUTORAS | Dianeth Angelina Machacca Choque Yenifer Thalia Salas Chura |
| DURACIÓN | 30min |

| | |
|-------------------------------|--|
| PROPÓSITO DEL TALLER | Que los niños y niñas realicen actividades en equipo colaborando con sus compañeros. |
| APRENDIZAJES ESPERADOS | Que los niños y niñas aprendan a realizar trabajos en equipos |

| APRENDIZAJES ESPERADOS | | | |
|---|---|--|--|
| ÁREA | COMPETENCIA | CAPACIDAD | INDICADOR |
| Personal Social  | Convive respetándose a sí mismo y a los demás | Interactúa con cada persona, reconociendo que todas son sujeto de derecho y tiene deberes. | Fomenta a sus compañeros a trabajar en equipo y colaborativamente. |

DESARROLLO DEL TALLER

| ACTIVIDAD | ESTRATEGIAS | RECURSOS |
|------------------------|---|--|
| <p>Futbol a ciegas</p> | <p>INICIO: Salimos al patio a realizar diferente ejercicios (caminar, trotar, saltar, echarse y relajarse) Se realiza las siguientes preguntas: ¿A que salimos al patio? ¿Qué ejercicios hemos realizado? ¿Para qué creen que hemos realizado esos ejercicios?</p> <p>DESARROLLO: Presentamos una pelota de futbol y varios pañuelos, preguntamos: ¿Qué creen que vamos hacer con esta pelota? ¿Para qué nos servirán los pañuelos? Proponemos a los niños y niñas a jugar futbol pero lo realizaran con los ojos vendados. Formamos cuatro equipos de 6 integrantes se realizara dos partidos los equipos ganadores se enfrentaran entre ellos y saldrá el equipo ganador. Cada equipo tendrá su líder, él será quien guie a los jugadores. Los arqueros de los equipos serán los únicos jugadores que no tendrán los ojos vendados.</p> <div data-bbox="614 1317 1024 1597" data-label="Image"> </div> <p>CIERRE: Se realiza las siguientes preguntas: ¿A que hemos jugado hoy? ¿Qué equipo gano? ¿Fue difícil jugar con los ojos vendados?</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Pelota de futbol • Pañuelos |

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS



LEYENDA: En la fotografía se observa a los niños y niñas juramentando después de haber sido elegidos por sus compañeros, como representantes de su aula.



LEYENDA: En la fotografía se observa a los niños y niñas realizando el juego del gato y el ratón para luego realizar la actividad imitando a los animales.



LEYENDA: En la fotografía se observa a los niños y niñas participando en la carrera del huy huy, donde están compitiendo niños contra niñas, trasladando la pelota con ayuda de un palo de un lugar a otro sin salirse del camino.