



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

Título:

La gamificación en el liderazgo en niños

Trabajo de titulación para optar al título de Licenciado en Pedagogía de la Actividad Física y Deporte

Autor:

Alvaracín Chávez Diana Gabriela

Tutor:

Mgs. Bertha Susana Paz Viteri

Riobamba, Ecuador 2024

DECLARATORÍA DE AUTORÍA

Yo, Diana Gabriela Alvaracín Chávez, con cédula de ciudadanía 0604228320, autor (a) (s) del trabajo de investigación titulado: **La gamificación en el liderazgo en niños**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, a los 13 días del mes de noviembre de 2024.



Diana Gabriela Alvaracín Chávez

C.I: 0604228320



Carrera de Pedagogía
de la Actividad Física y Deporte
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS



DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Mgs. Susana Paz, catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas Y tecnologías por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **"LA GAMIFICACIÓN EN EL LIDERAZGO EN NIÑOS"**, bajo la autoría de **Alvaracín Chávez Diana Gabriela** con CC: **0604228320**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, 30 de mayo del 2024

Mgs. Susana Paz
C.I: 0602255416

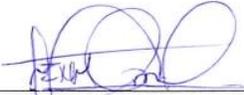


CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Titulación para la evaluación del trabajo de investigación titulado **"LA GAMIFICACIÓN EN EL LIDERAZGO EN NIÑOS"**, presentado por **Alvaracín Chávez Diana Gabriela** con CC: **0604228320**, bajo la tutoría de Mgs. Susana Paz Viteri; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a los 13 días del mes de Noviembre del 2024.

Mgs. Henry Gutiérrez
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL


FIRMA

Mgs. Fernando Bayas
MIEMBROS DEL TRIBUNAL


FIRMA

Mgs Vinicio Sandoval
MIEMBROS DEL TRIBUNAL


FIRMA

Mgs. Susana Paz
TUTOR


FIRMA



CERTIFICACIÓN

Que, **Alvaracín Chávez Diana Gabriela** con CC: **0604228320** estudiante de la Carrera **Pedagogía de la Actividad Física y Deporte**, Facultad de Ciencias de Educación, Humanas y Tecnologías; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado " **LA GAMIFICACIÓN EN EL LIDERAZGO EN NIÑOS**", cumple con el 10%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio Turnitin porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 19 de junio del 2024.

Mgs. Susana Paz
TUTOR(A)

DEDICATORIA

Dedico con gran alegría este proyecto a mis padres quienes han sido los pilares de mi vida y siempre han guiado mi camino con sus sabios consejos para que me convirtiera en una gran persona capaz de alcanzar mis objetivos con esfuerzo y gratitud.

A Dios por haberme dado la sabiduría para encaminar este proyecto de la mejor manera y por darme las fuerzas necesarias para continuar cada día cumpliendo mis metas.

Diana Gabriela Alvaracín Chávez

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer mucho a Dios por brindarme la oportunidad de estar aquí cumpliendo el sueño de ser profesional, por estar acompañándome en mis días más difíciles y por darme la suficiente disciplina para no desistir en ningún momento.

A mis padres, agradezco su apoyo incondicional, sus ganas de verme triunfar, sus consejos y sus palabras que fueron herramientas trascendentales para poder forjarme como persona y construir valores en mí, valores que hoy son muy importantes y poderosos dentro de mi vida.

Quiero agradecer también a la Universidad Nacional de Chimborazo por acogerme en esta tan prestigiosa institución y proporcionarme los conocimientos necesarios para convertirme en un profesional.

Diana Gabriela Alvaracín Chávez

ÍNDICE

PORTADA

DECLARATORÍA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE

RESUMEN

ABSTRACT

1. CAPÍTULO I.....	15
1.1. Introducción	15
1.2. Antecedentes de investigaciones.....	17
1.4. Justificación	20
1.5. Objetivo general.....	21
1.5.1. Objetivos específicos	21
2. CAPÍTULO II.....	22
2.1. MARCO TEÓRICO.....	22
2.1.1. Gamificación.....	22
2.1.2. Juegos infantiles.....	23
2.1.3. Clase lúdica.....	25
2.1.4. Liderazgo	27
2.1.5. Líder	27
2.1.6. Habilidades de un líder	28

3. CAPÍTULO III	31
3.1. METODOLOGÍA	31
3.1.1. Tipo de investigación	31
Diseño de investigación	31
3.1.2. Tipo de investigación según el corte.....	31
3.2. Enfoques de investigación	31
3.3. Población y muestra.....	31
3.4. Técnicas de recolección de datos.....	33
3.5. Técnicas para procesamiento e interpretación de datos	33
4. CAPÍTULO IV	34
4.1. Resultados y discusión.....	34
4.1.1. Resultados.....	34
4.1.2. Discusión.....	37
5. CAPÍTULO V.....	39
5.1. Conclusiones y recomendación.....	39
5.1.1. Conclusiones	39
5.1.2. Recomendaciones	39
6. CAPÍTULO VI	40
6.1. Propuesta.....	40
6.2. Programa de gamificación enfocados en liderazgo en niños	41

BIBLIOGRAFÍA	53
ANEXOS	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Tamaño de la población y muestra.....	32
Tabla 2: Edades de los participantes	32
Tabla 3: Prueba de normalidad	36
Tabla 4: Prueba T student.....	37

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Resultados Pre cuestionario	34
Ilustración 2: Resultados Post cuestionario	35
Ilustración 3: Prueba de normalidad Pre y Post cuestionario	36

RESUMEN

El presente trabajo de investigación “Gamificación en el liderazgo en niños” tuvo como objetivo el análisis de la influencia de la aplicación de juegos en el liderazgo infantil para lograr la creación de personas con seguridad, confianza en sí mismos, cooperativos y solucionadores de problemas. En la introducción se describe de manera sucinta los aportes de los juegos en el desarrollo integral del niño, el planteamiento del problema indica la falta de estimulación y creación de programas específicos para el desarrollo del liderazgo. El marco teórico da a conocer las variables donde se habla de la aplicación de juegos para mejorar distintas habilidades de liderazgo en los niños. La metodología es de carácter cuasi-experimental con un diseño crítico y propositivo. Se utilizó una muestra de 10 niños para realizar el estudio experimental para lo cual se utilizó un cuestionario como herramienta para conocer su nivel de liderazgo. El análisis de datos se representó mediante gráficas con una tabulación de datos de la población. Finalmente, a partir de este análisis se concluyó que al comenzar los niños tenían un nivel de liderazgo medio-bajo y con la aplicación de juegos durante 12 semanas se pudo incrementar su capacidad de líder y mejorar en ciertos aspectos de su comportamiento. En recomendaciones se enfatiza el trabajo del profesor/entrenador de crear espacios donde se gamifique a favor de la creación de futuros líderes.

Palabras claves: Gamificación, liderazgo, habilidades, desarrollo.

ABSTRACT

The present research work "Gamification in children's leadership" had the objective of analyzing the influence of the application of games in children's leadership to achieve the creation of people with security, self-confidence, cooperative and problem solvers. The introduction succinctly describes the contributions of games in the integral development of children, the problem statement indicates the lack of stimulation and creation of specific programs for the development of leadership. The theoretical framework describes the variables where the application of games to improve different leadership skills in children is discussed. The methodology is of an experimental nature with a critical and propositive design. A sample of 10 children was used to carry out the experimental study for which a questionnaire was used as a tool to know their level of leadership. The data analysis was represented by means of graphs with a tabulation of data from the population. Finally, from this analysis it was concluded that at the beginning the children had a medium-low leadership level and with the application of games during 12 weeks it was possible to increase their leadership capacity and improve certain aspects of their behavior. The recommendations emphasize the work of the teacher/coach to create spaces where gamification is used in favor of the creation of future leaders.

Key words: Gamification, leadership, skills, development.



Reviewed by:

Lic. Sandra Abarca Mgs.

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0601921505

1. CAPÍTULO I

1.1.Introducción

La gamificación dentro del desarrollo integral de las personas ha representado una pieza fundamental que fomenta un ambiente cálido, de energía positiva y creatividad al momento de aprender. Recalcar la aplicación de juegos en ámbitos poco utilizados resulta en un producto efectivo y beneficioso en el contexto donde se lo aplique, de esta manera esta investigación titulada “Gamificación en liderazgo en niños” pone en acción un plan de gamificación enfocados en la diversión complementada con las estrategias correspondientes para desarrollar las capacidades de liderazgo en cada niño.

El principal objetivo que tiene este estudio es analizar la influencia de la gamificación en el liderazgo de los niños, de tal forma, que se elabore un pre y post análisis de resultados sobre el cuestionario de nivel de capacidad de liderazgo en los niños de 9 a 11 años de la Escuela de Artes Marciales Koryo, y de esta manera emplear un plan de gamificación enfocados en las habilidades de un líder.

Por tanto, se escogió este tema de investigación, ya que, se pretende estimular distintas habilidades en los niños para que puedan aflorar sus capacidades y convertirse en líderes positivos para lograr su desarrollo integral. La motivación para investigar este tema es la promoción de crear nuevos líderes que logren tener seguridad en sí mismos desde niños y que a lo largo de sus vidas sean capacidades de liderar en distintos ámbitos con mucho éxito y asertividad. La investigación se realiza tomando en cuenta diferentes juegos y su influencia en la capacidad de liderazgo en niños.

La metodología empleada para elaborar la propuesta, parte de un diseño propositivo de tipo cuasi-experimental, con un corte transversal y un enfoque mixto que permitió obtener un

diagnóstico sobre la influencia de la gamificación en el liderazgo de los niños, teniendo una población de 20 niños de la Escuela de Artes Marciales Koryo de los cuales se obtuvo una muestra de 10 participantes evaluados. También se va a aplicar la toma de un cuestionario, como técnica de investigación científica para valorar la capacidad de liderazgo en niños.

En el capítulo I: Se da conocer una breve introducción donde se recapitula los antecedentes de investigaciones similares, también, la influencia de la gamificación en el nivel de liderazgo en niños, enmarcados en el planteamiento del problema de su falta de estimulación de habilidades del líder siendo justificado en su ejecución donde a su vez se plantea el objetivo general y específicos del presente trabajo.

En el capítulo II: Se aborda el marco teórico donde se encuentran la categorización de las variables, independiente: la gamificación, y la dependiente: el liderazgo.

En el capítulo III: Se enfoca en la metodología que es de carácter cuasi-experimental por presentar un diseño propositivo, entre las variables de tipo cuantitativo y cualitativo. Donde se empleó una población de 20 niños de la Escuela de Artes Marciales Koryo de los cuales 10 fueron objeto de estudio o grupo experimental y el otro grupo de control.

En el capítulo IV: se presenta el análisis y discusión de datos a través de gráficas de los cuestionarios tabulados a la población de estudio.

En el capítulo V: se enfatiza en las conclusiones y las recomendaciones que se han logrado recolectar durante el trabajo investigativo.

En el capítulo VI: se presenta la propuesta para mejorar el nivel de liderazgo de los niños.

1.2. Antecedentes de investigaciones

Para abordar el tema de la gamificación como herramienta de desarrollo de las capacidades de liderazgo se ha tomado investigaciones antecedentes las cuales se presentan a continuación. La investigación “El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de habilidades sociales para el liderazgo en la niñez”, se utilizó el recurso del juego para desarrollar el área cognitiva de los niños y de esta forma mejorar sus niveles de liderazgo. Este trabajo tuvo como propósito identificar los conocimientos que poseen los docentes de primer ciclo de un centro educativo privado en Heredia, sobre el juego como estrategia metodológica en el desarrollo de habilidades para el liderazgo en niños. En este estudio, participaron ocho docentes de primaria, con grados académicos de bachillerato y licenciatura cuya visión tradicionalista del liderazgo como simplemente la capacidad de dirigir reduce las posibilidades de que las docentes sean conscientes de la contribución intencional que pueden hacer al desarrollo de habilidades sociales en espacios de interacción entre el estudiantado. Como resultado se concluyó que los docentes solo orientan la aplicación de juegos hacia el desarrollo cognitivo en sus respectivas asignaturas más no a desarrollar habilidades de liderazgo o enfocados en la inteligencia social e interpersonal.

Por otro lado, en la investigación “Desarrollo del liderazgo infantil en los juegos grupales en niños de preparatoria” se busca promover el desarrollo del liderazgo infantil a través de los juegos grupales dentro de la práctica educativa de niños de preparatoria. El objetivo fue analizar la influencia del juego grupal en el desarrollo de liderazgo infantil. Para ello, se aplicó una entrevista hacia un grupo focal, la población a la que iba dirigida la misma es hacia docentes del nivel de preparatoria de las Unidades Educativas “Taisha” y “Rodríguez 19 Albornoz” así como a expertos conocedores de la temática del liderazgo que en este caso fueron docentes de

la Universidad Técnica de Ambato, Universidad Técnica de Cotopaxi y rector de la Unidad Educativa “Taisha”. Como resultado, se identificó que para desarrollar liderazgo en niños se necesita de padres, docentes y escuela, además, se necesita de planes de juegos enfocados en el desarrollo de la personalidad, responsabilidad, iniciativa propia, creatividad, autonomía, cooperación, solidaridad, colaboración para promover la estimulación de los niños en esos aspectos tan importantes y trascendentales en la vida de un líder.

La siguiente investigación “Relación entre liderazgo y el logro de aprendizaje en los estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Nacional del Altiplano Puno – 2019”, tuvo como objetivo determinar la relación entre el liderazgo y los logros de aprendizaje de los universitarios. En este caso, el instrumento para medir el liderazgo fue el Cuestionario de la Doctora Carmen Ávila de Encío y para valorar los logros de aprendizaje se utilizaron las actas de calificaciones de los estudiantes. Esta investigación resultó ser no experimental por lo cual se obtuvo como resultado que los estudiantes que tenían un alto puntaje en el cuestionario de liderazgo también tenían un buen expediente de calificaciones, de igual manera en la categoría no indica liderazgo los estudiantes presentaban logros de aprendizaje regulares y finalmente para las personas que obtuvieron menor puntaje en el cuestionario poseen un logro de aprendizaje deficiente. Esto concluyó en que existe relación estadística entre liderazgo y logros de aprendizaje.

1.3.Planteamiento del problema

A nivel mundial, el juego es una característica innata del ser humano desde su niñez como parte fundamental del desarrollo cognitivo, social, emocional y físico. Es por esto por lo que su instinto natural de jugar representa una herramienta para aprender lúdicamente, de

manera que actualmente en una era digital el innovar las estrategias de enseñanza-aprendizaje se ha vuelto un reto y una necesidad para los docentes. Prieto-Andreu (2020), asegura que la gamificación “consiste en el uso de las mecánicas de juego en entornos ajenos al juego, resultando ser una metodología de aprendizaje que proporciona una gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la fidelización y la cooperación”. También Fernández-Arias (2020) define a la gamificación como un modelo pedagógico que se sirve de los elementos del juego para cumplir con objetivos planteados.

A nivel internacional, en Colombia, Gómez (2020) alega los siguientes aportes de la Gamificación: participación de los estudiantes gracias a las motivación, interiorización y aplicación de los conocimientos adquiridos, relajación, mejor rendimiento de los alumnos, interacción y colaboración, compromiso aprendizaje de forma natural mediante el juego. También identifica los elementos del juego con un diseño de calificación, “agrupándolos en las siguientes grandes categorías recompensa con reconocimiento, progreso, fantasía, personalidad, duración, interacción social como realización personal” Gómez (2019).

A nivel nacional, gracias a diversas investigaciones acerca de la influencia de la gamificación en distintas áreas, entre ellas la educación física, han corroborado la importancia de la utilización de juego para plantear un proceso creativo y dinámico a la hora de aprender. La gamificación resulta ser una estrategia que favorece el desarrollo de las habilidades motrices en los niños y que además permitir obtener diversos beneficios a nivel social, cultural, psicológico, etc. Formar una nueva tendencia educativa cuya principal herramienta sea el juego optimizará los resultados de aprendizaje en los estudiantes, de tal forma, que se llega a lograr un avance tanto en el proceso de enseñanza como en la adquisición de conocimientos significativos en la memoria cerebral de las personas.

1.4. Justificación

Esta investigación surge a raíz de incentivar a los niños a desarrollar el nivel de liderazgo de una manera divertida y activa, en la cual puedan ser protagonistas de su propio progreso como líderes de un equipo, que sean capaces de contribuir con sus ideas o planes con el fin de lograr seguridad en sí mismos, capacidad de resolver problemas y saber comunicarse asertivamente.

Las capacidades de liderazgo son tan trascendentales desarrollarlas desde la niñez, ya que, contribuye al desarrollo integral de los niños y les proporciona habilidades y actitudes que serán valiosas a lo largo de sus vidas, tanto en lo personal como en lo profesional aprender a ser líder genera una base sólida para el éxito futuro.

Hoy en día, se ha evidenciado que los niños están envueltos por los productos de la era tecnológica donde su interés particular se plasma a través del consumismo de videos, redes sociales o video juegos que entorpecen el desarrollo de su pensamiento y limita ciertas acciones como el interactuar con personas del mundo real.

En este contexto, es importante tomar las acciones necesarias para enfocarse en el desarrollo de las habilidades de los niños, por lo que con la aplicación de juegos se busca desarraigar al niño de su alta exposición hacia las pantallas y encaminarlo a la estimulación creativa de su líder interior.

Por esta razón, trabajar con los niños de la Escuela de Artes Marciales Koryo permitirá poner en acción un plan de gamificación que los ayude en la estimulación de diversas capacidades que debe poseer un líder, es decir, gracias al aporte de estas actividades los niños podrán lograr un mejor desenvolvimiento personal y sentirse más seguros de sí mismos.

1.5. Objetivo general

Analizar la influencia de la gamificación en el liderazgo en los niños de la Escuela de Artes Marciales Koryo.

1.5.1. Objetivos específicos

- Evaluar el nivel de liderazgo en los niños de la Escuela de Artes Marciales “Koryo”.
- Crear un programa de gamificación enfocados en el desarrollo de habilidades de un líder.
- Comparar pre – post test del nivel de liderazgo en los niños de la Escuela de Artes Marciales “Koryo”.

2. CAPÍTULO II

2.1.MARCO TEÓRICO

2.1.1. Gamificación

“La gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas” Zichermann & Cunningham, (2011); Werbach & Hunter, (2012).

"Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos" José Luis Ramírez (2014).

Gamificación (o ludificación) es el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión, Francisco Gallego (2014).

Gamificar es plantear un proceso de cualquier índole como si fuera un juego. Los participantes son jugadores y como tales son el centro del juego, y deben sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, sentir que progresan, asumir nuevos retos, participar en un entorno social, ser reconocidos por sus logros y recibir retroalimentación inmediata. En definitiva, deben divertirse mientras se consiguen los objetivos propios del proceso gamificado, Francisco Gallego (2014).

La gamificación para el liderazgo en niños es una estrategia educativa que utiliza elementos de juegos para fomentar y desarrollar habilidades de liderazgo en los niños. Esta metodología busca motivar a los niños a asumir roles de liderazgo, tomar decisiones, trabajar

en equipo y resolver problemas de una manera divertida y participativa. Al combinar elementos de juegos con el aprendizaje, se crea un ambiente motivador y participativo que ayuda a los niños a desarrollar su potencial de liderazgo desde temprana edad.

La gamificación se refiere a la aplicación de elementos y técnicas de juego en contextos no lúdicos con el objetivo de mejorar la participación, motivación y aprendizaje de los participantes. Aplicar la gamificación al liderazgo infantil implica integrar elementos de juego en actividades y procesos que fomenten el desarrollo de habilidades de liderazgo desde temprana edad. Permite la monitorización del progreso de los niños en el desarrollo del proceso, proporcionando retroalimentación instantánea que facilita la mejora continua.

La gamificación en el liderazgo infantil ofrece una oportunidad emocionante para combinar el juego y la educación, creando un entorno en el cual los niños pueden desarrollar habilidades de liderazgo de manera divertida y efectiva. La integración de elementos lúdicos en actividades educativas puede potenciar el crecimiento personal de los niños, preparándolos para asumir roles de liderazgo en el futuro.

2.1.2. Juegos infantiles

Los juegos infantiles son actividades lúdicas diseñadas específicamente para el entretenimiento, aprendizaje y desarrollo de los niños. Estos juegos pueden variar en forma y contenido, pero en general, están diseñados para ser divertidos, educativos y seguros para los niños.

Muchos juegos infantiles están diseñados con objetivos educativos. Pueden enseñar habilidades académicas, como lectura y matemáticas, así como conceptos más amplios, como la socialización, la empatía y la resolución de conflictos, también, fomentan la interacción social

y el juego en grupo. Esto ayuda a los niños a desarrollar habilidades sociales, como la comunicación, la colaboración y el trabajo en equipo. La diversidad de este tipo de juegos permite a los niños explorar, aprender y disfrutar de diversas experiencias mientras desarrollan habilidades esenciales para su crecimiento.

En los más pequeños, el aprendizaje se estimula mejor mediante las actividades lúdicas. Esto les permite adquirir habilidades que fortalecen el trabajo en equipo y fomentan la creatividad y la innovación. Jugar ayuda a los niños a crear vínculos afectivos que generan en ellos seguridad y estabilidad, lo cual los protege contra el estrés y los ayuda a generar resiliencia emocional, Finol (2024).

Según Finol (2024), ofrecer a un niño la oportunidad de jugar, es una de las mejores maneras de ayudarlo a crecer y a que pueda convertirse en un adulto curioso, más creativo, sano y feliz.

La importancia del juego es debida a tres aspectos: psicológico, pedagógico y social. El juego es una necesidad natural e innata en el ser humano y le acompaña en todas las etapas de su vida. Desde que nacemos, el juego está presente, desarrollando funciones y capacidades que ayudan al niño en su crecimiento y proceso de aprendizaje. Y jugar es importante por tres razones:

1. Jugar prepara al niño para desarrollar sus actividades en la edad adulta. Ya lo decía Karl Groos (1902): *“el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”*. Es decir, con el juego el niño aprende y lo aprendido lo pondrá en práctica en el futuro. Por ejemplo, lo que hace con un perro de peluche cuando es niño, lo hará con un perro cuando sea adulto, Psikids (2020).

2. Jugar forma parte de la inteligencia del niño. Es a través de la evolución del juego que los niños adquieren conocimientos. El juego es un medio para que el niño se exprese libremente, fomenta su individualidad y personalidad y le ayuda a adquirir confianza e independencia. Para Jean Piaget (1956) el juego es una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona va creciendo. A lo largo del crecimiento infantil, el carácter del juego va cambiando también ya que está relacionado con los diversos cambios de conducta a medida que el niño va creciendo y madurando, Psikids (2020).
3. Jugar es una actividad social. Lev Vigotsky (1924) afirmaba que el juego surge como necesidad de contacto con los demás. Jugando, el niño crea un vínculo de unión con otros niños y gracias a su carácter social y cooperativo, consigue adquirir papeles o roles complementarios al suyo propio. Además, con las reglas del juego, el niño aprende a ganar y a perder, Psikids (2020).

2.1.3. Clase lúdica

Se refiere a una sesión educativa o un entorno de aprendizaje que incorpora elementos lúdicos o juegos como parte integral del proceso de enseñanza. La idea detrás de las clases lúdicas es utilizar el juego como una herramienta efectiva para mejorar la participación, la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Estos juegos no solo sirven como una pausa entre las actividades académicas, sino que están diseñados para reforzar conceptos, promover la colaboración entre los estudiantes y fomentar un ambiente de aprendizaje más interactivo y participativo.

Una clase lúdica puede mejorar notablemente el rendimiento de los estudiantes, mantenerlos más despiertos y activos, también, les brinda la oportunidad de interactuar y sentirse incluidos en su proceso de aprendizaje.

La educación lúdica constituye una acción inherente al niño, adolescente y adulto y aparece siempre como una forma transaccional orientada a la obtención de conocimientos, mismos que apoyaran en la formación del pensamiento individual en continua relación con el pensamiento colectivo, Nunes de Almeida (2002, 19).

Según Hernán Ponce (2023), las prácticas lúdicas son más conocidas como juegos o actividades lúdicas pueden concebirse como la materia instrumental básica que posibilita los demás aprendizajes, por lo tanto, ésta se convierte en la actividad esencial para la adquisición de conocimientos.

Para el docente, la lúdica constituye una herramienta valiosa que le facilita el camino a seguir con sus estudiantes y con la cual puede alejarse de las ya tradicionales formas de enseñanza que se utilizan, evitando de esta manera brindarle al niño todo, haciéndole repetir, en lugar de incentivar su imaginación y creatividad que lo llevará más allá del simple reconocimiento de lo que ya sabe, UCC (2024).

Al implementar el juego en el aula, el maestro tiene la oportunidad de explorar, de crear y desarrollar mejor y con más agrado las diferentes actividades que allí se realizan. Al mezclar los saberes con lo lúdico se abren mil posibilidades para un mejor acercamiento del niño hacia el conocimiento, él querrá aprender porque será divertido, investigará porque podrá imaginar y crear, y es a través de la lúdica que surge tanto en alumnos como en docentes la necesidad de

plantear nuevas y diversas alternativas didácticas que estimulen de forma directa su desarrollo integral, UCC (2024).

2.1.4. Liderazgo

El liderazgo es un conjunto de habilidades sociales y emocionales que permite que los niños puedan racionalizar sus ideas, volviéndose personas más creativas y resolutivas. Un niño puede nacer con la capacidad de liderazgo o desarrollarla a lo largo de su vida, CFH (2021).

El liderazgo también puede ser entendido como un gran conjunto de competencias que tiene una persona, la cual tiene la capacidad de influir en su entorno y en los demás, asumiendo roles dentro de su espacio que puede ser la sociedad, la escuela, grupos, etc. Tener liderazgo no solamente se trata de tener el poder o dirigir a las personas, sino, contar con habilidades en lo personal, en lo social y emocional para buscar el bienestar colectivo y contribuir en positivo a la sociedad.

Expertos en pedagogía aseguran que, cuando un niño muestra aptitudes de líder o es incentivado por sus padres para desarrollarlas, podrá tener más posibilidades de alcanzar grandes logros cuando crezca y se enfrente a la vida profesional.

2.1.5. Líder

Un líder es una persona que guía, dirige o inspira a otros hacia la consecución de metas o la realización de un propósito común. Requiere de influir positivamente en un grupo, motivar a los miembros y tomar decisiones efectivas para alcanzar objetivos compartidos.

Un líder efectivo posee habilidades como la empatía, la comunicación clara, la capacidad de delegar responsabilidades, la visión estratégica y la capacidad para inspirar y motivar a otros.

Un niño que es líder presenta ciertas características y comportamientos que lo llevan a tomar la iniciativa al momento de realizar diversas actividades, contribuye con opiniones, es seguro de sus decisiones y siempre se preocupa por los demás.

En este contexto, un niño es líder cuando presenta características de tomar iniciativa, empatía, respeto hacia los demás, habilidad para motivar y crear un ambiente amigable para todos, entre otras cualidades; por otro lado, un niño no es líder cuando actúa en base al egoísmo, a sus propios gustos, cuando actúa de manera agresiva-pasiva, tiene problemas de conducta, no se le facilita entablar relaciones con otros niños, etc.

Los líderes infantiles pueden surgir en una variedad de contextos, desde el salón de clases hasta el patio de recreo, y pueden desempeñar roles importantes en la promoción del bienestar de sus compañeros y en la mejora de su entorno. Cultivar una generación de individuos capacitados, empoderados y comprometidos con el cambio positivo en la sociedad viene a convertirse en pieza clave para el progreso conjunto.

2.1.6. Habilidades de un líder

El compromiso de un líder se refiere a la dedicación, responsabilidad y conexión emocional que demuestra hacia su equipo, organización o causa. Un líder comprometido va más allá de simplemente cumplir con las responsabilidades asignadas; implica un nivel más profundo de involucramiento y pasión por alcanzar metas compartidas.

Un líder comprometido está dispuesto a invertir tiempo y esfuerzos consistentes para lograr los objetivos del grupo. No se rinde fácilmente frente a desafíos y demuestra una dedicación constante, asume la responsabilidad de sus decisiones y acciones.

Un líder empático, la empatía tiene que ver con la capacidad de entender o comprender los sentimientos y las emociones de los demás, ponerse en su lugar cuando dicen o se comparten de una manera determinada. La empatía nos permite comprender o ver las cosas desde otra perspectiva y tomar decisiones más responsables con las demás personas, Gutierrez (2022).

El esfuerzo es saber enfrentar las dificultades con el ánimo y convicción de superarlas para lograr alcanzar metas, al practicar una disciplina deportiva nos provocara un desgaste de energía provocando superar los obstáculos que se presenten en el camino y al final estar orgullosos por la obtención de nuestros logros, Susana Paz (2023).

La visión, un líder visionario se refiere a la capacidad de visualizar el futuro, definir metas a largo plazo y comunicar una dirección clara a su equipo. Un líder con visión tiene una comprensión clara de hacia dónde quiere llevar a su equipo u organización. Esta claridad permite que todos los miembros estén alineados y enfoquen sus esfuerzos en metas específicas.

El bienestar social está íntimamente relacionado con la capacidad del líder de preocuparse por sus demás compañeros. La manera en cómo las personas buscan las maneras de que cada miembro de su equipo se sienta seguro, protegido y con confianza de aportar con distintas ideas en un proyecto. Un líder que prioriza el bienestar social reconoce que el éxito sostenible de un equipo u organización va más allá de los resultados financieros y se preocupa por el bienestar integral de las personas que conforman ese grupo social.

La comunicación transparente es clave para el compromiso. Un líder debe mantener a su equipo informado sobre los objetivos, las expectativas y cualquier cambio en la dirección de la organización. La comunicación para un líder es la herramienta fundamental para dar a conocer sus ideas y de la misma manera generar una conexión con sus compañeros. Una

comunicación efectiva contribuye significativamente a la eficacia del liderazgo al construir relaciones sólidas, alinear al equipo con los objetivos y resolver desafíos de manera eficiente.

Un líder asertivo crea un ambiente de trabajo donde los miembros del equipo se sienten valorados y capacitados para contribuir al éxito común, un líder asertivo busca soluciones en lugar de culpar o criticar, este tipo de líder va a contribuir a su equipo y lo volverá más fuerte generando lazos de confianza y relaciones interpersonales sanas.

La toma de decisiones es una habilidad que todo líder debe poseer. Saber pensar de manera equilibrada, justa y tomando en cuenta el sentido común representa una ventaja enorme para un líder, ya que, será capaz de analizar su entorno, contexto o situación de manera breve, analítica y reflexiva para llegar a una resolución.

Los líderes que pueden ser capaces de responsabilizarse por la toma de sus decisiones indica que son flexibles, que pueden adaptarse a cualquier tipo de situación y aprender mediante sus acciones, por tanto, un líder debe considerar el impacto ético de sus elecciones en el equipo, la organización y otras partes interesadas.

La inteligencia emocional no solo representa un beneficio a nivel individual, sino que, le permite una persona llegar a tener empatía hacia sus compañeros, ser comprensivo y compasivo si la situación lo amerita, aprender de sus emociones para fortalecer sus lazos de convivencia.

Esta frase de “modelo a seguir” hace referencia al poder que tiene un buen líder sobre las personas. Muchas veces un líder es capaz de desarrollar una diversidad de habilidades a lo largo de su vida, todo esto gracias a su autodisciplina, sus talentos, su motivación y su gran recordatorio de querer superarse a sí mismo y salir adelante.

3. CAPÍTULO III

3.1.METODOLOGÍA

3.1.1. Tipo de investigación

Esta investigación es de tipo cuasi-experimental, ya que, se tiene un grupo de control (es decir, un grupo en el que las variables no se manipulan) y se tiene otro grupo en el que se manipulan las variables. A este grupo se le denomina grupo intervención.

De campo, esta investigación es de campo, ya que, se trabaja con las variables en el espacio determinado y su correcto análisis e intervención, en este caso en la Escuela de Artes Marciales “Koryo”.

Diseño de investigación

Esta investigación tiene un diseño propositivo, ya que, se busca establecer un diagnóstico de la situación y plantear alternativas para llegar a determinadas metas.

3.1.2. Tipo de investigación según el corte

Esta investigación tiene un corte transversal porque se desarrolló en un determinado lapso de tiempo con una duración de 12 semanas.

3.2.Enfoques de investigación

Esta investigación es de enfoque cualitativo y cuantitativo, por ende, es de enfoque mixto, ya que, se trabajará con datos estadísticos y con cualidades personales que no son medibles.

3.3.Población y muestra

Población: 20 niños de la Escuela de Artes Marciales Koryo

Muestra: 10 niños de la Escuela de Artes Marciales Koryo

Tabla 1: Tamaño de la población y muestra

	N° de niños	Total
Grupo control	10	10
Grupo intervención	10	10
Total de niños	20	20
Porcentaje	100%	100%

Fuente: Excel 365

Elaborado por: Alvaracín D 2024

Análisis e interpretación: En la tabla 1 se puede observar la cantidad de niños que pertenecen a los diferentes grupos: de control y de intervención, siendo así como la población es de 20 niños, en el grupo control se cuenta con 10 y en el grupo intervención con 10. De esta manera se puede determinar que se va a trabajar la intervención con una cantidad de 10 niños.

Tabla 2: Edades de los participantes

Edades	Cantidad de niños	Porcentaje
9 años	6	30%
10 años	8	40%
11 años	6	30%
Total	20 niños	100%

Fuente: Excel 365

Elaborado por: Alvaracín D 2024

Análisis e interpretación: En la tabla 2 se puede observar las edades de los participantes, siendo así que en la investigación se cuentan con edades de 9 a 11 años. Se puede evidenciar que existen 6 niños de 9 años, 8 niños de 10 años y 6 niños de 11 años dando un total de 20 niños como

población. Presentándose de esta manera el porcentaje de 30% que corresponde a niños de 9 años, 40% que representa a niños de 10 años y finalmente el otro 30% para los niños de 11 años.

3.4.Técnicas de recolección de datos

Para la técnica de recolección de datos se utilizó la encuesta.

Instrumento de recolección de datos: Cuestionario de valoración de la capacidad de liderazgo en niños de la Doctora Carmen Ávila de Encío. Este instrumento consta de 15 preguntas las cuales se enfocan en adquirir conocimiento sobre diversos aspectos del niño, en lo personal y en lo social. Este cuestionario aborda dimensiones como la autoconfianza, trabajo en equipo, la iniciativa, la comunicación efectiva, etc.

Las preguntas 1 a la 5 se enfocan en la capacidad de iniciativa y creatividad, las preguntas de la 6 a la 9 se centra en la capacidad de organización de grupos, habilidades comunicativas del niño, mientras que las preguntas de la 10 a la 15 se focalizan en la capacidad para liderar situaciones problemáticas, delegar tareas y ser ejemplo a seguir.

Cada una de las opciones tienen distintos puntajes, en este caso: A equivale a 0 puntos, B a 1 punto, C a 2 puntos, D 3 puntos y E 4 puntos. De manera que si el niño obtiene 41 puntos o más se considera que es líder, si obtiene entre 20 y 40 puntos no tiene dotes de líder y si obtiene menos de 20 puntos significa que no es líder.

3.5.Técnicas para procesamiento e interpretación de datos

Para la técnica para procesamiento e interpretación de datos se utilizó las gráficas estadísticas con el fin de exponer un análisis detallado acerca de cada una de las habilidades de liderazgo, en este caso se hizo uso del programa Excel 365 y Spss.

De esta manera se extrajeron los resultados del instrumento de medición recopilando los puntajes que obtuvo cada niño en el cual se pudo clasificar a los niños en tres categorías: líder, no posee dotes de liderazgo y no es líder.

Una vez realizada la categorización se realizó una base de datos de los resultados dentro del programa Excel para posteriormente determinar la media aritmética del puntaje total que sacó cada niño, una vez con este resultado se determinó la varianza, la desviación estándar y finalmente se aplicó la prueba de normalidad para determinar el estadístico ideal para analizar la eficiencia de la intervención dentro de la investigación.

4. CAPÍTULO IV

4.1. Resultados y discusión

4.1.1. Resultados

Ilustración 1: Resultados Pre cuestionario



Fuente: Excel 365

Elaborado por: Alvaracín D 2024

Análisis e interpretación pre test: El 20% de los participantes obtuvieron una calificación inferior a 19 siendo parte del grupo no líder, un 60% corresponde a la categoría de no presentar dotes de liderazgo, mientras que un 20% corresponde al grupo líder. Se puede decir que existen más niños que no tienen dotes de mando y se encuentran con un puntaje medio, por otro lado, el grupo del 20% correspondiente a la categoría no líder, tienen iniciativa propia para influir en los demás pero no suficientes dotes para liderar y finalmente el otro 20% corresponden a niños líderes que pueden motivar, comunicarse correctamente y que son seguros de sí mismos.

Ilustración 2: Resultados Post cuestionario



Fuente: Excel 365

Elaborado por: Alvaracín D 2024

Análisis e interpretación post-test: Según la ilustración 3, un 80% de los niños pertenece al grupo líder, mientras que el 20% es parte del grupo no posee dotes de liderazgo. De esta manera se puede decir la mayoría de los niños tienen dotes de mando, seguridad en sí mismos, comunicación efectiva, iniciativa, etc. Por otro lado, una minoría pertenece al grupo de no poseer dotes de

liderazgo, están en la categoría intermedia, son casi líderes; posee iniciativa, habilidades de organización, sin embargo, no motivan a sus demás compañeros.

Prueba de normalidad

Tabla 3: Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
pre_cuestionario_liderazgo	0,174	10	,200*	0,943	10	0,584
post_cuestionario_liderazgo	0,2	10	,200*	0,972	10	0,907

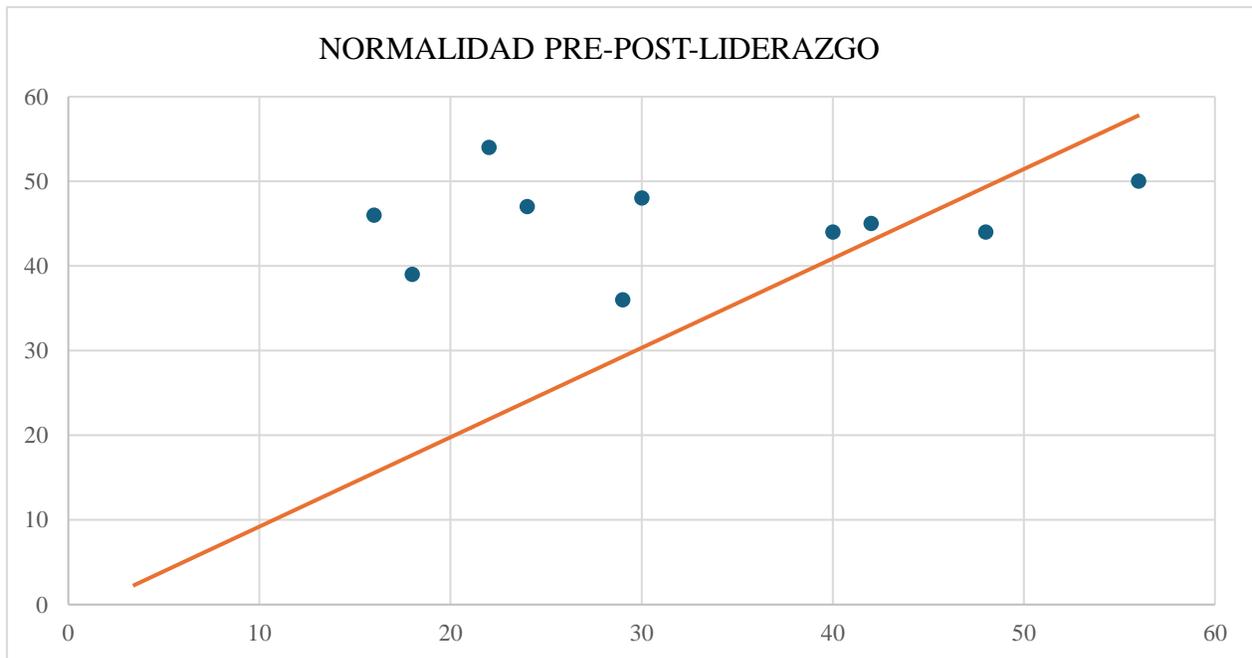
* Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Spss

Elaborado por: Alvaracín D 2024

Ilustración 3: Prueba de normalidad Pre y Post cuestionario



Fuente: Spss

Elaborado por: Alvaracín D 2024

En este sentido, la prueba de normalidad ayudará a determinar cuál es el estadígrafo más adecuado para analizar los datos. De esta manera, se puede observar cómo al tratarse de una muestra < 50 datos se utilizó la prueba Shapiro Wilk.

Una vez con los resultados del valor p, que en este caso es 0,58 en el pre cuestionario y 0,90 en el post cuestionario se puede concluir que se debe usar un estadígrafo paramétrico, ya que, los datos son dispersos.

Tabla 4: Prueba T student

	Prueba de muestras emparejadas							
	Diferencias emparejadas							
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
Inferior				Superior				
pre_cuestionario_liderazgo - post_cuestionario_liderazgo	-12,8	13,766	4,353	-22,648	-2,952	-2,94	9	0,016

Fuente: Spss

Elaborado por: Alvaracín D 2024

En este caso se utilizó un estadístico de prueba t- student para muestras emparejadas, ya que, se analiza el antes y después de un fenómeno, en este el liderazgo. Con un valor de significancia de 0.01 se puede concluir que la investigación fue significativa.

4.1.2. Discusión

De esta forma, en discusión con la investigación “Relación entre el liderazgo y el logro de aprendizaje en los estudiantes del programa de estudios de educación inicial de la Universidad Nacional del Altiplano Puno”, en la cual se aplicó el mismo instrumento para medir el liderazgo el cual fue el Cuestionario de la Doctora Carmen Ávila de Encío y para valorar los logros de aprendizaje se utilizaron las actas de calificaciones de los estudiantes. Esta investigación resultó ser no experimental por lo cual se obtuvo como resultado que los estudiantes que tenían un alto puntaje en el cuestionario de liderazgo también tenían un buen expediente de calificaciones, de igual manera en la categoría no indica liderazgo los estudiantes

presentaban logros de aprendizaje regulares y finalmente para las personas que obtuvieron menor puntaje en el cuestionario poseen un logro de aprendizaje deficiente. Esto concluyó en que existe relación estadística entre liderazgo y logros de aprendizaje.

Mientras que en la presente investigación los niños de la Escuela de Artes Marciales Koryo existe una mejora en cuanto al nivel de liderazgo infantil debido a que la mayoría de los niños demostraron tener ciertas características específicas que solo poseen las personas aptas para colocarse al frente de grupos sobresaliendo el espíritu de líder, como resultado de la aplicación del cuestionario de nivel de liderazgo en niños de la Doctora Carmen Ávila de Encío, se toman en cuenta distintas características que deben tener los líderes a nivel personal y social, es por ello que dentro del pre-test se pudo evidenciar que 2 niños no son líderes, 6 niños están en la categoría de no tener dotes de liderazgo y 2 niños sí son líderes según la tabla de baremos del instrumento de medición. Posteriormente, en el post test se presenta que 8 niños son líderes, y solamente 2 no tienen dotes de liderazgo pero tampoco son personas pasivas de acuerdo con el cuestionario de nivel de liderazgo infantil.

5. CAPÍTULO V

5.1. Conclusiones y recomendación

5.1.1. Conclusiones

- Se logró analizar el nivel de capacidad de liderazgo en los niños de 9 a 11 años de la Escuela de Artes Marciales por medio del instrumento de medición, el cual determinó quien es líder, quien no indica liderazgo y quien no es líder.
- Se elaboró un programa de gamificación enfocados en las cualidades de un líder con el fin de crear espacios interactivos donde los niños aprendan a ser pequeños líderes desde actividades sencillas.
- Se comparó los resultados del pre y post cuestionario de medición del nivel de liderazgo de los niños por medio del análisis estadístico, es decir, a los niños se los agrupó en tres categorías de líder, no indica liderazgo y no líder.

5.1.2. Recomendaciones

- Los padres deben ayudar a crear espacios en los que los niños puedan desenvolverse por sí solos, apoyándolos con las herramientas necesarias para que consigan su propio desarrollo integral y autoaprendizaje.
- Se recomienda que los profesores encargados implementen un tiempo específico para el juego, ya que, esto contribuye a seguir aumentando el nivel de liderazgo infantil.
- Se sugiere trabajar en actividades rítmicas, ya que, es una herramienta poderosa para que los niños aprenden a expresarse por medio del movimiento, desarrollan su creatividad, confianza en sí mismos, además que sirve para generar en los niños disciplina y dedicación que son fundamentales para generar bases de liderazgo.

6. CAPÍTULO VI

6.1.Propuesta

Tema: Programa de gamificación para el liderazgo en niños de 9 a 11 años.

Objetivo: Desarrollar el nivel de liderazgo en niños de 9 a 11 años mediante la aplicación de diversos juegos.

Beneficiarios: Esta propuesta se aplicó en los niños de la Escuela de Artes Marciales “Koryo” con la ejecución de varios juegos y una muestra de 10 niños.

Justificación

El siguiente programa está compuesto por un total de 30 juegos que trabajan distintas habilidades que debe poseer un líder, entre las cuales están: la comunicación, el trabajo en equipo, la confianza en sí mismo y en los demás, la cooperación, la iniciativa, unión y estrategia. Estos juegos ayudan a mejorar el nivel de liderazgo de los niños, de manera que, se logre un desarrollo integral como futuros líderes. Este programa consta de 12 semanas donde los niños ejecutaron los juegos los días lunes, miércoles y viernes en el horario vespertino. Por tanto, la aplicación de la gamificación en el liderazgo contribuye a desarrollar diversas habilidades que acompañan a un buen líder.

6.2. Programa de gamificación enfocados en liderazgo en niño



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
 PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
 PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

TEMA: Toma del pre test

FECHA: 19 de enero del 2024

DURACIÓN: 1 hora

PARTES	ACTIVIDADES	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
		Tiempo	Repeticiones	
Inicial	Formación de los estudiantes. Enunciación de los temas a tratar. <ul style="list-style-type: none"> • Calentamiento general (movimientos articulares con música) • Calentamiento específico (trote y multisaltos con diferentes ritmos) 	15'	15' 2'	-Formar un círculo, enunciar los temas a tratar y ejecución del calentamiento general con ayuda de una canción. -Para el calentamiento específico vamos a realizar trabajo aeróbico siguiendo el ritmo del aplauso del entrenador.
Principal	<ul style="list-style-type: none"> • Dinámica: quien soy yo • Realización del pre test 	30'	30' 3'	Se les informa a los niños lo que se va a trabajar durante las 12 semanas y se realiza una dinámica para la convivencia mientras el entrenador llena el instrumento de medición de la capacidad de liderazgo en niños.
Final	Estiramiento y análisis de la clase.	15'	15' 1'	-Realizar el estiramiento y un breve análisis de lo que se vio en la clase y como se va a trabajar posteriormente.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

TEMA: Juegos cooperativos
FECHA: 22-24-26 de enero del 2024
DURACIÓN: 1 hora

PARTES	ACTIVIDADES	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
		Tiempo	Repeticiones	
Inicial	Formación de los estudiantes. Emunciación de los temas a tratar. <ul style="list-style-type: none"> • Calentamiento general (ejercicios articulares) • Calentamiento específico (trote alrededor del tatami y multisaltos) 	15'	15' 2'	Para el calentamiento general se realizará una serie de movimientos articulares. Para el calentamiento específico se ejecutarán ejercicios aeróbicos como trote y multisaltos al sonido de un aplauso.
Principal	<ul style="list-style-type: none"> • Juego el globo volador • Nudo de personas • El círculo mágico 	30'	30' 3'	Día 1: El globo volador Descripción: Formamos grupos al azar, el juego consiste en aprender a trabajar en equipo, tomados de las manos y no dejar que el globo tope el piso, para ello el grupo debe usar su cabeza, hombros, piernas y pies con el fin de que el globo se mantenga en el aire y sobre todo nunca soltarse la mano. Variantes: grupos de dos, de tres, de cuatro, de cinco. Día 2: Nudo de personas Descripción: Formamos un círculo y pedimos que todos los integrantes se agarren de las manos con otra persona que no sea la de alado. El juego consiste en buscar la forma de desenredarse. Variantes: con cintas, con lanas, cambio de participantes. Día 3: El círculo mágico Descripción: El moderador indicará un par de figuras que deben ejecutar como por ejemplo hacer el número 1, 2,3, para ello los niños en grupos deben tenderse en el tatami y formar las figuras.
Final	Estiramiento y análisis de la clase.	15'	15' 1'	-Realizar el estiramiento y un breve análisis de lo que se vio en la clase.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

TEMA: Juegos de comunicación

FECHA: 29-31 de enero y 2 de febrero del 2024

DURACIÓN: 1 hora

PARTES	ACTIVIDADES	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
		Tiempo	Repeticiones	
Inicial	Formación de los estudiantes. Enunciación de los temas a tratar. <ul style="list-style-type: none"> • Calentamiento general • Calentamiento específico 	15'	15' 2'	Formamos a los estudiantes en un círculo y anunciamos el tema a tratar hoy. Para el calentamiento general realizamos movimientos articulares de todo el cuerpo con el ritmo de la música. Para el calentamiento específico realizamos un pequeño trote alrededor del tatami, trotes de ida y vuelta y una serie de multisaltos.
Principal	<ul style="list-style-type: none"> • Juego el coyote • La telaraña • El atrapado 	30'	30' 3'	Día 1: El coyote Descripción: Un niño será el coyote y se encargará de atrapar a sus compañeros. Los niños deberán correr de lado a lado sin que los atrapen, una vez atrapados se vuelven coyotes. Variantes: más de 1 coyote, coyote con ojos vendados. Día 2: Juego de la telaraña Descripción: Formamos grupos al azar, el juego consiste en trasladar una pequeña pelota utilizando lanas como telaraña hacia los puntos marcados. Variantes: con cartulinas, con sogas, ojos vendados y un líder. Día 3: El atrapado Descripción: El juego consiste en que los grupos traten de topar la colita de otro gusanito para ganar, es decir, topar al último integrante del otro equipo. Para ello, se forman grupos, se colocan en columna y caminando por todo el espacio. Variantes: ojos vendados y una líder, el último integrante topa la cabeza del gusanito.
Final	Estiramiento y análisis de la clase.	10'	10' 1'	-Realizar el estiramiento y un breve análisis de lo que se vio en la clase.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
 PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
 PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

TEMA: Juegos de iniciativa

FECHA: 5-7-9 de febrero del 2024

DURACIÓN: 1 hora

PARTES	ACTIVIDADES	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
		Tiempo	Repeticiones	
Inicial	Formación de los estudiantes. Enunciación de los temas a tratar. <ul style="list-style-type: none"> • Calentamiento general • Calentamiento específico 	15'	15' 2'	Formar un círculo, enunciar los temas a tratar y ejecución del calentamiento general con ayuda de una canción. Para el calentamiento general se realizarán movimientos articulares Para el calentamiento específico se realizará un trote y multisaltos para activar el cuerpo.
Principal	<ul style="list-style-type: none"> • Luz rojo, luz verde • Goleo • Las órdenes del líder 	30'	30' 3'	Día 1: Luz roja, luz verde Descripción: Formamos equipos que se van a ubicar en un lado del tatami. Cada equipo deberá recolectar banderas del color designado con el obstáculo de que deben hacerlo arrastrándose por el espacio y deteniéndose cada que el moderador alza la bandera roja. Cuando alcance la bandera verde el equipo podrá seguir avanzado. Variantes: hacer lo contrario, ojos cerrados con sonidos. Día 2: Encestar la bolita Descripción: Formamos grupos, cada integrante deberá vendarse los ojos y encestar una bolita en un canasto. Los demás integrantes ayudarán a guiar a esa persona solo con su voz. Primero uno se venda los ojos y una vez que enceste el baloncito los demás harán lo mismo simultáneamente. Variantes: en parejas, en tríos, canasta en movimiento. Día 3: Las órdenes del líder Descripción: Se forma un círculo con todos los integrantes. Uno de los niños debe irse para nombrar un líder, después debe regresar y ponerse en medio del círculo. El líder sin que el niño del centro lo note debe realizar movimientos que el resto del grupo debe seguir, el niño del centro debe descubrir quién es el líder.
Final	Estiramiento y análisis de la clase.	10'	10' 1'	-Realizar el estiramiento y un breve análisis de lo que se vio en la clase.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

TEMA: Juegos de concentración
FECHA: 12-14-16 de febrero del 2024
DURACIÓN: 1 hora

PARTES	ACTIVIDADES	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
		Tiempo	Repeticiones	
Inicial	Formación de los estudiantes. Enunciación de los temas a tratar. <ul style="list-style-type: none"> • Calentamiento general • Calentamiento específico 	15'	15' 2'	Formar un círculo, enunciar los temas a tratar y ejecución del calentamiento general con ayuda de una canción. En el calentamiento específico aplicaremos el juego de trabajo aeróbico y algunos ejercicios de multisaltos.
Principal	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de papeles de colores • Cangrejo • El camino 	30'	30' 3'	<p>Día 1: Papeles de colores Descripción: El moderador repartirá cartulinas a todos los niños, dará la indicación de que no deben dejar caer la cartulina, el juego consiste en caminar, sentarse y arrodillarse a lo largo del tatami. Variantes: en parejas, en tríos, con un solo pie, ojos cerrados.</p> <p>Día 2: Cangrejos Descripción: El moderador formará grupos y los ubicará en un extremo del tatami. Los niños deberán colocarse en posición cangrejo con una pelotita encima. El juego consiste en hacer una carrera de cangrejos sin que la pelotita se caiga. Variaciones: en pareja, en tríos, con globos.</p> <p>Día 3: El caminito Descripción: Se ubica a los niños en columna y se les entrega una pelota, el moderador indicará que se coloquen la pelotita entre los pies y que pasen al siguiente compañero sin dejarla caer. Variantes: en columnas, luego en círculo, y finalmente tratan de que entre la pelota en la cesta ubicada casi al final del tatami.</p>
Final	Estiramiento y análisis de la clase.	10'	10' 1'	-Realizar el estiramiento y un breve análisis de lo que se vio en la clase.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE

PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

TEMA: Juegos de confianza

FECHA: 19-21-23 de febrero del 2024

DURACIÓN: 1 hora

PARTES	ACTIVIDADES	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
		Tiempo	Repeticiones	
Inicial	Formación de los estudiantes. Enunciación de los temas a tratar. <ul style="list-style-type: none"> • Calentamiento general • Calentamiento específico 	15'	15' 2'	Formar un círculo, enunciar los temas a tratar y ejecución del calentamiento general con ayuda de una canción. En el calentamiento específico aplicaremos el juego de trabajo aeróbico y algunos ejercicios de multisaltos.
Principal	<ul style="list-style-type: none"> • Juego del conteo • Juego la torre • La búsqueda 	30'	30' 3'	<p>Día 1: El conteo Descripción: En equipos deben contar hasta un número determinado (por ejemplo, 20) de forma ordenada. Deben hacerlo sin que dos personas estén diciendo el mismo número a la vez. En el caso de que ocurra, deben comenzar. Variaciones: cambios de temática, ejemplo colores.</p> <p>Día 2: La torre Descripción: Se forman grupos, los cuales deben ubicarse en un lado del tatami, el juego consiste en realizar una carrera de velocidad llevando un vaso de plástico en la cabeza una vez estén gran cantidad de vasos en el otro extremo del espacio se deberá formar una torre con los vasos. Variaciones: formar pirámide de vasos, carrera de cangrejos.</p> <p>Día 3: La búsqueda Descripción: Formamos un gran círculo con todos los niños sentados. El moderador pedirá a un niño que salga y se vende los ojos, mientras tanto ocultará un objeto dentro del círculo luego le pedirá que vuelva y con ayuda de sus compañeros encuentre el objeto. Para ello, los niños pueden darle indicaciones, pero no decirle exactamente en donde está. Variaciones: en pareja encontrar el objeto, en tríos.</p>
Final	Estiramiento y análisis de la clase.	10'	10' 1'	Realizar el estiramiento y un breve análisis de lo que se vio en la clase.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

TEMA: Juegos de autonomía

FECHA: 26-28 de febrero y 1 de marzo del 2024

DURACIÓN: 1 hora

PARTES	ACTIVIDADES	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
		Tiempo	Repeticiones	
Inicial	Formación de los estudiantes. Enunciación de los temas a tratar. <ul style="list-style-type: none"> • Calentamiento general • Calentamiento específico 	15'	15' 2'	Formar un círculo, enunciar los temas a tratar y ejecución del calentamiento general con ayuda de una canción. En el calentamiento específico aplicaremos el juego de trabajo aeróbico y algunos ejercicios de multisaltos.
Principal	<ul style="list-style-type: none"> • Mimos • Tumbadores • Bombas 	30'	30' 3'	<p>Día 1: Los mimos Descripción: Este juego en equipo consiste en entregar un objeto a una persona de cada equipo. Tendrán que levantarse de uno en uno y demostrar cómo se usa el objeto en cuestión. El resto del equipo tiene que adivinar lo que está haciendo. Variaciones: nombres de objetos, comidas, etc.</p> <p>Día 2: Los tumbadores Descripción: El moderador formará grupos y entregará un vaso a cada niño, los niños deben colocarse el vaso en la cabeza. El juego consiste en tumbar el vaso de su otro compañero sin que se les caiga su propio vaso. Variaciones: en parejas, todos contra todos, en un solo pie.</p> <p>Día 3: La bomba Descripción: El moderador ubicará a los niños en un gran círculo y ubicará a alguien en el centro. El juego consiste en que con una pelota de yoga un niño la haga rebotar con el fin de topar al compañero del centro, si no lo logra, otro niño puede receptor la pelota e intentar toparlo otra vez. Variaciones: dos niños en el centro, con otro tipo de pelotas.</p>
Final	Estiramiento y análisis de la clase.	10'	10' 1'	Realizar el estiramiento y un breve análisis de lo que se vio en la clase.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

TEMA: Juegos de resolución de problemas

FECHA: 4-6-8 de marzo del 2024

DURACIÓN: 1 hora

PARTES	ACTIVIDADES	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
		Tiempo	Repeticiones	
Inicial	Formación de los estudiantes. Enunciación de los temas a tratar. <ul style="list-style-type: none"> • Calentamiento general • Calentamiento específico 	15'	15' 2'	Formar un círculo, enunciar los temas a tratar y ejecución del calentamiento general con ayuda de una canción. En el calentamiento específico aplicaremos el juego de trabajo aeróbico y algunos ejercicios de multisaltos.
Principal	<ul style="list-style-type: none"> • Vientos locos • Pelota rodante • La rampa 	30'	30' 3'	Día 1: Vientos locos Descripción: El juego consiste en que el moderador entregará cartulinas a los niños, un globo estará en el piso y una cesta estará al otro extremo del tatami. Se forman grupos y los niños deben abanicar con sus cartulinas el globo para que se eleve y lo encaminen hacia la cesta. Variaciones: en parejas, en tríos, con sogas y pelotas. Día 2: Pelota rodante Descripción: Formamos un círculo pequeño. El juego consiste en que los niños se agachen juntando sus manos y golpeen la pelota con los antebrazos de manera que la pelotita no se vaya entre las piernas de cada niño. Variaciones: de espaldas, grupos pequeños, con pelota de tenis. Día 3: La rampa Descripción: El juego consiste en hacer grupos, ubicar a los niños en columna. El moderador les entregará una pelota y los niños deben pasarse la pelota sin tocarla con las manos, es decir, deben hacer que la pelota se deslice por sus brazos, cabeza y espalda. Variaciones: en círculo, pasarla pelota solo con la cabeza, con los pies, etc.
Final	Estiramiento y análisis de la clase.	10'	10' 1'	-Realizar el estiramiento y un breve análisis de lo que se vio en la clase.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

TEMA: Juegos en equipo
FECHA: 11-13-15 de marzo del 2024
DURACIÓN: 1 hora

PARTES	ACTIVIDADES	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
		Tiempo	Repeticiones	
Inicial	Formación de los estudiantes. Enunciación de los temas a tratar. <ul style="list-style-type: none"> • Calentamiento general • Calentamiento específico 	15'	15' 2'	Formar un círculo, enunciar los temas a tratar y ejecución del calentamiento general con ayuda de una canción. En el calentamiento específico aplicaremos el juego de trabajo aeróbico y algunos ejercicios de multisaltos.
Principal	<ul style="list-style-type: none"> • Manitos manitos • Listones • Pies libres 	30'	30' 3'	<p>Día 1: Manitos manitos Descripción: El moderador divide al grupo en 2. El juego consiste en que los niños hagan la mímica del juego piedra, papel, tijera y competir contra el otro grupo. Para ello la regla principal es que todos los integrantes deben ponerse de acuerdo en hacer la misma mímica. Variantes: grupos reducidos, cambio de integrantes, con líder.</p> <p>Día 2: Listones Descripción: Los niños deben ubicarse en un círculo tomados de las manos, el moderador entregará un listón grande. El juego consiste en pasarse el listón sin utilizar las manos, es decir, deben moverse de forma que el listón pase por cada uno de los integrantes. Variantes: con cartulina, con un globo sin usar manos</p> <p>Día 3: Pies libres Descripción: Se coloca a los niños en columna. El moderador indicará que deben agarrarse del tobillo del compañero de adelante y con la otra mano en el hombro para darles estabilidad. El juego consiste en que juntos lleguen hacia la meta sin soltarse del tobillo, solo dando pequeños saltos. Variaciones: en posición cangrejo, grupos reducidos, todo el grupo.</p>
Final	Estiramiento y análisis de la clase.	10'	10' 1'	-Realizar el estiramiento y un breve análisis de lo que se vio en la clase.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

TEMA: Juegos de expresión corporal

FECHA: 18-20-22 de marzo del 2024

DURACIÓN: 1 hora

PARTES	ACTIVIDADES	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
		Tiempo	Repeticiones	
Inicial	Formación de los estudiantes. Enunciación de los temas a tratar. <ul style="list-style-type: none"> • Calentamiento general • Calentamiento específico 	15'	15' 2'	Formar un círculo, enunciar los temas a tratar y ejecución del calentamiento general con ayuda de una canción. En el calentamiento específico aplicaremos el juego de trabajo aeróbico y algunos ejercicios de multisaltos.
Principal	<ul style="list-style-type: none"> • El adivinador • Teléfono descompuesto • Balón mano 	30'	30' 3'	<p>Día 1: El adivinador Descripción: Se forman dos grupos y se deben ubicar en círculo. El moderador indicará a un representante de cada grupo un objeto, emoción, lugar, etc. El representante deberá describir solo las características para que los demás adivinen. Variaciones: diferentes temáticas, cambio de participantes.</p> <p>Día 2: Teléfono descompuesto Descripción: Los niños deben ubicarse en columna, se les dará una palabra o frase corta que deberán escribir en la espalda de su compañero simplemente utilizando su dedo. Para ello, los niños deben tratar de adivinar la palabra. Variaciones: en tríos, grupos reducidos, diferentes temáticas.</p> <p>Día 3: Balón mano Descripción: Para este juego debemos trabajar con una pelota la cual los niños no deben dejar caer, para ello cada uno debe realizar un pase con una sola mano a su otro compañero, siempre cumpliendo que todos toquen el balón, que no se repitan. Variaciones: con los pies, con la cabeza, en tríos.</p>
Final	Estiramiento y análisis de la clase.	10'	10' 1'	-Realizar el estiramiento y un breve análisis de lo que se vio en la clase.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
 PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
 PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

TEMA: Juegos de estrategia
 FECHA: 25-27-29 de marzo del 2024
 DURACIÓN: 1 hora

PARTES	ACTIVIDADES	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
		Tiempo	Repeticiones	
Inicial	Formación de los estudiantes. Enunciación de los temas a tratar. <ul style="list-style-type: none"> • Calentamiento general • Calentamiento específico 	15'	15' 2'	Formar un círculo, enunciar los temas a tratar y ejecución del calentamiento general con ayuda de una canción. En el calentamiento específico aplicaremos el juego de trabajo aeróbico y algunos ejercicios de multisaltos.
Principal	<ul style="list-style-type: none"> • Atrapa el cono • El túnel • Goleadores 	30'	30' 3'	Día 1: Atrapa el cono Descripción: El moderador entregará una cuerda a cada niño y les pedirá que traten de atrapar el cono que se ubicará en el centro de un círculo sin pasarse de la línea. Para ello, pueden unir las cuerdas para atrapar el cono y arrastrarlo hacia ellos. Variaciones: individual, parejas, tríos, equipo completo. Día 2: El túnel Descripción: Se forma a los niños en grupos, cada grupo debe ubicarse en columna. El juego consiste en que los niños deben colocarse en posición arco boca abajo para que su último compañero pueda arrastrarse debajo de ellos y llegar al inicio, de esta manera cada niño debe ir pecho tierra hasta conseguir estar al otro extremo del tatami. Variaciones: con una pelota, con las piernas separadas, saltando. Día 3: Goleadores Descripción: Se forman dos grupos, el líder de cada grupo indicará el orden en que cada participante jugará y los niños encargados de hacerlo girar. El juego consiste en dar unas 8 vueltas al jugador y tratar de derribar el cono central con una pelota. Variaciones: con varios balones y conos, con ojos vendados
Final	Estiramiento y análisis de la clase.	10'	10' 1'	-Realizar el estiramiento y un breve análisis de lo que se vio en la clase.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
 PEDAGOGÍA DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEPORTE
 PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

TEMA: Toma del post test
 FECHA: 1 de abril del 2024
 DURACIÓN: 1 hora

PARTES	ACTIVIDADES	DOSIFICACIÓN		INDICACIONES METODOLÓGICAS
		Tiempo	Repeticiones	
Inicial	Formación de los estudiantes. Enunciación de los temas a tratar. <ul style="list-style-type: none"> • Calentamiento general • Calentamiento específico 	15'	15' 2''	Formar un círculo, enunciar los temas a tratar y ejecución del calentamiento general con ayuda de una canción. En el calentamiento específico aplicaremos el juego de trabajo aeróbico y algunos ejercicios de multisaltos.
Principal	<ul style="list-style-type: none"> • Toma del post test • Mini circuito 	30'	30' 3'	Entregamos al entrenador el instrumento de medición para que llene con información de cada niño Para el mini circuito dividimos a los niños en dos grupos, el circuito consiste en carrera de velocidad, zigzag, multisaltos y formar una pirámide de vasitos de plástico.
Final	Estiramiento y análisis de la clase.	10'	10' 1'	-Realizar el estiramiento y un breve análisis de lo que se vio en la clase.

BIBLIOGRAFÍA

Carnegie, A. (febrero de 2024). *euroforum*. Obtenido de euroforum:

<https://www.euroforum.es/blog/el-liderazgo-a-traves-de-las-grandes-citas-de-la-historia/>

CFH. (29 de Junio de 2021). *CFH*. Obtenido de CFH: <https://www.cfh.edu.mx/blog/como-formar-ninos-lideres>

Finol, A. E. (12 de Febrero de 2024). *Universidad Espiritu Santo*. Obtenido de Universidad Espiritu Santo: <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>

Francisco J. Gallego, R. M. (2014). *JENUI*. Obtenido de JENUI:

[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20\(definicio%CC%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicio%CC%81n).pdf)

Gené, O. B. (6 de Junio de 2023). *GATE*. Obtenido de GATE:

https://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Gutierrez. (2022). *efedeportes*. Obtenido de efedeportes: <https://www.efdeportes.com/efd199/la-cultura-fisica-y-su-formacion-en-ecuador.htm>

Hernan Ponce, S. M. (2023). *Repositorio digital Unach*. Obtenido de Repositoria digital Unach: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10980/1/UNACH-EC-FCEHT-PAFD-0017-2023.pdf>

hrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10980/1/UNACH-EC-FCEHT-PAFD-0017-2023.pdf>
Psikids. (4 de Marzo de 2020). *Psikids*. Obtenido de Psikids: <https://psikids.es/2020/03/04/la-importancia-del->

Anexo 2: Consentimiento informado



Consentimiento Informado

Yo Cecilia Jaqueline Chávez Rivera declaro que he sido informado e invitado a participar en la investigación denominada “**GAMIFICACIÓN EN EL LIDERAZGO EN NIÑOS**”, este es un proyecto de investigación de titulación, perteneciente a la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte.

Entiendo que este estudio busca mejorar las habilidades de liderazgo en niños de 9 a 11 años, con un programa de juegos, sé que mi participación se llevará a cabo en la Academia de Artes Marciales Koryo de la ciudad de Riobamba, en el horario de 16:00 a 17:00. Donde se iniciará con una aplicación de un pre-test para saber el nivel de liderazgo que tienen los niños para luego pasar a ejecutar el programa de juegos habiendo un total de 24 intervenciones, para luego tomar un post-test para saber si la aplicación del programa de juegos sirvió para mejorar o no, haciendo un total de 26 intervenciones contando los días de la toma de los test.

Me han explicado que la información registrada será confidencial y que los nombres de los participantes serán por un diminutivo, esto quiere decir que el grupo con el que se trabajará no podrá ser reconocido por otras personas ni tampoco identificadas en la fase de publicación de resultados.

Así mismo estoy de acuerdo que se puede negar o la participación o retirarme en cualquier etapa de la investigación sin expresión de causa ni consecuencia negativa para mí.

Sí acepto voluntariamente participar en este estudio.

Firma del representante

Nota: Si tiene alguna pregunta durante cualquier etapa del estudio puede comunicarse con Diana Alvaracín: 0963014421

Anexo 3: Consentimiento informado de los padres de familia

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, _____, en calidad de padre/madre/tutor legal de _____, autorizo voluntariamente su participación en el proyecto de investigación "GAMIFICACIÓN EN EL LIDERAZGO EN NIÑOS".

Entiendo que la Srta. Diana Gabriela Alvaracin Chávez está llevando a cabo el programa de juegos enfocados en liderazgo en niños que implica la participación del niño en diversos tipos de juegos. Se me ha explicado que la participación de mi hijo/a en este estudio/actividad es completamente voluntaria y que puedo retirar su participación en cualquier momento sin ninguna consecuencia negativa.

Además, entiendo que se han tomado medidas para proteger la privacidad y confidencialidad de mi hijo/a y que los datos recopilados se utilizarán únicamente para los fines del estudio/actividad mencionados anteriormente. Entiendo que mi hijo/a no será identificado directamente en ningún informe o publicación resultante de este estudio/actividad.

He tenido la oportunidad de hacer preguntas y se me han proporcionado respuestas satisfactorias sobre cualquier aspecto del estudio/actividad. También he recibido una copia de este documento para mi archivo personal.

Al firmar a continuación, doy mi consentimiento para que mi hijo/a participe en [nombre del estudio/actividad] bajo los términos y condiciones descritos anteriormente.

Fecha: 19 de enero del 2024

Firma del padre/madre/tutor legal: _____

Anexo 4: Certificado de culminación de la intervención



CERTIFICADO

En calidad de Director de la Escuela de Artes Marciales "Koryo" de la ciudad de Riobamba, a petición verbal de la parte interesada, en debida y legal forma.

CERTIFICO:

Que: Diana Gabriela Alvaracín Chávez, estudiante de la Universidad Nacional de Chimborazo de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte, con cédula de ciudadanía 0604228320 realizó con éxito la intervención de su trabajo de investigación con el tema "La gamificación en el liderazgo en niños" con las siguientes especificaciones:

- **Duración:** 12 semanas
- **Inicio:** 19 de enero del 2024
- **Finalización:** 01 de abril del 2024

Faculto a la parte interesada haga uso de la presente certificación en lo que estime necesario.

Riobamba, 10 de abril del 2024

Atentamente,

Ing. Vinicio Chávez García

Director de la Escuela de Artes Marciales "Koryo"

Anexo 5: Instrumento

CUESTIONARIO PARA VALORAR LA CAPACIDAD DE LIDERAZGO

Carmen Ávila de Encío (Doctora en C.C. de la Educación)

El alumno líder destaca por su popularidad, capacidad de iniciativa, confianza en sí mismo y espíritu de servicio. En principio, es un rasgo de personalidad positivo. Como todas las capacidades humanas tienen un sustrato hereditario y asimismo es susceptible de desarrollo. Se puede, por tanto, aprender a ser líder.

En el aula, es importante conocer quiénes son los líderes para sus compañeros porque van a marcar la pauta de comportamiento del grupo.

Para valorar el liderazgo responde al cuestionario del siguiente modo:

A: nunca B: casi nunca C: a veces D: casi siempre E: siempre

Cuestionario

		A	B	C	D	E
1	Le agrada organizar actividades nuevas.					
2	Sugiere nuevas ideas.					
3	Es capaz de discutir reglas o normas que estima injustas.					
4	Acometer tareas difíciles con moral de éxito.					
5	Intenta organizar un grupo para trabajar conjuntamente.					
6	Es de palabra fácil. Tiene facilidad y soltura para expresarse verbalmente.					
7	Hace sugerencias a sus compañeros.					
8	Es popular entre sus compañeros o compañeras.					
9	Sus compañeros/as le eligen como árbitro o juez para dirimir sus problemas.					
10	Sus compañeros/as le eligen como jefe en las actividades de grupo.					
11	Tiene confianza en sus propias fuerzas.					
12	Sus compañeros/as le consideran en muchos aspectos como un modelo a imitar.					
13	Toma la iniciativa a la hora de emprender algo nuevo.					
14	Es capaz de plantear discusiones sobre temas de actualidad (deportes, cine, noticias).					
15	Le agrada dirigir actividades de grupo.					

Valoración e interpretación

Puntúe las respuestas seleccionadas según el siguiente baremo:

A: 0 B: 1 C: 2 D: 3 E: 4

Menos de diecinueve puntos: tal alumno no es líder; carece de dotes de mando. Puede ser por falta de capacidad para asumir tal responsabilidad, por tener ideas poco claras, o por su forma de ser débil, voluble o maleable. Sea cual fuere la razón, acepta razonamientos y decisiones ajenas adaptándose a ellas. Conviene ayudarle a adquirir confianza en sí mismo, a tomar decisiones por sí, a ser firme en los propósitos decididos con independencia de opiniones ajenas o tendencias sociales.

Entre veinte y cuarenta puntos: no indica liderazgo, pero tampoco a una persona pasiva o insegura. Significa iniciativa propia, pero no de arrastrar o influir a los demás de modo suficiente.

Cuarenta y un puntos o más: He aquí un líder: tiene dotes de mando, está seguro de sus propias conclusiones, tiene capacidad de iniciativa e influencia en el resto de sus compañeros/as.

Anexo 6: Puntajes

Pre test

N	P 1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P 10	P11	P12	P1 3	P14	P15	Tot al
1	2	3	2	0	2	1	0	2	0	0	3	0	3	2	2	22
2	4	4	0	0	0	0	4	0	0	0	4	3	0	1	4	24
3	0	1	0	2	1	0	0	1	0	0	4	0	4	2	1	16
4	4	0	0	4	4	4	4	0	2	0	4	0	0	4	0	30
5	1	4	0	0	1	3	1	0	0	2	3	0	0	0	3	18
6	4	3	2	4	3	4	3	4	1	3	4	1	4	4	4	48
7	2	2	3	4	3	3	4	3	2	3	4	2	3	3	1	42
8	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	56
9	4	4	2	4	2	4	2	2	0	2	0	2	4	4	4	40
10	3	1	2	3	2	3	2	1	0	0	3	2	1	2	4	29

Post test

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P1 2	P1 3	P14	P15	Tot al
1	4	3	3	3	2	2	3	1	3	2	4	2	4	4	4	54
2	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	47
3	2	2	4	4	2	4	4	4	2	2	4	2	4	2	4	46
4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	0	4	4	4	4	4	48
5	3	3	3	2	3	2	3	1	2	1	2	3	4	4	3	39
6	0	4	2	0	2	4	4	4	4	3	4	1	4	4	4	44
7	3	1	3	4	4	4	0	3	4	4	2	3	3	4	3	45
8	4	4	3	1	4	4	4	1	3	4	4	2	4	4	4	50
9	1	4	4	4	3	3	2	4	4	1	4	2	3	4	1	44
10	2	3	4	3	2	1	2	2	3	1	2	3	3	2	3	36

Anexo 7: Fotografías de la intervención



Fuente: Escuela de Artes Marciales Koryo
Elaborado por: Alvaracín D (2024)



Fuente: Escuela de Artes Marciales Koryo
Elaborado por: Alvaracín D (2024)



Fuente: Escuela de Artes Marciales Koryo

Elaborado por: Alvaracín D (2024)



Fuente: Escuela de Artes Marciales Koryo

Elaborado por: Alvaracín D (2024)



Fuente: Escuela de Artes Marciales Koryo
Elaborado por: Alvaracín D (2024)



Fuente: Escuela de Artes Marciales Koryo
Elaborado por: Alvaracín D (2024)