UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON LOS LENGUAJES DEL ARTE EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INCIAL N°423 VIRGEN MARIA YARINACOCHA - PUCALLPA - 2021

Tesis para optar el título profesional de

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

FIORELLA ADRIANA DEL AGUILA RUIZ

MARJORI MILEYDI FASABI TAPULLIMA

Pucallpa, Perú

2023

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TITULOS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Pucallpa, a los Catorce días del mes de octubre del 2022 siendo las 10:00 am horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

PRESIDENTE: **Dra. JESSENIA CHOY SANCHEZ PANDURO**

SECRETARIO: **Dr. JHONN ROBERT RUIZ DE LA CRUZ**

Vocal: **Mg. JONATHAN WALTER BANAY ZAMBRANO**

Para proceder a la sustentación pública de la tesis titulada:

"EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON LOS LENGUAJES DEL ARTE EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 423 VIRGEN MARIA YARINACOCHA-PUCALLPA-2021"

Presentado (a) por el (la) bachiller: **FIORELLA ADRIANA DEL AGUILA RUIZ**

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis ha sido Aprobado por Unanimidad

Quedando expedito para que se le otorgue el **Título Profesional de Licenciado en Educación** Inicial **Especialidad** —

Siendo las 11:00 am horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa Catorce de octubre del 2022

Presidente	Secretario	Miembro

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI SECRETARIA ACADEMICA PUCALLPA

Secretario académico de la FEyCsSs.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números)

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TITULOS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Pucallpa, a los catorce días del mes de Octubre del 2022 siendo las 10:00 am horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

PRESIDENTE: **Dra. JESSENIA CHOY SANCHEZ PANDURO**

SECRETARIO: **Dr. JHONN ROBERT RUIZ DE LA CRUZ**

Vocal: **Mg. JONATHAN WALTER BANAY ZAMBRANO**

Para proceder a la sustentación pública de la tesis titulada:

"EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON LOS LENGUAJES DEL ARTE EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 423 VIRGEN MARIA YARINACOCHA-PUCALLPA-2021"

Presentado (a) por el (la) bachiller: **MARJORI MILEYDI FASABI TAPULLIMA**

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis ha sido Aprobado por Unanimidad

Quedando expedito para que se le otorgue el **Título Profesional de Licenciado en Educación** Inicial **Especialidad** ———

Siendo las 11:00 am horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa catorce de Octubre del 2022

Presidente **Secretario** **Miembro**

SECRETARIA ACADEMICA

Secretario académico de la FEyCsSs.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números)

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

TESIS

"EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON LOS LENGUAJES DEL ARTE EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 423 VIRGEN MARÍA YARINACOCHA - PUCALLPA - 2021"

APROBADO POR:

Dra. Jessenia Choy Sánchez Panduro
Presidente

Dr. Jhonn Robert Ruíz de la Cruz
Secretario

Mg. Jonathan Walter Banay Zambrano
Miembro

Dra. Betzabeth Díaz Torres
Asesor

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
VICERRECTORADO DE INVESTIGACION
DIRECCION GENERAL DE PRODUCCION INTELECTUAL

CONSTANCIA

ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACION

SISTEMA ANTIPLAGIO URKUND

N° V/0556-2022

La **Dirección de Producción Intelectual**, hace constar por la presente, que el Informe final de tesis, **titulado:**

"EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON LOS LENGUAJES DEL ARTE EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°423 VIRGEN MARIA YARINACOCHA-PUCALLPA-2021".

Autor(es)	:	**DEL AGUILA RUIZ, FIORELLA ADRIANA** **FASABI TAPULLIMA, MARJORI MILEYDI**
Facultad	:	EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
Escuela Profesional	:	EDUCACIÓN INICIAL
Asesor(a)	:	Dra. DÍAZ TORRES, BETZABETH

Después de realizado el análisis correspondiente en el Sistema Antiplagio URKUND, dicho documento presenta un **porcentaje de similitud de 9%.**

En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentaje establecidos en el artículo 9 de la DIRECTIVA DE USO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO URKUND, el cual indica que no se debe superar el 10%. Se declara, que el trabajo de investigación: SI Contiene un porcentaje aceptable de similitud, por lo que SI se aprueba su originalidad.

En señal de conformidad y verificación se firma y se sella la presente constancia.

FECHA 13/09/2022

Mg. JOSÉ MANUEL CÁRDENAS BERNAOLA
Director de Producción Intelectual

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

UByP - REPOSITORIO INSTITUCIONAL

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS

REPOSITORIO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

Yo, Fiorella Adriana Del Aguila Ruiz.

Autor(a) de la TESIS de pregrado titulada:

« El juego y su relación con los lenguajes del arte en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 423 Virgen María Yarinacocha- Pucallpa- 2021 »

Sustentada el año: 2022

Con la asesoría de: Dra. Betzabeth Díaz Torres.

En la Facultad de: Educación y Ciencias Sociales.

Escuela Profesional de: Educación Inicial.

Autorizo la publicación:

PARCIAL [ ] Significa que se publicará en el repositorio institucional solo La caratula, la dedicatoria y el resumen de la tesis. Esta opción solo es válida marcar **si su tesis o documento presenta material patentable**, para ello deberá presentar el trámite de CATI y/o INDECOPI cuando se lo solicite la DGPI UNU.

TOTAL [X] Significa que todo el contenido de la tesis y/o documento será publicada en el repositorio institucional

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali **licencia no exclusiva** para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempoy las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la **tesis es una creación de mi autoría** y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali, la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria y el Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 14 / 10 / 2022.

Email: FiorellaAdriD@gmail.com.

Teléfono: 943831121.

Firma: 

DNI: 76075107.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

UByP - REPOSITORIO INSTITUCIONAL

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS

REPOSITORIO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

Yo, Marjori Mileydi Fasabi Tapullima.

Autor(a) de la TESIS de pregrado titulada:

<< El juego y su relación con los lenguajes del arte en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°423 Virgen María Yarinacocha - Pucallpa - 2021.>>

Sustentada el año: 2022.

Con la asesoría de: Dra. Betzabeth Diaz Torres

En la Facultad de: Educación y Ciencias Sociales

Escuela Profesional de: Educación Inicial

Autorizo la publicación:

PARCIAL ☐ Significa que se publicará en el repositorio institucional solo La caratula, la dedicatoria y el resumen de la tesis. Esta opción solo es válida marcar **si su tesis o documento presenta material patentable**, para ello deberá presentar el trámite de CATI y/o INDECOPI cuando se lo solicite la DGPI UNU.

TOTAL ☒ Significa que todo el contenido de la tesis y/o documento será publicada en el repositorio institucional.

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali **licencia no exclusiva** para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempoy las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la **tesis es una creación de mi autoría** y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali, la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria y el Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 14 / 10 / 2022

Email: mileydi1716@gmail.com

Teléfono: 943100646

Firma: 

DNI: 75237089

DEDICATORIA

Con gran aprecio dedico este trabajo a nuestro Señor Jesús, por darme el privilegio de la vida y las fuerzas para culminar mi carrera profesional.

A mis amados padres Víctor Del Águila y Ana Ruiz, a mi esposo Edward Ruíz y mi amada hija Aitana, por ser ellos mi inspiración y motivos de seguir adelante.

Fiorella Adriana.

Dedico este trabajo a Dios, porque estuvo cada día conmigo brindándome las oportunidades para culminar con éxito mis estudios.

A mis padres Milton Fasabi y Lucia Tapullima a quienes amo tanto, porque fueron siempre mi fuerza moral y por su apoyo incondicional.

Marjori Mileydi.

AGRADECIMIENTO

A nuestro amado Dios, por los cuidados que nos prodigó durante los años de estudio y trabajo y por ser nuestra fortaleza en todo momento.

A la Universidad Nacional de Ucayali, nuestra Alma Mater, por los cinco años de estudio y la excelente formación académica que nos permitió adquirir los conocimientos logrando el perfil profesional para desempeñarnos en la docencia en el nivel inicial.

A nuestra amada familia, por su gran apoyo moral y económico que nos permitió alcanzar nuestro gran anhelo, el de ser maestras.

A nuestros catedráticos de la Escuela Profesional de Educación Inicial, por sus sabias enseñanzas que fortalecieron nuestra formación profesional.

A la Dra. Betzabeth Días Torres, por la asesoría brindada durante el desarrollo de la investigación.

A la Dra. Flor América Alvariño Suárez y Mg. Otilia Panduro Pérez, por su colaboración en la validación de los instrumentos.

ÍNDICE

DEDICATORIA..... viii

AGRADECIMIENTO.....ix

RESUMEN xiv

ABSTRACT xv

INTRODUCCIÓN xvi

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 1

1.1. Descripción del Problema……..…1

1.2. Formulación del Problema……3

1.2.1. Problema General 3

1.2.2. Problemas Específicos 3

1.3. Objetivos de la Investigación……4

1.3.1. Objetivo General..... 4

1.3.2. Objetivos Específicos 4

1.4. Hipótesis y/o Sistema de Hipótesis……6

1.4.1. Hipótesis General 5

1.4.2. Hipótesis Especificas..... 5

1.5. Variables……..6

1.5.1. Variable 1 El juego 6

1.5.2. Variable 2 Lenguajes del arte 6

1.6. Justificación e Importancia……...6

1.6. Viabilidad.....7

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO..... 8

2.1. Antecedentes……..8

2.2. Bases Teóricas……12

2.2.1. Fundamento teórico de la variable 1 Juego..... 12

2.2.2. Fundamento teórico de la variable 2 Lenguajes del arte..... 18

2.3. Definiciones Conceptuales……..20

2.3.1. Juego. 20

2.3.2. Arte 20

2.3.3. Lenguajes del arte 21

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO 22

3.1. Tipo de Investigación.....……..22

3.2. Diseño y Esquema de Investigación……22

3.3. Población y Muestra……...23

3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....24

3.5. Técnicas de Recojo, Procesamiento y Presentación de Datos.....24

CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN 26

4.1. Resultados……26

4.2. Discusión……39

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 43

5.1. Conclusiones..... 43

5.2. Recomendaciones..... 44

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 45

ANEXO..... 48

ÍNDICE DE TABLAS

Pág.

Tabla 1. Población 23

Tabla 2. Muestra de la investigación……..23

Tabla 3. Resultados de la variable 1 juegos y la variable 2 lenguajes del arte 26

Tabla 4. Resultados de la variable 1 juegos y la dimensión 1 dibujo 28

Tabla 5. Resultados de la variable 1 juegos y la dimensión 2 pintura. 29

Tabla 6. Resultados de la variable 1 juegos y la dimensión 3 danza..... 30

Tabla 7. Resultados de la variable 1 juegos y la dimensión 4 teatro 31

Tabla 8. Resultados de la variable 1 juegos y la dimensión 5 música 32

Tabla 9. Prueba de normalidad 33

Tabla 10. Prueba de hipótesis general 34

Tabla 11. Prueba de hipótesis específica 1. 35

Tabla 12. Prueba de hipótesis específica 2. 36

Tabla 13. Prueba de hipótesis específica 3. 37

Tabla 14. Prueba de hipótesis específica 4. 38

Tabla 15. Prueba de hipótesis específica 5. 39

ÍNDICE DE FIGURAS

Pág.

Figura 1. Gráfico de barras de la variable 1 juegos y la variable 2 lenguajes del arte 26

Figura 2. Gráfico de barras de la variable 1 juegos y la dimensión 1 dibujo 28

Figura 3. Gráfico de barras de la variable 1 juegos y la dimensión 2 pintura. 29

Figura 4. Gráfico de barras de la variable 1 juegos y la dimensión 3 danza. 30

Figura 5. Gráfico de barras de la variable 1 juegos y la dimensión 4 teatro 31

Figura 6. Gráfico de barras de la variable 1 juegos y la dimensión 5 música 32

RESUMEN

La investigación desarrollada ha permitido determinar la relación entre el juego y los lenguajes del arte en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María" del Distrito de Yarinacocha – 2021. El estudio fue no experimental, con enfoque cuantitativo y diseño descriptivo correlacional. Se trabajó con una muestra de 20 estudiantes de 5 años de edad. Se utilizó la técnica de la observación y como instrumento dos fichas de registro para evaluar el juego y los lenguajes del arte en niños y niñas de 5 años, instrumentos que fueron validados por juicio de expertos y cuya confiabilidad se realizó a través del coeficiente del Alfa de Cronbach siendo de 0.754 para la ficha de registro para evaluar el juego y 0.856 para la ficha de registro para evaluar los lenguajes del arte, siendo sus resultados confiables. Los resultados del estudio nos demuestran que el juego y los lenguajes del arte se relacionan de manera significativa pues se obtuvo un valor R de Pearson de 0.675 y el Sig. 0.000 menor de 0.05.

Palabras claves: Juego, lenguajes del arte, niños de 5 años.

ABSTRACT

The research carried out has allowed to determine the relationship between the game and the languages of art in 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 423 "Virgen María" of the District of Yarinacocha - 2021. The study was non-experimental, with a quantitative and correlational descriptive design. We worked with a sample of 20 5-year-old students. The observation technique was used and as an instrument two record sheets to evaluate the game and the languages of art in 5-year-old boys and girls, instruments that were validated by expert judgment and whose reliability was carried out through the Alpha coefficient of Cronbach being 0.754 for the registration card to evaluate the game and 0.856 for the registration card to evaluate the languages of art, being their reliable results. The results of the study show us that the game and the languages of art are significantly related, since a Pearson R value of 0.675 and the Sig. 0.000 less than 0.05 were obtained.

Keywords: Game, languages of art, 5-year-old children.

INTRODUCCIÓN

El estudio se planteó como objetivo determinar la relación entre el juego y los lenguajes del arte en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha – 2021.

El juego en el niño es parte de su vida cotidiana, tanto en el hogar como en el aula, ya que el juego es para el niño como el trabajo para el adulto, y toda ocasión se convierte en una experiencia de juego para él o ella. Aún en los momentos donde desarrollan actividades artísticas los niños juegan.

Al dibujar y pintar juegan con los lápices de colores, con el papel y el espacio, con la pintura, etc. Al dramatizar situaciones diversas planificadas o emergentes juegan con su cuerpo, su voz, las palabras, con los objetos, entre otros. Al danzar el niño juega con su cuerpo y el movimiento. Al utilizar la música juegan con los objetos sonoros e instrumentos musicales.

El niño juega siempre, de allí que cobra un valor singular en su vida y en cada actividad que desarrolla, aún con los lenguajes del arte como el dibujo, la pintura, la danza o movimiento, el teatro y la música.

Los lenguajes del arte forman parte del área curricular de comunicación a través de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” que busca que los niños y niñas experimenten y manipulen de forma libre los diversos materiales que le permitan descubrir sus formas expresivas.

Esta competencia así mismo permite que exploren los diversos sonidos, así como los colores y movimientos. Así también se promueve que exploren las ideas que imaginan construyendo de sus propias vivencias para transformarlas en nuevas cosas a través del juego simbólico, el dibujo y pintura, el drama, la música y el

movimiento creativo, a su vez los niños tienen la posibilidad de compartir de forma espontánea sus vivencias y creaciones.

MINEDU (2016), nos dice que, en todo entorno cultural, los niños y las niñas, desde muy pequeños, entran en contacto con objetos que se pueden transformar y con el que podrán dejar huella. Descubren recursos donde perciben, exploran y expresan mediante actividades plásticas y visuales, en otras palabras, manipulan materia y/o crean imágenes. Esto lo realizan como algo natural, de ser, de redescubrir y de jugar. Es decir, van aprehendiendo del mundo poniendo en juego sus sentidos, como la vista y el tacto. Así representan lo que imaginan o lo que conocen de su entorno, descubriendo otras formas de expresión, como la danza, el dibujo y el modelado, el canto entre otros.

Estas habilidades y conocimientos lograrán todo niño en la medida que las docentes promuevan el juego en toda su dimensión, así como el desarrollo de los lenguajes del arte, que ambos se realimentan.

Sin embargo, por el problema de salud que se vivió por la pandemia del COVID-19 2020, 2021 y parte del 2022, que aún todavía existe, se privó a los niños y niñas de estas ricas experiencias, por cuanto estuvieron todo ese tiempo aislados de las aulas presenciales y solo pudieron interactuar a través del aula virtual, que en algunos casos no funcionó como se esperaba, casi siempre por el mismo denominador común, la falta de conectividad, no contar con internet o celulares inteligentes, lo que no hacia posible que los niños interactúen.

En este escenario los niños no disfrutaron del juego ni de los lenguajes artísticos en interacción con los compañeros y amigos.

Esta situación motivó llevar a cabo la presente investigación, para identificar la situación de los niños y niñas de 5 años. Es así que se eligió la Institución Educativa

Inicial N° 423 Virgen María del distrito de Yarinacocha para emprender la investigación. Producto de los resultados se pudo comprobar que existe una relación significativa entre el juego y los lenguajes del arte en los niños de 5 años, confirmando así la hipótesis planteada en la investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del Problema

El juego es sin lugar a dudas una de las actividades más significativas para los niños y niñas porque con el interactúan en la vida cotidiana. El juego es para el niño lo que el trabajo es para el adulto. El juego no es solo distracción, es primordialmente una herramienta que contribuye a desarrollar integralmente a los niños y niñas al promover sus habilidades sociales, emocionales mentales, físicas y creativas.

Los niños y niñas al ingresar al nivel inicial, vienen con una gama de saberes previos en torno a diversas áreas del conocimiento como también a los lenguajes del arte como el dibujo, pintura, música, dramatización, los mismos que vivencian y expresan de manera libre a través del juego, fortaleciendo así su desarrollo, integral. Así, desde esta mirada el juego y el arte permiten a los niños y niñas descubrir el mundo a través de los sentidos y la sensibilidad artística, al expresar sentimientos, ideas y acciones, en una relación inherente entre el niño el juego y el arte.

Al respecto Bozzini y Rosenfeld manifiestan que tanto el arte como el juego combinan efectos deshinhibidores, despertando en los niños la curiosidad, la imaginación como la expresión espontánea.

El juego y el arte aportan a la pedagogía la posibilidad de unir estímulos que fortalecen las habilidades intelectuales, físicas y estéticas.

Así, el planteamiento del problema se origina a partir de las observaciones realizadas durante las prácticas pre profesionales en las diversas instituciones educativas, donde se pudo interactuar con los niños tanto en la modalidad presencial como a través del trabajo remoto desde la Estrategia Aprendo en Casa, promovida por el Ministerio de Educación, estrategia con la que se trabajó en los años 2020, 2021 y parte del año 2022 respectivamente.

En este contexto se pudo observar que el juego y los lenguajes del arte son desarrollados por la mayoría de las docentes como una forma de mantener tranquilos y controlados a los niños y niñas, y obtener un producto, dejando de lado los beneficios de jugar libremente experimentando los lenguajes del arte que son un binomio que permite a los niños sensibilizarse frente al aprendizaje, pues expresar lo que sienten y lo que creen, fortaleciendo así mismo su relación consigo mismos y con los demás,

Con el propósito de contribuir en la solución de esta problemática se realizó esta investigación sobre el juego y su relación con los lenguajes del arte aportando a partir de los hallazgos encontrados alternativas de solución para enriquecer su aplicación en las aulas de tal forma que los niños y niñas se beneficien jugando libremente y expresándose a través del dibujo, pintura, canto, música dramatización y la danza.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

- ¿Cuál es la relación entre el juego y los lenguajes del arte en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha - 2021?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿De qué manera el juego se relaciona con el dibujo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha - 2021?
- ¿De qué manera el juego se relaciona con la pintura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha - 2021?
- ¿De qué manera el juego se relaciona con la danza en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha - 2021?
- ¿De qué manera el juego se relaciona con el teatro en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha - 2021?
- ¿De qué manera el juego se relaciona con la música en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha - 2021?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1. Objetivo General

- Determinar la relación entre el juego y los lenguajes del arte en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha 2021.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Identificar la relación entre juego y dibujo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha – 2021.
- Describir la relación entre juego y pintura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha – 2021.
- Precisar la relación entre juego y danza en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha – 2021.
- Identificar la relación entre el juego y teatro en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha – 2021.
- Describir la relación entre juego y música en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha – 2021.

1.4. Hipótesis y/o Sistema de Hipótesis

1.4.1. Hipótesis General

- Existe relación significativa entre el juego y los lenguajes del arte en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha – 2021.

1.4.2. Hipótesis Específicas

- Existe relación significativa entre el juego y el dibujo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha – 2021.
- Existe relación significativa entre el juego y la pintura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha – 2021.
- Existe relación significativa entre el juego y la danza en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha – 2021.
- Existe relación significativa entre el juego y el teatro en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha – 2021.
- Existe relación significativa entre el juego y la música en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha – 2021.

1.5. Variables

1.5.1. Variable 1: El juego

Es una de las actividades que más gustan a los niños, porque aparte de ser un principio educativo, la vida del niño transcurre jugando, exploran su entorno y potencian su imaginación expresando la visión que tienen de lo que les rodea.

1.5.2. Variable 2: Lenguajes del arte

Son aquellos lenguajes que se valen de la expresión gráfico plástica, el teatro, la música, la danza, entre otros para expresar ideas y sentimientos estéticos y representarlos. Los niños pequeños en preescolar gustan mucho de estas actividades y se divierten realizándolas.

1.6. Justificación e Importancia

Este estudio se justifica por cuanto hace un uso de teorías sobre el juego y los lenguajes del arte, alimentando estas teorías al aportar en el contraste de ellas, mediante los resultados obtenidos.

Desde el aspecto práctico el estudio tiene justificación porque, las maestras tendrán la oportunidad de potenciar sus estrategias tanto del juego como de los lenguajes del arte, al contar con un soporte de conocimientos más amplios.

Metodológicamente el estudio tiene justificación puesto que los instrumentos elaborados, validados y confiables serán de utilidad para futuras investigaciones relacionadas al estudio.

1.7. Viabilidad

El estudio fue viable, pues su ejecución se realizó en el tiempo previsto y necesario, así como con los recursos económicos, y humanos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Bermudes (2021) en su investigación “Los lenguajes del arte y su incidencia en el aprendizaje integral de los niños de grado preescolar-Colombia”. El tipo de investigación es fenomenológico con enfoque cualitativo de corte descriptivo e interpretativo. La investigación tuvo como objetivo comprender la importancia de los lenguajes artísticos en el desarrollo integral de los niños de preescolar. Se trabajó con una población de 207 niños y niñas de 3 a 6 años. Como técnica se utilizó la entrevista y como instrumento un diario de campo. El estudio llega a la conclusión que se logró estimular el pensamiento creativo de los niños mediante la realización de actividades en función a los lenguajes artísticos.

Castelblanco y Hernández (2017) en su investigación “Juego y arte: una experiencia sensible para la primera infancia - Bogotá”. El estudio tiene como objetivo fortalecer las prácticas docentes del juego y el arte como espacios de interacción consigo mismo y los demás. La investigación es explicativa con enfoque cualitativo, y el diseño utilizado no experimental, se basó en la observación participante, y como instrumento se utilizó un diario de campo. En el estudio se llega a la conclusión que los niños y niñas mediante el juego y arte mejoraron sus actitudes siendo más amables y respetuosos con sus compañeros, sin embargo, no tuvo el impacto esperado en la institución y en la

docente de aula, quien no dio importancia al juego, simplemente lo miraba como una actividad más.

Rincón (2017) en su tesis “Los lenguajes artísticos y la lúdica como estrategia para favorecer el conocimiento en los estudiantes de quinto grado una Institución Educativa Distrital - Bogotá”. El tipo de investigación es descriptiva explicativa con enfoque cualitativo. El objetivo del estudio fue determinar la asertividad de la lúdica y los lenguajes del arte para mejorar el conocimiento y el interés en las actividades académicas de los niños. Se trabajó con una muestra de 39 alumnos. Como técnica se usó la observación y como instrumento encuestas aplicadas a profesores, niños y padres. El estudio concluye que la propuesta de la lúdica y lenguajes del arte contribuyen a disminuir las dificultades que presentan los estudiantes del grado quinto**.**

Minga (2016) en su estudio titulado “La expresión artística y su relación con la grafomotricidad de los niños y niñas de primer grado-Ecuador. El tipo de investigación es descriptiva, con enfoque cualitativo. El objetivo general fue concientizar a las docentes y familia en la importancia de aplicar la expresión artística para mejorar la grafomotricidad de los niños y niñas del grado primero. Se utilizó el método inductivo, deductivo, como técnica se usó la observación y como instrumento una encuesta a las docentes y una guía de observación a los niños. Se contó con una población de 53 niños y 2 docentes. El estudio concluye que las maestras encuestadas en un 100% afirman que planifican y ejecutan las actividades artísticas de forma diaria al trabajar con los niños siendo muy importantes en su aprendizaje. Así mismo los resultados de la guía de observación demuestran que los niños en un 58% poseen un desarrollo muy

satisfactorio de la grafomotricidad, el 34% satisfactorio y el 8% poco satisfactorio.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Mori (2021) en su tesis sobre “Proyectos desde los lenguajes artísticos-Trujillo” El estudio tiene por objetivo demostrar la importancia de los lenguajes artísticos, para favorecer la creatividad, imaginación y expresividad en los niños. El estudio es de tipo descriptivo. Como técnica se utilizó la observación y como instrumento una Lista de cotejo. El estudio concluye que es importante promover los aprendizajes mediante los lenguajes artísticos como el dibujo, la pintura, el modelado, entre otros para desarrollar en los niños la libre expresión autonomía y creatividad.

Huillcahuamán (2019) en su tesis “Técnicas artísticas para desarrollar la creatividad en niños de 4 años - San Juan de Lurigancho. El objetivo de la investigación es Identificar los efectos de las técnicas artísticas en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas. El estudio es de nivel es explicativo, de tipo aplicada, con diseño cuasi experimental. Se contó con una muestra de 50 niños y niñas, se utilizó la técnica de observación y como instrumento una ficha de observación. Para la validez el instrumento se sometió a juicio de expertos y la con fiabilidad se calculó con el coeficiente de Alfa de Cronbach siendo de 9,53, muy confiable. Se concluye que las técnicas artísticas tienen efecto significativo en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 años.

Huayta (2018) en la tesis “La expresión plástica para el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años– Pasco 2017”. El objetivo de la

investigación fue identificar la relación entre la expresión plástica y el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años. El tipo de investigación es básica descriptiva, con diseño descriptivo correlacional. Como técnica se utilizó la observación y como instrumento una encuesta. La población lo conformaron 103 niños y niñas de 5 años. En el estudio se llega a la conclusión que la mayoría de las docentes no aplican las técnicas de expresión plástica de manera adecuada por lo que se establece que no existe relación entre la expresión plástica y el desarrollo motor fino.

Licla (2017) en la tesis “Aplicación de lenguajes artísticos en la mejora de habilidades sociales en los niños de 3 años. El estudio tuvo como objetivo identificar el uso de los lenguajes artísticos en las habilidades sociales en niños de 3 años. El enfoque es cuantitativo y el tipo de estudio aplicado con diseño cuasi experimental, pre test y post test. Se trabajó con una muestra de 40 niños conformando el grupo control y experimental. Se usó como técnica la observación y una lista de cotejo como instrumento. Los resultados se analizaron mediante T de student. De acuerdo con los resultados el P valor es < 0,05 lo que significa que estas diferencias son producto de la aplicación del programa. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna concluyendo que aplicando los lenguajes artísticos se mejora de manera significativa las habilidades sociales en los niños.

Cari y Soncco (2016) “Aplicación del taller: Mis manos son mágicas" para desarrollar la capacidad creativa de los niños de 5 años -Arequipa- La investigación tuvo como objetivo demostrar la eficacia de los talleres "Mis Manos son Mágicas" en el desarrollo de la capacidad creativa, en los niños de 5 años. El tipo de investigación es aplicativo con diseño pre experimental. Se trabajó con

una muestra poblacional de 13 niños de 5 años. Como técnica se utilizó la observación y como instrumento una lista de cotejo. En la investigación se concluye que la aplicación del taller resultó eficaz, por cuanto se logró que el 100% de niños y niñas eleven su capacidad creativa.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Fundamento Teórico de la variable 1 Juego

2.2.1.1. Juego - Definición

Diversos son los autores, que dan sus concepciones acerca del juego. El juego es una actividad pura, sin interés alguno; es espontáneo, placentero y que permite sentirse bien (Díaz, 1993).

Para Flinchun (1988) el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social. Jugando, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad

De acuerdo con Brower (1988) citado por Meneses (2001) el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo.

Para Hetzer (1992) el juego es tal vez la mejor base para una etapa adulta sana, exitosa y plena.

Por otro lado, Zapata (1990) afirma que el juego no exige esfuerzo, pero algunos pueden requerir más energía de la necesaria para realizar sus acciones cotidianas

2.2.1.2. Teóricos del juego y la educación preescolar

Existen diversos autores que teorizan sobre el juego, y que han contribuido a explicar el juego infantil como una expresión natural y una necesidad de la persona influyendo en el aprendizaje de los niños, principalmente en la etapa preescolar. Entre los principales teóricos tenemos:

El juego es un ejercicio de preparación para la vida. Resulta un agente natural educativo (Zapata, 1990).

El juego se relaciona con la actividad natural del niño, siempre que sea espontánea. Por lo que propone que la escuela debe hacer del juego infantil un medio sin condicionarlo a fines educativos cerrados (Meneses y Monge, 2001).

Froebel (1782-1852), para él, en los “Kindergarten”, las plantas son los niños estando al cuidado de las maestras o “jardineras” En el “Kindergarten” los niños desarrollan su individualidad de forma natural por la misma actividad espontánea, sin embargo, se debe promover desarrollo social, mediante un trabajo colaborativo.

María Montessori (1870-1952) basado en el desarrollo y la liberación de los niños. Manifiesta que el niño necesita de mucho afecto por parte del adulto. Considera principios como la libertad, actividad, individualidad y vitalidad.

El Jardín debe brindar a los niños ambientes apropiados para actuar con total libertad y cuente con el material y los juguetes donde pueda moverse, actuar y realizar ejercicios.

Decroly (1871-1932), Adecuó las leyes del desarrollo infantil a la enseñanza para atender las necesidades de los niños en forma integral. Son principios de su método la globalización y el interés con lo que aporta a los juegos educativos.

Celestín Freinet (1896-1966) considera “la educación por el trabajo”. Algunos de sus principios son: que se aprende por actividad específica, es decir se aprende a leer y escribir leyendo y escribiendo; a dibujar se aprende dibujando, etc. Los niños aprenden y desarrollan su inteligencia y sus saberes a través de la exploración libre y la experimentación.

Para Torbert y Schnieder (1986) el juego es “la llave que abre muchas puertas”. Erickson y Piaget manifiestan que el juego es “un agitado proceso de la vida del niño”; y White lo resumió como “una diversión, pero también como un serio negocio.

2.2.1.3. Teorías del juego

Díaz (1993) agrupa las teorías en dos vertientes: ¿Por qué el niño juega?, llamada teoría eficiente o causal y. ¿Para qué juega el niño?, llamada teoría de causa final o teleológica. En la primera están las teorías del descanso y distracción, energía superflua, el atavismo o recapitulación y la catártica. En las teorías de causa final están: la del ejercicio preparatorio, la derivación por ficción y la psicoanalítica. Los educadores al iniciar los juegos, deben basarse en teorías pedagógicas adecuando las actividades y haciendo un buen uso de la actividad natural del niño.

Teoría de la energía excedente de Spencer quien consideró que el juego se daba por la necesidad de liberar la energía corporal que se tenía en exceso (Kraus, 1990). Spencer considera que los niños que comen y descansan bien no necesitan derrochar sus energías para sobrevivir, siendo el juego un escape para su energía excedente (Newman y Newman, 1983).

Teoría recreativa, de esparcimiento y recuperación de Moritz Lazarus (1883) afirmaba que el propósito del juego es conservar o restaurar la energía cuando se está cansado. Al jugar se utilizan porciones grandes del sistema muscular que no se agotaron y se recupera el equilibrio, y energías perdidas (Meneses y Monge, 2001).

Teoría de la recapitulación Stanley Hall (1906) también llamada atávica por la tendencia de los seres a reaparecer con caracteres propios de sus antepasados (Vargas, 1995). A través del juego, los niños aprendían a revivir la vida de sus antepasados relacionadas a experiencias vitales para la especie, como pescar, andar en canoas, cazar y acampar (Krauss, 1990). Teoría de la catarsis que enfatiza que el juego sirve como una válvula de escape a las emociones reprimidas (Krauss, 1990). Así el juego actúa como un catalizador de energía ayudando al cuerpo a recuperar su equilibrio.

Teoría de la auto expresión Elmer Mitchell y Bernard Mason, consideraban que el juego es el resultado de la necesidad que tiene el individuo de auto expresarse.

Teoría del juego como estimulante de crecimiento Vargas (1995) caracteriza a su teoría en un sentido biológico es decir que el individuo se desarrolla físicamente mediante el juego, para obtener un mejor rendimiento.

2.2.1.4. Clasificación del juego

Piaget clasifica los juegos en dos categorías: el juego simbólico, y el juego de reglas.

El juego simbólico tiene su apogeo entre los 3 y 5 años y va declinando cuando el símbolo va acercándose más a lo real.

De acuerdo con Minedu (2019) El juego simbólico, es la capacidad de los niños para transformar o crear objetos situaciones imaginarias producto de vivencias de la vida cotidiana.

El juego de reglas según Piaget (1977) son actividades que se transmiten de una sociedad a otra, es decir son normas que los que juegan tienen que obedecer. Considera dos tipos de reglas: reglas transmitidas y reglas espontaneas.

Papalia (2005) nos dice que los juegos son siempre sociales pues son compartidos con los amigos, desde juegos con sencillas reglas hasta juegos de mayor complejidad.

Por su parte, Díaz (1993) clasifica los juegos según las habilidades que desarrollan, como: juego sensorial: que desarrollan el predominio de uno o más sentidos como vista, oído, olfato, tacto y el juego motriz, que desarrolla los movimientos estimulando el desarrollo articular y muscular del niño.

2.2.1.5. Lo que pasa en el cerebro mientras los niños juegan

Minedu (2019) considera que desde la edad temprana el juego es muy importante para el cerebro del niño, órgano que se desarrolla por las conexiones que se suceden entre las neuronas. Así en los momentos cuando juega el niño, el cerebro se encarga de producir naturalmente esas conexiones; de allí que el juego produce hormonas beneficiosas, para su desarrollo como la serotonina, las encefalinas y endorfinas, la dopamina y la acetilcolina, las mismas que aseguran el aprendizaje de los niños, armonizando sus emociones y regulando sus estados de ánimo; además, de potenciar la atención y la concentración.

2.2.1.6. Importancia del juego

Minedu (2019) afirma que la importancia del juego tanto para el desarrollo del niño como para su aprendizaje está fundamentada en que el juego es un fin en sí mismo. Presenta las siguientes características:

- Es una forma de comunicación. Permite la expresión libre de lenguaje oral.
- Es libre. Pues a nadie se le obliga a jugar. El placer no se impone.
- Se lleva a cabo en un tiempo y en un espacio, tiene un orden, ritmo y una armonía.
- Es incierto, su desarrollo y final no están predeterminados de antemano.
- Solo tiene valor en sí mismo.
- Es creador, porque transforma el espacio y materiales
- Tiene sus reglas. Es decir, normas establecidas por los niños.
- No es la vida real. Ayuda a enfrentar mejor la realidad.

2.2.1.7. Dimensiones del juego

Para efectos de la investigación y de acuerdo con Piaget (1977) y Díaz (1993) se considera las siguientes dimensiones:

- Juego simbólico
- Juego de reglas
- Juego sensorial
- Juego motriz

2.2.2. Fundamento Teórico de la Variable 2 Lenguajes del arte

2.2.2.1. Lenguajes del arte - Concepto

Warmayllu (2008) considera que los lenguajes del arte son los que hacen uso de diferentes medios, expresan los afectos y las ideas. Entre ellos tenemos el dibujo, pintura, danza, la música, y el teatro o dramatización. Mediante los lenguajes simbolizamos y comprendemos el mundo en que vivimos,

Minedu (2015) Los “lenguajes artísticos” son medios que expresan y comunican de forma metafórica, y poética, afectos, sentimientos e ideas. Entre estos lenguajes está el arte dramático la danza, la música, y la expresión gráfico plástica.

2.2.2.2. El lenguaje gráfico plástico

El lenguaje gráfico-plástico se sirve de diversos materiales que son transformados para fijar un registro visual. En esta acción son las manos, la vista y el tacto las que cobran importancia. En todo lo que se deja una huella gráfica o que tiene plasticidad para expresar de forma gráfico–plástica. Aun cuando las manos son la principal herramienta, pueden usarse otras partes del cuerpo o instrumentos que podrán mediar entre las manos y los materiales.

2.2.2.3. El lenguaje a través de la danza

La danza hace uso de la expresión corporal acompañado de música. Cuando el sujeto se mueve en diferentes direcciones dibuja con su cuerpo en el espacio. Así puede crear formas, que se suceden en el tiempo. En esta

expresión se integran al movimiento las emociones y la fantasía. También puede acompañarse este momento de expresión con elementos que promueven el movimiento.

Al respecto, Ministerio de Educación (2013) nos dice que la danza es el lenguaje expresivo de movimientos corporales acompañado generalmente de música.

2.2.2.4. El lenguaje dramático o Teatro

En esta forma de lenguaje el cuerpo en acción es el elemento principal. En esta expresión entra a tallar los movimientos como las palabras para expresar algo.

Así también la dramatización o teatro posee otros elementos como el argumento, los personajes, la secuencia de acciones efectuándose en un tiempo y espacio donde se pueden crear o representar historias mediante la dramatización, teatro de títeres, pantomima, etc. En estas representaciones pueden usarse diversos recursos como vestuario, máscaras, objetos de la vida cotidiana que le suman mejor sentido a la acción.

De acuerdo con Ministerio de Educación (2013). La dramatización es un modo de expresión y comunicación teniendo como elemento el cuerpo en acción.

2.2.2.5. El lenguaje a través de la música

El lenguaje de la música combina diversos sonidos que producen las personas sea cantando o creando con instrumentos musicales. La música, aun la que ha sido creada, estará sujeta a cambios y recreaciones.

De acuerdo con Ministerio de Educación (2013) El lenguaje musical combina de forma intencional los diversos sonidos que puede producir el ser humano en el tiempo.

2.2.2.6. Dimensiones de los Lenguajes del arte

Para efectos del estudio de acuerdo con Minedu (2016) se consideran cinco dimensiones como son:

- Dibujo
- Pintura
- Danza
- Teatro
- Música

2.3. Definiciones Conceptuales

2.3.1. Juego

El juego es para el niño un derecho, fundamental para su desarrollo, no solamente es una actividad física, sino la esencia de la persona, cuerpo, alma, mente, una relación con el otro, con el entorno y la comprensión del mundo (Castelblanco y Hernández, 2017).

2.3.2. Arte

“Es pensamiento emocional, porque además en él se encuentran los sentimientos, las emociones, la imaginación y la fantasía, que juegan un papel importantísimo, sin los cuales se destruiría el efecto artístico” (Ramírez, s/f).

2.3.3. Lenguajes del arte

Aquel que utiliza un medio específico para expresar y representar sentimientos e ideas, mediante el dibujo, pintura, danza, música.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

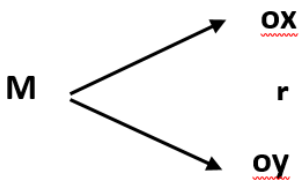
3.1. Tipo de Investigación

La investigación fue no experimental, con enfoque cuantitativo puesto que recolectó datos para probar la hipótesis cuantificando y analizando mediante procesos estadísticos para probar la teoría. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). Así también es de corte transversal ya que los datos se recogieron en un solo momento.

3.2. Diseño y Esquema de Investigación

El diseño fue no experimental con su variante descriptivo correlacional, describen la relación entre dos o más variables, variables en un momento dado. En ocasiones solo en términos correlacionales, y en otras tiene que ver con la relación causa-efecto (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

El esquema es el siguiente:



Donde:

M = Muestra.

Ox = Medición de la variable 1 Juego.

Oy = Medición de la variable 2 Lenguajes del arte.

r = Correlación entre las variables.

3.3. Población y Muestra

3.3.1. Población

La población estuvo conformada por los 68 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha como se describe en la siguiente tabla.

Tabla 1

Población de la investigación

Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María"	**Población**
5 años Sección “Solidarios A“	35
5 años Sección “Alegría B”	33
Total	68

Fuente: Nómina de matrícula 2022-IEI N° 423 VM.

3.3.2. Muestra

La muestra de tipo no probabilístico estuvo conformada por 20 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha cómo se describe en la siguiente tabla.

Tabla 2

Muestra de la investigación

Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María"	**Muestra**
5 años Sección “Solidarios A “	20
Total	**20**

Fuente: Nómina de matrícula 2022-IEI N° 423 VM.

3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

3.4.1. Técnica

Se utilizó la técnica de la observación.

3.4.2. Instrumentos

Se construyeron dos fichas de registro, una primera ficha para evaluar el juego y la otra ficha para evaluar los lenguajes del arte. La primera ficha sobre el juego, se estructuró en base a 4 dimensiones: Juego simbólico, juego de reglas, juego sensorial, y juego motriz con 20 ítems. La ficha de registro para evaluar los lenguajes del arte se estructuro en función de cinco dimensiones: dibujo, pintura, danza, teatro y música, instrumentos que fueron elaborados por las investigadoras.

Ambos instrumentos fueron sometidos a juicio de expertos para su respectiva validez. Para darle confiabilidad, a los instrumentos se aplicó la prueba piloto a una muestra de 10 niños de 5 años, cuyos resultados se calcularon mediante el coeficiente del Alfa de Cronbach obteniendo 0,754 para la ficha de registro para evaluar el juego y 0,856 para la ficha de registro para evaluar los lenguajes del arte, resultando ambos instrumentos confiables.

3.5. Técnicas de Recojo, Procesamiento y Presentación de Datos

Luego de la aplicación de los instrumentos donde se evaluaron el juego y los lenguajes del arte, los resultados fueron procesados a través del programa SPSS 23 realizando el análisis e interpretación.

Para realizar el análisis estadístico descriptivo, se utilizaron hojas de cálculo (MS Excel), IBM SPSS Statistics.

Se realizó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para la precisión de la normalidad de los datos, usando esta prueba por ser la muestra menor a 50.

Para el análisis inferencial se aplicó el estadístico de correlación de Pearson para probar la hipótesis. Finalmente se realizó la discusión de resultados.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

4.1.1. Resultados mediante la Estadística Descriptiva

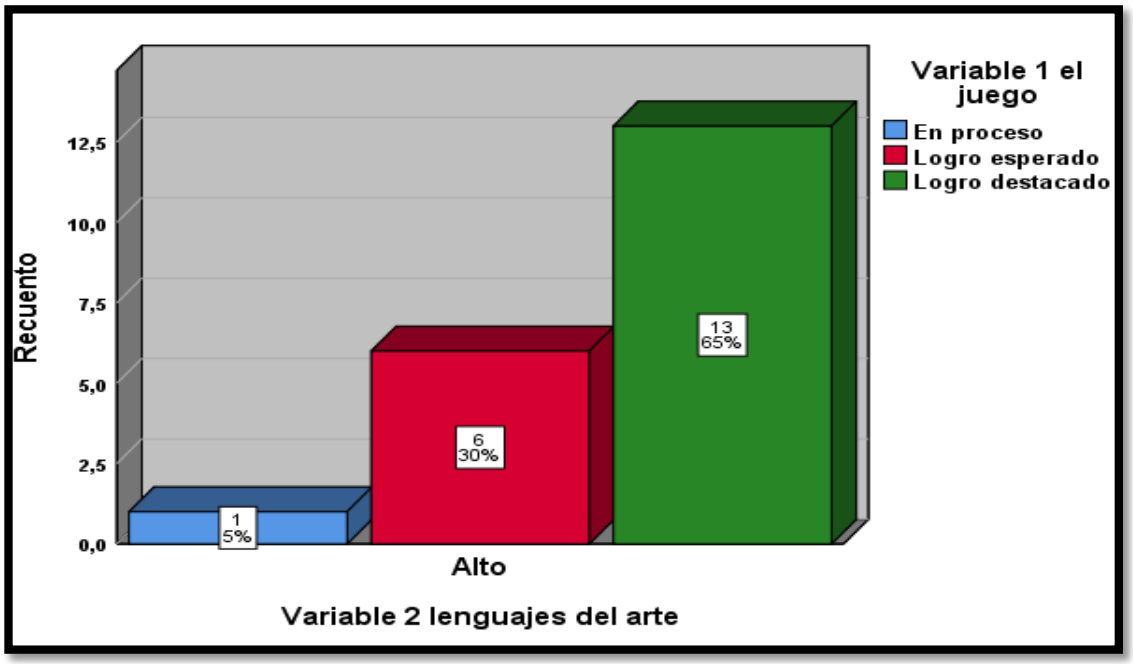
Tabla 3

Resultados de la variable 1 juegos y la variable 2 lenguajes del arte

			Variable 1 El Juego			
			En proceso	Logro esperado	Logro destacado	Total
Variable 2 Lenguajes del arte	Bajo	Recuento	0	0	0	0
		% del total	0%	0%	0%	0%
	Regular	Recuento	0	0	0	0
		% del total	0%	0%	0%	0%
	Alto	Recuento	1	6	13	20
		% del total	5,0%	30,0%	65,0%	100,0%
	Total	Recuento	1	6	13	20
		% del total	5,0%	30,0%	65,0%	100,0%

Figura 1

Gráfico de barras de la variable 1 juegos y la variable 2 lenguajes del arte



De acuerdo a los resultados obtenidos, se observa que los niños de 5 tienen el juego en nivel de logro destacado y el lenguaje del arte en un nivel de alto con el 65% del total.

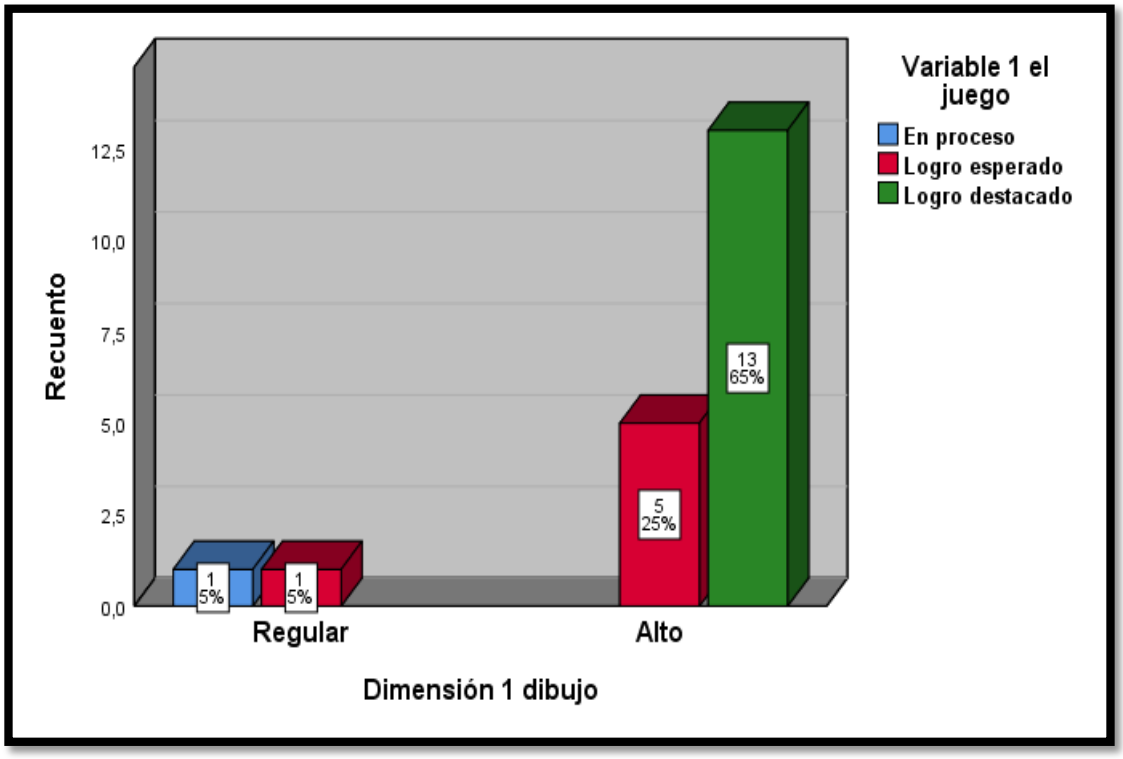
Tabla 4

Resultados de la variable 1 juegos y la dimensión 1 dibujo

			Variable 1 El Juego			
			En proceso	Logro esperado	Logro destacado	Total
Dimensión 1 Dibujo	Bajo	Recuento	0	0	0	0
		% del total	0%	0%	0%	0%
	Regular	Recuento	1	1	0	2
		% del total	5,0%	5,0%	0,0%	10,0%
	Alto	Recuento	0	5	13	18
		% del total	0,0%	25,0%	65,0%	90,0%
Total		Recuento	1	6	13	20
		% del total	5,0%	30,0%	65,0%	100,0%

Figura 2

Gráfico de barras de la variable 1 juegos y la dimensión 1 dibujo



De acuerdo a los resultados obtenidos, se observa que los niños de 5 tienen el juego en nivel de logro destacado y la dimensión 1 dibujo del lenguaje del arte en un nivel de alto con el 65% del total.

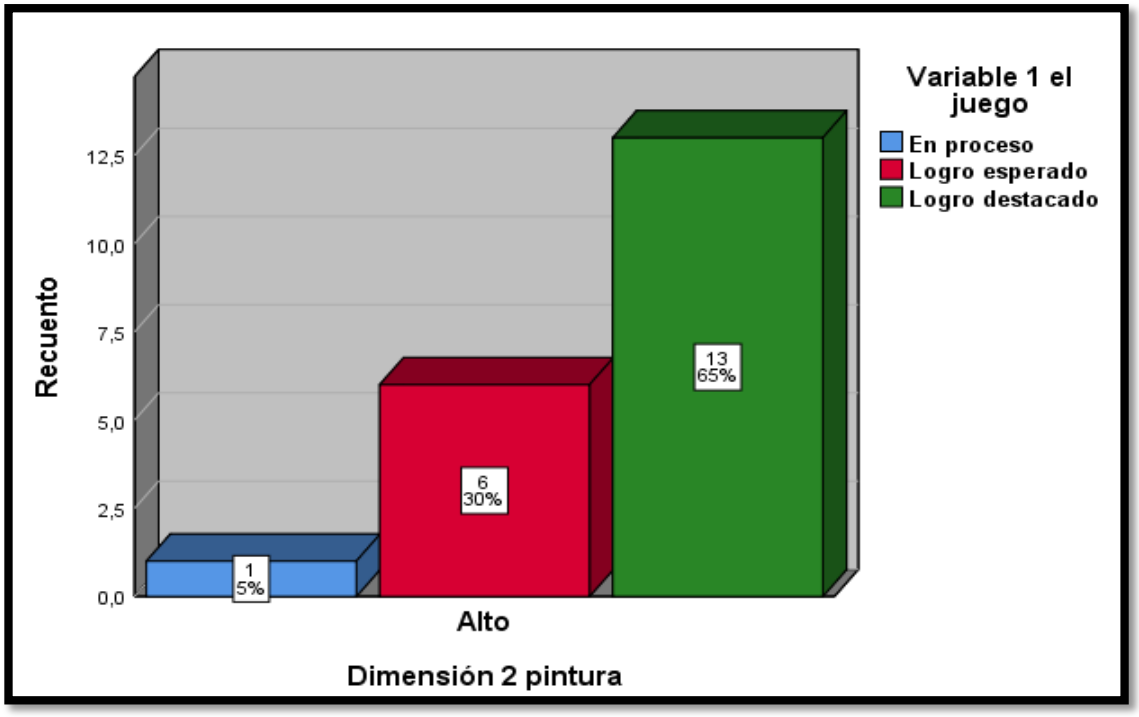
Tabla 5

Resultados de la variable 1 juegos y la dimensión 2 pintura

			Variable 1 el juego			Total
			En proceso	Logro esperado	Logro destacado	
Dimensión 2 Pintura	Bajo	Recuento	0	0	0	0
		% del total	0%	0%	0%	0%
	Regular	Recuento	0	0	0	0
		% del total	0%	0%	0%	0%
	Alto	Recuento	1	6	13	20
		% del total	5,0%	30,0%	65,0%	100,0%
Total		Recuento	1	6	13	20
		% del total	5,0%	30,0%	65,0%	100,0%

Figura 3

Gráfico de barras de la variable 1 juegos y la dimensión 2 pintura



De acuerdo a los resultados obtenidos, se observa que los niños de 5 tienen el juego en nivel de logro destacado y la dimensión 2 pintura del lenguaje del arte en un nivel de alto con el 65% del total.

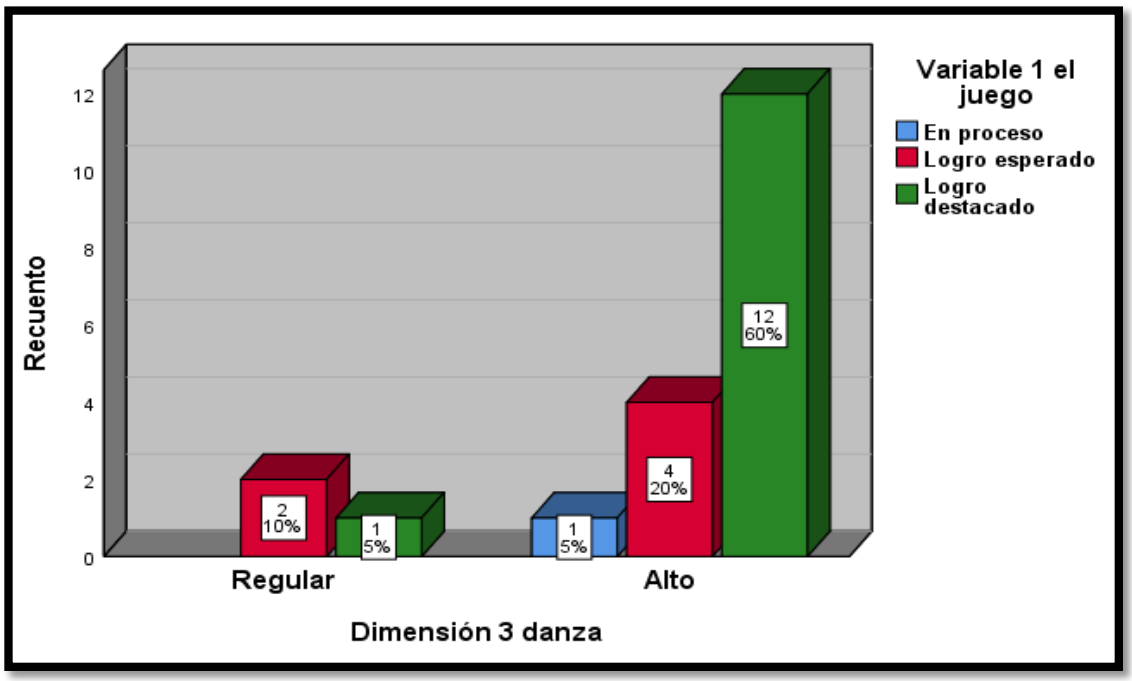
Tabla 6

Resultados de la variable 1 juegos y la dimensión 3 danza

			Variable 1 El Juego			
			En proceso	Logro esperado	Logro destacado	Total
Dimensión 3 Danza	Bajo	Recuento	0	0	0	0
		% del total	0%	0%	0%	0%
	Regular	Recuento	0	2	1	3
		% del total	0,0%	10,0%	5,0%	15,0%
	Alto	Recuento	1	4	12	17
		% del total	5,0%	20,0%	60,0%	85,0%
Total		Recuento	1	6	13	20
		% del total	5,0%	30,0%	65,0%	100,0%

Figura 4

Gráfico de barras de la variable 1 juegos y la dimensión 3 danza



De acuerdo a los resultados obtenidos, se observa que los niños de 5 tienen el juego en nivel de logro destacado y la dimensión 3 danza del lenguaje del arte en un nivel de alto con el 60% del total.

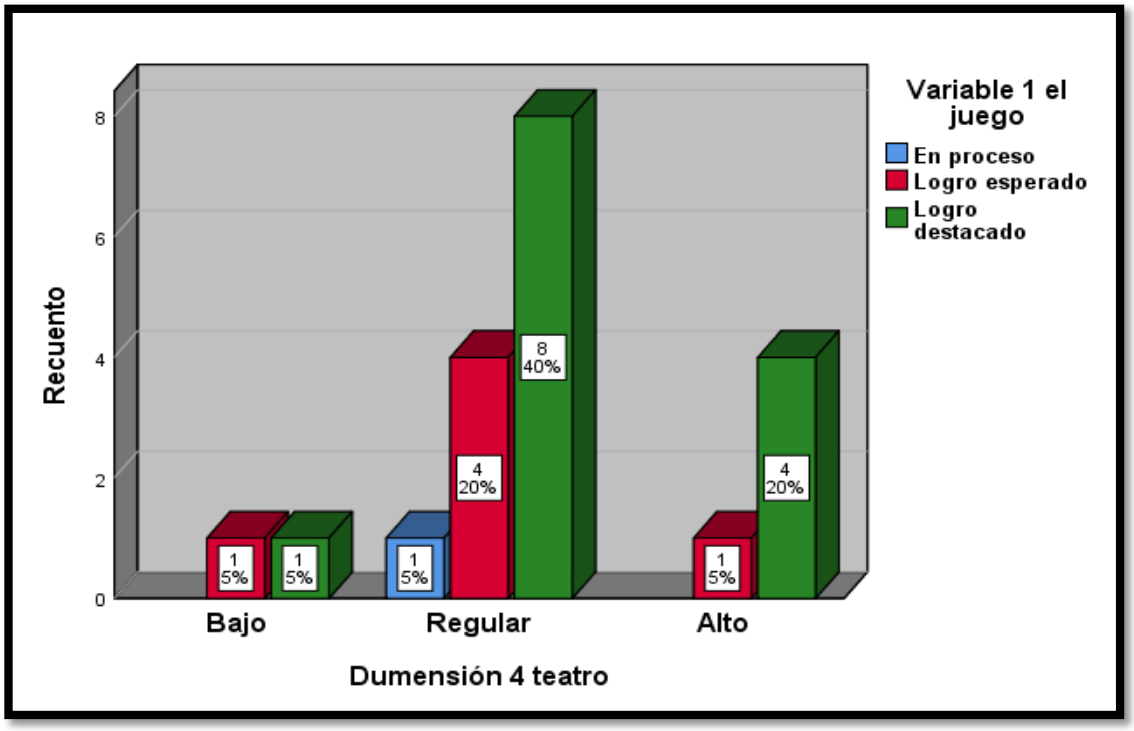
Tabla 7

Resultados de la variable 1 juegos y la dimensión 4 teatro

			Variable 1 El Juego			
			En proceso	Logro esperado	Logro destacado	Total
Dimensión 4 Teatro	Bajo	Recuento	0	1	1	2
		% del total	0,0%	5,0%	5,0%	10,0%
	Regular	Recuento	1	4	8	13
		% del total	5,0%	20,0%	40,0%	65,0%
	Alto	Recuento	0	1	4	5
		% del total	0,0%	5,0%	20,0%	25,0%
Total		Recuento	1	6	13	20
		% del total	5,0%	30,0%	65,0%	100,0%

Figura 5

Gráfico de barras de la variable 1 juegos y la dimensión 4 teatro



De acuerdo a los resultados obtenidos, se observa que los niños de 5 tienen el juego en nivel de logro destacado y la dimensión 4 teatro del lenguaje del arte en un nivel de regular con el 40% del total.

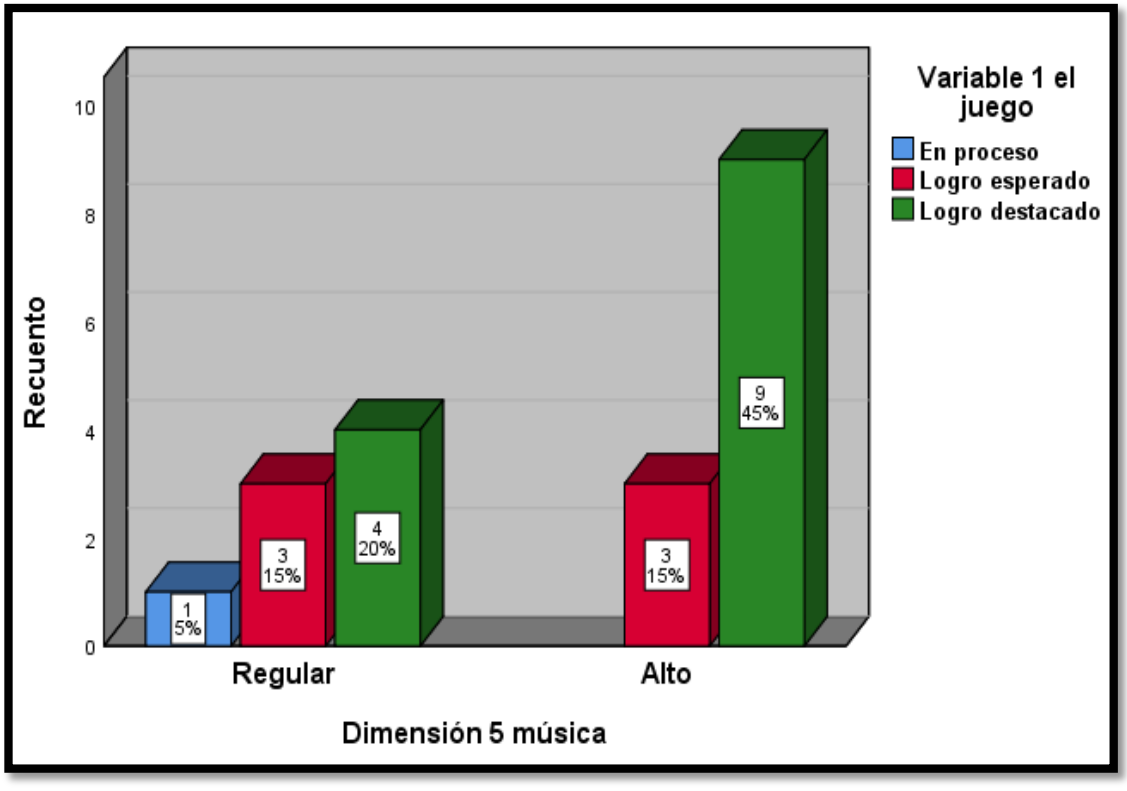
Tabla 8

Resultados de la variable 1 juegos y la dimensión 5 música

			Variable 1 El Juego			
			En proceso	Logro esperado	Logro destacado	Total
Dimensión 5 Música	Bajo	Recuento	0	0	0	0
		% del total	0%	0%	0%	0%
	Regular	Recuento	1	3	4	8
		% del total	5,0%	15,0%	20,0%	40,0%
	Alto	Recuento	0	3	9	12
		% del total	0,0%	15,0%	45,0%	60,0%
Total		Recuento	1	6	13	20
		% del total	5,0%	30,0%	65,0%	100,0%

Figura 6

Gráfico de barras de la variable 1 juegos y la dimensión 5 teatro



De acuerdo a los resultados obtenidos, se observa que los niños de 5 tienen el juego en nivel de logro destacado y la dimensión 5 música del lenguaje del arte en un nivel de alto con el 45% del total.

4.1.2. Resultados Mediante la Estadística Inferencial

Prueba de Hipótesis General

Tabla 9

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Variable 1 El juego	,158	20	,200*	,946	20	,306
Variable 2 Lenguajes del arte	,131	20	,200*	,968	20	,720
Dimensión 1 Dibujo	,270	20	,001	,866	20	,010
Dimensión 2 Pintura	,298	20	,000	,744	20	,000
Dimensión 3 Danza	,364	20	,000	,711	20	,000
Dimensión 4 Teatro	,277	20	,000	,887	20	,024
Dimensión 5 Música	,209	20	,022	,943	20	,274

Decisión:

De acuerdo a los resultados de la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, se tuvo valores del Sig. mayores de 0.05, por lo tanto, la prueba de correlación de las hipótesis será el r de Pearson.

Tabla 10

Prueba de hipótesis general

		Variable 1 El Juego	Variable 2 Lenguajes del Arte
Variable 1 El Juego	Correlación de Pearson	1	,675
	Sig. (bilateral)		,000
	N	20	20
Variable 2 Lenguajes del arte	Correlación de Pearson	,675	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	20	20

Decisión:

Se observa que el valor de r de Pearson es 0.675, valor que indica que la correlación es positiva moderada, y el Sig. es 0.000 menor de 0.05, por lo tanto, existe relación significativa entre el juego y los lenguajes del arte en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha – 2021.

Tabla 11

Prueba de hipótesis específica 1

		Variable 1 El juego	Dimensión 1 Dibujo
Variable 1 El juego	Correlación de Pearson	1	,629
	Sig. (bilateral)		,003
	N	20	20
Dimensión 1 Dibujo	Correlación de Pearson	,629	1
	Sig. (bilateral)	,003	
	N	20	20

Decisión:

Se observa que el valor de r de Pearson es 0.629, valor que indica que la correlación es positiva moderada, y el Sig. es 0.003 menor de 0.05, por lo tanto, existe relación significativa entre el juego y el dibujo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María".

Tabla 12

Prueba de hipótesis específica 2

		Variable 1 El Juego	Dimensión 2 Pintura
Variable 1 El Juego	Correlación de Pearson	1	,609
	Sig. (bilateral)		,002
	N	20	20
Dimensión 2 Pintura	Correlación de Pearson	,629	1
	Sig. (bilateral)	,002	
	N	20	20

Decisión:

Se observa que el valor de r de Pearson es 0.609, valor que indica que la correlación es positiva moderada, y el Sig. es 0.002 menor de 0.05, por lo tanto, existe relación significativa entre el juego y la pintura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°423 "Virgen María".

Tabla 13

Prueba de hipótesis específica 3

		Variable 1 El Juego	Dimensión 3 Danza
Variable 1 El Juego	Correlación de Pearson	1	,692
	Sig. (bilateral)		,017
	N	20	20
Dimensión 3 Danza	Correlación de Pearson	,692	1
	Sig. (bilateral)	,017	
	N	20	20

Decisión:

Se observa que el valor de r de Pearson es 0.692, valor que indica que la correlación es positiva moderada, y el Sig. es 0.017 menor de 0.05, por lo tanto, existe relación significativa entre el juego y la danza en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María".

Tabla 14

Prueba de hipótesis específica 4

		Variable 1 El Juego	Dimensión 4 Teatro
Variable 1 El Juego	Correlación de Pearson	1	,680
	Sig. (bilateral)		,038
	N	20	20
Dimensión 4 Teatro	Correlación de Pearson	,680	1
	Sig. (bilateral)	,038	
	N	20	20

Decisión:

Se observa que el valor de r de Pearson es 0.680, valor que indica que la correlación es positiva moderada, y el Sig. es 0.038 menor de 0.05, por lo tanto, existe relación significativa entre el juego y el teatro en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María".

Tabla 15

Prueba de hipótesis específica 5

		Variable 1 El Juego	Dimensión 4 Música
Variable 1 El Juego	Correlación de Pearson	1	,615
	Sig. (bilateral)		,026
	N	20	20
Dimensión 5 Música	Correlación de Pearson	,615	1
	Sig. (bilateral)	,026	
	N	20	20

Decisión:

Se observa que el valor de r de Pearson es 0.615, valor que indica que la correlación es positiva moderada, y el Sig. es 0.026 menor de 0.05, por lo tanto, existe relación significativa entre el juego y la música en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°423 "Virgen María".

4.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo con los resultados de la prueba de hipótesis general se observa que el valor de r de Pearson es 0.675, indicando una correlación positiva moderada, siendo el Sig. de 0.000 menor de 0.05, por lo que se determina que existe relación significativa entre el juego y los lenguajes del arte en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María" del distrito de Yarinacocha – 2022.

Estos resultados son corroborados con los datos descriptivos de la variable juego, ubicado en nivel de logro destacado y el lenguaje del arte en un nivel de alto con el 65% del total.

Estos hallazgos del estudio dan evidencia de que los niños vivencian el juego en cada una de las actividades de los lenguajes del arte.

Estos resultados se corroboran con Bermudes (2021) en su investigación “Los lenguajes del arte y su incidencia en el aprendizaje integral de los niños de preescolar-Colombia” cuyo objetivo buscó comprender la importancia de los lenguajes artísticos en el desarrollo integral de los niños de preescolar. Llegando a la conclusión que se logró promover el desarrollo integral de los niños mediante las actividades en función a los lenguajes artísticos.

Así también, estos resultados tienen relación con Castelblanco y Hernández (2017) en su estudio sobre “Juego y arte”: una experiencia sensible para la primera infancia - Bogotá cuyo objetivo fue fortalecer las prácticas docentes del juego y el arte como espacios de interacción consigo mismo y los demás, llegando a la conclusión que los niños y niñas mediante el juego y arte mejoraron sus actitudes siendo más amables y respetuosos con sus compañeros, aun cuando la docente no dio la importancia que ameritaba.

Otro de los estudios con el que tiene relación estos resultados es el de Rincón (2017) en su tesis “Los lenguajes artísticos y la lúdica como estrategia para favorecer el conocimiento en los estudiantes de quinto grado en una Institución Educativa Distrital - Bogotá, teniendo como objetivo determinar la asertividad de la lúdica y los lenguajes del arte para mejorar el conocimiento y el interés en las actividades académicas de los niños, concluyendo que la

propuesta de la lúdica y lenguajes del arte contribuyen a disminuir las dificultades que presentan los estudiantes del quinto grado**.**

Por otra parte, en cuanto al resultado de la prueba de hipótesis especifica 1 al ser el valor de r de Pearson de 0.629, y el Sig. es 0.003 menor de 0.05, se establece una relación significativa entre el juego y el dibujo en los niños de 5 años.

Así también en la prueba de hipótesis específica 2 al ser el valor de r de Pearson de 0.609, y el Sig. de 0.002 menor de 0.05, se establece que existe relación significativa entre el juego y la pintura en los niños de 5 años.

De acuerdo con la prueba de hipótesis específica 3 al ser el valor de r de Pearson es 0.692, y el Sig. es 0.017 menor de 0.05, se establece que existe relación significativa entre el juego y la danza en los niños de 5 años.

En cuanto a la prueba de hipótesis específica 4 al ser el valor de r de Pearson es 0.680, y el Sig. es 0.038 menor de 0.05, se establece una relación significativa entre el juego y el teatro en los niños de 5 años.

Así mismo en la prueba de hipótesis específica 5 al ser el valor de r de Pearson es 0.615, y el Sig. es 0.026 menor de 0.05, se establece que existe relación significativa entre el juego y la música en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°423 "Virgen María".

Estos resultados tienen relación con la tesis de Mori (2021) en su tesis sobre “Proyectos desde los lenguajes artísticos-Trujillo” cuyo objetivo fue demostrar la importancia de los lenguajes artísticos, para favorecer la creatividad, imaginación y expresividad en los niños. El estudio concluye que es importante promover los aprendizajes mediante los lenguajes artísticos como el

dibujo, la pintura, el modelado, entre otros para desarrollar en los niños la libre expresión autonomía y creatividad.

Así también, estos resultados tienen relación con el estudio de Minga (2016) en su tesis “La expresión artística y su relación con la grafomotricidad de los niños y niñas de primer grado-Ecuador cuyo objetivo fue concientizar a las docentes y familia en la importancia de aplicar la expresión artística para mejorar la grafomotricidad de los niños y niñas de primer grado, llegando a concluir que las maestras en un 100% planifican y desarrollan actividades artísticas de forma diaria al trabajar con los niños siendo muy importantes en su aprendizaje.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- De acuerdo con el objetivo general se comprueba que existe una relación significativa entre el juego y los lenguajes del arte en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María, del distrito de Yarinacocha, 2021.
- De acuerdo con el objetivo específico 1, existe una relación significativa entre el juego y el dibujo en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María, del distrito de Yarinacocha, 2021.
- De acuerdo con el objetivo específico 2, existe una relación significativa entre el juego y la pintura en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María, del distrito de Yarinacocha, 2021.
- De acuerdo con el objetivo específico 3, existe una relación significativa entre el juego y la danza en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María, del distrito de Yarinacocha, 2021.
- De acuerdo con el objetivo específico 4, existe una relación significativa entre el juego y el teatro en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María, del distrito de Yarinacocha, 2021.
- De acuerdo con el objetivo específico 5, existe una relación significativa entre el juego y la música en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María, del distrito de Yarinacocha, 2021.

5.2. Recomendaciones

- Se recomienda a la IEI 423 Virgen María fortalecer la ejecución del juego y los lenguajes artísticos considerando su aplicación de forma permanente y transversal a todas las áreas.
- A las docentes de la IEI N° 423 Virgen María, se les recomienda implementar el aula con espacios y materiales que favorezcan el juego espontaneo y los lenguajes del arte para desarrollar la libre expresión en los niños y niñas de 5 años.
- A los estudiantes de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales se les recomienda continuar con investigaciones sobre el juego y los lenguajes del arte para aportar en la enseñanza en el nivel inicial.
- A la Universidad Nacional de Ucayali se recomienda promover en los estudiantes el desarrollo de investigaciones de gran envergadura como el juego y los lenguajes del arte que servirán de gran aporte a la educación inicial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bermudes Lindado, O. L. (2021). *Los lenguajes artísticos y su incidencia en el desarrollo integral de los niños de grado preescolar del Colegio San José de Barranquilla Universidad Santo Tomas.* Colombia. Dispponible en: https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/31751/2021olgabermudes.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cari, V. y Soncco, M. (2016). *Aplicación del taller "Mis manos son mágicas" para desarrollar la capacidad creativa de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Jesús Niño del distrito de Tiabaya, Arequipa-. Universidad Nacional de San Agustin de Arequipa.*

Castelblanco Rubiano, D. C. y Hernández Torres, L. F. (2017). *El juego y el arte: una experiencia sensible hacia una educación para la primera infancia.* Disponible en: https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/12961/Hern%c3%a1ndezTorresLuisaFernanda2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Diaz, A. (1993). *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física.* España: Gymno.

Flinchun, B. (1988). *Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for.*

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación. Sexta Edición.* México D.F.: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Hetzer, H. (1992). *El juego y los juguetes.* Argentina: Kapeluz.

Huayta, O. (2018). *La expresión plástica para el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Casita de Belén" de Yanacancha – Pasco 2017 Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.*

Huillcahuamán, Y. (2019). Técnicas artísticas para el desarrollo de la creatividad en niños de 4 años de la I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva - San Juan de Lurigancho – 2019. Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/65784

Krauss, R. (1990). Recreation and Leisure in Modern Society. HarperCollins Publishers (4ª edición).

Licla, E (2017). A*plicación de los lenguajes artísticos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 386 VRHT, Independencia, 2017.* Universidad Cesar Vallejo https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/7076/Licla_AES.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Meneses, M. y Monge, A. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico.*

Minga, A. N. (2016). *La expresión artística y su relación con la grafomotricidad de los niños y niñas de primer grado de educación general básica de la Escuela "Luis Antonio Enrique" de la ciudad de Loja. período lectivo 2013 – 2014".*

Ministerio de Educación - MINEDU (2013). *Rutas de aprendizaje. "Desarrollo de la expresión en diversos lenguajes". Lima, Perú.* Lima.

Ministerio de Educación - MINEDU (2015). *Rutas del aprendizaje - Versión 2015 Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? Área curricular Comunicación.*

Ministerio de Educación - MINEDU (2016). Programa Curricular de Educación Inicial

Ministerio de Educación - MINEDU (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores.*

Mori, LL. (2021). Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. Universidad Nacional de Trujillo.

https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/17265/MORI%20LEON%20LLOCELINE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Newman, B. y Newman, P. (1983). Desarrollo del Niño. México: Editorial Limusa.

Papalia, D. (2005). *“Niñez Temprana”. En su: Desarrollo Humano.* México: D.F: McGraw Hill.

Piaget, J. (1977). *La formación del símbolo del niño. México D.F. : Fondo de Cultura Económica.*

Ramirez, J. V. (S/F). *Las artes y el juego en el desarrollo creativo del docente universitario.*

Rincón, L. O. (2017). *Los lenguajes artísticos y la lúdica como estrategia para favorecer procesos de aprehensión del conocimiento en los estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Distrital. Fundación Universitaria los Libertadores Nuevo.*

Torbert y Schnieder. (1986). “Positive Multicultural Interaction”. Journal Physical Education, Recreation and Dance. 57(7) 40-44.

Vargas, Z. O. (1995). “El principio de la educación del niño”. Álbum Curso de Capacitación de Educación Física. Escuela de Educación Física y Deportes, Universidad de Costa Rica.

Warmayllu. (2008). *Arte Perú Herencia, diversidad cultural y escuela.* Lima.

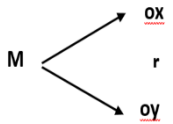
Zapata, O. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. .* México: Pax.

ANEXO

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON LOS LENGUAJES DEL ARTE EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INCIAL N°423 VIRGEN MARÍA YARINACOCHA – PUCALLPA - 2021"

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Tipo y diseño	Técnicas e instrumento	Población y muestra
Problema General ¿Cuál es la relación entre el juego y los lenguajes del arte en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María" del Distrito de Yarinacocha - 2021? **Problemas Específicos** ¿De qué manera el juego se relaciona con el dibujo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María"? ¿De qué manera el juego se relaciona con la pintura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°423 "Virgen María"? ¿De qué manera el juego se relaciona con la danza en los niños de 5 años de	**Objetivo General** Determinar la relación entre el juego y los lenguajes del arte en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María" del Distrito de Yarinacocha – 2021 **Objetivos Específicos** Identificar la relación entre juego y dibujo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María". Describir la relación entre juego y pintura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°423 "Virgen María". Precisar la relación entre juego y danza en los niños	**Hipótesis General** Existe relación significativa entre el juego y los lenguajes del arte en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María" del Distrito de Yarinacocha - 2021 **Hipótesis Especificas** -Existe relación significativa entre el juego y el dibujo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María". Existe relación significativa entre el juego y la pintura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°423 "Virgen María" Existe relación significativa entre el juego y la danza en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María".	**Variable 1** El juego. **Dimensiones** • Juego simbólico • Juego de reglas • Juego sensorial • Juego motriz **Variable 2** Lenguajes del arte **Dimensiones** • Dibujo • Pintura • Danza • Teatro • Música .	**Tipo** Aplicada **Diseño** No experimental de tipo descriptivo correlacional. Esquema:  Donde: M = Muestra ox = Medición de la variable 1 Juego oy = Medición de la variable 2 Lenguajes del arte.	**Técnicas** La observación guiada **Instrumento** Fichas de registro para evaluar el juego Ficha de registro para evaluar los lenguajes del arte.	**Población** La población está conformada por 68 niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María. **Muestra** La muestra es no probabilística conformada por 20 niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María

la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María"? ¿De qué manera el juego se relaciona con el teatro en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María"? ¿De qué manera el juego se relaciona con la música en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°423 "Virgen María"? -	de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María". Identificar la relación entre el juego y teatro en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María". Describir la relación entre juego y música en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°423 "Virgen María".	Existe relación significativa entre el juego y el teatro en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 423 "Virgen María". Existe relación significativa entre el juego y la música en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°423 "Virgen María".		r = Correlación entre las variables.		

ANEXO 2

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TITULO: **"EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON LOS LENGUAJES DEL ARTE EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INCIAL N°423 VIRGEN MARIA YARINACOCHA-PUCALLPA-2021"**						
Variables	**Definición conceptual**	**Definición operacional**	**Dimensiones**	**Indicadores**	**Ítems**	**Escala de medición**
Variable 1 **El juego**	Para Torbert y Schnieder (1986) el juego es "la llave que abre muchas puertas". Erickson y Piaget manifiestan que el juego es "un agitado proceso de la vida del niño";	La variable se evaluó a través de una ficha de registro que midió las 4 dimensiones.	**Juego simbólico**	**Es capaz de transformar objetos y crear situaciones imaginarias**	**1.** Planifican y negocian roles antes de iniciar el juego **2.** Asume roles, improvisa y usan múltiples voces al jugar **3.** Crea escenas imaginarias, interpretando realidades conocidas y no conocidas como hablar con amigos imaginarios **4.** Cuenta a qué jugo, con quiénes lo hizo y como se sintió, lo que le gusto y no le gusto **5.** Representa sus juegos dibujando, pintando, modelando.	Ordinal
			Juego de reglas	**Respeta las reglas de juego**	**6.** Comprende las reglas de juego antes de jugar **7.** Propone juegos y las reglas del mismo. **8.** Juega respetando las reglas de juego. **9.** Coopera y coordina en todo momento en el juego grupal **10.** Toma la iniciativa para poner orden en su grupo.	
			Juego sensorial	**Juega dando predominio a uno o más sentidos**	**11.** Participa en juegos visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos. **12.** Propone realizar juegos sensoriales que conoce. **13.** Al jugar reconoce cada parte del cuerpo en relación con el resto del cuerpo. **14.** Estimula sus sentidos pintando con dedos, manos y pies. **15.** Representa sus juegos mediante dibujo.	

			Juego motor	Participa en juegos motrices y de expresión corporal	**16.** Juega demostrando habilidades motrices básicas como caminar, correr, saltar, lanzar, girar, trepar.	
					17. Juega demostrando habilidades de coordinación motora fina como con las manos, muñecas, dedos, pies, dedos de los pies, los labios y la lengua.	
					18. Juega demostrando equilibrio postural	
					19. Expresa plasticidad al moverse	
					20. Crea movimientos rítmicos al escucha una música	
Variable 2 Lenguajes del arte	Minedu (2015) Los "lenguajes artísticos" son medios que expresan y comunican de forma metafórica, y poética, afectos sentimientos e ideas. Entre estos lenguajes está el arte dramático la danza, la música, y la expresión gráfico plástica.	La variable se evaluó a través de una ficha de registro que midió las 5 dimensiones.	**Dibujo**	Realiza dibujos espontáneos	**1.** Juega realizando garabateos y trazos creativos	Ordinal
					2. Dibuja sus vivencias personales y del contexto en el que juega	
					3. Describe los dibujos que hizo con los niños o personas con quien comparte su juego.	
					4. Expresa lo que más le gusto al dibujar	
			Pintura	Pinta con espontaneidad	**5.** Al jugar en el sector de arte explora individual y/o grupal los diversos materiales según sus intereses	
					6. Tiene iniciativa para pintar eligiendo los materiales que prefiere como crayolas, temperas, colores.	
					7. Al pintar demuestra creatividad	
					8. Muestra sus creaciones y aprecia las creaciones de otros	
			Danza	Disfruta del movimiento	**9.** Al jugar a moverse el niño expresa sus sentimientos y emociones con gestos y movimientos.	
					10. Al moverse el niño improvisa y crea.	
					11. El niño se mueve libremente dejándose llevar por la música.	
					12. Cuando se mueve el niño demuestra alegría y se alborota con sus amigos de forma lúdica.	
			Teatro		**13.** Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto a través del teatro.	

				Asume personajes de su agrado	**14.** Incorpora en la dramatización elementos creativos que le permiten jugar con la fantasía.	
					15. Al asumir un personaje el niño controla sus emociones.	
					16. Respeta los acuerdos de convivencia en las representaciones de teatro en el que participa.	
			Música	Disfruta de juegos musicales y el canto	**17.** Juega a producir diversos sonidos onomatopéyicos con su voz según la consigna dada.	
					18. Usa un instrumento musical para crear música o acompañar una canción	
					19. Identifica en sus juegos sonidos que le agradan y los imita.	
					20. Canta solo y en grupo siguiendo el ritmo de melodías.	

ANEXO 3

INSTRUMENTO

FICHA DE REGISTRO PARA EVALUAR EL JUEGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS



Elaborado por:

Fiorella Adriana Del Aguila Ruiz

Marjori Mileydi Fasabi Tapullima

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FICHA DE REGISTRO PARA EVALUAR EL JUEGO
EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

Nombre : …… Edad: 5 años
Sección ……
I.E.I.Nº : …… Fecha:……

Nº	ÍTEMS	Puntaje			Puntaje obtenido
		1	2	3	
	JUEGO SIMBÓLICO				
01	Planifican y negocian roles antes de iniciar el juego				
02	Asume roles, improvisa y usan múltiples voces al jugar				
03	Crea escenas imaginarias, interpretando realidades conocidas y no conocidas como hablar con amigos imaginarios				
04	Cuenta a qué jugo, con quiénes lo hizo y como se sintió, lo que le gusto y no le gusto				
05	Representa sus juegos dibujando, pintando, modelando.				
	JUEGO DE REGLAS				
06	Comprende las reglas de juego antes de jugar				
07	Propone juegos y las reglas del mismo.				
08	Juega respetando las reglas de juego				
09	Coopera y coordina en todo momento en el juego grupal				
10	Toma la iniciativa para poner orden en su grupo				
	JUEGO SENSORIAL				
11	Participa en juegos visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.				
12	Propone realizar juegos sensoriales que conoce				
13	Al jugar reconoce cada parte del cuerpo en relación con el resto del cuerpo				
14	Estimula sus sentidos pintando con dedos, manos y pies.				
15	Representa sus juegos mediante dibujo.				
	JUEGO MOTRIZ				
16	Juega demostrando habilidades motrices básicas como caminar, correr, saltar, lanzar, girar, trepar.				
17	Juega demostrando habilidades de coordinación motora fina como con las manos, muñecas, dedos, pies, dedos de los pies, los labios y la lengua.				
18	Juega demostrando equilibrio postural				
19	Expresa plasticidad al moverse				
20	Crea movimientos rítmicos al escuchar una música..				
	TOTAL				

ESCALA DE MEDICIÓN:

LOGRO DESTACADO	LOGRO ESPERADO	EN PROCESO
47-60	34-46	20-33

INSTRUMENTO 2

FICHA DE REGISTRO PARA EVALUAR LOS LENGUAJES DEL ARTE EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS



Elaborado por:

Fiorella Adriana Del Aguila Ruiz

Marjori Mileydi Fasabi Tapullima

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FICHA DE REGISTRO PARA EVALUAR LOS LENGUAJES DEL ARTE EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

Nombre : …… Edad: 5 años
Sección ……
I.E.I.Nº : …… Fecha:……

Nº	ÍTEMS	Puntaje			Puntaje obtenido
		1	2	3	
	DIBUJO				
01	Juega realizando garabateos y trazos creativos				
02	Dibuja sus vivencias personales y del contexto en el que juega				
03	Describe los dibujos que hizo con los niños o personas con quien comparte su juego.				
04	Expresa lo que más le gusto al dibujar				
	PINTURA				
05	Al jugar en el sector de arte explora individual y/o grupal los diversos materiales según sus intereses				
06	Tiene iniciativa para pintar eligiendo los materiales que prefiere como crayolas, temperas, colores.				
07	Al pintar demuestra creatividad				
08	Muestra sus creaciones y aprecia las creaciones de otros				
	DANZA				
09	Al jugar a moverse el niño expresa sus sentimientos y emociones con gestos y movimientos.				
10	Al moverse el niño improvisa y crea.				
11	El niño se mueve libremente dejándose llevar por la música.				
12	Cuando se mueve el niño demuestra alegría y se alborota con sus amigos de forma lúdica.				
	. TEATRO				
13	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto a través del teatro.				
14	Incorpora en la dramatización elementos creativos que le permiten jugar con la fantasía.				
15	Al asumir un personaje el niño controla sus emociones.				
16	Respeta los acuerdos de convivencia en las representaciones de teatro en el que participa.				
	MÚSICA				
17	Juega a producir diversos sonidos onomatopéyicos con su voz según la consigna dada.				
18	Usa un instrumento musical para crear música o acompañar una canción				
19	Identifica en sus juegos sonidos que le agradan y los imita.				
20	Canta solo y en grupo siguiendo el ritmo de melodías.				
	TOTAL				

ESCALA DE MEDICIÓN:

LOGRO DESTACADO	LOGRO ESPERADO	EN PROCESO
47-60	34-46	20-33

ANEXO 4

FORMATO DE CONFIABILIDAD

ANÁLISIS ESTADÍSTICO ALFA DE CRONBACH

INSTRUMENTO: FICHA DE REGISTRO PARA EVALUAR EL JUEGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \times \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2}\right)$$

$$\alpha = \frac{20}{19} \times \left(1 - \frac{13.080000}{46.040000}\right)$$

$$\alpha = 0.753578124$$

Alfa de Cronbach	Ítems
0.754	20

Fuente: Salida SPSS (Software Estadístico)

Interpretación: El Estadístico Alfa de Cronbach del instrumento de investigación arrojó 0.754, por ende, el instrumento es altamente confiable para la investigación por el resultado que arrojó.

Pucallpa, 09 de diciembre del 2021.

FORMATO DE CONFIABILIDAD

ANÁLISIS ESTADÍSTICO ALFA DE CRONBACH

INSTRUMENTO: FICHA DE REGISTRO PARA EVALUAR LOS LENGUAJES DEL ARTE EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \times \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2}\right)$$

$$\alpha = \frac{20}{19} \times \left(1 - \frac{12.650000}{67.850000}\right)$$

$$\alpha = 0.856378234$$

Alfa de Cronbach	Ítems
0.856	20

Fuente: Salida SPSS (Software Estadístico)

Interpretación: El Estadístico Alfa de Cronbach del instrumento de investigación arrojó 0.856, por ende, el instrumento es altamente confiable para la investigación por el resultado que arrojó.

Pucallpa, 09 de diciembre del 2021.

ANEXO 5

INSTRUMENTO: FICHA DE REGISTRO PARA EVALUAR EL JUEGO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

	JUEGO SIMBOLICO (1 – 5)					JUEGO DE REGLAS (6 – 10)					JUEGO SENSORIAL (11 – 15)					JUEGO MOTRIZ (16 – 20)					SUMATORIA
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	3	2	2	2	2	2	3	2	3	1	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	46
2	1	1	1	2	1	1	1	1	3	2	1	1	3	1	3	3	2	1	2	3	34
3	1	2	1	1	2	3	3	3	2	3	3	2	1	1	1	2	1	2	3	2	39
4	1	3	1	2	1	3	3	3	2	3	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	35
5	3	3	3	3	3	3	2	2	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
6	2	2	1	1	2	2	2	3	2	2	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	45
7	1	3	2	1	3	1	2	2	1	1	2	2	3	3	3	1	1	1	1	1	35
8	3	1	2	2	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	51
9	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	1	2	2	1	3	2	3	47
10	2	3	3	3	2	1	1	1	1	1	3	2	3	3	1	1	1	1	2	3	38
SUMATORIA	19	22	19	20	22	21	23	20	20	20	22	22	26	20	20	21	19	21	24	23	
PROMEDIO	1.90	2.20	1.90	2.00	2.20	2.10	2.30	2.00	2.00	2.00	2.20	2.20	2.60	2.00	2.00	2.10	1.90	2.10	2.40	2.30	
VARIANZA	0.69	0.56	0.69	0.60	0.56	0.69	0.61	0.60	0.60	0.80	0.56	0.56	0.64	1.00	0.80	0.69	0.69	0.69	0.44	0.61	

LEYENDA

(1) En proceso : 20-33
(2) Logro esperado : 34-46
(3) Logro destacado : 47-60

En proceso	Logro esperado	Logro destacado
1	2	3

GENERAL (PREGUNTA 1 – 20)

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido[a]	0	0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,754	20

NIVEL / IDICADORES	JUEGO SIMBOLICO					∑
ITEMS	1	2	3	4	5	
1	3	2	2	2	2	11
2	1	1	1	2	1	6
3	1	2	1	1	2	7
4	1	3	1	2	1	8
5	3	3	3	3	3	15
6	2	2	1	1	2	8
7	1	3	2	1	3	10
8	3	1	2	2	3	11
9	2	2	3	3	3	13
10	2	3	3	3	2	13
SUMATORIA	19	22	19	20	22	
PROMEDIO	1.90	2.20	1.90	2.00	2.20	

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido[a]	0	,0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,751	5

NIVEL / IDICADORES	JUEGO SENSORIAL					∑
ITEMS	11	12	13	14	15	
1	2	2	3	3	3	13
2	1	1	3	1	3	9
3	3	2	1	1	1	8
4	1	1	1	1	1	5
5	3	3	3	3	3	15
6	3	3	3	1	1	11
7	2	2	3	3	3	13
8	2	3	3	3	2	13
9	2	3	3	1	2	11
10	3	2	3	3	1	12
SUMATORIA	22	22	26	20	20	
PROMEDIO	2.20	2.20	2.60	2.00	2.00	
VARIANZA	0.56	0.56	0.64	1.00	0.80	

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido[a]	0	,0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,679	5

NIVEL / IDICADORES	JUEGO DE REGLAS					∑
ITEMS	6	7	8	9	10	
1	2	3	2	3	1	11
2	1	1	1	3	2	8
3	3	3	3	2	3	14
4	3	3	3	2	3	14
5	3	2	2	1	1	9
6	2	2	3	2	2	11
7	1	2	2	1	1	7
8	3	3	1	3	3	13
9	2	3	2	2	3	12
10	1	1	1	1	1	5
SUMATORIA	21	23	20	20	20	
PROMEDIO	2.10	2.30	2.00	2.00	2.00	
VARIANZA	0.69	0.61	0.60	0.60	0.80	

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido[a]	0	,0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,761	5

NIVEL / IDICADORES	JUEGO MOTRIZ					∑
ITEMS	16	17	18	19	20	
1	2	2	2	3	2	11
2	3	2	1	2	3	11
3	2	1	2	3	2	10
4	1	2	2	2	1	8
5	3	3	3	3	3	15
6	3	3	3	3	3	15
7	1	1	1	1	1	5
8	3	3	3	3	2	14
9	2	1	3	2	3	11
10	1	1	1	2	3	8
SUMATORIA	21	19	21	24	23	
PROMEDIO	2.10	1.90	2.10	2.40	2.30	
VARIANZA	0.69	0.69	0.69	0.44	0.61	

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido[a]	0	,0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,842	5

INSTRUMENTO: FICHA DE REGISTRO PARA EVALUAR LOS LENGUAJES DEL ARTE EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS

	DIBUJO (1 – 4)				PINTURA (5 – 08)				DANZA (9 – 12)				TEATRO (13 – 16)				MÚSICA (17 – 20)				SUMATORIA
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	50
2	1	1	3	1	3	1	1	1	3	3	2	2	3	3	3	3	1	1	2	3	41
3	2	2	1	1	2	3	3	3	3	2	1	2	1	1	1	2	1	2	3	2	38
4	1	1	1	1	2	3	3	3	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	33
5	3	3	3	3	1	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	56
6	3	3	3	1	2	2	2	3	1	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	51
7	2	2	3	3	1	1	2	2	3	1	1	1	3	3	3	1	1	2	1	1	37
8	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	57
9	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	1	3	3	2	2	2	1	3	2	3	46
10	3	2	3	3	1	2	1	1	1	1	1	1	3	3	2	1	1	1	2	3	36
SUMATORIA	21	22	26	22	20	22	23	23	24	21	19	22	26	25	21	21	18	22	24	23	
PROMEDIO	2.10	2.20	2.60	2.20	2.00	2.20	2.30	2.30	2.40	2.10	1.90	2.20	2.60	2.50	2.10	2.10	1.80	2.20	2.40	2.30	
VARIANZA	0.49	0.56	0.64	0.96	0.60	0.56	0.61	0.61	0.64	0.69	0.69	0.56	0.64	0.65	0.69	0.69	0.76	0.56	0.44	0.61	

LEYENDA

(1) En proceso : 20-33
(2) Logro esperado : 34-46
(3) Logro destacado : 47-60

En proceso	Logro esperado	Logro destacado
1	2	3

GENERAL (PREGUNTA 1 – 20)

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido[a]	0	0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,856	20

NIVEL / IDICADORES / ITEMS	DIBUJO 1	2	3	4	∑
1	2	2	3	3	10
2	1	1	3	1	6
3	2	2	1	1	6
4	1	1	1	1	4
5	3	3	3	3	12
6	3	3	3	1	10
7	2	2	3	3	10
8	2	3	3	3	11
9	2	3	3	3	11
10	3	2	3	3	11
SUMATORIA	21	22	26	22	
PROMEDIO	2.10	2.20	2.60	2.20	
VARIANZA	0.49	0.56	0.64	0.96	

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido[a]	0	,0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,805	4

NIVEL / IDICADORES / ITEMS	PINTURA 5	6	7	8	∑
1	3	2	3	3	11
2	3	1	1	1	6
3	2	3	3	3	11
4	2	3	3	3	11
5	1	3	2	2	8
6	2	2	2	3	9
7	1	1	2	2	6
8	3	3	3	3	12
9	2	2	3	2	9
10	1	2	1	1	5
SUMATORIA	20	22	23	23	
PROMEDIO	2.00	2.20	2.30	2.30	
VARIANZA	0.60	0.56	0.61	0.61	

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido[a]	0	,0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,763	4

NIVEL IDICADORES	DANZA				Σ
ITEMS	9	10	11	12	
1	3	2	2	2	9
2	3	3	2	2	10
3	3	2	1	2	8
4	2	1	2	2	7
5	3	3	3	3	12
6	1	3	3	3	10
7	3	1	1	1	6
8	3	3	3	3	12
9	2	2	1	3	8
10	1	1	1	1	4
SUMATORIA	24	21	19	22	
PROMEDIO	2.40	2.10	1.90	2.20	
VARIANZA	0.64	0.69	0.69	0.56	

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido[a]	0	,0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,744	4

NIVEL IDICADORES	TEATRO				Σ
ITEMS	13	14	15	16	
1	3	3	3	2	11
2	3	3	3	3	12
3	1	1	1	2	5
4	1	1	1	1	4
5	3	3	3	3	12
6	3	3	1	3	10
7	3	3	3	1	10
8	3	3	2	3	11
9	3	2	2	2	9
10	3	3	2	1	9
SUMATORIA	26	25	21	21	
PROMEDIO	2.60	2.50	2.10	2.10	
VARIANZA	0.64	0.65	0.69	0.69	

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido[a]	0	,0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,811	4

NIVEL IDICADORES	MÚSICA				Σ
ITEMS	17	18	19	20	
1	2	2	3	2	9
2	1	1	2	3	7
3	1	2	3	2	8
4	2	2	2	1	7
5	3	3	3	3	12
6	3	3	3	3	12
7	1	2	1	1	5
8	3	3	3	2	11
9	1	3	2	3	9
10	1	1	2	3	7
SUMATORIA	18	22	24	23	
PROMEDIO	1.80	2.20	2.40	2.30	
VARIANZA	0.76	0.56	0.44	0.61	

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido[a]	0	,0
	Total	10	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,703	4

ANEXO 6

CONSTANCIA DE INVESTIGACIÓN

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE UCAYALI
UGEL CORONEL PORTILLO
Institución Educativa Inicial N° 423
"VIRGEN MARÍA"
R.D.R. N° 0596-93-DREU



"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANIA NACIONAL"

CONSTANCIA DE INVESTIGACIÓN

LA DIRECTORA (E) DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 423" VIRGEN MARÍA" QUE SUSCRIBE HACE CONSTAR QUE:

FIORELLA ADRIANA DEL AGUILA RUIZ

MARJORI MILEYDI FASABI TAPULLIMA

ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALY DE LA ESPECIALIDAD EDUCACIÓN INICIAL HAN REALIZADO LA PARTE PRACTICA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN TITULADO: **"EL JUEGO Y SU RELACIÓN CON LOS LENGUAJES DEL ARTE EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INCIAL N°423 VIRGEN MARIA YARINACOCHA-PUCALLPA-2021"**

DURANTE SU EJECUCIÓN DEMOSTRARON EFICIENCIA, RESPONSABILIDAD Y PUNTUALIDAD.

SE EXPIDE LA PRESENTE CONSTANCIA A SOLICITUD DE LAS INTERESADAS PARA LOS FINES QUE CONSIDERE PERTINENTES.

YARINACOCHA 23 DE JUNIO 2022



ANEXO 7

PANEL FOTOGRÁFICO



APLICANDO LA FICHA DE REGISTRO







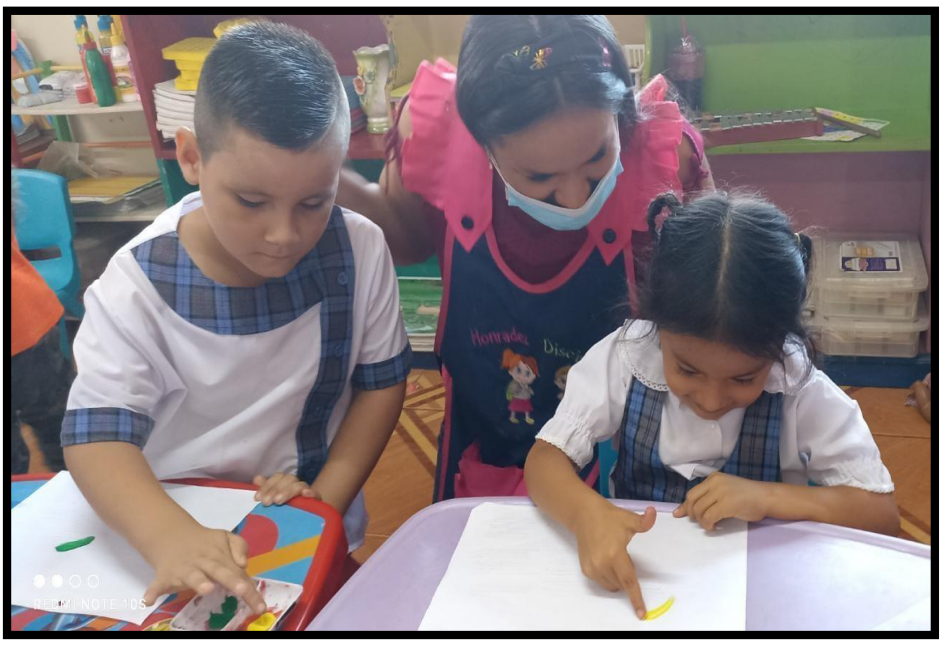




NIÑOS PINTANDO



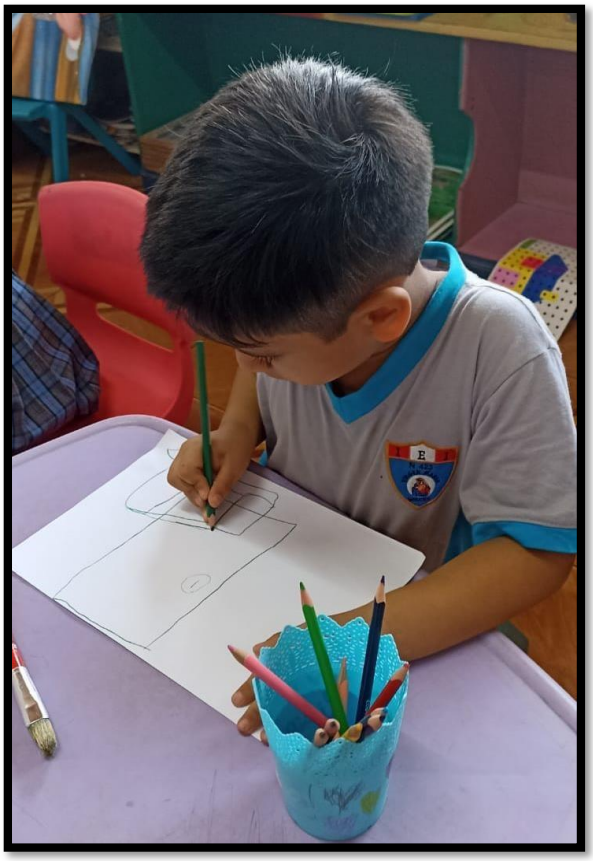




NIÑOS DIBUJANDO







NIÑOS DRAMATIZANDO







NIÑOS CON INSTRUMENTOS MUSICALES





NIÑOS BAILANDO



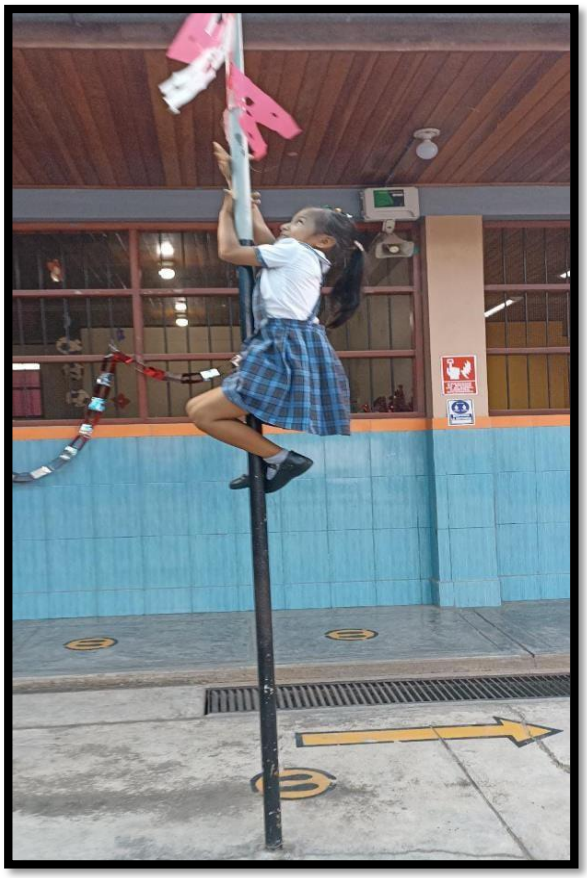


NIÑOS EN PSICOMOTRICIDAD










REDMI NOTE 10S


FAMILY
PLAY

NIÑOS JUGANDO EN LOS SECTORES






MI DULCE

