

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI**

**FACULTAD DE HUMANIDADES
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR LA
CONCIENCIA FONOLÓGICA DE LOS ESTUDIANTES
DE 5 AÑOS, PIURA, 2020.**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN**

AUTORA

Br. Navarro Ramos, Merlessy Astrid

ASESOR

Mg. Velásquez Cueva, Héctor Israel

LINEA DE INVESTIGACION

Educación y Responsabilidad Social

PIURA – PERÚ

2023

INFORME DE SIMILITUD.

sddf

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

3%

2

Submitted to Universidad Catolica de Trujillo

Trabajo del estudiante

3%

3

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

Submitted to Universidad Catolica Los
Angeles de Chimbote

Trabajo del estudiante

1%

5

docplayer.es

Fuente de Internet

1%

6

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

1%

7

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

8

repositorio.ucss.edu.pe

Fuente de Internet

1%

Autoridades universitarias

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dr. Miranda Diaz Luis Orlando

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Vicerrectora Académica

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Decana de la Facultad de Humanidades

Dr. Espinoza Polo Francisco Alejandro

Vicerrector Académico (e) de Investigación

Dra. Reategui Marín Teresa Sofía

Secretaria General

Conformidad del asesor

Yo, Mgtr. Velásquez Cueva, Héctor Israel, con DNI 70112728 como asesor del trabajo de investigación: JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS, PIURA, 2020, desarrollada por la alumna Merlessy Astrid, Navarro Ramos, con D.N.I. N° 47178002, egresada del Programa de Titulación en Educación Inicial, considero que dicho trabajo de titulación reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y corresponden con las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de titulación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizó la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por la comisión de la clasificación designado por el Decano de la Facultad de Humanidades



.....
Velásquez Cueva, Héctor Israel.

ASESOR

Dedicatoria

A Dios, por darme la vida, salud, sabiduría, darme la oportunidad de cumplir con esta meta y así poder finalizar esta etapa profesional

A mis padres, porque en todo momento siempre me han brindado su apoyo moral y me han impulsado a seguir estudiando para poder llegar a cumplir una de mis metas, ser una profesional.

A mi esposo e hijos, por ser el motivo en el cual día a día me impulsaron a continuar y llegar hasta donde ahora estoy.

Navarro Ramos, Merlessy Astrid.

Agradecimiento

Gracias a la UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO “BENEDICTO XVI”, por brindarme la oportunidad de culminar esta etapa de estudios y de brindarme las herramientas y conocimientos necesarios para cumplir esta meta

Gracias a la I.E.P PRÍNCIPE DE PAZ, EXPOLVORINES, PIURA, por brindarme la oportunidad de aplicar este estudio, dándome las facilidades para llegar a este logro

Sé que el camino no ha sido nada fácil. Sé que fueron muchas las madrugadas y días sin dormir, pero también sé que todo ha valido la pena.

Navarro Ramos, Merlessy Astrid.

Declaratoria de autenticidad

Yo; Merlessy Astrid Navarro Ramos con DNI 47178002, egresada del Programa de Titulación por Convalidación en Educación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que el presente trabajo de investigación ha tenido en cuenta todos los procedimientos tanto administrativos como académicos exigidos por la Escuela de Pregrado de la Universidad Católica de Trujillo para la respectiva elaboración así como para la sustentación de la tesis titulada: “JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS, PIURA, 2020.”, la que presenta un total de 123 páginas, en las que se aprecia 12 tablas además de 4 figuras, adicionando además un total de 45 páginas que corresponden a los apéndices.

Dejo constancia sobre la autenticidad y originalidad del presente trabajo de investigación y declaro juramento teniendo en cuenta los preceptos éticos, manifestando que el contenido de este presente documento corresponde exclusivamente a mi autoría respecto a la diagramación, redacción y organización. Además, garantizo que todos los fundamentos teóricos han tenido en cuenta el referencial bibliográfico, por lo que hemos asumido un mínimo porcentaje de omisión involuntaria relacionada a las determinadas citas de autores, de las cuales son nuestra respectiva responsabilidad. Así mismo se declara el porcentaje de similitud o coincidencia es de 20 % ,el cual es un porcentaje permitido por la Universidad Católica de Trujillo.

Navarro Ramos, Merlessy Astrid.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Astrid', is written over a light gray rectangular background.

DNI 47178002

Índice de contenidos

PORTADA	¡Error! Marcador no definido.
PÁGINAS PRELIMINARES	
Visto bueno del jurado.....	¡Error! Marcador no definido.
Página de autoridades	¡Error! Marcador no definido.
Página de conformidad del asesor	¡Error! Marcador no definido.
Dedicatoria	¡Error! Marcador no definido.
Agradecimiento	¡Error! Marcador no definido.
Declaratoria de autenticidad	¡Error! Marcador no definido.
Índice de contenidos	¡Error! Marcador no definido.
Índice de tablas	¡Error! Marcador no definido.
Índice de figuras	¡Error! Marcador no definido.
RESUMEN.....	¡Error! Marcador no definido.
ABSTRACT	¡Error! Marcador no definido.
Capítulo I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
1.1 Planteamiento del problema.....	¡Error! Marcador no definido.
1.2 Formulación del problema.	¡Error! Marcador no definido.
1.2.1 Problema general	¡Error! Marcador no definido.
1.2.2 Problemas específicos.....	¡Error! Marcador no definido.
1.3 Formulación de objetivos.....	¡Error! Marcador no definido.
1.3.1. Objetivo general.	¡Error! Marcador no definido.
1.3.2. Objetivos específicos.....	¡Error! Marcador no definido.
1.4 Justificación de la investigación.	¡Error! Marcador no definido.
Capítulo II: MARCO TEÓRICO.....	¡Error! Marcador no definido.
2.1. Antecedentes de la investigación.	¡Error! Marcador no definido.
2.2. Bases Teórico Científicas.	¡Error! Marcador no definido.
2.3 . Definición de términos básicos.....	¡Error! Marcador no definido.

2.4 Formulación de hipótesis	¡Error! Marcador no definido.
2.4.1 Hipótesis general	¡Error! Marcador no definido.
2.4.2 Hipótesis específicas	¡Error! Marcador no definido.
2.5 Operacionalización de variables	¡Error! Marcador no definido.
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....	¡Error! Marcador no definido.
3.1. Tipo de investigación.....	¡Error! Marcador no definido.
3.2 Método de investigación	¡Error! Marcador no definido.
3.3 Diseño de investigación	¡Error! Marcador no definido.
3.4. Población, muestra y muestreo	¡Error! Marcador no definido.
3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	¡Error! Marcador no definido.
3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	¡Error! Marcador no definido.
3.7. Ética investigativa.....	¡Error! Marcador no definido.
Capítulo IV: RESULTADOS	¡Error! Marcador no definido.
4.1 Presentación y análisis de resultados.....	¡Error! Marcador no definido.
4.2 Prueba de hipótesis	¡Error! Marcador no definido.
4.3. Discusión de resultados.....	¡Error! Marcador no definido.
Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS	¡Error! Marcador no definido.
5.1 Conclusiones	¡Error! Marcador no definido.
5.2 Sugerencias	¡Error! Marcador no definido.
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	¡Error! Marcador no definido.
ANEXOS Y/O APENDICES	
Anexo 1: Instrumento de medición.	
Anexo 2: Ficha técnica.	
Anexo 3: Validez y fiabilidad de instrumentos	
Anexo 4: Presentación a juicio de expertos.	
Anexo 5: Base de datos pre test y post test.	
Anexo 6: Matriz de consistencia.	

Anexo 7: Constancia para aplicación de instrumentos

Anexo 8: Consentimiento informado.

Anexo 9: Sesiones de aprendizaje.

Índice de tablas

<i>Tabla 1</i> Distribución de la población.....	46
<i>Tabla 2</i> Distribución de la muestra	46
<i>Tabla 3</i> Resultados por niveles pre y post test-Segmentación silábica.....	50
<i>Tabla 4</i> Resultados por niveles pre y post test-Segmentación fonémica.....	51
<i>Tabla 5</i> Resultados por niveles pre y post test-Segmentación léxica.....	52
<i>Tabla 6</i> Resultados de la comparación pre y post test-Conciencia fonológica.....	53
<i>Tabla 7</i> Resultados de la contrastación de la variable-conciencia fonológica	54
<i>Tabla 8</i> Prueba de normalidad de la variable de la conciencia fonológica.....	55
<i>Tabla 9</i> Prueba de normalidad -Segmentación silábica.....	56
<i>Tabla 10</i> Prueba de normalidad -Segmentación fonémica.....	57
<i>Tabla 11</i> Prueba de normalidad -Segmentación léxica.....	58
<i>Tabla 12</i> Análisis de fiabilidad de alfa de Crombach.....	62

Índice de figuras

<i>Figura 1.</i> Representación porcentual-Segmentación silábica.....	50
<i>Figura 2.</i> Representación porcentual-Segmentación fonémica.....	51
<i>Figura 3.</i> Representación porcentual-Segmentación léxica.....	52
<i>Figura 1.</i> Representación porcentual-Variable conciencia fonológica.....	53

RESUMEN

Este estudio tuvo como objetivo, determinar de qué manera los juegos verbales mejoran el desarrollo de la conciencia fonológica de los estudiantes de 5 años, Piura, 2020. El tipo de investigación corresponde al tipo aplicada, bajo un enfoque cuantitativo, y un diseño preexperimental. La población de estudio fue 84 estudiantes entre 3, 4 y 5 años del nivel inicial, y se optó por una muestra de 30 alumnos de 5 años nivel inicial. La técnica aplicada fue la observación directa, para la variable correspondiente a la conciencia fonológica, tomándose en cuenta las dimensiones: Segmentación silábica, fonémica y léxica. Así mismo el instrumento considerado fue la lista de cotejo con un pre y post test, el cual permitió recolectar los datos, según los ítems planteados, logrando así evidenciar y evaluar el nivel de logro en que los estudiantes se encontraban y lo que lograron alcanzar. Para el análisis estadístico que se utilizó para la contratación de las hipótesis fue la prueba no paramétrica de rangos de Wilcoxon. En conclusión, los resultados rescatados permitieron determinar que los juegos verbales si mejoran el desarrollo de la conciencia fonológica de los estudiantes de 5 años.

Palabras claves: conciencia fonológica, segmentación silábica, segmentación fonémica, segmentación léxica.

ABSTRACT

The objective of this study was to determine how verbal games improve the development of phonological awareness of 5-year-old students, Piura, 2020. The type of research corresponds to the applied type, under a quantitative approach, and a pre-experimental design. The study population was 84 students between 3, 4 and 5 years of the initial level, and a sample of 30 students of 5 years of initial level was chosen. The technique applied was direct observation, for the variable corresponding to phonological awareness, taking into account the dimensions: syllabic, phonemic and lexical segmentation. Likewise, the instrument considered was the checklist with a pre and post test, which allowed data collection, according to the items raised, thus being able to demonstrate and evaluate the level of achievement in which the students were and what they managed to achieve. For the statistical analysis that was used to contract the hypotheses was the non-parametric Wilcoxon rank test. In conclusion, the rescued results allowed us to determine that of verbal games does improve the development of phonological awareness in 5-year-old students.

Keywords: phonological awareness, syllabic segmentation, phonemic segmentation, lexical segmentation.

Capítulo I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema.

Actualmente, se tiene entendido que, aproximadamente un 30% de los niños en edades tempranas evidencian una serie de problemas en el aprendizaje en el progreso de su conciencia fonológica, dichas dificultades se dan a notar cuando los niños tienen dificultad de expresión y comprensión de las unidades del lenguaje hablado tales como; se les hace complicado identificar sonidos que producen las letras, distinguir fonemas ,reconocer los golpes de voz, segmentar palabras, identificar las similitudes en las sílabas tanto iniciales como finales, entre otras, sabiendo que dichas actividades forman el proceso del inicio a la lectoescritura, razón por la cual existen una gran cantidad de niños que en edades posteriores se les dificulta aprender a leer, incluso algunos no logran entender lo que leen. (Lonigan y Shana-han, 2010)

Por otro lado, diversas investigaciones manifiestan una serie de problemas en las habilidades lingüísticas dentro del proceso de aprendizaje. Entre estos datos encontramos a niños de una escuela en España, entre sus hallazgos se identificó que, con respecto al aprendizaje lector, aproximadamente un 18% de los niños muestreados, tenían deficiencias en las habilidades lingüísticas, esto se debió a la carencia de estrategias oportunas que mejoren el proceso lector. (De la Calle, Ana María, y Aguilar, Manuel, y Navarro, José Ignacio 2016).

Además, en una escuela de Colombia, se analizó que un 52% de una muestra demostró carencias en el proceso de la lectura, resaltándose una gran carencia en el reconocimiento y uso de los fonemas, sílabas, y conseguir formar nuevas palabras. (De los Reyes et al., 2008).

Al mismo tiempo según un estudio de una escuela en Chile, un porcentaje del 23,9% de los niños participantes como muestra, evidenciaron un desarrollo fonológico mínimo, razón por la cual se manifestó que era necesario iniciar con nuevos métodos, con una enseñanza más practica sobre la lectura y habilidad lingüística, estos datos evidenciaron que se necesitaba una pronta intervención educativa con el fin de mejorar los hallazgos. (Muñoz, 2002)

Así pues, recordando los últimos hallazgos que arroja la evaluación (Pisa, 2018), el Perú se ubica en uno de los puestos inferiores llegando a obtener el lugar 64 de 77 países que participaron de dicha prueba, en lo que respecta áreas como lectura, matemática y ciencia, a pesar de que, habido una mínima mejora, aún no es suficiente. Aunque apene decirlo, el Perú aún se encuentra por debajo de otros países, por lo que el Ministerio de educación en nuestro País, tomó la decisión de plantear mejoras en el proceso educativo, no obstante, diversos especialistas en este ámbito sugirieron que una de las exigencias planteadas deba ser que las instituciones empleen un sistema más actualizado e innovador, de acorde al contexto en el que nos encontramos, dando solución a las diversas carencias que muestran los estudiantes. Para ello se consideró que se debe mejorar y fortalecer desde los primeros niveles en la educación, partiendo en el nivel de educación inicial. (Piñas 2020)

Por otro lado antes de la restricción, a causa de la Covid 19, el sistema educativo en Perú ya tenía brechas en lo que refiere al uso de recursos tecnológicos, al igual como la falta de asesoramiento por parte de muchos docentes para emplear estrategias innovadoras, siendo los alumnos del nivel inicial los más afectados, ya que es en los primeros años es en donde se adquirieren habilidades, destrezas y competencias, que serán base en su aprendizaje futuro, pero con el tema del confinamiento y virtualidad se tuvo que adaptar su aprendizaje a una modalidad distinta, completamente nueva, esta alternativa de aprender limitó el uso de los sentidos del tacto, olfato y sensación, que aportan en el desarrollo de habilidades lingüísticas y cognitivas. Minedu (2020) propuso que la educación debería continuar, pero ahora a distancia, razón por la cual, según la Resolución Ministerial N° 160-2020-MINEDU. Se consideró implementar una estrategia llamada "Aprendo en casa", la cual es una plataforma educativa, que puede ser usada por televisión, radio o web, contiene experiencias de aprendizaje, recursos educativos, audios, videos y otros soportes disponibles para cada de grado,

Según la realidad constatada MINEDU , en la “Programación Curricular de Educación del nivel Inicial”, manifiesta que aún existe una necesidad de mejorar, puesto que lamentablemente nos encontramos con muchos años de atraso en la educación a diferencia de otros países. Ante esta problemática nace la importancia de saber sobre cómo actuar frente a estas deficiencias y poder cambiar aquella realidad. Sabiendo que los niños desde casa tienen un conocimiento previo en lo respecta a la lectura, escritura, lenguaje, por lo

que es recomendable instruir, fortalecer y estimular dichos aprendizajes con el uso de estrategias o recursos educativos que mejoren su aprendizaje. Minedu (2020)

Seguidamente de lo mencionado se pone en manifiesto que el término de conciencia fonológica debe ser entendido como una habilidad que el niño logra adquirir y fortalecer desde edades tempranas, dentro de las capacidades que promueve encontramos el entender y discriminar los sonidos, pensar sobre los sonidos que producen los fonemas, crear frases con lógica, por otro lado, promueve el desarrollo de las distintas formas del lenguaje ya sea oral o escrito. (Bravo, 2004)

Condemarín señaló que los niños demuestran su alegría, entusiasmo, juegan, se divierten, se desenvuelven y aprenden, cuando son parte de un ambiente placentero, cuando se sienten motivados. Razón por la cual se debe fomentar actividades que involucren el juego, ya que este forma parte de su desarrollo. Por lo general el niño que no realiza actividades de juego es un niño enfermo, retraído, es un niño incapaz de aprender y experimentar por sí mismo, ya que no se desarrolla unánime, no se expresa por sí mismo. Para este autor el juego debe vivirse día a día, como parte integral del progreso de los niños, dentro de la escuela se debe priorizar el uso de estrategias llamativas y agradables, como los juegos, ya que un niño que aprende en un entorno estimulante se desarrollará con éxito. (2003, p. 93).

Tomando como referencia los aspectos ya antes mencionados, se espera que con este estudio poder “Determinar de qué manera los juegos verbales mejoran la conciencia fonológica en los niños de 5 años”, y a su vez aportar para otros estudios que guarden relación con el tema de investigación. Para finalizar es importante enfatizar que la falta de estímulos o estrategias en la conciencia fonológica, hacen que los niños lleguen a leer, pero muchos no llegan a comprender lo que leen, es allí donde parte la inquietud de cómo lograr que esta habilidad de la conciencia fonológica puede mejorar, y para eso se consideró optar la estrategia referente a la aplicación de juegos verbales, los cuales incluyen adivinanzas rimas y trabalenguas con el fin de mejorar la problemática previamente identificada.

1.2 Formulación del problema.

1.2.1 Problema general

“¿De qué manera los juegos verbales mejoran el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 años, Piura,2020?”

1.2.2 Problemas específicos.

¿En qué medida los juegos verbales mejoran la segmentación silábica en los estudiantes de 5 años, Piura,2020?

¿En qué medida los juegos verbales mejoran la segmentación fonética en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020?

¿En qué medida los juegos verbales mejoran la segmentación léxica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020?

1.3 Formulación de objetivos.

1.3.1. Objetivo general.

“Determinar de qué manera los juegos verbales mejoran el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 años, Piura, 2020.”

1.3.2. Objetivos específicos.

“Determinar en qué medida los juegos verbales mejoran la segmentación silábica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020.”

“Determinar en qué medida los juegos verbales mejoran la segmentación fonética en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020.”

“Determinar en qué medida los juegos verbales mejoran la segmentación léxica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020.”

1.4 Justificación de la investigación.

En el aspecto pedagógico:

Tomando como referencia el avance de la educación en la actualidad, las diversas necesidades o precariedades en el ámbito educativo, la falta de estrategias en el desarrollo de los aprendizajes y sobre todo después de evidenciar la carencia en lo que respecta los inicios a la lectoescritura, se hace necesario e indispensable fortalecer esta habilidad fonológica en los niños, puesto que en este estudio se logró observar que los estudiantes muestreados, tenían diferentes carencias en lo que respecta reconocer ciertos fonemas, fijar relaciones entre los sonidos de producen las palabras, ya sean iniciales o finales, y sobre todo lograr que comprendan lo que leen.

Es por ello que el estudio se basó en la “mejora de la conciencia fonológica” con ayuda de la estrategia de los juegos verbales, ya que esta estrategia no solo llama la atención de los niños ;sino que el uso de estos juegos favorece significativamente diversas habilidades en los niños, es por ello que para la aplicación de estas actividades se consideraron los juegos de adivinanzas, rimas y trabalenguas los cuales se dividieron en 9 sesiones orientadas en fortalecer los 3 niveles de la variable de la conciencia fonológica. Por otro lado, se espera que, con este estudio se logre promover estrategias que integren este tipo de actividades didácticas (Juegos verbales) dentro de los aprendizajes que se impartan en el aula.

En el aspecto teórico:

Este estudio se fundamenta en las concepciones de Vygotsky quien planteó la teoría que da la facultad de construir los aprendizajes, dicha teoría la relaciona con los conocimientos que posee la persona o lo que ha aprendido, pero que posteriormente se va perfeccionando a esto se le conoce como los saberes previos, pero para que se vaya construyendo un nuevo aprendizaje es necesario un ambiente estimulante, estrategias propicias que permitan y den la facilidad de consolidar los nuevos conocimientos. (Vygotsky, 1924)

Por otro lado, al mencionar la conciencia fonológica, nos referimos a aquella capacidad que posee el niño, que le permiten distinguir, diferenciar el sonido que producen las palabras, las cuales a su vez están formadas tanto como por sílabas como por fonemas. (Gómez, Valero, Buades y Pérez 1995). Así mismo los niños al iniciar la etapa escolar poseen previamente ya unos conocimientos fonológicos o más conocidos como el almacén fonológico, que aporta como fundamento para que luego puedan adquirir y llegar perfeccionar el desarrollo de la lectoescritura, evitando así que muchos niños se les haga mucho más complicado aprender a leer y entender lo que lee. (Owens,2003)

En el aspecto metodológico:

La ejecución de este estudio se dirigió en constatar en qué medida el aplicar la estrategia de intervención en este caso los juegos verbales, se logró fortalecer el desarrollo de las capacidades fonológicas ya que no solo la estrategia que se consideró es llamativa o permite pasar un momento ameno y divertido, sino que brinda una serie de beneficios que posibilita mejorar las bases previas a la lectoescritura o también vistas como destrezas fonológicas. Razón por la cual se tomó en cuenta un diseño preexperimental, comparándose un grupo con medidas pretest y post test, en donde participaron treinta niños del aula de 5 años. Los resultados alcanzados fueron positivos, es por ello que quedó comprobado que verdaderamente la aplicación de estos juegos verbales mejoró la conciencia fonológica.

Considerándose que en esta institución, desde un principio los estudiantes muestreados evidenciaron ciertas dificultades con respecto a las habilidades fonológicas, tales como separación de sílabas, identificar fonemas, agregar y quitar sílabas y formas palabras con sentido común, entre otros, razón por lo cual se optó por emplear un programa de juegos verbales, puestos que estos son un conjunto de actividades lúdicas o actividades agradables y sobre todo divertidas que se puedan emplear dentro de la enseñanza- aprendizaje ,bajo la intención de fortalecer el lenguaje ya sea de forma oral o escrito y entre otras habilidades necesarias en el desarrollo de los niños entre las cuales destaca la conciencia fonológica como una destreza que el niño adquiere y que necesita ser estimulada.

En el aspecto social:

El estudio fue beneficioso tanto para la institución como a las familias de los estudiantes participantes, puesto que, con la ayuda de estos juegos verbales, se fomentó la participación, interacción, la construcción de aprendizajes significativos, y sobre todo se plantearon y ejecutaron actividades donde los participantes disfrutaron al participar de cada actividad, logrando desenvolverse, así mismo los padres de familia tuvieron un rol importante, porque estuvieron acompañando y reforzando cada logro.

Esta investigación permitió observar y explicar los resultados que se dieron al principio y al final de la utilización del programa, con el fin de corroborar cómo se da la mejora de esta conciencia fonológica. Por lo tanto, este presente trabajo puede servir de mucha ayuda para otras investigaciones y para los centros educativos del nivel inicial que deseen adaptar uso de estrategias en beneficio al desarrollo de los niños tales como los juegos verbales

La observación directa, fue la técnica que se empleó y el instrumento que se creó conveniente fue la lista de cotejo, este instrumento fue adaptado según las destrezas que se deben alcanzar los estudiantes propios de su edad, además dicho instrumento fue avalado bajo el juicio de 3 expertos en el ámbito educativo, quienes reafirmaron su aprobación para que pueda ser empleado en el estudio, en la cual puso en evidencia el desenvolvimiento de los estudiantes sobre actividades propuestas. Finalmente, al concluir el estudio los resultados evidenciaron que verdaderamente la aplicación de estos juegos verbales sí mejoró de manera significativa el desarrollo de su conciencia fonológica.

Capítulo II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.

Para la planificación y ejecución de este estudio se ha considerado la búsqueda y el análisis de diversos estudios, los cuales guardaban relación con lo que respecta a las dos variables de estudio, hablamos de la conciencia fonológica y los juegos verbales. Para esta recolección, se tomó en cuenta, realizar la indagación en diferentes bibliotecas y repositorios, artículos de revistas, dentro de las investigaciones que más destacan encontramos las siguientes:

Experiencias del ámbito internacional.

Porta et. al (2021) en su estudio evaluó cuáles son los efectos de una correcta intervención en conciencia fonológica, en base al nivel lector en estudiantes hispanohablantes del primer grado, bajo un contexto de vulnerabilidad en Argentina. La intervención duró 3 meses con 34 lecciones. Empleándose un diseño preexperimental de tipo pre y post test. Teniendo como resultado que la estrategia planteada dio resultados muy positivos sobre la mejora en las destrezas fonológicas, permitiendo mejorar áreas como el conocimiento del nombre, sonido que producen las letras, leer palabras sencillas, mejorar la escritura y reforzar la destreza de la comprensión lectora, entre otros. Se concluyó afirmando que una intervención sistemática y oportuna en conciencia fonológica da como resultado un impacto positivo sobre la conciencia fonológica la cual es la base fundamental para una lecto-escritura.

Gonzales (2020), su estudio se basó en analizar cómo se daba el desenvolvimiento de las habilidades fonológicas en el aprendizaje lector que presentaban los alumnos de primer grado en una institución en Colombia, razón por la cual el autor propuso poder determinar cómo llegar a estimular la conciencia fonológica, la cual es el cimiento en el inicio de la lectura y escritura. La metodología estuvo enfocada en el paradigma cualitativo, diseño preexperimental, considerando conveniente emplear una prueba en base a un diagnóstico, así como una prueba intermedia y por último una prueba final, así mismo vio necesario usar talleres enfocados al refuerzo de estas destrezas fonológicas, consideró tomar

como muestra a 25 participantes los cuales fueron elegidos por afinidad. Se concluyó afirmándose que sí existe una repercusión positiva contundente en el aprendizaje lector, al fortalecer la conciencia fonológica, puesto que los participantes que fueron vistos como sujetos de estudio superaron los déficits que tenían en lectura y desarrollaron habilidades metalingüísticas que contribuyeron a un desempeño exitoso, lo que impide un error de lectura.

Carrasco (2020), en su investigación tuvo por intención demostrar el efecto positivo de un programa en base a la conciencia fonológica en los alumnos de primero y segundo básico, de una institución educativa en Chile. Aplicó la estrategia en base a un programa de Conciencia Fonológica (CF) y contrastó su efecto después de su ejecución, mediante la “Prueba de Evaluación de Conocimiento Fonológico” bajo las siglas de (PECO). La metodología consistió en usar dicha evaluación como pre y post test, en donde se constató si el programa fue óptimo o no, este programa se dividió en 15 sesiones en la que fueron partícipes 10 estudiantes como muestra, bajo un enfoque cuantitativo, puesto que se consideró examinar argumentos reales, las cuales respaldan la fiabilidad de un programa de intervención. Así mismo la investigación se consideró Preexperimental, con una muestra por conveniencia de un grupo único. Como resultados quedó demostrado los efectos positivos después del programa de intervención con mejoras de 60% de un nivel alto. Se concluye reafirmando que sí se pudo reforzar las capacidades de conciencia fonológica en los participantes del estudio.

Vargas (2018), su estudio estuvo orientado en un taller con actividades musicales, rima y aliteración con el fin de lograr estimular la conciencia fonológica en estudiantes de preescolar, de Morelos, Cuernavaca- México. Para ello se propuso como objetivo determinar si la intervención propuesta lograba fortalecer las destrezas fonológicas, se tomó en cuenta un diseño cuasi experimental, con una prueba al inicio y otra al final, además dentro de este estudio se seleccionaron dos grupos de forma intencional. Para el grupo experimental se trabajó con una programación de 16 actividades y para el siguiente grupo control se empleó sesiones con actividades enfocadas a la rima y aliteración, para ambos grupos se recogieron los datos según la “Evaluación Neuropsicológica Infantil (ENI)”, de este instrumento se evaluó tareas tales como: reconocimiento fonémico, conocer cuántas sílabas posee una palabra, y reconocer los sonidos que producen las palabras. Después del programa de intervención se realizó el post test y se pasó por el análisis de datos estadísticos. Se concluyó

el estudio afirmando que los preescolares de ambos grupos participantes el taller de intervención si estimularon de manera favorable sus habilidades fonológicas

Experiencias del ámbito nacional.

Acuña.G (2021) en su estudio planteó un programa enfocado en juegos verbales el cual título “Ludofono”, con la intención de propiciar el desenvolvimiento de las destrezas fonológicas en niños del aula de cinco años de una escuela en la ciudad de Chiclayo-Perú. Se empleó un método bajo la línea no experimental, con un diseño descriptivo-propositivo, con 66 estudiantes como muestra, los cuales fueron elegidos de forma intencionada a través del muestreo no probabilístico a quienes se les aplicó la prueba de conciencia fonológica; demostrándose que el 77% mostró un nivel inferior en la mejora de esta habilidad, ubicándose en una categoría de desempeño muy bajo. En conclusión, se puso en manifiesto que era necesario aplicar el programa con actividades usándose juegos verbales tales como adivinanza, aliteraciones, trabalenguas y rimas, ya que estas actividades contribuyen a la estimulación de esta habilidad fonológica.

Espinoza y Parra (2019), dentro del estudio los autores optaron por realizar un programa el cual titularon “Chiquifono”, tomando como objeto de estudio fortalecer las destrezas fonológicas en los alumnos de primer grado de primaria de una institución en Huancayo, Perú, debido a las dificultades observadas tanto para leer como para escribir, para ello se empleó una metodología orientada al tipo aplicada, bajo un nivel experimental, y un diseño cuasi experimental, con una participación de 37 estudiantes considerados como muestra, por otro lado se empleó como instrumento la “Prueba de Segmentación Lingüística (PSL)” con el fin de constatar el desenvolvimiento de cada participante. Para el estudio se empleó la prueba no paramétrica de Wilcoxon tanto para el pretest como para el post test, alcanzando un nivel de significancia (α) de 0,05, lo cual se confirmó la hipótesis planteada, afirmándose que el Programa propuesto si mejoró de manera significativa la conciencia fonológica.

Chávez (2018), ejecutó su estudio en base a juegos de movimiento con la intención de favorecer la conciencia fonológica en los estudiantes de cuatro años nivel inicial en una escuela en Cusco-Perú, el estudio se basó en el método cuantitativo, tipo aplicativo-descriptivo, con un diseño experimental, en donde participaron 36 niños para una muestra

experimental, y 36 estudiantes para una muestra control, así mismo se empleó como técnica la observación de forma directa, y a su vez usó una lista de cotejo como instrumento. para recoger los datos, dicha prueba constó con 16 ítems, con una fiabilidad estadística = 0,850. Los hallazgos para el pretest demostraron que el 80.6% se ubicaban en un grado, al cual se le llamó en inicio, posteriormente según el post test el 75 % pudo alcanzar el grado de logro previsto. Se concluyó afirmándose que el uso de juegos de movimientos si logró desarrollar sus capacidades fonológicas de los estudiantes muestreados.

Paytanmala (2018), el estudio estuvo basado en una intervención a través de juegos didácticos, dicho programa llevó el nombre de “LEXSIFONITO”, la cual fue una herramienta para el progreso de las capacidades fonológicas en alumnos de cinco años de una escuela en la ciudad de Huancayo, Perú. Para ello se consideró una metodología de tipo aplicativa, con un nivel tecnológico y un diseño preexperimental, para la muestra se consideró 27 niños cinco años, con ayuda de la observación directa como técnica y una “Prueba de segmentación lingüística , bajo las siglas (PSL)” como instrumento que permita recoger los hallazgos tanto para el pretest como post test, quedó constatado que los porcentajes de logro de la evaluación de salida fue mayor que el de la evaluación de entrada. Razón por la cual se concluyó que el emplear estos juegos didácticos, sí arrojaron un efecto positivo para los estudiantes.

Orcon (2018) su estudio estuvo orientado en analizar cómo es que beneficia el adecuar un programa enfocado en canciones infantiles para lograr propiciar las habilidades de la toma de la conciencia fonológica en estudiantes de cinco años en la ciudad de Arequipa, Perú, dicho estudio estuvo basado en un enfoque cuantitativo, tipo experimental, y diseño preexperimental, así mismo se empleó una evaluación de entrada y una de salida, en donde se determinó cuál era el grado de mejora de las habilidades fonológicas al empezar y finalizar el programa. Se concluyó que previamente a la aplicación del programa , un porcentaje del 96% se consolidó en un nivel deficiente, a diferencia de un 4% que alcanzó un nivel regular, así mismo luego de la intervención, se demostró que los participantes mejoraron considerablemente llegando a un 96% y un porcentaje mínimo de 4% se quedó en un nivel regular, estos resultados indicaron la eficiencia del uso de canciones infantiles.

Experiencias del ámbito local

Silva (2017), su investigación estuvo enfocada en la realización de un programa, usándose como estrategia los juegos verbales, dicho programa fue denominado “Mi pequeño orador” el cual tuvo como finalidad demostrar cómo las actividades con juegos verbales favorecen la forma de expresarse en los estudiantes de cuatro años de una escuela de Morropón, Piura, su estudio estuvo bajo el enfoque cuantitativo, diseño preexperimental, dicho programa fue dividido en 12 sesiones usándose distintos juegos verbales los cuales estuvieron relacionados en mejorar las capacidades de la expresión oral. Así mismo culminada la intervención se evaluó con la prueba de salida, en el que se evidenció una mejora considerable, logrando llegar a un 75 y 80 %, en el nivel logrado, este progreso se debió a la intervención oportuna, permitiendo que los participantes crearán y expresaran de forma entendible frases sencillas, lograron entenderlas y reproduciéndolas con correcta vocalización y pronunciación adecuada.

2.2. Bases Teórico Científicas.

2.2.1 El juego y sus principales aportes.

Fundamento pedagógico

Según este aspecto pedagógico encontramos los aportes de los siguientes investigadores, entre los que destacan tenemos:

Froebel (2003) pedagogo alemán manifiesta argumentó claramente que la educación humana debe consolidarse en actividades de juego como una manifestación de expresión para el ser humano, afirmándose que, a través de esta actividad, los niños progresan porque es expresión espontánea e independientemente, es la voz íntima del juego.

Asimismo, este autor demuestra que emplear actividades usando juegos es una oportunidad fehaciente que favorece el desarrollo y evolución del ser, a través del juego se experimenta la alegría, el autocontrol, el gusto y la ecuanimidad con el individuo y con el resto. Además, dice que el juego está encarnado en el hombre durante toda la existencia de, el juego es la estimulación de la vida. (p.127)

b) Fundamento Psicológico.

Algunos psicólogos famosos que contribuyeron en el ámbito educativo argumentan la relevancia de emplear los juegos en los procesos de aprendizaje, entre los cuales encontramos a: Bonilla (2016) quien expresó que las escuelas y los maestros tienen un rol importante en las experiencias lingüísticas de los niños, por lo tanto, las estrategias utilizadas deben tener efectos beneficiosos en los aspectos emocionales, cognitivos, emocionales y social (pág. 80)

Así mismo Piaget (1951) reafirmó que la acción de jugar es también vista como una manera en la que el niño asimila lo que sucede en su entorno y lo adapta en las actividades de juego. Y es que desde la infancia y a través del pensamiento activo y lúdico, los niños también emplean actividades de juego para reconciliar los eventos de la realidad con los patrones ya establecidos experimentando cosas nuevas con las que juegan, para descubrir diferentes formas de objetos o nuevos o diversas situaciones que son similares a conceptos familiares. Para Piaget el juego no es solo una herramienta atractiva sino puede ser vista como un fenómeno cuya importancia radica a medida que el niño adquiere habilidades intelectuales que le permiten comprender mejor su realidad que posteriormente puede convertirse en un aprendizaje. (p.115).

c) Fundamento Epistemológico.

Para Flinchum (1988), el juego les da a los niños la posibilidad de liberar la energía que han sido reprimidos, fomentando las habilidades de comunicación interpersonal y ayudándolos a encontrar un lugar en el mundo. “El juego no es un lujo, sino una necesidad” para todos los niños en crecimiento necesitan de juego como una acción natural, convirtiéndose en una acción necesaria para el desarrollo. Al jugar, el niño aprende a socializar e interactuar con los demás, planteando y resolviendo problemas propios de su edad. Los niños llegan a aprender mejor jugando, por lo que no se debe dejar de lado este tipo de actividades, sino más bien esta actividad debe convertirse en el foco principal de las experiencias o aprendizajes. (p.88)

Kraus, 1990) afirma que la acción de jugar es una actividad propia e innata del ser humano y de su desarrollo integral ya que permite estructurar sus personalidades, consolidar sus aprendizajes e interactuar con su entorno. Eso nos indica que el juego brinda a los

participantes la oportunidad de aplicar nuevos comportamientos a la vida cotidiana, adecuándose a su realidad. Por lo general el hombre busca el motivo para realizar actividad lúdica, ya que si el ser humano no está en interacción su desarrollo puede dificultar áreas como lo afectivo, cognitivo, expresivo, y conseguir disfrutar de experiencias personales. p.121)

Por otro lado, según los autores Viciano y Conde (2002), manifiestan que la acción de jugar es una herramienta poderosa y de gran alcance que permite expresarse y comunicarse. promoviendo también el desarrollo motor, y la capacidad de socialización e interacción beneficiosa. Es por ello por lo que, para estos autores la acción de jugar es una pieza elemental en el progreso de las potencialidades del niño.

2.2.2. Teorías basadas al juego.

a)Teoría del juego según Jean Piaget.

Piaget (1956), asegura que la actividad del juego es parte de una práctica universal, de manifestación de forma espontánea e indispensable en la inteligencia del niño, ya que representa una forma de asimilación de lo irreal a la realidad. Así pues, las habilidades sensoriales y motoras son aspectos relevantes del progreso personal, consolidándose como las condiciones para el inicio y desarrollo del juego. Para este autor el emplear y adecuar juegos a la vida cotidiana hace que los niños se sientan capaces de poder afianzar sus habilidades y ser ellos mismos quienes armen sus propios aprendizajes, es por ello que no se debe dejar de lado el juego, sino más bien debe adaptarse en el diario vivir.

b)Teoría del juego según Vigotsky.

Para Vygotsky el juego nació por necesidad, y es un elemento básico del desarrollo de un niño. Al mismo tiempo, la acción de jugar es vista como una actividad propia y espontánea del ser humano, con gran valor social, porque a través del juego los niños conocen sus límites y habilidades, así como las normas sociales. Esto significa que los niños tienen que usar su imaginación para jugar y a través del juego es más fácil integrar sus tareas escolares.

En definitiva, Vigotsky formula que esta acción del juego es una acción interactiva en la que, a través de la socialización con otros, se pueden fortalecer roles adicionales para ellos mismos. Este autor se interesa por el juego simbólico, dando evidencia cuando el niño usa objetos simples, los transforma, usando su creatividad e imaginación en otros objetos dándole una representación distinta, podemos tomar el ejemplo, cuando un niño utiliza la escoba como si se tratase de un caballo, el niño da vida a este objeto, despierta su imaginación y con la manipulación todo contribuye al poder simbólico del niño.

Vygotsky (1984), en su teoría sociocultural sostiene que: “El origen del juego está en las acciones espontáneas de personas pequeñas pero intencionales. Dirección social. Los juegos tienen un valor de socialización y son transmisores culturales a través de él, aprenden reglas y comportamientos. Del juego nació la necesidad de recrear el contacto con otras personas más allá de los instintos personales e impulsos internos.

c) Teoría del excedente energético de Herbert Spencer.

Spencer (1855) desarrolló su teoría llamada “Excedente energético”, basándose en el hecho de que, como resultado de la mejora social, los individuos acumulan grandes cantidades de energía que antes estaban reservadas para la supervivencia. Esta gran cantidad de energía sobrante debe liberarse durante actividades sin propósito inmediato para evitar el estrés en el cuerpo, razón por la cual, al emplear actividades de juegos, acompañado de actividades artísticas y estéticas, da como resultado que el ser humano libere tensiones, restableciendo el equilibrio interior.

2.2.3 Definición de Juegos verbales

(Condemarín,2009)este autor afirma que el término de juegos verbales se conceptualiza en actividades que favorecen el proceso verbal, ya que favorecen las habilidades lingüísticas, de la comprensión y expresión lectora, para que así el niño tenga un desenvolvimiento en los problemas que se les presentan, y también desarrolla la capacidad creadora, para obtener aprendizajes autónomos y significativos. Los juegos verbales son

herramientas creativas y pedagógicas, en la cual el niño experimenta sensaciones como los valores, virtudes, social, moral, etc. (p.76)

Los juegos verbales también conocidos como juegos de lenguaje tienen muchos beneficios para los profesores que los utilizan, pues gracias a esta estrategia los niños leen y comprenden y desarrollan y producen palabras. su fluidez al hablar, y por lo tanto su relación con quienes los rodean, e integrarse como parte de la sociedad.

Lo notable de los juegos verbales o juegos lingüísticos es que, al ser usados desarrollan, además de la conciencia fonológica, otras destrezas como la comprensión de mensajes, conciencia del rol del hablante con respecto a la realidad. A través de los juegos verbales, podrá integrarse con éxito a un grupo logrando entender los códigos del lenguaje y sus distintas formas de comunicación, si bien son actividades sencillas, no deja de ser relevante trabajar con juegos de lenguaje, pues el niño continúa paulatinamente la adquisición de vocabulario, desarrolla la memoria y la segmentación de tipo silábica, fonémica y léxica. (Villarreal y Parra, 2011, p 78)

Condemarín señala que: “El hombre es hombre gracias precisamente al lenguaje”, incluso existe otra frase que reafirma que el hombre sin el lenguaje simbólicamente es un ser mutilado socialmente, sin lograr expresarse y darse a conocer a los demás. Es por ello por lo que los juegos verbales se relacionan y están ligados al área lúdica y creativa del lenguaje, pero sobre todo de la expresión. Recalcando así que estos fortalecen las habilidades propias del lenguaje, entre ellos encontramos el juego de adivinanzas, trabalenguas, rimas y juego de palabras, los cuales mejoran el progreso de la conciencia fonológica, asegurando un contexto lúdico, ameno que divierte y entretiene. (1992, p.32)

2.2.3.1 Importancia de los juegos verbales.

El niño incrementa su capacidad de expresión, mientras participa del juego, ya que al desenvolverse en estas actividades está explorando nuevas situaciones y experiencias, tal como se observa cuando menciona el nombre de los objetos, conversa sobre acciones que le suceden a su alrededor, esto les permite actuar con naturalidad, partiendo desde un punto de interés, al resolver las adivinanzas, o rimas, trabalenguas, refuerza su memoria, reconoce sonidos acompañando a sus juegos de sonidos, diferencia palabras. Es decir, disfruta de este momento, ejercitando sus habilidades de comunicación. (Bautista, 2016)

Jugar verbalmente, promueve la integración social, dando origen nuevas experiencias y adaptarse a contextos diferentes, el niño cuando juega asume un papel según lo que ha visto o aprendió, dando la oportunidad de actuar libremente y sin presión. Estos juegos verbales favorecen la capacidad del lenguaje ya sea hablado o escrito, estimula el pensamiento comunicativo y mejora las destrezas fonológicas. Así pues, usar al emplear juegos verbales, se coloca en manifiesto las distintas habilidades comunicativas ya sean verbales y no verbales; así también promueve las destrezas sociales como la interacción con otros, participando de un ambiente donde se sienta libre de expresarse. (Cherres, 2018)

2.2.3.2 Finalidad de los juegos verbales.

Una de las principales finalidades que nos ofrece el emplear los juegos verbales, encontramos el favorecer la capacidad divertida e imaginativa del lenguaje, además fortalecer las habilidades lingüísticas, tales como el poder diferenciar los sonidos que se producen al formar palabras, lograr agregar y quitar sílabas reconociendo las nuevas palabras que se forman, reforzar el vocabulario, la pronunciación y la fluidez (Fierro, 2018)

Así mismo estos juegos verbales estimulan la mente y refuerzan el vínculo afectuoso con los padres. Aun cuando para algunos solo es un momento de relajación, no se den cuenta, que estas actividades son parte de la educación diaria, y pueden ser también usados en actividades simples como para enseñar vocales o conocer algún fonema, o simplemente para divertirse, pero lo más importante es que son beneficiosas para el progreso en el intelecto, el desarrollo afectivo y sobre todo conducen a un mejor desarrollo en la expresión oral. (Bravo, 2006).

Por otro lado, también fortalece las destrezas de la conciencia fonológica y sobre todo aspectos importantes para aprender a leer, al igual que estimula el lenguaje escrito. (Jínez et al., 2018)

2.2.3.3 Beneficios de los juegos verbales

(Díaz y Silva 2012), estos autores afirman que los juegos verbales:

- Incrementan la capacidad auditiva, expresiva y de conciencia fonológica.
- Mejoran la capacidad de crear.
- Fortalecen las áreas para la retención de la memoria.

- Mejora el habla, fomentando el expresarse con fluidez.
- Fortalece el vocabulario, permite conocer nuevas palabras.
- Mejora el aspecto cognitivo de los niños.
- Fomenta la socialización.

No cabe duda de que emplear distintos juegos verbales, como un instrumento pedagógico, permite darle la oportunidad al niño de solucionar problemas de índole cognitiva e interactiva en el marco de actividades relacionadas a su contexto. (Silva, 2017,p.112)

2.2.3.4 Tipos de Juegos verbales.

Gutiérrez (2010) hace referencia de distintos juegos verbales, entre los cuales se han considerado

a) Juego de adivinanzas

(García 2013) son acertijos que, a partir de algunas pistas o descripciones de algo o alguien se logra descifrar la respuesta, despertando la atención, además estimula la capacidad de indagar y a su vez despierta la curiosidad al pensar en la resolución del acertijo propuesto, así mismo las adivinanzas también son vistas como un juego donde se despierta el ingenio y la razón, tanto para que la crea como para los que descifran la respuesta.

Adivina, adivinador
 “Tengo algunas agujas,
 Pero no se coser,
 También tengo algunos números
 Pero no se leer”
 (El reloj)

Juego de rimas

Según Cañete (2009) se le conoce a la identidad fonética de partes de dos palabras; por lo tanto: la rima es la igualdad de dos palabras que finalizan con los mismos sonidos dentro de un verso o estrofa”. Ej. Gente y mente, porque tienen los mismos sonidos al finalizar por lo tanto es una rima. Considerando que las rimas son un juego de palabras que

al ser empleadas se convierten en una estrategia creativa y a su vez motivadora, ya que el mencionar los sonidos finales parecidos suele convertirse en un momento agradable y por otro lado este tipo de juegos verbales también beneficia la capacidad de memoria y vocabulario

Tini y Tina

Se bañan en su tina.

Ana y Anaclea,

Usan su bicicleta.

Juego de trabalenguas

(Condemarin,1998) Esta actividad se le conoce como aquella frase cuya pronunciación es muy complicada. Suele utilizarse en forma de juego, también es vista como una estrategia que sirve para mejorar la pronunciación y que la forma de hablar resulte clara y entendible. El reto al momento de pronunciar un trabalenguas es hacerlo sin equivocarse, pronunciar sobre todo de forma correcta cada frase, incluso se piensa que, a mayor rapidez, mucho más será la dificultad de pronunciar el trabalenguas.

El chino Chenchon se compró un colchón,
¡Que pesado este colchón ¡dijo el chino Chenchón
Como termino cansado se comio un asado,
Sueño le dio a Chenchón, así que durmió en su colchón.

2.2.3.5 Sesiones consideradas durante la aplicación de los juegos verbales.

1. “Jugamos con rimas y aprendemos a contar las sílabas.”
2. “Que divertido es adivinar”
3. “Jugamos con palabras parecidas en el juego de adivinanzas”
4. “Nos divertimos agregando un sonido al inicio y formamos una nueva palabra con el juego de rimas”
5. “Agregamos la sílaba de en medio y creamos nuevas palabras, con el juego de rimas”

6. “Quitamos la sílaba final y formamos una nueva palabra”
7. “Reconocemos el sonido fonémico parecido en el juego de rimas”
8. “Me divierto jugando con trabalenguas”
9. “Traba, traba mi lengua se me traba”

2.2.4. Teorías y conceptos relacionados a la conciencia fonológica

2.2.4.1. Teoría en base a la conciencia fonológica

a) Teorías del proceso comunicativo de Vygotsky

Esta teoría, se fundamenta, puesto que refiere que existe cierta vinculación con la dramatización y la buena implementación del lenguaje, ya que se emplea el habla de las personas para así poder conceptualizar, expresarse y comprender mejor las ideas, fortaleciendo la capacidad de los estudiantes al comunicarse. Así mismo esta teoría, nos revela que los alumnos cuando comparten y escuchan las ideas de sus demás compañeros, están preparados para resolver y dar solución a cualquier tipo de problema actuando ellos de forma madura empleando así un lenguaje social para poder mejorar su comportamiento, actitudes ante la sociedad.

Vygotsky afirmaba que el proceso del aprendizaje, parte desde los saberes previos, que vienen hacer lo que el niño ya conoce, a través de la experiencia, la cual permite al niño a analizar sus ideas, para luego sustentarlas en conocimientos consolidados, y finalmente lograr construir las destrezas del pensamiento.

Esta teoría perfecciona las destrezas mentales, confirmando que los alumnos son capaces de mejorar sus destrezas para comprender, consolidar sus ideas y proponer cosas que realmente le llama la atención, así también va diferenciando lo abstracto de lo concreto, ya que va asumiendo los aspectos más influyentes del aprendizaje humano, desarrollando así un aprendizaje cognitivo, afectivo, lingüístico, socializador en el niño para que así se pueda relacionarse de manera autónoma con el mundo que lo rodea.

b) Teoría conductista

(Skinner, 1981), planteaba la idea considerando que el desarrollo del lenguaje se da a través del comportamiento ya aprendido, en otras palabras, el aprendizaje del lenguaje se va perfeccionando con la imitación, y la práctica en base al entorno en la que se encuentra.

Sosteniendo la idea de que la conducta en el área verbal se va aprendiendo conforme a las relaciones, estímulos que reciba y como se pueda desenvolver en su entorno.

2.2.4.3 Definición de conciencia fonológica

(Carbajal, 2013), capacidad de mentalizar lo que permite la percepción del lenguaje oral, que permite: “reconocer, separar ,quitar o cambiar sílabas, unidades y fonemas”. Razón por la cual existe un vínculo claro entre lo que representa el lenguaje hablado y escrito, este lenguaje hablado impregna la expresión escrita y, al mismo tiempo, esta escritura influye en el lenguaje oral, por lo que es más fácil para un niño tener como más el dominio del lenguaje hablado. acceso a niveles de escritura y viceversa.

Para el MINEDU (2015), pone en manifiesto que la habilidad de la conciencia fonológica es aquella que fortalece destrezas como “Identificar, diferenciar, combinar los sonidos o fonemas que forman las palabras, así como formar palabras con sentido” Considerando que esta habilidad es el principal requisito para lograr leer. En algunos casos los niños logran entender y potencializar la conciencia fonológica de forma sencilla, pero en otros alcanzar estas destrezas se necesita de estímulos, tales como el juego durante la etapa preescolar. (2015, p.37)

Esta competencia se refleja a través de ciertas habilidades como:

- Identificación de rimas.
- Discriminación de sonidos.
- Reconocimiento de letras, sílabas y fonemas.

La conciencia fonológica no es más que la identificación de los sonidos de las palabras habladas, tiene mucho que ver con el ritmo del lenguaje, las rimas, las aliteraciones o la repetición de los sonidos iniciales en las palabras y hasta en la forma en que las palabras se segmentan en pequeñas partes las cuales ya conocemos como sílabas o fonemas.

(Maurtua,2016), reafirmó que se debe entender a la conciencia fonológica, como una habilidad que se fortalece a medida que el niño estimula su desarrollo lingüístico, por ende, su progreso se da paulatinamente, partiendo desde lo más básico a actividades más complejas.

2.2.4.4 Importancia de la conciencia fonológica

(Bravo, 2006), menciona que sí hay una conexión entre las capacidades fonológicas y la capacidad de aprendizaje de la lectura, permitirá que los niños dominen los aspectos del lenguaje oral y a su vez favorece su iniciación hacia la escritura. Razón por la cual para el autor la conciencia fonológica asegurando un buen desenvolvimiento en el aprendizaje propio de las acciones de leer y escribir,

Esta habilidad también acierta a que los más pequeños, se sientan preparados al llegar a leer. Esta conciencia fonológica tiene el papel de fortalecer aprendizajes como el reconocer los sonidos o estructuras fonológicas que tienen las palabras. (Gonzales, 2020, p.121).

Así ahora esta habilidad fonológica mantiene un rol importante en el momento de aprender e ingresar a la lectoescritura, ya que para iniciar a leer es necesario tener unas buenas bases fonológicas, tales como discriminación fonológica, es decir lograr diferenciar los sonidos que cada fonema produce, el dominar al quitar o agregar fonemas a las palabras, no solo basta leer de manera memorística, lo que se necesita es reforzar el conocimiento y como se formó aquello que se está leyendo. (Rivera,2017).

2.2.4.5 Niveles de la Conciencia fonológica

(De la Cruz,2010), nos da a conocer tres niveles o dimensiones:

a) Conciencia silábica

(De la Cruz,2010), es la destreza para reconocer las sílabas que contiene una dicción. Para ello es necesario dividir las sílabas en palabras. Esta acción permite identificar que las palabras se forman al unir sílabas, como por igual conocer la cantidad de sonidos que posee una palabra., así estas sílabas forman el segmento oral. Por lo tanto, los niños pueden dividir las palabras de forma lúdica, un ejemplo importante es el aplauso, que permite identificar fácilmente las sílabas de una palabra.

b) Conciencia fonémica

(De la cruz, 2010) manifiesta que la conciencia fonémica es aquella comprensión de las dicciones de habla, las cuales están formadas por sonidos que vienen hacer los fonemas. Es decir, la conciencia fonémica permite definir que las palabras están compuestas por

fonemas, enfocándose en la destreza para identificar y usar las pequeñas unidades del habla, es por ello que en este nivel también se fortalece la capacidad de formar sílabas y palabras.

c) Conciencia léxica

(Orcon, 2018) es la meditación sobre el progreso oral a través del cual se manifiestan las ideas, así como la manipulación de las palabras dentro de su contenido a través de una serie formada explícita de palabras mutuamente obligatorias esa estructura. las ideas que necesitan manifestarse

Este último nivel, habla sobre la toma de conciencia, la cual permite desarrollar la capacidad para reconocer, relacionar, usar palabras y formar frases con sentido común, así también en este nivel el niño podrá crear oraciones, ordenar oraciones, expresando sus ideas según su entorno, pero sobre todo que aquellas oraciones tengan sentido.

2.2.4.6 Mejora de la Conciencia Fonológica

Tal y como se ha visto la conciencia fonológica es el refuerzo esencial que permite conseguir el potencial lector, es por eso que se recomienda empezar a desarrollar esta habilidad fonológica a partir de las primeras edades, para ello se pueden empezar con actividades simples, las cuales pretendan que el niño muestre interés por conocer cuáles son los distintos sonidos que se producen las letras, formar sílabas, distinguir los fonemas y poder crear palabras o frases con significado, para ello se pueden emplear actividades con rimas, canciones, trabalenguas, poesías, historias, etc, para que posteriormente se pueda trabajar con habilidades más complejas (Cabrera y Carchi, 2011)

Para lograr con éxito la lectura y escritura, es primordial conocer primero las letras, el sonido que cada letra produce, conocer la grafía que cada letra tiene para su representación, así el niño tendrá un conocimiento previo para continuar fortaleciendo luego su habilidad fonológica. Es por eso que, para un buen progreso y mejora de esta habilidad de la conciencia fonológica, se priorice también reforzar primero la comunicación oral. (Ocaña, 2017).

Actividades imprescindibles que se deben considerar en la mejora de la conciencia fonológica:

1. **“Aislar fonemas :** Responder a la pregunta ¿Cuál es el sonido inicial de la palabra mesa? (/m/)”
2. **“Identificación de fonemas:** Reconocer el sonido común de un grupo de palabras, por ejemplo: ¿Cuál es el sonido igual en estas palabras: ratón, rosa, ramo? (/r/)”
3. **“Clasificación de fonemas :** Reconocer el sonido que tiene un sonido diferente en un grupo de palabras similares, por ejemplo; ¿Cuál es la palabra que sobra en la serie: casa, camión, lupa, carro (lupa)”
4. **“Unión de fonemas:** juntar fonemas sueltos para formar una palabra ¿Qué palabra estoy diciendo: l/o/m/a? (loma)”
5. **“Segmentación de fonemas:** Separar una palabra en los fonemas que la forman; ¿Cuántos sonido tiene la palabra mesa? (cuatro sonidos). ¿Qué sonido forma la palabra amor? (/a/m/o/r/)”
6. **“Manipulación de fonemas:** poder agregar o quitar fonemas, en una palabra; ¿Qué digo si le agrego el sonido /r/ al final de la palabra rey? (reír). ¿Qué digo cuando quito el sonido /a/ de la palabra mesa?”

2.3 . Definición de términos básicos.

a)Fonología:

Es la capacidad de generar representaciones mentales de cada uno de los sonidos del lenguaje.

b)Fonética

Disciplina que estudia los puntos de articulación ya sea por aproximación o relación al momento de realizar el sonido de un fonema. Esta disciplina se encarga de cómo se producen los sonidos, como los llega a percibir al aparato receptivo y cuáles son las ondas sonoras que se encargan de esta transferencia.

c)Fonemas:

Es la unidad mínima abstracta de la lengua, la cual sirve para realizar un análisis lingüístico, en otras palabras, vienen hacer las representaciones de los sonidos del habla. Tomando como ejemplo si una persona tiene dificultades para discriminar estas unidades mínimas llamadas fonemas, también presentará dificultades para asociarlas posteriormente a un grafema (grafía de una letra) y esta asociación de un fonema grafema es la esencia del proceso de lectoescritura.

d) Lectoescritura

Capacidad de saber escribir y leer de forma correcta.

Identificación de Dimensiones.

Variable	Dimensiones
Juegos verbales	Adivinanzas Rimas Trabalenguas
Conciencia Fonológica	Segmentación silábica Segmentación fonémica Segmentación léxica

2.4 Formulación de hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

H1: Los juegos verbales mejoran significativamente el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 años, Piura, 2020.

H0: Los juegos verbales no mejoran significativamente el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 años, Piura, 2020.

2.4.2 Hipótesis específicas.

H1: Los juegos verbales mejoran significativamente la segmentación silábica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020.

H0: Los juegos verbales no mejoran significativamente la segmentación silábica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020.

H2: Los juegos verbales mejoran significativamente la segmentación fonética en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020.

H0: Los juegos verbales no mejoran significativamente la segmentación fonética en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020.

H3: Los juegos verbales mejoran significativamente la segmentación léxica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020.

H0: Los juegos verbales no mejoran significativamente la segmentación léxica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020.

2.5 Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional.	Dimensiones	Indicadores	Items	Instrumento	Escala de Medición
Aplicación de Juegos Verbales	Los juegos verbales son herramientas que permiten desarrollar habilidades lingüísticas, de comprensión y expresión, desarrollando la capacidad creadora, para obtener aprendizajes autónomos y significativos. (Condemarín, 2009)	“Los juegos verbales como las adivinanzas, trabalenguas y las rimas logran en los niños el ejercicio de comprensión, enriqueciendo el significado de palabras fortaleciendo diversas habilidades concernientes al aspecto verbal. (Rodríguez y Ketchun 2001)”	Juego de adivinanzas	Características del juego de adivinanzas.	Ejercita su atención, memoria e incrementa su vocabulario. Desarrolla su imaginación mediante el juego de adivinanzas. Obtiene la respuesta mediante las características descritas en el juego de adivinanzas.	Lista de cotejo	Inicio
			Juego de trabalenguas.	Características del juego de trabalenguas.	Se concentra al pronunciar las palabras en el juego de trabalenguas. Mejora su pronunciación a través del juego de trabalenguas. Aprende nuevas palabras a través del juego de trabalenguas.		Proceso
			Juegos de rimas	Características del juego de rimas.	Mejora su lenguaje a través del juego de rimas. Reconoce el sonido inicial y final de las palabras en el juego de rimas. Despierta su imaginación al crear nuevas rimas.		Logrado
Conciencia fonológica	“La conciencia fonológica es una destreza metalingüística que consiste en la toma de conciencia de cualquier unidad fonológica del lenguaje hablado. (Jiménez 1995)”	La conciencia fonológica es el reconocimiento de los componentes fonéticos del lenguaje oral y la toma de conciencia de los diversos procesos que los niños pueden efectuar conscientemente sobre el lenguaje oral”. (Bravo 2006)	Segmentación silábica	Silabas	<p>Separa los golpes de voz de una palabra.</p> <p>Asocia palabras que comparten el mismo sonido inicial a través del juego de rimas.</p> <p>Asocia palabras que comparten el mismo sonido final a través del juego de rimas.</p> <p>Es capaz de aislar la primera sílaba de las palabras y comparar con otra que suena igual en el juego de rimas</p> <p>Clasifica dibujos empleados en el juego de trabalenguas en función de la sílaba inicial.</p>		

Segmentación Fonémica	Fonemas (sonidos)	<p>Identifica los sonidos individuales (fonemas) en una palabra Es capaz de aislar los fonemas inicial y final. Es capaz de unir sonidos y palabras. Realiza ejercicios de fuga de letras en los que se deben completar las letras que faltan en el juego de palabras. Identifica si una palabra empieza por el fonema dado a través del juego de adivinanzas Identifica si una palabra empieza por el fonema dado a través del juego de adivinanzas.</p>
Segmentación léxica	Palabras	<p>Identifica el número de palabras que componen una frase sencilla. Es capaz de añadir nuevas palabras a una frase. Escucha la repetición de una frase donde se ha omitido o sustituido una palabra y es capaz de identificarla. Reconoce el número de palabras en una oración Reconoce que una frase u oración está compuesta por palabras.</p>

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación.

Conforme al estudio, se consideró el tipo aplicada, puesto que tiene como propósito reconocer e identificar una problemática y poder dar solución o prosperar una situación en particular. Para este estudio la variable que se desea reforzar es la “conciencia fonológica”, en los niños de cinco años, bajo la aplicación innovadora y creativa de una propuesta de intervención, en este caso se empleó un programa con juegos verbales. Razón por la cual se reafirma que el estudio se distingue por tener objetivos definidos, es decir se investiga con la finalidad de actuar y dar solución al problema identificado. Carrasco (2005)

3.2 Método de investigación

Se optó por emplear un método hipotético deductivo, puesto que se planteó un problema y una posible solución en base a una estrategia previamente planificada para demostrar si se cumple o no la hipótesis de estudio. Tamayo (2008)

Así mismo se consideró un enfoque cuantitativo, puesto se usa los hallazgos obtenidos con el fin de probar las hipótesis, en base al análisis estadístico. Es así como el presente estudio se logra probar estadísticamente la mejora de la variable dependiente en los participantes muestreados diferenciando el inicio y los resultados después de la intervención en base al programa de juegos verbales como una estrategia oportuna. Hernández, Fernández y Baptista (2017)

3.3 Diseño de investigación

Se optó por el diseño preexperimental, ya que tal y como afirma Hernández, Fernández y Baptista (2017), este diseño de estudio busca la mejora de la variable dependiente. Es por eso, que, por su propia naturaleza, esta investigación es preexperimental, ya que manipula como un primer contacto al problema identificado con la realidad, buscando una solución y mejorando los hallazgos encontrados, por lo tanto, se empleará dos mediciones un pretest al iniciar el programa de juegos verbales y un post test, al culminar dicho programa.

El esquema que se sigue es el siguiente:

$$\boxed{G = O_1 \quad X \quad O_2}$$

Dónde:

G = 30 estudiantes de 5 años de la I.E.P Príncipe de Paz, Ex Polvorines, Piura, 2020, considerados como muestra en el estudio.

O1 = Es el resultado del pre test..

X = Es la intervención - aplicación de Juegos Verbales

O2 = Resultado del post test.

Como se observa en el diseño, primero se aplicó una prueba de entrada con la finalidad de “Determinar el nivel de conciencia fonológica que se encontraban los estudiantes”, posteriormente se ejecutó el programa en base a la aplicación de juegos verbales (X),y finalmente se realizó la evaluación de salida a través de un post- test , comparándose los resultados e identificando si el nivel de conciencia fonológica que tenían los niños de cinco años mejoró o no a través de la aplicación de juegos verbales

3.4. Población, muestra y muestreo

3.4.1 Población.

La población de estudio son los estudiantes de la I.E.P. Príncipe de Paz, Ex polvorines, Piura, 2020, esta es una Institución Privada bajo una doctrina cristiana, con principios basados en una educación secular y espiritual. Esta Institución se encuentra ubicada en la Mz Ñ1 lote 24, sector 2B, Ex polvorines, en el distrito de 26 de octubre, provincia y departamento de Piura. La institución educativa consta con un aproximado de 84 estudiantes matriculados actualmente en este año de todo el plantel educativo. Dicha institución se encuentra a cargo de la directora: Lic. Irene Avelar Ferreira.

Tabla 1.

Distribución del universo de los estudiantes del nivel inicial de la I.E.P. Príncipe de Paz, Ex polvorines, Piura, 2020.

NIVEL	GRADO	VARONES	MUJERES	TOTAL
INICIAL	3 AÑOS	1	1	2
INICIAL	4 AÑOS	1	1	2
INICIAL	5 AÑOS	1	1	3
TOTAL		3	4	8

Nota: Extraído de las nóminas de matrícula de la I.E.P Príncipe de Paz, Ex polvorines, Piura, 2020.

3.4.2 Muestra

La muestra está constituida por los 30 estudiantes del aula de 5 años, de la I.E.P. Príncipe de Paz, Ex polvorines, Piura, 2020.

Tabla 2:

Distribución de la muestra de los estudiantes del nivel inicial aula de 5 años de la I.E.P. Príncipe de Paz, Ex polvorines, Piura, 2020.

GRADO	SECCIÓN	VARONES	MUJERES	TOTAL
5 AÑOS	ÚNICA	13	17	30

Nota: Extraído de las nóminas de matrícula de la I.E.P. Príncipe de Paz, Ex polvorines, Piura, 2020.

Muestreo

El muestreo empleado fue “No probabilístico por conveniencia”, puesto que esta conveniencia se produce porque al investigador se le resultó más sencillo examinar a los estudiantes muestreados, por proximidad geográfica. Otzen y Manterola (2017)

3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos.

3.5.1 Técnica

Se optó por emplear la técnica de la observación directa, puesto que esta técnica es una estrategia que proporciona recoger información mediante la observación de las conductas de los estudiantes muestreados. (Hernández et al., 2014).

Así mismo Ballesteros, Fernández, (1980), sugieren que la técnica de la observación directa tiene por propósito reunir los datos, lograr ordenar estos datos y poder verificar la hipótesis.

Instrumento de recojo de datos

Se optó por usar una lista de cotejo, el cual permitió registrar los datos alcanzados sobre las variables de estudio.

Tobon (2013) considera que la lista de cotejo es una herramienta de evaluación, en modo de un cuadro de doble entrada, la cual presenta indicadores sobre un aprendizaje determinado y observable que puede ser evaluado.

Esta lista de cotejo se realizó en base a los aprendizajes que se espera lograr en la mejora de la conciencia fonológica, así mismo este instrumento fue aprobado y adecuado para ser usado, se efectuó a través del juicio de 2 expertos con experiencia en el ámbito educativo. Mientras que para la confiabilidad del proceso de recojo de datos, se empleó el análisis de fiabilidad del “Alfa de Cronbach para la variable conciencia fonológica”, donde el resultado fue Cronbach es de 0.867 lo que quiere decir que el instrumento tiene buena fiabilidad en ese sentido el instrumento analizado es adecuado para la recolección de datos, análisis e intervención oportuna.

3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.

Concerniente a las técnicas de procesamiento y su respectivo análisis de datos, se creyó conveniente usar el programa Excel v.2019, en una base de datos, elaborándose las tablas con sus respectivos gráficos, dichas tablas de distribución de frecuencias y porcentajes fueron

diseñadas para representar los hallazgos de las pruebas de entrada y salida y finalmente conseguir establecer la comparación relativa.

Así mismo se efectuaron las pruebas de hipótesis tanto para la normalidad de los datos como para la prueba de confiabilidad a través del programa estadístico SPSS v. 25.0. Por otro lado, ya con la investigación afianzada, se utilizó el programa Turnitin para verificar la similitud de fuentes admitidas para la investigación, manteniéndose un porcentaje aceptable por esta casa de estudios.

3.7. Ética investigativa.

Considerando como referencia el “Código de Ética de la Investigación Científica de la Universidad Católica de Trujillo”, para este estudio se consideró:

Respeto del marco ético-jurídico–institucional: este estudio fue planteado en base a principio del marco ético, jurídico e institucional, y es que se priorizo respetar los aportes y las teorías empleadas, así también como los acuerdo con la institución en cumplir a cabalidad lo presentado en un inicio, sin exceder, sino más bien actuando de acuerdo con la normatividad que esta casa de estudios promueve.

Respeto de la persona humana: durante la ejecución del proyecto se respetó las opiniones y el desenvolvimiento de los estudiantes participantes como muestra del proyecto, así mismo.

Consentimiento informado y expreso: En cuanto a este principio se presentó el protocolo de consentimiento informado a la directora con el fin de autorizar a que su institución participe como muestra para el proyecto de investigación, especificamos que el protocolo de consentimiento era necesario debido a que la población de muestra es menor de edad , cada padre de familia decidieron de forma libre y voluntaria si su niño (a) podría o no participar como sujeto de estudio, seguidamente se informó la modalidad virtual en que se trabajaría con los niños participantes. Al mismo tiempo se informó el propósito del proyecto el cual es “Determinar si la aplicación de juegos verbales mejora el desarrollo de la conciencia fonológica”. Y por último también se informó los resultados hallados después de la intervención, dejando conocimiento que la

investigación estará disponible para otras investigaciones, ya sea para proyectos, ponencias, etc.

Justicia y bien común: En este se ha tenido como prioridad el derecho oportuno a un buen trato para todos de forma justa y equitativa, antes, durante y después de su participación, así mismo se procuró el bienestar de todos participantes durante la ejecución del proyecto.

Capítulo IV: RESULTADOS

4.1 Presentación y análisis de resultados.

Tabla 3.

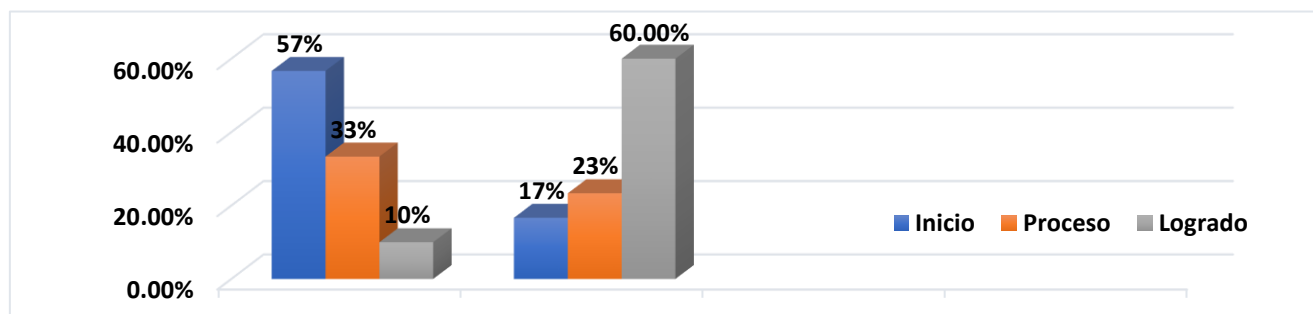
Resultados por niveles del pretest y post test de la dimensión segmentación silábica en los estudiantes de 5 años.

Niveles	Pretest		Post test	
	<u>f</u>	<u>%</u>	<u>f</u>	<u>%</u>
Inicio	17	57%	5	17 %
Proceso.	10	33%	7	23%
Logro.	3	10%	18	60%
Total	30	100%	30	100%

Nota: Pretest y post test aplicados de la dimensión segmentación silábica tomados de la base de datos de la variable de la conciencia fonológica.

Figura 1.

Representación porcentual de la dimensión de la segmentación silábica.



Nota: El gráfico representa los resultados del pretest y post test de la dimensión segmentación silábica obtenidos de la tabla 3.

Interpretación: Según esta tabla 3 y figura 1, permite observar que el nivel de inicio que presentó el 57 % en el pretest, disminuyó a un 17% en el post test. De igual manera en el nivel proceso de un 33% disminuyó a un 23%. Mientras que en el nivel logrado desde el 10% aumentó a un 60%, dando como evidencia una mejora en esta dimensión de la segmentación silábica, como producto de la aplicación de juegos verbales.

Tabla 4.

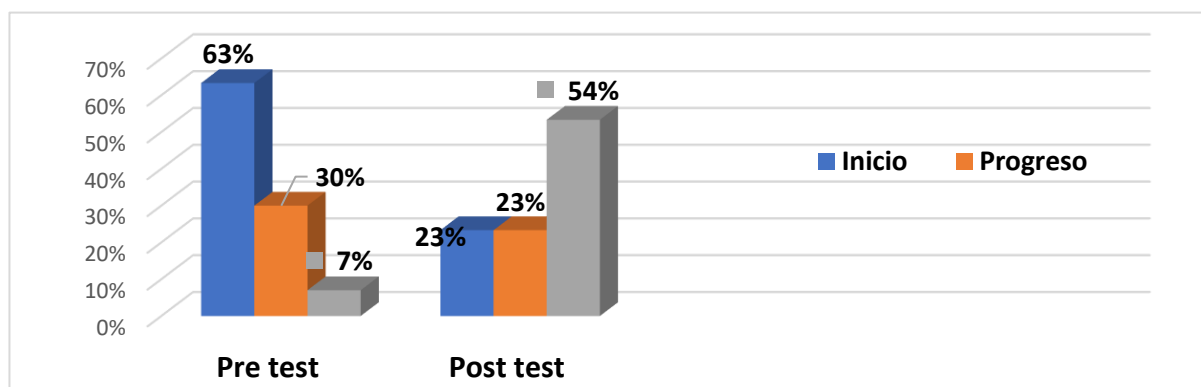
Resultados por niveles del pre test y post test de la dimensión fonémica en los estudiantes de 5 años.

Niveles	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	19	63%	7	23%
Proceso.	9	30%	7	23%
Logro.	2	7%	1	54%
			6	
Total	30	100%	3	100%
			0	

Nota: Esta tabla muestra los resultados del pretest y post test de la dimensión segmentación fonémica tomados de la base de datos de la variable de la conciencia fonológica.

Figura 2.

Representación porcentual de la dimensión de la segmentación fonémica.



Nota: El gráfico representa los resultados del pretest y post test de la dimensión segmentación fonémica obtenidos de la tabla 4.

Interpretación: Según la tabla 4 y figura 2, permite observar que el nivel de inicio que presentó el 63 % en el pretest, disminuyó a un 23% en el post test. De igual manera en el nivel proceso de un 30% disminuyó a un 23%. Mientras que en el nivel logrado desde el 7% aumentó a un 54%, estos resultados dan muestras de una mejora en esta dimensión de la segmentación fonémica, como producto de la aplicación de juegos verbales.

Tabla 5.

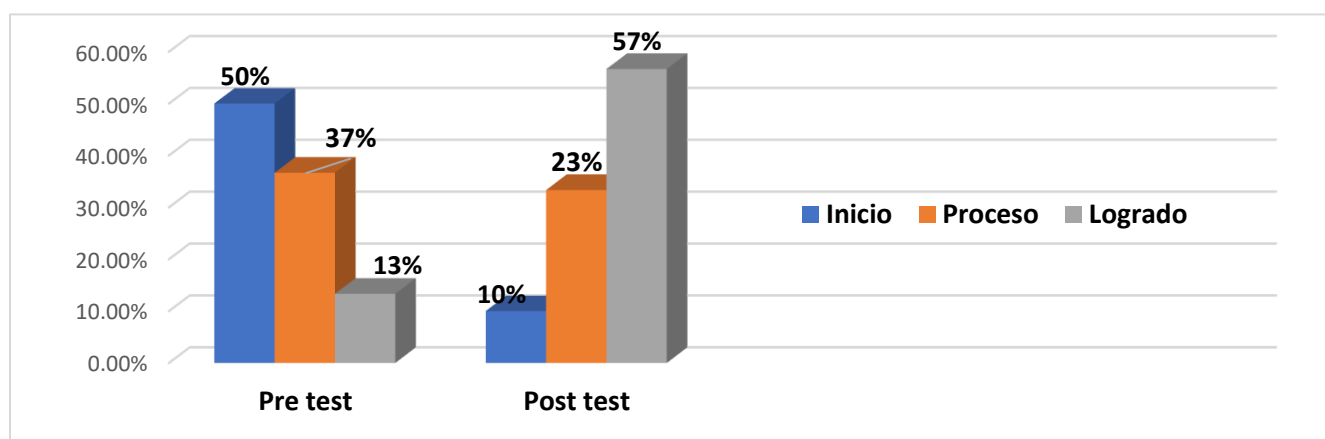
Resultados por niveles del pretest y post test de la dimensión léxica en los estudiantes de 5 años.

Niveles	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	15	50%	3	10 %
Proceso.	11	37%	10	33%
Logrado	4	13%	17	57%
Total	30	100%	30	100%

Nota: Esta tabla muestra los resultados del pretest y post test de la dimensión segmentación léxica tomados de la base de datos de la variable de la conciencia fonológica.

Figura 3.

Representación porcentual de la dimensión de la segmentación léxica.



Nota: El gráfico representa los resultados del pretest y post test de la dimensión segmentación léxica obtenidos de la tabla 5.

Interpretación: Según la tabla 5 y figura 3, permite observar que el nivel de inicio que presentó el 50 % en el pretest, disminuyó a un 10% en el post test. De igual manera en el nivel proceso de un 37% disminuyó a un 23%. Mientras que en el nivel logrado desde el 13% aumentó a un 57%, estos resultados dan muestra de una mejora en esta dimensión de la segmentación léxica, como producto de la aplicación de juegos verbales.

Tabla 6.

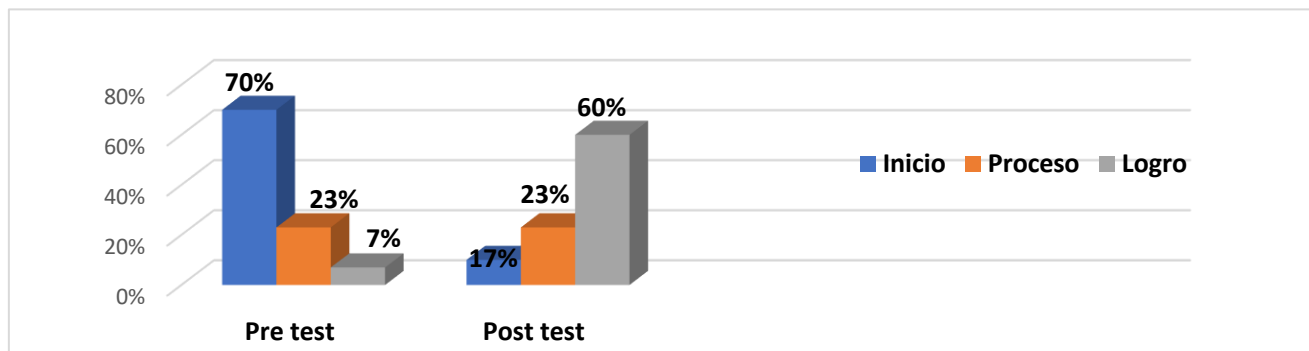
Resultados por niveles correspondientes a la comparación del Pretest y post test de la variable de la conciencia fonológica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020.

Niveles	Pretest		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	21	70%	5	17 %
Proceso.	7	23%	7	23 %
Logrado.	2	7%	18	60%
Total	30	100%	30	100%

Nota: Esta tabla muestra los resultados obtenidos según el Pretest y post test de la variable de la conciencia fonológica.

Figura 4 :

Representación gráfica porcentual de la variable de la conciencia fonológica.



Nota: El gráfico representa los resultados por niveles del pretest y post test de la variable de la conciencia fonológica, observados en la tabla 6.

Interpretación: Según la tabla 6 y la figura 4, al comparar el pretest y el post test en base a la conciencia fonológica de los estudiantes de 5 años, se obtuvo que en el nivel inicio, se disminuyó considerablemente de un 70 % a un 17%, así mismo en el nivel proceso tanto en el pre test como el post test arrojaron un 23% en ambos y por último en el nivel logrado encontramos que de 7 % se mejoró y se llegó al 60%, luego de la de aplicación de los juegos verbales. Se infiere que, entre los resultados del pretest y el post test, hay diferencias significativas, demostrándose la eficacia de la aplicación de los juegos verbales.

4.2 Prueba de hipótesis

Para evaluar la normalidad de datos de las tres dimensiones de la conciencia fonológica, para ello se consideró emplear el programa SPSS versión 25.0, y la prueba de Wilcoxon para determinar si la aplicación de juegos verbales mejora la conciencia fonológica, razón por la cual se analizan entre el pretest y post test.

Prueba de hipótesis para los resultados de la conciencia fonológica

HI: Los juegos verbales mejoran significativamente el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 años, Piura, 2020.

H0: Los juegos verbales no mejoran significativamente el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 años, Piura, 2020.

Prueba Wilcoxon para muestras relacionadas (Variable Conciencia Fonológica)

Tabla 7: Resultados de la contrastación de la variable conciencia fonológica en el programa SPSS, versión 25.0.

Estadísticos de prueba ^a	
	SUMAPOSTEST - SUMAPRETEST
Z	-4.661 ^b
Sig. asin. (bilateral)	.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota: Contrastación de hipótesis de la variable conciencia fonológica del análisis estadístico en el programa SPSS, versión 25.0.

Interpretación

Los resultados de la prueba de Wilcoxon, muestran que $p=0.001 < 0.05$; entonces p-valor es menor que 0.05, por lo cual se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis alterna, en tal sentido que la aplicación de los juegos verbales mejoran el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 años, Piura, 2020

Tabla 8.

Prueba de normalidad de la variable conciencia fonológica

Prueba de normalidad de la variable Conciencia Fonológica

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST	.194	30	.005	.902	30	.009
POSTEST	.180	30	.015	.898	30	.007

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota: Prueba de normalidad de la variable conciencia fonológica del análisis estadístico en el programa SPSS, versión 25.0.

Interpretación:

Al estar conformada la muestra por 30 datos < 50, se escogió el estadístico de Shapiro Wilk, que se utiliza cuando la cantidad de datos son menores de 50. El resultado para el pre test fue: $p = 0.009 < 0.05$ y para el postest fue: $p = 0.007 < 0.05$; como en ambos casos el p-valor es menor que 0.05, los datos obedecen a una distribución no normal; por lo tanto, se acepta la hipótesis H1, también conocida como la hipótesis alterna, es decir, se corrobora que la aplicación de los juegos verbales mejora el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la I.E.P Príncipe de Paz, Ex Polvorines, Piura, 2020.

Tabla 9.

Prueba de normalidad de la dimensión 1- segmentación silábica

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
D1.S.Fonémica.Prestest	.287	30	<.001	.869	30	.002
D1.S.Fonémica Postest	.303	30	<.001	.795	30	.001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación

Al estar conformada la muestra por 30 datos < 50 , se escogió el estadístico de Shapiro Wilk, que se utiliza cuando la cantidad de datos son menores de 50.

El resultado para el pretest fue: $p = 0.002 < 0.05$ y para el post test fue: $p = 0.001 < 0.05$; como en ambos casos el p-valor es menor que 0.05, los datos obedecen a una distribución no normal; por lo tanto, se acepta la hipótesis H1, E

Es decir, que los datos de la dimensión segmentación silábica obedecen a una distribución no normal.

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon (Dimensión 1-Segmentación silábica)

Como son datos que tienen una curva de distribución no normal, entonces se realizó la prueba de Wilcoxon, considerándose las siguientes hipótesis:

H0 : Los juegos verbales no mejoran significativamente la segmentación silábica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020.

H1: Los juegos verbales mejoran significativamente la segmentación silábica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020.

Si se obtiene un p-valor ≥ 0.05 , se acepta la H0, caso contrario, se acepta la H1. Los datos obtenidos utilizando el programa SPSS v. 26, fueron los siguientes:

Estadísticos de prueba^a

Dim.S.Silábica. Postest-

Dim.S.Silábica Pretest

Z	-4.675 ^b
Sig. asin. (bilateral)	<.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Como el p-valor = 0.000 < 0.05, por lo tanto, se acepta la H1. Se concluye que: la aplicación de juegos verbales si mejora el desarrollo de la dimensión segmentación silábica, con un nivel de significación del 5%.

Tabla 10

Prueba de normalidad de la dimensión 2 (dimensión fonémica)

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
D2PRETEST	.195	30	.005	.930	30	.048
D2POSTEST	.246	30	<.001	.857	30	<.001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Al estar conformada la muestra por 30 datos < 50, se escogió el estadístico de Shapiro Wilk, que se utiliza cuando la cantidad de datos son menores de 50.

El resultado para el pretest fue: $p = 0.048 < 0.05$ y para el post test fue: $p = 0.001 < 0.05$; como en ambos casos el p-valor es menor que 0.05, los datos obedecen a una distribución no normal; por lo tanto, se acepta la hipótesis H1, Es decir, que los datos de la dimensión Segmentación fonémica obedecen a una distribución no normal.

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon (Dimensión 2-Segmentación fonémica)

Como son datos que tienen una curva de distribución no normal, entonces se realizó la prueba de Wilcoxon, considerándose las siguientes hipótesis:

H0 : Los juegos verbales no mejoran significativamente la segmentación fonémica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020.

H1: Los juegos verbales mejoran significativamente la segmentación fonémica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020

Si se obtiene un p-valor ≥ 0.05 , se acepta la H0, caso contrario, se acepta la H1. Los datos obtenidos utilizando el programa SPSS v. 26, fueron los siguientes:

Estadísticos de prueba^a

	Dim.S.Fonémica.Post test-	Dim.S. Fonémica.Prestest
Z		-4.079 ^b
Sig. asin. (bilateral)		<.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

INTERPRETACIÓN:

Como el p-valor = 0.000 < 0.05, por lo tanto, se acepta la H1. Se concluye que: la aplicación de juegos verbales si mejora el desarrollo de la dimensión segmentación fonémica, con un nivel de significación del 5%.

Tabla 11

Prueba de normalidad de la dimensión 3 (segmentación léxica)

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	Gl	Sig.
D3PRESTET	.227	30	<.001	.904	30	.010
D3POSTEST	.229	30	<.001	.888	30	.004

a. Corrección de significación de Lilliefors

Al estar conformada la muestra por 30 datos < 50, se escogió el estadístico de Shapiro Wilk, que se utiliza cuando la cantidad de datos son menores de 50.

El resultado para el pretest fue: $p = 0.010 < 0.05$ y para el post test fue: $p = 0.004 < 0.05$; como en ambos casos el p-valor es menor que 0.05, los datos obedecen a una distribución no normal; por lo tanto, se acepta la hipótesis H1, Es decir, que los datos de la dimensión Segmentación fonémica obedecen a una distribución no normal.

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon (Dimensión 3-Segmentación léxica)

Como son datos que tienen una curva de distribución no normal, entonces se realizó la prueba de Wilcoxon, considerándose las siguientes hipótesis:

H0 : Los juegos verbales no mejoran significativamente la segmentación léxica en los estudiantes de 5 años de la IEP Príncipe de Paz, Ex Polvorines, Piura, 2020.

H1: Los juegos verbales mejoran significativamente la segmentación léxica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020

Si se obtiene un p-valor ≥ 0.05 , se acepta la H0, caso contrario, se acepta la H1. Los datos obtenidos utilizando el programa SPSS v. 26, fueron los siguientes:

El resultado para el pretest fue: $p = 0.10 < 0.05$ y para el post test fue: $p = 0.004 < 0.05$; como en ambos casos el p-valor es menor que 0.05, los datos obedecen a una distribución no normal; por

lo tanto, se acepta la hipótesis H1, es decir, que los datos de la dimensión segmentación silábica obedecen a una distribución no normal.

Estadísticos de prueba^a

	Dim.S.Léxica. Post test-	Dim.S.Léxica. Pretest
Z		-3.937 ^b
Sig. asin. (bilateral)		<.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

INTERPRETACIÓN:

Como el p-valor = 0.000 < 0.05, por lo tanto, se acepta la H1. Se concluye que: la aplicación de juegos verbales si mejora el desarrollo de la dimensión segmentación léxica, con un nivel de significación del 5%.

Análisis de confiabilidad de instrumento

Para analizar la confiabilidad del instrumento se utilizó el Alfa de Cronbach para ítems dicotómicos cuyo valor es igual al modelo de Kuder – Ricardson siendo el algoritmo de cálculo según como sigue.

Algoritmo de cálculo del alfa de Cronbach:

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left(1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma_x^2} \right)$$

Donde.

k = el numero de los items

$\sum \sigma^2$ = Sumatoria de la varianza de los items

σ_x^2 = varianza de la suma de los items

α = Coeficiente de alfa de cronbach

Algoritmo de cálculo por el método de Kuder-Richardson.

$$r_{kr20} = \left(\frac{k}{k - 1} \right) \left(1 - \frac{\sum pq}{\sigma^2} \right)$$

Donde:

k = Numero de items del instrumento

p = Proporción de personas que responden correctamente

q = Proporción de personas que responden incorrectamente

σ^2 = Varianza total del instrumento

Interpretación del coeficiente de confiabilidad. Los valores del coeficiente oscilan desde cero (0) y uno (1). Una manera practica de interpretar es según la presente escala.

α (alfa de Cronbach)	KR-20	Interpretación.
$\alpha \geq 0.9$	0.9 – 1.00	Excelente
	0.8 – 0.9	Bueno

$0.8 \leq \alpha < 0.9$	0.7 – 0.8	Aceptable
$0.7 \leq \alpha < 0.8$	0.6 – 0.7	Cuestionable
$0.6 \leq \alpha < 0.7$	0.5 – 0.6	Pobre
$0.5 \leq \alpha < 0.6$		
$0.5 \leq \alpha$	< 0.5	Inaceptable

Análisis de fiabilidad para la variable: Conciencia fonológica.

Tabla 12.

Análisis de fiabilidad del alfa de Cronbach.

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en N de elementos estandarizados	
0,867	0,862	16

Nota. Confiabilidad del instrumento Análisis desarrollado con el SPSS V25.

En la tabla 12 se aprecia el análisis de fiabilidad del alfa de Cronbach para la variable conciencia fonológica, donde el resultado del análisis de fiabilidad alfa de Cronbach es de 0.867 lo que quiere decir que el instrumento tiene buena fiabilidad en ese sentido el instrumento analizado es adecuado para la captura y el análisis de la información.

Por otra parte, se analiza la influencia que tiene cada una de las preguntas cuando uno de ellos

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Separa los golpes de voz de una palabra.	10,83	15,523	,373	,864
Asocia palabras que comparten el mismo sonido inicial a través del juego de rimas.	10,90	16,300	,085	,877
Asocia palabras que comparten el mismo sonido final a través del juego de rimas.	10,87	15,913	,217	,871
Es capaz de aislar la primera sílaba de las palabras y comparar con otra que suena igual.	10,97	14,654	,535	,857
Clasifica dibujos empleado en el juego de trabalenguas en función de la sílaba inicial.	10,90	14,921	,504	,859
Identifica los sonidos individuales (fonemas) en una palabra.	10,90	15,128	,439	,862
Es capaz de aislar los fonemas inicial y final.	10,90	14,645	,593	,855
Es capaz de unir sonidos y palabras	11,07	13,926	,701	,849

Realiza ejercicios de fuga de letras en los que se deben completar las letras que faltan en el juego de palabras	11,07	15,030	,389	,865
Identifica si una palabra empieza por el fonema dado a través del juego de adivinanzas	11,03	13,757	,766	,845
Identifica el fonema por el que acaba una palabra a través del juego de adivinanza	11,03	13,964	,703	,849
Identifica el número de palabras que componen una frase sencilla.	10,87	14,533	,671	,852
Es capaz de añadir nuevas palabras a una frase.	10,90	15,197	,417	,863
Escucha la repetición de una frase donde se ha omitido o sustituido una palabra y es capaz de identificarla	10,97	14,309	,640	,852
Reconoce el número de palabras en una oración.	11,03	14,378	,582	,855
Reconoce que una frase u oración está compuesta por palabras.	10,77	15,909	,320	,866

Nota: Confiabilidad del instrumento Análisis desarrollado con el SPSS V25.

Como se puede apreciar el resultado para el análisis de fiabilidad por el método del alfa de Cronbach para la variable conciencia fonológica es de $\alpha = 0.867$, lo que quiere decir existe buena fiabilidad del instrumento, por lo tanto, el instrumento es adecuado para la captura y el análisis de la información.

Conclusión: Como se puede apreciar el resultado para el análisis de fiabilidad por el método del alfa de Cronbach para la variable conciencia fonológica es de $\alpha = 0.867$, lo que quiere decir existe buena fiabilidad del instrumento, por lo tanto, el instrumento es adecuado para la captura y el análisis de la información.

4.3. Discusión de resultados.

Una de las principales dificultades en el área comunicativa es lograr leer bien y no sólo descifrar los símbolos escritos sino también cómo se interpretan, aunque este es un proceso complicado, y difícil para muchos, así también es importante para el desenvolvimiento de la vida diaria y quizás el instrumento más poderoso para afrontar este difícil mundo de competencias comunicativas, no solo es pensar que un niño ha logrado un buen desarrollo si logra conocer letras, o leer memorísticamente, lo que se debe procurar es que estos niños entiendan lo que leen, sean capaces de formar palabras con sentido, es por ello que después de lo visto en el estudio se logró constatar como los juegos verbales pueden ser empleados como una estrategia beneficiosa en el desarrollo de la conciencia fonológica, quien es la base para una buena lectoescritura.

Los resultados que se han obtenido indican lo siguiente:

Respecto al objetivo específico 1: “Determinar en qué medida los juegos verbales mejoran la segmentación silábica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020”, se obtuvo que un nivel de inicio que representó el 57 % en el pretest, disminuyó a un 17% en el post test. Así mismo en el nivel proceso de un 33% disminuyó a un 23%. Mientras que en el nivel logrado desde el 10% aumentó a un 60%. Al comparar el pretest y post test de esta dimensión de la segmentación silábica, se obtuvo que el resultado para el pretest fue: $p = 0.002 < 0.05$ y para el post test fue: $p = 0.001 < 0.05$; como en ambos casos el p-valor es menor que 0.05, los datos obedecen a una distribución no normal; por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador. Se concluye que: los juegos verbales si mejoran el desarrollo de la dimensión segmentación silábica, con un nivel de significación del 5%. Estos resultados concuerdan con los de Paytanmala y Flores (2018), tal y como lo afirman en su estudio en base a juegos didácticos “LEXSIFONITO”, como una herramienta , para fortalecer la conciencia fonológica en los estudiantes de la IE N°610 – El Tambo, Para ello se consideró una investigación tipo aplicada, nivel tecnológico, con un método experimental y diseño preexperimental, para la muestra se consideró 27 niños cinco años, a través de la técnica de observación directa y como instrumento se empleó una “Prueba de segmentación lingüística (PSL)” tanto en el pretest como en el post test , con esos resultados se pudo reflejar que los

valores de la prueba de salida fueron mayores que los de la prueba de entrada. Razón por la cual se dio como conclusión que el uso de estos juegos didácticos, tuvieron un efecto significativo en la mejora de la conciencia fonológica en los participantes muestreados.

Respecto al objetivo específico 2: “Determinar en qué medida los juegos verbales mejoran la segmentación fonémica”, permitió observar que el nivel de inicio que presentó el 63 % en el pretest, disminuyó a un 23% en el post test. Por otro lado, en el nivel proceso de un 30% disminuyó a un 23%. Mientras que en el nivel logrado desde el 7% aumentó a un 54%, estos resultados dan muestras de una mejora en esta dimensión de la segmentación fonémica. Al comparar el pretest y post test de esta dimensión de la segmentación silábica, se obtuvo que el resultado para el pretest fue: $p = 0.048 < 0.05$ y para el post test fue: $p = 0.001 < 0.05$; como en ambos casos el p-valor es menor que 0.05, los datos obedecen a una distribución no normal; por lo tanto, se acepta la hipótesis H1. Razón por la cual se llegó a la conclusión de que la aplicación de estos juegos verbales si mejoró el desarrollo de la dimensión segmentación fonémica, mostrando un nivel de significancia del 5%. Estos hallazgos concuerdan con los de Chávez (2018), quien ejecutó su estudio en base a juegos de movimiento con la intención de favorecer la conciencia fonológica en los estudiantes de cuatro años nivel inicial en una escuela en Cusco-Perú, el estudio se basó en el método cuantitativo, tipo aplicativo-descriptivo, con un diseño experimental, en donde participaron 36 niños para una muestra experimental, y 36 estudiantes para una muestra control, así mismo se empleó como técnica la observación de forma directa, y a su vez usó una lista de cotejo como instrumento. para recoger los datos, dicha prueba constó con 16 ítems, con una fiabilidad estadística = 0,850. Los hallazgos para el pretest demostraron que el 80.6% se ubicaban en un grado, al cual se le llamo en inicio, posteriormente según el post test el 75 % pudo alcanzar el grado de logro previsto. Se concluyó reafirmando que el uso de juegos de movimientos si logró desarrollar sus capacidades fonológicas de los estudiantes muestreados tales como identificar fonemas, reconocer el sonido que producen los fonemas y analizar cómo se escriben las palabras. Concluyéndose que dichos juegos de movimiento si lograron influir de forma considerable en la mejora de la conciencia fonémica.

Respecto al objetivo específico 3: “Determinar en qué medida los juegos verbales mejoran la segmentación léxica”, permitió observar que el nivel de inicio que presentó el 50 % en el pretest, disminuyó a un 10% en el post test. Al mismo tiempo en el nivel proceso de un 37% disminuyó a un 23%. Mientras que en el nivel logrado desde el 13% aumentó a un 57%, estos resultados dan muestra de una mejora en esta dimensión de la segmentación léxica, como producto de los juegos verbales. Al comprobar tanto el pre y post test para esta dimensión de la segmentación léxica. El resultado para el pretest fue: $p = 0.048 < 0.05$ y para el post test fue: $p = 0.001 < 0.05$; como en ambos casos el p-valor es menor que 0.05, los datos obedecen a una distribución no normal; razón por la cual, se acepta la hipótesis del investigador, afirmándose que la aplicación de juegos verbales si mejora el desarrollo de la dimensión segmentación léxica, con un nivel de significación del 5%. Estos hallazgos coinciden con los de Espinoza y Parra (2019), dentro del estudio los autores optaron por realizar un programa el cual titularon “Chiquifono”, tomando como objeto de estudio fortalecer las destrezas fonológicas en los alumnos de primer grado de primaria de una institución en Huancayo, Perú, debido a las dificultades observadas tanto para leer como para escribir, entre unos de sus hallazgos se evidenció que un 60.1% antes de la aplicación de la estrategia se ubicó en el nivel de inicio muy bajo, posteriormente a la intervención los resultados dieron un giro considerable obteniéndose que un 90 % de los participantes lograron ubicarse en el nivel alto y muy alto, es por ello que se llegó a concluir que el programa empleado si mejoró esta dimensión de la segmentación léxica.

A nivel de la variable de la conciencia fonológica los resultados expresan:

Al comparar ambas fases según el pretest y el post test en base a nuestra variable de estudio, se obtuvo que en el nivel inicio, se disminuyó considerablemente de un 70 % a un 17%, así mismo en el nivel proceso tanto en el pretest como el post test arrojaron un 23% en ambos y por último en el nivel logrado encontramos que de 7 % se mejoró y se llegó al 60% luego de la de aplicación de los juegos verbales. Se reafirma que, tanto entre el pretest y el post test, existen diferencias significativas, demostrándose la eficiencia de la estrategia propuesta. Los hallazgos a los que se ha llegado guardan relación con la investigación de Carrasco (2020), en su investigación tuvo por intención demostrar el efecto positivo de un

programa en base a la conciencia fonológica en los alumnos de primero y segundo básico de una institución educativa en Chile. Aplicó la estrategia en base a un programa de Conciencia Fonológica (CF) y contrastó su efecto después de su ejecución, a través de la “Prueba de Evaluación de Conocimiento Fonológico(PECO)”. La metodología consistió en usar dicha evaluación como pre y post test, en donde se constató si el programa fue óptimo o no, este programa se dividió en 15 sesiones en la que fueron partícipes 10 estudiantes como muestra, bajo un enfoque cuantitativo, puesto que se consideró examinar argumentos reales, las cuales respalden la fiabilidad de un programa de intervención. Así mismo la investigación se consideró preexperimental, con una muestra por conveniencia de un grupo único. Como resultados quedo demostrado los efectos positivos después del programa de intervención con mejoras de 60% de un nivel alto. Se concluye reafirmando que sí se pudo reforzar las capacidades de conciencia fonológica en los participantes del estudio.

Así mismo los resultados coinciden con Porta Porta et. al (2021) en su estudio evaluó cuáles son los efectos de una correcta intervención en conciencia fonológica, en base al nivel lector en estudiantes hispanohablantes del primer grado, bajo un contexto de vulnerabilidad en Argentina. La intervención duró 3 meses con 34 lecciones. Aplicándose un diseño preexperimental de tipo pre y post test. Teniendo como resultado que la intervención planteada tuvo un efecto muy positivo sobre la conciencia fonológica. Se concluyó afirmando que una intervención oportuna da como resultado un impacto positivo sobre la conciencia fonológica la cual es la base fundamental para una lecto-escritura.

Por otro lado, los resultados hallados se fundamentan en la teoría de Vygotsky para la conciencia fonológica en la teoría del proceso comunicativo, para el autor esta teoría, la relaciona con el proceso, saberes previos, o las experiencias que se tiene previas a la lectoescritura, por lo tanto, se considera adecuado permitir al niño ser participe al formar sus ideas para así construir y fortalecer las destrezas del pensamiento. Asimismo, esta teoría perfecciona las habilidades mentales, confirmando que los alumnos desarrollen sus propios métodos para comprender, construyendo ideas y extrayendo de él las cosas que realmente le llama la atención. Mediante la comprensión de lo que observa y se le hace interesante, podemos captar, compartir y reflexionar las opiniones de nosotros mismos y de otros compañeros diferenciando así lo concreto a lo abstracto, ya que va asumiendo los aspectos

más influyentes del aprendizaje humano, desarrollando así un aprendizaje cognitivo, afectivo, lingüístico, socializador en el niño para que así se pueda relacionarse de manera autónoma con el mundo que lo rodea. Es por ello que se le debe dar realce a actividades que despierte un interés en los estudiantes, pero sobre todo que estas actividades fortalecen los aprendizajes.

De igual manera los hallazgos alcanzados para la aplicación de juegos se fundamentan en la teoría del juego según Piaget (1956), quien aseguraba que la actividad del juego es parte de una práctica universal, de manifestación de forma espontánea e indispensable en la inteligencia del niño, ya que representa una forma de asimilación de lo irreal a la realidad. Así pues, las habilidades sensoriales y motoras son aspectos relevantes del progreso personal, consolidándose como las condiciones para el inicio y desarrollo del juego.

Así mismo según la teoría de Vygotsky el juego nació por necesidad, y es un elemento básico del desarrollo de un niño. Al mismo tiempo, el juego es visto como una acción espontánea de niños con gran valor social, porque a través del juego niños conocen sus límites y habilidades, así como las normas sociales. Esto significa que los niños tienen que usar su imaginación para jugar y a través del juego es más fácil integrar sus tareas escolares. En definitiva, Vygotsky formuló que esta acción del juego es una acción interactiva en la que, a través de la socialización con otros, se pueden fortalecer roles adicionales para ellos mismos. Este autor se interesa por el juego simbólico, dando evidencia cuando el niño usa objetos simples, los transforma, usando su creatividad e imaginación en otros objetos dándole una representación distinta

Al mismo tiempo, tomando en cuenta los aportes Mabel Condemarín (1991). quien consideraba que los juegos verbales se conceptualizan en actividades que favorecen el proceso verbal, son aquellos que favorecen las habilidades lingüísticas, de la comprensión y expresión lectora, para que así el niño tenga un desenvolvimiento en los problemas que se les presentan, y también desarrolla la capacidad creadora, para obtener aprendizajes autónomos y significativos. Los juegos verbales son herramientas creativas y pedagógicas, en la cual el niño experimenta sensaciones como los valores, virtudes, social, moral, etc.

Y finalmente se logra demostrar en cuanto a las teorías, antecedentes y aportes de otras investigaciones que coinciden con los resultados logrados de este estudio, se logra: “Determinar cómo estos juegos verbales mejoran el desarrollo de la conciencia fonológica la cual es un prerrequisito para la lectoescritura”

Capítulo V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1 Conclusiones

Con este estudio se logró determinar cómo los juegos verbales mejoran el desarrollo de la conciencia fonológica de los estudiantes de 5 años del nivel inicial.

Así también se logró determinar en qué medida los juegos verbales mejoran la dimensión de segmentación silábica, puesto que en el desarrollo de esta dimensión los resultados

evidenciaban que los estudiantes al iniciar el estudio, siendo verdaderamente bajo con resultados de 56.66% en un nivel inicio, un 33.33% en un nivel proceso y 10% en un nivel logrado. Por otro lado, en el desarrollo de la dimensión segmentación silábica en que se encontraban los estudiantes al finalizar el estudio, se encontró un acrecimiento elevado con resultados de 60% llegó al nivel logrado, el 23.33% en nivel proceso y el 16.66% se mantuvo en el nivel de inicio.

Se logró determinar en qué medida los juegos verbales mejoran la dimensión de segmentación fonémica ya que en el desarrollo de esta dimensión los resultados evidenciaron que los estudiantes al iniciar el estudio, siendo verdaderamente bajo con resultados de 63.33% se encontraba en un nivel inicio, 30% en un nivel proceso y 7% en un nivel logrado. Luego en el desarrollo de la dimensión segmentación fonémica en que se encontraban los estudiantes al finalizar el estudio, se encontró un crecimiento elevado con resultados de un 53% llegó al nivel logrado, el 23.33% en un nivel proceso y el 23.33% en un nivel de inicio.

Se logró determinar en qué medida los juegos verbales mejoran la dimensión de segmentación léxica puesto que en el desarrollo de esta dimensión los resultados arrojaron que los estudiantes se encontraban al iniciar el estudio, verdaderamente con un nivel bajo con resultados de un 50% de estudiantes estuvo un nivel inicio, 36.66% estuvo en un nivel proceso y 13.33% en un nivel logrado. Por otro lado, en el desarrollo de la dimensión segmentación léxica en que se encontraban los estudiantes al finalizar el estudio, se encontró una mejora considerable con resultados de un 56.66% en el nivel logrado, 23.33% en nivel progreso y un 16.66% en un nivel inicio.

Se concluyó que posterior a los juegos verbales, el promedio de las 3 dimensiones del desarrollo de la conciencia fonológica se evidenció que los estudiantes progresaron en el nivel de inicio, ya que disminuyó a un 10%, en el nivel siguiente de proceso se registró un 23% y en el nivel logrado aumento de forma considerable a un 60%. Dichos resultados demuestran una mejora positiva en la mejora de la conciencia fonológica

Así mismo la confiabilidad del instrumento de estudio, y la lista de cotejo fue evaluada y aplicada en el transcurso del estudio, dicho instrumento de recolección de datos fue aplicado a 30 estudiantes de 5 años- nivel inicial, como parte de la muestra. Para el análisis de fiabilidad,

se consideró el método del “alfa de Cronbach para la variable conciencia fonológica” es de $\alpha = 0.867$ lo que quiere decir existe buena fiabilidad del instrumento, por lo tanto, el instrumento es adecuado para la captura y el análisis de la información.

5.2 Sugerencias

Se sugiere a los maestros que se desempeñan en los primeros niveles de educación, poder emplear estrategias tomando como referencia el uso de los juegos verbales , puesto que como se dio a conocer en el estudio que estos son divertidos y se pueden emplear desde edades tempranas ya que fortalecen las habilidades y sobre todo promueve un aprendizaje de forma agradable y lúdica.

Así mismo se sugiere quitar aquellas concepciones donde se emplean prácticas inadecuadas en cuanto al cómo fomentar la conciencia fonológica, exigiéndose al niño a solo basarse con llenar las hojas del cuaderno, con transcripciones, simplemente copiadas de forma mecánica o automática, las cuales no traen consigo fomentar algún aprendizaje significativo, lo

adecuado es usar actividades lúdicas que despierten su interés, y sobre todo favorezcan el desarrollo de su aprendizaje.

Por otro lado, es bueno tomar en cuenta los diversos tipos de juegos verbales ya sean adivinanzas, trabalenguas, rimas u otras, ya que ha quedado confirmado que estas actividades no solo entretienen, sino aportan el desarrollo de habilidades comunicativas, y que también pueden ser trabajadas con niños desde edades tempranas.

Finalmente se sugiere a la directora de la IEP Príncipe de Paz, Ex Polvorines, Piura, fomentar entre sus docentes el uso de programas como el considerado en este estudio, puesto que ha quedado evidencia que se obtiene resultados beneficiosos con respecto a la mejora de esta destreza de la conciencia fonológica

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acuña, G. (2021). *Programa de juegos verbales “Ludofono” para estimular la conciencia fonológica en niños de cinco años* (Tesis de licenciatura). [http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/3277/TL_Acu%
c3%b1aGuerreroLinda.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/3277/TL_Acu%c3%b1aGuerreroLinda.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Arango-Tobón, OE, Monsalve, GDP, Gaviria, TL, Lopera, ICP, Rosa, AO-L., Ardila, A., Matute, E., y Rosselli, y. M. (s / f). *Relación entre lenguaje expresivo y receptivo y habilidades prelectoras* <https://doi.org/10.14349/rlp.2018.v50.n3.10.14349/rlp.2018.v50.n2.1>

Bautista, K. (2018). *“Efectos de programa juegos verbales en la conciencia fonológica en estudiantes de primaria, Carabayllo – 2016”* (Maestría en problemas de aprendizaje). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14688/Bautista_VKM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Bravo Valdiviezo, L. (2004). "La conciencia fonológica como una posible zona de desarrollo próximo para el aprendizaje de la lectoescritura". *Revista Latinoamericana de Psicología*, 21-32.

<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Qy01I9qQJFUJ:www.redalyc.org/pdf/805/80536103.pdf+&cd=2&hl=es419&ct=clnk&gl=pe>

Bosch, L. (1984). *El desarrollo fonológico infantil: una prueba*. Madrid, España: Pirámide

Caceda Rios, A. y Miñano Rodriguez, J. (2018). *Programa de estrategias didácticas para desarrollar la conciencia Fonológica en niños y niñas de tres años en el taller de Estimulación Temprana*, Trujillo.
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/29381>

Carbajal, K. (2013). *La conciencia fonológica*. Educación Infantil. Recuperado de <http://kathy-educacioninfantil.blogspot.com/2013/09/la-concienciafonologica.html>.

Carrillo, M. y Marín, J. (1996). *Desarrollo metafonológico y adquisición de la lectura: Un programa de entrenamiento*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia, CIDE.

- Cayetano, M. A. (2018) *La conciencia fonológica y el desarrollo del lenguaje oral*, (Tesis de maestro), Universidad César Vallejo, Lima Perú.
- Condemarín, M. y Milicic, N. (1998). *Cada día, un juego* (2 ed.). Argentina: Magazines S.A.
<https://bit.ly/37O4Ybn>
- Condemarín, M., Galdames, V. y Medina, A. (1996). *Taller de lenguaje: Módulos para desarrollar el lenguaje oral y escrito* (6 ed.). España: CEPE.
- Chávez Puma, F. (2018). *Juegos de movimiento para desarrollar la conciencia fonológica en los niños de 4 años de la Institución Educativa Privada “Divino Amor”*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/39097/chavez_pf.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cherres, R. (2018) “*Relación entre los juegos verbales y la expresión oral en los estudiantes de cuatro años de edad de una institución educativa*”. (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo. Chiclayo – Perú.
- Dalen, V., y Meyer, W. (1981). “*Técnicas e Instrumentos de Investigación en el Campo de la Educación*”
- Defior Citoler, S. A. (1994). *La conciencia fonológica y la adquisición de la lectoescritura. Infancia y Aprendizaje*, 91-114
- De la Calle, Ana María, Aguilar, Manuel, y Navarro, José Ignacio (2016). *Desarrollo evolutivo de la conciencia fonológica: ¿Cómo se relaciona con la competencia lectora posterior ?*. *Revista de Investigación en Logopedia*, (1), 22-41. ISSN:.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=350846066002>

- De los Reyes Aragón, Carlos, Lewis Harb, Soraya, y Peña Ortiz, Mónica (2008). Estudio de prevalencia de dificultades de lectura en niños escolarizados de 7 años de Barranquilla (Colombia). *Psicología desde el Caribe*, (22), 37-49. ISSN: 0123-417X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21311866004>
- El Comercio. (06 de agosto de 2018). Comprensión lectora: una tarea pendiente en el Perú. El Comercio. <https://elcomercio.pe/peru/compreesion-lectora-tareapendiente-peru-video-noticia-543914-noticia/?ref=ecr>
- Fierro, M (2018) “*Juegos verbales en la expresión oral en niños y niñas de la institución educativa inicial n° 295 de Socñacancha – Andahuaylas*” (Tesis de Maestría). Universidad José Carlos Mariátegui de Moquegua. Moquegua – Perú
- González Zapa, M. V. (2020). “*La conciencia fonológica en la enseñanza de la lectura en estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Santa María Goretti en la ciudad de Montería*”. (Tesis Licenciatura, Universidad de Cordova). 60 <https://repositorio.unicordoba.edu.co/handle/ucordoba/2615>
- Herrera, M. Z., y Herrera, R. H. (2016). “*Programa de Rimas Y Adivinanzas para Desarrollar la Expresión Oral en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N°343*” -Morrope.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2010). “*Metodología de la investigación*”. (5 ed.). México: McGraw-Hill/Interamericana editores.
- Holguín-González, M. y Zambrano-Cedeño, E. (2020). *El trabalenguas como estrategia para desarrollar la fluidez verbal en Educación Básica Elemental*. El trabalenguas como estrategia para desarrollar la fluidez verbal en Educación Básica Elemental, 6(1), 69-80. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/3344/3262>
- Ley Nro. 28044, L. G. (s.f.). Ley General de la Educación . Lima.

- Lonigan C. y Shanahan T. (2010). Developing early literacy skills: Things we know we know and things we know we don't know. *Educational Researcher*, 39(4), 340-346. <http://dx.doi.org/10.3102%2F0013189X10369832>.
- Maurtua Silva, M. R. (2016). *La conciencia fonológica y el aprendizaje de la lectura en niños de 5 años de I.E.I. N° 061 "San Judas Tadeo de las Violetas" - SJL - Lima - 2015*. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/892/TL%20EI-Nt%20M29%202016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- MINEDU. (2015). Rutas de Aprendizaje ¿Qué y como aprenden nuestros niños y niñas? II ciclo, Área Curricular Comunicación. Lima: Printed in Peru.
- MINEDU. (2017). Programa curricular de Educación Inicial. Lima
- MINEDU. (2020). Diseño Curricular Nacional. Lima: Ministerio de Educación.
- Muquinche Basantes, V. A. (2015). "El uso de Adivinanzas y Trabalenguas en el Desarrollo de la Creatividad de los niños"
- Ocaña Santos, N (2017). *Propuesta sobre estrategias metodológicas para mejorar las habilidades de conciencia fonológica en las niñas y niños de 5 años de la I.E.I. N°310 Yamango – Morropón - Piura (Maestría)*. Universidad nacional de educación-Enrique Guzmán y Valle, Morropón -Piura. Recuperado de: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1302/TM%20CEPa%203134%>
- Orcon Quispe, Y (2018). *Aplicación de canciones infantiles para el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la institución educativa inicial cuna jardín Unsa del distrito del Cercado - Arequipa 2018* [UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8317/EDorquyy.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ortiz Santa María, M (2018). *Aplicación de un programa de juegos verbales: canciones y poesías para desarrollar la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 10236 de la provincia Cutervo región Cajamarca. (Segunda Especialidad en Didáctica de la Educación Inicial). Universidad Nacional- Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque-Perú. Recuperado de:*<http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/3823/BC-TES-TMP->

Palacios Quispe, R (2019). *Los juegos verbales como estrategia en la mejora de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I. N° 001.* [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/14222/JUEGOS_EXPRESI%
RESI%
c3%
93N_
FLUIDEZ_
PALACIOS_
QUISPE_
RINA_
MARGARITA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/14222/JUEGOS_EXPRESI%c3%93N_FLUIDEZ_PALACIOS_QUISPE_RINA_MARGARITA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Piñas Zamudio, M., Mendivel Gerónimo, RK y Pérez Lazo, L. (2020). Conciencia fonológica en niños de cinco años del nivel inicial del distrito de Huancavelica, Perú. *Revista Universidad y Sociedad*, 12 (5), 27–35. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2218-36202020000500027

PISA. (2018). Informe nacional de resultados. Perú. MINEDU. Recuperado de: <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2019/12/PISA-2018-Resultados.pdf>

Prueba Muestral (2019). Evaluación Censal de los Estudiantes. Resultados de aprendizaje 2019. MINEDU. Recuperado de: <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2020/06/PPT-web- ECE-2019-28.05a.pdf>

Pinedo Valles, E (2017). *Los juegos verbales para el desarrollo de la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa inicial cuna jardín n° 082- Saposo- Provincia del Huallaga departamento de San Martín, en el año 2017.* (Licenciatura).

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Chimbote. Recuperado de:
<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000048285>

Rivera Ibaceta, J (2017). *Estimulación de la Conciencia Fonológica a través de la música en niños de nivel 5 de Educación inicial* (Maestría). Universidad de la República Uruguay, Uruguay. Recuperado de:
<https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/20050/1/Rivera%20%20Johanna.pdf>

Silva García., N (2017). *Aplicación de un programa de juegos verbales “Mi Pequeño Orador” para desarrollar la expresión oral en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 856 Ahñacara Distrito de Chulucanas, Provincia Morropón, Región Piura.* (SEGUNDA ESPECIALIDAD CON MENCIÓN EN DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL). UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO, Piura.
Recuperado de: <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/3683/BC->

Suárez Santamaría, M (2018). *Desempeño de la conciencia fonológica en niños de 5 a 5 años 11 meses en la Escuela de Educación Básica Naciones Unidas, parroquia Saquisilí, cantón Saquisilí, Provincia Cotopaxi, Mayo - Septiembre 2018.* (Licenciatura). Universidad Central de Ecuador, Ecuador.
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/17194/1/T-UCE-0020-CDI-110.pdf>

Trejo Huerta, N (2015). *El juego verbal como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral en niños de 5 años* (Maestría). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima-Perú.
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/2109/2/2015_Trejo.pdf

Reig Castells, M (2017). *Estimulando La Conciencia Fonológica En Niños De 3 Años.* (Maestría). Universidad Nacional de la Rioja, Lleida-España.

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4953/REIG%20CASTELLS%2C%20MARIA%20ALBA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Vigotsky, L. (1978). Pensamiento y lenguaje. Comentarios críticos de Jean Piaget. Buenos Aires, Argentina: Editorial La Pléyade.

Vigotsky, L. (1984). Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar. *Infancia y aprendizaje*, 27, 105-116

Anexo 1: Instrumento para la recolección de datos.

<u>APELLIDOS Y NOMBRES DEL ESTUDIANTE:</u>			
<u>ASPECTOS A EVALUAR</u>			
N°	Variable: Conciencia fonológica.		
Dimensión 1: Segmentación silábica			
Indicador: Silaba			
1	Separa los golpes de voz de una palabra.		
2	Asocia palabras que comparten el mismo sonido inicial a través del juego de rimas.		
3	Asocia palabras que comparten el mismo sonido final a través del juego de rimas.		
4	Es capaz de aislar la primera silaba de las palabras y comparar con otra que suena igual.		
5	Clasifica dibujos empleado en el juego de trabalenguas en función de la sílaba inicial.		
Dimensión 2: Segmentación fonémica			
Indicador: Fonemas.			
Ítem:			
6	Identifica los sonidos individuales (fonemas) en una palabra.		
7	Es capaz de aislar los fonemas inicial y final.		
8	Es capaz de unir sonidos y palabras.		
9	Realiza ejercicios de fuga de letras en los que se deben completar las letras que faltan en el juego de palabras.		
10	Identifica si una palabra empieza por el fonema dado a través del juego de adivinanzas		
11	Identifica el fonema por el que acaba una palabra a través del juego de adivinanzas		
Dimensión 3 : Segmentación léxica			
Indicador: Palabras.			
12	Identifica el número de palabras que componen una frase sencilla.		
13	Es capaz de añadir nuevas palabras a una frase.		
14	Escucha la repetición de una frase donde se ha omitido o sustituido una palabra y es capaz de identificarla.		
15	Reconoce el número de palabras en una oración.		
16	Reconoce que una frase u oración está compuesta por palabras.		

Fuente: Elaboración propia

Anexo 2: Ficha técnica

Nombre original del instrumento:	Guía de observación
Autor y año:	Original: Astrid Merlessy Navarro Ramos (2020)
	Adaptación:
Objetivo del instrumento:	Medir la mejora de la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la I.E.P Príncipe de Paz, Ex Polvorines.
Usuarios	30 niños de 5 años de la I.E.P Príncipe de Paz, Ex Polvorines.
Forma de Administración o Modo de aplicación:	Desarrollándose mediante una guía de observación la cual consto de 16 ítems, divididas en tres dimensiones: segmentación silábica, segmentación fonética y segmentación léxica, el avance se fue observando mediante la aplicación de sesiones didácticas en las cuales se evaluó la mejoría de la variable problema.
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	El instrumento presenta la validez de los expertos que evaluaron y asimismo emitieron sus juicios indicando que se encontraba apto para la correspondiente evaluación.
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	El análisis de fiabilidad del alfa de Cronbach para la variable conciencia fonológica, fue de 0.867 lo que quiere decir que el instrumento tiene buena fiabilidad en ese sentido el instrumento analizado es adecuado para la captura y el análisis de la información.

Fuente: Elaboración propia

Anexo 3: Validez y fiabilidad de instrumentos

Análisis de fiabilidad para la variable: Conciencia fonológica.

Título de tesis: JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS, PIURA, 2020

Para analizar la confiabilidad del instrumento se utilizó el Alfa de Cronbach para ítems dicotómicos cuyo valor es igual al modelo de Kuder – Ricardson siendo el algoritmo de cálculo según como sigue.

Tabla 12.

Análisis de fiabilidad del alfa de Cronbach. Para la variable de la Conciencia Fonológica

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en N de elementos estandarizados	
0,867	0,862	16

Nota. Confiabilidad del instrumento Análisis desarrollado con el SPSS V25.

En la tabla 12 se aprecia el análisis de fiabilidad del alfa de Cronbach para la variable conciencia fonológica, donde el resultado del análisis de fiabilidad alfa de Cronbach es de 0.867 lo que quiere decir que el instrumento tiene buena fiabilidad en ese sentido el instrumento analizado es adecuado para la captura y el análisis de la información.



COLEGIO DE ESTADÍSTICO DEL PERU
Justiniano Pío Lenin
COESPE. N° 462

Análisis de fiabilidad para la variable: Conciencia fonológica.

Tabla 01.

Análisis de fiabilidad del alfa de Cronbach.

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
0,867	0,862	16

Fuente. Confiabilidad del instrumento Análisis desarrollado con el SPSS V25.

En la tabla 01 se aprecia el análisis de fiabilidad del alfa de Cronbach para la variable conciencia fonológica, donde el resultado del análisis de fiabilidad alfa de Cronbach es de 0.867 lo que quiere decir que el instrumento tiene buena fiabilidad en ese sentido el instrumento analizado es adecuado para la captura y el análisis de la información.

Por otra parte, se analiza la influencia que tiene cada una de las preguntas cuando uno de ellos sea eliminado del instrumento tal como se muestra en la tabla 02.

Tabla 2

Estadísticas de total de elemento.

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Separa los golpes de voz de una palabra.	10,83	15,523	,373	,864
Asocia palabras que comparten el mismo sonido inicial a través del juego de rimas.	10,90	16,300	,085	,877
Asocia palabras que comparten el mismo sonido final a través del juego de rimas.	10,87	15,913	,217	,871
Es capaz de aislar la primera sílaba de las palabras y comparar con otra que suena igual.	10,97	14,654	,535	,857
Clasifica dibujos empleado en el juego de trabalenguas en función de la sílaba inicial.	10,90	14,921	,504	,859
Identifica los sonidos individuales (fonemas) en una palabra.	10,90	15,128	,439	,862
Es capaz de aislar los fonemas inicial y final.	10,90	14,645	,593	,855
Es capaz de unir sonidos y palabras	11,07	13,926	,701	,849

Realiza ejercicios de fuga de letras en los que se deben completar las letras que faltan en el juego de palabras	11,07	15,030	,389	,865
Identifica si una palabra empieza por el fonema dado a través del juego de adivinanzas	11,03	13,757	,766	,845
Identifica el fonema por el que acaba una palabra a través del juego de adivinanza	11,03	13,964	,703	,849
Identifica el número de palabras que componen una frase sencilla.	10,87	14,533	,671	,852
Es capaz de añadir nuevas palabras a una frase.	10,90	15,197	,417	,863
Escucha la repetición de una frase donde se ha omitido o sustituido una palabra y es capaz de identificarla	10,97	14,309	,640	,852
Reconoce el número de palabras en una oración.	11,03	14,378	,582	,855
Reconoce que una frase u oración está compuesta por palabras.	10,77	15,909	,320	,866

Fuente. Confiabilidad del instrumento Análisis desarrollado con el SPSS V25.

En la tabla 2, se muestra los resultados de como influenciaría si uno de ellos saldría del instrumento y muestra los valores de media de escala si el elemento se ha suprimido, así como también la varianza de la escala si se elimina el elemento, también está la correlación total de elementos corregida y el valor del alfa de Cronbach si se elimina el elemento. Observándose que los valores fluctúan desde 0.845 hasta 0.877 lo que quiere decir que si se elimina cualquiera de las preguntas del instrumento esto no se verá afectada y mantendría su fiabilidad.

Conclusión. Como se puede apreciar el resultado del análisis de fiabilidad por el método del alfa de Cronbach para la variable conciencia fonológica es de $\alpha = 0.867$ lo que quiere decir existe buena fiabilidad del instrumento, por lo tanto, el instrumento es adecuado para la captura y el análisis de la información.


COLEGIO DE ESTADÍSTICO DEL PERÚ
 Justino Pío Lerín
 COESPE. Nº 462

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador : Zuazo Olaya, Norka Tatiana .

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Lista de cotejo , diseñado por la Estudiante Navarro Ramos Merlessy Astrid, cuyo propósito es determinar de qué manera los juegos verbales mejoran el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 años, Piura, 2020, el cual será aplicado a estudiantes de 5 años, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

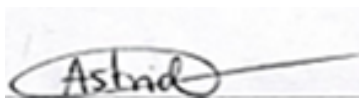
JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS, PIURA, 2020.

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo con el criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a la redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte.



Merlessy Astrid, Navarro Ramos
DNI 47178002

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos verbales	Juego de adivinanzas.	Características del juego de adivinanzas.	3	X	
	Juego de trabalenguas.	Características del juego de trabalenguas	3	X	
	Juego de rimas	Características del juego de rimas	3	X	
Conciencia fonológica.	Conciencia silábica.	Sílabas.	5	X	
	Conciencia fonémica.	Fonemas.	6	X	
	Conciencia léxica.	Palabras	5	X	

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Items	MA	BA	A	PA	NA	
1	Separa los golpes de voz de una palabra.		X				
2	Asocia palabras que comparten el mismo sonido inicial a través del juego de rimas.		X				
3	Asocia palabras que comparten el mismo sonido final a través del juego de rimas.		X				
4	Es capaz de aislar la primera sílaba de las palabras y comparar con otra que suena igual.		X				
5	Clasifica dibujos empleados en el juego de trabalenguas en función de la sílaba inicial.		X				
6	Identifica los sonidos individuales(fonemas) en una palabra.		X				
7	Es capaz de aislar los fonemas inicial y final.		X				
8	Es capaz de unir sonidos y palabras.		X				
9	Realiza ejercicios de fuga de letras en los que deben completar las letras que faltan en el juego de palabras.		X				
10	Identifica si una palabra empieza por el fonema dado a través del juego de adivinanzas.		X				
11	Identifica el fonema por el que acaba una palabra a través del juego de adivinanzas.		X				
12	Identifica el número de palabras que componen una frase sencilla.		X				
13	Es capaz de añadir nuevas palabras a una frase.		X				
14	Escucha la repetición de una frase donde se ha omitido o sustituido una palabra y es capaz de identificarla.		X				
15	Reconoce el número de palabras en una oración		X				
16	Reconoce que una frase u oración está compuesta por palabras,		X				
Total:							

Evaluado por: Zuazo Olaya, Norka Tatiana

D.N.I.: 42979451 **Fecha:** 08 de octubre de 2020

Firma: _____



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Zuazo Olaya, Norka Tatiana, con Documento Nacional de Identidad N° 42979451 de profesión: Licenciada en Educación-Especialidad de Lengua y Literatura, grado académico Magíster en Educación, con código de colegiatura 2142979451 labor que ejerzo actualmente como Docente, en la UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE, PERÚ.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Lista de Cotejo, cuyo propósito es medir determinar de qué manera los juegos verbales mejoran el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 años, Piura, 2020, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 5 años

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.		X			
Amplitud del contenido a evaluar.		X			
Congruencia con los indicadores.		X			
Coherencia con las dimensiones.		X			

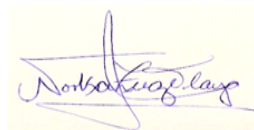
Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado (X) A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Piura a los 8 días del mes de octubre del 2020

Apellidos y nombres: Zuazo Olaya Norka Tatiana DNI: 42979451

Firma: _____



PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador : Mercado Sandoval, Julissa Mercedes.

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Lista de cotejo , diseñado por la Estudiante Navarro Ramos Merlessy Astrid, cuyo propósito es determinar de qué manera los juegos verbales mejoran el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 años, Piura, 2020, el cual será aplicado a estudiantes de 5 años , por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

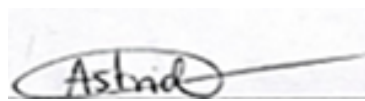
JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS, PIURA, 2020.

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo con el criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a la redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte.



Merlessy Astrid, Navarro Ramos
DNI 47178002

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos verbales	Juego de adivinanzas.	Características del juego de adivinanzas.	3	X	
	Juego de trabalenguas.	Características del juego de trabalenguas	3	X	
	Juego de rimas	Características del juego de rimas	3	X	
Conciencia fonológica.	Conciencia silábica.	Sílabas.	5	X	
	Conciencia fonémica.	Fonemas.	6	X	
	Conciencia léxica.	Palabras	5	X	

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Items	MA	BA	A	PA	NA	
1	Separa los golpes de voz de una palabra.		X				
2	Asocia palabras que comparten el mismo sonido inicial a través del juego de rimas.		X				
3	Asocia palabras que comparten el mismo sonido final a través del juego de rimas.		X				
4	Es capaz de aislar la primera sílaba de las palabras y comparar con otra que suena igual.		X				
5	Clasifica dibujos empleados en el juego de trabalenguas en función de la sílaba inicial.		X				
6	Identifica los sonidos individuales(fonemas) en una palabra.		X				
7	Es capaz de aislar los fonemas inicial y final.		X				
8	Es capaz de unir sonidos y palabras.		X				
9	Realiza ejercicios de fuga de letras en los que deben completar las letras que faltan en el juego de palabras.		X				
10	Identifica si una palabra empieza por el fonema dado a través del juego de adivinanzas.		X				
11	Identifica el fonema por el que acaba una palabra a través del juego de adivinanzas.		X				
12	Identifica el número de palabras que componen una frase sencilla.		X				
13	Es capaz de añadir nuevas palabras a una frase.		X				
14	Escucha la repetición de una frase donde se ha omitido o sustituido una palabra y es capaz de identificarla.		X				
15	Reconoce el número de palabras en una oración		X				
16	Reconoce que una frase u oración está compuesta por palabras,		X				
Total:							

Evaluado por: Mercado Sandoval Julissa Mercedes.

D.N.I.: 02878266 **Fecha:** 08 de octubre de 2020

Firma:



Julissa M. Mercado Sandoz
MAGISTER EN EDUCACION
CPPD. N° 0134059

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Mercado Sandoval Julissa Mercedes, con Documento Nacional de Identidad N° 02878266 de profesión: Licenciada en Educación Inicial, grado académico Magíster en Educación , con código de colegiatura 2102878266 labor que ejerzo actualmente como Docente, en la UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE, PERÚ.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Lista de Cotejo, cuyo propósito es medir determinar de qué manera los juegos verbales mejoran el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 años, Piura, 2020, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 5 años

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.		X			
Amplitud del contenido a evaluar.		X			
Congruencia con los indicadores.		X			
Coherencia con las dimensiones.		X			

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado (X) A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Piura a los 8 días del mes de octubre del 2020

Apellidos y nombres: Mercado Sandoval Julissa Mercedes
DNI: 02878266

Firma: _____



PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador : Arias Muñoz, Mónica Patricia.

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Lista de cotejo , diseñado por la Estudiante Navarro Ramos Merlessy Astrid, cuyo propósito es determinar de qué manera los juegos verbales mejoran el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 años, Piura, 2020, el cual será aplicado a estudiantes de 5 años, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

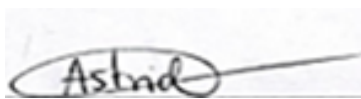
JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS, PIURA, 2020.

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo con el criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a la redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte.



Merlessy Astrid, Navarro Ramos
DNI 47178002

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos verbales	Juego de adivinanzas.	Características del juego de adivinanzas.	3	X	
	Juego de trabalenguas.	Características del juego de trabalenguas	3	X	
	Juego de rimas	Características del juego de rimas	3	X	
Conciencia fonológica.	Conciencia silábica.	Sílabas.	5	X	
	Conciencia fonémica.	Fonemas.	6	X	
	Conciencia léxica.	Palabras	5	X	

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Items	MA	BA	A	PA	NA	
1	Separa los golpes de voz de una palabra.		X				
2	Asocia palabras que comparten el mismo sonido inicial a través del juego de rimas.		X				
3	Asocia palabras que comparten el mismo sonido final a través del juego de rimas.		X				
4	Es capaz de aislar la primera sílaba de las palabras y comparar con otra que suena igual.		X				
5	Clasifica dibujos empleados en el juego de trabalenguas en función de la sílaba inicial.		X				
6	Identifica los sonidos individuales(fonemas) en una palabra.		X				
7	Es capaz de aislar los fonemas inicial y final.		X				
8	Es capaz de unir sonidos y palabras.		X				
9	Realiza ejercicios de fuga de letras en los que deben completar las letras que faltan en el juego de palabras.		X				
10	Identifica si una palabra empieza por el fonema dado a través del juego de adivinanzas.		X				
11	Identifica el fonema por el que acaba una palabra a través del juego de adivinanzas.		X				
12	Identifica el número de palabras que componen una frase sencilla.		X				
13	Es capaz de añadir nuevas palabras a una frase.		X				
14	Escucha la repetición de una frase donde se ha omitido o sustituido una palabra y es capaz de identificarla.		X				
15	Reconoce el número de palabras en una oración		X				
16	Reconoce que una frase u oración está compuesta por palabras,		X				
Total:							

Evaluado por: Arias Muñoz , Mónica Patricia.

D.N.I: 03644784 **Fecha:** 08 de octubre de 2020

Firma:



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Arias Muñoz, Mónica Patricia, con Documento Nacional de Identidad N° 03644784 de profesión: Licenciada en Educación- Historia y Geografía, grado académico: Doctora en Educación, con código de colegiatura 2103644784 labor que ejerzo actualmente como Docente, en la UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE, PERÚ.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Lista de Cotejo, cuyo propósito es medir determinar de qué manera los juegos verbales mejoran el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 años, Piura, 2020, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 5 años

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.		X			
Amplitud del contenido a evaluar.		X			
Congruencia con los indicadores.		X			
Coherencia con las dimensiones.		X			

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado (X) A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Piura a los 8 días del mes de octubre del 2020

Apellidos y nombres: Arias Muñoz, Mónica Patricia. DNI: 03644784 Firma: _____



Dña. Mónica Arias Muñoz
COPPP 316334

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador : Infante Ríos, Víctor Humberto.

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Lista de cotejo , diseñado por la Estudiante Navarro Ramos Merlessy Astrid, cuyo propósito es determinar de qué manera los juegos verbales mejoran el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 años, Piura, 2020, el cual será aplicado a estudiantes de 5 años , por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

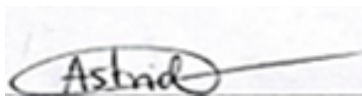
JUEGOS VERBALES PARA DESARROLLAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA DE LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS, PIURA, 2020.

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional de:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo con el criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a la redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte



Merlessy Astrid, Navarro Ramos
DNI 47178002

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	COHERENCIA	
				SI	NO
Juegos verbales	Juego de adivinanzas.	Características del juego de adivinanzas.	3	X	
	Juego de trabalenguas.	Características del juego de trabalenguas	3	X	
	Juego de rimas	Características del juego de rimas	3	X	
Conciencia fonológica.	Conciencia silábica.	Sílabas.	5	X	
	Conciencia fonémica.	Fonemas.	6	X	
	Conciencia léxica.	Palabras	5	X	

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA= Muy adecuado / BA= Bastante adecuado / A = Adecuado / PA= Poco adecuado / NA= No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Items	MA	BA	A	PA	NA	
1	Separa los golpes de voz de una palabra.		X				
2	Asocia palabras que comparten el mismo sonido inicial a través del juego de rimas.		X				
3	Asocia palabras que comparten el mismo sonido final a través del juego de rimas.		X				
4	Es capaz de aislar la primera sílaba de las palabras y comparar con otra que suena igual.		X				
5	Clasifica dibujos empleados en el juego de trabalenguas en función de la sílaba inicial.		X				
6	Identifica los sonidos individuales(fonemas) en una palabra.		X				
7	Es capaz de aislar los fonemas inicial y final.		X				
8	Es capaz de unir sonidos y palabras.		X				
9	Realiza ejercicios de fuga de letras en los que deben completar las letras que faltan en el juego de palabras.		X				
10	Identifica si una palabra empieza por el fonema dado a través del juego de adivinanzas.		X				
11	Identifica el fonema por el que acaba una palabra a través del juego de adivinanzas.		X				
12	Identifica el número de palabras que componen una frase sencilla.		X				
13	Es capaz de añadir nuevas palabras a una frase.		X				
14	Escucha la repetición de una frase donde se ha omitido o sustituido una palabra y es capaz de identificarla.		X				
15	Reconoce el número de palabras en una oración		X				
16	Reconoce que una frase u oración está compuesta por palabras,		X				
Total:							

Evaluado por: Infante Ríos, Víctor Humberto.

D.N.I: 27164782 **Fecha:** 08 de octubre de 2020

Firma: _____



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Infante Ríos, Víctor Humberto, con Documento Nacional de Identidad N° 27164782 de profesión: Licenciado en Educación- Gestión Administrativa, con mención en Docencia Currículo E Investigación, grado académico: Magíster en Educación , con código de colegiatura 2127164782 labor que ejerzo actualmente como Docente , en la UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE, PERÚ.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado Lista de Cotejo, cuyo propósito es medir determinar de qué manera los juegos verbales mejoran el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 años, Piura, 2020, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 5 años

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.		X			
Amplitud del contenido a evaluar.		X			
Congruencia con los indicadores.		X			
Coherencia con las dimensiones.		X			

Apreciación total:

Muy adecuado () Bastante adecuado () A= Adecuado () PA= Poco adecuado ()
No adecuado ()

Piura a los 8 días del mes de octubre del 2020

Apellidos y nombres: Infante Ríos, Víctor Humberto, DNI: 27164782 Firma: _____



Anexo 6: Matriz de consistencia

Enunciados	Objetivos	Hipótesis	Variable	Metodología	Universo y Muestra
<p><u>Enunciado General:</u></p> <p>¿De qué manera los juegos verbales mejoran el desarrollo de la conciencia fonológica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020</p>	<p><u>Objetivo General :</u></p> <p>Determinar de qué manera los juegos verbales mejoran la conciencia fonológica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020</p>	<p><u>Hipótesis General:</u></p> <p>Los juegos verbales mejoran el desarrollo de la conciencia fonológica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020.</p>	<p><u>Variable Independiente:</u></p> <p>Juegos verbales</p>	<p>Tipo:</p> <p>Aplicada</p>	<p>Universo</p> <p>76 alumnos del nivel inicial de la I.E.P Príncipe de Paz, Ex - Polvorines, Piura,</p>
<p><u>Enunciados Específicos :</u></p> <p>¿En qué medida los juegos verbales mejoran la segmentación silábica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020?</p>	<p><u>Objetivos Específicos :</u></p> <p>Determinar en qué medida los juegos verbales mejoran la segmentación silábica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020.</p>	<p><u>Hipótesis Específicas</u></p> <p>Los juegos verbales mejoran la segmentación silábica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020</p>	<p><u>Dimensiones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Adivinanzas • Rimas • Trabalenguas 	<p>Método</p> <p>Hipotético deductivo, se utilizó el modelo para demostrar si los juegos verbales ayudan en el desarrollo de la conciencia fonológica.</p>	<p>Muestra</p> <p>30 alumnos de 5 años del nivel inicial.</p>
<p>¿En qué medida los juegos verbales mejoran en la segmentación fonética en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020?</p>	<p>Determinar en qué medida los juegos verbales mejoran la segmentación fonética en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020</p>	<p>Los juegos verbales mejoran la segmentación fonética en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020</p>	<p><u>Variable Dependiente</u></p> <p>Conciencia fonológica</p>	<p>Enfoque</p> <p>Cuantitativo</p>	<p>Muestreo</p> <p>Muestreo no probabilístico convencional.</p>
<p>¿En qué medida los juegos verbales mejoran la segmentación léxica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020?</p>	<p>Determinar en qué medida los juegos verbales mejoran la segmentación léxica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020.</p>	<p>Los juegos verbales mejoran la segmentación léxica en los estudiantes de 5 años, Piura, 2020</p>	<p><u>Dimensiones</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • S. Silábica. • S. Fonémica • S. Léxica 	<p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño:</p> <p>Preexperimental</p>	<p>Técnica:</p> <p>Observación directa.</p>
				<p>Pretest y post test con un solo grupo</p>	<p>Instrumento</p> <p>Lista de cotejo.</p>

Fuente: Elaboración propia



INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIVADA

“PRINCIPE DE PAZ”

R.D.R. N° 0079

“Año de la Universalización de la Salud”.

CONSTANCIA PARA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

Sra. **Irene Avelar Ferreira.**

Directora de la I.E.P. Príncipe de Paz.


Hace constar:

A la estudiante, **Merlessy Astrid Navarro Ramos**, identificada con DNI **47178002**, de la Universidad Católica de Trujillo-UCT, de la facultad de Humanidades, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, se le otorga autorización para aplicar los instrumentos con el fin de recolectar y registrar información para su proyecto de investigación el cual es titulado “Juegos verbales para desarrollar la conciencia fonológica de los estudiantes de 5 años, Piura, 2020”, para así optar el título profesional de licenciada en Educación, con mención nivel inicial.

Se expide el documento para los fines que sea conveniente.

Piura, 08 de octubre de 2020


José Alejandro Puertas Cruz
Promotor
DNI 32543421


Irene Avelar Ferreira
C.E. 000336630

Promotor

José Alejandro Puertas Cruz.

Directora

Irene Avelar Ferreira.

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



CONSENTIMIENTO INFORMADO
PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN
ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)

Título del estudio:

Juegos verbales para desarrollar la conciencia fonológica de los estudiantes de 5 años, Piura, 2020.

Investigador (a): Navarro Ramos Merlessy Astrid.

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: “Juegos verbales para desarrollar la conciencia fonológica de los estudiantes de 5 años, Piura, 2020”. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica

Se ha considerado este tema de investigación, puesto que diversos estudios demuestran que la falta de estímulos estrategias de comprensión, hacen que los niños lleguen a leer, pero muchos no comprenden lo que leen, es allí donde parte la inquietud de desarrollar la conciencia fonológica, usando la estrategia de aplicación de juegos verbales.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente.

1. Observar virtualmente, empleando recursos Tics e identificar el nivel de conciencia fonológica que presenta el estudiante.
2. Aplicar la estrategia de juegos verbales para desarrollar la conciencia fonológica en el estudiante.
3. Emplear un test de habilidades metalingüísticas para evaluar el nivel de conciencia fonológica después de la aplicación de juegos verbales
4. Comparar los resultados del antes y después de la aplicación de juegos verbales, resaltando las mejoras en el desarrollo de la conciencia fonológica.

Riesgos: (ninguno)

Beneficios:

1. Desarrollar su memoria, imaginación, atención, concentración y lenguaje mediante la aplicación de juegos verbales.
2. Discriminación de los sonidos de las palabras y su relación con otras
3. Estimular la habilidad auditiva.
4. Identificar el sonido inicial y final de una palabra, separación de silabas, diferenciar las palabras y crear frases con sentido usando palabras.
5. Fortalecer las bases para la lectoescritura.

Costos y/ o compensación:

Este trabajo de investigación será autofinanciado por el investigador.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 949790242.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con la Universidad Católica de Trujillo-Benedicto XVI

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

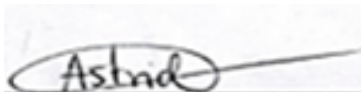


Jose Alejandro Puertas Cruz
Promotor
DNI 32543421

José Alejandro Puertas Cruz
DNI. 32543421
Promotor

10/10/2020-10:00am

Fecha y Hora



10/10/2020-10:00am

Navarro Ramos, Merlessy Astrid
DNI. 47178002

Anexo 9 : Sesiones de aprendizaje.

Sesión de aprendizaje N°1

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **Institución Educativa:** I.E.P Príncipe De Paz, Ex Polvorines, Piura.

1.2. **Sección:** Inicial

1.3. **Grado/Turno:** 5 años “A”-Turno mañana

1.4. **Temporalización:** 45 minutos aproximadamente

1.5. **Área:** Comunicación

1.6. **Nombre de la Sesión:** “Jugamos con rimas y aprendemos a contar las sílabas.


1.7. **Enfoque transversal:** Enfoque de la búsqueda de la excelencia

1.8. **Fecha de Aplicación:** 12/10/20.

II. Descripción de la actividad:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Estrategia	Duración
Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. 	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	Juego de rimas	45 minutos

III. Secuencia didáctica

Momento	Descripción de la actividad	Materiales y/o recursos	Técnica e instrumento
Inicio	<p>Motivación: Se empezó la clase por la plataforma Google meet mostrando el video educativo “Debajo de un botón”, captando así el interés de los niños. De forma repetitiva observamos el video para luego partir hacer las siguientes interrogantes.</p>  <p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy65w</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué fue lo que vimos y escuchamos en el video? ¿Les gusto el video? ¿De quienes hablaba el video? <p>Conflicto cognitivo: Se muestra a los niños unas diapositivas con diferentes imágenes para realizar el conteo de sílabas que contiene y les pide que mencionen objetos que hay dentro de casa, en donde cada niño menciona diferentes objetos y realizan el conteo de sílabas.</p>	<p>Video Educativo</p> <p>Imágenes</p> <p>Diapositivas</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>
Desarrollo	<p>Construcción del aprendizaje: Con ayuda del material que ha mostrado anteriormente la docente interactúa junto con los niños comparando y buscando palabras que rimen con sus nombres, frutas, animales, u objetos. Seguidamente empiezan a contar la cantidad de sílabas que tiene cada palabra.</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué rima con manzana? (campana) ¿Qué rima con botón? (panetón) ¿Qué rima con estrella? (botella) <p>Aplicación de lo aprendido: La docente rescata las ideas que los niños expresan, escucha lo que cada niño aprendió al comparar, crear rimas y contar sílabas. Los niños pasan a realizar su ficha de aplicación para evidenciar lo aprendido en esta clase.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Diapositivas</p> <p>Ficha de aplicación</p>	
Cierre	<p>Metacognición</p> <p>Los niños y niñas reflexionan sobre lo que realizaron durante la clase, luego se formula las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gusto crear rimas? ¿Qué fue lo que más te gusto de la clase de hoy? <p>Evaluación: Se evalúa a los niños a través de la observación durante toda la sesión y luego se usa la lista de cotejo.</p>	Lista de cotejo	

Sesión 1: “Jugamos con rimas y aprendemos a contar las sílabas.”


INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO.

AUTORA: Merlessy Astrid, Navarro Ramos

EDAD/SECCIÓN: 5 AÑOS/

Propósito de aprendizaje: Los niños y niñas aprenderán a identificar cuantas sílabas tiene una palabra.

Criterios de evaluación						
Nº	Participa con agrado en el juego de las rimas		Expresa sus opiniones a través de lo que le gusta o disgusta.		Reconoce la cantidad de sílabas que tiene una palabra	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	X		X		X	
02	X		X		X	
03		X	X		X	
04	X		X		X	
05	X		X		X	
06	X		X		X	
07	X		X		X	
08	X		X		X	
09		X	X		X	
10	X		X			X
11	X		X		X	
12	X		X		X	
13	X		X		X	
14	X		X		X	
15	X		X		X	
16	X		X		X	
17	X		X		X	
18	X		X		X	
19	X		X		X	
20		X	X			X
21	X		X		X	
22	X		X		X	
23	X		X		X	
24	X		X		X	
25	X		X			X
26	X		X		X	
27	X		X		X	
28		X		X	X	
29	X		X		X	
30		X		X	X	


 Irene Ayelaf Ferreira
 C.E. 000336630

Sesión de aprendizaje N°2


I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa:** I.E.P Príncipe De Paz, Ex Polvorines, Piura.
- 1.2. **Sección:** Inicial
- 1.3. **Grado/Turno:** 5 años “A”-Turno mañana
- 1.4. **Temporalización:** 45 minutos aproximadamente
- 1.5. **Área:** Comunicación
- 1.6. **Nombre de la Sesión:** “Que divertido es adivinar”
- 1.7. **Enfoque transversal:** Enfoque de la búsqueda de la excelencia
- 1.8. **Fecha de Aplicación:** 14/10/20

II. Descripción de la actividad:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Estrategia	Duración
Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. 	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	Juego de adivinanzas	45 minutos

III. Secuencia didáctica

Momentos	Descripción de la actividad	Materiales y/o recursos	Técnica e instrumento
Inicio	<p>Motivación: Se empezó la clase por la plataforma Google meet, despertando el interés de los niños y para eso se emplea “El títere Pipo saluda cantando la canción, se muestra el video educativo “Adivina los sonidos”.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=W8fwnsW5OEc</p> <ul style="list-style-type: none"> 🍌 ¿Qué fue lo que vimos y escuchamos en el video? 🍌 ¿Les gusto el video? 🍌 ¿De quienes hablaba el video? <p>Conflicto cognitivo: Luego se invita a los niños a observar unas diapositivas en donde deberán descubrir que imágenes son las que aparecerán, se menciona algunas características y los niños usando su imaginación, describen y repiten el nombre de cada una de las imágenes que se va mostrando. (Juego de adivinanzas)</p>	<p>Video Educativo</p> <p>Imágenes</p> <p>Títere Pipo</p> <p>Diapositivas</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>
Desarrollo	<p>Construcción del aprendizaje: se muestra a los niños un títere llamado Tito al cual le gusta jugar a que le digan palabras que inicien igual que su nombre, es allí donde empezamos a reconocer las silaba inicial ¿con que silaba comienza el nombre de nuestro amigo? Resaltaremos el sonido inicial “ti”, luego se les mostrara un set de dibujos para que los niños reconozcan el que inicia igual al modelo se le pregunta ¿Qué es eso? ¿Empieza igual que el nombre del títere? Se buscará otra imagen y se procederá de la misma manera que el anterior.</p> <p>Aplicación de lo aprendido: Se rescata las ideas que los niños expresan, escucha lo que cada niño aprendió y juntos jugamos con adivinanzas diversos sonidos. Los niños pasan a realizar su ficha de aplicación para evidenciar lo aprendido en esta clase.</p>	<p>Títere</p> <p>Imágenes</p> <p>Ficha de aplicación</p>	
Cierre	<p>Metacognición</p> <p>Los niños y niñas reflexionan sobre lo que realizaron durante la clase. La docente formula las siguientes preguntas:</p> <p>¿Les gusto crear rimas?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto de la clase de hoy?</p> <p>Evaluación: Se evalúa a los niños a través de la observación durante toda la sesión y luego se usa la lista de cotejo .</p>	<p>Lista de cotejo</p>	

Sesión 2: “Que divertido es adivinar”


INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO.

AUTORA: Merlessy Astrid, Navarro Ramos

EDAD/SECCIÓN: 5 AÑOS/

Propósito de aprendizaje: Los niños y niñas aprenderán descifrar las adivinanzas y reconocer los sonidos iniciales de las palabras.

Criterios de evaluación						
Nº	Se expresa con claridad y espontaneidad		Identifica los sonidos iniciales de las imágenes.		Describe las imágenes, logrando descifrar las adivinanzas	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	X			X	X	
02	X		X		X	
03	X		X		X	
04	X		X		X	
05	X		X		X	
06	X		X		X	
07	X		X		X	
08		X	X			X
09	X		X		X	
10	X		X		X	
11	X		X		X	
12	X		X		X	
13	X		X		X	
14	X		X		X	
15	X		X		X	
16	X		X		X	
17	X		X		X	
18	X		X		X	
19		X	X			X
20		X	X			X
21	X		X		X	
22	X		X		X	
23	X		X		X	
24	X		X		X	
25	X		X		X	
26	X			X	X	
27	X		X		X	
28	X		X		X	
29	X		X		X	
30	X			X	X	


Irene Ayelaf Ferreira
C.E. 000336630

Sesión de aprendizaje N°3

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **Institución Educativa:** I.E.P Príncipe De Paz, Ex Polvorines, Piura.

1.2. **Sección:** Inicial

1.3. **Grado/Turno:** 5 años “A”-Turno mañana

1.4. **Temporalización:** 45 minutos aproximadamente

1.5. **Área:** Comunicación

1.6. **Nombre de la Sesión:** “Jugamos con palabras parecidas en el juego de adivinanzas”


1.7. **Enfoque transversal:** Enfoque de la búsqueda de la excelencia

1.8. **Fecha de Aplicación:** 16/10/20.

II. Descripción de la actividad:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Estrategia	Duración
Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. 	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	Juego de adivinanzas	45 minutos

III. Secuencia didáctica

Momentos	Descripción de la actividad	Materiales y/o recursos	Técnica e instrumento
Inicio	<p>Motivación: Se empezó la clase por la plataforma Google meet., despertando el interés de los niños y para esta sesión se muestra un video “Silaba inicial”, después de haber visto y oído el video, se formulan las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué creen que aprenderemos hoy? ¿De qué trataba el video que observamos? <p>Luego realizamos una función de títeres “el perro y el gato”. Luego usamos títeres de animales (gato y perro) con el fin de despertar el interés. Se recupera los saberes previos a través de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué animales participaron en la función de títeres? ¿Qué sonido hace cada animal? <p>Conflicto cognitivo: Se formulan las siguientes preguntas. ¿Qué entiendes por sonido inicial? ¿Cómo podemos reconocer los sonidos iniciales?</p>	<p>Video educativo</p> <p>Títeres</p> <p>Música</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>
Desarrollo	<p>Construcción del aprendizaje: Con ayuda de diapositivas se presentan a los niños diversas imágenes en donde tendrán que silabear su nombre dando palmadas, luego de silabear cada niño en una aparte escribirá la silaba inicial de cada palabra, se refuerza mostrando cada imagen y repitiendo su sílaba inicial, se exagera el sonido inicial de las palabras, A través de la dinámica: “El cofre escondido” los niños aprenden el sonido inicial de las siguientes palabras: gato, sapo, lobo, pato, toro, perro</p> <p>Procedimiento</p> <ol style="list-style-type: none"> Se extrae una tarjeta del cofre. Se alarga el sonido inicial de la imagen y los participantes deberán adivinar de quién se trata. Ejemplo • ¿Qué animal inicia con el sonido peeeeeee?  <p>Aplicación de lo aprendido Se rescata las ideas que los niños expresan al comparar, crear rimas y contar sílabas. Posteriormente realizan su ficha de aplicación para evidenciar lo aprendido. Se realiza la ficha de aplicación.</p>	<p>Cofre</p> <p>Tarjetas de animales</p> <p>Ficha de aplicación</p>	
Cierre	<p>Metacognición Los niños y niñas reflexionan sobre lo que realizaron durante la clase. La docente formula las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gustó el juego? ¿Cómo jugamos? ¿Qué palabras riman con gol? ¿Y con tijera? <p>Evaluación Se evalúa a los niños a través de la observación durante toda la sesión y luego se usa la lista de cotejo.</p>	<p>Lista de cotejo</p>	

Sesión 3: “Jugamos con palabras parecidas en el juego de adivinanzas”

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO.

AUTORA: Merlessy Astrid, Navarro Ramos

EDAD/SECCIÓN: 5 AÑOS/

Propósito de aprendizaje: Los niños y niñas aprenderán a identificar palabras parecidas a través del juego de adivinanzas

Criterios de evaluación						
Nº	Identifica las sílabas que son parecidas		Identifica los sonidos los sonidos que producen las sílabas		Crea adivinanzas según sus características.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	X		X		X	
02	X		X		X	
03	X		X		X	
04	X		X			X
05		X	X		X	
06		X	X		X	
07	X		X		X	
08	X		X		X	
09	X		X		X	
10	X		X		X	
11	X			X	X	
12	X			X	X	
13	X		X		X	
14	X		X		X	
15	X		X		X	
16	X		X		X	
17	X		X		X	
18	X		X		X	
19	X		X		X	
20		X	X			X
21	X		X		X	
22	X		X		X	
23	X	X	X		X	
24	X		X		X	
25	X		X		X	
26	X		X		X	
27	X		X		X	
28	X		X			X
29	X		X		X	
30	X		X			X


Irene Avélar Ferreira
C.E. 000336630

Sesión de aprendizaje N°4

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **Institución Educativa:** I.E.P Príncipe De Paz, Ex Polvorines, Piura.

1.2. **Sección:** Inicial

1.3. **Grado/Turno:** 5 años "A"-Turno mañana

1.4. **Temporalización:** 45 minutos aproximadamente

1.5. **Área:** Comunicación

1.6. **Nombre de la Sesión:** "Nos divertimos agregando un sonido al inicio y formamos una nueva palabra con el juego de rimas"


1.7. **Enfoque transversal:** Enfoque de la búsqueda de la excelencia

1.8. **Fecha de Aplicación:** 13/10/20.

II. Descripción de la actividad:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Estrategia	Duración
Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. 	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	Juego de rimas	45 minutos

III. Secuencia didáctica

Momentos	Descripción de la actividad	Materiales y/o recursos	Técnica e instrumento
Inicio	<p>Motivación: Se empezó la clase por la plataforma Zoom, despertando el interés de los niños y para esta sesión se muestra video con respecto a siluetas de animales, en donde cada niño deberá descubrir que animal es según la silueta que observan, después de haber visto y oído el video, se formulan las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué fue lo que vimos y escuchamos en el video? ¿Les gusto el video? <p>Conflicto cognitivo: Posteriormente se les presenta la silueta o dibujo de un pato y se les pregunta: ¿Qué pasaría si aumento al inicio al sonido ZA?</p>	<p>Video educativo</p> <p>Siluetas de animales</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>
Desarrollo	<p>Construcción del aprendizaje: Con ayuda de diapositivas se presentan a los niños diversos dibujos de una mano y una manopla, luego se explica el significado de cada uno de ello. Los niños repiten varias veces, separándolas en silabas</p>  <p>Luego se plantea las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Son iguales estas palabras? ¿Qué sonido hay en manopla que no tiene mano? <p>Se registra las ideas que cada niño aporta</p> <p>Aplicación de lo aprendido</p> <p>Se rescata las ideas que los niños expresan al comparar las palabras. Se realiza la ficha de aplicación, propiciando el aprendizaje en los niños.</p>	<p>Diapositivas</p> <p>Imágenes</p> <p>Ficha de aplicación</p>	
Cierre	<p>Metacognición:</p> <p>Se reflexiona sobre los aprendizajes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Cuáles fueron nuestras dificultades? ¿Cómo podemos mejorar? <p>Evaluación</p> <p>Se felicita a los niños por sus logros.</p> <p>Se evalúa a los niños a través de la observación durante toda la sesión y luego se usa la lista de cotejo</p>	<p>Lista de cotejo</p>	

Sesión 4: “Nos divertimos agregando un sonido al inicio y formamos una nueva palabra con el juego de rimas”

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO.

AUTORA: Merlessy Astrid, Navarro Ramos

EDAD/SECCIÓN: 5 AÑOS/

Propósito de aprendizaje: Los niños y niñas agregaran un sonido inicial(sílaba) identificando la nueva palabra que se forma.

Criterios de evaluación						
Nº	Diferencias los sonidos que tiene la palabra.		Agrega un sonido al inicio y forma una nueva palabra.		Participa en el juego de rimas	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	X		X			X
02	X		X		X	
03	X		X		X	
04	X		X			X
05	X		X		X	
06	X		X		X	
07	X		X			X
08	X			X	X	
09	X		X		X	
10	X		X		X	
11	X		X		X	
12		X		X	X	
13		X	X		X	
14	X			X	X	
15	X		X		X	
16	X			X	X	
17	X		X		X	
18		X	X		X	
19	X		X		X	
20	X		X		X	
21		X	X		X	
22		X	X		X	
23		X	X		X	
24	X		X		X	
25		X	X		X	
26	X		X			X
27	X		X		X	
28	X		X		X	
29	X		X		X	
30	X		X			X


Irene Ayólat Ferreira
 C.E. 000336630

Sesión de aprendizaje N°5


I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa:** I.E.P Príncipe De Paz, Ex Polvorines, Piura.
- 1.2. **Sección:** Inicial
- 1.3. **Grado/Turno:** 5 años “A”-Turno mañana
- 1.4. **Temporalización:** 45 minutos aproximadamente
- 1.5. **Área:** Comunicación
- 1.6. **Nombre de la Sesión:** “Agregamos la ´silaba de en medio y creamos nuevas palabras, con el juego de rimas”
- 1.7. **Enfoque transversal:** Enfoque de la búsqueda de la excelencia
- 1.8. **Fecha de Aplicación:** 16/10/20.

II. Descripción de la actividad:

Competencia	Capacidad	Desempeño	Estrategia	Duración
Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. 	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	Juego de rimas	45 minutos

III. Secuencia didáctica

Momentos	Descripción de la actividad	Materiales y/o recursos	Técnica e instrumento
Inicio	<p>Motivación: Iniciaremos cantando:</p> <p style="text-align: center;">“Yo tengo una casita” Yo tengo una casita, que es así así, que por la chimenea sale el humo así así que cuando quiero entrar, yo la puerta toco así me limpio los zapatos así, así</p> <p>Para recoger los saberes previos: Los niños y niñas observan las siguientes imágenes o dibujos. Paloma,, Carpeta, Maleta .Luego se formulan las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es sonido inicial de las palabras: paloma, carpeta, maleta? • ¿Cuál es el sonido medio de paloma, carpeta ,maleta? <p>Conflicto cognitivo: Posteriormente se les presenta algunos 2 círculos con las sílabas “ CA y SA y se pide que repitan las sílabas que observan</p> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué dice en los círculos? • ¿Qué pasa si le aumentamos el sonido MI al medio de las palabras? 	<p>Video educativo</p> <p>Diapositivas</p> <p>Imágenes</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>
Desarrollo	<p>Construcción del aprendizaje: Con ayuda de diapositivas se presentan a los niños diversos ejemplos en donde se le pueda agregar la sílaba de en medio permitiendo formar una nueva palabra, así mismo se emplea la dinámica “Creamos nuevas palabras”</p> <p>Aplicación de lo aprendido Se rescata las ideas que los niños expresan al reconocer la sílaba de en medio y crear nuevas las palabras. Se realiza la ficha de aplicación.</p>	<p>Dinámica</p> <p>Imágenes</p> <p>Ficha de aplicación</p>	
Cierre	<p>Metacognición Se reflexiona sobre los aprendizajes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Cuáles fueron nuestras dificultades? ¿Cómo podemos mejorar?</p> <p>Evaluación Se felicita a los niños por sus logros. Se evalúa a los niños a través de la observación durante toda la sesión y luego se usa la lista de cotejo.</p>	<p>Lista de cotejo</p>	

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P "PRÍNCIPE DE PAZ"

Sesión 5: "Agregamos la sílaba de en medio y creamos nuevas palabras, con el juego de rimas"

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO.

AUTORA: Merlessy Astrid, Navarro Ramos

EDAD/SECCIÓN: 5 AÑOS/

Propósito de aprendizaje: Los niños y niñas agregan una sílaba en medio de la palabra e identifican la nueva palabra que se forma.

Criterios de evaluación						
Nº	Muestra su interés al trabajar con sílabas		Agrega una sílaba en medio y forma una nueva palabra.		Participa en el juego de rimas	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	X		X		X	
02	X			X	X	
03	X		X		X	
04	X			X	X	
05	X			X	X	
06	X			X	X	
07	X		X			X
08	X		X		X	X
09	X			X	X	X
10	X		X			X
11	X			X	X	X
12	X		X		X	X
13	X			X		X
14	X		X		X	X
15		X	X	X	X	
16	X		X		X	
17		X	X		X	
18	X		X		X	
19	X		X		X	
20	X		X		X	
21	X		X		X	
22	X		X		X	
23	X		X		X	X
24	X		X			X
25	X		X		X	X
26	X		X		X	X
27	X		X		X	X
28	X		X		X	X
29	X		X		X	X
30	X		X		X	X


Irene Avóla Ferreira
C.E. 000336630

Sesión de aprendizaje N°6

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa:** I.E.P Príncipe De Paz, Ex Polvorines, Piura.
- 1.2. **Sección:** Inicial
- 1.3. **Grado/Turno:** 5 años “A”-Turno mañana
- 1.4. **Temporalización:** 45 minutos aproximadamente
- 1.5. **Área:** Comunicación
- 1.6. **Nombre de la Sesión:** “Quitamos la sílaba final de una palabra y formamos una nueva palabra”.
- 1.7. **Enfoque transversal:** Enfoque de la búsqueda de la excelencia
- 1.8. **Fecha de Aplicación:** 13/10/20.

II. Descripción de las actividades

Competencia	Capacidad	Desempeño	Estrategia	Duración
Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. 	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	Juegos de rimas	45 minutos

III. Secuencia didáctica

Momentos	Descripción de la actividad	Materiales y/o recursos	Técnica e instrumento
Inicio	<p>Motivación: Iniciaremos la clase por la plataforma Google meet,, antes de despertar el interés, les mostramos a los niños 4 imágenes (carro, tío, hurco, llanta) Luego cantamos la canción : El carro de mi tío” mostrando las imágenes.</p> <p>El carro de mi tío, tiene un hueco en la llanta El carro de mi tío, tiene un hueco en la llanta El carro de mi tío, tiene un hueco en la llanta Arreglémosla con chicle</p> <p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=jKWNi9XyazQ</p> <p>Cantamos omitiendo determinadas palabras acompañándolas de un gesto representativo, al objeto mencionado (carro, tío, hueco, llanta)</p> <ul style="list-style-type: none"> 🍌 ¿Qué fue lo que escuchamos en la canción? 🍌 ¿Qué es lo que más te gusto? 🍌 ¿De quienes hablaba la canción? <p>Conflicto cognitivo: Posteriormente se les presenta dos imágenes Los estudiantes responden a las siguientes preguntas</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En que se parecen las dos imágenes? • ¿Qué pasaría si a la palabra pájaro le quitamos el sonido RO? • ¿Qué palabra hemos formado? 	<p>Video educativo</p> <p>Diapositivas</p> <p>Imágenes</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>
Desarrollo	<p>Construcción del aprendizaje: Invitamos a los niños a crear adivinanzas con las 4 palabras vistas al principio.</p> <p>Para la construcción de los aprendizajes, se muestran tarjetas, en la cual los niños reconocen las sílabas de las palabras dando palmadas por cada una de ellas: Se realizará ejercicios con las siguientes palabras: botella, mulata, manojito, manopla, manada, balada, ventana.</p> <p>Aplicación de lo aprendido Se rescata las ideas que los niños expresan al quitar la sílaba final y comparar con otras palabras. Se realiza la ficha de aplicación</p>	<p>Dinámica</p> <p>Imágenes</p> <p>Ficha de aplicación.</p>	
Cierre	<p>Metacognición Se reflexiona sobre los aprendizajes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Cuáles fueron nuestras dificultades? ¿Cómo podemos mejorar?</p> <p>Evaluación Se felicita a los niños por sus logros. Se evalúa a los niños a través de la observación durante toda la sesión y luego se usa la lista de cotejo.</p>	<p>Lista de cotejo</p>	

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P "PRÍNCIPE DE PAZ"

Sesión 6: "Quitamos la sílaba final y formamos una nueva palabra"

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO.

AUTORA: Merlessy Astrid, Navarro Ramos

EDAD/SECCIÓN: 5 AÑOS/

Propósito de aprendizaje: Los niños y niñas quitará (omitir)una sílaba de la palabra e identifican la nueva palabra que se forma.

Criterios de evaluación						
Nº	Omite sílabas e identifica la nueva palabra que se forma		Reconoce los sonidos que producen los fonemas en las palabras.		Interactúa en el juego de adivinanzas.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	X		X		X	
02	X		X		X	
03	X		X		X	
04	X		X		X	
05	X			X	X	
06		X	X		X	
07	X		X		X	
08	X		X		X	X
09		X	X		X	
10	X		X		X	
11	X		X			X
12	X		X		X	
13	X		X		X	
14	X		X		X	
15	X		X		X	
16	X		X		X	
17	X		X		X	
18		X		X	X	
19	X		X		X	
20		X	X		X	
21	X			X	X	
22	X		X		X	
23	X		X		X	
24		X		X		X
25	X		X		X	
26		X	X			X
27	X			X	X	
28	X		X		X	
29	X		X	X	X	
30	X			X	X	


 Irene Avélar Ferreira
 C.E. 000336630

Sesión de aprendizaje N°7

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **Institución Educativa:** I.E.P Príncipe De Paz, Ex Polvorines, Piura.

1.2. **Sección:** Inicial

1.3. **Grado/Turno:** 5 años “A”-Turno mañana

1.4. **Temporalización:** 45 minutos aproximadamente

1.5. **Área:** Comunicación

1.6. **Nombre de la Sesión:** “Reconocemos el sonido fonémico parecido en el juego de rimas”

1.7. **Enfoque transversal:** Enfoque de la búsqueda de la excelencia

1.8. **Fecha de Aplicación:** 13/10/20.

II. Descripción de actividades

Competencia	Capacidad	Desempeño	Estrategia	Duración
Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. 	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	Juego de rimas	45 minutos

III. Secuencia didáctica

Momentos	Descripción de la actividad	Materiales y/o recursos	Técnica e instrumento
Inicio	<p>Motivación. Entonamos la canción “Popurri de las manos”</p> <div style="border: 1px solid red; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">PUPURRI DE LA MANOS</p> <p style="text-align: center;">A mis manos, a mis manos yo las muevo y las paseo y las paseo haciendo mucho ruido y poco ruido golpeamos los pies las manos también.</p> </div> <p> ¿Qué fue lo que escuchamos en la canción? ¿Qué es lo que más te gusto? ¿De quienes hablaba la canción? </p> <p>Conflicto cognitivo: Así mismo se pregunta</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es el sonido inicial mano? ¿Cuál es el sonido inicial de manzana? 	<p>Video educativo</p> <p>Diapositivas</p> <p>Imágenes</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>
Desarrollo	<p>Construcción del aprendizaje: Para la construcción de los aprendizajes se les pide que estén atentos al mirar y escuchar las reglas del juego “ENCONTRAR EL SONIDO FONÉMICO PARECIDO”, este juego servirá para que cada niño pueda reconocer el sonido fonémico inicial.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mano/manzana/mosca/mula/mesa/micrófono Pelota/papa / pipa/ pie / puma Sapo / silla / serrucho /sopa / suma / sofá Taza / teléfono /tijera /tomate / tuna / tina Casa / Cuna / cama / cuchara / coche / casaca Bata / burro / bebe / ballena / bota / bicicleta <p>Aplicación de lo aprendido Se rescata las ideas que los niños expresan al reconocer los sonidos fonémicos parecidos. Usamos distintas rimas para reforzar el tema, despertamos el interés al dejar que los estudiantes logren identificar los sonidos fonémicos que tienen las palabras usadas en el juego.</p>	<p>Dinámica</p> <p>Imágenes</p> <p>Ficha de aplicación.</p>	
Cierre	<p>Metacognición Se reflexiona sobre los aprendizajes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Cuáles fueron nuestras dificultades? ¿Cómo podemos mejorar?</p> <p>Evaluación Se felicita a los niños por sus logros. Se evalúa a los niños a través de la observación durante toda la sesión y luego se usa la lista de cotejo.</p>	<p>Lista de cotejo</p>	

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “PRÍNCIPE DE PAZ”

Sesión 7: “Reconocemos el sonido fonémico parecido en el juego de rimas”

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO.

AUTORA: Merlessy Astrid, Navarro Ramos

EDAD/SECCIÓN: 5 AÑOS/

Propósito de aprendizaje: Los niños y niñas reconocerán los sonidos parecidos a través del juego de rimas.

Criterios de evaluación						
Nº	Es capaz de identificar los sonidos fonémicos que tienen las palabras.		Descubre la respuesta en el juego de rimas e identifica los sonidos de los fonemas.		Crea nuevas palabras con los fonemas que escucha.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01		X	X		X	
02	X		X			X
03	X		X		X	
04	X		X		X	
05		X		X	X	
06	X		X		X	
07	X		X		X	
08	X		X		X	
09	X		X			X
10	X		X		X	
11	X		X		X	
12	X		X		X	
13	X		X		X	
14	X		X		X	
15		X	X		X	
16	X		X		X	
17	X		X		X	
18	X		X		X	
19	X			X	X	
20		X	X		X	
21		X	X		X	
22	X		X		X	
23	X		X		X	
24	X		X		X	
25	X		X		X	
26	X			X	X	
27	X		X		X	
28	X		X		X	
29	X		X		X	
30		X	X			X

Sesión de aprendizaje N°8

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **Institución Educativa:** I.E.P Príncipe De Paz, Ex Polvorines, Piura.

1.2. **Sección:** Inicial

1.3. **Grado/Turno:** 5 años “A”-Turno mañana

1.4. **Temporalización:** 45 minutos aproximadamente

1.5. **Área:** Comunicación

1.6. **Nombre de la Sesión:** “ Me divierto jugando con trabalenguas”

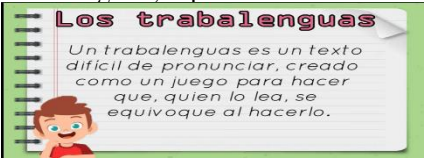
1.7. **Enfoque transversal:** Enfoque de la búsqueda de la excelencia

1.8. **Fecha de Aplicación:** 12/10/20.

II. Nombre de la Sesión: “Descripción de actividades”

Competencia	Capacidad	Desempeño	Estrategia	Duración
Se comunica oralmente en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. 	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	Juego de trabalenguas	45 minutos

III. Secuencia didáctica

Momento	Descripción de la actividad	Materiales y/o recursos	Técnica e instrumento
Inicio	<p>Motivación: Se empezó la clase por la plataforma Google meet, , mostrando el video educativo sobre que son los trabalenguas , captando así el interés de los niños.</p>  <p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy65w</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué fue lo que vimos y escuchamos en el video? ¿Les gusto el video? ¿Saben algún trabalenguas? <p>Conflicto cognitivo: Se muestra a los niños unas diapositivas con diferentes imágenes para realizar el conteo de sílabas que contiene y les pide que mencionen objetos que hay dentro de casa, en donde cada niño menciona diferentes objetos y realizan el conteo de sílabas.</p>	<p>Video Educativo</p> <p>Imágenes</p> <p>Diapositivas</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>
Desarrollo	<p>Construcción del aprendizaje: La docente presenta el trabalenguas</p> <p><i>Lado, ledo, lido, lodo, ludo, decirlo al revés lo dudo.</i></p> <p><i>Ludo, lodo, lido, ledo, lado, ¡Qué trabajo me ha costado!”</i></p> <p>Realizan la lectura del trabalenguas con ayuda de la maestra. Leen el trabalenguas varias veces. Motivamos a aprender el trabalenguas acompañando con palmadas. La docente parafrasea de memoria el trabalenguas primero lo verbalizan despacio y luego lo más rápido posible, se incentiva a los estudiantes a participar recitando el trabalenguas aprendido.</p> <p>Aplicación de lo aprendido:</p> <p>Los niños pasan a realizar su ficha de aplicación para evidenciar lo aprendido en esta clase.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Diapositivas</p> <p>Ficha de aplicación</p>	
Cierre	<p>Metacognición</p> <p>Los niños y niñas reflexionan sobre lo que realizaron durante la clase, luego se formula las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Les gusto jugar con trabalenguas? ¿Qué fue lo que más te gusto de la clase de hoy? 	Lista de cotejo	

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “PRÍNCIPE DE PAZ”

Sesión 8: “Me divierto jugando con trabalenguas”

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO.

AUTORA: Merlessy Astrid, Navarro Ramos

EDAD/SECCIÓN: 5 AÑOS/

Propósito de aprendizaje: Los niños y niñas pronuncian palabras complicadas en el juego de trabalenguas y refuerzan su vocabulario.

Criterios de evaluación						
Nº	Muestra su agrado al participar del juego de trabalenguas		Pronuncia los trabalenguas y mejora su vocalización.		Crea trabalenguas sencillos con frases que guarden sentido.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	X		X		X	
02	X		X		X	
03	X		X		X	
04	X		X		X	
05	X			X		X
06	X		X		X	
07	X		X		X	
08	X		X		X	
09	X		X		X	
10	X		X		X	
11	X		X		X	
12	X		X		X	
13	X		X		X	
14	X		X		X	
15	X		X		X	
16		X	X			X
17	X		X		X	
18	X		X		X	
19	X		X		X	
20	X		X		X	
21	X		X		X	
22	X		X		X	
23	X		X		X	
24	X		X		X	
25	X		X		X	
26	X		X		X	
27		X	X		X	
28	X		X		X	
29	X		X		X	
30	X		X		X	


Irene Ayólar Ferreira
C.E. 000336630

Sesión de aprendizaje N°9




I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **Institución Educativa:** I.E.P Príncipe De Paz, Ex Polvorines, Piura.
- 1.2. **Sección:** Inicial
- 1.3. **Grado/Turno:** 5 años “A”-Turno mañana
- 1.4. **Temporalización:** 45 minutos aproximadamente
- 1.5. **Área:** Comunicación
- 1.6. **Nombre de la Sesión:** “Traba, traba mi lengua se me traba”
- 1.7. **Enfoque transversal:** Enfoque de la búsqueda de la excelencia
- 1.8. **Fecha de Aplicación:** 13/10/20.

II. Descripción de las actividades

Competencia	Capacidad	Desempeño	Estrategia	Duración
Se comunica oralmente en su lengua materna.	Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.	Juegos de trabalenguas	45 minutos

III. Secuencia didáctica

Momentos	Descripción de la actividad	Materiales y/o recursos	Técnica e instrumento
Inicio	<p>Motivación. Recitamos el siguiente trabalenguas Nadie pica piedra como Pedropicapiedra. Por qué si alguien pica piedra como Pedropicapiedra es porque Pedropicaoidra le enseñó a picar piedra..</p> <p> ¿Qué fue lo que escuchamos en este trabalenguas?  ¿Es fácil pronunciar el trabalenguas?  ¿Cuál es la parte más complicada en el trabalenguas?</p>	<p>Video educativo</p> <p>Diapositivas</p> <p>Imágenes</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>
Desarrollo	<p>Construcción del aprendizaje: Leemos el trabalenguas en voz alta, señalando en el texto cada una de las palabras y pronunciando claramente, con la entonación adecuada; así los estudiantes te oirán y comprenderán el significado. Invitamos a observar con detenimiento el trabalenguas y a identificar las palabras parecidas o iguales. Después, encierra todas las letras “r” que se encuentran en el texto. Pedimos que pronuncien el trabalenguas varias veces, de manera pausada. Luego, indica que lo digan cada vez más rápido, pero procurando mantener la buena pronunciación. Preguntamos: ¿les resultó fácil pronunciar el trabalenguas?, ¿por qué? Comentamos que un trabalenguas es un juego de palabras de difícil pronunciación y de sonidos iguales o parecidos, y que se debe decir con la mayor rapidez posible y en voz alta. Recordamos que para compartir sus trabalenguas deben pronunciar bien las palabras y con una adecuada entonación, así todos los escucharán y comprenderán lo que dicen. Presentamos 3 trabalenguas e invitamos a escuchar con atención y luego a elegir el trabalenguas que mas les guste y con ayuda de su mamá puedan aprender el trabalenguas para que los recite en clase.</p> <p>Aplicación de lo aprendido Se rescata las ideas que los niños expresan al reconocer los sonidos fonémicos parecidos.</p>	<p>Dinámica</p> <p>Imágenes</p> <p>Ficha de aplicación.</p>	
Cierre	<p>Metacognición Se reflexiona sobre los aprendizajes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿Cuáles fueron nuestras dificultades? ¿Cómo podemos mejorar?</p> <p>Evaluación Se felicita a los niños por sus logros. Se evalúa a los niños a través de la observación durante toda la sesión y luego usa su lista de cotejo.</p>	<p>Lista de cotejo</p>	

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.P “PRÍNCIPE DE PAZ”

Sesión 9: “Me divierto jugando con trabalenguas”

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO.

AUTORA: Merlessy Astrid, Navarro Ramos

EDAD/SECCIÓN: 5 AÑOS/

Propósito de aprendizaje: Los niños y niñas identifican el sonido final en cada palabra al pronunciar los trabalenguas y disfrutan de crear nuevos trabalenguas partiendo de su interés.

Criterios de evaluación						
Nº	Aprende oralmente trabalenguas.		Expresa su entusiasmo al lograr pronunciar un trabalenguas		Explica con sus propias palabras lo que entiende al pronunciar el trabalenguas.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO
01	X		X			X
02	X		X		X	
03		X	X		X	
04	X		X		X	
05	X		X		X	
06	X		X		X	
07	X		X		X	
08		X	X		X	
09	X		X		X	
10	X		X			X
11	X		X		X	
12	X		X		X	
13		X	X		X	
14	X		X		X	
15	X		X		X	
16	X		X		X	
17	X		X		X	
18	X		X		X	
19	X		X		X	
20	X		X		X	
21	X		X		X	
22	X		X		X	
23	X			X		X
24	X		X		X	
25	X		X		X	
26	X		X		X	
27	X		X		X	
28	X		X		X	
29	X		X		X	
30	X		X			X


Irene Ayelaf Ferreira
C.E. 000336630