



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



**JUEGOS VERBALES PARA ESTIMULAR LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA CUNA
JARDÍN MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA,
AREQUIPA – 2024**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. JESSICA JEANETH CAMA HUAMANI

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE

JULIACA – PERÚ

2024







UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE
JUEGOS VERBALES PARA ESTIMULAR LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA CUNA
JARDÍN MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA,
AREQUIPA – 2024

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. JESSICA JEANETH CAMA HUAMANI

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL
BILINGÜE

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE	:	 Dr. FELIX CRISTÓBAL OCHATOMA PARAVICINO
PRIMER MIEMBRO	:	 Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
SEGUNDO MIEMBRO	:	 Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
ASESOR DE TESIS	:	 Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR
LINEA DE INVESTIGACIÓN	:	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03



RESOLUCIÓN DECANAL N° 145-2024-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 26 de noviembre de 2024.

VISTOS:

El Expediente N° 017630-2024 presentado por el (la) Bachiller: **JESSICA JEANETH CAMA HUAMANI** quien solicita, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **JUEGOS VERBALES PARA ESTIMULAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA CUNA JARDÍN MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA - 2024**; Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

Que, el Jurado dictaminador de la Tesis titulada: **JUEGOS VERBALES PARA ESTIMULAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA CUNA JARDÍN MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA - 2024**; ha emitido su dictamen favorable para su sustentación.

Que, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Que, es necesario dar cumplimiento a la ley N°30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que conferidas a la Facultad de Ciencias de la Educación y, estando el dictamen de aprobación de los Jurados, asesor, Dictamen de la Oficina de Investigación, y el Informe del Presidente de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad:

SE RESUELVE:

PRIMERO: RATIFICAR al jurado dictaminador de la tesis titulada: **JUEGOS VERBALES PARA ESTIMULAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA CUNA JARDÍN MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA - 2024**; para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

PRESIDENTE :	Dr. Felix Cristobal Ochatoma Paravicino
1ER. MIEMBRO :	Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas
2DO Miembro :	Dr. Hugo Neptalí Caveró Aybar

SEGUNDO: Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el miércoles 27 de noviembre a horas 10:00 am. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente **Mgtr. Luis Chayña Aguilar**

CUARTO: El Decano, Secretaria académica, Unidad de Investigación, Presidente de Grados y Títulos, de la Facultad de Ciencias de la Educación y demás dependencias académicas quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.

DISTRIBUCIÓN:

Jurados (3)
Asesor de tesis (1)
Interesado (1)
C.c.
Arch.





RESOLUCIÓN N° 176-2024-D-SA-FACE-UANCV

Juliaca: 17 de octubre de 2024

VISTOS:

El Expediente **2024-CU-15006** de fecha **16 de octubre de 2024**, del **Bach. JESSICA JEANETH CAMA HUAMANI**, quien solicita Revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) y el **Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)"** que fue revisado por el Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, el (la) **Bach. JESSICA JEANETH CAMA HUAMANI**, quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del tema titulado: **JUEGOS VERBALES PARA ESTIMULAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA CUNA JARDÍN MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA - 2024**; conducente para optar el Título profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión favorable al Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, corrobora el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del (la) **ASESOR (a) Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR**,

Estando, la opinión favorable del comité de Investigación, en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) para la REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN, del tema titulado: **JUEGOS VERBALES PARA ESTIMULAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA CUNA JARDIN MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA - 2024**; para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO. - RATIFICAR, como ASESOR al (la) **MGTR. LUIS CHAYÑA AGUILAR**.

ARTICULO TERCERO. - **DISPONER** que la facultad, secretarías académicas y administrativas, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.


UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
Dr. Félix C. Caballero Paravicino
DECANATO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Regístrese, comuníquese y archívese.



DISTRIBUCIÓN:
INTERESADO
ARCH. 2024



RESOLUCIÓN DECANAL N° 075-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 20 de agosto del 2024

VISTO: El expediente N° 2023-CU-9455, presentado por el señor (a) **JESSICA JEANETH CAMA HUAMANI** solicitando **APROBACION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN Anexo (01) el PROVEIDO N° 075-2024-UI-FACE-UANCVIJ**, y la **FICHA DE OPINION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** formato N°075-2024 del integrante del comité de Investigación de la Escuela Profesional de **educación** de la Facultad de Ciencias de la Educación, según al reglamento interno de trabajos de investigación conducente a grados y títulos.

CONSIDERANDO:

Que, el señor (a) **JESSICA JEANETH CAMA HUAMANI** ha presentado su **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN TITULADO: JUEGOS VERBALES PARA ESTIMULAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA CUNA JARDÍN MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA - 2024**; Para optar el Título Profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el reglamento interno de trabajo de Investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales; el integrante del Comité de Investigación **Dr. Jesús Mamani Mamani** de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, emitió la ficha de opinión de la propuesta de investigación formato N° **075-2024**- aprobado la propuesta de investigación titulado: **JUEGOS VERBALES PARA ESTIMULAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA CUNA JARDÍN MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA-2024**;

Que, es requisito indispensable contar con un asesor Docente Ordinario y/o contratado de la Facultad de Ciencias de la Educación con un mínimo de cinco años de docencia, grado de doctor o magister y experiencia en la línea a investigar, o deberá estar acreditado por resolución 0989-2022-UANCV-CU-R, quien asumirá como asesor de la propuesta de Investigación, según el área o grado.

Estando, con la opinión favorable de la Propuesta de Investigación del comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y en concordancia al Reglamento Interno de trabajos de Investigación conducente a Grados y Títulos aprobado con Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R y en mérito al Art. 25 del Reglamento, con fines de obtención de Grados y Títulos Profesionales, y en uso a las atribuciones, que le concede la Ley Universitaria N° 30220, Ley de creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria N° 24661, y el Estatuto de la UANCV, el Decano y el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO - **APROBAR**, la **PROPUESTA DE INVESTIGACION**, presentado por el señor (a) **JESSICA JEANETH CAMA HUAMANI**, para optar el título profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe**; con el tema titulado: **JUEGOS VERBALES PARA ESTIMULAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA CUNA JARDÍN MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA - 2024**; Correspondiente a la línea de Investigación **Gestión de la Educación**.

La misma que deberá proceder con la ejecución de la propuesta de Investigación aprobado de acuerdo a lo establecido en el reglamento interno de trabajo de investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de grados académicos y títulos profesionales.

SEGUNDO ARTICULO - **RECONOCER** como **ASESOR DE INVESTIGACIÓN** al (a la) Docente **Mgtr. Luis Chayña Aguilar**.

ARTICULO TERCERO - **DISPONER** que, la Unidad de Investigación, responsables del Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.



Regístrese, Comuníquese y Archívese



Cc
Archivo, 2024



JUEGOS VERBALES PARA ESTIMULAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA CUNA JARDÍN MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA – 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

25%

INDICE DE SIMILITUD

23%

FUENTES DE INTERNET

13%

PUBLICACIONES

14%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE


FUENTES PRIMARIAS

1	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	2%
2	46.210.197.104.bc.googleusercontent.com Fuente de Internet	1%
3	cienciamatriarevista.org.ve Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.utesup.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.usmp.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	1%



METADATOS COMPLEMENTARIOS

TÍTULO DE LA TESIS	
JUEGOS VERBALES PARA ESTIMULAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA CUNA JARDÍN MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA – 2024	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	JESSICA JEANETH CAMA HUAMANI
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	47402832
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0000-8330-9182
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	LUIS CHAYÑA AGUILAR
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02363034
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0007-9829-1721
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02436114
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01233951
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01332589

Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Ubicación: CUNA JARDÍN MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA País: Perú Departamento: Arequipa Provincia: Arequipa Distrito: Paucarpata</p> <p>Coordenadas GMS Longitud: -16.409681874758764 Latitud: -71.4857070126808</p> <p>URL maps https://maps.app.goo.gl/LBs3yb21jh2PDcTz8</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Agosto 2024 – Noviembre 2024
URL de disciplinas OCDE	<p>Ciencias de la Educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.00.00</p> <p>Educación general https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</p>
https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	



Dr. Fredy Chalco Vargas
DIRECTOR
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
OFICINA DE LA BRIGADA



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo JESSICA JEANETH CAMA HUAMANI, identificado con DNI Nro. 47402832 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
- Programa de Segunda Especialidad,
- Programa de Maestría o Doctorado

EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

JUEGOS VERBALES PARA ESTIMULAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA CUNA JARDÍN MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA – 2024

Asesorado por: Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 03 de diciembre del 2024

FIRMA DEL ASESOR (obligatoria)

FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi esposo e hijos
por su inmensurable amor y compañía



AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios y la Virgen por iluminar mi camino y darme sabiduría para culminar unos de mis objetivos.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
ÍNDICE DE FIGURAS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
INTRODUCCIÓN.....	xi

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1.1. Pregunta general.....	2
1.1.2. Pregunta específica.....	2
1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	2
1.2.1. Objetivo general.....	2
1.2.2. Objetivos específicos.....	3
1.3. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO.....	3
1.4. HIPÓTESIS.....	4
1.4.1. Hipótesis general.....	4
1.4.2. Hipótesis específica.....	4
1.5. VARIABLES E INDICADORES.....	4
1.5.1. Conceptualización de variables.....	4
1.5.2. Operacionalización de variables.....	5

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	6
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	6
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	7
2.1.3. Antecedentes Locales.....	8
2.2. BASES TEÓRICAS.....	10



2.2.1. Juegos Lógicos Interculturales	10
2.2.2. Conciencia fonológica	15
2.3. MARCO CONCEPTUAL.....	19

CAPÍTULO III

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN	21
3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN	21
3.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN	21
3.4. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	22
3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	22
3.5.1. Población.....	22
3.5.2. Muestra	23
3.6. Técnicas e instrumentos.....	24
3.7. VALIDACIÓN DE LA CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS	24
3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO	24
3.8.1. Validez.....	24
3.8.2. Confiabilidad.....	25
3.9. PLAN DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS	25

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS	26
4.1.1. Análisis Descriptivo	26
4.1.2. Prueba de normalidad.....	37
4.1.3. Análisis inferencial	38
4.2. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	44

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Porcentaje de pre test de la dimensión conciencia silábica.....	27
Figura 2	Porcentaje de Pre test de la dimensión Conocimiento fonémico.....	29
Figura 3	Porcentaje de Pre test de la variable conciencia fonológica.....	30
Figura 4	Porcentaje de Post test de la dimensión Conocimiento silábico	32
Figura 5	Porcentaje de Post test de la dimensión Conocimiento fonémico	34
Figura 6	Porcentaje de Post test de la variable conciencia fonológica.....	36



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables.....	5
Tabla 2 Población.....	23
Tabla 3 Muestra de estudiantes.....	23
Tabla 4 Pre test de la dimensión conocimiento silábico	26
Tabla 5 Pre test de la dimensión Conocimiento fonémico	28
Tabla 6 Pre test de la variable Conciencia fonológica	30
Tabla 7 Post test de la dimensión Conocimiento silábico.....	31
Tabla 8 Post test de la dimensión Conocimiento fonémico.....	33
Tabla 9 Post test de la variable Conciencia fonológica.....	35
Tabla 10 Prueba de normalidad de los dos grupos	37
Tabla 11 Pruebas de T Student de la variable conciencia fonológica.....	38
Tabla 12 Prueba de T Student del conocimiento silábico.....	40
Tabla 13 Prueba de T Student de la dimensión 2: conocimiento fonémico.....	42



RESUMEN

La investigación tiene como objetivo determinar el efecto de la aplicación de los juegos verbales para estimular la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024

Se trabajó con una investigación cuantitativa, siendo un tipo experimental, su diseño cuasiexperimental, estuvo conformado por 242 estudiantes de la Cuna Jardín Miguel Grau -A, pero se cogió 25 estudiantes de cada aula, sumando son 50 estudiantes, teniendo un muestreo no probabilístico y censal, se aplicó la prueba de evaluación de conocimiento fonológico (PECO).

Se concluye que la aplicación de los juegos verbales estimula significativamente la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024 obteniendo un 96% en alta y con un 4% en media. Con respecto al grupo control con un 92% en media y con un 4% en media y baja. De acuerdo con la contrastación de la hipótesis se visualiza que la significancia ($p=0,000$) menor a 0.05, con la t calculada de (18.725) con un grado de libertad (24).

Palabras Clave: Juegos verbales, conciencia fonologica, conocimiento silábico y fonémico.



ABSTRACT

The objective of the research is to determine the effect of the application of verbal games to stimulate phonological awareness in 5-year-old children of the Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa - 2024

It considered a quantitative, experimental, quasi-experimental research. Its population is made up of 242 students from the Cuna Jardín Miguel Grau -A. The sample is made up of 50 students in each of them are 25 students, their sampling is census and not probabilistic. The technique used was the phonological knowledge evaluation test (PECO).

In conclusion, a 96% was obtained in high and 4% in medium. Regarding the control group, 92% in medium and 4% in medium and low. According to the hypothesis contrast, it is seen that the significance ($p = 0.000$) is less than 0.05, with the calculated t of (18.725) with a degree of freedom (24), therefore, it is stated that the application of verbal games significantly stimulates phonological awareness in 5-year-old children of the Miguel Grau A Kindergarten Nursery School, Paucarpata, Arequipa - 2024

Keywords: Verbal games, phonological awareness, syllabic and phonemic knowledge.



INTRODUCCIÓN

El conocimiento de los sonidos ayuda a los niños (y a los adultos) a segmentar y combinar palabras, lo que facilita la lectura y la ortografía. El conocimiento de estos sonidos ayuda a los niños a aprender a decodificar palabras (pronunciarlas, emparejar sonidos para segmentar), y esto ayuda a los niños a leer palabras desconocidas.

Un niño con conciencia fonológica débil tendrá dificultades con la lectura. Cuando leemos, nos enfocamos en identificar las palabras que tenemos frente a nosotros, pero también necesitamos hacer un seguimiento de las palabras que acabamos de leer y captar el significado de las palabras anteriores y futuras que encontramos. Esto es mucho para tener en cuenta, por lo que, al tener buenas habilidades de conciencia fonológica, podemos concentrarnos más en la comprensión del texto que leemos y menos en esforzarnos por descodificar lo que dice una palabra.

El trabajo se divide en cuatro capítulos que a continuación se describe:

Capítulo I; se observa, la problemática de la investigación, asimismo se describe los objetivos, dentro de ello está la justificación, la hipótesis y la operacionalización de las variables.

Capítulo II; se describe los antecedentes con autores actuales de artículos y tesis. De la misma manera, se visualiza las bases teóricas de las variables de estudio estructurado por subtítulos.

Capítulo III; se menciona el método de investigación, los sujetos con quien se trabajará, la aplicación del instrumento.



Capítulo IV; se realiza un análisis estadístico de dos maneras descriptivas e inferencial que imparte las tablas, figuras y su respectiva interpretación.

Finalmente, se concluye, se recomienda, se referencias de los autores mencionados en el documento y se coloca los anexos trabajados.



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Según investigaciones realizadas a nivel mundial por destacados expertos y profesionales, las dificultades de lectura son causadas por factores psicolingüísticos, en particular la incapacidad para operar y procesar información fonológica, más que por deficiencias perceptivas o motoras o problemas de orientación espacial, temporal o rítmica, (Piñas et al., 2020)

Los problemas de comprensión lectora se hacen evidentes actualmente al observar los bajos puntajes que recibieron los alumnos en el examen PISA, ya que los resultados muestran que nuestra nación, Perú, (PISA, 2018).

También se debe a que nuestro país destina apenas el 3,9% de su PIB a educación, la cifra más baja de Sudamérica si se compara con el 8% de inversión de Argentina y el 5,6% y 5,2% de Bolivia y Ecuador, respectivamente (párrafo 7). Otro factor que contribuye a ello es que la sociedad no estimula a los niños a practicar la lectura y la escritura, ni siquiera reconoce su importancia cultural y no proporciona instrucción en comprensión lectora a los alumnos en las escuelas.



Los niños de cinco años de la Cuna Jardín Miguel Grau A presentan un bajo nivel de desarrollo de la conciencia fonológica, como lo demuestran sus dificultades para identificar las sonoridades iniciales y finales de las palabras, descomponerlas en sus sílabas correspondientes y reconocer los fonemas y sílabas que las forman. Un programa de juegos verbales interculturales que ayude a fomentar la conciencia fonológica es lo que propongo como solución.

1.1.1. Pregunta general

¿Cuál es el efecto de la aplicación de los juegos verbales para estimular la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024?

1.1.2. Pregunta específica

¿Cuál es el efecto de la aplicación de los juegos verbales para estimular el conocimiento silábico en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024?

¿Cuál es el efecto de la aplicación de los juegos verbales para estimular el conocimiento fonémico en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024?

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. Objetivo general

Determinar el efecto de la aplicación de los juegos verbales para estimular la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024



1.2.2. Objetivos específicos

Determinar el efecto de la aplicación de los juegos verbales para estimular el conocimiento silábico en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024

Determinar el efecto de la aplicación de los juegos verbales para estimular el conocimiento fonémico en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024

1.3. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

El presente estudio está respaldado por el hecho de que la conciencia fonológica se refiere a la capacidad del niño para reconocer y utilizar los sonidos del lenguaje hablado, así como para considerar los sonidos de las palabras independientemente de sus significados; incluso se utiliza en varios componentes del lenguaje, como palabras, sílabas y rimas.

Por esta razón, la investigación ayudará a ejecutar este programa de juegos verbales interculturales, que actuará como fuente de información y herramienta de mediación para ayudar a abordar la problemática del bajo desarrollo de la conciencia fonológica en niños de cinco años.

En el aspecto metodológico se utilizará un enfoque cuantitativo, explicativo y experimental.



1.4. HIPÓTESIS

1.4.1. Hipótesis general

Hi: La aplicación de los juegos verbales estimula significativamente la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024

Ho: La aplicación de los juegos verbales estimula significativamente la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024

1.4.2. Hipótesis específica

H1: La aplicación de los juegos verbales estimula significativamente el conocimiento silábico en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024

H2: La aplicación de los juegos verbales estimula significativamente el conocimiento fonémico en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024

1.5. VARIABLES E INDICADORES

1.5.1. Conceptualización de variables

Definición de Juegos verbales

Los juegos de lenguaje, conocidos como juegos verbales, ayudan a los niños a mejorar su expresión oral, comprensión, vocabulario, capacidad para distinguir entre diferentes sonidos de palabras y capacidad para usar los músculos de la boca de forma lúdica para mejorar su pronunciación y fluidez al hablar, (Espinoza, 2016).



Definición de conciencia fonológica

La capacidad de analizar la propia lengua, incluida la capacidad de reconocer y trabajar con las palabras que componen oraciones, sílabas y fonemas, se conoce como conciencia fonológica, (Piñas et al., 2020).

1.5.2. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

Variables	Dimensión	Indicador	Escala
Juegos verbales	Inicio	Incentivación	
	Desarrollo	Demostrando mis habilidades	
	Cierre	Reflexión Evaluación	
Conciencia fonológica	Conocimiento silábico	• Identificación silábica	Alta
		• Adición silábica	Media
		• Omisión silábica	Baja
	Conocimiento fonémico	• Identificación fonémica	
		• Adición fonémica	
		• Omisión fonémica	

Nota: Elaboración Propia



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Hurtado (2022), investigación de: "Conciencia fonológica en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Henri La Fontaine del distrito de Comas, perteneciente a la UGEL 04". Universidad Técnica de Ambato Ecuador. Su objetivo fue analizar la influencia del juego del habla en el desarrollo de la conciencia fonológica de los niños de primaria. Este estudio se realizó utilizando un método mixto, diseño de encuesta descriptivo secuencial y alcance descriptivo. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de entrevista con su guía de preguntas estructuradas con dos docentes y validada por expertos, mientras que la técnica de observación utilizó un instrumento de ficha de observación y una escala de calificación infantil. Luego de recolectar información en el 2° nivel inicial de la unidad educativa "Teresa Flor", se trianguló la información según categorías y se analizaron estadísticamente las observaciones mediante una escala de calificación y se comprobó si se aplica la hipótesis de que los juegos verbales brindan ayuda para el desarrollo de la conciencia fonológica 4 en niños de 5 años y el uso de palabras es muy importante para el desarrollo del vocabulario y el uso de juegos



del habla es una etapa temprana importante de la lectura porque los niños tienen que decodificar y deben tener conocimientos previos de fonemas y sílabas.

Lorence (2021), investigación de: "Desarrollo de la conciencia fonológica a través de la modalidad de enseñanza virtual. Universidad Católica Argentina". Su objetivo fue conocer el modo de trabajo virtual docente de la habilidad de la conciencia fonológica en niños de Nivel Inicial y Nivel Primario. Su investigación fue cuantitativa, conformado por docentes y niños del 4 y 5 años y primario de 1 ciclo. Concluyó, que tiene como objetivo recabar información sobre los recursos didácticos y tecnológicos que utilizan los docentes en la enseñanza en modalidad virtual, con foco en el desarrollo de la conciencia fonológica. El estudio enfatiza la importancia de los recursos tecnológicos para adaptarse a las nuevas metodologías de enseñanza y cumplir con los objetivos del año escolar.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Valdivieso (2022), investigación titulada: "Juegos verbales en la enseñanza de la conciencia fonológica en estudiantes de inicial de la Universidad Nacional de Tumbes, 2021". Universidad César Vallejo. Piura. El objetivo del estudio fue conocer en qué medida un programa de juegos verbales potencia las lecciones de conciencia fonológica impartidas a estudiantes. Se utilizó un cuestionario de 25 ítems que se aplicó en dos ocasiones a la muestra de 56 estudiantes universitarios de la grupo control y 57 de los grupos experimentales se administró utilizando un diseño de investigación aplicada, enfoque cuantitativo y tipo cuasi-experimental. El cuestionario fue confiable y validado por expertos utilizando McDonald's Omega igual a 0,945. De acuerdo con los hallazgos del estudio, el programa de juego del



habla mejoró significativamente la instrucción de la conciencia fonológica, incluidas sus dimensiones silábica, intrasilábica y fonémica.

Chinchay (2022), investigación titulada: "Los juegos verbales como estrategia didáctica para mejorar la conciencia fonológica en los niños de cinco años de la IE N° 88071, Santa Clemencia-Chimbote 2020". Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Su objetivo fue determinar que los juegos de lenguaje como estrategia de aprendizaje han mejorado la voz de un niño de cinco años. El método es el nivel de interpretación cuantitativa y diseño preexperimental. La población estuvo conformada por 15 estudiantes de cinco años. Los métodos son observaciones sistemáticas y los instrumentos son escalas de calificación. El análisis de datos utiliza métodos estadísticos, especialmente estadísticos descriptivos e inferenciales. El primero se utiliza para tabular y dibujar tablas y gráficos; este último permite demostrar la importancia de los juegos verbales en la conciencia fonológica. El 54 por ciento de los niños recibió una calificación de A después de usar esta estrategia, en comparación con los resultados anteriores de esta estrategia, que mostraron que el 100 % de los niños recibieron una C. Se aceptó la hipótesis alternativa y se determinó que el uso de los juegos del habla como La estrategia de aprendizaje incrementó significativamente la conciencia fonológica de los estudiantes de quinto grado cuando se evaluó la significancia asintótica en $p=0.001$ y teniendo en cuenta $p(0.05)$. Niños mayores en institución educativa No. 88071 Santa Clemencia-Chimbote, 2020

2.1.3. Antecedentes Locales

Vargas (2019), investigación titulada: "Conciencia Fonológica y su influencia en el aprendizaje de la lectura en niños de 5 años en la I.E.I. de Urcos – Cusco.



Universidad Nacional de San Agustín". Arequipa. Su objetivo fue determinar la relación entre la conciencia fonológica y el aprendizaje de la lectura en estudiantes de 5 años. El evento contó con la participación de estudiantes de la institución de educación primaria de la región Urcos de la región Cusco, contando con la participación y cooperación de 17 niños. Investigamos la relación entre la conciencia fonológica y el aprendizaje de la lectura mediante el Test de Competencia Metalingüística de Gómez, Valero, Buades y Pérez (1995) y el Test Inicial de Lectura de Medina (2012). Conclusiones: Las variables de estudio, conciencia fonológica y aprendizaje de la lectura, se correlacionan significativamente entre sí.

Canaval & Mamani (2018), investigación titulada: "Los juegos verbales para mejorar la expresión oral en niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial "Bellapampa" del distrito de Socabaya, Arequipa, 2017". Universidad Nacional San Agustín. Arequipa. Su objetivo fue estimular la expresión oral en niños y niñas de cinco años, mediante el uso de diversos juegos de expresión. Se utilizó un enfoque cuantitativo, de carácter exploratorio y de carácter teórico. Diseño del experimento. La población es de 70 niños y la muestra es de 22 niños. La herramienta es la ficha de entrevista, diario de campo y ficha de observación, y la técnica es la observación. Los hallazgos demuestran que los juegos verbales tuvieron un buen impacto en la expresión oral de los niños y niñas.



2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Juegos Lógicos Interculturales

2.2.1.1. Definición de juego

El juego ayuda a ejercitar los instintos antes de que se formen por completo, (Pérez, 2017).

Todo ser humano tiene la capacidad innata de jugar. Nos enseña a relacionarnos con los demás en los ámbitos social, cultural, material y familiar, (Rios, 2013).

Jugar es una actividad social que ofrece a las personas una plataforma para expresar su punto de vista único.

2.2.1.2. Definición de juegos verbales

Según Espinoza (2016), los juegos de palabras son juegos de lenguaje que ayudan a los niños a mejorar su expresión oral, comprensión, vocabulario, capacidad para distinguir entre los diferentes sonidos de las palabras y capacidad para utilizar los músculos de la boca de forma lúdica para mejorar su pronunciación y fluidez al hablar.

Los juegos de palabras serán sin duda una de las estrategias o recursos que se utilizarán para ayudar a los niños a desarrollar sus hábitos y habilidades lingüísticas. Además, permiten a los alumnos evaluar su propio crecimiento y modelarse unos a otros, (Ruiz et al., 2022).



2.2.1.3. Enfoque teórico del juego

Según Pérez (2017), el psicoanálisis de Freud (1920) ofrece la siguiente justificación teórica del juego: Sigmund, psicoterapeuta, asocia el juego con el placer en particular y con la manifestación de los instintos. A través de procesos inconscientes como el sueño, donde los símbolos sirven como máscara de los contenidos afectivos más profundos, estas sensaciones inconscientes intentan salir a la luz (Pérez, 2017).

La teoría del juego de Piaget (1932): Piaget sostiene que las diversas formas del juego durante el desarrollo del niño son resultado de los cambios que experimentan las estructuras intelectuales. El juego, según Piaget, aligera el crecimiento cognitivo del niño. Sin embargo, creía que el tipo de juego estaba limitado por el desarrollo cognitivo del infante (Pérez, 2017).

Según la teoría sociohistórica de Vygotsky (1933), el juego es el motor principal del desarrollo en la medida en que genera continuamente zonas de crecimiento próximo. El juego fue una gran base para el desarrollo cognitivo, según la hipótesis de Vygotsky (Pérez, 2017).

La teoría del pensamiento dirigido de Daniel Berlyne (1960): Según este psicólogo, el juego satisface nuestro lado aventurero y, por lo tanto, es emocionante y placentero en sí mismo. La curiosidad y el afán de aprender más sobre algo novedoso o poco común son componentes clave de este aspecto de la investigación. Los niños pueden explorar y buscar nueva información de manera segura a través del juego, (Pérez, 2017).



2.2.1.4. Beneficios de juegos verbales

Para Chariguaman (2015) manifiesta los principales beneficios de los juegos verbales son:

Al jugar, el alumno amplía su bagaje cultural y mejora sus habilidades de expresión oral porque siempre está aprendiendo cosas nuevas, nombrando objetos, hablando, jugando juegos improvisados, interpretando poemas, adivinanzas, trabalenguas y canciones, y utiliza ruidos, vocalizaciones, cantos y bailes para acompañar sus juegos. En otras palabras, practica sus habilidades de comunicación.

En términos de desarrollo social, el juego ayuda a los niños a integrarse en la sociedad, adquirir diversos roles sociales y familiares y desarrollar el control social y las habilidades sociales. Cuando juega, utiliza habilidades de comunicación tanto verbales como no verbales que son aceptables para su grupo social, incluidas habilidades sociales como identificar y expresar sus sentimientos y saber cuándo y dónde jugar.

Gracias a su capacidad para distinguir entre los sonidos iniciales y finales de una palabra, desarrollan la conciencia fonológica y la percepción auditiva. Los estudiantes adquieren esta habilidad cuando reflexionan sobre segmentos del lenguaje oral, lo que implica analizar fonemas, sílabas y palabras para comprender la naturaleza sonora de las palabras y la conversión entre fonemas y grafemas.

Al promover la recuperación de antiguos juegos de lenguaje, dan un nuevo significado a su cultura oral.

Construyen conexiones con palabras extrañas, lo que fomenta su inventiva.



A través de la retención de una serie de palabras, mejoran su memoria.

Utilizan trabalenguas para aumentar su fluidez expresiva oral.

Como en ocasiones los niños tienen que mencionar una serie de términos relacionados en características fonológicas o semánticas, amplían su vocabulario.

Al clasificar el vocabulario y practicar la creación de preguntas para juegos de adivinanzas, fomentan el desarrollo cognitivo y el desarrollo de un lenguaje inquisitivo.

2.2.1.5. Importancia de juegos verbales interculturales

Los juegos de palabras incluyen juegos clásicos o juegos hechos por niños, como trabalenguas, adivinanzas y otros juegos de lenguaje o de palabras. Su importancia radica en que estos juegos permiten a los niños aprender a reconocer y desarrollar habilidades lingüísticas de una manera divertida y amena; les permiten distinguir entre los sonidos iniciales y finales de las palabras; fomentan la creatividad al estimular las asociaciones de palabras; promueven el desarrollo del vocabulario; y mejoran la fluidez de la expresión oral. Los niños en edad preescolar y los niños en los primeros años de educación básica pueden jugar juegos de palabras con palabras que rimen o comiencen con el mismo sonido. Sus métodos estimulan el desarrollo de la conciencia fonológica y la discriminación auditiva, ambas importantes para aprender a leer y para los aspectos ortográficos de la escritura, (De la Cruz & Quispe, 2017).

Todos sabemos que el juego es fundamental para el desarrollo de los niños y que les ayuda a aprender mucho. Por ejemplo, cuando los juegos verbales



funcionan bien, los niños pueden completar una parte de su vocabulario, mejorar su pronunciación y desarrollar su fluidez verbal., (Ruiz et al., 2022).

2.2.1.6. Aspectos claves del juego verbales

Según Connor et al. (2022) tiene tres componentes esenciales:

- Disciplina: compromiso necesario, aprendizaje de “habilidades y patrones de movimiento complejos”.
- Salud y bienestar: promueve el “sentirse bien con uno mismo” y el “crecimiento y desarrollo saludables”.
- Plan de estudios de actividades alternativas: “actividad física útil que reduce el estrés de la preparación y la necesidad de aprender habilidades desafiantes”.

2.2.1.7. Tipos de juegos verbales

Chariguaman (2015), manifiestan los tipos de juego

Otra forma de literatura oral popular son los *trabalenguas*.

La vocal final acentuada, incluida ésta, establece la rima. Los poemas no siempre *riman*; en los romances, por ejemplo, solo riman los versos pares (en asonancia), dejando los versos impares sueltos o sin registrar.

Los niños suelen ser el público objetivo de estos sencillos acertijos, que requieren que adivinen objetos, frutas y animales comunes.

Las canciones están formadas por combinaciones de palabras significativas con un ritmo incorporado. Permiten que las personas se expresen, aprendan nuevas palabras y mejoren sus habilidades auditivas (Ruiz et al., 2022).

Según Ruiz et al. (2022), las retahílas son juegos de palabras que se utilizan en expresiones lúdicas para mejorar la memoria, la atención y la fluidez al hablar.

2.2.2. Conciencia fonológica

2.2.2.1. Definición de la conciencia fonológica

Los estudiantes pueden interactuar con varios interlocutores en una variedad de situaciones de comunicación, expresarse verbalmente de manera efectiva en una variedad de contextos comunicativos y articular sus pensamientos de manera coherente y clara de acuerdo con su público objetivo, (Ministerio de educación, 2015).

La conciencia fonológica es “la habilidad de identificar, separar y utilizar las partes más diminutas del lenguaje donde se encuentran las unidades léxicas y es aquí donde podemos mencionar la importancia de la estimulación en infantes a partir de sus primeros años con una enseñanza oportuna y pertinente”, (Rodríguez et al., 2022).

La conciencia fonológica, es la capacidad para reflexionar sobre la propia lengua, abarcando habilidades para identificar, manipular las palabras que componen las frases, las sílabas y los fonemas, (Piñas et al., 2020).

La conciencia fonológica es un fuerte predictor del éxito de lectura de un niño. La conciencia fonológica es un término genérico que abarca la conciencia básica de los sonidos del habla (conocimiento de que los sonidos forman rimas iniciales, las rimas iniciales forman sílabas, las sílabas forman palabras) y las



habilidades avanzadas como la manipulación (sustitución, eliminación, inversión) de palabras, (King, 2022)

2.2.2.2. Desarrollo de la conciencia fonológica

Menciona Rodríguez et al., (2022), el desarrollo fonológico ocurre desde que el bebé pronuncia sus primeras palabras hasta aproximadamente los seis años. Este desarrollo se lleva a cabo de las siguientes maneras: la conciencia fonológica comienza a desarrollarse a los tres años y finaliza cuando el bebé cumple ocho años.

Hasta los tres años se adoptan las siguientes sílabas: /m/, /n/, /ñ/, /p/, /k/, /f/, /y/, /l/, /t/, /c/, /ua/, /ue/.

Hasta los cuatro años se adoptan las sílabas /b/, /g/, /r/, /bl/, /pl/ y /ie/.

Hasta los cinco años se adoptan las sílabas /fl/, /kl/, /br/, /gr/, /gr/, /au/, /ei/.

Hasta los seis años se adoptan las sílabas /rr/, /s/, /x/, /d/, /g/, /fr/, /pr/, /tr/, /dr/, /eo/.

2.2.2.3. Habilidades de conciencia fonológica

De acuerdo King (2022), las habilidades de conciencia fonológica temprano: aislar e identificar sonidos básico: mezclar y segmentar avanzado: manipular.

Conciencia fonológica temprana

Típicamente visto en preescolares Entiende que las palabras están hechas de sílabas Entiende palabras que riman (gato, perro, casa) Entiende la aliteración (La gran bola azul)



Conciencia fonémica básica

Típicamente visto desde kindergarten hasta primer grado Puede separar el inicio de la rima Inicio: consonantes antes de la vocal Rima: el resto de la sílaba
Por ejemplo, down vs. brown d = inicio br = inicio propio = rima

Puede encontrar y nombrar los sonidos iniciales y finales (no letras) de palabras inicial: sabe que pescado y teléfono tienen un sonido /f/ al principio final: sabe que murciélago y gato terminan con el sonido /t/

Combinar sonidos en palabras (tome fonemas individuales y combínelos para crear una palabra), por ejemplo: deseche /s/ /c/ /r/ /a/ /p/

Segmentar palabras en sonidos (lo contrario de combinar), dividir palabras en sus fonemas, por ejemplo: graficar /g/ /r/ /a/ /f/

Conocimiento fonémico avanzado

Típicamente visto en estudiantes de tercer a cuarto grado que eliminan, sustituyen e invierten sonidos específicos También conocido como manipulación de fonemas.

eliminar: "di mano", "dilo de nuevo sin /h/" "y"

sustituyendo: "di mapa", "dilo" otra vez pero cambia el sonido /m/ a /t/"
"tocar"

invirtiendo: "di murcielago", "dilo otra vez pero al revés" "pestaña"



2.2.2.4. Niveles de conciencia fonológica

A continuación se enumeran los cuatro niveles de conocimiento fonológico que Rueda, citado por (Piñas et al., 2020), identifica, ordenados de menor a mayor dificultad.

a) Conocimiento o sensibilidad a la rima y alteración: el nivel más fundamental del conocimiento fonológico y, por tanto, el primero que puede aprender un niño es la conciencia de la rima y la aliteración.

b) Conocimiento silábico: es la capacidad de un sujeto para trabajar con las porciones silábicas de una palabra se conoce como conocimiento silábico. Por tanto, el conocimiento silábico es una habilidad que un niño puede alcanzar antes de aprender a leer, junto con la rima y la aliteración.

c) conocimiento intrasilábico: un tipo de información fonológica es el conocimiento intrasilábico. Implica que el conocimiento de los fonemas y las sílabas puede separarse en etapas intermedias.

d) Conocimiento segmental o fonémico: Es cierto que una palabra puede definirse como una serie de fonemas además de estar separada en sílabas y componentes intrasilábicos (inicio-rima).

2.2.2.5. Elementos de conciencia fonológica

Exhibe los componentes de la conciencia, desde los más básicos hasta los más sofisticados, según (Rodríguez et al., 2022). Estas conciencias son:

Conciencia silábica: La capacidad de descomponer las palabras en sus sílabas constituyentes se conoce como conciencia silábica, y es el nivel más fácil de aprender debido a su asistencia auditiva.



Conciencia intrasilábica: es la capacidad de ayudar en el fraccionamiento de sílabas en sus elementos iniciales —los sonidos que dan lugar a la sílaba— y la rima se conoce como conciencia intrasilábica.

Conciencia fonémica: es la capacidad de comparar y realizar tareas entre los componentes más pequeños del lenguaje, o fonemas, se conoce como conciencia fonémica.

2.2.2.6. Importancia de conciencia fonológica

Por parte King (2022), la conciencia de los sonidos ayuda a los niños (y adultos) a segmentar y combinar palabras, lo que ayuda en la lectura y la ortografía. El conocimiento de estos sonidos ayuda a los niños a aprender a decodificar palabras (pronunciarlas, emparejar sonidos para segmentar), y esto ayuda a los niños a leer palabras desconocidas.

Un niño con conciencia fonológica débil tendrá dificultades con la lectura. Cuando leemos, nos enfocamos en identificar las palabras que tenemos frente a nosotros, pero también debemos hacer un seguimiento de las palabras que acabamos de leer y captar el significado de las palabras anteriores y futuras que encontramos. Esto es mucho para estar al tanto, por lo que al tener buenas habilidades de conciencia fonológica, podemos concentrarnos más en la comprensión del texto que leemos y menos en luchar para decodificar lo que dice una palabra

2.3. MARCO CONCEPTUAL

Motivación, “es un punto importante que tiene el cuento como recurso educativo”, (Méndez del Portal, 2017).



Juego, “son actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad. Los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad”, (Gallardo, 2018).

Pedagogia; “el conocimiento adquirido en cualquier momento queda obsoleto en gran medida en cuestión de años; y las habilidades que hacían productivas a las personas a los veinte años se vuelven obsoletas a los treinta”, (Male & Palaiologou, 2015)

Competencias, “son conocimientos construidos y validados por la sociedad en la que está inserta; estos conocimientos son presentados a los estudiantes. Esto se denomina construcción de conocimientos”, (MINEDU, 2018).

Capacidades “son operaciones menores que articuladas conforman una competencia”, (MINEDU, 2018).

Conocimiento fonológico “más elemental y, por lo tanto, el primero que puede adquirir un niño”, (Cordonez-Fonseca & Esteves-Fajardo, 2023).

Conocimiento silábico “se refiere a la capacidad que tiene un sujeto para operar con los segmentos silábicos de la palabra”, (Cordonez-Fonseca & Esteves-Fajardo, 2023).

Conocimiento intrasilábico, “constituyen un nivel de conocimiento fonológico. Sugiere la existencia de etapas intermedias entre el conocimiento de silabas y el conocimiento fonemas”, (Cordonez-Fonseca & Esteves-Fajardo, 2023).



CAPÍTULO III

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

La investigación es cuantitativa. Según Hernández, Fernández, & Baptista (2014) "utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías".

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación es experimental. "Los estudios buscan determinar las causas de los sucesos y fenómenos de cualquier índole (naturales, sociales, psicológicos, de salud, etc.); van más allá de simplemente describir hechos, conceptos o variables o establecer conexiones entre ellos", (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018)

3.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN

Fue explicativa. "para observar la variable de estudio que responden a la causa y efecto de la investigación, es necesario establecer la relación entre causa y efecto de los fenómenos". (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).



3.4. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La investigación es cuasiexperimental, “se diferencia de los experimentos "puros" únicamente en el nivel de certeza que se puede obtener sobre la equivalencia inicial de los grupos. Implica cambiar deliberadamente al menos una variable independiente para evaluar su impacto sobre una o más variables dependientes”, (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

Siendo el esquema de investigación utilizado el siguiente:

G1	O1	-	O2
G2	O3	x	O4

Donde:

G1: Grupo control

G2: experimental

O1, O2: control

O3, O4: experimento

X: Tratamiento

3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.5.1. Población

La población, “es el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinados especificaciones”, (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

La población está conformada por 242 niños y niñas de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa.



Tabla 2

Población

Aulas	Niños	Niñas
3 años	34	43
4 años	32	41
5 años	35	57
TOTAL	101	141

Nota: Nomina de matrícula 2024

3.5.2. Muestra

Hernández-Sampieri & Mendoza (2018), “es el subconjunto de la población que te interesa, donde se recolectan los datos y debe representar y generalizar los resultados”.

El muestreo se consideró no probabilístico y censal, lo cual la muestra está conformada por 50 niños y niñas de la Cuna Jardín Miguel Grau – A, Paucarpata, Arequipa.

Tabla 3

Muestra de estudiantes

Aula - 5 años	Niños	Niñas	Total
Grupo Experimental-Gotitas de amor	13	12	25
Grupo Control-Creativos	15	10	25
TOTAL	18	12	50

Nota: Nomina de matriculas- 2024



3.6. Técnicas e instrumentos

Técnica	Instrumento
Prueba	Prueba para la Evaluación del Conocimiento Fonológico (PECO),

3.7. VALIDACIÓN DE LA CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS

La hipótesis fue contrastada mediante el programa estadístico SPSS v26. A partir de los datos se calculó la prueba de normalidad, se consideró la prueba paramétrica en función del tamaño de la muestra y como resultado del proceso de recolección de datos se utilizó la prueba de Kolmogorov-Smirnov.

3.8. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

3.8.1. Validez

Validez de Contenido Basada en Criterios de Jueces. Los criterios de los jueces fueron el primer paso para validar la Prueba de Evaluación de Conocimientos Fonológicos adaptada lingüística y pictóricamente. Cinco expertos evaluaron la prueba utilizando seis criterios, lo que permitió determinar que la prueba tiene validez de contenido.

Validez de Constructos Se utilizó el análisis factorial exploratorio utilizando el método de Rotación Varimax para evaluar la validez de concepto del instrumento. La prueba de esfericidad de Bartlett fue significativa y la medida de adecuación de muestra de Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) arrojó un valor de .84, lo que indica que el análisis podía llevarse a cabo. Sin embargo, el resultado no pudo confirmarse, por lo que la investigación procedió en tres factores, demostrando la confiabilidad por factores de la siguiente manera: Factor 1 = .794; Factor 2 = .797;



y Factor 3 = .738.

3.8.2. Confiabilidad

La confiabilidad se determinó a través del coeficiente de Alpha Crombach con un valor de 0.87

3.9. PLAN DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS

Después de obtener el permiso de Miguel Grau-A, director de Cuna Jardín, se aplica el pretest a 50 alumnos. Con base en los resultados, se crean cinco sesiones, cada una de las cuales se aplica solo al grupo experimental y se basa en los aspectos sugeridos de la conciencia fonológica. Una vez aplicadas las sesiones, se toman en cuenta los 50 estudiantes de ambos grupos al reevaluar el postest. Para ello, primero se vacían los datos y se tabulan en Excel 2019. Después, se envían a SPSSv26 para producir un análisis descriptivo que incluye tablas y figuras. La T-Student y la prueba de normalidad se descubren en el análisis inferencial.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

4.1.1. Análisis Descriptivo

Tabla 4

Pre test de la dimensión conocimiento silábico

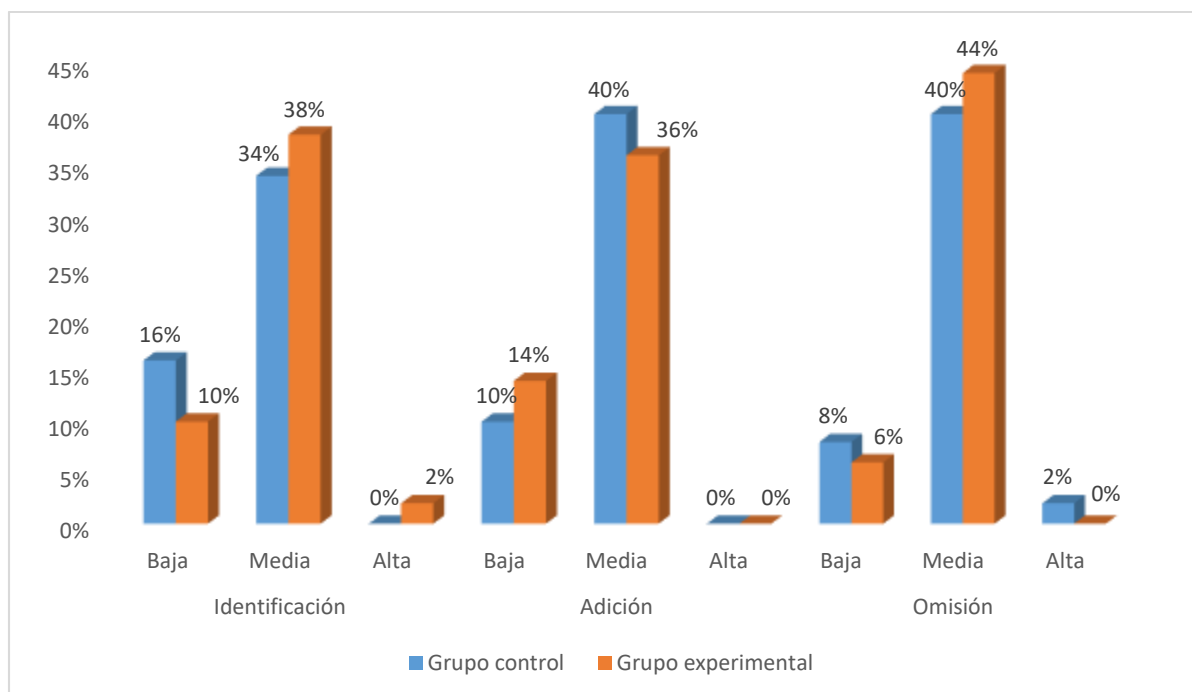
Tareas	Niveles	Grupo control		Grupo experimental		Total	
		f	%	f	%	f	%
Identificación	Baja	8	16,0%	5	10,0%	13	26,0%
	Media	17	34,0%	19	38,0%	36	72,0%
	Alta	0	0,0%	1	2,0%	1	2,0%
Adición	Baja	5	10,0%	7	14,0%	12	24,0%
	Media	20	40,0%	18	36,0%	38	76,0%
	Alta	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Omisión	Baja	4	8,0%	3	6,0%	7	14,0%
	Media	20	40,0%	22	44,0%	42	84,0%
	Alta	1	2,0%	0	0,0%	1	2,0%

Nota: Base de datos del Programa Estadístico SPSSv26

Se aprecia en la tabla de pre test de la dimensión conocimiento silábico, evaluando a los dos grupos control y experimental, un 84% de niños y niñas se ubica en un nivel media de la tarea de omisión, en seguida, con un 76% de niños y niñas se ubica en un nivel media de la tarea de adición y finalmente con un 72% tiene un nivel media en la tarea de identificación. Decimos que todos los niños de ambos grupos se ubican en un nivel media.

Figura 1

Porcentaje de pre test de la dimensión conciencia silábica



Nota: Base de datos del Programa Excel 2016

Tabla 5*Pre test de la dimensión Conocimiento fonémico*

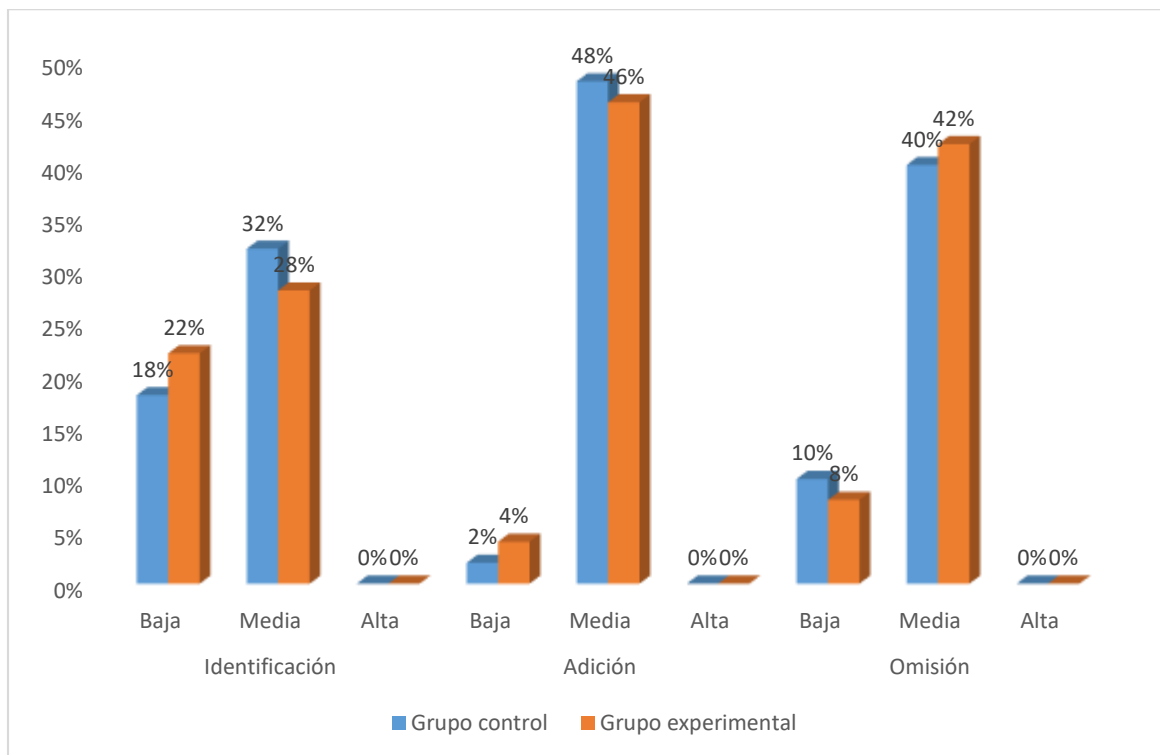
Tareas	Niveles	Grupo control		Grupo experimental		Total	
		f	%	f	%	f	%
Identificación	Baja	9	18,0%	11	22,0%	20	40,0%
	Media	16	32,0%	14	28,0%	30	60,0%
	Alta	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Adición	Baja	1	2,0%	2	4,0%	3	6,0%
	Media	24	48,0%	23	46,0%	47	94,0%
	Alta	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%
Omisión	Baja	5	10,0%	4	8,0%	9	18,0%
	Media	20	40,0%	21	42,0%	41	82,0%
	Alta	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%

Nota: Base de datos del Programa Estadístico SPSSv26

Se visualiza en la tabla de pre test de la dimensión: conocimiento fonémico, evaluando a los dos grupos control y experimental, un 94% de niños y niñas se ubica en un nivel media de la tarea de adición, en seguida, con un 82% de niños y niñas se ubica en un nivel media de la tarea de omisión y finalmente con un 60% tiene un nivel media en la tarea de identificación. Afirmamos, que casi todos los niños de ambos grupos se ubican en un nivel media.

Figura 2

Porcentaje de Pre test de la dimensión Conocimiento fonémico



Nota: Base de datos del Programa Excel 2016

Tabla 6*Pre test de la variable Conciencia fonológica*

Niveles	Grupo control		Grupo experimental	
	f	%	f	%
Baja	1	4,0%	0	0,0%
Media	24	96,0%	25	100,0%
Alta	0	0,0%	0	0,0%
Total	25	100,0%	25	100,0%

Nota: Base de datos del Programa Estadístico SPSSv26

Se aprecia en la tabla de pre test de la variable conciencia fonológica, al evaluar a al grupo control, un 96% de niños y niñas se ubica en un nivel media, en seguida, con un 4% de niños y niñas se ubica en un nivel baja. Al evaluar al grupo experimental, nos arroja que un 100% de niños y niñas se ubican en el nivel media.

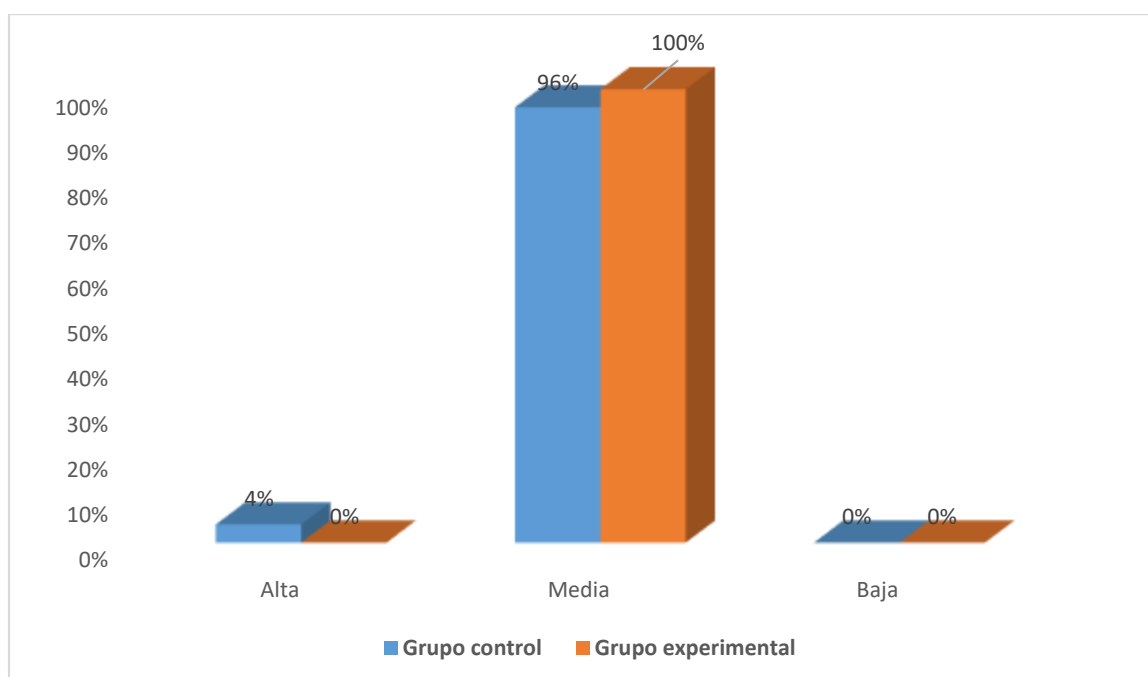
Figura 3*Porcentaje de Pre test de la variable conciencia fonológica**Nota:* Base de datos del Programa Excel 2016

Tabla 7*Post test de la dimensión Conocimiento silábico*

Tarea	Niveles	Grupo control		Grupo experimental	
		f	%	f	%
Identificación	Baja	5	20,0%	0	0,0%
	Media	19	76,0%	1	4,0%
	Alta	1	4,0%	24	96,0%
	Total	25	100,0%	25	100,0%
Adición	Baja	3	12,0%	0	0,0%
	Media	20	80,0%	5	20,0%
	Alta	2	8,0%	20	80,0%
	Total	25	100,0%	25	100,0%
Omisión	Baja	4	16,0%	0	0,0%
	Media	20	80,0%	9	36,0%
	Alta	1	4,0%	16	64,0%
	Total	25	100,0%	25	100,0%

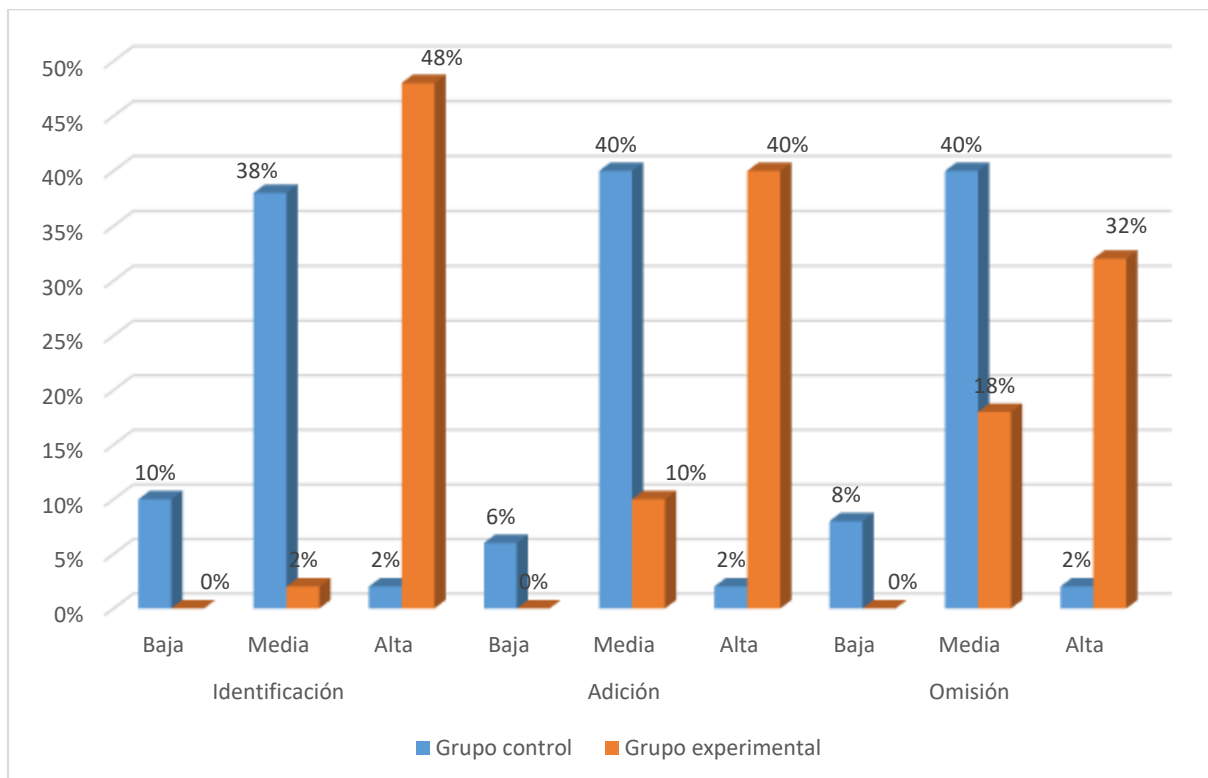
Nota: Base de datos del Programa Estadístico SPSSv26

Se aprecia en la tabla de post test de la dimensión conocimiento silábico, al grupo experimental se aplicó el programa de juegos verbales, nos arroja un 96% de niños y niñas que tiene un nivel alta en la tarea identificación. En seguida, en la tarea de adición un 80% tiene un nivel alta y finalmente en la tarea de omisión tiene un 64% en un nivel alta.

Al evaluar al grupo control, nos arroja que un 76% de niños y niñas tiene un nivel media en la tarea de identificación, en seguida con un 80% tiene un nivel media en la tarea adición y omisión

Figura 4

Porcentaje de Post test de la dimensión Conocimiento silábico



Nota: Base de datos del Programa Excel 2016

Tabla 8*Post test de la dimensión Conocimiento fonémico*

Tarea	Niveles	Grupo control		Grupo experimental	
		f	%	f	%
Identificación	Baja	4	16,0%	0	0,0%
	Media	18	72,0%	7	28,0%
	Alta	3	12,0%	18	72,0%
	Total	25	100,0%	25	100,0%
Adición	Baja	1	4,0%	0	0,0%
	Media	19	76,0%	8	32,0%
	Alta	5	20,0%	17	68,0%
	Total	25	100,0%	25	100,0%
Omisión	Baja	5	20,0%	0	0,0%
	Media	17	68,0%	10	40,0%
	Alta	3	12,0%	15	60,0%
	Total	25	100,0%	25	100,0%

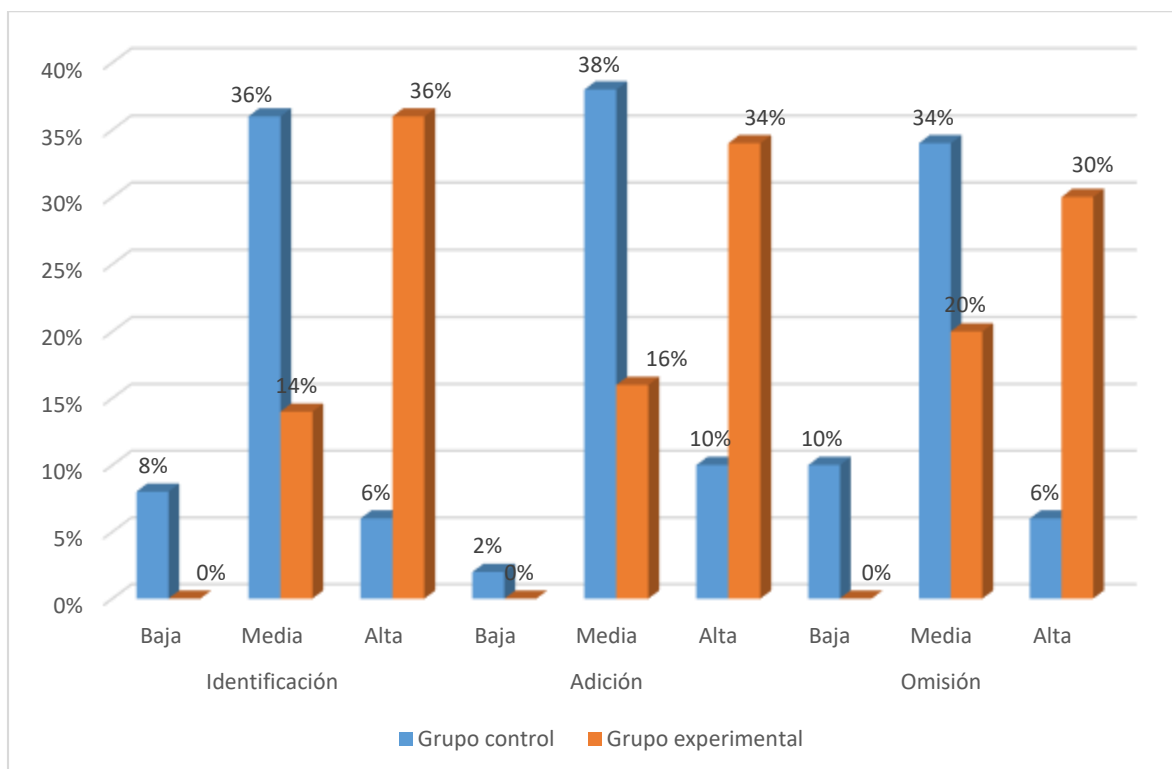
Nota: Base de datos del Programa Estadístico SPSSv26

Se aprecia en la tabla de post test de la dimensión conocimiento fonémico, al grupo experimental se aplicó el programa de juegos verbales, nos arroja un 72% de niños y niñas tiene un nivel alta en la tarea identificación. En seguida, en la tarea de adición un 68% tiene un nivel alta y finalmente en la tarea de omisión tiene un 60% en un nivel alta.

Al evaluar al grupo control, nos arroja que un 72% de niños y niñas tiene un nivel media en la tarea de identificación, en seguida con un 76% tiene un nivel media en la tarea adición y con un 68% tiene un nivel media en la tarea omisión.

Figura 5

Porcentaje de Post test de la dimensión Conocimiento fonémico



Nota: Base de datos del Programa Excel 2016

Tabla 9*Post test de la variable Conciencia fonológica*

Niveles	Grupo control		Grupo experimental	
	f	%	f	%
Baja	1	4,0%	0	0,0%
Media	23	92,0%	1	4,0%
Alta	1	4,0%	24	96,0%
Total	25	100,0%	25	100,0%

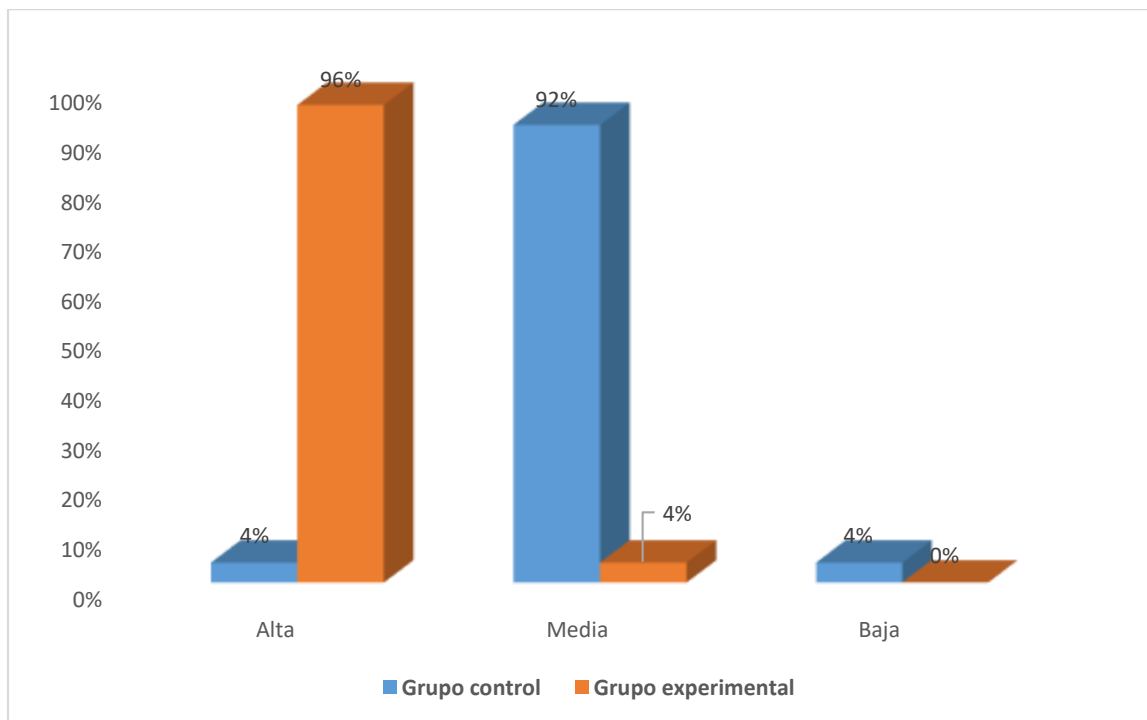
Nota: Base de datos del Programa Estadístico SPSSv26

Se aprecia en la tabla de post test de la variable conciencia fonológica, al aplicar el programa de juegos verbales al grupo experimental, nos arroja un 96% de niños y niñas tiene un nivel alta, en seguida, con un 4% de niños y niñas tiene un nivel media.

Al evaluar al grupo experimental que no se aplicó el programa de juegos verbales, nos arroja que un 92% de niños y niñas se ubican en el nivel media y un 4% un nivel media y baja.

Figura 6

Porcentaje de Post test de la variable conciencia fonológica



Nota: Base de datos del Programa Excel 2016

4.1.2. Prueba de normalidad

Tabla 10

Prueba de normalidad de los dos grupos

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

		Preconciencia	Posconciencia
N		50	50
Parámetros normales ^{a,b}	Media	13,2200	19,5800
	Desv. Desviación	1,76462	5,15114
Máximas diferencias extremas	Absoluto	,210	,187
	Positivo	,210	,133
	Negativo	-,110	-,187
Estadístico de prueba		,210	,187
Sig. asintótica(bilateral)		,000 ^c	,000 ^c

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

Se observa, la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov, según las teorías si la muestra es <30 se utiliza el Shapiro –Wilk, pero si la muestra es grande o es mayor a 30 sujetos, se utiliza Kolmogorov-Smirnov. Analizando, la muestra comprende de 50 estudiantes lo cual se utiliza la prueba de normalidad de Kolmogorov-Smirnov, se observa que la distribución es normal y la prueba es paramétrica. Para ello, se consideramos una de las pruebas relacionadas de acuerdo a la población será la prueba de T Student.

4.1.3. Análisis inferencial

1. Planteamiento de Hipótesis General

Hi: La aplicación de los juegos verbales estimula significativamente la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024

Ho: La aplicación de los juegos verbales estimula significativamente la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024

2. Nivel de significancia: $0.05 = 5\%$

3. Prueba estadística: Prueba de T Student

Tabla 11

Pruebas de T Student de la variable conciencia fonológica

		Estadísticas de muestras emparejadas			
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Grupo experimental Post conciencia	24,2000	25	1,80278	,36056
	Grupo experimental Pre test conciencia	13,3600	25	1,93391	,38678
Par 2	Grupo control post test Conciencia	14,9600	25	2,54100	,50820
	Grupo control pre test Conciencia	13,0800	25	1,60520	,32104

Prueba de muestras emparejadas

Par	Grupo	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
1	Grupo experimental Post conciencia - Grupo experimental Pre test conciencia	10,84000	2,89655	,57931	9,64436	12,03564	18,712	24	,000
2	Grupo control post test Conciencia - Grupo control pre test Conciencia	1,88000	2,68204	,53641	,77291	2,98709	3,505	24	,002

4. Decisión

En la tabla, se aprecia la significancia ($p=0,000$) menor a 0.05, con la t calculada de (18.712) con un grado de libertad (24), asimismo, se acepta la hipótesis de investigación y la hipótesis nula se rechaza.

5. Conclusión

Se afirma, que la aplicación de los juegos verbales estimula significativamente la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024

1. Planteamiento de Hipótesis Especifico 1

H1: La aplicación de los juegos verbales estimula significativamente el conocimiento silábico en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024

Ho: La aplicación de los juegos verbales no estimula significativamente el conocimiento silábico en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024

2. Nivel de significancia: $0.05 = 5\%$

3. Prueba estadística: Prueba de T Student

Tabla 12

Prueba de T Student del conocimiento silábico

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Grupo experimental Post silábico	12,4800	25	1,29486	,25897
	Grupo experimental Pre silábico	6,6400	25	1,38082	,27616
Par 2	Grupo control post test silábico	7,2400	25	1,30000	,26000
	Grupo control pre test silábico	6,6400	25	1,25433	,25087

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior			
Par 1	Grupo experimental Post silábico - Grupo experimental Pre silábico	5,84000	2,23010	,44602	4,91946 6,76054	13,094	24	,000
Par 2	Grupo control post test silábico - Grupo control pre test silábico	,60000	1,63299	,32660	-,07407 1,27407	1,837	24	,000

4. Decisión

Según la tabla, se aprecia que la significancia ($p=0,000$) menor a 0.05, con la t calculada de (13.094) con un grado de libertad (24), asimismo, la hipótesis nula se rechaza y se acepta la hipótesis de investigación.

5. Conclusión

Se afirma, que la aplicación de los juegos verbales estimula significativamente el conocimiento silábico en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024

1. Planteamiento de Hipotesis Especifico 2

H2: La aplicación de los juegos verbales estimula significativamente el conocimiento fonémico en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024

Ho: La aplicación de los juegos verbales no estimula significativamente el conocimiento fonémico en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024

2. Nivel de significancia: $0.05 = 5\%$

3. Prueba estadística: Prueba de T Student

Tabla 13

Prueba de T Student de la dimensión 2: conocimiento fonémico

		Estadísticas de muestras emparejadas			
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Grupo experimental Post fonémica	11,7200	25	1,20830	,24166
	Grupo experimental Pre test fonémica	6,7200	25	1,36991	,27398
Par 2	Grupo control Post test fonémica	7,7200	25	1,54164	,30833
	Grupo control Pre test fonémica	6,4400	25	1,04403	,20881

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviació n	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Grupo experimental Post fonemica - Grupo experimental Pre test fonémico	5,00000	1,82574	,36515	4,24637	5,75363	13,693	24	,000
Par 2	Grupo control Post test fonemica - Grupo control Pre test fonémico	1,28000	1,48661	,29732	,66636	1,89364	4,305	24	,000

4. Decisión

La tabla, se aprecia que la significancia ($p=0,000$) menor a 0.05, con la t calculada de (13.693) con un grado de libertad (24), de la misma manera, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación.

5. Conclusión

Se afirma, que la aplicación de los juegos verbales estimula significativamente el conocimiento fonémico en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024.



4.2. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

La presente investigación tiene como propósito de determinar el efecto de la aplicación de los juegos verbales para estimular la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024

Asimismo, conceptualizamos la variable independiente: Los juegos verbales son juegos lingüísticos ayudan a los niños a mejorar su expresión oral, comprensión, vocabulario, capacidad para distinguir entre diferentes sonidos de palabras y capacidad para usar los músculos de la boca de forma lúdica para mejorar su pronunciación y fluidez al hablar, (Espinoza, 2016). De la misma manera la conciencia fonológica, es la capacidad de analizar la propia lengua, incluida la capacidad de reconocer y trabajar con las palabras que componen oraciones, sílabas y fonemas, se conoce como conciencia fonológica, (Piñas et al., 2020).

Con respecto al objetivo general, se aprecia en la evaluación de pre test de la variable conciencia fonológica, al evaluar a al grupo control, un 96% de niños y niñas se ubica en un nivel media, en seguida, con un 4% de niños y niñas se ubica en un nivel baja. Al evaluar al grupo experimental, nos arroja que un 100% de niños y niñas se ubican en el nivel media. De la misma manera, en la evaluación post test de la variable conciencia fonológica, al aplicar el programa de juegos verbales al grupo experimental, nos arroja un 96% de niños y niñas tiene un nivel alta, en seguida, con un 4% de niños y niñas tiene un nivel media. Al evaluar al grupo experimental que no se aplicó el programa de juegos verbales, nos arroja que un 92% de niños y niñas se ubican en el nivel media y un 4% un nivel media y baja. Por consiguiente, se corrobora con otras investigaciones de Hurtado (2022) se aplica los juegos verbales brindan ayuda para el desarrollo de la conciencia



fonológica a niños de 4 y 5 años, en el uso de palabras es muy importante para el desarrollo del vocabulario y el uso de juegos del habla es una etapa temprana importante de la lectura porque los niños tienen que decodificar y deben tener conocimientos previos de fonemas y sílabas. Como también, Lorence (2021), este estudio enfatiza la importancia de los recursos tecnológicos para adaptarse a las nuevas metodologías de enseñanza y cumplir con los objetivos del año escolar.

En seguida, en el objetivo específico 1, de acuerdo a los resultados se obtuvo en la evaluación pre test de la dimensión conocimiento silábico, evaluando a los dos grupos control y experimental, un 84% de niños y niñas se ubica en un nivel media de la tarea de omisión, en seguida, con un 76% de niños y niñas se ubica en un nivel media de la tarea de adición y finalmente con un 72% tiene un nivel media en la tarea de identificación. Decimos que todos los niños de ambos grupos se ubican en un nivel media. Asimismo, se aprecia en la evaluación post test de la dimensión conocimiento silábico, al grupo experimental se aplicó el programa de juegos verbales, nos arroja un 96% de niños y niñas que tiene un nivel alta en la tarea identificación. En seguida, en la tarea de adición un 80% tiene un nivel alta y finalmente en la tarea de omisión tiene un 64% en un nivel alta. Al evaluar al grupo control, nos arroja que un 76% de niños y niñas tiene un nivel media en la tarea de identificación, en seguida con un 80% tiene un nivel media en la tarea adición y omisión. Se corrobora con Valdivieso (2022), de acuerdo con los hallazgos del estudio, el programa de juego del habla mejoró significativamente la instrucción de la conciencia fonológica, incluidas sus dimensiones silábica, intrasilábica y fonémica. Como se afirma, que la aplicación de los juegos verbales estimula significativamente el conocimiento silábico en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024



Por consiguiente, en el objetivo específico 2, de acuerdo a los resultados se obtuvo en la evaluación pre test de la dimensión: conocimiento fonémico, evaluando a los dos grupos control y experimental, un 94% de niños y niñas se ubica en un nivel media de la tarea de adición, en seguida, con un 82% de niños y niñas se ubica en un nivel media de la tarea de omisión y finalmente con un 60% tiene un nivel media en la tarea de identificación. Asimismo, en la evaluación post test de la dimensión conocimiento fonémico, al grupo experimental se aplicó el programa de juegos verbales, nos arroja un 72% de niños y niñas tiene un nivel alta en la tarea identificación. En seguida, en la tarea de adición un 68% tiene un nivel alta y finalmente en la tarea de omisión tiene un 60% en un nivel alta. Al evaluar al grupo control, nos arroja que un 72% de niños y niñas tiene un nivel media en la tarea de identificación, en seguida con un 76% tiene un nivel media en la tarea adición y con un 68% tiene un nivel media en la tarea omisión. Finalmente, coincidimos con otras investigaciones de Chinchay (2022), indica que la estrategia de aprendizaje incrementó significativamente la conciencia fonológica de los estudiantes de quinto grado cuando se evaluó la significancia asintótica en $p=0.001$ y teniendo en cuenta $p(0.05)$.

De acuerdo al planteamiento de hipótesis, se puede observar que el valor de $t = 18.7125$ con un grado de libertad (24), es decir, existe una diferencia significativa entre la media antes y después de los juegos verbales lo que indica que la hipótesis de investigación se acepta.



CONCLUSIONES

Primera: Se determino, que la aplicación de los juegos verbales estimula significativamente la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024 obteniendo un 96% en alta y con un 4% en media. Con respecto al grupo control un 92% en media y con un 4% en media y baja. De acuerdo con la contrastación de la hipótesis se visualiza que la significancia ($p=0,000$) menor a 0.05, con la t calculada de (18.725) con un grado de libertad (24).

Segunda: Se determinó que la aplicación de los juegos verbales estimula significativamente el conocimiento silábico en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024, en este sentido el grupo experimental alcanzó un 80% en alta, con un 20% en media. Asimismo, el grupo control un 70% en media, con un 15% en media y baja. De acuerdo con la contrastación de la hipótesis con una significancia ($p=0,000$) menor a 0.05, con la t calculada de (13.094) con un grado de libertad (27).

Tercera: Se determinó que la aplicación de los juegos verbales estimula significativamente el conocimiento fonémico en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024, en este sentido el grupo experimental alcanzó un 67% en alta y con un 33% en media. Asimismo, el grupo control un 65% en media y con un 17% en media y baja. De acuerdo con la contrastación de la hipótesis se



encuentra con una significancia ($p=0,000$) menor a 0.05, con la t calculada de (13.693) con un grado de libertad (24).



RECOMENDACIONES

- Primera:** Al Ministerio de Educación brindar capacitaciones a los docentes de la Cuna Jardín Miguel Grau A, en la aplicación de juegos verbales para estimular la conciencia fonológica a la par programar en su plan de trabajo los juegos verbales para estimular la conciencia fonológica.
- Segunda:** A los funcionarios de la Gerencia Regional de Educación de Arequipa brindar capacitaciones a los docentes de la Cuna Jardín Miguel Grau A, en como emplear juegos para estimular diferentes tareas del conocimiento silábico.
- Tercera:** A la Unidad de Gestión Educativa Local Sur Arequipa, se recomienda brindar capacitaciones a los docentes de la Cuna Jardín Miguel Grau A, , así mismo innovar juegos para estimular las tareas de identificación, adición y omisión del conocimiento fonémico.



hgate.net/publication/324363292_TEfile:///D:/4°

UNIVERSIDAD/TFG/EI_uso_de_juegos_en_la_ensenanza_del_ing.pdfORIA
S_DEL_JUEGO_COMO_RECORSO_EDUCATIVO

González, L., & Posada, C. (2023). *Efecto de un programa de juegos numéricos psicomotrices fundamentado en el método de enseñanza resolución de problemas en el razonamiento lógico matemático en los niños en etapa escolar temprana de 9 y 10 años del colegio Salesiano San Juan Bosco Tuluá-Va [Unidad Central del Valle del Cauca].*
<https://repositorio.uceva.edu.co/bitstream/handle/20.500.12993/3623/T00033113.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gozcu, E., & Kivanc, C. (2016). *La importancia de usar juegos en las aulas de inglés como lengua extranjera.* <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1140747.pdf>

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas Cuantitativa Cualitativa y Mixta.*
[http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/bitstream/54000/1292/1/Hernández-Metodología de la investigación.pdf](http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/bitstream/54000/1292/1/Hernández-Metodología%20de%20la%20investigación.pdf)

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. del P. (2014). *Metodología de la Investigación. In McGraw Hill education.*
<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Hidalgo, L. (2023). *Juego de monopolio MOC-OX y resolución de operaciones matemáticas básicas en estudiantes de primaria en un colegio de Oxapampa [Universidad Nacional del Centro del Perú].*
https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/9084/T010_41332867_M.pdf?sequence=8&isAllowed=y

Huaches, J. (2024). *El juego como recurso didáctico para desarrollar el pensamiento lógico-matemático en niños de 4 años Trabajo de Suficiencia Profesional para optar el Título de Jasel Duque Huaches [Universidad de Piura].* <https://pirhua.udep.edu.pe/backend/api/core/bitstreams/c0d401fb-5676-4ac2-8cda-0209c83e0cfc/content>



- Hung, W., & Eck, R. Van. (2015). *Aligning Problem Solving and Gameplay: A Model for Future Research and Design*. April. https://www.researchgate.net/publication/273459393_Gameplay_and_problem_solving_A_model_for_research_and_design
- Jeri, D. (2022). Juegos infantiles y la resolución de problemas matemáticos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 303-Quinua-Ayacucho-2021 [Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. In *Universidad Cesar Vallejo*. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/32098/JUEGO_INFANTIL_NUMEROS_JERI_MORAN_DORIS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lantarón, S., López, M., Merchán, S., & Rodrigo, J. (2019). *Analysis of Logic and Strategy Games As a Tool for the Teaching and Approach To Mathematical Concepts*. 1(March), 7963–7969. <https://doi.org/10.21125/inted.2019.1970>
- Llacho, J., & Villafuerte, S. (2018). *Taller de juegos vivenciales para mejorar el aprendizaje de conceptos básicos del Área de matemática en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial Nuestra Señora Siempre Viva, 12 de Octubre del Distrito de Cerro Colorado Arequipa-2016* [Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c49de6f0-6197-428e-8209-ad20e7202bfb/content>
- Male, T., & Palaiologou, I. (2015). Pedagogical leadership in the 21st century: Evidence from the field. *Educational Management Administration and Leadership*, 43(2), 214–231. <https://doi.org/10.1177/1741143213494889>
- MINEDU. (2016). Programa Curricular de Educación Básica. *Programa Curricular de Educación Secundaria*, 259. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4550>
- MINEDU. (2018). *Orientaciones para la evaluación de las competencias de matemática*. 28. <https://iesppabyp.edu.pe/wp-content/uploads/2019/07/ORIENTACIONES-PARA-LA-EVALUACIÓN-DE-MATEMATICA.pdf>



Ministerio de Educación. (2015a). *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?*.

Área Curricular. Versión 2., 1–120.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5050>

Ministerio de Educación. (2015b). *Matemáticas en Educación Intercultural Bilingüe.*

Orientaciones Pedagógicas.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4864>

Moreano, D. (2016). Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños.

Revista Para El Aula - IDEA, 19, 11–12.

https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_19/pea_019_0007.pdf

Ñañez, J. (2021). *Resolución de problemas matemáticos para fortalecer el pensamiento lógico a través de la Lúdica. En estudiantes del grado quinto de la Institución Educativa Municipal Montessori sede principal de la jornada tarde del Municipio de Pitalito Huila.*

3(1), 10–27.

<https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>

Papadimitriou, A. (2019). *La importancia del disfrute en Aprendizaje Basado en Juegos.*

1(2). <https://wireilla.com/cgdeij/papers/vol1/1220cgdeij02.pdf>

Pérez, L. (2017). El juego : su origen y evolución. *Revista Profesional de Docencia*

y Recursos Didácticos, 146, 122–124.

<http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/088018/articulo-pdf>

Petrovici, C., & Havârneanu, G. (2018). *Logical-mathematical game in the context of early education. A study about the Romanian preschool teachers.*

12(2), 61–82.

<https://doi.org/10.26220/rev.2939>

Poveda, V., & Suárez, J. (2022). *Influencia del juego tradicional en el desarrollo de los niños.*

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/852/GOUR>

O REQUENA TRIXIE YACQUELINE %281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rama, N., Didi, S., Sufyani, P., & Abdul, M. (2022). Cognitive Flexibility of Students

in Solving Mathematical Problems: A Phenomenology Study. *International*

Journal of Health Sciences, 13(2), 12655–12665.



<https://doi.org/10.53730/ijhs.v6ns2.8415>

Rios, M. (2013). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil. *Trabajo de Fin de Grado. Magisterio de Educación Infantil.*, 1_51.

https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ting-Sheng, W. (2022). Enhancing Problem-Solving Ability through a Puzzle-Type Logical Thinking Game. *Scientific Programming*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/7481798>

Turpo, A. (2023). *Aplicación del Taller Matemáticas Recreativas para mejorar la competencia "Resuelve problemas de forma, Movimiento y Localización" en estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. G.U.E. Mariano Melgar Valdivieso, Arequipa-2023* [Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6822>

UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. *La Fundacio Lego - Unicef*, 34. www.unicef.org/publications%0A

Valero, A., & Gómez, M. (2007). *Multiculturalidad en las clases de Educación Física a través de los juegos del mundo*. 11(105), 1. <https://www.efdeportes.com/efd105/multiculturalidad-en-las-clases-de-educacion-fisica-a-traves-de-los-juegos-del-mundo.htm>

Yusni, H., Irvan, I., & Amri, Z. (2022). Solving Mathematics Problems Through Reflective Learning for High School Students. *JMEA: Journal of Mathematics Education* ..., 1(2), 107–111. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/mtika/article/view/10724>



ANEXOS



ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

JUEGOS VERBALES PARA ESTIMULAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA CUNA JARDÍN MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA – 2024

Problemas de investigación	Objetivos de investigación	Hipótesis de investigación	Variables y Dimensiones	Metodología
Problema general	Objetivo General	Hipótesis general		
¿Cuál es el efecto de la aplicación de los juegos verbales para estimular la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024?	Determinar el efecto de la aplicación de los juegos verbales para estimular la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024	Hi: La aplicación de los juegos verbales estimula significativamente la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024	Independiente: Juegos verbales <ul style="list-style-type: none"> • Secuencia didáctica <ul style="list-style-type: none"> ▪ Inicio ▪ Desarrollo ▪ Cierre Dependiente: Conciencia fonológica <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento silábico • Conocimiento fonémico 	Método: Cuantitativa Diseño: Experimental cuasiexperimental Tipo: Aplicativo y explicativo Población y muestra: consta por 50 niños y niñas de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa - 2024 Técnica e instrumento: Prueba Evaluación del Conocimiento Fonológico (PECO),
Problema específico <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el efecto de la aplicación de los juegos verbales para estimular el conocimiento silábico en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024? • ¿Cuál es el efecto de la aplicación de los juegos verbales para estimular el conocimiento fonémico en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024? 	Objetivos específicos <ul style="list-style-type: none"> • Determinar el efecto de la aplicación de los juegos verbales para estimular el conocimiento silábico en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024 • Determinar el efecto de la aplicación de los juegos verbales para estimular el conocimiento fonémico en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024 	Hipótesis nula Ho: La aplicación de los juegos verbales estimula significativamente la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la Cuna Jardín Miguel Grau A, Paucarpata, Arequipa – 2024		

ANEXO 2: INSTRUMENTO

Instrumento

Adaptación Pictórica de la Prueba para la Evaluación del Conocimiento Fonológico

ACTIVIDAD 1ª: IDENTIFICACIÓN DE SÍLABAS

INSTRUCCIONES:

"Te voy a enseñar un juego. Mira estos dibujos (señalamos la fila del ejemplo) y dime el nombre de cada uno (si no sabe los nombres se los decimos). Ahora tenemos que señalar el dibujo donde se escuche /ca/".

EJEMPLO:



Comenzamos con el primer dibujo: "Esto es una nube". Pronunciamos muy despacio y marcando las sílabas: "¿Suenan /ca/ en la palabra /nube/? No, porque hemos dicho /nube/ y en esa palabra no hay ningún sonido /ca/". Hacemos lo mismo con el resto de los dibujos y ayudamos a darse cuenta que en la palabra /cama/ suena el sonido /ca/.

Una vez seguros de que ha entendido la tarea, se realiza la actividad.

1. "Mira estos dibujos. Dime el nombre de cada uno. Señala el dibujo donde escuches /lo/"



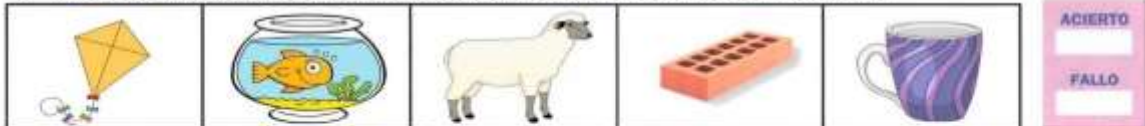
2. "Mira estos dibujos. Dime el nombre de cada uno. Señala el dibujo donde escuches /da/"



3. "Mira estos dibujos. Dime el nombre de cada uno. Señala el dibujo donde escuches /ne/"



4. "Mira estos dibujos. Dime el nombre de cada uno. Señala el dibujo donde escuches /ja/"



5. "Mira estos dibujos. Dime el nombre de cada uno. Señala el dibujo donde escuches /te/"



ACTIVIDAD 2ª: IDENTIFICACIÓN DE FONEMAS

INSTRUCCIONES: "Este juego es parecido al anterior. Mira estos dibujos (señalamos la fila del ejemplo) y dime el nombre de cada uno (si no sabe los nombres se los decimos). Ahora tenemos que adivinar cuál es el dibujo donde se escuche /n/ (alargamos el sonido (nnnnnnn))".

EJEMPLO:



Comenzamos con el primer dibujo: "Esto es un carro". Pronunciamos muy despacio y marcando los fonemas: "¿Escuchas en esta palabra el sonido /n/ (nnnn)? No, porque hemos dicho /carro/ y en la palabra /carro/ no hay ningún sonido /n/. Hacemos lo mismo con el resto de los dibujos y palabras, ayudándole a identificar el sonido /n/ de la palabra /mano/ (alargando el sonido (mannnno/)).

Una vez seguros de que ha entendido la tarea, se realiza la actividad.

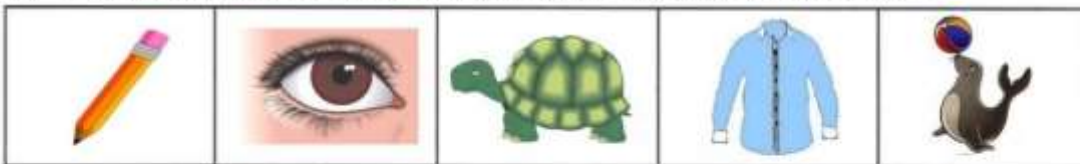
6. "Mira estos dibujos. Dime el nombre de cada uno. Señala el dibujo donde escuches /u/"



ACIERTO

FALLO

7. "Mira estos dibujos. Dime el nombre de cada uno. Señala el dibujo donde escuches /l/"



ACIERTO

FALLO

8. "Mira estos dibujos. Dime el nombre de cada uno. Señala el dibujo donde escuches /g/"



ACIERTO

FALLO

9. "Mira estos dibujos. Dime el nombre de cada uno. Señala el dibujo donde escuches /s/"



ACIERTO

FALLO

10. "Mira estos dibujos. Dime el nombre de cada uno. Señala el dibujo donde escuches /n/"



ACIERTO

FALLO



ACTIVIDAD 3ª: ADICIÓN DE SÍLABAS PARA FORMAR PALABRAS

INSTRUCCIONES:

Colocamos encima de la mesa primero la ficha blanca y después, ligeramente separada, la roja. El orden debe ser el de la lectura y escritura (de su izquierda a su derecha) y la posición final ésta:



1º EJEMPLO:

"Esta ficha blanca se llama /mo/ y esta ficha roja se llama /to/. Si a esta ficha blanca que se llama /mo/ le agrego (añado, junto, pongo,...) esta ficha roja que se llama /to/, ¿qué palabra formamos?" Este primer ejemplo se repite con una cadencia corta, para que se perciba claramente la palabra /mo.../to/. Realizamos la acción de unir ambas fichas diciendo: "ves, aquí tenemos esta ficha que se llama /mo/ y aquí tenemos otra ficha que se llama /to/, ¿qué palabra formamos?"

2º EJEMPLO:

"Ahora esta ficha blanca se llamará /ga/ (señalamos la blanca) mientras que esta ficha roja se sigue llamando /to/ (señalamos la roja). Fíjate bien, si a esta ficha blanca que se llama /ga/ le agrego (añado, junto, pongo,...) esta ficha roja que se llama /to/, ¿qué palabra formamos?" Ya la cadencia no será corta, como en el primer ejemplo; si aún no estamos seguros de que ha entendido lo podemos hacer de nuevo con pato y roto.

11. Posición de las fichas:



"Ahora esta ficha se llama /do/ (señalamos la ficha roja) y esta otra se llama /co/. Esta ficha blanca se llama /co/ y esta ficha roja se llama /do/. ¿Qué palabra formamos?"

ACIERTO

FALLO

12. Posición de las fichas:



"Sabemos que esta ficha (señalamos la roja) se llama /do/ y a esta otra ahora la llamaremos /sala/. Ya sabes, esta ficha blanca se llama /sala/ y esta ficha roja se llama /do/. ¿Qué palabra formamos?"

ACIERTO

FALLO

13. Posición de las fichas: Se colocan según vamos diciendo las instrucciones.

"Ahora a la ficha blanca la llamaremos /mingo/ (la colocamos primero) mientras que la roja sigue llamándose /do/ (la colocamos delante). Ya sabes, si a esta ficha blanca que se llama /mingo/ (la señalamos) le agrego (añado, junto, pongo,...) al inicio esta ficha roja que se llama /do/. ¿Qué palabra formamos?"

ACIERTO

FALLO

14. Posición de las fichas: Se colocan según vamos diciendo las instrucciones.

"Ahora a la ficha blanca la llamaremos /blado/ (la colocamos primero) mientras que la roja sigue llamándose /do/ (la colocamos delante). Ya sabes, si a esta ficha blanca que se llama /blado/ (la señalamos) le agrego (añado, junto, pongo,...) al inicio esta ficha roja que se llama /do/. ¿Qué palabra formamos?"

ACIERTO

FALLO

15. Posición de las fichas: Se utilizarán las tres y se colocarán según vamos diciendo las instrucciones

"Ahora tendremos tres fichas. A esta ficha blanca la llamaremos /se/" La colocamos primero. "A esta otra amarilla la llamaremos /so/" la colocamos a continuación, pero dejando un hueco en el medio para luego colocar la roja. Mientras que la roja sigue llamándose /do/" la colocamos en medio. "Ya sabes, la ficha blanca se llama /se/ (la señalamos), la amarilla se llama /so/ (la señalamos) y la roja se llama /do/ (la señalamos). ¿Qué palabra formamos?"

ACIERTO

FALLO



ACTIVIDAD 4ª: ADICIÓN DE FONEMAS PARA FORMAR PALABRAS

INSTRUCCIONES:

1º EJEMPLO:

Vamos a realizar un juego parecido al que has hecho antes” Le enseñamos la ficha blanca y le decimos: “Mira, a esta ficha blanca la vamos a llamar /pi/ y a esta ficha roja la llamaremos /o/ La colocamos detrás de la blanca. “¿Te has dado cuenta?, primero he puesto la ficha blanca que se llama /pi/ y después he puesto la ficha roja que se llama /o/, ¿qué palabra formamos?” Si no sabe la respuesta se la decimos.

2º EJEMPLO:

“A esta ficha blanca la vamos a llamar /ga/”. La colocamos en la mesa. “Y a esta ficha roja la llamaremos /s/”. La colocamos detrás de la ficha blanca. “Primero he puesto la ficha blanca que se llama /ga/ y después he puesto la ficha roja que se llama /s/ (ssss), ¿qué palabra formamos?” Si ha entendido la actividad se inicia ésta, en caso contrario intentarlo de nuevo con dos, más, los.

16. Posición de las fichas: Se colocan según vamos diciendo las instrucciones.

“Ahora, a esta ficha blanca la vamos a llamar /so/”. La colocamos en la mesa. “Y a esta ficha roja la llamaremos /l/”. Alargamos el fonema /lllll/ y la colocamos detrás de la ficha blanca. “Primero he puesto la ficha blanca que se llama /so/ y después la ficha roja que se llama /l/, ¿qué palabra formamos?”

ACIERTO

FALLO

17. Posición de las fichas: Se colocan según vamos diciendo las instrucciones.

“Vamos a cambiar. A esta ficha blanca la vamos a llamar /go/”. La colocamos en la mesa. “Y a esta ficha roja la seguimos llamando /l/”. Alargamos el fonema /lllll/ y la colocamos detrás de la ficha blanca. “Primero he puesto la ficha blanca que se llama /go/ y después la ficha roja que se llama /l/, ¿qué palabra formamos?”

ACIERTO

FALLO

18. Posición de las fichas: Se colocan según vamos diciendo las instrucciones.

“Ahora, a esta ficha blanca la vamos a llamar /upa/”. La colocamos en la mesa. “Y a esta ficha roja la llamaremos /l/”. Alargamos el fonema /lllll/ y la colocamos delante de la ficha blanca. “Primero he puesto la ficha blanca que se llama /upa/ y al inicio ponemos la ficha roja que se llama /l/, ¿qué palabra formamos?”

ACIERTO

FALLO

19. Posición de las fichas: Se colocan según vamos diciendo las instrucciones.

“Vamos a cambiar de nombre a la ficha blanca, ahora se llamará /librero/”. La colocamos en la mesa. “Y a esta ficha roja la seguimos llamando /l/”. Alargamos el fonema /lllll/ y la colocamos delante de la ficha blanca. “Primero he puesto la ficha blanca que se llama /librero/ y al inicio ponemos la ficha roja que se llama /l/, ¿qué palabra formamos?”

ACIERTO

FALLO

20. Posición de las fichas: Se utilizarán las tres y se colocarán según vamos diciendo las instrucciones

Cogemos la ficha amarilla junto con las otras dos y decimos: “Mira, ahora tenemos tres fichas. La ficha blanca se llamará /pe/”. La colocamos en la mesa. “A la ficha amarilla la llamaremos /ado/”. La colocamos en la mesa ligeramente separada de la ficha blanca para dejar hueco a la ficha roja. “Y a esta ficha roja la seguimos llamando /l/”. La colocamos en medio de las dos. “¿Te has fijado? Primero he puesto la ficha blanca que se llama /pe/, después la ficha amarilla que se llama /ado/ y en medio la ficha roja que se llama /l/, ¿qué palabra formamos?”.

ACIERTO

FALLO

ACTIVIDAD 5ª: OMITIR UNA SÍLABA EN PALABRAS

INSTRUCCIONES:

"Ahora te voy a enseñar un nuevo juego. Fijate en estos dibujos. Me vas a decir el nombre de cada uno"

EJEMPLO:



Nos aseguramos de que dice el nombre correcto de los dibujos, pero si no lo sabe se lo decimos. "Bien, aquí hay una copa, una tapa, un pato, una pala y un zapato. Ahora vamos a decir el nombre de los dibujos sin decir /pa/. A cada dibujo le quitamos el trocito /pa/. Esto es una copa. Si a /copa/ le quitamos el sonido /pa/, sólo podemos decir /co/".

21. "Mira este dibujo, dime cómo se llama. Ahora me vas a decir su nombre, pero quitándole el trocito /sa/. Acuérdate, no se puede decir el sonido /sa/".



ACIERTO

FALLO

22. "Mira este dibujo, dime cómo se llama. Ahora me vas a decir su nombre, pero quitándole el trocito /sa/. Acuérdate, no se puede decir el sonido /sa/".



ACIERTO

FALLO

23. "Mira este dibujo, dime cómo se llama. Ahora me vas a decir su nombre, pero quitándole el trocito /sa/. Acuérdate, no se puede decir el sonido /sa/".



ACIERTO

FALLO

24. "Mira este dibujo, dime cómo se llama. Ahora me vas a decir su nombre, pero quitándole el trocito /sa/. Acuérdate, no se puede decir el sonido /sa/".



ACIERTO

FALLO

25. "Mira este dibujo, dime cómo se llama. Ahora me vas a decir su nombre, pero quitándole el trocito /sa/. Acuérdate, no se puede decir el sonido /sa/".



ACIERTO

FALLO

ACTIVIDAD 6ª: OMITIR UN FONEMA EN PALABRAS

INSTRUCCIONES:

"Vamos a hacer un juego parecido al de antes. Fíjate en estos dibujos. Me vas a decir el nombre de cada uno".

EJEMPLO:



Nos aseguramos que dice el nombre correcto de los dibujos, pero si no lo sabe se lo decimos. "Bien, aquí hay una mesa, un mono, una moto y una cama". Alargamos el sonido mmmm...para facilitar su identificación. "Ahora decimos el nombre de los dibujos sin decir el sonido /m/". Cuando omitimos el sonido /m/ lo sustituimos por un gesto de silencio. "Si a /mesa/ le quitamos el sonido /m/ (alargamos, mmmm...), sólo podemos decir "(gesto)...esa". Ahora realizamos la misma tarea con el resto de dibujos (muela, mono, moto y cama) hasta asegurarnos que lo ha entendido.

Una vez que ha comprendido la tarea se pasa a realizar la prueba.

26. "Mira este dibujo, piensa como se llama y ahora me vas a decir su nombre". En caso de que no lo sepa se lo decimos. "Muy bien, ahora me dirás el nombre de ese dibujo pero quitándole el sonido /f/". Alargamos, ffff....



ACIERTO

FALLO

27. "Mira este dibujo, piensa como se llama y ahora me vas a decir su nombre". En caso de que no lo sepa se lo decimos. "Muy bien, ahora me dirás el nombre de ese dibujo pero quitándole el sonido /f/". Alargamos, ffff....



ACIERTO

FALLO

28. "Mira este dibujo, piensa como se llama y ahora me vas a decir su nombre". En caso de que no lo sepa se lo decimos. "Muy bien, ahora me dirás el nombre de ese dibujo pero quitándole el sonido /f/". Alargamos, ffff....



ACIERTO

FALLO

29. "Mira este dibujo, piensa como se llama y ahora me vas a decir su nombre". En caso de que no lo sepa se lo decimos. "Muy bien, ahora me dirás el nombre de ese dibujo pero quitándole el sonido /f/". Alargamos, ffff....



ACIERTO

FALLO

30. "Mira este dibujo, piensa como se llama y ahora me vas a decir su nombre". En caso de que no lo sepa se lo decimos. "Muy bien, ahora me dirás el nombre de ese dibujo pero quitándole el sonido /f/". Alargamos, ffff....



ACIERTO

FALLO



HOJA DE REGISTRO Y PUNTUACIÓN

Prueba para la Evaluación del Conocimiento Fonológico

PECO ADAPTADO

Quiroz, S. y Suárez, B.

2014

Callao - Perú

Apellidos y nombres	:	
Edad (año y meses)	:	
Fecha de nacimiento	:	
Institución educativa	:	
Grado	:	Sexo :
Fecha	:	Evaluador :

Instrucciones

- Seguir el orden de los ítems del 1 al 30 en la aplicación de la prueba.
- Suspender la actividad después de 3 errores consecutivos en la misma actividad.

Resultados generales

Nivel	Puntuación por tarea			Puntuación por Nivel
	Identificación	Adición	Omisión	
Silábico				
Fonémico				
Total				

Categoría	Pc	Identificación	Adición	Omisión	Conocimiento Silábico	Conocimiento Fonémico	Total General
Alta	95	10	9	7	14	11	24
	90	9	8	6	13	9	21
	75	8	5	4	10	7	17
Media	50	6	3	3	8 (7 a 9)	5 (4 a 6)	13 (10 a 16)
Baja	25	5	1	2	6	3	9
	10	4	0	1	3	2	6
	5	3	-	0	2	1	5



Resultados de tareas

Tarea	Nivel	Ítem	Puntaje	Observación
IDENTIFICACIÓN	Silábico	1. loro (inicial)		
		2. dado (inicial)		
		3. carne (final)		
		4. oveja (final)		
		5. botella (medial)		
	Fonémico	6. uvas (inicial)		
		7. lápiz (inicial)		
		8. mago (medial)		
		9. queso (medial)		
		10. avión (final)		
Total				

Tarea	Nivel	Ítem	Puntaje	Observación
ADICIÓN	Silábico	11. codo (final)		
		12. salado (final)		
		13. domingo (inicial)		
		14. doblado (inicial)		
		15. sedoso (medial)		
	Fonémico	16. sol (final)		
		17. gol (final)		
		18. lupa (inicial)		
		19. librero (inicial)		
		20. pelado (medial)		
Total				

Tarea	Nivel	Ítem	Puntaje	Observación
OMISIÓN	Silábico	21. casa (final)		
		22. camisa (final)		
		23. saco (inicial)		
		24. sapo (inicial)		
		25. gusano (medial)		
	Fonémico	26. foca (inicial)		
		27. falda (inicial)		
		28. sofá (medial)		
		29. chofer (medial)		
		30. flan (inicial)		
Total				



ANEXO 3: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Ficha técnica del instrumento

Nombre: Prueba para la Evaluación del Conocimiento Fonológico (PECO)

Autor: Ramos y Cuadrado (2006)

Adaptado: (Quiroz Camarena & Suárez Silva, 2016)

Procedencia: Perú

Duración: 20 min

Rango: Ultimo nivel de educación preescolar

Material: Manual, dibujo de las actividades

Estructura: Comprende por 2 dimensiones y 6 indicadores

Dimensiones	Indicadores	Ítems
Conocimiento silábico	• Identificación silábica	1,2,3,4,5
	• Adición silábica	11,12,13,14,15
	• Omisión silábica	21,22,23,24,25
Conocimiento fonémico	• Identificación fonémica	6,7,8,9,10
	• Adición fonémica	16,17,18,19,20
	• Omisión fonémica	26,27,28,29,30

Validación del instrumento

Validez de Contenido por Criterio de jueces La validación de la Prueba para la Evaluación del Conocimiento Fonológico adaptada lingüística y pictóricamente se inició con el criterio de jueces, 5 expertos evaluaron la prueba en base a 6 criterios lo cual permitió determinar que la prueba presenta validez de contenido.

Validez de Constructo Se determinó la validez de constructo del instrumento por medio del análisis factorial exploratorio con el método de Rotación Varimax. La medida de adecuación muestral de Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) dio como resultado un valor de ,84 y el test de esfericidad de Bartlet fue significativo, lo



cual señaló que es factible ejecutar dicho análisis, sin embargo, el resultado no logró comprobarse, por lo que se continuó con la exploración en tres factores evidenciándose la confiabilidad por factores de la siguiente forma: Factor 1 = .794; Factor 2 = .797 y Factor 3 = .738.

Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad se determinó a través del coeficiente de Alpha Crombach con un valor de 0.87



Validez de Contenido del Instrumento de Investigación Opinión de Juez / Experto

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Nombre del Instrumento: Prueba para la evaluación del Conocimiento Fonológico (PECO)
- 1.2 Título de la Investigación: JUEGOS VERBALES PARA ESTIMULAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA CUNA JARDÍN MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA – 2024
- 1.1 Nombre del Juez/Experto: Enrique Damián Valderrama Chauca
- 1.2 DNI N° del Juez/Experto: 29280845
- 1.3 Área de acción laboral: Docente Universitario
- 1.4 Título Profesional: Educador
- 1.5 Grado Académico: Doctor en Ciencias Educación

II. ASPECTOS A EVALUAR

Criterios		Valoración		Observaciones
		Si	No	
Claridad	Formulado con lenguaje claro y apropiado	x		
Objetividad	Expresado en conductas observables	x		
Pertinencia	Adecuado al avance de la gestión de recursos humanos y responsabilidad social primaria	x		
Organización	Organizado lógicamente	x		
Suficiencia	Comprende los aspectos en calidad y cantidad	x		
Adecuación	Adecuado para valorar el constructor de las variables a medir	x		
Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos	x		
Coherencia	Entre las dimensiones e indicadores	x		
Metodología	Responde al propósito de la medición	x		
Significatividad	Es útil y adecuado para la investigación	x		

III. CRITERIO DE VALORACIÓN DEL JUEZ / EXPERTO

Valoración	Si	No
Procede su aplicación	x	
No procede su aplicación		

Firma

DNI 29280845



Validez del Instrumento de Investigación Juicio de Experto

I. DATOS GENERALES

- 1.1. **Nombre del Instrumento:** Prueba para la evaluación del Conocimiento Fonológico (PECO)
- 1.2. **Título de la Investigación:** JUEGOS VERBALES PARA ESTIMULAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA CUNA JARDÍN MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA – 2024
- 1.3. **Nombre del Juez/Experto:** Enrique Damián Valderrama Chauca
- 1.4. **DNI N° del Juez/Experto:** 29280845
- 1.5. **Área de acción laboral:** Docente Universitario
- 1.6. **Título Profesional:** Educación
- 1.7. **Grado Académico:** Doctor en Ciencias Educación

II. INDICACIONES

Luego de analizar y cotejar el instrumento de investigación con la matriz de consistencia, se le solicita que, en base a su criterio y experiencia profesional, valide dicho instrumento para su aplicación.

Nota: Para cada criterio se considera la escala del 1 al 5 donde:

1	2	3	4	5
Muy Poco	Poco	Regular	Aceptable	Muy aceptable

Criterio de Validez	Puntuación					Argumento	Observaciones o Sugerencias
	1	2	3	4	5		
Validez de Contenido					x		
Validación de criterio metodológico					x		
Validez de intención y objetividad de medición y observación					x		
Presentación y formalidad del instrumento					x		
Total Parcial							
Total							

Puntuación:

De 4 a 11: No válido, reformular	
De 12 a 14: No válido, modificar	
De 15 a 17: Válido, mejorar	
De 18 a 20: Válido, aplicar	x

Firma

DNI 29280845



Validez de Contenido del Instrumento de Investigación Opinión de Juez / Experto

I. DATOS GENERALES

- 1.1. **Nombre del Instrumento:** Prueba para la evaluación del Conocimiento Fonológico (PECO)
- 1.2. **Título de la Investigación:** JUEGOS VERBALES PARA ESTIMULAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA CUNA JARDÍN MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA – 2024
- 1.3. **Nombre del Juez/Experto:** Silvia Roxana Condori Vizarreta
- 1.4. **DNI N° del Juez/Experto:** 42485956
- 1.5. **Área de acción laboral:** Docente Universitario
- 1.6. **Título Profesional:** Ciencias de la Educación
- 1.7. **Grado Académico:** Doctor en Ciencias Educación

II. ASPECTOS A EVALUAR

Criterios		Valoración		Observaciones
		Si	No	
Claridad	Formulado con lenguaje claro y apropiado	x		
Objetividad	Expresado en conductas observables	x		
Pertinencia	Adecuado al avance de la gestión de recursos humanos y responsabilidad social primaria	x		
Organización	Organizado lógicamente	x		
Suficiencia	Comprende los aspectos en calidad y cantidad	x		
Adecuación	Adecuado para valorar el constructor de las variables a medir	x		
Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos	x		
Coherencia	Entre las dimensiones e indicadores	x		
Metodología	Responde al propósito de la medición	x		
Significatividad	Es útil y adecuado para la investigación	x		

III. CRITERIO DE VALORACIÓN DEL JUEZ / EXPERTO

Valoración	Si	No
Procede su aplicación	x	
No procede su aplicación		

Firma

DNI 29280845



Validez del Instrumento de Investigación Juicio de Experto

I. DATOS GENERALES

- 1.1. **Nombre del Instrumento:** Prueba para la evaluación del Conocimiento Fonológico (PECO)
- 1.2. **Título de la Investigación:** JUEGOS VERBALES PARA ESTIMULAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA CUNA JARDÍN MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA – 2024
- 1.3. **Nombre del Juez/Experto:** Silvia Roxana Condori Vizarreta
- 1.4. **DNI N° del Juez/Experto:** 42485956
- 1.5. **Área de acción laboral:** Docente Universitario
- 1.6. **Título Profesional:** Ciencias de la Educación
- 1.7. **Grado Académico:** Magister en Ciencias Educación

II. INDICACIONES

Luego de analizar y cotejar el instrumento de investigación con la matriz de consistencia, se le solicita que, en base a su criterio y experiencia profesional, valide dicho instrumento para su aplicación.

Nota: Para cada criterio se considera la escala del 1 al 5 donde:

1	2	3	4	5
Muy Poco	Poco	Regular	Aceptable	Muy aceptable

Criterio de Validez	Puntuación					Argumento	Observaciones o Sugerencias
	1	2	3	4	5		
Validez de Contenido					x		
Validación de criterio metodológico					x		
Validez de intención y objetividad de medición y observación					x		
Presentación y formalidad del instrumento					x		
Total Parcial							
Total							

Puntuación:

De 4 a 11: No válido, reformular	
De 12 a 14: No válido, modificar	
De 15 a 17: Válido, mejorar	
De 18 a 20: Válido, aplicar	x

Firma

DNI 42485956



ANEXO 4: SESIONES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA Nº 01

DATOS GENERALES:

NIVEL: KINDER	GRADO: 5 AÑOS
ÁREA: COMUNICACIÓN – CONCIENCIA FONOLÓGICA	DURACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	APRENDIZAJE CONTEXTUALIZADO	EVIDENCIA
<p>REFLEXIONA Y EMPLEA LOS SEGMENTOS DEL LENGUAJE ORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Retiene información auditiva que recibe del entorno. ● Manipula las palabras como unidades del discurso. ● Identifica sonidos individuales, en una palabra. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Mejora la memoria secuencial auditiva de fonemas. ● Clasifica palabras según el número de sílabas. ● Cuenta sílabas, identifica y asocia la sílaba inicial,final (encadenar palabras), la sílaba tónica; las sílabas en cualquier posición ● Introduce el fonema a partir de la sílaba con articulemas: conoce los articulemas (punto y modo de articulación) y los asocia a sus sonidos. Identifica fonemas en posición inicial y final. Cuenta fonemas. Añade el fonema inicial y final. Discrimina e identifica fonemas 	<ul style="list-style-type: none"> ● Memoria Auditiva ● Conciencia silábica 	<ul style="list-style-type: none"> ● JUEGO “REPITEN EN ORDEN INVERSO” ● ACTIVIDAD EMPIEZAN IGUAL CON “B”

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:

“Desarrollamos la memoria auditiva e identifican las sílabas que empiezan con el sonido B ”



PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:

ACTIVIDADES PREVIAS A LA SESIÓN	RECURSOS Y MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> ● Alistan todo el material de trabajo ● Se dirigen al espacio destinado para trabajar conciencia fonológica. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ficha de trabajo ● Ppt

ACTIVIDADES
<p>INICIO:</p> <p>MEMORIA AUDITIVA: "REPITO EN ORDEN INVERSO"</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Inician mencionando los nombres de los estudiantes en orden y cada niño deberá repetir lo escuchado en orden inverso sin equivocarse. Ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Maestra: Adriana, Diego, José. ➤ Participante 1: José, Diego, Adriana. <p>PROCEDIMIENTO:</p> <p>Identificar las palabras que inician por el sonido inicial "B"</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes observan diversas imágenes e identifican con que sonido inician sus nombres ● En seguida se les muestra el articulema y el sonido de este, imitan y buscan la tarjeta del articulema "B" ● Realizar la actividad del pptt donde deben buscar las imágenes que sí empiezan con el sonido "B" ● Resuelven la ficha de trabajo, donde deberán colorear o marcar con una equis las que sí empiezan con el sonido "B" <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué actividad realizaron el día de hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto realizar?



ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA Nº 02

DATOS GENERALES:

NIVEL: KINDER	GRADO: 5 AÑOS
ÁREA: COMUNICACIÓN – CONCIENCIA FONOLÓGICA	DURACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	APRENDIZAJE CONTEXTUALIZADO	EVIDENCIA
<p>REFLEXIONA Y EMPLEA LOS SEGMENTOS DEL LENGUAJE ORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Retiene información auditiva que recibe del entorno. ● Manipula las palabras como unidades del discurso. ● Identifica sonidos individuales, en una palabra. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Mejora la memoria secuencial auditiva de fonemas. ● Introduce el fonema a partir de la sílaba con articulemas: ● conoce los articulemas (punto y modo de articulación) y los asocia a sus sonidos. ● Identifica fonemas en posición inicial y final. Cuenta fonemas. Añade el fonema inicial y final. ● Discrimina e identifica fonemas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Memoria Auditiva ● Conciencia fonemica 	<ul style="list-style-type: none"> ● Juego de la habana ha venido un barco ● Señalan palabras que inicien por el sonido "C/Z"

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:

<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollamos la memoria auditiva e Identificamos palabras que inicien por el sonido... "C/Z":
--

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:

ACTIVIDADES PREVIAS A LA SESIÓN	RECURSOS Y MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> ● Alistan todo el material de trabajo ● Se dirigen al espacio destinado para trabajar conciencia fonológica. ● Alistan su caja de conciencia fonológica 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ficha de trabajo ● Pppt
ACTIVIDADES	
<p>INICIO: MEMORIA AUDITIVA: “DE LA HABANA HA VENIDO UN BARCO”</p> <p>En esta actividad la maestra inicia el juego diciendo: “De la Habana ha venido un barco cargado de... (por ejemplo, marineros) Deberás decir palabras que inicien por “mmm” el fonema inicial.</p> <p>PROCEDIMIENTO: Identificar las palabras que inician por el sonido inicial “C/Z”</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes observan diversas imágenes e identifican con que sonido inician sus nombres ● En seguida se les muestra el articulema y el sonido de este, imitan y buscan la tarjeta del articulema C/Z ● Resuelven la ficha de trabajo, donde deberán colorear o marcar con una equis las que sí empiezan con el sonido C/Z <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué actividad realizaron el día de hoy? ¿Qué fue los que más te gusto realizar? 	





ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA Nº 03

DATOS GENERALES:

NIVEL: KINDER	GRADO: 5 AÑOS
ÁREA: COMUNICACIÓN – CONCIENCIA FONOLÓGICA	DURACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	APRENDIZAJE CONTEXTUALIZADO	EVIDENCIA
REFLEXIONA Y EMPLEA LOS SEGMENTOS DEL LENGUAJE ORAL <ul style="list-style-type: none"> Retiene información auditiva que recibe del entorno. Manipula las palabras como unidades del discurso. Identifica sonidos individuales, en una palabra. 	<ul style="list-style-type: none"> Mejora la memoria secuencial auditiva de fonemas. Introduce el fonema a partir de la sílaba con articulemas: conoce los articulemas (punto y modo de articulación) y los asocia a sus sonidos. Identifica fonemas en posición inicial y final. Cuenta fonemas. Añade el fonema inicial y final. Discrimina e identifica fonemas. 	<ul style="list-style-type: none"> Memoria Auditiva Conciencia fonemica 	<ul style="list-style-type: none"> Juego dime lo contrario Señalan palabras que inicien por el sonido "CH"

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:

<ul style="list-style-type: none"> Desarrollamos la memoria auditiva e Identificamos palabras que inicien por el sonido... "CH":

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:

ACTIVIDADES PREVIAS A LA SESIÓN	RECURSOS Y MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> Alistan todo el material de trabajo Se dirigen al espacio destinado para trabajar conciencia fonológica. Alistan su caja de conciencia fonológica 	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de trabajo Pppt



ACTIVIDADES

INICIO:

MEMORIA AUDITIVA: "DIME LO CONTRARIO

PROPÓSITO: Mejorar la memoria secuencial auditiva

En esta actividad la maestra repite series de palabras y deberás repetir la misma serie, pero mencionando lo contrario, por ejemplo: frio- caliente /bonito-feo/ alto-bajo.

PROCEDIMIENTO:

Identificar las palabras que inician por el sonido inicial "CH"

- Los estudiantes observan diversas imágenes e identifican con que sonido inician sus nombres
- En seguida se les muestra el articulema y el sonido de este, imitan y buscan la tarjeta del articulema "CH"
- Resuelven la ficha de trabajo, donde deberán colorear o marcar con una equis las que sí empiezan con el sonido "CH"

CIERRE

- ¿Qué actividad realizaron el día de hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto realizar?



ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA Nº 04

DATOS GENERALES:

NIVEL: KINDER	GRADO: 5 AÑOS
ÁREA: COMUNICACIÓN – CONCIENCIA FONOLÓGICA	DURACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	APRENDIZAJE CONTEXTUALIZADO	EVIDENCIA
REFLEXIONA Y EMPLEA LOS SEGMENTOS DEL LENGUAJE ORAL <ul style="list-style-type: none"> Retiene información auditiva que recibe del entorno. Manipula las palabras como unidades del discurso. Identifica sonidos individuales, en una palabra. 	<ul style="list-style-type: none"> Mejora la memoria secuencial auditiva de fonemas. Introduce el fonema a partir de la sílaba con articulemas: conoce los articulemas (punto y modo de articulación) y los asocia a sus sonidos. Identifica fonemas en posición inicial y final. Cuenta fonemas. Añade el fonema inicial y final. Discrimina e identifica fonemas. 	<ul style="list-style-type: none"> Memoria Auditiva Conciencia fonemica 	<ul style="list-style-type: none"> Recordar las palabras e identificar la que no inicia igual Señalan palabras que inicien por el sonido "D"

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:

<ul style="list-style-type: none"> Desarrollamos la memoria auditiva e Identificamos palabras que inicien por el sonido... "D":
--

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:

ACTIVIDADES PREVIAS A LA SESIÓN	RECURSOS Y MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> Alistan todo el material de trabajo Se dirigen al espacio destinado para trabajar conciencia fonológica. Alistan su caja de conciencia fonológica 	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de trabajo Pppt

ACTIVIDADES

INICIO:

MEMORIA AUDITIVA: RECORDAR LAS PALABRAS E IDENTIFICAR LA QUE NO INICIA IGUAL

En esta actividad escucha atentamente las series de palabras e identifican cual no inicia igual. Ejemplo. (dado ,dedo, candado, dinosaurio, ducha)
Recuerda que deberás repetir la serie de palabras en el mismo orden que la maestra e identificar la que no inicia por el mismo sonido inicial

PROCEDIMIENTO:

Identificar las palabras que inician por el sonido inicial "D"

- Los estudiantes observan diversas imágenes e identifican con que sonido inician sus nombres
- En seguida se les muestra el articulema y el sonido de este , imitan y buscan la tarjeta del articulema "D"
- Resuelven la ficha de trabajo, donde deberán colorear o marcar con una equis las que sí empiezan con el sonido "D"



CIERRE

- ¿Qué actividad realizaron el día de hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto realizar?



ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA Nº 5

DATOS GENERALES:

NIVEL: KINDER	GRADO: 5 AÑOS
ÁREA: COMUNICACIÓN – CONCIENCIA FONOLÓGICA	DURACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	APRENDIZAJE CONTEXTUALIZADO	EVIDENCIA
<p>REFLEXIONA Y EMPLEA LOS SEGMENTOS DEL LENGUAJE ORAL</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Retiene información auditiva que recibe del entorno. ● Manipula las palabras como unidades del discurso. ● Identifica sonidos individuales, en una palabra. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Mejora la memoria secuencial auditiva de fonemas. ● Introduce el fonema a partir de la sílaba con articulemas: ● conoce los articulemas (punto y modo de articulación) y los asocia a sus sonidos. ● Identifica fonemas en posición inicial y final. Cuenta fonemas. Añade el fonema inicial y final. ● Discrimina e identifica fonemas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Memoria Auditiva ● Conciencia fonemica 	<ul style="list-style-type: none"> ● Leen la nueva palabra que ha salido

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:

Desarrollamos la memoria auditiva y Omitimos el fonema inicial
--

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:



ACTIVIDADES PREVIAS A LA SESIÓN	RECURSOS Y MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> ● Alistan todo el material de trabajo ● Se dirigen al espacio destinado para trabajar conciencia fonológica. ● Alistan su caja de conciencia fonológica 	<ul style="list-style-type: none"> ● Boquitas de colores ● Pizarra y plumon de pizarra
ACTIVIDADES	
<p>INICIO: PROPÓSITO: identifica el fonema añadido a una serie dada. Escucha los fonemas que menciona tu maestra y repítelos, luego tu maestra volverá a repetir lo mencionado y agregará un nuevo fonema. Ahora tú debes adivinar cuál fue el fonema añadido.</p> <p>PROCEDIMIENTO: PROPÓSITO: Omitir el fonema inicial</p> <p>Observa una palabra representada por boquitas, por ejemplo "PALA", escucha cual es la palabra y qué sonidos tiene. Ahora la maestra te propondrá quitar el sonido inicial de esta palabra y deberás descubrir que palabra resulta. Escribe una palabras con los articulemas lee y luego quitale el fonema inicial y descubre que palabra te resulto</p> <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué actividad realizamos el día de hoy?¿como lo aprendimos? ¿Qué fue los que más te gusto realizar? 	



ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA Nº 6

DATOS GENERALES:

NIVEL: KINDER	GRADO: 5 AÑOS
ÁREA: COMUNICACIÓN – CONCIENCIA FONOLÓGICA	DURACIÓN:

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	APRENDIZAJE CONTEXTUALIZADO	EVIDENCIA
REFLEXIONA Y EMPLEA LOS SEGMENTOS DEL LENGUAJE ORAL <ul style="list-style-type: none"> Retiene información auditiva que recibe del entorno. Manipula las palabras como unidades del discurso. Identifica sonidos individuales, en una palabra. 	<ul style="list-style-type: none"> Emplea su memoria secuencial auditiva de frases, sílabas y fonemas. Introduce el fonema a partir de la sílaba con articulemas: conoce los articulemas (punto y modo de articulación) y los asocia a sus sonidos. Identifica fonemas en posición inicial y final. Cuenta fonemas. Añade el fonema inicial y final. Discrimina e identifica fonemas. 	MEMORIA AUDITIVA Recordar el fonema que falta CONCIENCIA FONEMICA <ul style="list-style-type: none"> Identificar los sonidos de articulemas 	<ul style="list-style-type: none"> Mencionar en orden correcto la secuencia de palabras Distinguir los sonidos de cada letra

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA:

<ul style="list-style-type: none"> Desarrollamos la memoria auditiva y Conocemos las boquitas Identificar el fonema en articulemas (r,s,t,v,z)
--

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:

ACTIVIDADES PREVIAS A LA SESIÓN	RECURSOS Y MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> Alistan todo el material de trabajo Se dirigen al espacio destinado para trabajar conciencia fonológica. 	<ul style="list-style-type: none"> PDF bocas a color

ACTIVIDADES

INICIO:

- **MEMORIA AUDITIVA:**

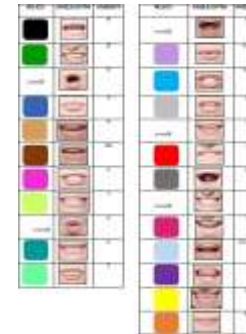
PROPÓSITO: Recordar el fonema que falta a una serie con respecto a otra dada anteriormente

En esta actividad la maestra menciona una serie de fonemas dados e irá añadiendo una por una y deberás identificar cuál fue el fonema añadido.

PROCEDIMIENTO:

CONCIENCIA FONÉMICA:

- **PROPÓSITO:** Identificar el fonema con articulemas
- Los estudiantes con ayuda de las boquitas y el color de cada una de ellas distingue los sonidos de cada letra.
- Para ello la maestra debe ir presentando uno a uno y realizando algún gesto para poder recortar
- Apóyate de la leyenda para poder identificar al fonema y articulema que le corresponde



CIERRE

- ¿Qué actividad realizaron el día de hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto realizar?



ANEXO 5: BASE DE DATOS DEL PRE Y POST DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y CONTROL

PRE TEST

IDENTIFICACION						ADICION					OMISION					IDENTIFICACION						ADICION					OMISION											
1	2	3	4	5	TT1	11	12	13	14	15	TT2	21	22	23	24	25	TT3	TD1	6	7	8	9	10	TT1	16	17	18	19	20	TT2	26	27	28	29	30	TT3	TD2	TT
1	1	0	1	1	4	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	5	0	1	0	1	1	3	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	2	6	11	
0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	3	0	0	0	0	0	0	4	1	0	1	1	0	3	0	1	0	1	1	3	0	0	1	0	0	1	7	11
1	1	0	1	0	3	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	2	6	1	0	0	1	1	3	1	1	0	0	1	3	1	1	0	1	0	3	9	15
0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	2	4	0	1	1	0	1	3	1	0	1	1	0	3	0	1	0	1	0	2	8	12
1	0	1	1	0	3	1	0	1	1	0	3	0	1	0	1	0	2	8	1	0	1	1	0	3	0	1	0	1	1	3	0	1	1	0	1	3	9	17
1	1	0	1	0	3	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	0	2	8	1	1	1	0	0	3	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	3	7	15
0	1	1	1	0	3	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	3	7	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	2	0	0	1	0	0	1	4	11
1	0	1	1	0	3	1	0	0	1	0	2	0	1	1	0	1	3	8	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	3	0	0	0	1	1	2	6	14
0	1	1	0	1	3	0	0	1	0	1	2	1	0	1	0	1	3	8	0	1	0	1	1	3	1	0	1	1	0	3	1	0	0	1	0	2	8	16
1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	2	0	1	1	1	0	3	6	0	1	1	0	0	2	0	1	0	1	1	3	0	0	0	1	1	2	7	13
0	0	0	1	1	2	0	0	1	0	1	2	1	0	1	0	1	3	7	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	2	1	0	0	0	0	1	4	11
0	1	0	1	1	3	0	0	1	0	1	2	1	0	1	1	0	3	8	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	3	1	0	0	0	0	1	5	13
0	1	1	1	0	3	1	0	0	1	1	3	1	0	0	1	1	3	9	0	1	1	0	1	3	1	0	1	1	0	3	0	1	0	0	1	2	8	17
1	0	0	0	1	2	0	1	1	0	0	2	0	1	1	0	1	3	7	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	2	1	0	1	0	1	3	6	13
0	1	0	0	1	2	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	2	5	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	2	1	0	1	1	0	3	6	11
1	0	0	1	0	2	1	0	0	0	1	2	0	0	1	0	1	2	6	1	0	1	0	1	3	1	0	0	1	2	0	1	0	1	0	2	7	13	
1	0	1	0	0	2	1	0	1	0	1	3	1	0	0	1	0	2	7	1	0	0	1	0	2	0	1	1	0	1	3	1	0	1	0	0	2	7	14
0	1	0	0	1	2	0	0	1	1	1	3	0	1	1	0	1	3	8	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	3	1	1	0	1	0	3	7	15
1	0	0	1	0	2	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	3	6	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	3	0	0	0	1	1	2	6	12
0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	2	1	0	0	1	1	3	6	1	1	0	0	1	3	0	1	1	0	1	3	0	1	0	0	1	2	8	14
1	0	0	1	1	3	0	1	0	0	1	2	0	1	1	0	1	3	8	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	3	1	0	1	0	0	2	6	14
0	1	1	0	0	2	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	2	5	1	0	0	1	0	2	0	1	1	0	1	3	1	0	1	1	0	3	8	13
0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	2	1	0	1	1	0	3	6	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	2	0	1	0	1	0	2	5	11
1	0	0	1	0	2	1	1	0	0	1	3	0	1	0	0	0	1	6	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	2	1	0	1	0	1	3	6	12
0	1	0	1	1	3	1	0	1	1	0	3	1	1	0	0	0	2	8	1	0	1	0	1	3	1	0	0	1	0	2	1	1	0	1	0	3	8	16
1	0	1	0	0	2	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	2	5	0	0	1	0	1	2	0	1	1	0	1	3	0	0	0	1	0	1	6	11



0	1	0	1	0	2	0	0	0	1	0	1	0	1	1	3	6	1	1	0	0	0	2	1	0	1	1	0	3	0	0	0	1	1	2	7	13		
0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	3	0	0	1	0	0	1	5	1	0	1	0	0	2	1	0	0	1	1	3	0	0	0	1	1	2	7	12
1	1	0	0	1	3	0	1	1	1	0	3	1	1	0	1	0	3	9	1	1	0	0	1	3	0	1	1	0	1	3	0	0	1	1	0	2	8	17
1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	2	0	1	1	0	1	3	6	0	1	0	1	0	2	0	0	1	0	1	2	1	0	0	1	0	2	6	12
0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	2	0	0	1	1	0	2	5	0	1	1	0	0	2	1	1	0	1	0	3	1	0	1	1	0	3	8	13
0	1	0	1	1	3	1	0	0	1	0	2	1	1	0	1	0	3	8	1	0	1	0	0	2	0	1	1	0	1	3	1	0	0	1	1	3	8	16
0	1	1	1	0	3	1	1	0	1	0	3	0	0	1	0	1	2	8	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	3	0	1	0	0	0	1	5	13
1	0	0	0	1	2	0	1	1	0	1	3	0	0	1	0	0	1	6	1	1	0	0	1	3	0	0	0	1	1	2	1	0	1	0	1	3	8	14
0	1	0	0	1	2	0	0	1	1	0	2	0	1	0	1	1	3	7	1	0	1	0	0	2	0	1	1	0	1	3	1	0	1	1	0	3	8	15
1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	3	1	1	0	0	1	3	7	0	1	0	0	1	2	1	0	1	1	0	3	0	1	0	1	0	2	7	14
0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	3	0	0	0	1	1	2	6	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	2	1	0	1	0	0	2	5	11
0	1	0	1	1	3	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	3	7	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	2	1	0	1	0	1	3	6	13
0	1	1	1	0	3	1	1	0	1	0	3	1	1	0	0	1	3	9	1	0	1	0	0	2	1	0	1	1	0	3	1	0	0	0	1	2	7	16
1	0	0	0	1	2	0	1	1	0	1	3	0	1	0	0	0	1	6	1	0	0	1	1	3	0	0	1	0	1	2	0	1	1	0	0	2	7	13
0	1	0	0	1	2	0	0	1	1	1	3	0	0	1	1	0	2	7	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	2	0	1	0	0	1	2	5	12
1	0	0	1	0	2	1	1	0	1	0	3	1	1	0	1	0	3	8	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	2	0	0	1	1	0	2	5	13
0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	2	1	0	1	0	1	3	6	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	2	1	1	0	0	1	3	6	12
1	0	1	0	1	3	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	2	6	0	0	1	0	1	2	1	0	0	1	0	2	1	1	0	0	1	3	7	13
0	0	1	0	1	2	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	4	1	0	0	0	1	2	0	1	1	0	1	3	0	0	1	0	0	1	6	10
1	0	0	1	0	2	0	1	1	0	1	3	1	0	0	0	1	2	7	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	3	1	1	0	0	0	2	6	13
0	1	1	0	0	2	1	0	1	1	0	3	0	1	0	1	1	3	8	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	3	0	1	0	0	0	1	5	13
0	1	1	1	0	3	1	0	1	0	0	2	1	0	1	0	0	2	7	0	1	0	0	1	2	0	1	1	0	1	3	0	0	0	1	0	1	6	13
1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	2	1	1	0	1	1	4	7	0	0	1	1	0	2	0	1	0	1	0	2	1	1	0	0	0	2	6	13
0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	3	0	0	1	0	1	2	6	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	2	6	12



POST TEST

IDENTIFICACION						ADICION					OMISION					IDENTIFICACION						ADICION					OMISION											
1	2	3	4	5	TT1	11	12	13	14	15	TT2	21	22	23	24	25	TT3	TD1	6	7	8	9	10	TT1	16	17	18	19	20	TT2	26	27	28	29	30	TT3	TD2	
1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	1	4	0	1	1	1	1	4	13	0	1	0	1	1	3	1	1	1	0	0	3	1	1	1	0	1	4	10	23
1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	13	1	0	1	1	0	3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	12	25
1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	1	3	1	1	1	1	1	5	13	1	1	1	1	0	4	1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	0	3	11	24
1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	1	4	12	1	1	1	1	1	5	1	1	0	1	1	4	1	1	0	1	1	4	13	25
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	1	1	0	1	0	3	12	1	1	1	0	1	4	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	1	3	10	22
1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	0	1	0	1	3	12	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	13	25
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	15	1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	1	3	0	1	1	0	1	3	11	26
1	0	1	1	0	3	1	0	0	1	0	2	0	1	1	0	1	3	8	1	1	1	0	1	4	0	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3	10	18
1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	1	4	0	1	0	1	1	3	12	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	1	1	0	1	1	4	13	25
1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	13	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	1	4	13	26
1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	1	3	1	1	1	1	1	5	13	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	0	3	13	26
1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	1	4	1	0	1	0	1	3	11	1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	1	4	0	1	0	1	1	3	12	23
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	1	1	0	1	0	3	12	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	0	1	4	13	25
1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	0	1	0	1	3	12	1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	1	3	1	1	1	1	1	5	13	25
1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	14	1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	1	4	1	0	1	0	1	3	11	25
1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	1	3	1	1	1	1	1	5	13	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5	14	27
1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	1	4	1	0	1	1	1	4	12	1	0	1	1	1	4	1	0	1	1	1	4	1	1	0	1	1	4	12	24
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	1	1	0	1	1	4	13	1	0	1	1	0	3	1	1	0	1	0	3	1	1	1	1	1	5	11	24
1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	5	1	0	1	0	1	3	12	1	1	0	1	0	3	1	1	1	1	1	5	0	1	0	1	1	3	11	23
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	14	1	1	1	1	1	5	0	1	0	1	1	3	1	0	1	0	1	3	11	25
1	1	1	1	1	5	1	0	1	1	1	4	0	1	0	1	1	3	12	0	1	0	1	0	2	1	0	1	1	1	4	1	1	0	1	1	4	10	22
1	1	1	1	0	4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	14	1	0	1	0	1	3	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	0	4	11	25
1	1	1	1	1	5	0	1	1	0	1	3	1	1	1	1	0	4	12	0	1	0	1	0	2	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	11	23
1	1	1	0	1	4	1	1	1	0	1	4	1	0	1	1	1	4	12	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	0	1	0	1	3	13	25
1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	0	4	1	1	0	1	1	4	13	1	1	1	1	1	5	1	0	0	1	0	2	1	1	0	1	1	4	11	24
1	0	1	0	0	2	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	2	5	1	0	1	1	1	4	0	1	1	0	1	3	0	0	0	1	1	2	9	14
0	1	0	1	0	2	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	3	6	1	1	0	0	0	2	1	0	1	1	0	3	0	0	0	1	1	2	7	13
1	1	0	0	1	3	0	1	1	0	1	3	0	0	1	0	0	1	7	0	1	1	1	0	3	0	1	0	1	1	3	0	0	0	1	1	2	8	15



0	1	1	0	1	3	0	0	0	1	1	2	0	1	0	1	0	2	7	1	0	0	1	1	3	0	1	0	0	1	2	0	0	1	1	1	3	8	15	
1	0	1	1	0	3	1	1	1	0	0	3	1	0	1	1	0	3	9	1	1	0	0	1	3	0	1	0	1	1	3	1	0	0	1	0	2	8	17	
1	0	0	1	1	3	0	0	1	1	0	2	1	0	0	0	1	2	7	0	1	1	0	1	3	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	3	7	14	
0	1	0	0	1	2	1	0	0	1	0	2	1	1	0	0	1	3	7	1	0	1	1	0	3	1	0	1	1	0	3	0	1	0	1	1	3	9	16	
0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	3	0	0	1	1	0	2	6	1	0	0	1	1	3	0	0	0	1	1	2	0	1	0	0	0	1	6	12	
1	0	0	1	1	3	0	1	1	0	1	3	0	0	1	1	0	2	8	1	1	0	1	1	4	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	0	2	9	17	
0	1	1	0	1	3	0	0	1	1	0	2	0	1	0	0	0	1	6	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	3	1	1	0	0	1	3	7	13
1	0	1	1	1	4	1	1	0	1	1	4	1	1	0	0	1	3	11	1	0	1	1	0	3	0	1	1	1	1	4	0	1	1	1	1	4	11	22	
1	0	0	1	0	2	0	1	0	1	1	3	0	0	0	1	0	1	6	0	1	0	1	1	3	0	1	0	0	1	2	0	1	1	0	0	2	7	13	
0	1	1	0	1	3	0	0	1	1	0	2	1	0	1	1	0	3	8	1	0	1	0	1	3	1	0	1	0	0	2	1	1	0	1	0	3	8	16	
0	0	1	1	0	2	1	1	0	1	1	4	1	1	0	0	1	3	9	1	0	1	0	0	2	1	1	0	1	1	4	0	1	1	1	1	4	10	19	
1	0	0	0	1	2	0	1	1	0	1	3	0	1	0	1	0	2	7	0	1	1	1	1	4	0	1	1	0	1	3	1	0	1	0	1	3	10	17	
1	0	0	0	1	2	0	0	1	1	1	3	1	0	1	0	1	3	8	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	2	1	1	1	1	0	4	7	15	
1	0	1	1	0	3	1	1	0	1	0	3	1	1	0	1	0	3	9	1	0	1	0	0	2	1	1	0	1	1	4	0	1	0	1	1	3	9	18	
1	0	0	1	0	2	0	1	1	0	0	2	1	0	1	0	1	3	7	0	0	0	1	1	2	0	1	0	0	1	2	1	0	0	1	0	2	6	13	
0	1	1	0	1	3	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	3	7	0	0	1	0	1	2	1	0	1	0	0	2	0	1	0	1	1	3	7	14	
0	0	1	1	1	3	1	0	0	1	1	3	0	1	1	0	0	2	8	1	0	1	0	0	2	1	1	1	1	0	4	1	0	1	0	1	3	9	17	
1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	3	1	0	1	1	0	3	7	0	1	0	1	1	3	0	1	0	1	1	3	0	1	0	0	0	1	7	14	
1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	2	0	1	0	1	1	3	6	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	2	1	0	0	0	0	1	4	10	
0	1	1	0	1	3	0	1	1	0	1	3	0	0	1	0	0	1	7	0	1	1	0	0	2	0	1	0	1	1	3	0	0	0	1	0	1	6	13	
1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	2	1	1	0	1	1	4	7	0	0	1	1	0	2	0	1	1	1	1	4	0	1	0	0	0	1	7	14	
0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	2	0	1	1	0	1	3	6	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	3	1	0	0	1	1	3	7	13	

ANEXO 6: CONSTANCIA DE APLICACIÓN

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
*MIGUEL GRAU - A*Calle Angamos s7n Paucarpata-Arequipa

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las Heroicas Batallas de Junín y Ayacucho”

Arequipa, 30 de Octubre de 2024

Asunto: Aceptación de aplicación del programa de juegos verbales

Hago constar que la Srta. JESSICA JEANETH CAMA HUAMANI , de la especialidad: Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez. Ha sido aceptada para realizar la evaluación a los niños de 5 años y para la aplicación del programa de juegos verbales con el aula gotitas de amor y creativos. En coordinación de las docentes para la evaluación del instrumento y la aplicación de las sesiones de aprendizaje.

Atentamente,

Luz Fuentes Ramos
DIRECTORA
DIRETORIA
202370020



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: 03-12-2024

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: JESSICA JEANETH GAMA HUAMANI
Dirección: Corazón de Jesús R-1B Socabaya - Arequipa
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 47402832
Teléfono: _____ email: jessicacama189@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____
Dirección: _____
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____
Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
Título o Grado Académico a optar: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
Asesor: Mgtr. LUIS CHAYÑA AGUILAR

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:
Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico
Título: JUEGOS VERBALES PARA ESTIMULAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE
LA CUNA JARDÍN MIGUEL GRAU A, PAUCARPATA, AREQUIPA – 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Juegos verbales, conciencia fonologica, conocimiento silábico y fonémico.
¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entré otros relacionados.
² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina “Néstor Cáceres Velásquez” consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
 Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
 No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

Sí autorizo
 No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral. Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

- Internacional
- Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P03

Firma de Autor



huella digital

03 de diciembre 2024

Fecha