

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO
FACULTAD DE HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL**



**PROGRAMA DE JUEGOS VERBALES “LUDOFONO” PARA
ESTIMULAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LOS NIÑOS DE
CINCO AÑOS DE EDAD**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**AUTOR
LINDA ALISON ACUÑA GUERRERO**

**ASESOR
KATHERINE CARBAJAL CORNEJO**
<https://orcid.org/0000-0003-3339-9217>

Chiclayo, 2019

Índice

Resumen.....	3
Abstract.....	4
I. INTRODUCCIÓN.....	5
II. JUSTIFICACIÓN	8
III. OBJETIVOS	9
3.1. Objetivo General	9
3.2. Objetivos Específicos	9
IV. MARCO TEÓRICO	10
4.1. Antecedentes de estudio	10
4.2. Bases teóricas científicas	12
4.3. Bases Conceptuales	15
4.4. Definición de conceptos básicos.....	20
V. HIPÓTESIS, METODOLOGÍA Y RESULTADOS ESPERADOS.....	22
5.2.1. Tipo de estudio, nivel y diseño de investigación.....	22
5.2.2. Población, muestra y muestreo	23
5.2.3. Operacionalización de variables	25
5.2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	27
5.2.5. Procedimientos	28
5.2.6. Plan de procesamiento y análisis de datos	29
5.2.7. Matriz de consistencia	29
VI. CRONOGRAMA	31
VII. PRESUPUESTO.....	33
VIII. COLABORADORES.....	36
IX. REFERENCIAS.....	36
X. ANEXOS.....	39

Resumen

La conciencia fonológica, es la capacidad de los niños para reconocer y utilizar los sonidos del lenguaje oral. Diferentes estudios apoyan la importancia de estimular esta habilidad en los niños de manera lúdica para promover avances y ventajas en el descubrimiento de la escucha activa y la comprensión oral. En este contexto, se realizó una investigación con el objetivo de demostrar que la aplicación del programa de juegos verbales “ludofono” estimula la conciencia fonológica en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 049 “Virgen de la Medalla Milagrosa”. Se utilizó el método experimental, con el diseño pre y post de una investigación cuasi experimental, a una muestra de 34 estudiantes, seleccionada de manera intencional y se aplicó la prueba de evaluación de conciencia fonológica; como resultado se obtuvo que el 77% de los estudiantes presentaron un bajo nivel en el desarrollo de esta habilidad al ubicarse en el rango de desempeño déficit tras la aplicación del instrumento que conservó dos dimensiones, que son: conciencia silábica y fonémica. En conclusión, el programa de juegos verbales permitirá que los niños de las instituciones de educación inicial mejoren considerablemente su expresión y comprensión oral de manera lúdica y creativa.

Palabras claves: conciencia, fonología, programa de enseñanza.

Abstract

Phonological awareness is the ability of children to recognize and use the sounds of oral language. Different studies support the importance of stimulating this ability in children in a playful way to promote advances and advantages in the discovery of active listening and oral comprehension. In this context, an investigation was carried out with the objective of demonstrating that the application of the verbal game program “ludofono” stimulates phonological awareness in five-year-old children of the Educational Institution N°. 049 “Virgen de la Medalla Milagrosa”. The experimental method was used, with the pre and post design of a quasi-experimental investigation, to a sample of 34 students, selected intentionally and the phonological awareness test was applied; As a result, it was obtained that 77% of the students presented a low level in the development of this ability to be located in the range of performance deficit after the application of the instrument that kept two dimensions, which are: syllabic and phonemic awareness. In conclusion, the verbal games program will allow children from initial education institutions to considerably improve their oral expression and comprehension in a playful and creative way.

Keywords: awareness, phonology, education program.

I. INTRODUCCIÓN

La conciencia fonológica describe la destreza de cada niño para poder percibir y emplear los sonidos de lenguaje verbal, así como reflexionar acerca del sonido de las palabras aparte de lo que significan; incluso, se emplea en diferentes partes del lenguaje ya sea en palabras, sílabas o rimas (Beltrán y otros, 2016).

Actualmente, los problemas en la comprensión lectora son evidentes al observar los bajos resultados obtenidos por los estudiantes en el documento del programa internacional para la evaluación de estudiantes (PISA), puesto que los resultados denotan que nuestro País el Perú, ocupa uno de los últimos lugares en comprensión lectora, donde la conciencia fonológica es prerequisite para la comprensión, expresión y producción oral ya que tenemos grandes vacíos en comparación a otros lugares del mundo, puesto que, muchos de los niños del nivel primario no comprenden lo que leen. Conforme a la Evaluación Censal de Estudiantes (2016), el resultado fue que 4 millones de estudiantes no comprendían lo que leían. Esto se debe, como lo asegura (Ñapo citado en ElComercio, 2018) del Grupo de análisis para el desarrollo que la falta de comprensión lectora en los niños peruanos se debe a la pobreza ya que esto minimiza su capacidad en la comprensión lectora. Esta situación, también se debe a que el Perú invierte en educación solo 3,9% de su producto bruto interno que es el porcentaje más bajo en Sudamérica en comparación a Argentina que invierte el 8% y nuestros países vecinos Bolivia y Ecuador el 5,6% y 5,2% (parr.7). Otra de las situaciones que conlleva a esto, es que la sociedad no practica la lectura y la escritura, tampoco motiva a los niños a practicarla, incluso no se le da la importancia que tienen dentro de la cultura y en las escuelas no se está formando alumnos que puedan entender lo que leen. Por lo tanto, (Ñapo citado en ElComercio, 2018) afirma que la comprensión lectora forma una buena sociedad que es capaz de elegir bien sus autoridades, ser buenos ciudadanos productivos con un País en crecimiento y desarrollo económico (ElComercio, 2018).

Sin embargo, según el informe PISA, Singapur es el País con más alto puntaje en matemática, en ciencia y en comprensión lectora. Asimismo, Chile es el País con buen rendimiento en las tres competencias, aunque se encuentra bajo el promedio de la OCDE. Además, en la última evaluación solamente doce países integrantes elevaron su rendimiento en ciencia en la última década a pesar de que se incrementó el gasto

de cada alumno de primaria y secundaria en un 20% desde el 2006; entre estos países tenemos Singapur, Macao (China) y otros con bajo rendimiento como Perú y Colombia. Referente a la lectura, el 20% de los países que participaron en las pruebas no alcanzaron la categoría base en comprensión lectora (LaVoz, 2016, parr.10-14).

Considerando el puntaje obtenido en el informe PISA, podemos evidenciar los bajos resultados en comprensión lectora debido a la falta de estimulación de conciencia fonológica que pudieron haber adquirido los alumnos desde la etapa preescolar, siendo esta una base fundamental para estimular a los niños desde la edad preescolar, los cuales adquirirán esta habilidad sin importar la condición del alumno (Calle y otros, 2016).

Por ello hago la propuesta de usar un Programa de juegos verbales para estimular la conciencia fonológica.

Los niños y niñas de 5 años en la institución N° 049 “Virgen de la Medalla Milagrosa”, muestran dificultades en la conciencia fonológica lo cual se pudo identificar a través de la aplicación de la prueba de evaluación de conciencia fonológica (PECFO), donde el 77% de niños obtuvieron un bajo nivel en el desarrollo de esta habilidad al ubicarse en el rango de desempeño déficit, ya que tuvieron dificultades en reconocer y omitir las sílabas y los fonemas de las palabras, mientras que el 17% se ubican el rango de desempeño Riesgo, porque pudieron rimar algunas palabras con sonoridad final y en descomponer la palabra en sus correspondientes sílabas.

Esta problemática relacionada a la conciencia fonológica es porque los niños muestran un bajo nivel de desarrollo en conciencia fonológica. Siendo las causas de este problema que los niños tienen problemas para formar oraciones sencillas, para comprender un mensaje y para rimar, la falta de estimulación lingüística, escasos saberes comunicativos y docentes con pocas estrategias lúdicas que estimulen la conciencia fonológica; a consecuencia de esto, los niños no van a lograr reconocer la sonoridad de las sílabas y las palabras, asimismo van a presentar bajo rendimiento académico, problemas de lenguaje, tener problemas de comunicación.

En referencia a lo que se está mencionando se formula el problema de la siguiente manera: ¿Cómo estimular la conciencia fonológica en los niños de cinco años de la institución N° 049 “Virgen de la Medalla Milagrosa”?

Frente a la problemática planteada se orienta como alternativa de solución un programa de juegos verbales denominado ludofono, que significa ludo: juego y fono: sonido.

II. JUSTIFICACIÓN

Sabemos que la conciencia fonológica describe la habilidad de cada niño para lograr percibir y emplear los sonidos del lenguaje verbal, así como reflexionar acerca del sonido de las palabras aparte de lo que significan; incluso, se emplea en diferentes partes del lenguaje ya sea en palabras, sílabas o rimas (Beltrán y otros, 2016).

Frente a la problemática descrita en esta investigación, en donde se manifiesta el bajo nivel de desarrollo de conciencia fonológica en los niños de 5 años, puesto que presentaron dificultades en el reconocimiento de la sonoridad inicial y final de la palabra; también, en descomponer la palabra en sus correspondientes sílabas, en la identificación de las sílabas que compone una palabra y los fonemas que forman una palabra. Doy como solución un Programa de juegos verbales “Ludofono” que contribuirá para estimular la conciencia fonológica; siendo los beneficiarios los niños de cinco años de la I.E.I. N° 049 “Virgen de la Medalla Milagrosa” de la provincia de Chiclayo, ayudando así a solucionar el problema del bajo nivel de conciencia fonológica en los niños.

Es por eso que mi investigación contribuirá para aplicar estrategias lúdicas durante las sesiones de clases, ya que este programa de juegos verbales “Ludofono” servirá como una fuente de información e instrumento de mediación que ayudará para mejorar el problema del bajo nivel de desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de cinco años. Además, los resultados de esta investigación ayudarán a futuros estudios que se orientan en la estimulación de la conciencia fonológica mediante el juego; siendo muy beneficioso en el ámbito educativo, por ello está dirigido para docentes.

III. OBJETIVOS

3.1. Objetivo General

Demostrar que la aplicación del programa de juegos verbales “Ludofono” estimula la conciencia fonológica en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 049 “Virgen de la Medalla Milagrosa”.

3.2. Objetivos Específicos

- Identificar el nivel actual de la conciencia fonológica en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 049 “Virgen de la Medalla Milagrosa” al grupo control y experimental a través de un pre test
- Implementar el programa de juegos verbales “Ludofono” a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 049 “Virgen de la Medalla Milagrosa” al grupo experimental
- Identificar el nivel de conciencia fonológica en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 049 “Virgen de la Medalla Milagrosa” del grupo control y experimental a través de un post test.
- Comparar los resultados alcanzados sobre la conciencia fonológica conseguidos en el pre test y post test de los grupos control y experimental para comprobar la efectividad del programa de juegos verbales “Ludofono”.

IV. MARCO TEÓRICO

4.1. Antecedentes de estudio

A nivel Internacional

Granados y otros (2013), realizaron un estudio que tuvo la finalidad de detallar la relación de las respuestas de la prueba Mismatch Negativity, adquiridas por medio de pares de palabras del español y las características del lenguaje en niños preescolares mexicanos donde se obtuvo como resultado, con relación a la conciencia fonológica, el 75% de los participantes con resultados dentro del promedio y el 25% promedios bajos. En todos estos casos hubo dificultades del lenguaje teniendo problemas para pronunciar la /r/ en varias posiciones y en grupos consonánticos /tr/, /fr/, /cr/; incluso, las niñas obtuvieron conciencia fonológica promedio bajo, cociente intelectual promedio 112 (promedio alto) y un 17% no obtuvo dificultades de articulación, 50% con dificultades moderadas y 33% severas. Sin embargo, los niños obtuvieron puntajes promedio en conciencia fonológica, un cociente intelectual verbal de 103 y el 58 % no tuvo dificultades del lenguaje y el 42% (p. 3).

Esta información es relevante en la medida en que da a conocer de la conciencia fonológica existente entre los niños y las niñas, también la pronunciación en las letras y las dificultades de articulación que hay en el lenguaje.

A nivel Nacional

Celestino y Flores (2017) realizaron un estudio sobre los juegos didácticos como estrategia para desarrollar la conciencia fonológica en los niños de 5 años, se encontró que un 40% de estos niños tenían problemas para rimar, en tanto que un 10% no podían enumerar las palabras de una oración y el otro 10% no podían enumerar las sílabas que tenía cada palabra, por tal motivo programaron como ideal demostrar el resultado de los juegos didácticos lexisifonito como estrategia para desarrollar la conciencia fonológica y empleando un diseño pre experimental con 27 niños y utilizando una prueba de segmentación lingüística, concluyendo un resultado provechoso de dicha estrategia, ya que con esta aplicación se eleva el nivel de conciencia léxica, silábica y fonémica (p. 16).

El análisis de este estudio proporciona una idea clara y precisa acerca de la

importancia que tienen los juegos en la estimulación sobre la conciencia fonológica.

Zayra (2016) en su investigación acerca de los niveles de logro de conciencia fonológica en los niños de 5 años, mediante las observaciones y charlas mantenidas con la docente se identificó algunos problemas fonológicos para diferenciar la sonoridad de ciertas letras, también no constituyen vínculos ni reconocen la palabra a la que se hace alusión; por ello, su estudio tuvo como intención establecer el nivel de conciencia fonológica, por lo cual, empleo un diseño descriptivo con 15 niños y utilizo el test de habilidades metalingüísticas (PHM), concluyendo que los niños tenían un comportamiento fonológico magnífico porque obtuvieron un puntaje de 3.5 y 5.25 puntos, asimismo, en los resultados de segmentación silábica obtuvieron un nivel muy elevado (40%) y el nivel de supresión silábica se sitúa en una categoría medio; además, expresa que para el éxito de estos resultados es necesario el de desarrollo de actividades.

Esta investigación resulta útil porque afirma que el desarrollo de actividades que se les puede realizar a los niños con ciertas dificultades puede ayudar estimulando la conciencia fonológica a los niños que están en educación inicial.

A nivel Local

Carbajal (2017) realizó una investigación acerca de los niveles de conciencia fonológica en los niños de 5 años, donde se plantea como objetivo demostrar que el programa de estrategias metodológicas estimula los niveles de conciencia fonológica y empleando un diseño pre experimental con 30 niños adapto una prueba LESIFO, concluyendo que los niños obtuvieron un alto nivel de conciencia fonológica comprobándose dicha validez del programa de estrategias metodológicas propuestas.

Es beneficioso este estudio porque muestra la importancia de las estrategias metodológicas, las cuales estimulan de manera efectiva los niveles de conciencia fonológica.

Caicedo (2016) en su estudio sobre conciencia fonológica en los niños de 5 años, noto que en una institución educativa del distrito de Pátapo existía carencia en habilidades fonológicas, por lo cual, su estudio se centró en encontrar los efectos del programa de habilidades psicolingüísticas y empleó un diseño experimental con 13

niños entre los 5 y 6 años, correspondientes a la clase socioeconómica baja y usando el test de habilidades metalingüísticas, concluyo que con el empleo del programa, el grupo experimental logro situarse en los niveles de aspecto fonológico alto (76.92%) y en un nivel bajo (23.08%), también dicha aplicación del programa elevo las capacidades del área de comunicación: expresión oral y expresión escrita, alcanzando dicha habilidad (p. 101).

Observando en forma minuciosa este estudio, confirma que la aplicación de un programa puede estimular de forma satisfactoria la conciencia fonológica en los niños de 5 años.

4.2. Bases teóricas científicas

4.3.4. Teoría que sustentan los Juegos Verbales

4.1.4.1. Teoría del Aprendizaje por Descubrimiento

Bruner (2003) con su teoría del aprendizaje por descubrimiento, relaciona el juego, el lenguaje y el pensamiento.

Expresando que el juego es una acción esencial en el avance del aprendizaje del niño e incluso es un medio extraordinario de exploración. Así mismo, se caracteriza porque hay una relación entre los medios y los fines, donde los niños frecuentemente cambian estos intereses para relacionarlo con lo que van descubriendo en su entorno para adecuarlos a nuevos intereses, no es que se les presente obstáculos, sino que hacen este cambio por el mismo gusto que provee el juego, convirtiéndose así en un medio para la exploración y la invención. Además, es una proyección de la vida interior hacia el mundo exterior, siendo una actividad considerablemente valiosa para el desarrollo, incluso el juego es esencial porque facilita un gran gozo ya que las dificultades que se dan en el juego también proveen placer cuando son superadas.

Además, manifiesta que el lenguaje es innato, pero también este dominio del lenguaje se logra mediante el entrenamiento y la experimentación, por lo cual realizo investigaciones sobre como alcanzan los niños los usos del lenguaje, donde obtuvo como resultado que la lengua materna se aprende más

rápido en una actividad lúdica.

El desarrollo del pensamiento está definido en gran medida por los medios de diálogo, que se asimilan internamente y siguen funcionando dentro de la mente de cada persona.

Finalmente, sostiene que el juego no es solamente un juego infantil, sino que es una actitud sobre cómo usar la mente, además cuando el juego está vigilado por el propio jugador le da a este la primordial oportunidad de pensar, hablar, también de ser él mismo (Bruner, 2003).

4.1.4.2. Teoría de la educación

El pedagogo alemán Fröebel (2003) en su obra más importante sostiene categóricamente que la educación del ser humano debe basarse especialmente en el juego como manifestación esencial del alma, asegurando que, mediante el juego, el niño avanza por ser una manifestación espontánea e independiente que es íntima voz propia del juego.

Así mismo, expresa que el juego es la prueba fehaciente del entendimiento de la persona ya que mediante el juego se experimenta el placer, la autonomía, el gusto, la calma individualmente y con el resto de las personas. También, manifiesta que el juego está plasmado dentro de la persona por toda su existencia siendo el juego el estímulo de la vida. Incluso, es la prueba de la abundancia y del placer de la vida, así mismo ayuda al enriquecimiento de su vida interna y la vida escolar. Además, el juego proporciona placer es el alma de todos los actos.

Finalmente, declara que el juego le facilita al niño nuevas cosas, que le provee, posibilita el hallazgo y suministra el conocimiento (Fröebel, 2003).

4.3.5. Teorías que sustentan la Conciencia Fonológica

4.1.5.1. Teoría Cognitiva

El psicólogo suizo Piaget (1984) en su teoría manifiesta que los niños

tienen un patrón mental del universo, incluso sostuvo que el conocimiento no era una cualidad estable y pensaba que el avance cognitivo se producía como consecuencia de la maduración biológica y el intercambio con el medio ambiente, incluso del lenguaje. Afirmando que el pensamiento y el lenguaje se desarrollan individualmente, expresando que el lenguaje no crea en forma directa al pensamiento, sino que el pensamiento procede de la acción y el lenguaje es un método de importancia cultural, donde el niño copiará y aplicará por medio de su experiencia. También, sostiene que el avance del conocimiento se da desde el nacimiento anticipadamente a que el niño pueda hablar y conforme va avanzando su desarrollo cognitivo llega al nivel preciso.

Además, preciso cuatro etapas del desarrollo cognitivo del niño: La etapa sensorio motor que se da desde el nacimiento hasta los dos años, en la cual se crea la adquisición del control motor y el entendimiento de las cosas que están a su alrededor. La etapa pre operacional que se da desde los dos a los siete años, que es la fase del entendimiento y del lenguaje progresando su capacidad de razonar de manera simbólica. La etapa de las operaciones concretas que comprende desde los siete a los doce años, donde comienza a razonar de manera lógica, ordenando las cosas y utilizando una categoría de clasificaciones, concibiendo los conceptos matemáticos y el principio de conservación. La etapa de las operaciones formales que se da desde los doce años en adelante, se determina por la disposición de usar conceptos precisos e imprecisos (Piaget, 1984).

4.1.5.2. Teoría Sociocultural

El psicólogo ruso Vygotsky (1995) en su teoría afirma que el pensamiento y el lenguaje evolucionan en forma independiente. El lenguaje se anticipará al pensamiento y predominará en su naturaleza.

Así mismo, Vygotsky afirma que el lenguaje y el pensamiento durante el primer año de vida del hombre progresa por sendas semejantes, sin embargo, en su segundo año empieza un proceso de concentración originando una modificación cuantitativa en las oportunidades de desarrollo y estudio. Por lo cual, el lenguaje al intelectualizarse se conecta al pensamiento y este al

verbalizarse se enlaza al lenguaje. El niño al oír una palabra nueva y ver como los adultos usan señales para describir las cosas, entonces el niño podrá imitar tales sonidos o señales.

También, expresa que mediante el lenguaje y la comunicación es transmitida la cultura al niño, el cual lo asimila y lo usa conforme a sus necesidades. Por lo cual, el desarrollo cognoscitivo se da cuando el niño se relaciona con la sociedad y su ambiente (Vygostsky, 1995).

4.3. Bases Conceptuales

4.3.1. Juegos Verbales

4.3.2.4. El Juego en la vida del niño

Es la cualidad característica del niño, mediante el cual adquiere su carácter, así mismo armoniza aspectos primordiales para su adelanto ya que no solamente se alegra y se goza con el juego, sino que también llega a darse cuenta con delicadeza el carácter de los de su entorno social (Cofré y Tapia, 2006).

Incluso, El juego es una actividad placentera, espontánea y voluntaria que conecta al niño con su mundo, donde él va descubriendo muchas cosas y también es esencial en el aprendizaje porque le facilita adquirir conocimientos, experiencias, le da confianza, curiosidad; asimismo le beneficia en el dominio del lenguaje, tanto de la capacidad de razonamiento, planificación, organización y puede tomar decisiones (Peña y Morante, 2004).

Además, los juegos son esenciales para el avance intelectual, motor y afectivo del niño, también es el camino original de su manifestación. Mediante el juego, el niño puede aprender a controlar y conocer los miembros de su cuerpo y sus funciones, a moverse el ámbito y el tiempo, aprende amar la naturaleza y el arte. Es decir, al niño que le agrada el juego sentirá el gozo de la vida e irá al encuentro de la felicidad y se sentirá firme (Condemarín y Milicic, 1998).

4.3.2.5. Características del juego

Según Fernández y otros (1998) afirman que el juego es esencial actividad de los alumnos, con el cual se desarrolla el crecimiento cognitivo, afectivo y social.

Se caracteriza por ser una actividad natural y espontáneamente preferida, así mismo es una actividad que se involucra y colabora con una acción activa y progresiva que muchas veces exigen gran trabajo, también es una actividad que da gozo al alumno y se puede conocer su personalidad.

4.3.2.6. El juego en la actividad docente

El juego es la fuente de vida donde los niños descubren sus capacidades naturales, dando al educador una buena fuente de investigación la que le traerá muchos beneficios para su enseñanza, los cuales serán aplicados en la vida (Fernández y otros, 1998).

Así mismo, el juego en el salón cumple un papel muy importante siendo un medio didáctico que facilita la enseñanza (Ferrero, 2004). Incluso, en el aula es de gran importancia para obtener las habilidades de los niños, por lo cual es primordial crear un clima placentero antes, durante y al terminar el juego; también los niños deben ser partícipes tanto en el diseño como en la elaboración de los recursos que utilizarán en los juegos; además se debe fomentar el afecto, cariño y solidaridad entre todos; así mismo, es sumamente necesario evitar contiendas dentro del juego, más bien debe estar a la expectativa frente a las habilidades que los niños necesitan (Cofré y Tapia, 2006).

Por consiguiente, es imprescindible que los sistemas educacionales pongan al juego como algo esencial para el avance y la creatividad de los alumnos y su entendimiento, fuente de socialización, principio de avance de firmes procesos motivacionales (Betancourt y Dolores, 2001).

4.3.2.7. Juegos Verbales como estrategia pedagógica

Los juegos verbales son todos los juegos tradicionales o inventados por los niños que hacen posible el incremento de la conciencia lingüística y sus destrezas del lenguaje de un ambiente lúdico que lo regocijan y deleita (Condemarín y otros, 1996).

Incluso, los juegos verbales son juegos lingüísticos que ayudan al niño a progresar en su expresión oral, así como a tener conocimiento dando lugar para que se amplíe su vocabulario y pueda distinguir el sonido de cada palabra y adiestrar sus músculos de la boca de forma lúdica y llegar a una acertada pronunciación y agilidad en el habla (Pucucharanga, 2016). También, impulsan y facilitan el avance del lenguaje oral, así como la pronunciación y agilidad desde su temprana edad, incluso ayuda al avance del habla (Lloque y Flores, 2018).

Así mismo, los juegos verbales posibilitan la utilización de frases pequeñas y rítmicas que favorece la repetición oral fomentando a los alumnos a distinguir y a diferenciar la pronunciación de los fonemas o sonidos (Jínez y otros, 2018).

4.3.2.8. Beneficios de los juegos verbales

Los juegos verbales favorecen a los alumnos, en la memoria, una importante elocuencia en la expresión oral para perfeccionar el vocablo y el desarrollo cognitivo, también en el adiestramiento de diversas palabras complejas y une más a los alumnos a su lengua materna usadas en su medio, ayudándoles a la comunicación con los individuos de su comunidad. Incluso, coloca realce en el aspecto creativo y lúdico del lenguaje, así mismo posibilita el desarrollo de diferentes actividades de razonamiento, lenguaje oral y escrito. Además, ayuda a fomentar la conciencia fonológica y distinguir las sonoridades finales de las palabras (Bravo, 2006).

4.3.2.9. Dimensiones de juegos verbales

a. Rimas

Es el sonido repetido a la terminación de un verso partiendo desde la vocal

acentuada y se usa por lo general en los poemas, canciones o cuentos (Carbajal, 2013).

b. Adivinanzas

Son enigmas que se utilizan con la finalidad de distraer a los niños mientras se comprende su sentido o hallar por pistas lo que se haya. Se encuentran formas por versos cortos que proponen soluciones y llevan a desarrollar una serie de habilidades vinculadas con el pensamiento y el lenguaje (Carbajal, 2013).

c. Trabalenguas

Es una frase o termino siendo su pronunciación muy dificultosa porque traba la lengua de aquel que quiere expresarla. Incluso, se usa como un juego, mediante el cual se ejercita para obtener una pronunciación más preciso, pronunciando en alta voz. Así mismo, lo complicado se encuentra en las rimas y aliteraciones desde el uso de fonemas que son bien parecidos (Carbajal, 2013).

4.3.2.10. Área curricular que sustenta los juegos verbales

Esta variable se sustenta en el Área de Comunicación, la cual considera poder meditar con respecto al lenguaje desde su uso. También, es empleado para poder estudiar, inventar, valorar diversas manifestaciones literarias y poder ir evolucionando en distintas fases de su existencia. Además, esta área comprende cuatro competencias que el niño debe desarrollar de manera eficaz para un adecuado desarrollo de su lenguaje, las cuales son: Se comunica oralmente en su lengua materna, lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna, escribe diversos tipos de textos en su lengua materna y crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

Asi mismo, esta variable se sustenta en la primera competencia que es: se comunica oralmente en su lengua materna, la cual hace referencia a que el niño tenga la capacidad de poder comunicarse con una o varias personas y así poder expresar sus ideas de forma oral en su lengua materna, incluso tenga un

mejor dominio de las palabras que expresa a los de su entorno, sean partícipes en conversaciones o en escuchar rimas, adivinanzas u otros relatos orales, también realizar exposiciones para que ellos puedan expresarse en forma autónoma sin temor a ser reprochados (Ministerio de Educación, 2016).

4.3.2. Conciencia Fonológica

4.3.2.1. La Conciencia Fonológica como habilidad metalingüística

La conciencia fonológica es una destreza en la metalingüística que se nota cuando los alumnos comienzan a tener conciencia que el habla tiene elementos fonémicos pudiéndose separar o agregar conforme a decisión propia, siendo este un desarrollo íntimamente ligado a la enseñanza inicial de la lectura (Bravo, 2006).

También, es la destreza que ayuda a realizar el orden de la lengua oral y tener consciencia sobre los segmentos fonológicos de los vocablos, siendo una destreza imprescindible para el aprendizaje de las palabras escritas, pues mediante la conciencia fonológica se puede llegar a la destreza para poder verificar, seleccionar y coordinar las unidades subléxicas de las palabras (Gutiérrez y Díez, 2018). Incluso, es la destreza que facilita reconocer y dirigir las sílabas y los fonemas que componen una palabra (Coloma y otros, 2007).

Así mismo, la conciencia fonológica conforma uno de los principales tipos indefinidos de conocimiento metalingüístico ligado al aprendizaje de la lectura y escritura, por lo cual es considerado como la consciencia de los elementos fonémicos del lenguaje oral, siendo un poder de transformación que logran hacer los niños de forma consciente acerca del lenguaje oral, al mismo tiempo pueden fraccionar las palabras, organizarlas desde sucesiones fonémicas, emitirlas suprimiendo fonemas o adicionándoles otros (Caycho, 2011).

Además, Grunfeld y otros (2005) manifiestan que cuando los niños no saben leer ni escribir les es muy difícil saber que las palabras están compuestas por sonidos ya que las palabras al ser habladas no expresan los sonidos uno por uno, sino más bien en varios sonidos, pues mediante actos

específicos los alumnos pueden avanzar su conciencia fonológica y encontrar el comienzo alfabético o entender que las letras muestran sonidos del habla. Es por ello, que expresan que la conciencia fonológica es muy importante porque facilita al niño el descubrimiento que lo lleva al aprendizaje de la lectura y escritura, dando lugar a las relaciones grafía-sonido.

4.3.2.2. Dimensiones de la Conciencia Fonológica

a. Conciencia Léxica

Destreza que el niño posee para manipular las palabras y frases en cuanto a sus experiencias y conocimientos anticipados.

b. Conciencia Silábica

Es conocer de forma clara y precisa que las palabras están formadas por sílabas (Coloma y otros, 2007), es decir, se refiere a la destreza para separar, reconocer o manipular de forma consciente las sílabas que forman una palabra (Gutiérrez y Díez, 2018).

c. Conciencia Fonémica

Esta es la habilidad para entender que las palabras en el lenguaje oral están formadas por unidades llamadas fonemas (Caycho, 2011). Así mismo, corresponde con la destreza para separar y manipular las unidades más mínimas del habla, lo que conlleva saber que las palabras habladas están formadas por unidades sonoras ocultas o unidades mínimas no representativas que son los fonemas (Gutiérrez y Díez, 2018).

4.4. Definición de conceptos básicos

4.4.1. Juego

Es una acción donde la innovación y fuerza esencial liga al niño con su mundo que es el mundo del juego, donde se siente innovador y dueño absoluto (Peña y Morante, 2004).

4.4.2. Juegos Verbales

Son todos los juegos tradicionales o inventados por los niños que hacen

posible el incremento de la conciencia lingüística y sus destrezas del lenguaje de un ambiente lúdico que lo regocijan y deleita (Condemarín y otros, 1996).

4.4.3. Conciencia

Actividad mental del mismo individuo que facilita la convicción que está en el mundo existente (Real Academia Española, 2014).

4.4.4. Fonología

Parte de la gramática que estudia cómo están compuestos los sonidos y sus componentes del habla para poder informar significados (Real Academia Española, 2014).

V. HIPÓTESIS, METODOLOGÍA Y RESULTADOS ESPERADOS

5.1. Hipótesis

H (1):

El programa de juegos verbales “Ludofono” estimulará la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 049 “Virgen de la Medalla Milagrosa”, Chiclayo

H (0):

El programa de juegos verbales “Ludofono” no estimulará la conciencia fonológica en los niños de cinco años de la I.E.I. N° 049 “Virgen de la Medalla Milagrosa”, Chiclayo

5.2. Metodología

5.2.1. Tipo de estudio, nivel y diseño de investigación

En relación con la hipótesis planteada, el estudio se ubicó en un paradigma positivista, como una investigación cuasi experimental, con un enfoque cuantitativo y en la línea de investigación: Innovación en Comunicación y desarrollo humano, se manipulará la variable independiente: Programa de juegos verbales “Ludofono”. El propósito de este estudio consistirá en confirmar la influencia del programa de juegos verbales “ludofono” para estimular la conciencia fonológica en los niños de cinco años.

En coherencia al estudio seleccionado, se ha elegido el diseño con pre y post de una investigación cuasi experimental, porque posibilita hacer evaluaciones antes y después de la intervención del proyecto. Se contó con dos grupos: uno experimental y el otro de control para los resultados después de la intervención. La precisión de este diseño fue mucho mayor que el de los anteriores y por su viabilidad técnica es el más recomendado (Hernández y otros, 2010).

GE	O ₁	X	O ₂
GC	O ₃	-	O ₄

Dónde:

GE: Representa al Grupo experimental (aula celeste)

O₁: Representa pre test al grupo experimental

X: Representa al Estímulo (Programa Ludofono) **O₂:** Representa al post

test al grupo experimental **GC:** Representa al grupo Control (aula

rosada) **O₃:** Representa al pre test al grupo control

- : Representa a la ausencia del Estímulo

O₄: Representa al post test al grupo control

5.2.2. Población, muestra y muestreo

Población: Se delimita a la totalidad de un grupo de elementos, seres u objetos que se quiere investigar y de la cual se estudiará una fracción (la muestra) y que se espera que se reúna características y en igual proporción (Martínez y Céspedes, 2008).

La población de estudio está representada por los niños de 5 años de las secciones “celeste” y “rosada”. La misma que hace un total de 64 niños.

Tabla 1

Población de niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 049 “Virgen de la Medalla Milagrosa”.

SECCIÓN	ESTUDIANTES				TOTAL	
	MUJERES		HOMBRES			
	f	%	f	%	f	%
sección “celeste”	19	56	15	44	34	100
sección “rosada”	16	53	14	47	30	100

Fuente: Nóminas de matrícula

Muestra: Es la parte o fracción representativa de un conjunto de una población, universo o colectivo que ha sido obtenida con la intención de investigar ciertas características del mismo (Martínez y Céspedes, 2008).

La parte representativa de la población estuvo constituida por 34 niños de la edad de 5 años, tal como se aprecia en la tabla N° 02.

Tabla 2

Muestra de niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 049 “Virgen de la Medalla Milagrosa”.

SECCIÓN	ESTUDIANTES				TOTAL	
	MUJERES		HOMBRES			
	f	%	f	%	f	%
sección “celeste”	19	56	15	44	34	100

Fuente: Nóminas de matrícula

Muestreo: Las técnicas de muestreo son un conjunto de técnicas estadísticas que estudian la manera de elegir una muestra representativa de la población, es decir, que representa lo más exactamente posible a la población a la que se pretende extrapolar o inferir los resultados de la investigación, asumiendo un error.

La presente investigación utilizó un muestreo intencional o de conveniencia: Este tipo de muestreo se caracteriza por un esfuerzo deliberado de obtener muestras “representativas” donde el investigador seleccionó directa e intencionadamente los individuos de la población por que se tiene fácil acceso al grupo en estudio.

5.2.3. Operacionalización de variables

Tabla 3

Variable Independiente

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
JUEGOS VERBALES	Los juegos verbales son todos los juegos tradicionales o inventados por los niños que hacen posible el incremento de la conciencia lingüística y sus destrezas del lenguaje de un ambiente lúdico que lo regocijan y deleita (Condemarín y otros, 1996)	Los juegos verbales posibilitan fomentar el actuar lúdico y creativo del lenguaje, ayuda a fomentar la conciencia fonológica y distinguir las sonoridades finales de las palabras e incluso favorecen a los niños en una mayor elocuencia en la expresión oral para perfeccionar la palabra y el desarrollo cognitivo.	Rimas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificación de la sonoridad inicial y final de una palabra. ▪ Discriminación auditiva.
			Adivinanzas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresión oral. ▪ Ampliación del vocabulario. ▪ Creatividad.
			Trabalenguas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pronunciación de la palabra. ▪ Fluidez del lenguaje verbal.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 4

Variable Dependiente

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento/ Escala y Valores
Conciencia Fonológica	La conciencia fonológica describe la destreza de cada niño para poder percibir y emplear los sonidos del lenguaje verbal, así como reflexionar acerca del sonido de las palabras aparte de lo que significan; incluso, se emplea en diferentes partes del lenguaje ya sea en palabras, sílabas o rimas (Beltrán et al., 2016).	La conciencia fonológica ayuda a los niños a descubrir la capacidad de aprender a leer y escribir, es decir, es una habilidad que ayuda a desarrollar la comprensión oral y la escucha activa.	Conciencia Silábica	Segmentación silábica	<i>Prueba de Evaluación de Conciencia Fonológica (PECFO)</i> Normal (entre el percentil 25 y 75 o más) Riesgo (entre el percentil 25 y 10) Déficit (bajo el percentil 10)
				Identificación de sílaba inicial	
				Identificación de sílaba final	
				Omisión de sílaba inicial	
				Omisión de sílaba final	
			Inversión silábica		
			Conciencia Fonémica	Identificación de fonema Inicial	
				Identificación de fonema final	
				Omisión de fonema inicial	
				Síntesis fonémica	

Fuente: Elaboración propia.

5.2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En relación con la hipótesis, con el objetivo planteado y conforme a la metodología seleccionada, se plantearon los métodos, técnicas e instrumentos que se describen

Métodos: La metodología predominante en la investigación es la observación. “Es el método por el cual se establece relación concreta e intensiva entre el investigador y el hecho social a los actores sociales, de los que se obtienen datos que luego se sintetizan para desarrollar la investigación” (Postic y De Ketele, 1998, p. 55).

Se emplearán métodos teóricos y métodos empíricos. Los mismos que se describen en los párrafos subsiguientes:

Métodos teóricos:

Método de análisis – síntesis: En el procesamiento de información obtenida de la consulta de las diferentes bibliografías y en la caracterización del objeto y el campo de acción de la investigación.

Método inductivo – deductivo: En el análisis para determinar la correspondencia entre la propuesta con los resultados del estudio facto – perceptible (diagnóstico).

En la etapa de la elaboración del modelo teórico se usaron fundamentalmente: El método sistémico – estructural funcional, tanto, para diseñar la propuesta y entablar la significatividad práctica.

Métodos empíricos: Para este estudio se empleará la observación directa, encuestas, el fichaje, dirigido a los estudiantes, con la finalidad de evaluar la capacidad del desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 049 “Virgen de la Medalla Milagrosa”, Chiclayo.

Técnicas: Como técnica para la investigación se utilizó la observación, la cual se traduce en un registro visual de lo que ocurre en el mundo real.

La técnica de recolección de datos que se empleará en esta investigación me permitirá como observadora participar en la vida del grupo en estudio, establecer un contacto directo con cada uno de los niños y niñas durante toda la jornada pedagógica.

Instrumento: El instrumento que se empleó para el desarrollo de este estudio fue la Prueba de Evaluación de Conciencia Fonológica (PECFO) de Virginia Varela Moraga y Zulema De Barbieri Ortiz, la cual está dirigido para niños entre los 4 y los 7 años 11 meses y se aplica de forma individual. Este instrumento incluye dos secciones: La primera, está destinada a la conciencia silábica, la cual contiene seis sub pruebas que son: segmentación silábica, identificación de la sílaba inicial, omisión de la sílaba inicial, omisión de la sílaba final e inversión silábica. La segunda, está destinada a la conciencia fonémica, la cual contiene cuatro sub pruebas que son: identificación del fonema inicial, identificación del fonema final, omisión del fonema inicial y síntesis fonémica.

La corrección de la prueba consiste en asignar un punto por respuesta correcta y cero para respuestas incorrectas o no contestadas. El puntaje total que el niño alcance tanto en la primera sección, la segunda sección y ambas serán en percentiles, el cual se conseguirá interpretar mediante las siguientes valoraciones: Normal (entre el percentil 25 y 75 o más), Riesgo (entre el percentil 25 y 10), Déficit (bajo el percentil 10).

5.2.5. Procedimientos

La investigación realizada reunió un conjunto de procedimientos. Primero, se seleccionó un instrumento ya elaborado acerca de la variable que pretendía evaluar; segundo, se gestionó la autorización en la institución donde realiza la investigación; tercero, se aplicó el instrumento de evaluación a los 34 niños que conformaron mi muestra; cuarto, se recolecto la información y se realizó un procesamiento estadístico en el software Excel considerando las valoraciones que se precisa en el test: normal, riesgo y déficit; quinto, se elaboró un informe con base en los datos recolectados para determinar en el rango en el que se encuentra cada estudiante.

5.2.6. Plan de procesamiento y análisis de datos

El procesamiento estadístico de los datos empíricos que se recogerán durante la investigación será procesado considerando instrumentos de la estadística descriptiva e inferencial con la aplicación del Software SPSS u otros que amerite el estudio. Los resultados se presentarán en tablas y gráficos debidamente analizados e interpretados, por ende, para elaborar las conclusiones generales del trabajo.

De manera específica el tratamiento estadístico, se realizará siguiendo los métodos de seriación, codificación, tabulación y mediante el análisis e interpretación que por cierto sirve de base para la discusión respectiva, por ende, para elaborar las conclusiones generales del trabajo. Del mismo modo se elaborará gráficos estadísticos para apreciar adecuadamente los resultados obtenidos en el análisis e interpretación de los datos del pre test y post test.

5.2.7. Matriz de consistencia

Tabla 5

Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Variables y Dimensiones
¿Cómo estimular la conciencia fonológica en los niños de cinco años de la institución N° 049 “Virgen de la Medalla Milagrosa”?	<p>Objetivo General:</p> <p>Demostrar que la aplicación del programa de juegos verbales “Ludofono” estimula la conciencia fonológica en los niños de cinco años de la Institución Educativa N° 049 “Virgen de la Medalla Milagrosa”.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar el nivel actual de la conciencia fonológica en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 049 “Virgen de la Medalla Milagrosa” al grupo control y experimental a través de un pre test. ▪ Implementar el programa de juegos 	<p>Variable 1:</p> <p>Programa de juegos verbales</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rimas ▪ Adivinanzas ▪ Trabalenguas <p>Variable 2:</p> <p>Conciencia fonológica</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conciencia Silábica. ▪ Conciencia Fonémica.

	<p>verbales “Ludofono” a los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 049 “Virgen de la Medalla Milagrosa” al grupo experimental.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificar el nivel de conciencia fonológica en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 049 “Virgen de la Medalla Milagrosa” del grupo control y experimental a través de un post test. ▪ Comparar los resultados alcanzados sobre la conciencia fonológica conseguidos en el pre test y post test de los grupos control y experimental para comprobar la efectividad del programa de juegos verbales “Ludofono”. 									
Tipo, Nivel y Diseño	Población y Muestra	Técnicas e Instrumentos								
<p>Tipo y Nivel: - Investigación cuasi experimental. - Enfoque cuantitativo. - Línea de investigación: Innovación en Comunicación y desarrollo humano.</p> <p>Nivel: Pre y post</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">GE</td> <td style="width: 25%;">O₁</td> <td style="width: 25%;">X</td> <td style="width: 25%;">O₂</td> </tr> <tr> <td>GC</td> <td>O₃</td> <td>-</td> <td>O₄</td> </tr> </table>	GE	O ₁	X	O ₂	GC	O ₃	-	O ₄	<p>Población: Aulas de cinco años de la I.E.I N° 049 “Virgen de la Medalla Milagrosa” (64 niños)</p> <p style="padding-left: 40px;">Niños: 35 Niñas: 29</p> <p>Muestra: La parte representativa de la población estuvo constituida por 34 niños de la edad de 5 años.</p>	<p>Técnica: Prueba</p> <p>Instrumento: Test: Prueba de Evaluación de Conciencia Fonológica (PECFO).</p>
GE	O ₁	X	O ₂							
GC	O ₃	-	O ₄							

5.3. Consideraciones éticas

En esta investigación, se ha considerado la garantía de privacidad y confidencialidad respecto a los datos personales de los sujetos participantes.

5.4. Resultados esperados

Al finalizar el programa de juegos verbales “Ludofono” permitirá que los niños de la Institución Educativa Inicial mejoren considerablemente su expresión y comprensión oral. También, logren descomponer una palabra en sus correspondientes sílabas, determinar la sonoridad inicial y final de las palabras, omitir la sílaba inicial y final de las palabras, identifiquen y omitan los fonemas que forman una palabra y reconozcan los fonemas que conforman una palabra.

Así mismo, que los niños muestren seguridad al expresarse de forma autónoma ante sus compañeros, diferencien sencillamente los distintos sonidos y articulando de forma correcta y adecuada las palabras e incluso aumentar su vocabulario.

VI. CRONOGRAMA

FASES	N°	ACTIVIDAD	2019			2020									
			OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE
FASE PLANIFICACIÓN	1	Revisión bibliográfica	■												
	2	Muestreo piloto		■											
	3	Presentación del proyecto			■										
	4	Implementación del proyecto				■									
FASE EJECUCIÓN	5	Registro de datos					■								
	6	Procesamiento de datos						■							
	7	Análisis estadístico							■						

		de datos														
	8	Análisis e interpretación de datos														
FASE COMUNICACIÓN	9	Elaboración del informe														
	10	Presentación del artículo														

VII. PRESUPUESTO

MATERIALES

N°	DESCRIPCIÓN	UNIDAD DE MEDIDA	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	SUB TOTAL		
					EFFECTIVO	VALORIZADO	IMPORTE
1	Papel bond	Millar	2	25.00		50.00	50.00
2	Tinta para impresora	Unidad	1	120.00	120.00		120.00
3	Folder manila	Unidad	3	1.00	3.00		3.00
TOTAL:					123.00	50.00	173.00

EQUIPOS

N°	DESCRIPCIÓN	UNIDAD DE MEDIDA	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	SUB TOTAL		
					EFFECTIVO	VALORIZADO	IMPORTE
1	PC	Unidad	1	2,000.00		2,000.00	2,000.00
2	Impresora	Unidad	1	800.00		800.00	800.00
3	Escáner	Unidad	1	200.00	200.00		200.00
TOTAL:					200.00	2,800.00	3,000.00

SERVICIOS

N°	DESCRIPCIÓN	UNIDAD DE MEDIDA	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	SUB TOTAL		
					EFFECTIVO	VALORIZADO	IMPORTE
1	Internet	Unidad	Horas	2,000.00		2,880.00	2,880.00
2	Movilidad y viáticos	Unidad	Meses	800.00	4,320.00		4,320.00
3	Alquiler de proyector multimedia	Unidad	Horas	200.00		7,200.00	7,200.00
TOTAL:					4,320.00	10,080.00	14,400.00

RESUMEN TOTAL

N°	DESCRIPCIÓN	SUB TOTAL		
		EFFECTIVO	VALORIZADO	IMPORTE
1	Materiales	123.00	50.00	173.00
2	Equipos	200.00	2,800.00	3,000.00
3	Servicios	4,320.00	10,080.00	14,400.00
TOTAL:		4,643.00	12,930.00	17,573.00
%:		26%	74%	100%

VIII. COLABORADORES

Mgtr. Pedro Chimoy Esquives y la Dra. Katherine Carbajal Cornejo que me han ayudado para la elaboración de este proyecto de investigación.

La Directora Madeleine Tirado Gálvez por haber permitido que yo ejecute mi proyecto de tesis en la I.E.I. N° 049 “Virgen de la Medalla Milagrosa”.

IX. REFERENCIAS

- Beltrán, B., González, A., Matute, E. y Rosselli, M. (2016). El desarrollo de habilidades de conciencia fonológica de niños mexicanos de 2 años y 6 meses a 5 años y 11 meses de edad. *EduPsykhé: Revista de psicología y psicopedagogía*, 15(1), 31-51. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6349993>.
- Betancourt, J. y Dolores, M. (2001). *Atmósferas Creativas: juega, piensa y crea*. México El manual moderno
- Bravo, L. (2006). *Lectura inicial y psicología cognitiva* (2 ed.). Santiago.
- Bruner, J. (2003). Juego, pensamiento y lenguaje. *Infancia: educar de 0 a 6 años* (78), 4-10. Recuperado de <http://www.inau.gub.uy/cenfores/biblioteca-digital/recursos-en-linea/download/4188/1904/16>.
- Caicedo, G. R. (2016). *Aplicación de un programa de "Habilidades Psicolingüísticas" para desarrollar la conciencia fonológica en los niños de cinco años de edad de la I.E.I. N° 443 "Las Canteras" de pátapo*. Universidad Cesar Vallejo, Lambayeque, Chiclayo. Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/8472>.
- Calle, A., Aguilar, M. y Navarro, J. (2016). Desarrollo evolutivo de la conciencia fonológica: ¿Cómo se relaciona con la competencia lectora posterior? *Revista de Investigación en Logopedia*.
- Carbajal, K. (6 de Agosto de 2013). *Educación infantil*. Recuperado el 21 de Noviembre de 2019, de Juegos verbales: <http://kathy-educacioninfantil.blogspot.com/2013/08/desarrollo-del-pensamiento-logico.html>

- Carbajal, K. (Enero-Junio de 2017). Estrategias metodológicas para estimular los niveles de conciencia fonológica en estudiantes de la Institución Educativa "Estrellitas de María". *Revista de Investigación y Cultura*, 6(1). Recuperado de <http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/UCV-HACER/article/view/1101>.
- Caycho, T. P. (2011). Conciencia fonológica como predictor de la lectura al inicio de la escolaridad en contextos de pobreza. *UCV-Scientia*, 3(1), 89-98. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6181479>
- Celestino, A. y Flores, C. (2017). *Juegos didácticos "Lexsifonito", como estrategia para desarrollar la conciencia fonológica de la I.E. N°610*. Huancayo, Perú. Recuperado de [http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3433/Celestino%20Payta nmala-Flores%20Apaza.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3433/Celestino%20Payta%20nmala-Flores%20Apaza.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Cofré, A. y Tapia, L. (2006). *Matemática recreativa en el aula* (3 ed.). México: Alfaomega grupo editor.
- Coloma, C. J., Cobarrubias, I. y Barbieri, Z. (2007). Conciencia fonológica en niños preescolares de 4 y 5 años. *Revista Chilena de Fonoaudiología*, 8(1), 59-69. Recuperado de <https://revfono.uchile.cl/index.php/RCDF/article/view/21382>.
- Condemarín, M. y Milicic, N. (1998). *Cada día, un juego* (2 ed.). Argentina: Magazines S.A. Recuperado de <https://bit.ly/37O4Ybn>
- Condemarín, M., Galdames, V. y Medina, A. (1996). *Taller de lenguaje: Módulos para desarrollar el lenguaje oral y escrito* (6 ed.). España: CEPE.
- El Comercio*. (06 de Agosto de 2018). Recuperado el 29 de Septiembre de 2019, de <https://elcomercio.pe/peru/compreension-lectora-tarea-pendiente-peru-video-noticia-543914-noticia/?ref=ecr>
- Fernández, E., Romero, S., Zagalaz, M., Gómez, P., Latorre, Á. y Chacón, F. (1998). *Fundamentación de los contenidos en Educación Física escolar*. España. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11441/48067>
- Ferrero, L. (2004). *El juego y la matemática* (5 ed.). Madrid: Editorial La Muralla.
- Fröebel, F. (2003). *La educación del hombre*. Recuperado de <https://www.biblioteca.org.ar/libros/88736.pdf>

- Granados, D., Torres, P., Cervantes, H., Castañeda, N. y Romero, G. (2013). Mismatch Negativity y lenguaje en niños preescolares hablantes del idioma español. *Revista Chilena de Neuropsicología*, 8(1), 1-5. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5756533>
- Grunfeld, D., Borzone, A. M., Menéndez, E., Caracciolo, A., Fernández, V., Lurbe, S. y otros. (2005). *Alfabetización Inicial*. México: Ediciones Novedades Educativas de México S.A. de C.V. Recuperado de <https://bit.ly/2q7Znvn>
- Gutiérrez, R. y Díez, A. (2018). Conciencia fonológica y desarrollo evolutivo de la escritura en las primeras edades. *EducaciónXXI*, 21(1), 395-415. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/706/70653466018.pdf>.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (5 ed.). México: Mc Graw Hill. Recuperado de <https://bit.ly/383KBHk>
- Jínez, L. E., Shuguli, V. A. y Palacios, G. A. (2018). Juegos verbales para desarrollar la pronunciación del idioma inglés en niños de educación básica. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/atlante/2018/01/juegos-verbales-ninos.html>
- La Voz*. (07 de Diciembre de 2016). Recuperado el 29 de Septiembre de 2019, de <https://www.lavoz.com.ar/ciudadanos/pisa-singapur-con-los-mejores-resultados>
- Lloque, R. E. y Flores, L. S. (2018). *Juegos Verbales: Para niños y niñas* (1 ed.). Perú.
- Martínez, B. y Céspedes, N. (2008). *Metodología de la investigación. Estrategias para investigar, como hacer un proyecto de investigación*. Perú: Ediciones Libro Amigo. Recuperado de <https://isbn.cloud/9789972883293/metodologia-de-la-investigacion/>
- Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Perú. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Peña, B. y Morante, P. (2004). *Aprendemos jugando: Materiales educativos para educación inicial y primaria* (1 ed.). Perú: W & E Ediciones Generales.

- Postic, M. y De Ketele, J. M. (1988). *Observar las situaciones educativas*. Madrid: Narcea.
- Pucuchuaranga, T. N. (2016). Juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal de niños y niñas de cinco años de edad. *Horizonte de la ciencia*, 6(11). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5797564>
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española*. (23). Madrid, España.
- Thorne, C. (1997). *Piaget entre nosotros* (1 ed.). Perú: Copyright. Vygotsky, L. S. (1995). *Pensamiento y Lenguaje*. Buenos Aires: Paidós.
- Zayra, Z. (2016). *Niveles de logro de conciencia fonológica en alumnos de educación inicial de la Institución Educativa Hans Christian Andersen*. Universidad de Piura, Piura. Recuperado de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2563/EDUC_044.pdf?sequen ce=1&isAllowed=y.

X. ANEXOS

Anexo 1:

Instrumento: Prueba de evaluación de conciencia fonológica (PECFO)

PROTOCOLO DE REGISTRO GENERAL DE LA PRUEBA

Prof. Flga. Virginia Varela M.
Prof. Flga. Zulema De Barbieri O.

Nombre: _____ Edad: _____

Fecha de nacimiento: _____ Fecha de evaluación: _____

CONCIENCIA SILÁBICA

I. Segmentación silábica

Ejemplo: naranja = III (tres)

Estímulo	Respuesta correcta	Respuesta niño	Puntaje
1. Mono	II (dos)		0 - 1
2. Semáforo	IIII (cuatro)		0 - 1
3. Carabinero	IIIII (cinco)		0 - 1
4. Pan	I (una)		0 - 1
5. Tomate	III (tres)		0 - 1
			Total:

II. Identificación de sílaba inicial

Ejemplo: lápiz = lana

Estímulo	Respuestas			Puntaje
1. Maleta	Mono	MANO	Raqueta	0 - 1
2. Palo	PATO	Pelo	Gato	0 - 1
3. Toro	Tina	Loro	TOMATE	0 - 1
4. Casa	CAMA	Estrella	Gato	0 - 1
5. Goma	Pelota	GOTA	Copa	0 - 1
				Total:

III. Identificación de sílaba final

Ejemplo: gato = zapato

Estímulo	Respuestas			Puntaje
1. Pelota	PEINETA	Lana	Mosca	0 - 1
2. Pluma	CAMA	Plato	Luna	0 - 1
3. Casa	Lana	Vaso	MESA	0 - 1
4. Naranja	Jirafa	OREJA	Conejo	0 - 1
5. Espejo	Espada	OJO	Esponja	0 - 1
				Total:

IV. Omisión de sílaba inicial

Ejemplo: cortina = tina

Estímulo	Respuestas			Puntaje
1. Repollo	Remo	POLLO	Pozo	0 - 1
2. Zapato	PATO	Tiza	Casa	0 - 1
3. Cuncuna	Luna	Copa	CUNA	0 - 1
4. Candado	Codo	DADO	Dedo	0 - 1
5. Koala	ALA	Rana	Cola	0 - 1
				Total:

V. Omisión de sílaba final

Ejemplo: casata = casa

Estímulo	Respuestas			Puntaje
1. Piñata	Pelo	PIÑA	Pizza	0 - 1
2. Cometa	COME	Cama	Mesa	0 - 1
3. Llaverero	Conejo	LLAVE	Perro	0 - 1
4. Paloma	Pila	Pato	PALO	0 - 1
5. Pelota	PELO	Pala	Moto	0 - 1
				Total:

VI. Inversión silábica

Ejemplo: *llasi = silla*

Estímulo	Respuestas			Puntaje
1. Nalu	Cuna	LUNA	Nariz	0 - 1
2. Cafo	FOCA	Boca	Café	0 - 1
3. Vella	Estrella	Chala	LLAVE	0 - 1
4. Mago	Mano	Gota	GOMA	0 - 1
5. Maca	Pala	CAMA	Taza	0 - 1
				Total:

CONCIENCIA FONÉMICA

VII. Identificación de fonema inicial

Ejemplo: *pato = pelo*

Estímulo	Respuestas			Puntaje
1. Silla	Foca	SAPO	Mano	0 - 1
2. Tapa	TINA	Dedo	Gato	0 - 1
3. Goma	GATO	Boca	Cuna	0 - 1
4. Llave	Chala	Nariz	LLUVIA	0 - 1
5. Mano	Nube	Copa	MESA	0 - 1
				Total:

VIII. Identificación de fonema final

Ejemplo: *sol = sal*

Estímulo	Respuestas			Puntaje
1. Pez	Sal	CRUZ	Mar	0 - 1
2. Jabón	DELFIN	Arroz	Pared	0 - 1
3. Mantel	Tambor	Pared	ÁRBOL	0 - 1
4. Tambor	Camión	MAR	Cruz	0 - 1
5. Lentes	Árbol	BUS	Jabón	0 - 1
				Total:

Anexo 2: Carta de aceptación para aplicación de investigación

Institución Educativa Inicial N° 049
"Virgen de la Medalla Milagrosa"
Urb. Federico Villarreal - Chiclayo
Teléfono: 074-308201



Chiclayo, 29 de Noviembre del 2019

A : Lydia Mercedes Morante Becerra

Directora de la Escuela de Educación USAT

ASUNTO : Aceptación de aplicación de proyecto de investigación

REFERENCIA: Carta N° 227 - 2019 USAT – EEDU

De mi consideración

Por medio de la presente le expreso mi saludo cordial en nombre de la Institución Educativa Inicial N° 049 "Virgen de la Medalla Milagrosa" que actualmente represento y a la vez señalar en relación a la carta presentada, comunico a usted la aceptación para que la estudiante Linda Alison Acuña Guerrero realice la aplicación de su proyecto de investigación denominado: Programa de juegos verbales "Ludofono" para estimular la conciencia fonológica en los niños de cinco años de edad

Me despido no sin antes expresarle mi especial consideración y estima deseándole éxitos en su gestión.

DIRECCIÓN
I.E.I. N° 049 "VIRGEN DE LA MEDALLA MILAGROSA"
VILLARREAL - CHICLAYO

Madeleine Tirado Galvez
DIRECTORA

Anexo 3: Reporte de similitud turnitin

PROYECTO DE TESIS

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	7%
2	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	www.helenkeller.cl Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Católica de Santa María Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.autonoma.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	www.claretianotrujillo.edu.pe Fuente de Internet	1%

9	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1%
10	Submitted to Universidad Estatal a Distancia Trabajo del estudiante	<1%
11	Submitted to Universidad de Salamanca Trabajo del estudiante	<1%
12	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1%
13	psicologia.com Fuente de Internet	<1%
14	Submitted to Universidad de Deusto Trabajo del estudiante	<1%
15	www.scribd.com Fuente de Internet	<1%
16	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
17	Submitted to Centro Educativo Particular Santa Ursula Trabajo del estudiante	<1%
18	aranzazu5canoepa2.wordpress.com Fuente de Internet	<1%
19	www.pensamientocritico.org	

	Fuente de Internet	<1%
20	Submitted to College Du Lemman High School Trabajo del estudiante	<1%
21	normalista.ilce.edu.mx Fuente de Internet	<1%
22	www.grade.org.pe Fuente de Internet	<1%
23	www.dominicantoday.com Fuente de Internet	<1%
24	repositorio.umch.edu.pe Fuente de Internet	<1%
25	www.fao.org Fuente de Internet	<1%
26	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado