

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



**JUEGOS VIRTUALES PARA MEJORAR LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS**

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

AUTOR

LESLY NECOLY MONTALVO LUCERO

ASESOR

SILVIA GEORGINA AGUINAGA DOIG

<https://orcid.org/0000-0001-6747-5375>

Chiclayo, 2021

ÍNDICE

RESUMEN	4
ABSTRACT.....	5
I. INTRODUCCIÓN	6
II. JUSTIFICACIÓN	9
III. OBJETIVOS	10
IV. MARCO TEÓRICO	11
4.1 ANTECEDENTES	11
4.2 BASES TEÓRICAS	13
4.2.1 CONCIENCIA FONOLÓGICA.....	13
4.2.2 TAREAS DE LA CONCIENCIA FONOLÓGICA	13
4.2.3 NIVELES DE DESARROLLO	15
V. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	19
5.1 FONOLOGÍA	19
5.2 FONEMA.....	19
5.3 VOCALES	19
5.4 CONSONANTES	19
5.5 TECNOLOGÍA.....	20
5.6 VIRTUALIDAD.....	20
VI. METODOLOGÍA Y RESULTADOS ESPERADOS	21
VII. CRONOGRAMA	30
VIII PRESUPUESTO	32
IX. COLABORADORES	33

X. REFERENCIAS	34
XI. ANEXOS	36
Anexo 01: Instrumentos de recolección de datos	36
Anexo 02: El programa académico.....	38
Anexo 03: Informe de TURNITIN	39

RESUMEN

La educación en la actualidad ha dado un giro de trescientos sesenta grados, es una de las actividades que en el mundo ha sido la primera en reajustarse. Muchos de las y los docentes han tenido que utilizar estrategias y herramientas con la que necesariamente no se encontraban familiarizados. En este contexto se realizará una investigación con el objetivo de aplicar juegos virtuales para mejorar la conciencia fonológica en niños de cinco años. Se utilizará un diseño pre experimental, con pre y post prueba, para aplicar una muestra de treinta niños, seleccionada por muestreo no probabilístico por conveniencia.

Como fin se espera contribuir al desarrollo de la conciencia fonológica, como la preparación hacia la lectoescritura.

En definitiva, la investigación presenta un alto impacto educativo al promover el desarrollo de competencias investigativas desde la formación profesional superior, las mismas que redundarán en el desempeño docente con la producción de experiencias educativas innovadoras, orientadas a conseguir mejora y calidad en los aprendizajes escolares.

Palabras claves: Conciencia fonológica, juegos virtuales, tecnología

ABSTRACT

Education today has taken a turn of three hundred and sixty degrees, it is one of the activities that in the world has been the first to readjust. Many of the teachers have had to use strategies and tools with which they were not necessarily familiar. In this context, an investigation will be carried out with the aim of applying virtual games to improve phonological awareness in five-year-old children. A pre-experimental design, with pre and post test, will be used to apply a sample of thirty children, selected by non-probability sampling for convenience.

As a result, it is expected to contribute to the development of phonological awareness, such as preparation for literacy.

In short, the research has a high educational impact by promoting the development of research skills from higher professional training, which will result in teacher performance with the production of innovative educational experiences, aimed at achieving improvement and quality in school learning.

Keywords: Phonological awareness, virtual games, technology

I. INTRODUCCIÓN

La educación en la actualidad ha dado un giro de treientos sesenta grados. En el mundo es una de las primeras actividades que ha tenido que reajustarse para continuar con esta nueva modalidad educativa. Desde una perspectiva internacional, la Unesco y Cepal (2020),” las nuevas condiciones han requerido que el profesorado utilice plataformas y metodologías virtuales con las que no necesariamente se encontraba familiarizado” (p.10). En su mayoría carecen de conocimientos tecnológicos, por lo que se requiere de una alta demanda de formación en herramientas tecnológicas, ya que la planificación de las clases se transforma para evidenciarse en videos educativos.

Antes del confinamiento el sistema educativo peruano ya presentaba deficiencias en los recursos tecnológicos como la falta de capacitación a sus docentes, además siendo los más afectados los educandos de la primera infancia, ya que en los primeros años de vida están expuesto a adquirir destrezas y habilidades de acuerdo a sus periodos críticos, sin embargo ahora los niños deben adaptar su aprendizaje a una modalidad virtual reemplazando el aprendizaje a través de los sentidos como tocar, oler y sentir, lo cual puede afectar el desarrollo del lenguaje y las habilidades cognitivas. Minedu (2020) señala la disposición del inicio de las clases remotas mediante la implementación de la estrategia “Aprendo en casa”, plataforma contiene guías de aprendizaje, audios, videos y otros materiales disponibles de acuerdo al nivel.

Si bien se cuenta con la ya mencionada plataforma virtual, las docentes pueden reforzar su enseñanza-aprendizaje con la preparación de otros materiales virtuales, haciendo uso de herramientas tecnológicas, pero desde un enfoque más dinámico y atractivo para el niño, como son los juegos virtuales, además que nos encontramos en una era tecnológica, donde desde un aspecto positivo podemos dar buen uso a los aparatos tecnológicos y obtener resultados favorables durante esta educación remota.

De forma general la problemática se refleja en el limitado manejo de herramientas tecnológicas ya sea por falta de equipos, acceso a internet o desconocimiento de lo tecnológico, lo cual repercute en el aprendizaje, por ello muchas de las actividades que planifican las docentes solo se reducen en audios, envío de fichas, reenvío videos de otras docentes y link de youtube, lo cual no se desmerece , pero recordemos que el juego es fundamental para la educación del niño, por tal razón debemos adecuarlo al plano virtual, transportando los contenidos antes desarrollados en las clases presenciales, es decir hoy en día vamos adaptar el juego a través de un programa didáctico y dinámico, para que las docentes no olvide la esencia de la enseñanza-aprendizaje en los niños, así mismo se debe incluir estrategias digitales para contrarrestar las brechas de la virtualidad que se evidencian más en la educación remota. Este nuevo reto para las docentes sugiere un reajuste en sus clases, traduciéndose en más responsabilidades y exigencias, por lo que se requiere de formación y capacitación tecnológica. Frente a la problemática de las herramientas virtuales, el presente trabajo de investigación propone los juegos virtuales, un programa que se caracteriza por mejorar la enseñanza aprendizaje de la conciencia fonológica, en ese sentido la educación a distancia o virtual medida tecnológicamente, bautizada como e-learning, ha contribuido ampliamente a agilizar las comunicaciones, expandir las capacidades de usar la información y superar obstáculos espacio - temporales en el ámbito educativo. Garrison (2003) plantea a este tipo de educación se presenta como una alternativa tecnológica en el campo del aprendizaje, asimismo ofrece una variedad de oportunidades las cuales se sugiere como complemento del aprendizaje, ya que provoca cierta curiosidad en su aplicación. En este contexto se plantea el problema investigativo con el enunciado ¿cómo mejorar la conciencia fonológica en niños de cinco años?

En línea con lo anterior, se plantea como propósito aplicar los juegos virtuales para mejorar la conciencia fonológica. De hecho, para lograr la máxima aspiración en el estudio se aborda como objetivos específicos identificar y determinar el nivel actual de los juegos virtuales para la mejora de la conciencia fonológica en niños de educación inicial.

Respecto a trabajos antecedentes, en Portugal (2017), recomendaron mejorar la práctica pedagógica en el área de comunicación a través del uso de juegos virtuales, así mismo motivar a las docentes a usar las herramientas tecnológicas para trabajar la conciencia fonológica, mediante la elaboración de sus propias actividades, tomándose como un aliado para mejorar las clases y mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje. La nueva forma de educación, demanda un cambio en las estrategias metodológicas, con el fin de contribuir al interés por aprender y lograr un aprendizaje integral, mediante un ambiente motivador, el cual causara efecto, ya que los niños se encuentran en un mundo que evoluciona tecnológicamente.

II. JUSTIFICACIÓN

Todo lo anterior lleva a justificarse en que la educación remota trae consigo cierto declive en el desarrollo de habilidades y capacidades de los niños, uno de ellos es el desarrollo lingüístico, el cual se puede ver afectado, por la nueva modalidad educativa del aprendizaje, pues recordemos que una de las formas de aprender es mediante la socialización, acto que no se evidencia, ya que por ahora todos los pequeños reciben clases desde sus casas. A nivel preescolar, podemos usar las herramientas tecnológicas como estrategia y favorecer el aprendizaje oral, de tal manera que se promueva la adquisición de competencias metalingüísticas, especialmente la competencia fonológica, es decir los juegos virtuales diseñados para mejorar la conciencia fonológica, ofrecerá a los estudiantes potencias sus habilidades lingüísticas , adquirir capacidades, superar obstáculos y reforzar la concentración. Además, posee un alto impacto metodológico, porque se puede adecuar a la enseñanza-aprendizaje de los juegos virtuales mediante, las plataformas como Zoom y Meet , redes como WhatsApp, haciendo más dinámico y didáctico el aprendizaje, este aporte se sustenta en Murillo (2014).

Finalmente, las acciones a desarrollar tendrán un alcance a un promedio de 30 estudiantes, quienes serán beneficiados con el programa virtual, así mismo entre los principales beneficiarios de la investigación se encuentran a los docentes.

III. OBJETIVOS

Para contribuir con la mejora de la educación inicial en el aspecto de la conciencia fonológica en niños de cinco años, se evaluará como posible solución una propuesta aplicativa, la cual tiene por objetivo general aplicar juegos virtuales para mejorar la conciencia fonológica en niños de cinco años, por tanto, se derivan dos objetivos específicos las cuales se centran en medir nivel actual de la conciencia fonológica en niños de cinco años. Así también como determinar el nivel alcanzado luego de aplicar juegos virtuales para la mejora de la conciencia fonológica en niños de cinco años.

IV. MARCO TEÓRICO

4.1 ANTECEDENTES

Quilca (2017) El presente trabajo de investigación se titula desarrollo de la conciencia fonológica uso del software JClic con niños de preescolar en la unidad educativa particular Jacinto Jijón y Caamaño, el cual tiene por objetivo analizar el uso del software educativo JClic, además el presente estudio se rige a un diseño de investigación descriptiva y exploratoria, aplicado a treinta dos niños en sesiones de quince a veinte minutos en parejas , como resultados se obtuvo que la aplicación en pares redujo el margen de error y disminuyó la dificultad, también resalta el uso del software porque te permite desarrollar actividades más interactivas para la adquisición de aprendizajes significativos.

Orozco (2015), el presente trabajo titulado desarrollo de la conciencia fonológica a través del REDA " universo mágico de las palabras", aplicado en la institución educativa Manuel Cepeda Vargas en la ciudad de Bogotá, a un total de 25 estudiantes del grado preescolar, tuvo por objetivo el análisis de las repercusiones del uso de un recurso educativo digital adaptativa (REDA) denominado el universo mágico de las palabras. En la investigación se aplicó un pre test y post test, como resultados se obtuvo que los niños y niñas mejoran el desarrollo de la conciencia fonológica, al reconocer las unidades de segmentación del habla como la sílaba y el fonema, asimismo se valora el uso del REDA por los retos, sistema de ayuda y premiación, favoreciendo los juegos multimedia para adaptar los contenidos tradicionales a recursos informativos.

Guevara (2015), el presen trabajo titulado kit software educativo a través del computador para mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 092 " Marino Linares Jaramillo" - Jaén, tuvo por objetivo mejorar la expresión oral de estos niños y niñas a través de la aplicación de un programa utilizando un kit de software educativo, aplicado a veinte niños y niñas, como resultado se obtuvo que la mayoría de los

niños lograron mejorar su expresión oral quedando así válida la hipótesis que se proponía en la investigación, por otro lado el manejo tecnológico es fundamental por los diferentes materiales interactivos para promover el desarrollo de la oralidad.

Franco (2019), presenta los juegos didácticos virtuales y comprensión y expresión oral en niños de 5 años de una institución educativa inicial de San Sebastián, el cual tuvo por objetivo determinar cómo se relaciona la práctica de los juegos didácticos virtuales con la comprensión y expresión oral en niños de la institución educativa inicial N°277-12 "Niño Amparo", aplicado a 25 niños a través de una lista de cotejo y ficha de observación, como resultados se obtuvo existe relación directa entre la práctica de juegos didácticos virtuales con la comprensión y expresión oral.

Caicedo (2016), la presente investigación denominada aplicación de un programa de habilidades psicolingüísticas para desarrollar la conciencia fonológica en los niños de 5 años de edad de la institución educativa N° 443 " las canteras de Pátapo - Chiclayo 2016, el cual tiene por objetivo determinar los efectos del programa, a través de la identificación del nivel de la conciencia fonológica, es un trabajo de diseño experimental aplicado a un grupo de trece estudiantes, a través de talleres durante tres meses, como resultado se obtuvo la comprobación y la eficacia de la aplicación del programa el cual resulta ser favorable para la evolución de la conciencia fonológica.

4. 2 BASES TEÓRICAS

4.2.1 CONCIENCIA FONOLÓGICA

La habilidad para reflexionar en manipular los segmentos fonémicos del habla. Beltrán (1994) plantea que es la capacidad de meditación para utilizar parte de los sonidos del habla.

La conciencia fonológica es una capacidad metalingüística que consiste en tomar conciencia de cualquier unidad fonológica del lenguaje hablado. Jiménez y Ortiz (1998) plantea como una condición del lenguaje que se centra en el código de la lengua, es decir explica el propio funcionamiento de la lengua, por ejemplo, las palabras "mano" y "mono" tienen tres letras en común y suena muy similares, pero su significado es diferente.

La conciencia fonológica es el conocimiento de las unidades de sonidos que se usa en el lenguaje, que incluye las habilidades de hoy y producir fonemas en forma separada. Mayer (2002) plantea el entendiendo de acuerdo a los sonidos del lenguaje, involucrando las capacidades para hacer fonemas de forma independiente.

4.2.2 TAREAS DE LA CONCIENCIA FONOLÓGICA

Guillon y Young (2002) Se refiere a la identificación que las personas realizan en cuanto a las pequeñas partes que forma la sílaba, por ende, se requiere de cierta habilidad y conocimiento para analizar los fonemas y manipularlos, dentro de esto tenemos que añadir o eliminar sonidos, lo cual resulta más complejo.

- **Juicio auditivo de rima:** se evidencia una serie de palabras que riman y no riman, por ello es necesario identificar si riman o no.
- **Juicio de rima:** para este punto se presenta la siguiente tarea: “esta es una casa y esta una cama, identifica cual rima con tasa”.
- **Juicios de aliteración:** se muestra una serie de palabras, porque a partir de ello se invitará a escuchar un sonido inicial para luego cambiarlo por otro , a través de

esto se preguntará, si las primeras palabras comienzan con el mismo sonido que las anteriores, como, por ejemplo: abeja, aro, almohada entre otras. Cada una de estas palabras empiezan con a, esto nos permite continuar con otras palabras como, lapicero y realizar la pregunta ¿empieza con el mismo sonido?

- **Reconocimiento de palabras extrañas (odditty task):** se muestra oralmente 4 palabras monosilábicas como por ejemplo (p.e fe , sal , sol) para luego identificar la palabra extraña, con respecto a la diferencia fonémica media, inicial y final.
- **Unión de fonemas (palabras reales):** para este punto se puede presentar el dibujo de un gato y sus respectivas letras físicas g,a,t,o, quien de las indicaciones repite cada sonido para luego invitar a los niños a unirlos.
- **Segmentación de fonemas y conteo de palabras reales:** después de mostrar una palabra , por ejemplo, botella (ya sea con un dibujo o con letras) se invitará a mencionar cuantos sonidos tiene la palabra, sino hay respuesta, se realizará las siguientes preguntas ¿cuál es el primer sonido de botella? ¿Y luego que sigue? , luego se puede invitar a contar los fonemas.
- **Supresión fonémica:** se invita a pronunciar la palabra omitiendo un sonido. La eliminación de un sonido generalmente genera una pseudopalabra.

4.2.3 NIVELES DE DESARROLLO

La conciencia fonológica presenta diferentes elementos, las cuales se presentan en distintos niveles de complejidad, que son representados por el tipo de unidad lingüística sobre la que se realiza el acto del sujeto y de los procesos que se utilicen sobre ella. Asimismo, estos procesos fonológicos forman parte de la capacidad lógica que se presentan en los diferentes niveles de complejidad cognitiva, que parte de según nivel de sensibilidad, para admitir los sonidos que diferencian las palabras hasta otros de mayor complejidad, la cual se da a través de la división o pronunciación, restando o agregando fonemas.

(Minedu 2010) Considera a los niveles de conciencia fonológica de la siguiente manera:

4.2.3.1 CONCIENCIA LÉXICA:

Es el primer nivel de reflexión, sobre la relación de una serie de palabras que forman parte de la lengua. A través de este nivel, los niños toman conciencia de la oración como unidad de expresión de ideas.

4.2.3.2 CONCIENCIA SILÁBICA:

Este nivel permite reconocer y hacer consciente al niño sobre las sílabas que forman parte de las palabras.

4.2.3.3 CONCIENCIA FONEMÁTICA:

Reconocer que las palabras están conformadas por fonemas, para ello se identifica palabras con rimas, escuchar consonantes iniciales o últimas, combinar sonidos y escuchar sonidos de vocales.

4.2.4 CARACTERÍSTICAS FONÉTICO- FONOLÓGICAS

- A partir de los 3 años los niños, suprimen las consonantes s y r, las posnucleares s, n y r y, a veces, la consonante d en posición intervocálica. Al eliminar la consonante, provoca que el niño alargue la vocal, el cual indica que, si logra identificar la diferencia, pero no puede pronunciar correctamente: [Kaalo] por Carlos.
- El reemplazo de una consonante de una por otra afecta, el área dentoalveolar (L por r, d por r, b por r etc.) como: [lolór] por dolor o [nára] por nada.
- Respecto a las secuencias vocálicas no realizan el diptongo ué: [Kóba] por cueva y [logo] por luego.
- A los 4 años realiza la /r/ como una r simple: [raro] [roxo] y el diptongo ué como una e: [peguito] por pueblito. Sin embargo, el niño reconoce todos los fonemas de su lengua, aunque algunos tienen dificultades en los grupos consonánticos o en términos poco utilizados.
- Desde los 3 a 5 años termina el desarrollo fonológico y comienza el dominio de la morfología. En esta etapa el niño toma conciencia de las formas irregulares verbales, sin embargo, presenta dificultad para identificar los cambios fonéticos en la realización de las palabras compuestas o derivadas.

4.2.5 IMPORTANCIA DE LA CONCIENCIA FONOLÓGICA

En primer lugar, con la necesidad de sensibilizar al niño y a la niña hacia la conciencia fonológica o en términos más concretos ayudarle a fragmentar la palabra en sílabas y fonemas, este estar en la capacidad e identificar sonidos comunes, a contar sonidos, a tomar conciencia de cómo y dónde se articulan, entre otras capacidades. Clemente y Domínguez (1993) plantea

que se tiene como prioridad concienciar a los niños con respecto a su conciencia fonológica, es decir ayudarlos a dividir las sílabas y fonemas , para que pueda reconocer los sonidos , así mismo de cómo y cuándo usarlos.

La importancia de tener en cuenta los requisitos cognitivos al realizar las tareas que miden el conocimiento fonológico. Domínguez y Clemente (1993) plantea el desarrollo de la conciencia fonológica se da entre los 4 y 8 años, la cual pasa por una evolución, inicia en la conciencia silábica hasta el dominio de las habilidades fonémicas. Otro punto importante es la complejidad del nivel lingüístico con respecto a la unidad de la palabra a trabajar, ya que esto genera mayor dificultad al niño para lograr con éxito la tarea. Por esta razón cuando se evalúa la conciencia fonológica debemos tener en cuenta la edad, la experiencia con la lengua escrita y la instrucción formal que haya recibido en relación a la estructura de la lengua.

4.2.6 JUEGOS VIRTUALES

Con el avance tecnológico, se ha creado una serie de herramientas e instrumentos, que en la actualidad son utilizados de forma cotidiana por la mayoría de las personas. Eguía, Contreras y Solano (2012) conceptualizan a los juegos virtuales como softwares cuyo objetivo es proporcionar diversión a los participantes, por medio del uso de un programa electrónico, en el cual se suman una serie de jugadores a través de redes informáticas.

4.2.7 JUEGOS VIRTUALES EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

Murillo (2014) señala que son programas tecnológicos adaptativos, con el objetivo de atribuir dinamicidad a la práctica pedagógica, para potenciar las capacidades interpretativas y analíticas, mediante una concepción irreal y de esta forma posibilitar un ambiente virtual con

un impacto actitudinal de los estudiantes. Así mismo Pedraza (2009) señala que el docente decide que simulación presentar, pero además prepara los materiales aptos para el desarrollo del tema, teniendo claro el objetivo.

Beltrán (2017) señala que los juegos virtuales se conceptualizan como instrumentos tecnológicos, los cuales te transportan a percibir una serie de sensaciones que forman parte de la realidad. Así mismo proporcionan a los participantes ubicarse en un tiempo y espacio sin la necesidad de estar presentes. En cuanto a su relación con el sistema educativo, ofrece a los educandos potenciar sus habilidades de aprendizaje, es decir adquirir capacidades intelectuales, superando obstáculos y reforzando la concentración.

4.2.8 TIPOS DE JUEGOS

El juego es un material tecnológico electrónico sujeto a cambios, de acuerdo al avance y modificaciones de diversas temáticas, por ello se clasifican de la siguiente forma.

- **Juegos funcionales de acción, sensación y movimientos:** los cuales aportan a las capacidades sensorio-motrices.
- **Juegos de ficción, simbólicos o de representación:** este tipo de juego se considera fundamental para el reforzamiento de las operaciones concretas, la imaginación y creatividad.
- **Juegos virtuales reglados y estructurados:** este tipo de juego se enfoca en la contribución al razonamiento lógico, análisis y reflexión.

V. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

5.1 FONOLOGÍA

Obediente (1998) Se encarga de estudiar los sonidos del lenguaje es decir qué componentes funcionales del sistema de comunicación lingüística o mejor dicho estudia la expresión fónica de lenguaje en el plano de la lengua.

5.2 FONEMA

Obediente (1998) Es la unidad mínima, escaso de significado, es decir no puede ser dividida en partes más pequeñas, Como por ejemplo el significante de " pato" puede ser dividido en /p/ + /a/ + /t/ + /o/, pero estas unidades no pueden ser divididas. También es una unidad distintiva porque permite distinguir semánticamente, por ejemplo, podemos diferenciar jarra de barra, decimos que /j/ y /b/ son fonemas de esta lengua, así mismo el fonema carece de significado , cuando se habla por sí solo, por lo tanto, para que adquieran significado requiere de cierta combinación.

5.3 VOCALES

Quilca (2017) Para su pronunciación se da a través de la voz sin el acompañamiento de un consonante, es decir se dan a partir de la vibración del aire en las cuerdas vocales. Las vocales se dividen en orales /a/,/e/,/o/ y en nasales /i/, /u/. Así mismo se clasifican en abiertas, medias y cerradas.

5.4 CONSONANTES

Quilca (2017) Se producen cuando los sonidos de la lengua se dan por medio de un cierre de un cierre, además algunas sin la existencia de las vocales no se pueden formar, como las consonantes oclusivas.

5.5 TECNOLOGÍA

Cabero (2001) La sociedad actual avanza con la tecnología, más aún en el ámbito educativo, por las nuevas formas de concebir el conocimiento en la sociedad, siendo parte de una comunicación audiovisual e informática para los planes de estudios.

5.6 VIRTUALIDAD

Duart y Sangría (2000) Con el paso de lo presencial a lo virtual, el profesorado sigue siendo el referente de la enseñanza aprendizaje, así mismo ahora debe centrarse en las nuevas tecnologías, sin embargo, aún se continúa usando las mismas estrategias mediatizadas con algunas estrategias de reciente aparición.

VI. METODOLOGÍA Y RESULTADOS ESPERADOS

Este estudio está basado en el paradigma positivista Ricoy (2006) indica que el "paradigma positivista se califica de cuantitativo, empírico analítico, racionalista, sistemático gerencial y científico-tecnológico". Por tanto, el paradigma positivista sustentará la investigación que tenga como objetivo comprobar una hipótesis por medios estadísticos o determinar los parámetros de una determinada variable mediante la expresión numérica.

Por consiguiente, perteneciera al enfoque cuantitativo, utiliza la recopilación de la información para poner a prueba o comprobar la hipótesis mediante el uso de estrategias estadísticas basadas en la medición numérica. Hernández et al., (2010). Por el cual accede el investigador, planteando modelos de conducta y evidenciar los distintos argumentos teóricos que aclaran dichos modelos. Además, es de mayor fijación, a raíz de su alto efecto explicativo y predictivo, así como su severidad para tener en cuenta el error propio de toda inferencia.

Además, el tipo de estudio de la presente investigación será experimental. La investigación experimental es la metodología más apropiada para establecer las relaciones causales entre grupo de las variables. Buendía, Colas y Hernandez (1998) platea que a nivel experimental se puede esquematizar diferentes experimentos, en donde se tiene en cuenta a una variable x cómo una causa para producir una variable Y . La variable X (conocida también como variable independiente o predictor), puede concebir diferentes subniveles experimentales, mientras que la variable Y (variable dependiente o de medición) será cuantificada ante los diversos niveles de la variable X .

Por otro lado, en el presente trabajo cabe mencionar que se utilizará el diseño pre experimental. Este diseño es de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo, generalmente sutil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad. Hernández (2014). Además, según Ramos (2021) determina que en este sub-diseño la investigación

experimental se cuenta con los subniveles de la variable independiente: intervención realizada en un grupo experimental y un grupo control sin intervención. Por ello cabe recalcar que te investigación tendrá como diseño de preprueba y posprueba con un solo grupo ya que con este será un mayor control de variables. Presumiéndose en el siguiente esquema: **G 0₁ X 0₂**.

DONDE:

SÍMBOLO	SIGNIFICADO
G	Niños de 5 años
0₁	Mediciones de pre test aplicado a niños de 5 años
X	Proyecto formativo para el desarrollo de la conciencia fonológica
0₂	Mediciones post-test aplicado a niños de 5 años

La población a la cual se aplicará la presente investigación será a los niños y niñas de 5 años de la institución educativa 028 Teresa de Lisieux de Chiclayo, en la región de Lambayeque. Donde la población muestral, fue seleccionada intencionalmente, teniendo, por lo tanto, 30 niños del aula de 5 años de la I.E. 028 Teresa de Lisieux, la cual, fue seleccionada debido a la homogeneidad, espacio y asequibilidad para llevar a cabo el presente estudio.

Variable dependiente

VARIABLE	DIMENSIONES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	INDICADORES	INSTRUMENTOS	ESCALA DE VALORACIÓN	RANGOS
<i>CONCIENCIA FONOLÓGICA</i>	Nivel de rima y alteración	Plantea que el entendimiento de la rima forma parte del nivel más importante de la interpretación de las palabras, ya que su obtención supone ser apto de revelar si dos o más palabras comparten una secuencia de sonidos. Rueda citado por Vieiro y Gómez (2004).	Identifica silabas que componen las palabras			
	Nivel silábico	Capacidad para dividir y usar las sílabas que forman parte de las palabras. Delfior y Serrano (2011)	Reconoce los fonemas en palabras	Ficha de observación de conciencia fonológica	No hace (0) Si hace (1)	Inadecuada (3 – 10) Regular (11 – 18) Adecuada
	Nivel intrasilábico	Capacidad para dividir usar el arranque (consonante/s antes de la vocal) y la rima (la vocal y consonante que siguen) de las sílabas. Delfior y Serrano (2011)	Forma palabras adicionando una silaba			

Nivel fonológico	Capacidad para dividir y usar las unidades más pequeñas de la que son los fonemas. Delfior y Serrano (2011)	Reconoce el sonido del fonema omitido en las palabras
------------------	---	---

Variable independiente

VARIABLE	DIMENSIONES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DESCRIPCION	INSTRUMENTOS	ESCALA DE VALORACIÓN
	Power point	Es una herramienta de presentación adaptada para el diseño de juegos. Craic y Armernic (2006).	La herramienta contiene animaciones y transiciones lo cual permite combinarlos y obtener un juego dinámico.		
JUEGOS VIRTUALES					
Murillo (2014) señala que son programas tecnológicos adaptativos, con el objetivo de atribuir dinamicidad a la práctica pedagógica, para potenciar las capacidades interpretativas y analíticas, mediante una concepción irreal y de esta forma posibilitar un ambiente virtual con un impacto actitudinal de los estudiantes	Scratch	Es un entorno de programación visual. Escribano y Sánchez (2012).	La programación se realiza ensamblando bloques de comando de diferentes colores.	Lista de cotejo para evaluar las prácticas de los juegos virtuales	Siempre (S) A veces (AV) Nunca (N)
	Educaplay	Plataforma que permite desarrollar actividades educativas online. Pérez (2014)	Te permite elaborar crucigramas, preguntas con opciones, respectivamente cuando el estudiante accede a la plataforma ,se mide por la puntuación que realice, para ello debe crear su <u>propia cuenta.</u>		

En cuanto a las técnicas e instrumentos de recolección de datos, implica elaborar un plan detallado de procedimientos que nos conduzcan a reunir datos con un propósito específico, por lo tanto, en el campo educativo, el cual es constantemente aplicado por las docentes. Marshall y Rossman (1989) define inervación como "la descripción sistemática de eventos, comportamientos y artefactos en el escenario social elegido para ser estudiado", por otro lado.

La observación es una operación de selección y estructuración de datos del modo que queden patente una red de significaciones.

La ficha de observación contiene cuatro dimensiones dirigidas a los cuatro niveles de la conciencia fonológica, nivel de rima y alteración, el cual plantea que el entendimiento de la rima forma parte del nivel más importante de la interpretación de las palabras, ya que su obtención supone hacer acto de revelar si dos o más palabras comparten una secuencia de sonidos, en este nivel se pretende identificar las sílabas que componen las palabras, en el nivel silábico el niño reconoce los fonemas en palabras ya que se cataloga como la capacidad para dividir y usar las sílabas que forman parte de las palabras, asimismo el nivel intrasilábico se evaluará la formación de palabras adicionando una sílaba, por último en el nivel fonológico se reconoce el sonido del fonema omitiendo en las palabras.

En relación a los procedimientos si has venido estructurando la introducción de este presente proyecto el cual está formado por la situación problemática, la formulación del problema, la hipótesis, el objeto de estudio, los objetivos tanto general como los específicos y la justificación el cual expone las razones de la investigación. Por consiguiente, también se realizó la redacción del marco teórico, el cual consta de los antecedentes, las bases teóricas - científicas y la definición de términos básicos.

Asimismo, los procedimientos que se emplearán para respaldar el presente trabajo investigativo, empezar a por mantener contacto con la población, objeto de estudio y por ende se realizará las coordinaciones con las autoridades institucionales, para continuar con la aplicación del pre test, la cual evidenciará en primera instancia la recolección de información en base a población muestral. Por otro lado, se aplicarán una serie de actividades correspondientes a la conciencia fonológica que forman parte del programa formativo, para culminar se realizará la prueba post test para corroborar los resultados del programa.

Correspondiente a la tabla matriz de consistencia se consolidan los elementos metodológicos presentes en la investigación los cuales actúan dando soporte al estudio investigativo.

Matriz de consistencia

TITULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES
Juegos virtuales para la mejora de la conciencia fonológica en niños de cinco años.	¿Cómo mejorar la conciencia fonológica en niños de cinco años?	<p>Objetivo: Aplicar juegos virtuales para mejorar la conciencia fonológica en niños de cinco años</p> <p>Objetivos específicos: Medir el nivel actual de la conciencia fonológica en niños de cinco años.</p> <p>Determinar el nivel alcanzado luego de aplicar juegos virtuales para la mejora de la conciencia fonológica en niños de cinco años.</p>	Si se aplica juegos virtuales entonces es probable mejorar la conciencia fonológica en niños de cinco años.	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE:</p> <p>Juegos virtuales</p> <p>DIMENSIONES</p> <p>Power point Educaplay Scratch</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Conciencia fonológica</p> <p>DIMENSIONES</p> <p>Nivel de rima y alteración Nivel silábico Nivel intrasilábico Nivel fonológico</p>
	METODO Y DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA		TECNICAS E INSTRUMENTOS
	Paradigma positivista Enfoque Cuantitativo Método experimental Diseño pre experimental con un solo grupo. Nivel Aplicativo	30 niños de la institución educativa teresa de Lisieux.		<p>TÉCNICA: Observación Sistemática</p> <p>INSTRUMENTOS: Listas de Cotejo</p>

En lo que corresponde a las consideraciones éticas que se tomarán en cuenta son el consentimiento informado de los participantes, siendo este solicitado por medio de una carta emitida por la Dirección de escuela de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, puesto que, es sumamente importante tener como referente los cuatro principios básicos los cuales son, el respeto a las personas y su autonomía, la beneficencia, la no mal eficiencia y la justicia. Esta autorización regulará tanto la participación como la divulgación de resultados, sin embargo, será pertinente mantener el anonimato, de la misma manera al contar con la aceptación y permisos para realizar la investigación, el grupo experimental será de gran apoyo en la colaboración de este estudio investigativo.

El programa formativo para desarrollar la conciencia fonológica en niños de cinco años, contribuirá al desarrollo de la conciencia fonológica como la preparación hacia la lectoescritura , a fin de consolidar las competencias y capacidades útiles y relevantes del proceso de la conciencia fonológica. Este programa poseerá validez de contenido mediante el juicio de expertos lo que acreditarán el logro de los beneficios a ofrendar, además de los grupos de estudiantes luego de declararse listo para su aplicación.

VII. CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	2021							2022								
	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SET	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL
PROYECTO-EJECUCIÓN- INFORME																
FASE DE PLANEAMIENTO																
Introducción	X															
Marco teórico		X	X													
Metodología		X	X													
Referencias bibliográficas		X	X													
Sustentación del Proyecto				X												
FASE DE EJECUCIÓN																
Aplicación del cuestionario					X											
Análisis y procesamiento estadístico de los resultados					X	XX										
Discusión							X	X								
Conclusión									X							
Recomendaciones										X						

VIII. PRESUPUESTO

El presupuesto y el financiamiento están en base a todo el trayecto de elaboración de la presente investigación.

GASTOS E INSUMOS			
SERVICIOS	HORAS	VALOR	TOTAL
MENSUALES			
Luz	40 horas	s/ 24.00	s/960.00
Laptop	8 horas	s/90.00	s/ 720.00
Total, de Gastos e Insumos:		1680.00	

IX. COLABORADORES

Por lo que se refiere a los colaboradores que aportan su apoyo para la realización del presente proyecto de investigación, cuento con el asesoramiento por medio de las clases de los profesores de la asignatura misma la magister Silvia Georgina Aguinaga Doing y el doctor en ciencias de la educación Osmer Campos Ugaz, asimismo a la directora Katherine Carbajal y a la docente Erlita Muñoz de la Institución Educativa 028 Teresa Lisieux de Chiclayo por brindarme apertura de poder aplicar mi programa formativo en dicha Institución Educativa.

X. REFERENCIAS

- Araya, J. (2018) «Los Principios de la Conciencia Fonológica en el Desarrollo de la ectoescritura Inicial.»
- Aymerich, L. (2012) «Los juegos en entornos virtuales como herramientas de aprendizaje: estudio de la respuesta.»
- Buendia, L, P Colas, y F Hernandez. (1998) «Metodos de investigación en psicopedagogía.»
- Cabero, J. (2001) «Tecnología educativa.»
- Caicedo, Gisela. (2016) «Aplicación de un programa de habilidades psicolinguísticas para desarrollar la conciencia fonológica en los niños de 5 años de edad de la institución educativa N° 443 "Las canteras" de Patapo - Chiclayo.»
- Caman, L.(2010) «Programa jugando con los sonidos y niveles de la conciencia fonológica en niños de 5 años de una institución educativa.»
- Capilla, M. (2015) «La conciencia fonologica.» *Capilla Hurtado, M., 2015. La conciencia fonológica. In: Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad, 1st ed.*
- Duart, Joseph, y Alberth Sangra. (2000) «Aprender en la virtualidad.»
- Franco, Yesenia. (2019) «Juegos didácticos virtuales y comprensión y expresión oral en Niños de 5 años de una Institución Educativa Inicial de San Sebastián.»
- Guevara, Liz. (2015) «Kit de software educativo a través del computador para mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 092 PNP " Marino Linares Jaramillo" - Jaén - 2013.»
- Kawulich, B. (2005) «La observación participante como método de recolección de datos.»

Minedu. (2010) «Guía de orientaciones técnicas para la aplicación técnicas para la aplicación de la propuesta pedagógica (curricular y metodológica) en las áreas de matemática y comunicación en el según ciclo de la EBR, para una transición exitosa al tercer ciclo.»

Minedu. (2020) «Resolución ministerial 160 - 2020 - Minedu.»

Orozco, Mary. (2015) «Desarrollo de la conciencia fonológica en niños de preescolar a través del recurso educativo digital adaptativo (REDA) "El universo mágico de las palabras".»

Quilca, María. (2017) «Desarrollo de la conciencia fonologica uso del software Jclie con niños de preescolar.»

Ramos, C. (2015) «Los paradigmas de la investigación científica.»

Rodriguez, S. (2015) «Lenguaje oral y conciencia fonológica Estudio empírico en una muestra de preescolares del distrito de Ventanilla–Callao.»

Unesco, y Cepal. (2020) «La educación en tiempos de la pandemia de Covid - 19.»

XI ANEXOS

Anexo 01: Instrumentos de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA

Objetivo: Medir el nivel actual de la conciencia fonológica en niños de cinco años.

Apellidos y Nombres:

Edad:

Dimensión: Nivel rima y aliteración	No lo hace	Lo hace
	0	1
1.-Reconoce la palabra que rima en /on/		
2.- Reconoce la palabra que rima en /na/		
3.- Reconoce la palabra que rima en /rro/		
4.- Encierra las palabras que rima en /ol/		
5.- Encierra las palabras que rima en /llo/		
6.- Menciona una palabra que rima en /sa/		
7.- Menciona una palabra que rima en /on/		
Dimensión: Nivel Silábica		
8.- Indica la palabra que tenga la silaba /lo/		
9.- Indica la palabra que tenga la silaba /ca/		
10.- Indica la palabra que tenga la silaba /ne/		
11.- Indica la palabra que tenga la silaba /da/		
12.- Indica la palabra que tenga la silaba /to/		
13.- Indica la palabra que tenga la silaba /ja/		
14.- Indica la palabra que tenga la silaba /te/		
Dimensión: Nivel Intrasilábica		
15.- Reconoce las palabras que inician con el mismo sonido/di/		
16.- Reconoce las palabras que inician con el mismo sonido/ra/		
17.- Reconoce las palabras que inician con el mismo sonido/ca/		
18.- Reconoce las palabras que inician con el mismo sonido/te/		
19.- Reconoce las palabras que terminan con el mismo sonido/sa/		
20.- Reconoce las palabras que terminan con el mismo sonido/eta/		
21.- Reconoce las palabras que terminan con el mismo sonido/jo/		
Dimensión: Nivel Fonológica		
22.-Indica la palabra que tenga el fonema/n/		
23.- Indica la palabra que tenga el fonema/u/		

24.- Indica la palabra que tenga el fonema/s/		
25.- Indica la palabra que tenga el fonema/l/		
26.- Indica la palabra que tenga el fonema/g/		
27.- Indica la palabra que tenga el fonema/i/		
28.- Indica la palabra que tenga el fonema/m/		

Anexo 02. El programa académico

PLANIFICACIÓN		MEDIACIÓN			EVALUACIÓN	TIEMPO
Talleres	Objetivos	Secuencia didáctica	Estrategia	Materiales	Técnica/ Instrumento	
Juego de adivinanzas	Identificar los sonidos de los fonemas.	Inicio Desarrollo Cierre	Muestreo Predicción Anticipación Inferencia Monitoreo	Power point	Observación sistemática - Lista de cotejo	40 min
Juegos de rimas	Identificar las sílabas que componen las palabras	Inicio Desarrollo Cierre	Aprendizaje interactivo	Scratch	Observación sistemática - Lista de cotejo	45 min
Juegos de rompecabezas	Formar palabras adicionando una sílaba	Inicio Desarrollo Cierre	Aprendizaje interactivo	Educaplay	Observación sistemática - Lista de cotejo	50 min

Anexo 3 Informe de TURNITIN

Proyecto de tesis			
INFORME DE ORIGINALIDAD			
27%	24%	4%	17%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
FUENTES PRIMARIAS			
1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante		6%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet		3%
3	www.slideshare.net Fuente de Internet		1%
4	intellectum.unisabana.edu.co Fuente de Internet		1%
5	Submitted to Universidad Técnica Nacional de Costa Rica Trabajo del estudiante		1%
6	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet		1%
7	www.researchgate.net Fuente de Internet		1%
8	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante		1%
9	centrodeconocimiento.ccb.org.co Fuente de Internet		

		1 %
10	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	rus.ucf.edu.cu Fuente de Internet	1 %
12	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1 %
13	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	1 %
14	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	acacia.org.mx Fuente de Internet	<1 %
16	cienciamerica.uti.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to SUNY, Binghamton Trabajo del estudiante	<1 %
18	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
19	documents.mx Fuente de Internet	<1 %
20	ojs.ucvlima.edu.pe Fuente de Internet	

		<1 %
21	pensamientoeducativo.uc.cl Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
23	Submitted to Universidad Nacional de Educación Trabajo del estudiante	<1 %
24	www.remurpe.org.pe Fuente de Internet	<1 %
25	revistas.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Universidad Estatal a Distancia Trabajo del estudiante	<1 %
28	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
29	Submitted to Universidade da Força Aérea Trabajo del estudiante	<1 %
30	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

31	tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
32	www.usat.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
33	aintzanerevuelta.com Fuente de Internet	<1 %
34	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
35	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	www.ateiamerica.com Fuente de Internet	<1 %
37	www.citeulike.org Fuente de Internet	<1 %
38	www.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
39	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %
40	archive.org Fuente de Internet	<1 %
41	repositorio.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
42	www.chicagoans.net	

	Fuente de Internet	<1 %
43	www.isppei.com Fuente de Internet	<1 %
44	www.salesianosayacucho.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
45	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
46	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
47	pcazau.galeon.com Fuente de Internet	<1 %
48	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
49	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
50	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
51	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
52	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
53	tesisexpresionoral.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %

54	www.dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
55	www.babysparks.com Fuente de Internet	<1 %
56	Brenda Patricia Simón Chahuillco, Ofelia Carmen Santos Jiménez. "La dramatización como herramienta didáctica para la mejora de la calidad del aprendizaje en la expresión oral del idioma inglés, nivel inicial Institución Educativa Privada Canonesas de la Cruz – Pueblo Libre, Lima 2018", <i>Journal of the Academy</i> , 2020 Publicación	<1 %
57	Viana Carolina Prato Duarte. "Estudio sociolingüístico de las interferencias fonéticas-fonológicas de inmigrantes portugueses en Venezuela según relatos de vida: una orientación intercultural", <i>Universitat Politecnica de Valencia</i> , 2021 Publicación	<1 %
58	blogs.ucontinental.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
59	Submitted to Universidad Pontificia Bolivariana Trabajo del estudiante	<1 %