



Esta obra está bajo una
[Licencia Creative Commons
Atribución - 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)
Vea una copia de esta licencia en
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>





FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Tesis

Estrategia lúdica Tracancuri para fortalecer la conciencia fonológica en niños de 5 años de la Institución Educativa 107, Soritor, 2022

Para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial

Autores:

Jhennifer Aracely Araujo Carranza
<https://orcid.org/0000-0001-6689-7306>

Luz María Delgado Juape
<https://orcid.org/0000-0002-8037-0903>

Asesor:

Dr. José Humberto Meléndez Díaz
<https://orcid.org/0000-0001-7852-7302>

Rioja, Perú

2024



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

Tesis

Estrategia lúdica Tracancuri para fortalecer la conciencia fonológica en niños de 5 años de la Institución Educativa 107, Soritor, 2022

Para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial

Autores:

Jhennifer Aracely Araujo Carranza

Luz María Delgado Juape

Sustentado y aprobado el 19 de setiembre del 2024, por los siguientes jurados:

Presidente de Jurado

Dra. Rossana Rocio Salvatierra

Juro

Secretario de Jurado

Dr. Carlos Alberto Flores Cruz

Vocal de Jurado
Lic. M. Sc. Fausto Saavedra Hoyos

Rioja, Perú

2024



UNIVERSIDAD NACIONAL
DE SAN MARTÍN



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES - RIOJA

ACTA DE SUSTENTACIÓN PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

En la ciudad de Rioja, en sala de profesores de la **Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de San Martín**, a las 6.00 pm del día Jueves 19 de Septiembre del 2024, se reunió el Jurado de Sustentación de la Tesis: **"ESTRATEGIA LUDICA TRACANCURI PARA FORTALECER LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 107, SORITOR, 2022"**; presentado por las Bachilleres: **JHENNIFER ARACELY ARAUJO CARRANZA y LUZ MARIA DELGADO JUAPE**, modalidad sustentación de tesis, según Resolución N° 323-2024-UNSM/FEH-CF de fecha 01 de agosto del 2024, para la obtención del Título Profesional de Licenciado en EDUCACIÓN INICIAL, estando conformado de la siguiente manera:

Dra. ROSSANA ROCIO SALVATIERRA JURO
Dr. CARLOS ALBERTO FLORES CRUZ
Lic. M.Sc. FAUSTO SAAVEDRA HOYOS

PRESIDENTE
SECRETARIO
MIEMBRO

Para evaluar la Tesis denominada: **"ESTRATEGIA LUDICA TRACANCURI PARA FORTALECER LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 107, SORITOR, 2022"**; presentado por las Bachilleres: **JHENNIFER ARACELY ARAUJO CARRANZA y LUZ MARIA DELGADO JUAPE** teniendo como Asesor al **Dr. JOSÉ HUMBERTO MELENDEZ DIAZ**, después de haber observado la sustentación, las respuestas a las preguntas formuladas y terminadas las réplicas; luego de debatir entre sí, reservada y libremente lo declaran aprobado por unanimidad con el calificativo de muy bueno (17), en fe de la cual se firmó la presente acta, siendo las 7.00 pm del mismo día, con lo que se dio por culminado el acto de sustentación.

.....
Dra. ROSSANA ROCIO SALVATIERRA JURO
PRESIDENTE

.....
Dr. CARLOS ALBERTO FLORES CRUZ
SECRETARIO

.....
Lic. M.Sc. FAUSTO SAAVEDRA HOYOS MIEMBRO
MIEMBRO

Constancia de asesoramiento

El que suscribe el presente documento Dr. José Humberto Meléndez Díaz

HACE CONSTAR:

Que, he revisado la tesis titulada: **Estrategia lúdica Tracancuri para fortalecer la conciencia fonológica en niños de 5 años de la Institución Educativa 107, Soritor, 2022**, en fechas del cronograma a fin de optimizar y agilizar la investigación, elaborado por los tesistas:

Bachiller en Educación Inicial: **Jhennifer Aracely Araujo Carranza**
Luz María Delgado Juape

La que encuentro conforme en estructura y en contenido. Por lo que doy conformidad para los fines que estime conveniente, y para que conste, firmo en la ciudad de Rioja.

Rioja, 19 de setiembre del 2024.



Dr. José Humberto Meléndez Díaz
Asesor

Declaratoria de autenticidad

Jhennifer Aracely Araujo Carranza, con DNI N° 72792025 y **Luz María Delgado Juape**, con DNI N° 75331846, bachilleres de la Escuela Profesional de Educación Inicial, Facultad de Educación y Humanidades de la Universidad Nacional de San Martín, autores de la tesis titulada: **Estrategia lúdica Tracancuri para fortalecer la conciencia fonológica en niños de 5 años de la Institución Educativa 107, Soritor, 2022.**

Declaramos bajo juramento que:

1. La tesis presentada es de nuestra autoría.
2. La redacción fue realizada respetando las citas y referencia de las fuentes bibliográficas consultadas
3. Toda información que contiene la tesis no ha sido plagiada;
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido alterados ni copiados, por tanto, la información de esta investigación debe considerarse como aporte a la realidad investigada.

Por lo antes mencionado, asumimos bajo responsabilidad las consecuencias que deriven de nuestro accionar, sometiéndonos a las leyes de nuestro país y normas vigentes de la Universidad Nacional de San Martín.

Rioja, 19 de setiembre del 2024.



.....
Jhennifer Aracely Araujo Carranza

DNI N° 72792025



.....
Luz María Delgado Juape

DNI N° 75331846

Ficha de identificación

<p>Título del proyecto</p> <p>Estrategia lúdica Tracancuri para para fortalecer la conciencia fonológica en niños de 5 años de la Institución Educativa 107, Soritor, 2022</p>	<p>Área de investigación OCDE: Educación Línea de investigación: Socio diversidad Sublínea de investigación: Modelo de gestión pedagógica y metodología del aprendizaje Grupo de investigación: (indicar Resolución) Tipo de investigación: Básica <input type="checkbox"/>, Aplicada <input checked="" type="checkbox"/>, Desarrollo experimental <input type="checkbox"/></p>
<p>Autor:</p> <p>Jhennifer Aracely Araujo Carranza Luz María Delgado Juape</p>	<p>Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional de Educación Inicial https://orcid.org/0000-0001-6689-7306 https://orcid.org/0000-0002-8037-0903</p>
<p>Asesor:</p> <p>José Humberto Meléndez Díaz</p>	<p>Dependencia local de soporte: Facultad de Educación y Humanidades Escuela Profesional Educación Primaria Unidad o Laboratorio de Educación Primaria https://orcid.org/0000-0001-7852-7302</p>

Dedicatoria

Dedico esta tesis a mis padres: Marleny Carranza Marín y David Araujo Pereira, ya que ellos fueron los que siempre estuvieron para mí, en las buenas y las malas, apoyándome incondicionalmente ante diversas dificultades y brindándome su apoyo económico para poder llegar a ser una profesional. A mis familiares, profesores y amigos, por el apoyo que me brindaron día a día durante mi carrera universitaria. Y a mi compañera de tesis: Luz María Delgado Juape, por todas las experiencias compartidas tanto buenas como dificultosas, que, a pesar de todo, me brindo su energía positiva para poder concluir con este logro e ir por más en el aspecto profesional.

Jhennifer

Mis padres: José y Sebastiana por su esfuerzo por inculcarme valores que me hicieron una mejor persona. Gracias por enseñarme a nunca rendirme y no tenerle miedo a las dificultades. Mis hermanos, por su apoyo y cariño que de una u otra forma me acompañaron en todas mis metas y sueños. A mi compañero de vida: Alfredo, por su amor y paciencia, porque gran parte de esto no sería posible sin él. Porque durante todo este tiempo fue mi soporte y siempre me incentivó a seguir luchando por mis metas. Gracias por enseñarme que las metas por más obstáculos que se presenten se deben de lograr. Mi hija: Auria Sofia, por ser mi motor y motivo para seguir adelante en el ámbito profesional tanto como en mi vida personal, porque quiero ser su orgullo y ejemplo de vida para lograr cada uno de mis sueños.

Luz María

Agradecimientos

En primer lugar, agradecer a Dios por el día a día que me brinda y por permitir este logro profesional. A mis padres: Marleny Carranza Marín y David Araujo Pereira, por brindarme su amor infinito y por cada una de sus desveladas con el fin de verme toda una profesional. Agradezco a cada uno de mis familiares, por brindarme su apoyo durante los 5 años de mi carrera universitaria. A mis amigos, compañeros y profesores por darme su apoyo en el aspecto educativo y, asimismo, por compartir algunas experiencias que enriquecieron mis conocimientos con relación a mi carrera.

Jhennifer

En primer lugar, agradezco a Dios, por la vida y salud que me brinda para obtener mi tan ansiado título profesional. También agradezco a mis padres y hermanos que siempre me han brindado su apoyo incondicional para poder cumplir todos mis objetivos personales y académicos. A Alfredo porque con su cariño me han impulsado siempre a perseguir mis metas y nunca abandonarlas frente a las adversidades. Y, por último, a esta casa de estudios, la Universidad Nacional de San Martín y los docentes que estuvieron presentes para transmitirme los conocimientos necesarios para desarrollarme profesionalmente.

Luz María

Índice general

Ficha de identificación	6
Dedicatoria	7
Agradecimientos.....	8
Índice general.....	9
Índice de tablas	11
Índice de figuras	12
RESUMEN	13
ABSTRACT	14
CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN.....	15
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	19
2.1. Antecedentes de la investigación	19
2.2. Fundamentos teóricos	22
2.2.1 Estrategias lúdicas.....	22
2.2.2 Dimensiones de las estrategias lúdicas	30
2.2.3. Propuesta académica de la estrategia lúdica “Tracancuri”	31
2.2.4. Teoría que sustentan a la variable estrategia lúdica	34
2.2.5. Conciencia fonológica	36
2.2.6. Dimensiones de la conciencia fonológica.....	38
2.2.7. Teoría que sustentan la variable conciencia fonológica	39
CAPÍTULO III MATERIALES Y MÉTODOS	41
3.1. Ámbito y condiciones de la investigación.....	41
3.1.1. Contexto de la investigación.....	41
3.1.2. Periodo de ejecución.....	41
3.1.3. Autorizaciones y permisos	41
3.1.4. Control ambiental y protocolos de bioseguridad.....	41
3.1.5. Aplicación de principios éticos internacionales.....	42
3.2. Sistema de variables	43
3.3 Procedimientos de la investigación.....	43

	10
3.3.1 Diseño analítico, muestral y experimental	44
3.3.2. Actividades del objetivo específico 1	45
3.3.3. Actividades del objetivo específico 2.....	45
3.3.4. Actividades del objetivo específico 3.....	45
CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN	46
4.1. Resultado específico 1	46
4.2. Resultado específico 2	49
4.3. Resultado específico 3	50
4.4. Resultado general	55
CONCLUSIONES.....	58
RECOMENDACIONES.....	59
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	60
ANEXOS	66

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Descripción de variables por objetivo específico</i>	43
Tabla 2 <i>Muestra de estudio</i>	44
Tabla 3 <i>Fases de la aplicación del estudio</i>	49
Tabla 4 Valoración de la conciencia fonológica en niños de 5 años.....	50
Tabla 5 <i>Pruebas de normalidad</i>	55
Tabla 6 Estadísticas de muestras emparejadas.....	55
Tabla 7 Prueba T de Student.....	56

Índice de figuras

Figura 1 Teorías que sustentan las estrategias lúdicas Tracancuri.....	46
Figura 2 Conciencia silábica	52
Figura 3 Conciencia intrasilábica	52
Figura 4 Conciencia fonemática	53
Figura 5 Conciencia Fonológica	54

RESUMEN

Estrategia lúdica Tracancuri para fortalecer la conciencia fonológica en niños de 5 años de la Institución Educativa 107, Soritor, 2022

La estrategia lúdica Tracancuri es una propuesta novedosa creada para mejorar la conciencia fonológica en niños de 5 años de la Institución Educativa 107. En un momento crítico para el desarrollo del lenguaje y las habilidades de lectoescritura, "Tracancuri" ofrece una metodología efectiva para potenciar las habilidades lingüísticas fundamentales mediante el uso de juegos, canciones y actividades interactivas. Esta estrategia no solo tiene como propósito enseñar, sino también motivar un aprendizaje profundo y significativo, creando un ambiente de aprendizaje agradable y estimulante adaptado a las necesidades particulares de esta fase del desarrollo infantil. Adoptando un enfoque integral, Tracancuri no solo favorece el desarrollo fonológico, sino que también promueve el crecimiento cognitivo, social y emocional de los niños, preparándolos para enfrentar desafíos educativos futuros. El objetivo principal fue "Ejecutar las estrategias lúdicas Tracancuri para fortalecer la conciencia fonológica en niños de 5 años, Institución Educativa 107, Soritor, 2022". El tipo de estudio fue aplicado con un nivel experimental, cuyo diseño fue preexperimental, muestra asignada fue de 20 niños de 5 años en una sola aula. Los resultados fueron significativos ya que en la dimensión conciencia silábica el grupo que inicialmente mostraba un nivel desarrollado, que era solo el 5% de los niños, experimentó un aumento hasta el 50% en el post test; en la dimensión conciencia intrasilábica, el nivel alto, desarrollado, que no tenía representantes al inicio del estudio, fue alcanzado por el 40% de los niños en el post test; en la dimensión conciencia fonemática, el nivel más alto, muy desarrollado, que inicialmente no contaba con ningún representante, fue alcanzado por el 35% de los niños al final del período de intervención. Los autores concluyeron que el desarrollo de las estrategias lúdicas Tracancuri, mejoró significativamente la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°107, Soritor, 2022.

Palabras clave: Conciencia, silábica, intrasilábica, fonemática, estrategia, lúdica, fonológica.

ABSTRACT

“Tracancuri” playful strategy to strengthen phonological awareness in 5-year-old children of Educational Institution 107, Soritor, 2022

The "Tracancuri" ludic strategy is a novel proposal created to improve phonological awareness in 5 year old children at Educational Institution 107. At a critical time for the development of language and literacy skills, "Tracancuri" offers an effective methodology to enhance fundamental linguistic skills through the use of games, songs and interactive activities. This strategy aims not only to teach, but also to motivate deep and meaningful learning, creating a pleasant and stimulating learning environment adapted to the particular needs of this phase of child development. Adopting a holistic approach, “Tracancuri” not only favors phonological development, but also promotes children's cognitive, social and emotional growth, preparing them to face future educational challenges. The main objective was “To execute the Tracancuri ludic strategies to strengthen phonological awareness in 5-year-old children, Educational Institution 107, Soritor, 2022”. The type of study was applied with an experimental level, whose design was pre-experimental, the sample assigned was 20 5-year-old children in a single classroom. The results were significant since in the syllabic awareness dimension the group that initially showed a developed level, which was only 5% of the children, experienced an increase up to 50% in the post test; in the intrasyllabic awareness dimension, the high, developed level, which had no representatives at the beginning of the study, was reached by 40% of the children in the post test; in the phonemic awareness dimension, the highest level, very developed, which initially had no representatives, was reached by 35% of the children at the end of the intervention period. The authors concluded that the development of "Tracancuri" play strategies significantly improved phonological awareness in 5-year-old children of the Educational Institution N°107, Soritor, 2022.

Keywords: Awareness, syllabic, intrasyllabic, phonemic, strategy, playful, phonological.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN

La investigación que se llevó a cabo se sumergió en el fascinante mundo de nuevas, llamativas e innovadoras formas lúdicas, incluyendo trabalenguas, canciones, cuentos y rimas, con el objetivo de explorar su impacto en el proceso educativo y su capacidad para potenciar el aprendizaje en diversas etapas del desarrollo humano. Estas estrategias, que combinan el juego y la educación, han sido una fuente inagotable de inspiración y herramientas valiosas para maestros, pedagogos y educadores a lo largo del tiempo.

El período de la niñez temprana, específicamente a los 5 años, es un momento clave para intervenir y fortalecer la conciencia fonológica, ya que coincide con un momento crucial en el desarrollo de los niños, pues es ahí, donde se sumergen en una comprensión más profunda de los sonidos del habla. Por lo tanto, esta busca fundamentar la conveniencia de abordar esta habilidad en esta etapa, destacando su relevancia en el contexto educativo y un cambio positivo a largo plazo que tiene en un mejor rendimiento académico y lingüístico de los niños.

A nivel internacional, en el estudio de Bustillos Martínez (2022), por medio de una propuesta innovadora a partir de estrategias logró notar que los maestros presentan ciertas dificultades respecto al uso de nuevos materiales llamativos y didácticos para arribar en su quehacer educativo; pues es muy importante este criterio para el desarrollo de los estudiantes y mejor en una etapa tan temprana como la niñez así como, para poder transformar y cambiar de manera más precisa a un aprendizaje no tradicional; donde el alumno pueda desenvolverse en confianza, en espacios o momentos dinámicos y divertidos de modo que se muestren siempre motivados para desarrollar las diversas actividades planificadas.

Por otro lado, en cuanto la conciencia fonológica según el estudio de Rodríguez et al. (2022), por medio de su trabajo investigativo pretende desarrollar mejor dicha variable y potenciar ciertas dificultades que presenten los estudiantes dentro del desarrollo de las sesiones de clase, pues dicho criterio es imprescindible para que los niños puedan tener una buena base que les permita aprender o desarrollar con mayor facilidad habilidades de lectura y escritura, en tal sentido también los maestros de su muestra de estudio describen ciertas deficiencias o desconocimiento respecto a ésta temática y por ende también de cómo poder desarrollarlo con los niños, a ello se suma el temor a manejar o manipular diversos equipos tecnológicos, medios y plataformas digitales que

permitan tener un mejor desenvolvimiento y mayor acogida con la forma de llevar a cabo sus actividades de aprendizaje; más aun teniendo la ventaja que algunos niños tienen muchas preferencias para estar atentos a los medios audiovisuales y que mejor forma de usarlo para fines educativos.

También en Cusco, Perú; Vargas (2019), trató de desarrollar una forma de poder aprender a leer más efectiva o desarrollar de manera general una mejor competencia comunicativa; pues para arribar a ello tomó en cuenta que a nivel nacional la educación no muestra resultados positivos respecto a las áreas de matemática, ciencias naturales y comunicación siendo este último su campo de interés, también describe que existen diversas falencias por parte de la metodología docente para desarrollar habilidades comunicativas, por lo que se debe plantear nuevas estrategias que permitan potenciar dichas problemáticas.

De igual manera Díaz et al. (2022), en Lima, describe que los niños de las diversas instituciones educativas a causa de diversos factores presentan conductas inadecuadas dentro del aula de clases y en la institución educativa; es decir, presentan actitudes negativas, como reacciones inadecuadas, bajo manejo emocional, poco tolerantes y desorden un tanto generalizado dentro del aula, causales que de alguna manera también repercuten en la acción del docente y el logro de los aprendizajes; por lo que busca proponer estrategias que permitan potenciar mejores normas de convivencia que permitan direccionar mejor las acciones de los estudiantes y se logre el desarrollo de competencias.

Situación parecida narra Salas (2019), pues menciona que los niños en edad transitoria hacia la primaria presentan problemas para leer y escribir correctamente, desconocen los sonidos de ciertas sílabas, lo cual es suficiente para determinar que presentan un bajo nivel de conciencia fonológica y otros tipos de habilidades que le permitan poder insertarse en el maravilloso mundo de la lecto-escritura; además de manera general también se obtienen puntuaciones bajas en las pruebas del ministerio; en tal sentido pretende describir ciertos criterios que potencian un mejor acercamiento hacia la lectura y escritura desde los 4 años de edad.

La investigación fue ejecutada en la Institución Educativa Jardín 107 localizada en Tangumí, en la localidad de Soritor, claustro educativo depende de la UGEL Moyobamba quien supervisa frecuentemente a dicha entidad, y ésta su vez corresponde al ente regional máximo, Dre San Martín. En dicha casa de estudios al inicio de la investigación se logró evidenciar problemas en lo que respecta al desarrollo de la conciencia fonológica en los estudiantes de 5 añitos, ya que, presentaron un

preocupante desarrollo de habilidades fundamentales para con la lecto-escritura; la insuficiente promoción de la conciencia silábica, intrasilábica y fonemática. Esta situación se traduce en un reto importante para el futuro académico de estos niños.

De acuerdo a la problemática se planteó la pregunta general: “¿En qué medida las estrategias lúdicas Tracancuri fortalecerá la conciencia fonológica en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 107, Soritor, 2022?”. También se planteó la hipótesis general: “La aplicación de las estrategias lúdicas Tracancuri, logró fortalecer significativamente la conciencia fonológica en niños de 5 años, Institución Educativa 107, Soritor, 2022”.

El objetivo general fue: “Ejecutar las estrategias lúdicas Tracancuri para fortalecer la conciencia fonológica en niños de 5 años, Institución Educativa 107, Soritor, 2022”. Y los objetivos específicos fueron: “Diseñar las estrategias lúdicas Tracancuri basados en la teoría del juego de Piaget, teoría del juego de Ausubel y teoría de la derivación por ficción; Aplicar las estrategias lúdicas base a las fases de: Planificación, ejecución y evaluación en niños de 5 años, de la Institución Educativa 107, Soritor, 2022; Evaluar el fortalecimiento de la conciencia fonológica en niños de 5 años en la IEI 107, por medio de sus dimensiones conciencia silábica, conciencia intrasilábica y conciencia fonemática, a nivel del pre y postest”.

Después de ejecutar los talleres en dicha casa de estudios se obtuvieron resultados favorables, ya que se basó en varias teorías sobre el juego. Tomando como referencia a Piaget, afirma que el juego constituye una manifestación esencial del desarrollo cognitivo en los niños. Desde la perspectiva de Ausubel, se enfatiza la importancia del aprendizaje a través de la música, cuya naturaleza repetitiva y emocionalmente envolvente favorece la memorización y conservación de información a largo plazo. Además, la teoría de la derivación por ficción resalta que el juego facilita a los niños la exploración de distintas realidades y roles, lo cual es crucial para su desarrollo psicológico y social. En la evaluación los resultados fueron significativos ya que en la dimensión conciencia silábica el grupo que inicialmente mostraba un nivel desarrollado, que era solo el 5% de los niños, experimentó un aumento hasta el 50% en el post test; en la dimensión conciencia intrasilábica, el nivel alto, desarrollado, que no tenía representantes al inicio del estudio, fue alcanzado por el 40% de los niños en el post test; en la dimensión conciencia fonemática, El nivel más alto, muy desarrollado, que inicialmente no contaba con ningún representante, fue alcanzado por el 35% de los niños al final del período de intervención.

El estudio se aplicó un test para evaluar la conciencia fonológica cuyos resultados concluyeron que “El desarrollo de las estrategias lúdicas tracancuri, mejoró significativamente la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°107, Soritor, 2022”.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

A nivel internacional

Cuasapud y Maiguashca (2023), en su publicación científica “Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica”. Tuvo el objetivo de detallar cada una de las ventajas que genera aplicar metodologías divertidas para enseñar a leer y escribir a estudiantes del nivel inicial. Arribó su acción bajo el enfoque cualitativo, de tipo exploratorio documental y usó el método deductivo para poder arribar a elegir las diversas investigaciones y discriminar de entre todas las más relevantes y aquellas que se apeguen a sus variables de estudio definidas. Asimismo para obtener los datos lo hizo tomando aquellos de investigaciones anteriores y luego de un análisis de los que había recopilado concluyó que existe muchas dificultades por parte de los docentes respecto al uso de métodos divertidos para desarrollar sus diversas actividades educativas y todo ello ha conllevado a que desde el 2012 al 2019 los resultados obtenidos en las pruebas nacionales demuestren que hay una baja preocupante de 6, 1 %; es decir, todas las actividades planteadas por los docentes es un tanto engorrosa y difícil para los estudiantes y por otro lado se percibió que frente a actividades llamativas, divertidas, dinámicas y que permitan la interacción entre estudiantes potencia en sobremanera las habilidades sociales y un mejor desarrollo de capacidades de lectura y escritura.

Rabasco et al. (2023), en su artículo denominado: “Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los últimos 5 años”, describió el objetivo de medir la influencia de algunas propuestas llamativas y las diversas acepciones de las relaciones sociales de niños en edad preescolar. Desarrolló su trabajo cualitativo bajo un tipo exploratorio y documental analítico, su muestra de estudio estuvo compuesta por 34 investigaciones científicas de 10 países diferentes y de entre el año 2017 y 2022. Finalmente, dicho autor concluyó que los diversos planteamientos metodológicos llamativos son muy efectivos para potenciar habilidades, capacidades, destrezas y aptitudes interaccionales, pues permiten al alumno poder relacionarse con mayor facilidad en cualquier espacio y tiempo, porque dichas propuestas promueven un mejor desarrollo de la personalidad para que pueda desenvolverse con confianza con sus semejantes.

Loreses (2021), en su trabajo de investigación titulada “Desarrollo de la conciencia fonológica a través de la modalidad de enseñanza virtual”. Se propuso el objetivo de describir la forma en que los docentes desarrollan sus diversas actividades virtuales y su importancia para con el desarrollo de una conciencia fonológica en estudiantes de primaria e inicial. Su investigación fue cualitativa, tipo exploratorio y con alcance propositivo; y tuvo como población muestral a todos los docentes y su forma de compartir sus enseñanzas para desarrollar la lectura y escritura, en tal sentido luego de un riguroso análisis y discusión de los hallazgos obtenidos concluye que el tema conciencia fonológica y la forma de arribar la enseñanza debe ser llamativa y motivadora y por sobre todo antes de arribar a enseñar a leer y escribir, es decir deben ser parte del currículo de inicial y primer grado de primaria; además la lectura y escritura guarda una relación directa y muy significativa con la conciencia fonológica pues ésta última apoya, acondiciona, favorece y posibilita el logro de la primera; es decir es como un prerrequisito para dar el siguiente paso (lecto-escritura).

A nivel nacional

Piñas et al. (2020), publicó su investigación denominada; “Conciencia fonológica en niños de cinco años del nivel inicial del distrito de Huancavelica”, su objetivo fue determinar el nivel conciencia fonológica que tiene mayor predominancia en los estudiantes del nivel inicial del distrito de Huancavelica. Arribó su trabajo de tipo básico, con diseño no experimental; teniendo como población a todos los niños de las diversas II. EE del nivel inicial de dicho distrito (573 en total), pero por medio de un muestreo aleatorio tomó como muestra a tan solo 271 niños y recogió los datos mediante la encuesta y cuestionarios. El autor luego de todo su proceder; concluyó que respecto a la conciencia fonológica en los criterios de conocimiento silábico casi un 39 % está en un nivel regular y en la dimensión fonémica más del 39 % se hallan en un nivel bajo; evidenciando que en términos generales los niños están en un nivel regular respecto a la conciencia fonológica.

Alarcón et al. (2020), en su publicación científica denominada: “Desarrollo de la conciencia fonológica en el inicio del proceso de aprendizaje de la lectura”; su objetivo fue describir las fases o momentos específicos que describe el estudiante desde la decodificación hasta el desarrollo de habilidades para desarrollar una adecuada conciencia fonológica; para ello arribó con un enfoque cualitativo, no experimental y diseño correlacional; también, contó con una población muestral de 345 estudiantes de entre 3 y 4 años de edad. Obtuvo resultados relacionados con la relación entre la importancia del desarrollo de habilidades fonológicas y cómo estas influyen en el

desarrollo de capacidades para leer; en tal sentido concluyó que dicho estudio propone una secuencia muy interesante para poder arribar a desarrollar la conciencia fonológica, pues es un problema vigente en muchas instituciones por lo que es muy llamativo e importante; sin embargo también debe de tomar en cuenta otros sectores como la familia u otros espacios también para que pueda desarrollarse ciertas aptitudes.

Vargas (2021), en su estudio de investigación titulado: “Conciencia Fonológica y Aprendizaje de Lectura en niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial “Erick Silva”, Tumbes, 2021”, su objetivo fue describir la influencia entre el aprendizaje de la lectura y la conciencia fonológica de los niños de 5 años de dicha institución de Tumbes, su estudio fue de índole cuantitativa pero con diseño descriptivo correlacional, y de corte transeccional; usó el cuestionario para recolectar los datos y su muestra definida aleatoriamente lo conformaron un total de 58 estudiantes. Luego de su exploración y en base a la información recopilada, finalmente concluyó que el 52 % presenta un nivel promedio y lo restante un nivel alcanzado; lo cual le permitió arribar que el desarrollo de una adecuada conciencia fonológica influye directamente a un mejor aprendizaje de la lectura.

Linares (2022), desarrolló un artículo titulado: “Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años” en ello su propósito fue plantear una metodología innovadora lúdica para potenciar el pensamiento crítico y la creatividad de los niños de 5 años de la I. E N°284; Bagua Grande-Amazonas. Su estudio fue de tipo cualitativo, pero con alcance propositivo; es decir primero diagnosticó y en base a ello propone una alternativa; utilizó la técnica de encuesta y la entrevista; su población fue de 25 estudiantes. Sin embargo, luego de su exploración detallada, concluye que 4 de cada 5 estudiantes tiene serias deficiencias o presenta un nivel muy bajo en su pensamiento crítico y su creatividad; y además, los docentes carecen de formas y modos llamativos de poder afrontar dichas situaciones dentro de su quehacer dentro de las aulas de clase y fuera de ella al momento de planificar, y finalmente, definió que las diversas formas lúdicas de proceder son las más eficaces para arribar a que los estudiantes puedan opinar, reflexionar y tomar posturas respecto ante algunas situaciones y que además sean más creativos.

Espíritu (2022), en su tesis titulada; “Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: Una revisión sistemática”; describió el objetivo de explorar las diversas publicaciones científicas que promuevan estrategias llamativas para desarrollar con niños del nivel inicial. Utilizó un esquema tipo cualitativo; tipo aplicado, nivel descriptivo y diseño no experimental. La muestra total definida fue por conveniencia y en ella se encontraron 24

casos, la mayoría sudamericanos de diversas fuentes principales importantes de revistas, artículos y otras fuentes primarias de renombre, del año 2014 al 2017. En todas ellas el autor logró concertar que concluyen respecto al ludo como una forma muy precisa para que los docentes puedan utilizar durante el desarrollo de clases, pero desde la planificación adecuada con creatividad y buen tino de modo que los estudiantes se muestren protagónicos en todo momento y sean ellos mismos los que construyan saberes, capacidades y conocimientos respecto de sí mismo, su entorno y la naturaleza.

Macedo (2023), en su tesis: “Estrategias lúdicas en el lenguaje oral de los niños del nivel inicial de una institución educativa pública, Lima-2022”, su objetivo de estudio fue determinar cuan eficaz es su propuesta estratégico lúdico para desarrollar la oralidad de los estudiantes del nivel inicial. Dicho trabajo fue experimental con diseño cuasiexperimental, su muestra estuvo compuesta por 25 estudiantes en cada grupo (control y experimental) y usó cuestionarios (pre y post) para obtener la información que le permita arribar a ciertos resultados. Luego de proceder conforme al esquema establecido y con base a los resultados encontrados según sus datos, concluyó que el programa propuesto sirvió en gran medida para desarrollar el lenguaje de los niños; es decir; por medio de las diversas actividades dinámicas, llamativas y motivadoras los estudiantes lograron potenciar su inteligencia, así como también por el seguimiento y compañía del maestro de aula, por lo que se potenció no solo la parte cognitiva del alumno sino también lo social, afectivo y psicológico.

2.2. Fundamentos teóricos

2.2.1 Estrategias lúdicas

a) Estrategia

La palabra estrategia presenta múltiples significados y ésta varía de acuerdo con el contexto en que se esté pronunciándolo; por lo que dicho término es tomado en cuenta desde un sentido más complejo y amplio, tomando posturas desde diversas situaciones y posturas; tales como la guerra, la productividad, la política, la filosofía, etc (Rivera y Malaver; 2011).

También dichos autores antes mencionados, confirman que es una palabra usada incluso en las antiguas escrituras bíblicas; y a su vez presenta muchas riquezas pragmáticas, semánticas y significativas. Por su parte, Backer (1980), desde una postura castrense, lo describe como aquella habilidad innata de direccionar y entender de manera totalitaria cómo afrontar las diversas pugnas para salir ganadores; donde existe una concatenación entre todas aquellas formas de proceder planificadas, con la

finalidad última de tomar la victoria de la mano, doblegando al enemigo y apropiándose de todo aquello que era del enemigo caído.

Es un proceso que se desarrolla, con anticipación y bajo ciertos criterios de selección, por medio del cual que desea lograr la meta trazada, concretizar los objetivos planteados, para lo cual presupone una acertada planificación estratégica, sin dar lugar a la improvisación, ya que, en la medida que existe mayor planificación mayores resultados serán garantizados, o caso contrario, sin embargo, la estrategia no es ajena a los individuos en su quehacer diario o a nivel de entidades; pues ven a dicha forma de abordar situaciones como aquella más adecuada por la cual van a poder movilizar sus recursos de una manera más dinámica y en menor tiempo conseguir aquello que tiene previsto lograr o cumplir como meta u objetivo (Peña, 2018, p. 14).

b) Tipos de estrategias

Según lo mencionado por Vilorio (2014), en las últimas décadas, hablar de estrategia es mencionar un tema que está en boga incluso en los diferentes espacios educativos, pues la exigencia a adaptarse a las diversas demandas exige propuestas relacionadas a abarcar dichos inconvenientes y es ahí donde mejor se adecua dicho término.

También, Díaz (2006), menciona que diversos modelos o paradigmas han destacado la importancia desde los más diversos enfoques teóricos y metodológicos para llevar a cabo su división. Por consecuencia, es muy poco probable espacios donde dicho término no ha sido tomado en cuenta para que surjan nuevas formas de proceder, de desarrollar o evaluar los procesos.

Cuentos: Los cuentos “surgen históricamente como relatos en prosa, de extensión variable, que tratan de personajes y hechos bien ficticios o de un pasado reconocible”. Estos relatos están compuestos por pasos cortos con ciertos fines; y permiten al infante poder motivar su espíritu, potenciar su imaginación y creatividad, desarrollar su sensibilidad y muchas otras dimensiones (Martos, 2007, p. 23).

Canciones: En el Diccionario musical de Harvard, son formas humanas de expresar por medio de la voz, un determinado texto, pero con diversas sinfonías, melodías y más componentes; en tal sentido se podría definir de manera más precisa como aquella una creación breve que tiene un texto y melodías; es decir, hay dicotomía entre música y texto (Serrano y Gil, 2003, p. 65)

Poemas: Para Jiménez et al. (2009) hablar de poesía es referirse a una composición entre rima y ritmo, donde también interviene la musicalización verbal. También son conocidas como pre-cuentos, pues acondicionan el escenario para ingresar al maravilloso entorno de los cuentos; además es muy llamativo por ser breve, fácil de aprender o memorizar, y agradable para los infantes (p. 91).

Juegos grupales: Jugar como acción y el juego como un todo es propio de los niños, pues es la única forma que ellos encuentran para actuar libremente y ser felices haciéndolo. Por ello, es muy importante la apertura de los mayores para dar espacios de diversión a los niños, pues además de que genera vibras positivas para su salud mental, también potencia el desarrollo de habilidades sociales, el sentido de pertenencia, la solidaridad, la empatía y muchos otros beneficios positivos más (Jiménez 2004, p. 11).

c) Lúdicas

Según Peña (2018), en la pedagogía, la lúdica se establece como una gran herramienta educativa intangible, ya que no se puede tocar, sin embargo, incentiva, despierta el interés, provoca un aprendizaje que estimula el interés por aprender, cuando llega para ellos, no es sólo un juego, más propiamente, es una actitud voluntaria, de ejercicio libre, de relajación, facilitando que una persona se comunique, se exprese, genere y sienta emociones positivas, con el fin de llevar a cabo algún tipo de situación, programa, laburo, con gusto, sin embargo, no toda la diversión es juego, ya que, se considera armónico, garantiza la atención autónoma, el aprendizaje voluntario sin dejar de aprender, siempre un espacio lúdico persistente mientras dure las sesiones de clases, pues promueve el desarrollo de la creatividad e imaginación como puntos principales dentro de éste nivel de estudio.

Para Rodríguez (2015), "hablar de lúdica es un concepto amplio y complejo, ya que hace referencia a la necesidad humana de comunicarnos, sentirnos, expresarnos, y genera en los humanos una serie de orientaciones hacia el entretenimiento y la diversión, que nos permiten disfrutar, reír, gritar y hasta llorar desde un verdadero manantial de emociones". Por lo tanto, el juego promueve un desarrollo psicológico y social, la construcción del carácter, la expresión de valores, puede estar orientado al conocimiento y abarca una variedad de actividades que se relacionan con la felicidad, la capacidad de innovar y crear, y los saberes.

d) Estrategias lúdicas

Marques y Moran (2011), las estrategias lúdicas motivan a los estudiantes y facilitan el aprendizaje, las expresiones de alegría y bienestar en el aprendizaje, están presentes en las lecciones de matemáticas, en cualquier momento, eventos, situaciones, proyectos, siendo guiada por los maestros en los diversos niveles educativos; es decir, en actividades extracurriculares y curriculares. "Porque, el juego genera expectativa, interés y motivación por aprender, y genera en los alumnos ganas y entusiasmo no sólo de aprender, sino de disfrutar lo que aprenden" (p.08). Buscamos aplicaciones pedagógicas para insertar a los alumnos al maravilloso mundo de la resolución de problemas matemáticos por medio de varios juegos populares tanto concretos o aquellos que se encuentran en línea.

Son nuevas metodologías activas de compartir y construir conocimientos, por medio del cual los maestros buscan siempre poder solucionar diversos inconvenientes que se les presentan, pero por medio de diversas formas de actuar, teniendo siempre presente la actitud protagónica de los alumnos (Palomino y Ramos, 2018).

Precisamente respecto a ello, Ticlia (2019), lo señala como aquella manera de concatenar el quehacer educativo con maneras lúdicas de atraer la atención de los estudiantes de manera más amena y sin condicionamientos, pues ellos mismos se motivan a actuar por la esencia lúdica misma de la actividad.

Cabe destacar la contribución de Condori (2018), quien concibe el juego como un proceso que busca que los estudiantes reproduzcan experiencias, desarrollando así un aprendizaje significativo al facilitar procesos lúdicos muy eficaces. También Ynañez (2017), concluye que influyen muy asertivamente al desarrollo de habilidades y procesos de interacción social; asimismo Jiménez (1994) refuerza los beneficios que conlleva el juego afirmando que promueve los aprendizajes y refuerza la capacidad de respuesta e imaginación de los alumnos.

Por consiguiente, se podría afirmar que, es una propuesta metodológica muy efectiva para la enseñanza, pues enfatiza en manera y formas propias de actuar como parte innata de sí, por medio del cual el alumno adquiere una serie de beneficios al momento de recibir dicha propuesta dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje (Ccorahua, 2017).

El aprendizaje y desarrollo son dos palabras que van de la mano, sin embargo, ello se va lograr por medio de estrategias lúdicas que dentro de su estructura interna conciben necesidades, demandas, motivaciones, intereses y cualidades y características de los

estudiantes (Decroly, 2006 citado por Mininanda (2016)). Es decir, según lo que plantean, toda planificación docente debe tomar en cuenta cada una de las características cualidades y necesidades de los alumnos para que en base a ello logren desarrollar al individuo de manera integral tal como lo plantea Delors según sus dimensiones.

Aguilar et al. (2021), las estrategias lúdicas brindan a la infancia disfrute, alegría y alegría en el aprendizaje, la interacción y el pleno desarrollo, y por medio de estas estrategias que el infante despierta su motivación por aprender, así lo expresan los docentes en entrevistas. Las estrategias lúdicas son aquellas que permiten controlar y brindar la libertad de poder imaginar y entusiasmarse, es decir, ofreciéndoles un fragmento de narraciones breves con imágenes, ellos imaginan, piensan, les hace producir las partes faltantes del cuento.

Para Díaz y Hernández (2002), “son herramientas que potencian las actividades de aprendizaje y resuelven problemas” (p. 234). Mientras maestros utilizan diversas metodologías, la parte interna y el esquema mismo del material se modifica permitiendo nuevos saberes y comprender mucho mejor. Son utilizados dinámicamente por la planificación docente, promoviendo la participación de los estudiantes.

Según García (2004), a través de ellas se induce a la: “exploración e investigación en torno a objetivos, temas y contenidos, al mismo tiempo se incorpora elementos interesantes como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, etc., admite crear un ambiente de apoyo para que los estudiantes se sientan interesados y motivados en lo que están aprendiendo” (p. 80).

Al respecto, Ferreiro (2009) afirma que la estrategia “se traslada desde luego creativamente al campo de la educación en el marco de la propuesta de enseñar a pensar y aprender a aprender” (p. 69). La palabra estrategia se originó en el espacio de la guerra y de manera explícita significa competencia total para direccionar batallones y ganar las batallas; por lo que cada paso que se planifica implica táctica, o sea, técnica y sapiencia.

e) Características de las estrategias lúdicas

En palabras de Eskrypiel (2013), abordar diversas situaciones en la edad más temprana a nivel formativo, siempre debe desarrollarse en torno a situaciones lúdicas que respondan a las demandas existentes en dicho contexto o espacio. En tal sentido, dichas situaciones deben presentar las siguientes características. Brindar libertad para actuar, contar con una organización bien estructurada, promover las relaciones sociales,

brindar la integración y rehabilitación, tener como esencia principal el juego, presentar reglas claras y precisas, flexibilidad para adecuarse a espacios y tiempos diferentes, girar en torno a elementos educativos, dar lugar a la diversión, tener un carácter propio, detallar una adecuada planificación, presentar objetivos puntuales, tener actividades bien detalladas y organizadas en tiempo y espacio así como la adecuada contextualización de lo que se pretende desarrollar como conocimiento para con el entorno donde se desenvuelven los niños.

f) Tipos de estrategias lúdicas

Para clasificar de alguna manera las estrategias lúdicas y tomando ciertos criterios, se toma en cuenta a Elizalde (2017); quien detalla los siguientes tipos:

Actividades lúdicas matemáticas

Tiene que ver con todas aquellas formas planificadas, organizadas y definidas de proceder para potenciar las habilidades de resolución de problemas, permitiendo todo ello, pero en torno a formas llamativas y motivadoras de proceder; donde se podría tomar en cuenta de repente para ello el juego de dados, de cartas, las ruletas numéricas, sudoku, cartillas de números y otros más (Elizalde, 2017).

Actividades lúdicas en comunicación

Determinar las maneras precisas de arribar a desarrollar las diversas temáticas que presente el área de comunicación también demanda de planeación adecuada, para que se logre de alguna manera tener mejores resultados respecto a su inteligencia verbal, comunicativa y lingüística; en tal sentido para poder potenciar todo ello se podría usar el trabalenguas, las charadas, la producción de cuentos cortos, la narrativa de historietas y más (Elizalde, 2017).

Actividades lúdicas para favorecer la atención

Las tareas que promueven un mejor desarrollo del proceso cognitivo llamado atención demanda de ciertas particularidades así como de situaciones internas y externas; sin embargo muy aparte de la manera de poder actuar desde una decisión firme para con ello también existen formas precisas que ayudan al logro de una mejor atención y muchos más duradera; para lo cual se podría utilizar los juegos de memoria, de rapidez mental, de lectura de voz, el pintado, las manualidades, entre otros, así como aquellos que permiten lograr una mejor focalización donde tenemos a los juegos de selección, de memoria visual y de secuencia (Elizalde, 2017).

Según Hernández (2013), “las estrategias lúdicas no solo son juegos como muchos lo llegan a interpretar, también está compuesta por sueños, cuentos, relatos, poesías, imágenes” (p.19). Entonces, de alguna manera el uso de diversas representaciones también permite un mejor desarrollo de las habilidades mentales; y por otro lado también las situaciones afectivas y emotivas del estudiante, pero todo ello como producto de la interacción; por lo que también se lo podría clasificar así:

Juegos sensoriales. Promueven el desarrollo de todas las capacidades sensitivas; es decir, todo lo relacionado con los sentidos; aquí se hallan diversas situaciones lúdicas que enfatizan en la vista, el oído, el tacto, el olfato y el gusto; seguidamente tenemos a los motores o todo aquello que se relaciona con el movimiento y control del organismo y finalmente plantean un tercer cúmulo de actividades, donde se encuentra todo lo relacionado con el campo de las matemáticas y la comunicación; pues ello contribuyen de manera más amena una mejor construcción de conocimientos (Hernández, 2013).

Juegos constructivos. Se refiere a todos aquellos que son más individualizados y propios de los infantes, donde la esencia de la lúdica no recae en la diversión ni en el logro de aquello que se exige o pide, sino que por medio de su interacción con los diversos materiales empieza a construir nuevas formas y en el proceso pueda entender lo que hace y darle un significado real; aquí se tiene a bloques y otras estructuras (Hernández, 2013).

Juegos de argumento. Dan lugar de manera muy oportuna a que el estudiante logre de alguna manera y en interacción con aquellos recursos que tienen poder desenvolverse de manera un tanto adecuada y teniendo conciencia de cómo actuar, pues todo ello está relacionado con el drama, la pintura, el dibujo, la imaginación y creatividad del niño (Hernández, 2013).

Juegos al aire libre. Son escenarios lúdicos que tiene lugar en espacios abiertos, y motivan el desarrollo intelectual, ya que, a través de sus expresiones por medio del movimiento y gestos, potencian su capacidad física, emocional, e intelectual en un espacio libre; son ejemplos de ello, la gallinita ciega, las escondidas y otros más (Hernández, 2013).

Juegos didácticos. Tal como su mismo nombre lo describe tiene fines formativos, pues es utilizado por el docente como una manera más llamativa de arribar al desarrollo de sus actividades o sesiones, pero tiene criterios instructivos, pues de alguna manera y de forma ya estructurada se espera que cumplan las indicaciones y como parte de ella se logre fines educativos, pero teniendo presente de manera transversal el juego; y son ejemplo de ellos el rompecabezas, juegos de memoria, etc. (Hernández, 2013).

Juegos intelectuales. Está relacionado con todas aquellas situaciones o espacios donde por medio de la lúdica se genera un cambio o desarrollo tanto a nivel afectivo, cognitivo y psicomotor, pero por medio de la interacción con sus semejantes (Hernández, 2013), en tal sentido tiene que ver con un esquema libre o abierto donde es el niño quien determina las reglas de juego, el momento, el espacio o el momento en que lo va desarrollar (Hernández, 2013).

g) Efecto de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de niños del nivel inicial

Los claustros educativos anteriores imponían demasiadas restricciones al juego, estimándolo como una actividad física o un pasatiempo, y no les importa que la actividad sea un placer de aprendizaje donde se unen diferentes formas de aprender, la manera de procesar la información, construcción de estrategias, psicomotricidad, social, recordar y crear nuevos comportamientos y emociones.

Bredenkamp y Copple (2009), proponen ciertos criterios primordial de poder desarrollar y lograr que los estudiantes aprendan por medio del juego como forma llamativa de poder construir conocimientos, donde tienen que demostrarlo.

h) Importancia de las estrategias lúdicas en niños

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018), reconoce la acción de aprender y jugar como elementos no estáticos, afirmando así que los niños necesitan jugar para practicar suposiciones, descubrir nuevos desafíos y formar parte de él. El aprendizaje profundo ocurre porque los niños perciben una combinación de actividades físicas, mentales y verbales por medio del ludo.

Asimismo, es oportuno destacar que, por medio de diversas situaciones lúdicas, el infante relaciona estados de alegría y buen estado, condiciones propias del ludo, y este es un medio por el cual desarrolla la habilidad de definir ciertas especificaciones normativas que rijan la forma de que éste logre interactuar plenamente con el medio que le rodea (Ribes, 2011).

Por ello, Posligua (2017) destaca el gran valor del rol de la lúdica, pues en la primera infancia los niños tienen más posibilidades de potenciar sus capacidades psicomotrices, su inteligencia emocional, sus principios morales y despertar su creatividad e imaginación.

Además, Alvarado (2018), menciona porqué es imprescindible el ludo en la etapa de la niñez, debido a que ellas posibilitan una mejor atención en su proceso formativo para con el desarrollo de capacidades y para con el logro de competencias.

Al mismo tiempo, es necesario recalcar que también, brindan una mejor cobertura al maestro en su quehacer educativo, pues más allá de mantener un mejor foco atencional promueve el interés de manera permanente, tal como lo reportan Peña et al. (2016) Los niños interactúan con su entorno por medio de la sensibilidad, y adquieren información del medio y la absorción para construir nuevos saberes.

Pacheco (2014), enfatiza en la posibilidad que brindan dichas acciones, y puntualiza que promueve la creatividad, motiva a la solución de situaciones problemáticas, potencia el desarrollo del lenguaje y las relaciones sociales, así como también contribuye al bienestar psicológico del infante.

En este sentido, dotan al estudiante de poder mostrarse más motivados, por aprender y descubrir cosas nuevas, a través del contacto directo con su medio, y también potencia la capacidad para atender y evita el brote de problemáticas en los entornos de aprendizaje (Cadavid y Zulaga, 2016).

2.2.2 Dimensiones de las estrategias lúdicas

a) Planificación

Es aquella parte rectora que direcciona el actuar de todo el proceso administrativo. Por medio de ella, de acuerdo con lo que describe Chiavenato (2000), se define a donde se desea llegar o que se quiere lograr y que acciones se debe realizar para lograrlo. Entonces bajo dicho postulado, en la investigación a seguir se definirá que actividades se van a desarrollar para lograr el objetivo propuesto inicialmente; es decir, se procederá a estructurar y organizar secuencialmente el programa como un todo con sus partes bien definidas.

b) Ejecución

No es otra cosa más que la aplicación o puesta en práctica todo lo definido en la primera dimensión y entra en dicho esquema la persona como ente que va controlar todo ello. Chiavenato (2000), concluye que dicho paso necesita de acción, dinamismo, movilidad e implica relaciones interpersonales, acción de un líder y la motivación como principales componentes para que se arribe a lo propuesto y llegue buen puerto. Entonces, tomado en cuenta la sugerencia de dichos investigadores, se necesita de una persona que encabece todo el proceso, que motive, que guie y se relacione asertivamente con todos los demás miembros, tan solo de esa manera se va lograr el propósito de la investigación. Entonces cabe mencionar que planificar y ejecutar son procesos inmersos en toda entidad; es por ello que también desde la perspectiva del quehacer investigativo

incluso existen esquemas definidos de acuerdo el curso o enfoque a seguir pero que es el investigador quien realiza todas las acciones.

c) Evaluación

Chiavenato (2000), la evaluación en un estudio, es un componente esencial que permite medir la eficacia y la eficiencia de los procesos y prácticas implementadas. Chiavenato, conocido por sus aportes en el ámbito de la administración de recursos humanos y gestión empresarial, sostiene que la evaluación debe ser sistemática y continua para asegurar la mejora constante y el logro de los objetivos establecidos (p. 357).

2.2.3. Propuesta académica de la estrategia lúdica “Tracancuri”

I) Introducción

La conciencia fonológica es aquella capacidad indispensable para que el niño o niña pueda aprender a leer y escribir. Implica la habilidad de reconocer, discriminar y utilizar deliberadamente los fonemas del habla en las palabras, conocidos como sílabas. Esta habilidad se considera un eje principal en el desarrollo formativo, rendimiento académico, la alfabetización temprana y el desarrollo del lenguaje.

La estrategia lúdica de "Trabalenguas, canciones, cuentos y rimas" se presenta como una herramienta valiosa y efectiva para lograr potenciar la conciencia fonológica en niños de 5 años. Estas actividades lúdicas no solo involucran a los niños de manera divertida y motivadora, sino que también están diseñadas para abordar aspectos claves de la conciencia fonológica, como la discriminación auditiva, la memoria auditiva y la relación entre sonido y letra, de una manera atractiva y participativa.

II) Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la conciencia fonológica en niños de 5 años mediante la implementación de la estrategia lúdica "Trabalenguas, canciones, cuentos y rimas", con el fin de apoyar su desarrollo en habilidades de lectura y escritura.

Objetivos Específicos

- Ayudar a los niños a identificar y diferenciar sonidos individuales en palabras y oraciones.
- Reforzar la capacidad de escuchar con atención y reconocer diferencias sutiles en los sonidos del habla.

- Los niños aprenderán a reconocer sonidos individuales (fonemas) y a comprender cómo se combinan para formar palabras.
- Los niños desarrollarán la capacidad de recordar secuencias de sonidos y palabras.
- Los niños empezarán a comprender cómo los sonidos se representan mediante letras en palabras escritas.

Fundamentación

El desarrollo de una buena conciencia fonológica está relacionado con toda aquella aptitud del niño donde identifica y manipula los diferentes fonemas silábicos de las diversas palabras. Dicha capacidad es esencial en el proceso de poder desarrollar conocimientos respecto a la lecto-escritura, pues posibilita al niño a mejorar su forma de poder entender los diversos sonidos que emiten cada una de las sílabas de manera específica cada una (fonemas) y cómo estos sonidos se combinan para crear palabras y significados. Fortalecer la conciencia fonológica en niños de 5 años es fundamental, ya que constituye la base para su desarrollo futuro en habilidades de lectura y escritura.

La etapa preescolar y el inicio de la educación son momentos críticos para el desarrollo de la conciencia fonológica, ya que es durante este período que los niños comienzan a adquirir las habilidades fonológicas que necesitarán para leer y escribir con éxito. Sin embargo, esta adquisición no debe ser una tarea aburrida y tediosa; al contrario, debe ser una experiencia atractiva y motivadora para los niños. La estrategia lúdica de "Trabalenguas, canciones, cuentos y rimas" es altamente efectiva para fortalecer la conciencia fonológica en niños de 5 años.

Concepto

La estrategia lúdica "Trabalenguas, canciones, cuentos y rimas" es un enfoque pedagógico diseñado con la finalidad de potenciar la conciencia fonológica en niños de 5 años, en el sentido que es percibido como aquella capacidad de poder diferenciar cada una de las subestructuras que conforman la palabra y cómo se reproducen ellas generando sonidos, pues todo ello sirve como prerrequisito esencial para arribar a la leer y escribir de una manera más significativa por medio de sus diversas interacciones o enlaces.

Clave de componentes:

Trabalenguas: Los trabalenguas son oraciones o frases que contienen repeticiones de sonidos similares o consonantes difíciles de pronunciar. Los niños practican la pronunciación precisa de sonidos y palabras a través de estos desafiantes ejercicios lingüísticos.

Canciones: Las canciones infantiles suelen tener letras simples y pegajosas que ayudan a los niños a identificar y recordar sonidos y ritmos del lenguaje. Cantar canciones promueve la discriminación auditiva y la conciencia de las estructuras rítmicas del lenguaje.

Cuentos: Los cuentos y las narraciones orales ofrecen oportunidades para explorar narrativas que contienen diversos fonemas. Los niños pueden escuchar y participar en la narración de historias, lo que fortalece su capacidad para reconocer sonidos y palabras en un contexto significativo.

Rimas: Las rimas son patrones repetitivos de sonidos al final de las palabras. Al practicar rimas, los niños adquieren conciencia de las similitudes y diferencias de acuerdo con los sonidos que se emiten al final de cada frase, lo cual posibilita una mejor diferenciación y comprensión de las sílabas.

Beneficios

- Fomenta un ambiente de aprendizaje lúdico y atractivo.
- Mejora la discriminación auditiva y la pronunciación.
- Ayuda al niño a diferenciar y manipular sonidos en palabras.
- Promueve la retención de información y el desarrollo del vocabulario.
- Desarrolla habilidades narrativas y creativas a través de cuentos y rimas.

III) Estructura de los talleres

Taller 1: Desenredando nuestra lengua.

Leen el trabalenguas en voz alta sobre la madre y la hija, luego cuentan los nombres, letras y separan las sílabas.

Taller 2: Animales que nos enredan.

Proporciona la lectura de un trabalenguas que trata de las cuatro patas de la pata, se repite 3 veces, se acelera el ritmo de pronunciación por palabra.

Taller 3: Sol solecito.

Se presenta el texto de una canción titulada sol solecito, luego se cuenta las palabras de todo el texto y se escribe las palabras en la pizarra, se van descartando las palabras similares.

Taller 4: Pin pon es un muñeco.

Inicia observando la imagen, descubren el título de la canción (pin pon es un muñeco), luego, sin leer el texto se pide a los niños que lo canten, a continuación, se les pide entonar nuevamente la canción guiados por las palabras del texto presentado.

Taller 5: El pollito pipo.

Se entrega el texto a cada uno de los niños, comparan si es el mismo texto, luego descubren los personajes del texto y se separan por sílabas, obviando la sílaba intermedia de algunas palabras.

Taller 6: El gran milagro.

Los niños obtienen un texto del cuento, luego con ayuda de su dedo índice leen junto a la docente el cuento, cuentan las palabras y los personajes del texto.

Taller 7: Jugando a encontrar rimas

Proporciona diferentes palabras con rimas distintas, luego descubren las palabras que tienen rima en la sílaba final.

Taller 8: El arma desarma palabras.

Se entrega fichas recortables, para unir las letras y formar palabras, luego, reconocer los sonidos que producen las sílabas finales de algunas palabras que riman.

IV) Evaluación

Antes de comenzar los talleres, diseña una evaluación pretest que contiene preguntas y ejercicios relacionados con los objetivos específicos del taller. La comprensión de rimas o la discriminación auditiva. Después de completar todos los talleres, diseña una evaluación post test que sea similar en contenido y formato al pretest. De esta manera, podrás medir el progreso de los niños en las mismas habilidades.

2.2.4. Teoría que sustentan a la variable estrategia lúdica**a) Teoría del juego según Piaget**

Jean Piaget, un influyente psicólogo del desarrollo, realizó observaciones y teorizó sobre el juego en el contexto del desarrollo cognitivo infantil. Su teoría del juego se basa en la idea de que el ludo es primordial para desarrollar secuencialmente las habilidades cognitivas de los niños y desempeña un papel importante en su comprensión del mundo. El juego se asocia con el progreso cognitivo infantil, siendo un recurso clave para el desarrollo de la mente. Actúa como catalizador para el pensamiento y el dominio del lenguaje. Asimismo, facilita la interacción entre niños, generando un entorno donde se fomenta la confianza, la libertad y la seguridad, propiciando que expresen sin reservas sus pensamientos y emociones, lo que a su vez reduce temores, preocupaciones e inseguridades (Piaget, 1961). Piaget vio el juego como una actividad constructiva en la

que los niños construyen y desarrollan su comprensión del mundo. A través del juego, los niños exploran, experimentan y adquieren conocimientos sobre su entorno. Aplicó su teoría de la asimilación y la acomodación al juego. Asimilación se refiere a la incorporación de nuevas experiencias o información en estructuras cognitivas existentes.

b) Teoría del juego según Ausubel

La teoría del juego según Ausubel se basa en la idea de que el juego es una actividad fundamental para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo de los niños. David Ausubel, un destacado psicólogo educativo, sostiene que el juego es un medio a través del cual los niños pueden asimilar y comprender conceptos de manera significativa manifestando que “El mecanismo humano de aprendizaje por excelencia para aumentar y preservar los conocimientos es el aprendizaje receptivo significativo, tanto en el aula como en la vida cotidiana” (Ausubel,1976). Asimismo, el juego es el que los jugadores deben asociar conceptos nuevos con conceptos previos que ya conocen. Por ejemplo, podrían emparejar tarjetas que representen términos y definiciones, o relacionar conceptos con ejemplos concretos. Diseña un juego en el que los jugadores deben resolver problemas que requieren la aplicación de conocimientos previos para llegar a soluciones significativas. Esto puede incluir rompecabezas, acertijos o escenarios de toma de decisiones (Soto Córdova, 2015). Según Ausubel, el juego es una forma de aprendizaje activo en la que los niños exploran y experimentan con el mundo que les rodea. A través del juego, los niños pueden integrar nuevos conocimientos con su esquema cognitivo existente, lo que facilita un aprendizaje más profundo y duradero. Ausubel también enfatiza la importancia del juego en el desarrollo del lenguaje, la resolución de problemas y la socialización.

c) Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparède (1932)

Claparède sostiene que el juego permite a los niños simular situaciones imaginarias y experimentar con diferentes roles y escenarios, lo que les brinda la oportunidad de aprender de manera indirecta y creativa. Dichas ideas que fundamentan la teoría; planteada por Claparède (1983), concluye que el juego es el único nexo seguro que permite entrelazar la escuela con la vida y que solo por medio de ella se van a derribar grandes muros o barreras que siempre han estado presentes en dicha interrelación (p.157). Es decir, por medio del ludo el niño encuentra en la escuela un espacio donde no solo va a aprender conocimientos para su vida sino que dicho proceso es llevado a cabo de manera amena y divertida; por ello, afirma que es a través del juego donde el niño cumple de alguna manera sus expectativas, ideas y pensamientos, ya que en un

hecho concreto y real siempre actúa al margen o cuidado de una persona adulta y se dificulta por soñar o imaginar; pues es aquí donde el niño se relaciona concretiza simbólicamente sus necesidades y aspiraciones más profundas (Navarro, 2002). Según Claparède, cuando los niños participan en el juego, están creando un mundo ficticio en el que pueden explorar, experimentar y resolver problemas de una manera segura y libre de riesgos. A través de esta actividad lúdica, los niños pueden desarrollar habilidades sociales, emocionales e intelectuales de manera natural.

2.2.5. Conciencia fonológica

a) Definición

Brevemente, Jiménez (2009), lo define como la aptitud de ser conscientes de cómo actúan y cómo interactúan los distintos fragmentos del lenguaje oral.

La conciencia fonológica puede entenderse no solo como el reconocimiento de las subestructuras de las sílabas (iniciales, finales, secuencias) del lenguaje hablado, sino también como la apropiación de varios procesos en el lenguaje hablado, como subdivisión de palabras, pronunciarlas agregando u omitiendo otros fonemas, articulándolos a partir de secuencias de sonidos de manera inversa y de otras maneras. La conciencia fonológica es aquella habilidad del ser humano para conocer sobre los sonidos que emiten cualquier fragmento fonético del lenguaje y en base a ello poder manipular fragmentos de palabras; un niño adquiere esta comprensión cuando comprende que el lenguaje hablado está estructurado por pequeños segmentos, sonidos o fonemas (Lorences, 2021).

Autores como el profesor Bermeo Beltrán (1994), considera a la conciencia fonológica como una forma de conciencia metalingüística y la define como sapiencia para manipular reflexivamente fragmentos de fonemas del habla. Dicho tiempo de conciencia es primordial e imprescindible para el aprendizaje de las expresiones escritas. Además, el mismo autor afirmó en 1997 dicho término fue definido como la capacidad para realizar mentalmente operaciones del mecanismo de percepción fonológica.

b) Importancia de estimular la conciencia fonológica

Lorences (2021), el desarrollo de la conciencia fonológica es un requisito que antecede al acto de leer y escribir, y es una habilidad esencial para organizar el lenguaje hablado. Las investigaciones confirman que la propia conciencia de aquellos sonidos que los estudiantes emiten es la que le posibilita poder relacionar y diferenciar los diversos

fonemas y grafemas de manera más sencilla; permitiendo en sobre manera una acelerada alfabetización. Cuando el niño diferencia cada una de las sílabas y los sonidos que éstas emiten es sinónimo de un buen desarrollo para lograr un mejor aprendizaje en lo que a la lectura y escritura respecta; pues lo dominan con mayor facilidad. Todo esto permite que los niños dominen las reglas correspondientes entre fonemas y grafemas.

c) Desarrollo de la conciencia fonológica

Hablar de desarrollo implica cambio positivo respecto a un tema específico, entonces mencionar a dicha variables es preciso aclarar que está relacionado con actividades como conocer cada una de las subestructuras de cada palabra, los sonidos que éstas producen, las posibles formas que se forman a partir de ellos e incluso otro tipo de capacidades relacionadas con lo que el lenguaje oral demanda, para que se sienten buenas bases en la escritura y lectura (Lorences, 2021). Esta práctica se logra a través de diversas situaciones y actividades lúdicas sobre las secuencias de sonidos que componen los lexemas, practicando diferentes tareas como realizar rimas, determinar el número de sílabas, separarlos, conocer sus ubicaciones, diferenciar cuales son iguales y diferentes, adherir nuevos fonemas o excluir algunas, combinar sonidos e intercambiar las secuencias.

d) Características de conciencia fonológica.

Según Delfior y Serrano (2011), dentro de las cualidades observables de un adecuado desarrollo de la conciencia fonológica (diferenciación de sílabas y unidades léxicas) y su tipificación se encuentran presente los siguientes tipos de conciencia:

- La léxica. Esta referida a aquella habilidad de reconocer cada una de las palabras que conforman los diversos pies de versos o expresiones sencillas y a partir de ellas poder usarlas de diversas formas.
- La Silábica. Es la capacidad de poder reconocer cada una de las sílabas que conforman cada una de las palabras.
- La intrasilábica. Consiste en la aptitud de poder manipular las consonantes sílabas iniciales y finales de las diversas palabras para que suenen de diversas formas (rimas o trabalenguas).
- La fonémica. Consiste en la capacidad de poder dividir y utilizar de manera muy oportuna las estructuras lingüísticas más pequeñas.

2.2.6. Dimensiones de la conciencia fonológica

a) Conciencia silábica

Para Bravo (2006) la segmentación o el fraccionamiento en sílabas consiste en dividir las palabras según sus sonidos silábicos. En tal sentido la disgregación de palabras es mucho más adecuado en las lenguas cuyos números de sílabas es limitado como el español, pues sus definiciones silábicas son precisas y fáciles de identificar. Diversos trabajos han determinado que la división en sílabas es la forma más asequible de poder hacerlo en relación con lo fonético. La división más práctica es la sílaba, que a su vez componen diversas palabras y formas de expresarse oralmente, así como también son objeto preciso para estudiar más efectivamente el lenguaje hablado, sin embargo, muchas veces se realizan las divisiones por sonidos y se descuida la parte de las sílabas y los usos que se les podría dar de manera interrelacionada (p. 29). Esta parte o fragmente estructural está relacionada con la capacidad de poder movilizar las diversas sílabas para constituir nuevas palabras Jiménez y Ortiz (1998), citado por de la Cruz, A. (2010)

b) Conciencia intrasilábica

Es aquella capacidad de poder dividir en sus diversas componentes que se encuentran entre sílaba y sílaba de onset y rima. El onset es la unión de dos o más dos letras que permiten formar junto con las vocales diversas sílabas e incluso palabras, por ejemplo, en Fran es /fr/ y la otra parte constituye la vocal y consonante que sigue de ser el caso, en el ejemplo anterior de Fran sería /an/. También la rima está conformada por una parte primordial y céntrica llamada vocal u otra denominada coda donde siguiendo con el ejemplo antiguo de Fran sería la /a/ y la /n/ respectivamente (Jiménez; 2007, p. 26).

En el contexto de la investigación, la conciencia intrasilábica puede ser un aspecto relevante si estás investigando cómo desarrollar mejor el lenguaje de los niños, el desarrollo de habilidades de lectura y escritura, o la fonología de un idioma en particular. Puedes utilizar pruebas y tareas específicas para evaluar la conciencia intrasilábica en los participantes y analizar cómo se relaciona con otras habilidades lingüísticas o factores cognitivos (Jiménez, 2007).

c) Conciencia fonemática

Hablar de conciencia y relacionarlo con fonética es referirse a saber que toda palabra es una estructura y que esta cuenta con subestructuras más pequeñas llamadas fonemas, las cuales al momento de poder pronunciarlas emiten sonidos propios. Es decir, es conocer cada una de las connotaciones y formas que se presentan dichos fonemas, los sonidos que emiten y que son manipulables y como unidades no concretas

(Jiménez; 2007, p. 27). La fonemática es una rama del estudio científico del lenguaje que se ocupa de explorar los fonemas en un sistema de lenguaje. Los fonemas son los sonidos distintivos que componen un idioma y que pueden cambiar el significado de una palabra cuando se reemplazan por otros fonemas en la misma posición. La fonemática se enfoca en identificar y analizar los fonemas en un idioma específico, así como en comprender cómo funcionan en la estructura lingüística y en la comunicación.

2.2.7. Teoría que sustentan la variable conciencia fonológica

a) Teoría de Sylvia Defior la conciencia fonológica

La teoría de Sylvia Defior sobre la conciencia fonológica se centra en el papel fundamental que juega esta habilidad en el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura. La conciencia fonológica se refiere a la capacidad de reconocer y manipular los sonidos del lenguaje oral, como identificar palabras que riman, segmentar palabras en sus sonidos individuales (segmentación fonémica) o combinar sonidos para formar palabras (síntesis fonémica). Por lo tanto, según Defior (1996) el conocimiento fonológico es toda aquella capacidad del individuo para reconocer y movilizar los diversos sonidos de un determinado idioma en específico. Esto incluye la conciencia fonológica, que consiste en la capacidad de identificar y tocar e intercambiar los sonidos individuales (fonemas) en las palabras, sílabas y segmentos de sonido. El conocimiento fonológico es primordial en el proceso de adquisición y dominio de la lecto-escritura, pues por su intermedio los estudiantes del nivel inicial diferencian patrones de sonido en las palabras escritas y relacionarlos con las letras.

Asimismo, Defior también sostiene que la conciencia fonológica puede ser enseñada de manera explícita a través de actividades y juegos diseñados para desarrollar esta habilidad. Al proporcionar a los niños oportunidades para practicar la segmentación y síntesis de sonidos, así como otras habilidades relacionadas, se fortalece su conciencia fonológica y se sientan las bases para un aprendizaje más efectivo de la lectura y la escritura.

b) Teoría de Stanovich: “El papel de la conciencia fonológica en el desarrollo de las habilidades lectoras”

Stanovich es un destacado psicólogo cognitivo conocido por su investigación en el campo de la psicología del lenguaje y la lectura. Ha realizado investigaciones importantes sobre la relación entre la conciencia fonológica y la lectura, y ha desarrollado el concepto de la "hipótesis de la conciencia fonológica". Según Stanovich (1993), ha argumentado que los niños que tienen una conciencia fonológica más

desarrollada tienden a aprender a leer más fácilmente, ya que pueden disgregar los fonemas en sus sílabas y relacionarlos con las letras correspondientes. Por otro lado, los niños con una conciencia fonológica deficiente pueden enfrentar dificultades en la lectura inicial.

Términos básicos

Conciencia

Rozo (2023), concluye que dicho termino se refiere a conocerse asimismo por dentro, desde una perspectiva más amplia es ser capaz de tener claro cómo se piensa, actúa y lo que somos, pero con cierta inclinación a lo positivo; sin embargo, hablar en otros escenarios, se relaciona con las capacidades de poder diferenciar cómo se realizan algunos procesos y que luego seamos capaces de poder realizarlo individualmente, pues ello implica ser conscientes de lo que se hace o realiza (p. 14).

Fonología

En palabras de Baquero (2020), es aquella parte de la lingüística cuyo campo de estudio es la pronunciación de las diversas estructuras internas que componen la palabra o la unidad más sencilla y completa de las expresiones lingüísticas y junto con otras disciplinas cubren de manera total el estudio científico del lenguaje (p.1).

Programa

Dentro del sector educativo, los programas son percibidos como un conjunto de situaciones específicas y bien organizadas que permiten lograr un objetivo o meta establecida; es decir, parte de la definición de que es lo que se quiere realizar para tratar de solucionar o mejorar alguna situación problemática que aqueje a la institución educativa; además pueden ser de acuerdo al momento en que se desee aplicar preventivas o activas (Molina, 2007).

Juego

Según Díaz (1993) citado por Meneses, M y Monge, M. A (2001) es una actividad netamente lúdica donde no existe otra finalidad más que divertirse en todo momento y de manera espontánea, permite además que el individuo se sienta bien, actúe con libertad e interacciones con sus semejantes (p.3).

Sílaba

Díaz y Ramírez (2014) afirman que son las unidades estructurales fonológicas y jerárquicas, y que a su vez está compuesta por estructuras más pequeñas llamadas vocales o consonantes, tal cual lo hace tienen las frases con un conglomerado de palabras; además poseen ciertos acentos y tonos específicos.

CAPÍTULO III MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Ámbito y condiciones de la investigación

3.1.1. Contexto de la investigación

La Institución Educativa 107 localizada en Soritor, provincia de Moyobamba, dentro del departamento de San Martín, en Perú. Su dirección exacta es Jirón Miguel Grau S/N.

Geográficamente, Soritor se encuentra en las coordenadas 6°08'22"S 77°06'06"O. políticamente, este distrito forma parte de la provincia de Moyobamba capital de la región San Martín, Perú.

Respecto al contexto histórico y jurídico de la institución, no se encontró información detallada. Sin embargo, se menciona que esta institución educativa fue creada el 25 de marzo de 1975 y es una entidad pública de gestión directa en el sector educativo.

3.1.2. Periodo de ejecución

El estudio tiene una duración de 8 meses de acuerdo con lo establecido en el proyecto de investigación.

3.1.3. Autorizaciones y permisos

Se solicitó autorización al director de la Institución Educativa para ejecutar el estudio y al mismo tiempo se pidió permiso a los docentes a cargo de las aulas dejarnos entrar y aplicar los talleres.

3.1.4. Control ambiental y protocolos de bioseguridad

En este estudio no hubo riesgos ambientales o biológicos, pero se contribuyó a asegurar que el espacio donde se llevaron a cabo las actividades lúdicas estuviera limpio, seguro y libre de distracciones. Se organizaron las mesas, sillas y materiales de manera que fueran accesibles y cómodos para los niños. Se brindó una iluminación y una ventilación adecuadas en el área de estudio para crear un entorno propicio para el aprendizaje. Por otro lado, se desinfectaron regularmente los materiales y juguetes utilizados por los niños para evitar la propagación de gérmenes. Se utilizaron productos de limpieza seguros y efectivos.

3.1.5. Aplicación de principios éticos internacionales

Totalidad/Integridad

Este principio ético se refiere a considerar y respetar la totalidad o integridad de un individuo. En el contexto de estrategias lúdicas para mejorar la conciencia fonológica, implica tratar a cada niño como un ser completo, teniendo en cuenta sus habilidades, necesidades y peculiaridades únicas. No se deben reducir a una sola característica o habilidad, como su nivel de competencia fonológica, sino considerar su desarrollo integral, incluyendo aspectos cognitivos, emocionales y sociales.

Respeto a las Personas

El respeto a las personas implica reconocer la dignidad propia de cada individuo y tratarlos con consideración, igualdad y justicia. En el contexto de la educación y las estrategias lúdicas, esto significa crear un ambiente inclusivo donde todos los niños sean valorados, respetados y tengan igualdad de oportunidades para aprender y desarrollarse. Se debe respetar su autonomía, sus opiniones y sus derechos.

Respeto al Ecosistema

Este principio ético amplía la consideración ética más allá de las personas para incluir el entorno natural en el que vivimos. Implica reconocer la interconexión de todas las formas de vida y el impacto que nuestras acciones tienen en el medio ambiente. En el contexto de las estrategias lúdicas, se refiere a la utilización responsable de recursos naturales, la minimización de residuos y la promoción de una conciencia ambiental entre los niños para que crezcan siendo ciudadanos responsables con el planeta.

Beneficencia

La beneficencia es un principio ético que implica la obligación de hacer el bien y promover al logro del bien común. En el ámbito de la educación y las estrategias lúdicas para mejorar la conciencia fonológica, la beneficencia se manifiesta como la principal preocupación es el bienestar de los niños. Las estrategias lúdicas deben estar diseñadas para fomentar un ambiente enriquecedor donde los niños puedan aprender de manera efectiva y disfrutar del proceso.

La justicia

Se relaciona con la equidad y la imparcialidad en la distribución de recursos y oportunidades. En el contexto educativo, la justicia implica la igualdad de

Oportunidades, decir todos los niños deben tener igualdad de oportunidades para participar en los talleres.

3.2. Sistema de variables

Variable independiente: Estrategia lúdica tracancuri

Variable dependiente: Conciencia fonológica

Tabla 1

Descripción de variables por objetivo específico.

Objetivo específico № 1: Diseñar las estrategias lúdicas Tracancuri basados en la teoría del juego de Piaget, teoría del juego de Ausubel y teoría de la derivación por ficción.			
Variable abstracta	Variable concreta	Medio de registro	Unidad de medida
Se detalló el diseño de la propuesta pedagógica de las estrategias lúdicas tracancuri.	Desarrollo de las estrategias lúdicas basada en la teoría de Piaget, teoría de Ausubel y teoría de la derivación por ficción.	Se encuentra estructurado por medio de talleres, asimismo se registrarán los apuntes en la test de evaluación	En inicio (1) En proceso (2) Esperado (3) Satisfactorio (4)
Objetivo específico № 2: Aplicar las estrategias lúdicas base a las fases de: Planificación, ejecución y evaluación en niños de 5 años, de la Institución Educativa 107, Soritor, 2022.			
Variable abstracta	Variable concreta	Medio de registro	Unidad de medida
Implementación y ejecución de las estrategias lúdicas.	Se desarrolló mediante talleres, a través de las siguientes etapas: Planificación, ejecución y evaluación.	Registro y reporte de asistencia de los 8 talleres.	Será porcentual teniendo en cuenta lo siguiente: Asistencia (1) Falta (0)
Objetivo específico № 3: Evaluar el fortalecimiento de la conciencia fonológica en niños de 5 años en la IEI 107, por medio de sus dimensiones conciencia silábica, conciencia intrasilábica y conciencia fonemática, a nivel del pre y postest			
Variable abstracta	Variable concreta	Medio de registro	Unidad de medida
Se consideró a la pre y post test para evaluar la efectividad y el fortalecimiento de la conciencia fonológica en los niños de 5 años.	El pre y postest estuvo estructurado por ítems referente a las dimensiones: silábica, intrasilábica, fonemática de la variable dependiente.	Se registró y reportó la asistencia a los talleres.	Muy desarrollada Desarrollada Regular No desarrollada Incipiente

3.3 Procedimientos de la investigación

El estudio fue de tipología aplicada ya que según Murillo (2008), describe ciertos parámetros y, según lo narrado, la acción a seguir será de tipo aplicada. Esto se debe a que, basándose en un conocimiento especializado, se busca plantear soluciones o promover iniciativas que aborden la problemática actual. Además, se espera que estos esfuerzos se presenten de manera bien sistematizada al concluir el proceso

investigativo. El nivel de investigación experimental Serrano et. al (s/f) está relacionado directamente con la forma de poder determinar si el fenómeno producido es causa de alguna situación en específico o de la interacción de diversas situaciones, que tendrían relaciones estables.

Arias (2012) define como "Población un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes" (p.81). En esta investigación la población fue todos los niños de 3 a 5 años matriculados en la Institución Educativa, siendo un total de 82 niños conformado de la siguiente manera:

1. Sección orquídeas 17 niños
2. Sección girasoles 24 niños
3. Sección verde esperanza 20 niños
4. Sección geranios 21 niños

Por otro lado, Tamayo y Tamayo (2006), la muestra "el conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinados caracteres en totalidad de una población universo, o colectivo partiendo de la observación de una fracción de la población considerada" (p.176).

Tabla 2

Muestra de estudio

MUESTRA (Secciones)	Estudiantes				Total	
	Varones		Mujeres		N°	%
	N°	%	N°	%		
"Sección"						
Verde esperanza (experimental)	12	60	8	40	20	100
Total	12	60	8	40	20	100

3.3.1 Diseño analítico, muestral y experimental

La investigación presentó un diseño preexperimental "se denominan así porque su grado de control es mínimo. Son diseños con un grupo único" (Hernández Sampieri, 2014). El esquema se describe de la siguiente manera:

G.E O₁ X O₂

Dónde:

G.E. = Grupo de estudio

O1 = Información de la preprueba grupo

O2 = Información de la post prueba del grupo

X = Estrategia lúdica

3.3.2. Actividades del objetivo específico 1

Diseñar las estrategias lúdicas Tracancuri basados en la teoría del juego de Piaget, teoría del juego de Ausubel y teoría de la derivación por ficción.

Se investigaron teorías sobre las estrategias lúdicas, centradas en identificar cualidades observables en infantes de 5 años, tales como su nivel de desarrollo cognitivo, intereses y competencia lingüística. Se identificaron las necesidades y desafíos específicos de la Institución Educativa donde se implementarían las estrategias "Tracancuri". Además, se establecieron objetivos claros y medibles para fortalecer la conciencia fonológica.

3.3.3. Actividades del objetivo específico 2

Aplicar las estrategias lúdicas base a las fases de: Planificación, ejecución y evaluación en niños de 5 años, de la Institución Educativa 107, Soritor, 2022.

Para aplicar esta investigación se cumplió a cabalidad las fases: planificación, ejecución y evaluación; en la planificación, se diseñaron los objetivos; en la parte de ejecución, se aplicaron los talleres de aprendizaje antes de iniciar se realizó una evaluación inicial y después de culminar las actividades se aplicó otra evaluación final.

3.3.4. Actividades del objetivo específico 3

Evaluar el fortalecimiento de la conciencia fonológica en niños de 5 años en la IEI 107, por medio de sus dimensiones conciencia silábica, conciencia intrasilábica y conciencia fonemática, a nivel del pre y posttest.

Se procedió a utilizar diversas técnicas como tabular, medir y sintetizar los datos obtenidos en el pretest, los cuales se procesaron en el programa SPSS 28. Los gráficos de frecuencia se presentaron subdivididos en diversos criterios o secuencias, permitiendo una percepción clara y sencilla de los datos. Además, se ofreció la flexibilidad de elegir cualquier tipo de gráfico que facilitara la representación de la información.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultado específico 1

Diseñar las estrategias lúdicas Tracancuri basados en la teoría del juego de Piaget, teoría del juego de Ausubel y teoría de la derivación por ficción.

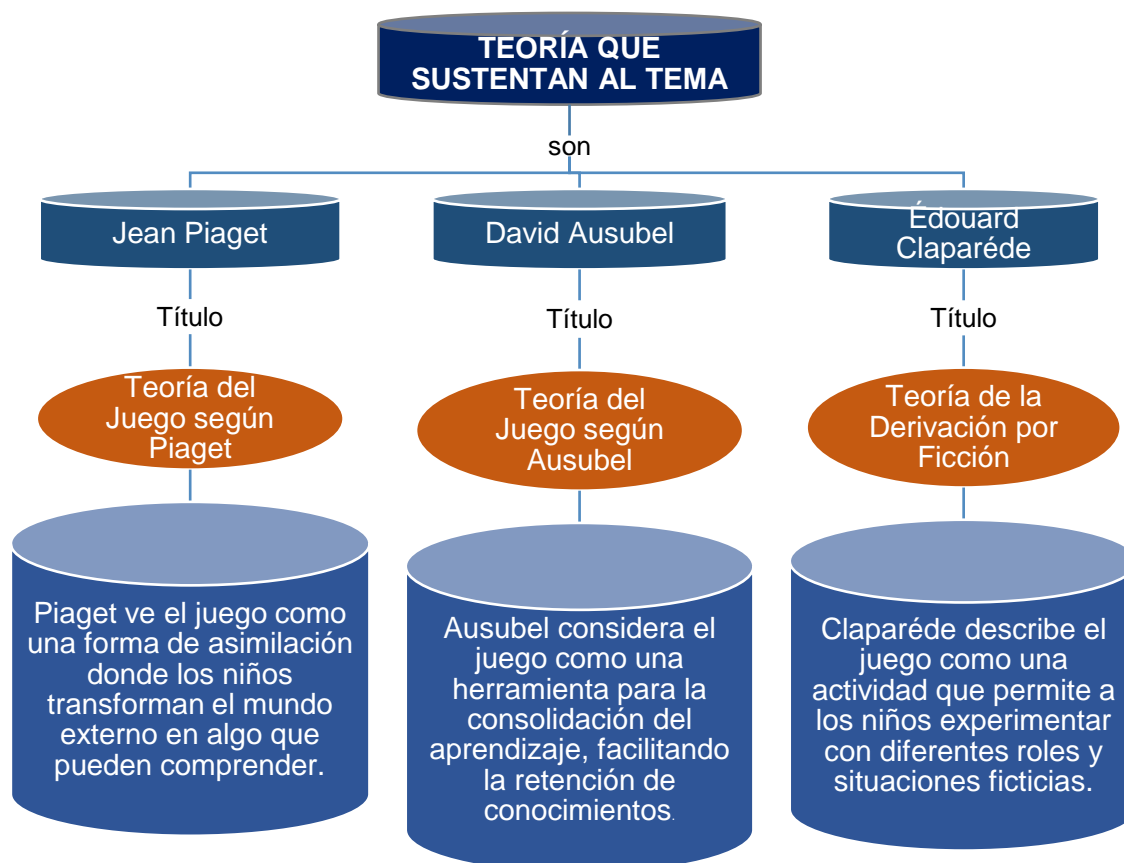


Figura 1

Teorías que sustentan las estrategias lúdicas Tracancuri

Según Jean Piaget, el juego es una manifestación esencial del desarrollo cognitivo infantil, especialmente a través de la asimilación, donde los niños adaptan el entorno a sus esquemas mentales preexistentes. Los trabalenguas se presentan como una herramienta lúdica excepcional en este contexto. Al invitar a los niños a manipular y explorar el lenguaje, los trabalenguas no solo mejoran la dicción y la fluidez verbal, sino que también desafían a los niños a ajustar su comprensión y uso del lenguaje. Este tipo de actividad es divertida y accesible, lo que permite a los niños experimentar con sonidos y estructuras de palabras de manera creativa, promoviendo así un tipo de aprendizaje que Piaget consideraría una asimilación activa. En cuanto al uso de cuentos, Piaget sugiere que los niños no solo absorben información del mundo, sino que

también la transforman para hacerla coherente con sus estructuras cognitivas internas. Permitir que los niños modifiquen cuentos, cambiando finales o características de los personajes, fomenta este proceso de transformación activa. Al reinventar aspectos de los cuentos, los niños ejercitan su capacidad de asimilación al integrar nuevos elementos en sus esquemas cognitivos existentes. Esta actividad no solo fortalece su creatividad y habilidades narrativas, sino que también les enseña a considerar múltiples perspectivas y soluciones a problemas, habilidades esenciales en el desarrollo cognitivo según Piaget.

Por otro lado, David Ausubel enfatizó la importancia del aprendizaje significativo, en el cual la nueva información se relaciona de manera sustantiva y no arbitraria con lo que el alumno ya sabe. Las canciones educativas son una herramienta poderosa en este sentido, ya que utilizan melodías pegajosas y letras estructuradas para reforzar conceptos aprendidos en clase. La música, por su naturaleza repetitiva y emocionalmente atractiva, facilita la memorización y la retención a largo plazo de la información. Al desarrollar canciones que integren conceptos claves, los educadores pueden ayudar a los estudiantes a vincular estos nuevos conocimientos con sus estructuras cognitivas preexistentes, haciendo el aprendizaje más significativo y duradero. Además, el componente emocional de la música puede aumentar la motivación y el interés por el material de estudio, aspectos cruciales para el aprendizaje efectivo según Ausubel. Por otro lado, la creación de rimas para resumir temas de estudio se alinea perfectamente con la teoría de Ausubel sobre la organización cognitiva. Las rimas, al ser concisas y fáciles de recordar, actúan como herramientas mnemotécnicas que ayudan a los estudiantes a consolidar y recordar información importante. Este enfoque no solo facilita la memorización de datos y conceptos, sino que también promueve la organización de la información en la mente del estudiante, ayudando a crear enlaces más robustos dentro de su estructura cognitiva. Las rimas pueden resaltar los aspectos más importantes de un tema, proporcionando puntos de anclaje claros para que los estudiantes conecten y organicen nueva información de manera coherente y significativa.

Édouard Claparède, en su teoría de la derivación por ficción, plantea que el juego permite a los niños experimentar con diferentes realidades y roles, lo cual es crucial para su desarrollo psicológico y social. Los juegos de roles, particularmente, ofrecen una plataforma excelente para esta exploración. Al participar en juegos donde adoptan diversos roles, ya sea en contextos fantásticos como cuentos de hadas o en situaciones más cotidianas, los niños pueden experimentar y aprender desde la seguridad de un entorno ficticio. Estas actividades les permiten ensayar y explorar comportamientos y

respuestas a situaciones que aún no han enfrentado en la realidad, facilitando un aprendizaje experiencial que es tanto emocional como cognitivo. Además, los juegos de roles fomentan la empatía y la comprensión social, ya que los niños deben ponerse en el lugar de otros, considerando diferentes perspectivas y motivaciones. Por otro lado, el uso de cuentos que impliquen aventuras o situaciones que requieran soluciones creativas es otra estrategia que se alinea con la teoría de Claparède. Estos cuentos invitan a los niños a pensar en alternativas y soluciones imaginativas, estimulando su capacidad de resolución de problemas y creatividad. Al enfrentar a los personajes con desafíos que deben superar, los cuentos proporcionan un modelo de cómo enfrentar obstáculos de manera innovadora y efectiva. Este tipo de narrativas no solo entretiene, sino que también enseña a los niños a pensar fuera de lo convencional, desarrollando habilidades de pensamiento crítico y flexible. Los cuentos con estas características promueven la ficción como un medio para explorar y experimentar con diferentes estrategias y soluciones, alentando a los niños a aplicar estas lecciones en su vida diaria.

Discusión

Las habilidades fundamentales en el desarrollo cognitivo según Piaget es cuando los niños reinventan partes de los cuentos, están practicando su habilidad de asimilación al incorporar nuevos elementos en sus estructuras cognitivas actuales. Por otro lado, David Ausubel subrayó la relevancia del aprendizaje significativo, donde la nueva información se conecta de manera substancial y no arbitraria con el conocimiento previo del estudiante. En su teoría de la derivación por ficción, Édouard Claparède argumenta que el juego proporciona a los niños la oportunidad de explorar diversas realidades y desempeñar roles diversos, aspectos fundamentales para su crecimiento psicológico y social. Estos resultados expresan coincidencia con el estudio de Cuasapud y Maignashca (2023) que indica que los resultados presentados consideran la aplicación de enfoques lúdicos en la enseñanza de la lectoescritura, reconociendo su contribución a la adquisición de nuevos conocimientos que trascienden el entorno escolar para aplicarse en la vida personal. Por tanto, se aboga por la promoción de la lectura y escritura mediante metodologías diversas y atractivas que involucren activamente a los estudiantes, facilitando así el proceso educativo y proporcionando aprendizajes significativos mediante el desarrollo de habilidades y destrezas. Esta perspectiva busca superar los enfoques tradicionales en la educación, generando ambientes de aprendizaje dinámicos y creativos. Por otro lado, Rabasco Zamora et. (2023), se observa que se cumplen una serie de requisitos establecidos por cada institución, los

cuales otorgan credibilidad y validez científica a cada estudio realizado. Este proceso se asemeja al enfoque lúdico, ya que implica seguir reglas y parámetros, pero de manera más dinámica y participativa. De igual manera, las revistas científicas funcionan como espacios de validación, donde publicar investigaciones se percibe como un respaldo sólido para aquellas que han integrado estrategias lúdicas en su metodología. Estas publicaciones son consideradas como valiosas fuentes de literatura, desde las cuales se pueden extraer ideas y enfoques innovadores que contribuyan a mejorar los resultados esperados, en línea con la creatividad y la participación activa propias de las estrategias lúdicas.

4.2. Resultado específico 2

Aplicar las estrategias lúdicas base a las fases de: Planificación, ejecución y evaluación en niños de 5 años, de la Institución Educativa 107, Soritor, 2022.

Tabla 3

Fases de la aplicación del estudio.

FASE	FUNDAMENTACIÓN
Planificación	La planificación se enriquece al permitir a los niños participar activamente en la creación del plan de actividades. Esto no solo aumenta su interés y compromiso, sino que también desarrolla habilidades clave como la toma de decisiones, la resolución de problemas y la creatividad.
Ejecución	La ejecución efectiva de actividades basadas en el juego ayuda a los niños a conectar la teoría con la práctica, mejorando su capacidad para retener información y aplicarla en diferentes contextos. Además, esta fase fomenta habilidades sociales importantes como la comunicación, la cooperación y el trabajo en equipo, ya que los niños interactúan entre sí.
Evaluación	Esta fase no solo mide el éxito de las actividades realizadas y el grado de consecución de los objetivos de aprendizaje, sino que también ofrece una oportunidad para la reflexión y el crecimiento personal.

La planificación constituyó el primer paso esencial en el proceso educativo, especialmente al trabajar con niños pequeños. Esta etapa consistió en la organización y el diseño de las actividades a realizar, tomando en cuenta los objetivos de aprendizaje y las necesidades de desarrollo de los niños. Seguidamente, la fase de ejecución fue el momento en el que se implementaron las actividades planificadas. Durante este período crítico, los niños tuvieron la oportunidad de explorar, experimentar y aprender de manera activa y práctica. Las estrategias lúdicas utilizadas en esta fase facilitaron que los niños aplicaran los conceptos y habilidades adquiridos en un ambiente dinámico y estimulante. Finalmente, la evaluación se reveló como un componente clave para cerrar el ciclo de

aprendizaje, ya que no solo sirvió para evaluar el éxito de las actividades realizadas y el grado de consecución de los objetivos educativos, sino que también ofreció una oportunidad invaluable para la reflexión y el desarrollo personal. La aplicación de métodos de evaluación que incluyeron autoevaluaciones, evaluaciones por pares y discusiones grupales permitió a los niños reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje.

Discusión

La etapa inicial del proceso educativo se caracterizó por la importancia de la planificación, particularmente al trabajar con niños pequeños. La ejecución, por su parte, representó el momento en el que se llevaron a cabo las actividades planificadas. La evaluación surgió como un elemento fundamental para concluir el ciclo de aprendizaje. Este análisis resalta en el estudio de Linares (2022), los docentes carecen de formas y modos llamativos de poder afrontar dichas situaciones dentro de su quehacer dentro de las aulas de clase y fuera de ella al momento de planificar y finalmente definió que las diversas formas lúdicas de proceder son las más eficaces para arribar a que los estudiantes puedan opinar, reflexionar y tomar posturas respecto ante algunas situaciones y que además sean más creativos. Por otro lado, Alarcón et al. (2020), en su estudio propone una secuencia muy interesante para poder arribar a desarrollar la conciencia fonológica, pues es un problema vigente en muchas instituciones por lo que es muy llamativo e importante; sin embargo, también debe de tomar en cuenta otros sectores como la familia u otros espacios también para que pueda desarrollarse ciertas aptitudes.

4.3. Resultado específico 3

Evaluar el fortalecimiento de la conciencia fonológica en niños de 5 años en la IEI 107, por medio de sus dimensiones conciencia silábica, conciencia intrasilábica y conciencia fonemática, a nivel del pretest y postest.

Tabla 4

Valoración de la conciencia fonológica en niños de 5 años.

	D1: Conciencia Silábica			
	Pre test G.E		Pos test G.E	
	nº	%	nº	%
NCFI	10	50.00	0	0.00
NCFND	6	30.00	3	15.00
NCFR	3	15.00	1	5.00
NCFD	1	5.00	10	50.00
NCFMD	0	0.00	6	30.00
Total	20	100	20	100
X-S	10.40 -- 4.15		19.30--3.76	

CV		39.88		19.47
D2: Conciencia intrasilábica				
		Pre test G.E		Pos test G.E
		nº	%	nº
NCFI		9	45.00	0
NCFND		5	25.00	2
NCFR		5	25.00	2
NCFD		1	5.00	8
NCFMD		0	0.00	8
Total		20	100	20
X-S		10.50 -- 3.95		19.70--3.76
CV		19.07		9.84
D3: Conciencia fonemática				
		Pre test G.E		Pos test G.E
		nº	%	nº
NCFI		8	40.00	0
NCFND		5	25.00	3
NCFR		6	30.00	7
NCFD		1	5.00	3
NCFMD		0	0.00	7
Total		20	100	20
X-S		11.15 -- 4.16		18.10--4.40
CV		37.29		24.31
Conciencia fonológica				
		Pre test G.E		Pos test G.E
		nº	%	nº
NCFI	[7-12]	7	35.00	0
NCFND	[13-18]	8	40.00	2
NCFR	[19-24]	4	20.00	3
NCFD	[25-30]	1	5.00	7
NCFMD	[31-35]	0	0.00	8
Total		20	100	20
X-S		32.05 -- 10.37		57.10 -10.88
CV		32.25		19.05

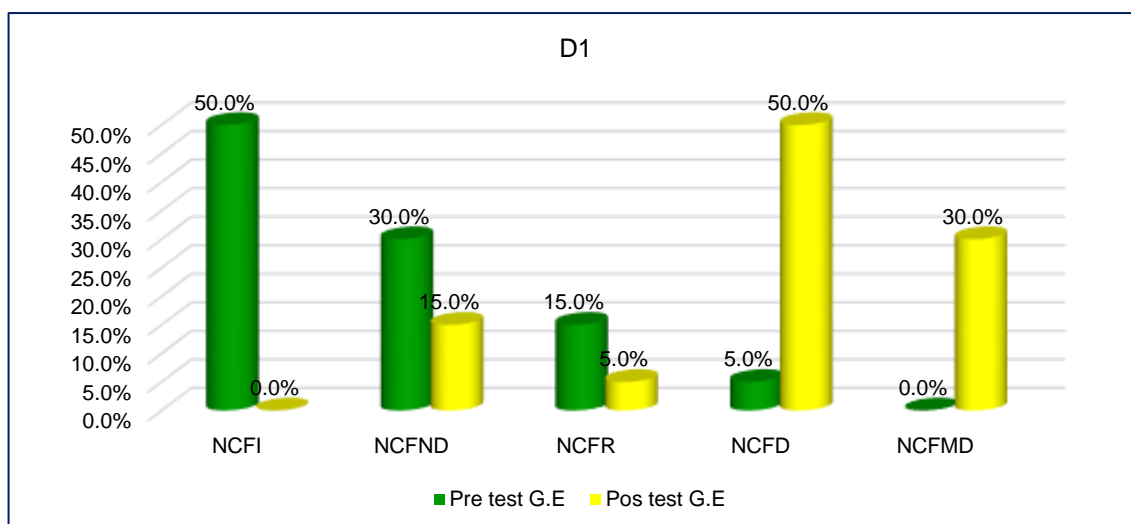


Figura 2
Conciencia silábica

Inicialmente, la mayoría de los niños (50%) se encontraban en el nivel incipiente, indicando un dominio muy básico de esta habilidad. Sin embargo, en la evaluación posterior, ninguno de los niños se mantuvo en este nivel. Por otro lado, el porcentaje de niños clasificados como no desarrollados disminuyó de 30% en el pretest a 15% en el post test. Mientras tanto, aquellos en el nivel regular también experimentaron una disminución, pasando de 15% a 5%. El grupo que inicialmente mostraba un nivel desarrollado, que era solo el 5% de los niños, experimentó un aumento hasta el 50% en el post test. Finalmente, el nivel más alto, muy desarrollado, que no tenía representación en el pretest, fue alcanzado por el 30% de los niños en el post test. Esto subraya el éxito de las intervenciones realizadas en la dimensión **Conciencia Silábica** alcanzó un **Nivel de Conciencia Fonológica Desarrollado**.

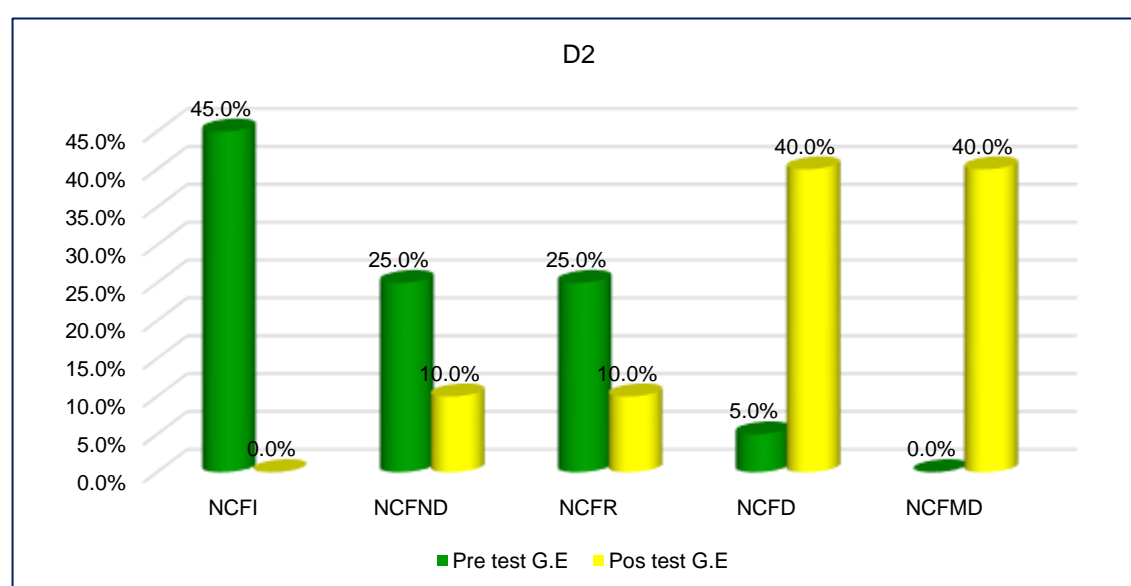


Figura 3
Conciencia intrasilábica

Inicialmente, casi la mitad de los niños (45%) se encontraban en el nivel incipiente; el grupo clasificado como no desarrollado inicialmente comprendía el 25% de los niños. Este porcentaje disminuyó a 10% en el post test; de forma similar, aquellos en el nivel regular disminuyeron de 25% a 10%; notablemente, el grupo que inicialmente se encontraba en el nivel desarrollado, que era solo el 5%, experimentó un aumento significativo hasta alcanzar el 40% en el post test. Además, el nivel más alto, muy desarrollado, que no tenía representantes al inicio del estudio, fue alcanzado por el 40% de los niños en el post test. Esto subraya el impacto significativo de las intervenciones educativas implementadas en la dimensión **Conciencia intrasilábica** alcanzó un **Nivel de Conciencia Fonológica Desarrollado**.

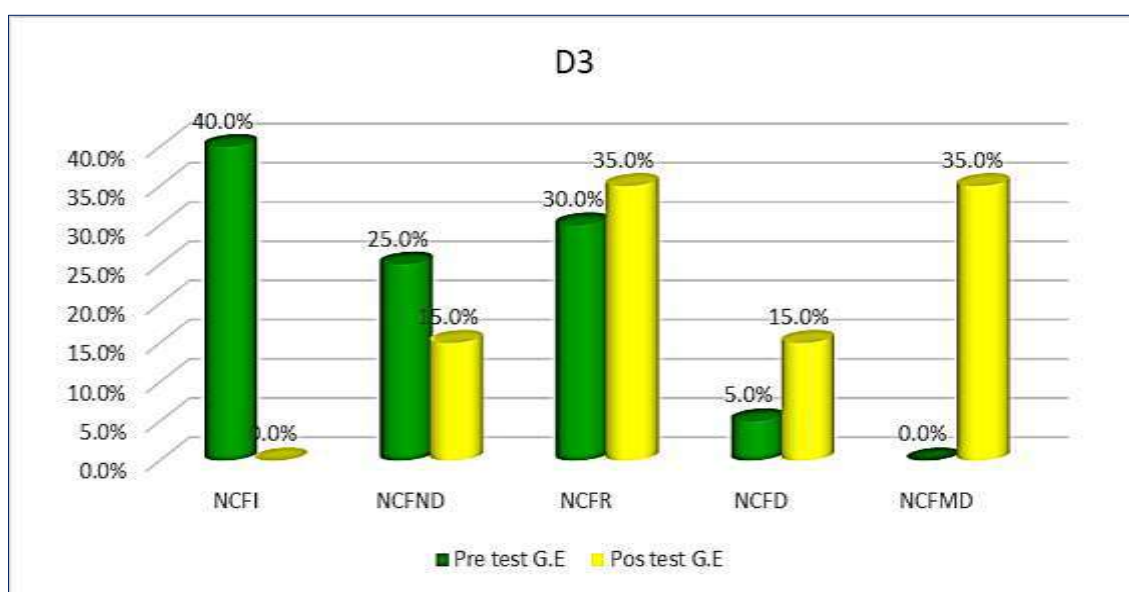


Figura 4
Conciencia fonemática

En la evaluación inicial, un 40% de los niños estaba en el nivel incipiente, No obstante, este porcentaje se redujo a 0% en la evaluación final, evidenciando que todos los niños de este nivel habían mejorado sus habilidades. El grupo identificado como no desarrollado también mostró una mejora, aunque menos drástica, con una disminución del 25% al 15%. Por otro lado, los niños en el nivel regular aumentaron ligeramente, pasando del 30% al 35%. Significativamente, el grupo en el nivel desarrollado, que inicialmente comprendía solo el 5% de los niños, aumentó a 15%. El nivel más alto, muy desarrollado, que inicialmente no contaba con ningún representante, fue alcanzado por el 35% de los niños al final del período de intervención. Estos resultados indican que la dimensión **Conciencia Fonemática** alcanzó un **Nivel Conciencia Fonológica Desarrollado**.

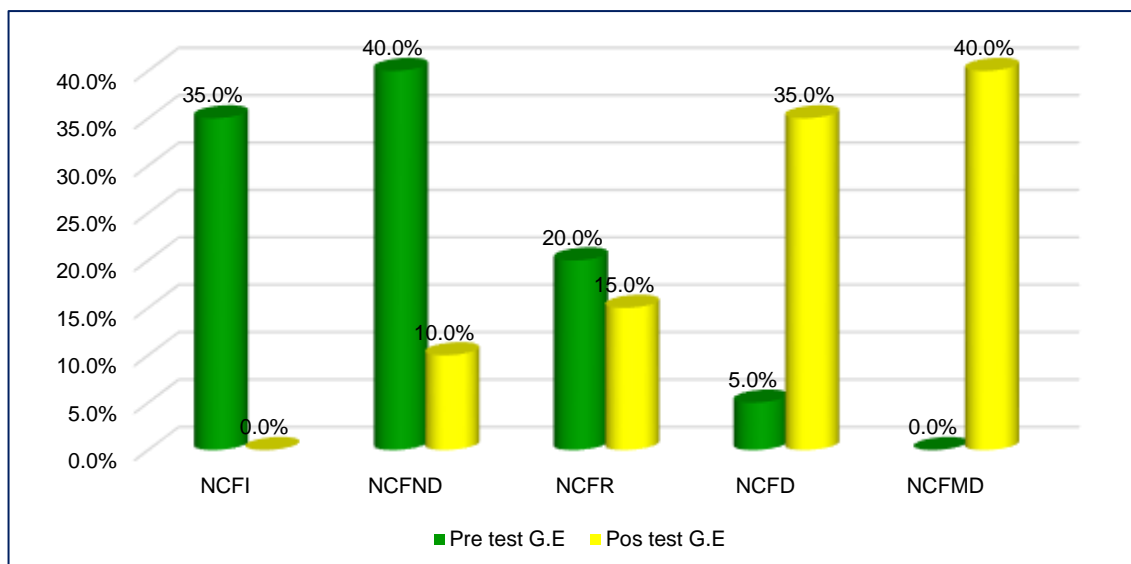


Figura 5
Conciencia Fonológica

Al comenzar, un 35% de los niños se clasificaron en el nivel más bajo, denominado Incipiente, pero tras la intervención, este porcentaje se redujo a 0%, evidenciando que todos los niños de este nivel mejoraron sus habilidades. El segundo nivel, No Desarrollado, inicialmente incluía el 40% de los participantes. Al final del período de estudio, solo un 10% de los niños permanecía en este nivel. Los niños en el nivel Regular disminuyeron ligeramente de 20% a 15%. El nivel Desarrollado, que inicialmente solo incluía un 5% de los niños, mostró un aumento impresionante, alcanzando el 35% en el post test. Finalmente, el nivel más alto, Muy Desarrollado, que no tenía representantes al inicio del estudio, fue alcanzado por el 40% de los niños al final de la intervención. Al finalizar la intervención en el grupo experimental, la media de la variable conciencia fonológica fue de 57.1, lo que indica que, en promedio, los niños alcanzaron un nivel que se clasifica como **Desarrollado**.

Discusión

De acuerdo con el tercer objetivo que es evaluar el fortalecimiento de la conciencia fonológica en niños de 5 años en la IEI 107, por medio de sus dimensiones conciencia silábica, conciencia intrasilábica y conciencia fonemática, a nivel del pretest y posttest. Donde los resultados indican que la aplicación de las estrategias lúdicas mejoró significativamente las dimensiones conciencia silábica, intrasilábica y fonemática a un nivel de conciencia fonológica desarrollado. Estos resultados se asemejan al estudio de Vargas (2021), indicando que el 52 % presenta un nivel promedio y lo restante un nivel alcanzado; lo cual le permitió arribar que el desarrollo de una adecuada conciencia fonológica influye directamente a un mejor aprendizaje de la lectura. Por otro lado, Piñas et al. (2020), respecto a la conciencia fonológica en los criterios de conocimiento silábico

casi un 39 % está en un nivel regular y en la dimensión fonémica más del 39 % se hallan en un nivel bajo; evidenciando que en términos generales los niños están en un nivel regular respecto a la conciencia fonológica. Asimismo, en el estudio de Espíritu (2022), manifiesta que los docentes puedan utilizar durante el desarrollo de clases, pero desde la planificación adecuada con creatividad y buen tino de modo que los estudiantes se muestren protagónicos en todo momento y sean ellos mismos los que construyan saberes, capacidades y conocimientos respecto de sí mismo, su entorno y la naturaleza. Siguiendo con el análisis Macedo (2023), indica que el programa propuesto sirvió en gran medida para desarrollar el lenguaje de los niños; es decir; por medio de las diversas actividades dinámicas, llamativas y motivadoras los estudiantes lograron potenciar su inteligencia, así como también por el seguimiento y compañía del maestro de aula, por lo que se potenció no solo la parte cognitiva del alumno sino también lo social, afectivo y psicológico.

4.4. Resultado general

“Ejecutar las estrategias lúdicas Tracancuri para fortalecer la conciencia fonológica en niños de 5 años, Institución Educativa 107, Soritor, 2022”.

Tabla 5
Pruebas de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
PRE	.927	20	.134
POS	.947	20	.320

Según lo indicado en el gráfico de la prueba de normalidad, se aplicó el estadístico de Shapiro-Wilk debido a que la muestra consistía en menos de 50 niños, siendo específicamente de 20 niños en este estudio. Los valores de significancia obtenidos para el pre test (0.134) y pos test (0.320) sugieren que los datos siguen una distribución normal. Por consiguiente, se utilizó la prueba paramétrica de la T de Student.

Tabla 6
Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	PRE	32,05	20	10,369	2,319
	POS	57,10	20	10,877	2,432

En el análisis de los resultados para la conciencia fonológica, observamos cambios significativos en los valores de "Par 1" entre el período antes (PRE) y después (POS)

de una intervención educativa. En el momento PRE, la media fue de 32.05, mientras que, en el POS, esta aumentó a 57.10. Este aumento sugiere una mejora notable en la habilidad de conciencia fonológica de los niños después de la intervención. El tamaño de la muestra para ambos momentos fue de 20 niños, indicando que la comparación entre los dos periodos se realizó sobre el mismo grupo de sujetos. La desviación estándar se mantuvo relativamente constante, con 10.369 en el PRE y 10.877 en el POS, lo que indica que la variabilidad de las puntuaciones en torno a la media no cambió drásticamente a pesar de la mejora en la media.

Tabla 7
Prueba T de Student

	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
	Inferior	Superior			
PRE - POS	-32.611	-17.489	-6.934	19	.000

El intervalo de confianza del 95% para la diferencia entre los valores PRE y POS es de -32.611 a -17.489. Esto significa que la intervención ha logrado una reducción significativa en los valores medidos. La negatividad del intervalo confirma que los valores en el periodo POS son consistentemente más bajos que en el PRE. La estadística t calculada es de -6.934, lo que es una indicación clara de que estas diferencias son estadísticamente significativas, dado el valor p reportado de .000. El cual indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta a alterna:

H₁: “La aplicación de las estrategias lúdicas Tracancuri, logró fortalecer significativamente la conciencia fonológica en niños de 5 años, Institución Educativa 107, Soritor, 2022”.

Discusión

De acuerdo con los resultados se acepta la hipótesis alterna “La aplicación de las estrategias lúdicas Tracancuri, logró fortalecer significativamente la conciencia fonológica en niños de 5 años, Institución Educativa 107, Soritor, 2022”. Estos resultados se asemejan a lo indicado con Lorences (2021), esto se puede confirmar a través de la investigación llevada a cabo, que además destaca la relevancia de los recursos tecnológicos, introduciendo un nuevo método de trabajo al que los docentes han tenido que adaptarse. Continuamente, buscan diferentes formas de interactuar con sus estudiantes y lograr los objetivos establecidos para el año escolar. Por otro lado,

Piñas et al. (2020), en el cercado del distrito de Huancavelica, el conocimiento silábico más común entre los niños de cinco años del nivel inicial es el nivel medio, que representa el 38,75%. Por otro lado, el nivel fonémico más frecuente es el nivel bajo, con un 39,11%. Además, se observa que hay diferencias en los niveles de conocimiento silábico y fonémico entre estos niños, siendo el más predominante el nivel medio para el conocimiento silábico y el nivel bajo para el fonémico.

CONCLUSIONES

La estrategia lúdica "Tracancuri" se inspiró en diversas teorías del juego. Basada en la teoría de Piaget, sostiene que el juego es una expresión fundamental del desarrollo cognitivo infantil. Desde la perspectiva de Ausubel, se subraya la relevancia del aprendizaje mediante la música, cuya naturaleza repetitiva y emocionalmente atractiva potencia la memorización y la retención de información a largo plazo. Además, la teoría de la derivación por ficción destaca que el juego permite a los niños explorar diferentes realidades y roles, aspecto esencial para su desarrollo psicológico y social.

La estrategia lúdica "Tracancuri" se desarrolló a través de tres fases clave: planificación, ejecución y evaluación. En la fase de planificación, se organizó y diseñó meticulosamente las actividades a llevar a cabo. La ejecución consistió en la implementación de dichas actividades. Finalmente, la evaluación permitió estimar el éxito de las actividades realizadas con niños de 5 años en la Institución Educativa 107 de Soritor, durante el año 2022.

La aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5 años mejoró significativamente las dimensiones conciencia silábica, intrasilábica y fonemática a un nivel de conciencia fonológica desarrollado. El desarrollo de las estrategias lúdicas tracancuri, mejoró significativamente la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°107, Soritor, 2022.

RECOMENDACIONES

A los directores de la Institución Educativa N°107, se recomienda fomentar la creación de programas de capacitación para los docentes, centrados en el desarrollo de habilidades fonológicas. Es crucial que los directores proporcionen los recursos necesarios, como materiales didácticos y tiempo para la formación y práctica de estrategias efectivas dentro del aula.

A los docentes de la Institución Educativa N°107, se recomienda implementar actividades diarias que promuevan la conciencia fonológica en los estudiantes, incluyendo juegos de segmentación de sílabas, actividades de identificación de rimas, y ejercicios de manipulación fonémica. La integración de canciones, rimas y cuentos que destacan patrones sonoros y estructuras silábicas también es altamente beneficiosa. Los profesores deben estar atentos a las necesidades individuales de cada estudiante para adaptar las actividades de manera efectiva.

A los representantes de la UGEL de Rioja, se recomienda que apoyen las iniciativas educativas que promuevan el desarrollo lingüístico a través de financiamiento y políticas públicas. Es importante que los representantes locales colaboren con las escuelas para asegurar que tengan los medios necesarios para llevar a cabo programas efectivos de lectoescritura. Además, pueden promover la realización de eventos comunitarios y talleres que involucren a las familias en el proceso educativo, enfatizando la importancia de la conciencia fonológica desde el hogar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar Morales, A., Flores Vargas, M., y Laguna Amador, L. (2021). Análisis del proceso de aprendizaje en la niñez de educación inicial en el municipio de Mulukukú, II semestre 2020. Nicaragua. <https://repositorio.unan.edu.ni/18254/7/18254.pdf>
- Alvarado, S. (2018). *La lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la atención en el aprendizaje en niños(a) de preescolar en la escuela normal superior de Ibagué Sede "Centro Piloto"*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Tolima].
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. (6ª Edición). Caracas: Editorial Episteme
- Ausubel, D. P. (1976). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. Ed. Trillas
- Baquero, J. M. (2020). La fonología. Marco referencial. <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/2977/02CAPI01.pdf?sequence=6&isAllowed=y>
- Bermeosolo, J. (1994). Conciencia metalingüística y descodificación lectora. Análisis desde el plano de las claves de nivel inferior. *Pensamiento educativo*. Vol. 15 - 1994.
- Bravo, L. (2006). *Lectura inicial y psicología cognitiva*. Chile: Ediciones Universidad Católica de Chile.
- Bredenkamp, S. y Copple, C. (2009). *Developmentally appropriate practices for early childhood programs*. Washington D. C.: NAEYC
- Bustillos Martínez, G. M. (2022). *Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotriz de niños y niñas de 5 a 6 años de edad*. [Tesis de Maestría, Universidad Técnica De Cotopaxi]. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/8818>
- Cadavid, A. y Zuluaga, I. (2016). *La Lúdica Como Estrategia para Fortalecer el Proceso de Atención en Niños con Déficit Cognitivo Leve*. [Tesis de Grado, Fundación Universitaria los Libertadores]
- Ccorahua, J. (2017). *Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes del 4º grado de primaria de la I.E.P. "Angelitos de Jesús", Huachipa, 2016*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
- Chiavenato, I. (2000). *Entrenamiento y Desarrollo de Personal. Administración de Recursos Humanos*. Colombia: McGraw-Hill
- Claparède, É. (1983). *L'education fonctionnelle*. Neuchâte: Delachaux et Niestlé.
- Condori, S. (2018). *Actividades lúdicas para favorecer las capacidades del área de lógico matemático en los niños de segundo grado del nivel primario de la*

- Institución Educativa Jorge Martorell Flores Tacna*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo].
- Córdova Pretel, M. I. (2017). *Conciencia fonológica en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial n.º 141, del distrito de Ate 2016*. [Tesis de Pregrado, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/21702>
- Cuasapud Morocho, J. y Maignashca Quintana, M. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1), 151-165. <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- De la Cruz, A. (2010). *Niveles de conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de Instituciones Educativas Públicas de Pachacútec*. [Tesis de maestría, Lima].
- Defior, S. (1996). Una clasificación de las tareas utilizadas en la evaluación de las habilidades fonológicas y algunas ideas para su mejora. *Infancia y aprendizaje*, 19(73), 49-63. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=48517>
- Defior, S. (2010). La conciencia fonológica en la adquisición de la lectura en español *Revista: Revista de Psicología del Lenguaje*, Vol. 35, 123-140.
- Defior, S. y Serrano, F (2011). Procesos fonológicos explícitos e implícitos, lectura y dislexia. *Revista Neuropsicología, Neuropsiquiatría y Neurociencias*, Abril 2011, Vol.11, Nº1, pp. 79-94 79 ISSN: 0124-1265.
- Díaz (1993) citado por Meneses, M y Monge, M. A (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Redalyc*. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Díaz, C. E y Ramírez, M. K (2014). La sílaba I: concepto y estructuraciones (semana 2). Instituto Caro y Cuervo. <https://bibliotecadigital.caroycuervo.gov.co/1019/18/Silaba-I-Material-de-apoyo-OCR.pdf>
- Díaz, et al. (2022). Estrategias lúdicas y normas de convivencia en educación inicial. *Revista horizontes*.
- Díaz, F. (2006). *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*. México. Mc Graw Hill.
- Díaz, F. y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. Mc Graw Hill. México.
- Elizalde, L. (2017). *Estrategias Lúdicas en el desarrollo de las Operaciones Básicas de la Matemática en las niñas y niños de segundo año paralelo "A", de E.G.B. de la Escuela Humberto Vacas Gómez, D.m. Quito, Periodo 2016-2017*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Central del Ecuador].
- Eskrypiel, E. (2013). Clasificación de las estrategias ludicas. Obtenido de <https://www.academia.edu>.

- Espiritu Cajahuaman, G. (2022). Estrategias lúdicas en estudiantes de cinco años: Una revisión sistemática. Perú.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78236/Espiritu_CG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ferreiro, R. (2009). Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo. México. Editorial Trillas.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018). Aprendizaje a través del juego. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEFLego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- García, J. (2004). Ambientes con recursos tecnológicos. Costa Rica. Editorial EUNED.
- Gutiérrez Fresneda, R., De Vicente- Yagüe Jara, M., y Alarcón Postigo, R., (2020) Desarrollo de la conciencia fonológica en el inicio del proceso de aprendizaje de la lectura. Revista Signos. Estudios de Lingüística. Chile. 53 (104). 0718-0934.
<https://www.scielo.cl/pdf/signos/v53n104/0718-0934-signos-53-104-664.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2014) . Metodología de la Investigación. 6ª. ed. México, McGraw-Hill.
- Hernández, O. (17 de Octubre de 2013). Clasificación de estrategias lúdicas. Obtenido de <http://www.academi.edu>
- INDE
- Jiménez Galván, A. I. (2017). Estrategias y recursos que utilizan docentes de educación básica para la enseñanza del español. Congreso Nacional de Investigación Educativa, XIV, 1-10. Recuperado de: <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/0777.pdf>
- Jiménez, C. (1994). Juego y Cultura. Colombia: Risaralda Cultura.
- Jiménez, J. (2007). Fonología y aprendizaje de la lectura: Teoría evolución e Intervención. España: Síntesis.
- Jiménez, M. (2004). Jugar: la forma más divertida de educar. España. Ediciones Palabra. S.A.
- Jiménez, M.; González, F.; Serna, R. y Fernández, M. (2009). Expresión y comunicación. España. Editorial Editex.
- Linares, W. (2022). Estrategias lúdicas para el pensamiento crítico-creativo en niños de cinco años. Revista Innova Educación, 4(3), 168–184.
<https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.03.011>
- Lorences Vega, M. (2021). “Desarrollo de la conciencia fonológica a través de la modalidad de enseñanza virtual”. Argentina.
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/12444/1/desarrollo-conciencia-fonol%C3%B3gica.pdf>

- Macedo Pinedo, M. (2023). Estrategias lúdicas en el lenguaje oral de los niños del nivel inicial de una institución educativa pública, Lima-2022. Perú. 1-112. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/116246/Macedo_PM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Márquez Solis, S. Y Morán Goyes J. (2011) Estrategias Lúdicas para el Desarrollo del Razonamiento Lógico. Ecuador. <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1223/3/ESTRATEGIAS%20L%C3%9ADICAS%20PARA%20EL%20DESARROLLO%20DEL%20RAZONAMIENTO%20L%C3%93GICO%20MATEM%C3%81TICO.pdf>
- Martos, E. (2007). Cuentos y leyendas tradicionales (Teoría, textos y didáctica). España. Ediciones de la Universidad de Castilla.
- Mininanda, R. P. (2016). Manual de estrategias lúdicas "Jueguitos maravillosos". Ecuador.
- Molina, D, L. (2007). Lineamientos para la configuración de un programa de intervención en orientación educativa. Revista Pepsic. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S180658212007000300005
- Navarro, V. (2002). El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona:
- Pacheco, T. (2014). *Efectos del "Plan de juego lógico" en la capacidad de resolución de problemas matemáticos en estudiantes del 1er grado de educación primaria de la I.E. N° 140 Santiago Antúnez de Mayolo S.J.L. 2014.* [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo].
- Palomino, R. y Ramos, A. (2018). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en las estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa emblemática de Santa Ana de la Provincia de Chincha.* [Tesis de especialización, Universidad Nacional de Huancavelica].
- Peña Burgos, F (2018) Las Estrategias Ludicas en el Desarrollo del Pensamiento Lógico Matemático en el Subnivel Elemental. Guía Didáctica de Actividades. 1 – 157. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/35640/1/BFILO-PD-LP1-19-139.pdf>
- Peña, D., Prasca, M. y Pedroza, M. (2016). *Implementación de actividades lúdicas pedagógicas para mejorar la atención y el aprendizaje en los niños y niñas de transición del Liceo Mixto Nuevo Siglo Soledad – Atlántico – Colombia.* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Cartagena].
- Piaget, J., (1961). *La formación del símbolo en el niño.* México: F.C.E.
- Piñas Zamudio, Milagros, Mendivel Gerónimo, Ruth Katherine, & Pérez Lazo, Liliana. (2020). Phonological awareness in five-year-old boys and girls of the initial level of the district of Huancavelica, Peru. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(5), 27-

35. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000500027 &lng=es&tlng=en.
- Posligua, J., Chenche, W., y Vallejo, B. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Revista de Ciencias Pedagógicas*, 3(3), 1020-1052. Doi: 10.23857/dom.cien.pocaip.2017.3.3.jun.1020-1052
- Rabasco Zamora, M. E., Ullauri Pineda, J. G. & Aldaz Borja, A. V. (2023). Estrategias lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños: una revisión de la literatura en los últimos 5 años. *Dominio De Las Ciencias*, 9(2), 1618–1638. Recuperado a partir de <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3363>
- Reyna Perez, D. (2020). Estrategias lúdicas y aprendizaje en estudiantes de nivel inicial. Universidad Nacional de Tumbes Facultad de Ciencias Sociales. Perú. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/2655/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20REYNA%20PEREZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ribes, D. (2011). Habilidades sociales y dinamización de grupos. Colombia: Mad.
- Rivera Rodríguez, H. y Marleny Natalia, M. (2011). ¿Qué estudia la estrategia?. Documentos de Investigación. Universidad del Rosario. Bogotá D.C. No. 99. 1 – 26. <https://repository.urosario.edu.co/server/api/core/bitstreams/d46f586d-4911-4576-a865-ef4a6413fc23/content>
- Rivera Rodríguez, H. y Marleny Natalia, M. (2011). ¿Qué estudia la estrategia?. Documentos de Investigación. Universidad del Rosario. Bogotá D.C. No. 99. 1 – 26. <https://repository.urosario.edu.co/server/api/core/bitstreams/d46f586d-4911-4576-a865-ef4a6413fc23/content>
- Rodríguez Pinto, C. S., Yépez Herrera, E. R., Apolo Egüez, D. E., & Nasimba Tipan, T. Y. (2022). Herramientas digitales para el desarrollo de la conciencia fonológica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(3), 2922-2936. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i3.2428
- Rodríguez, T. G. (2015). Actividades lúdicas como estrategias pedagógicas para fortalecer el aprendizaje. Ibagué- Tolima: Universidad de Tolima.
- Rozo, J. A. (2023). El problema de la conciencia. El aporte de una visión estratégica en el siglo XXI. *Revista Scielo*. <http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v25n2/v25n2a11.pdf>
- Salas, E. (2019). *Conciencia fonológica y aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de una institución educativa Bilingüe en el nivel primario*. [Tesis de maestría, Universidad Peruana Cayetano Heredia].
- Serrano, AA, Sanz, LG, Rodrigo, IL, Gordo, EG, Álvaro, BG, & Brea, LR (s/f). Asignatura: Métodos de investigación en Educación Especial Profesor: Javier Murillo Curso:

3 o Educación Especial. Edu.pe. Recuperado el 19 de octubre de 2023, de <https://www.postgradoune.edu.pe/pdf/documentos-academicos/ciencias-de-la-educacion/10.pdf>

- Serrano, M. y Gil, J. (2003). *Música*. Volumen III. España. Editorial MAD S.A.
- Seuss Geisel, T. (1960). *One Fish Two Fish Red Fish Blue Fish*. Casa aleatoria
- Soto Córdova, J.C (2015). *Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel: Una guía para docentes*. Editorial
- Stanovich, K E.(1993). El papel de la conciencia fonológica en el desarrollo de las habilidades lectoras. Revista: *Reading Research Quarterly*. Vol, 28, 30-46
- Tamayo y Tamayo, M. (2006). *Técnicas de Investigación*. (2ª Edición). México: Editorial Mc Graw Hill.
- Ticlia, M. (2019). *Taller de Estrategias Lúdicas para mejorar la Atención Sostenida de los niños y niñas de 5 años, Huamachuco, 2017*. [Tesis de Doctorado, Universidad Cesar Vallejo].
- Vargas Pazos, L. (2021). *Conciencia fonológica y aprendizaje de lectura en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Erick Silva", Tumbes, 2021*. Perú. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/63450>
- Vargas, M. (2019). *Conciencia fonológica y su influencia en el aprendizaje de la lectura en niños de 5 años en la I. E. I de Urcos-Cusco*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa].
- Viloria, J. (2014). *Estrategias aplicadas por los docentes promotores del aprendizaje significativo de las matemáticas en educación media general*. [Tesis de Grado. Maestría en Matemática, mención Docencia].
- Ybañez, F. (2017). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa pública- Trujillo - 2017*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].

ANEXOS

Anexo 1

Matriz de consistencia de la investigación

Estrategia lúdica Tracancuri para fortalecer la conciencia fonológica en niños de 5 años de la Institución Educativa 107, Soritor, 2022																																						
Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología																																		
<p>Problema general:</p> <p>¿En qué medida las estrategias lúdicas Tracancuri fortalecerá la conciencia fonológica en niños de 5 años, Institución Educativa Inicial 107, Soritor, 2022?</p>	<p>Objetivo general: Ejecutar las estrategias lúdicas Tracancuri para fortalecer la conciencia fonológica en niños de 5 años, Institución Educativa 107, Soritor, 2022.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a) Diseñar las estrategias lúdicas Tracancuri basados en la teoría del juego de Piaget, teoría del juego de Ausubel y teoría de la derivación por ficción.</p> <p>b) Aplicar las estrategias lúdicas base a las fases de: Planificación, ejecución y evaluación en niños de 5 años, de la Institución Educativa 107, Soritor, 2022</p> <p>c) Evaluar el fortalecimiento de la conciencia fonológica en niños de 5 años en la IEI 107, por medio de sus dimensiones silábica, intrasilábica, fonemática, a nivel del pre y pos test.</p>	<p>Hipótesis alterna: “La aplicación de las estrategias lúdicas Tracancuri, logró fortalecer significativamente la conciencia fonológica en niños de 5 años, Institución Educativa 107, Soritor, 2022”.</p> <p>Hipótesis nula: “La aplicación de las estrategias lúdicas Tracancuri, no logró fortalecer significativamente la conciencia fonológica en niños de 5 años, Institución Educativa 107, Soritor, 2022”.</p>	<p>V. independiente: Estrategias lúdicas Tracancuri</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fase de Planificación - Fase de Ejecución - Fase de Evaluación <p>V. dependiente: Conciencia fonológica</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conciencia silábica - Conciencia intrasilábica - Conciencia fonemática 	<p>Tipo de Investigación: Aplicada</p> <p>Diseño de Investigación: La presente indagación presenta un estudio pre experimental:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th rowspan="3" style="text-align: center;">MUESTRA (Secciones)</th> <th colspan="6" style="text-align: center;">Estudiantes</th> </tr> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">Varones</th> <th colspan="2" style="text-align: center;">Mujeres</th> <th colspan="2" style="text-align: center;">Total</th> </tr> <tr> <th style="text-align: center;">N°</th> <th style="text-align: center;">%</th> <th style="text-align: center;">N°</th> <th style="text-align: center;">%</th> <th style="text-align: center;">N°</th> <th style="text-align: center;">%</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">“Sección (experimental)”</td> <td style="text-align: center;">12</td> <td style="text-align: center;">60</td> <td style="text-align: center;">8</td> <td style="text-align: center;">40</td> <td style="text-align: center;">20</td> <td style="text-align: center;">100</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Total</td> <td style="text-align: center;">12</td> <td style="text-align: center;">60</td> <td style="text-align: center;">8</td> <td style="text-align: center;">40</td> <td style="text-align: center;">20</td> <td style="text-align: center;">100</td> </tr> </tbody> </table> <p>Instrumento de recolección de datos: test de evaluación</p>		MUESTRA (Secciones)	Estudiantes						Varones		Mujeres		Total		N°	%	N°	%	N°	%	“Sección (experimental)”	12	60	8	40	20	100	Total	12	60	8	40	20	100
MUESTRA (Secciones)	Estudiantes																																					
	Varones		Mujeres		Total																																	
	N°	%	N°	%	N°	%																																
“Sección (experimental)”	12	60	8	40	20	100																																
Total	12	60	8	40	20	100																																

Anexo 2

Operacionalización

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES
Estrategia lúdica Tracancuri	Fase de Planificación	- Identificación, objetivos
		- Denominación
		- Ambientación
		- Horarios
		- N° de talleres
	Fase de Ejecución	Taller 1: Desenredando nuestra lengua.
		Taller 2: Animales que nos enredan
		Taller 3: Sol solecito
		Taller 4: Pin pon es un muñeco
		Taller 5: El pollito Pipo
		Taller 6: El gran milagro
		Taller 7: Jugando a encontrar rimas
		Taller 8: El arma desarma palabras
Fase de Evaluación	Antes del proceso	
	Durante el proceso	
	Final del proceso	











Elaboración propia

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Conciencia fonológica	Conciencia silábica	Cuenta sílabas	ESCALA NOMINAL
		Hace correspondencia entre el número de sílabas	
	Conciencia intrasilábica	Reconoce la sílaba de inicio y final	
	Conciencia fonemática	Identifica y compara los fonemas de inicio y final de una palabra	

Fuente: Córdova Pretel (2017). Modificado por Araujo y Delgado.

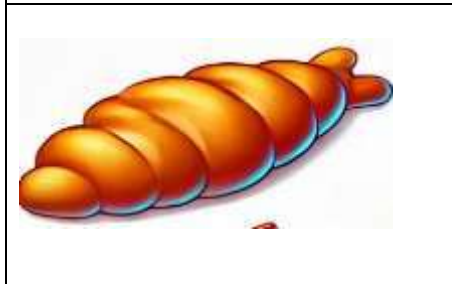
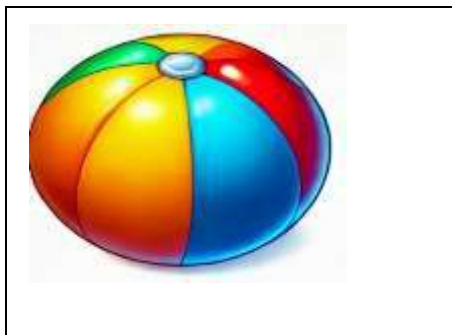
Anexo 3

Test de evaluación de la conciencia fonológica

N°	DIMENSIÓN CONCIENCIA SILÁBICA			
1	Observamos las 3 primeras imágenes, contamos con palmas cuantas sílabas tiene cada una, luego, hacemos cruces con el número que hemos identificado.			
	En Inicio (1) En Proceso (2) Esperado (3) Satisfactorio (4)			
				
				
2	Recorta imágenes y pégalas según el número de sílabas que contenga			
	En Inicio (1) En Proceso (2) Esperado (3) Satisfactorio (4)			
				

1	2	3

3	"Une los dibujos cuya palabra contenga el mismo número de sílabas"
	En Inicio (1) En Proceso (2) Esperado (3) Satisfactorio (4)



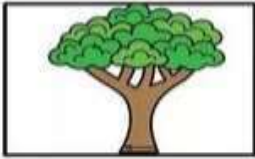

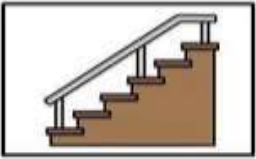




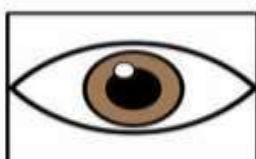

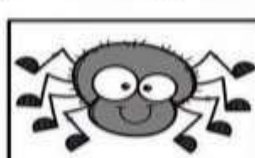
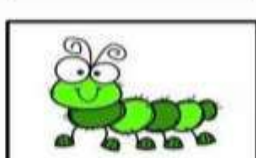
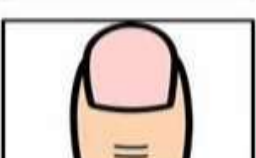

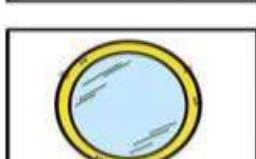

4	"Tacha los dibujos que no tengan el número de sílabas del modelo" (deben de tener 2 sílabas)
	En Inicio (1) En Proceso (2) Esperado (3) Satisfactorio (4)



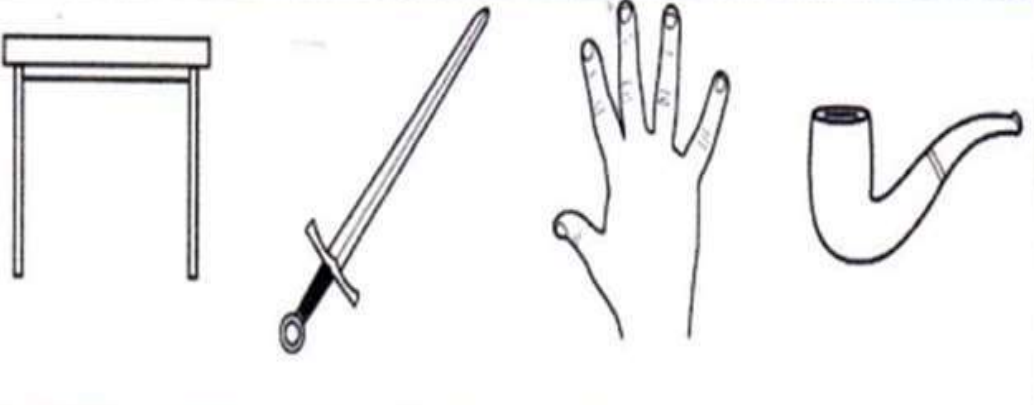
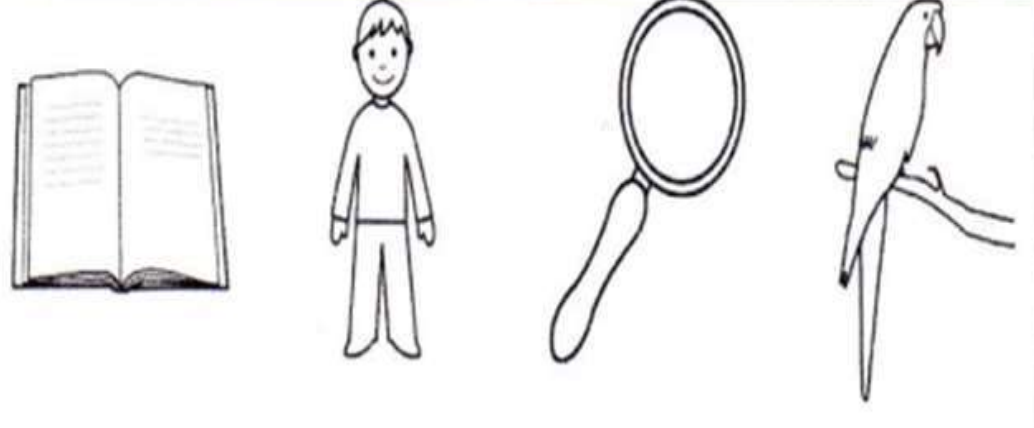
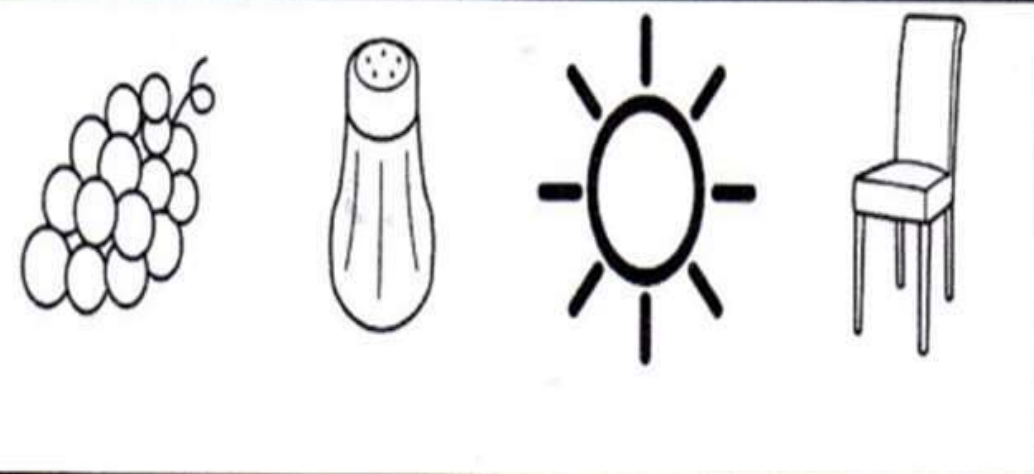
5	El niño clasificar un grupo de palabras según el número de sílabas de cada una
	En Inicio (1): ¿El niño intenta usar sus dedos para contar las sílabas, pero se confunde? En Proceso (2): ¿Usa ocasionalmente los dedos para contar sílabas y lo hace correctamente algunas veces? Esperado (3): ¿Cuenta sílabas con los dedos de forma efectiva y precisa la mayoría de las veces? hacer dibujos representativos Satisfactorio (4): ¿Utiliza estrategias efectivas sin necesidad de ayuda y con precisión total?
6	El niño al comparar el número de sílabas en palabras de longitud diferente
	En Inicio (1): ¿Confunde el niño el número de sílabas en palabras cortas como "pez" con palabras más largas como "pescado"? En Proceso (2): ¿Comete errores al comparar, pero muestra intentos de corrección al comparar "libro" (2 sílabas) con "biblioteca" (4 sílabas)? Esperado (3): ¿Puede el niño comparar correctamente la mayoría de las veces palabras como "silla" (2 sílabas) con "sillón" (2 sílabas)? Satisfactorio (4): ¿Hace el niño comparaciones correctas y rápidas entre palabras de diferente longitud, como "sol" (1 sílaba) y "estrella" (3 sílabas)?





N°	DIMENSIÓN CONCIENCIA INTRASILÁBICA
7	Recorta las imágenes y pégalos debajo teniendo en cuenta el sonido con el que empieza, y desecha las que no empiezan con vocales.
	En Inicio (1) En Proceso (2) Esperado (3) Satisfactorio (4)



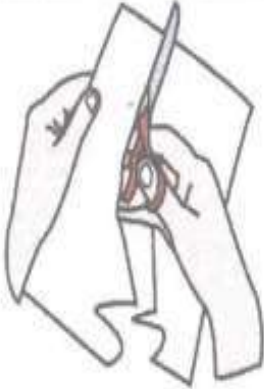


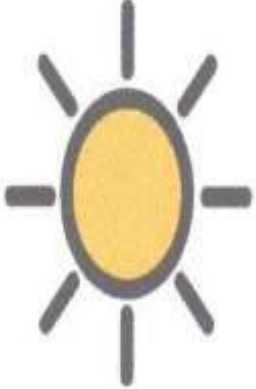
A	E	I	O	U













		
		
		
		
		

8	El niño identificar la sílaba inicial en palabras simples
	<p>En Inicio (1): Cuando se pronuncia la palabra "sol", ¿el niño no logra identificar que comienza con [sol]?</p> <p>En Proceso (2): Al oír "moto", ¿el niño reconoce la sílaba inicial [mo] solo después de una explicación o repetición?</p> <p>Esperado (3): ¿Identifica correctamente y sin ayuda que "pato" comienza por [pa]?</p> <p>Satisfactorio (4): ¿Reconoce de manera instantánea y precisa la sílaba inicial [ca] en "cama"?</p>
9	El niño puede identificar la sílaba final en palabras
	<p>En Inicio (1): Con la palabra "mesa", ¿tiene dificultades para discernir que termina en [sa]?</p> <p>En Proceso (2): En la palabra "pelota", ¿el niño logra reconocer la sílaba final [ta] con algún apoyo visual o auditivo?</p> <p>Esperado (3): ¿El niño identifica que "camión" termina en [ón] sin necesidad de pistas?</p> <p>Satisfactorio (4): ¿Reconoce rápidamente y sin errores que la palabra "elefante" termina en [te]?</p>
10	Maneja el niño palabras de mayor complejidad para identificar sílabas de inicio y final
	<p>En Inicio (1): Con palabras como "elefante", ¿se confunde y no identifica correctamente las sílabas [e] al inicio y [te] al final?</p> <p>En Proceso (2): Para la palabra "chocolate", ¿el niño logra con ayuda identificar que inicia por [cho] y termina en [te]?</p> <p>Esperado (3): ¿Puede decir que "computadora" comienza por [com] y finaliza en [ra] de manera independiente?</p> <p>Satisfactorio (4): ¿Identifica con precisión y facilidad que "helicopter" empieza por [he] y concluye en [ter]?</p>
11	<p>Puede el niño identificar y listar palabras que contienen una sílaba específica en común</p> <p>Ejemplo con la sílaba [ma]:</p> <p>Palabras como "madera", "manzana", "mamá", "máscara", "margarita".</p> <p>Ejemplo con la sílaba [pa]:</p> <p>Palabras como "papel", "pantalla", "pájaro", "pala", "pasta".</p> <p>Ejemplo con la sílaba [te]:</p> <p>Palabras como "teléfono", "techo", "terreno", "temor", "tecla".</p>
	<p>En Inicio (1): El niño no puede identificar ninguna palabra que contenga la sílaba indicada o solo menciona una con ayuda.</p> <p>En Proceso (2): El niño identifica al menos una palabra correctamente por sí mismo y puede mencionar otra con ayuda o después de algún tiempo.</p> <p>Esperado (3): El niño identifica y enumera al menos tres palabras que contienen la sílaba común sin ayuda.</p> <p>Satisfactorio (4): El niño demuestra habilidad para listar más de tres palabras con la sílaba común rápidamente y sin errores.</p>
12	<p>Puede el niño descomponer una palabra en todas sus sílabas sin omitir alguna</p> <p>Palabra "helado": ¿Puede segmentarla correctamente en [he-la-do]?</p> <p>Palabra "computadora": ¿puedes segmentarla en [computadora]?</p> <p>Palabra "bicicleta": ¿Es capaz de dividirla en [bi-ci-cle-ta]?</p>
	<p>En Inicio (1): El niño no logra segmentar la palabra en sílabas o solo puede identificar la primera sílaba. Ejemplo: Para "helado", el niño solo dice [he].</p> <p>En Proceso (2): El niño puede segmentar parte de la palabra en sílabas, pero omite alguna o comete errores. Ejemplo: Para "computadora", el niño dice [com-pu-ta-ra], omitiendo una sílaba.</p> <p>Esperado (3): El niño segmenta la mayoría de la palabra correctamente sin omitir sílabas. Ejemplo: Para "bicicleta", dice [bi-ci-cle-ta], correctamente todas las sílabas. Satisfactorio (4): El niño descompone completa y correctamente todas las palabras dadas en sus sílabas sin ayuda y sin errores. Ejemplo: Correctamente divide "computadora" en [com-pu-ta-do-ra].</p>

N°	DIMENSIÓN CONCIENCIA FONEMÁTICA
13	Colorea las imágenes que comiencen con letra
	En Inicio (1) En Proceso (2) Esperado (3) Satisfactorio (4)
M	
L	
S	

14	Une los dibujos teniendo en cuenta con el sonido que termina	
	En Inicio (1) En Proceso (2) Esperado (3) Satisfactorio (4)	
		R
		S
		N
		L

15	Une los objetos que terminan por el mismo fonema	
	En Inicio (1) En Proceso (2) Esperado (3) Satisfactorio (4)	
		
		
		

16	Completa la palabra con el sonido que falta				
	En Inicio (1) En Proceso (2) Esperado (3) Satisfactorio (4)				
<table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"><tr><td data-bbox="316 465 719 994"> ARBO_</td><td data-bbox="1007 450 1401 994"> FLO_</td></tr><tr><td data-bbox="331 1339 715 1823"> CAS_</td><td data-bbox="1023 1335 1417 1854"> SO_</td></tr></table>		 ARBO_	 FLO_	 CAS_	 SO_
 ARBO_	 FLO_				
 CAS_	 SO_				

17	<p>Puede cambiar el sonido inicial de pato por otro sonido para hacer una nueva palabra</p> <p>Gato - Cambiando la "P" por una "G".</p> <p>Rato - Sustituyendo la "P" por una "R".</p> <p>Sato - Reemplazando la "P" con una "S" (aunque es menos común).</p> <p>Cato - Cambiando la "P" por una "C" (también menos común y puede no tener un significado específico en algunos contextos).</p>
	<p>En Inicio (1)</p> <p>En Proceso (2)</p> <p>Esperado (3)</p> <p>Satisfactorio (4)</p>
18	<p>Se divierte jugando a mezclar sonidos para formar palabras</p> <p>Masa - Cambiando la "C" por una "M".</p> <p>Pasa - Sustituyendo la "C" por una "P".</p> <p>Rasa - Reemplazando la "C" con una "R".</p> <p>Tasa - Cambiando la "C" por una "T".</p>
	<p>En Inicio (1)</p> <p>En Proceso (2)</p> <p>Esperado (3)</p> <p>Satisfactorio (4)</p>

Anexo 4

Constancia de aplicación

**DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE GESTIÓN LOCAL DE MOYOBAMBA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 – SORITOR**
"Año de la unidad, paz y el desarrollo"



GOBIERNO REGIONAL
SAN MARTÍN

UNIDAD DE GESTIÓN
EDUCATIVA LOCAL
DE MOYOBAMBA

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROYECTO DE TESIS

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 – DISTRITO DE SORITOR – PROVINCIA DE MOYOBAMBA – DEPARTAMENTO DE SAN MARTÍN;

HACE CONSTAR:

Que, las bachilleres **ARAUJO CARRANZA, JHENNIFER ARACELY** identificada con DNI 72792025 y **DELGADO JUAPE, LUZ MARÍA** identificada con DNI 75331846, egresadas de la Facultad De Educación y Humanidades, de la Universidad Nacional San Martín sede Rioja, han realizado en esta institución educativa la aplicación del proyecto de tesis "**ESTRATEGIA LÚDICA TRACANCURI PARA FORTALECER LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 107, SORITOR, 2022**", el mismo que sirvió de aporte pedagógico para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas, demostrando eficiencia en la ejecución de las estrategias.

Rioja, 19 de diciembre de 2023



Mary Giuliana Ojeda Smith
Mary Giuliana Ojeda Smith
DNI: 2967941
DIRECTORA

Anexo 5

Prueba piloto de confiabilidad

Conciencia fonológica

La confiabilidad del instrumento se calculó a través del Índice de confiabilidad - Alfa de Cronbach, teniendo como muestra piloto a 10 sujetos; y del análisis de los 18 ítems del instrumento de evaluación se obtuvo como resultado un índice de **0,940** que se encuentra dentro del rango “**EXCELENTE**” de confiabilidad, por lo tanto, el instrumento de medición es muy confiable para su aplicación.

A través del Alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_r^2} \right]$$

Nivel de confiabilidad del coeficiente alfa de Cronbach

Rango	Nivel
0,9 – 1,0	Excelente
0,8 – 0,9	Muy bueno
0,7 – 0,8	Aceptable
0,6 – 0,7	Cuestionable
0,5 – 0,6	Pobre
0,0 – 0,5	No aceptable

Fuente: George y Mallery (2003).

Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	10	100,0

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

Fuente: SPSS ver 28.

Anexo 6

Validación de expertos

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: Dr. Hugo Jaime, Mera Naval
 Institución donde labora : Universidad Nacional de San Martín (Docente nombrado)
 Especialidad : Dr. En Administración de la educación
 Instrumento de evaluación : Cuestionario: Conciencia fonológica
 Autor (s) del instrumento (s) : Bach. Jhennifer Aracely Araujo Carranza
 Luz María Delgado Juape

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5	
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					x	
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					x	
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: Conciencia fonológica					x	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				x		
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					x	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio: Conciencia fonológica					x	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				x		
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable: Conciencia fonológica					x	
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					x	
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					X	
PUNTAJE TOTAL							48

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Instrumento coherente y aplicable.

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

4.8

Rioja, 21 de octubre de 2023



Dr. Hugo Jaime Mera Naval
 Administración de la Educación
 CPPe 20100118

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: M.Sc. Fausto Saavedra Hoyos
 Institución donde labora : Universidad Nacional de San Martín (Docente de nombrado)
 Especialidad : Maestro en ciencias de la educación
 Instrumento de evaluación : Conciencia Fonológica
 Autor (s) del instrumento (s) : Bach. Jhennifer Aracely Araujo Carranza
 Luz María Delgado Juape

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					x
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					x
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: Conciencia Fonológica					x
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					x
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					x
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio: Conciencia Fonológica.					x
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					x
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable: Conciencia Fonológica				x	
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				x	
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					x
PUNTAJE TOTAL						48

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Instrumento coherente y aplicable

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

4.8

Rioja, 10 de marzo de 2023

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto: M.Sc. Zarita Isabel Mijahuanga Chumbe
 Institución donde labora : Universidad Nacional de San Martín (docente de posgrado)
 Especialidad : Maestro en Ciencias de la Educación en Gestión Educativa
 Instrumento de evaluación : Conciencia fonológica.
 Autor (s) del instrumento (s) : Jhennifer Aracely Araujo Carranza
 Luz María Delgado Juape

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					x
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable, en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					x
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: Conciencia fonológica.					x
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					x
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					x
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio: Conciencia fonológica.				x	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					x
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable:					x
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					x
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.				x	
PUNTAJE TOTAL						48

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Instrumento coherente y aplicable

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

4.8

Rioja, 20 de marzo de 2023



M. Sc. ZARITA L. MIJAHUANGA CHUMBE

Anexo 7

Propuesta de los talleres

Estrategia lúdica Tracancuri para fortalecer la conciencia fonológica en niños de 5 años de la Institución Educativa 107, Soritor, 2022

Elaborado Por
Jhennifer Aracely Araujo Carranza
Luz María Delgado Juape

I. Introducción

La conciencia fonológica es una habilidad crucial en el proceso de adquisición de la lectura y la escritura en los niños. Implica la capacidad de reconocer, discriminar y manipular los sonidos del habla en las palabras, conocidos como fonemas. Esta habilidad se considera uno de los pilares fundamentales para el éxito en la alfabetización temprana y el desarrollo del lenguaje.

La estrategia lúdica de "Trabalenguas, canciones, cuentos y rimas" se presenta como una herramienta valiosa y efectiva para el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de 5 años. Estas actividades lúdicas no solo involucran a los niños de manera divertida y motivadora, sino que también están diseñadas para abordar aspectos claves de la conciencia fonológica, como la discriminación auditiva, la memoria auditiva y la relación entre sonido y letra, de una manera atractiva y participativa.

II. Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la conciencia fonológica en niños de 5 años mediante la implementación de la estrategia lúdica "Trabalenguas, canciones, cuentos y rimas", con el fin de apoyar su desarrollo en habilidades de lectura y escritura.

Objetivos Específicos

- Ayudar a los niños a identificar y diferenciar sonidos individuales en palabras y oraciones.
- Reforzar la capacidad de escuchar con atención y reconocer diferencias sutiles en los sonidos del habla.
- Los niños aprenderán a reconocer sonidos individuales (fonemas) ya comprender cómo se combinan para formar palabras.
- Los niños desarrollarán la capacidad de recordar secuencias de sonidos y palabras.
- Los niños empezarán a comprender cómo los sonidos se representan mediante letras en palabras escritas.

III. Fundamentación

La conciencia fonológica se refiere a la capacidad de reconocer y manipular los sonidos del habla en las palabras. Esta habilidad es esencial en el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura, ya que permite a los niños comprender cómo las palabras están formadas por sonidos individuales (fonemas) y cómo estos sonidos se combinan para crear palabras y significados. Fortalecer la conciencia fonológica en niños de 5 años es fundamental, ya que constituye la base para su desarrollo futuro en habilidades de lectura y escritura.

La etapa preescolar y el inicio de la educación primaria son momentos críticos para el desarrollo de la conciencia fonológica, ya que es durante este período que los niños comienzan a adquirir las habilidades fonológicas que necesitarán para leer y escribir con éxito. Sin embargo, esta adquisición no debe ser una tarea aburrida y tediosa; al contrario, debe ser una experiencia atractiva y motivadora para los niños. La estrategia lúdica de "Trabalenguas, canciones, cuentos y rimas" es altamente efectiva para fortalecer la conciencia fonológica en niños de 5 años.

Concepto

La estrategia lúdica "Trabalenguas, canciones, cuentos y rimas" es un enfoque pedagógico diseñado para desarrollar la conciencia fonológica en niños de 5 años. La conciencia fonológica se refiere a la habilidad de reconocer y manipular los sonidos individuales (fonemas) en las palabras. Esta habilidad es esencial para el éxito en la lectura y la escritura, ya que permite a los niños comprender cómo las palabras están formadas por sonidos y cómo estos sonidos se combinan y modifican para crear palabras diferentes.

Clave de componentes:

Trabalenguas: Los trabalenguas son oraciones o frases que contienen repeticiones de sonidos similares o consonantes difíciles de pronunciar. Los niños practican la pronunciación precisa de sonidos y palabras a través de estos desafiantes ejercicios lingüísticos.

Canciones: Las canciones infantiles suelen tener letras simples y pegajosas que ayudan a los niños a identificar y recordar sonidos y ritmos del lenguaje. Cantar canciones promueve la discriminación auditiva y la conciencia de las estructuras rítmicas del lenguaje.

Cuentos: Los cuentos y las narraciones orales ofrecen oportunidades para explorar narrativas que contienen diversos fonemas. Los niños pueden escuchar y participar en la narración de historias, lo que fortalece su capacidad para reconocer sonidos y palabras en un contexto significativo.

Rimas: Las rimas son patrones repetitivos de sonidos al final de las palabras. Al practicar rimas, los niños adquieren conciencia de las similitudes y diferencias en los sonidos finales de las palabras, lo que es fundamental para el desarrollo de la conciencia fonológica.

Beneficios

- Fomenta un ambiente de aprendizaje lúdico y atractivo.
- Mejora la discriminación auditiva y la pronunciación.
- Ayuda a los niños a identificar y manipular sonidos en palabras.
- Promueve la retención de información y el desarrollo del vocabulario.
- Desarrolla habilidades narrativas y creativas a través de cuentos y rimas.

IV. Estructura de los talleres

Taller 1: Desenredando nuestra lengua.

Leen el trabalenguas en voz alta sobre la madre y la hija, luego cuentan los nombres, letras y separan las sílabas.

Taller 2: Animales que nos enredan.

Proporciona la lectura de un trabalenguas que trata de las cuatro patas de la pata, se repite 3 veces, se acelera el ritmo de pronunciación por palabra.

Taller 3: Sol solecito.

Se presenta el texto de una canción titulada sol solecito, luego se cuenta las palabras de todo el texto y se escribe las palabras en la pizarra, se van descartando las palabras similares.

Taller 4: Pin pon es un muñeco.

Inicia observando la imagen, descubren el título de la canción (pin pon es un muñeco), luego, sin leer el texto se pide a los niños que lo canten, a continuación, se les pide entonar nuevamente la canción guiados por las palabras del texto presentado.

Taller 5: El pollito pipo.

Se entrega el texto a cada uno de los niños, comparan si es el mismo texto, luego descubren los personajes del texto y se separan por sílabas, obviando la sílaba intermedia de algunas palabras.

Taller 6: El gran milagro.

Los niños obtienen un texto del cuento, luego con ayuda de su dedo índice leen junto a la docente el cuento, cuentan las palabras y los personajes del texto.

Taller 7: Jugando a encontrar rimas.

Proporciona diferentes palabras con rimas distintas, luego descubren las palabras que tienen rima en la sílaba final.

Taller 8: El arma desarma palabras.

Se entrega fichas recortables, para unir las letras y formar palabras, luego, reconocer los sonidos que producen las sílabas finales de algunas palabras que riman.

V. Evaluación

Antes de comenzar los talleres, diseña una evaluación pretest que contiene preguntas y ejercicios relacionados con los objetivos específicos del taller. Por ejemplo, puedes incluir preguntas sobre la identificación de sonidos en palabras, la comprensión de rimas o la discriminación auditiva. Después de completar todos los talleres, diseña una evaluación post test que sea similar en contenido y formato al pretest. De esta manera, podrás medir el progreso de los niños en las mismas habilidades.

TALLER DE APRENDIZAJE 01


I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. N° : 107 Soritor.
 1.2. DIRECTORA: Mary Giulana Ojeda Smith
 1.3. DOCENTE : Mary Giulana Ojeda Smith
 1.4. SECCIÓN : Verde Esperanza
 1.5. EDAD : 05 años.
 1.6. TURNO : Mañana.
 1.7. ÁREA : Comunicación
 1.8. FECHA : Martes 16 de noviembre del 2023.



II. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Desenredando nuestra lengua”.

III. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES
INICIO	Motivación	<p>✧ La docente invita a los niños y las niñas a mirar el video: “CANCIÓN: TRABALENGUAS”.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=_ARmiDfjXIw</p> 
	Propósito	<p>✧ Se da a conocer el propósito de la actividad: “Los niños y niñas escuchen el trabalenguas de la madre y la hija”.</p>

<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p style="text-align: center;">Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias</p>	<div data-bbox="1013 206 1382 465" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - La docente lee el trabalenguas que trata de la madre y la hija. (3 veces lo lee) - La docente invita que todos los niños y niñas lean en voz alta el trabalenguas. - La docente coloca el trabalenguas en oraciones: <ul style="list-style-type: none"> La madre y la hija van a misa. La madre pisa paja y la hija paja pisa. - La docente con ayuda de los niños y niñas reconocen la cantidad de palabras en cada una de las oraciones. <ul style="list-style-type: none"> La madre y la hija van a misa. = 8 palabras La madre pisa paja y la hija paja pisa. = 9 palabras - La docente menciona que, de acuerdo al largo de las palabras, se lo va a separar por sílabas: <ul style="list-style-type: none"> La madre y la hija van a misa. La ma-dre y la hi-ja van a mi-sa La madre pisa paja y la hija paja pisa. La ma-dre pi-sa pa-ja y la hi-ja pa-ja pisa - La docente invita a los niños y niñas a descubrir las palabras que tienen de dos a más sílabas, lo hará con el juego de las palmas. (Por cada sílaba se dará palmas y la palabra que contenga más de dos palmas la sacaremos) - La docente se enfoca en la palabra que tienen dos sílabas. De cada oración se sacará las siguientes palabras: <ul style="list-style-type: none"> Madre – hija - misa Ma-dre – hi-ja – mi-sa Madre – pisa – paja – hija – paja - pisa Ma-dre – pi-sa – pa-ja – hi-ja – pa-ja – pi-sa - Se observa las palabras que se repiten para descartarlas. Y quedaría así:
--	--	--

		<p>Madre – hija – misa – pisa – paja Ma-dre – hi-ja – mi-sa – pi-sa – pa-ja</p> <p>- La docente con ayuda de los niños y niñas identifican el número de letras que conforman una palabra.</p> <p>Madre = 5 letras Hija = 4 letras Misa = 4 letras Pisa = 4 letras Paja = 4 letras</p> <p>- La docente dará a conocer la silaba inicial de cada una de las palabras:</p> <p>Madre – hija – misa – pisa – paja Ma – hi – mi – pi - pa</p> <p>- La docente da a conocer el sonido inicial de las 5 palabras.</p> <p>Mmmmmmma Hhhhhhi Mmmmmmi Pppppppi Ppppppa</p> <p>- La docente hace énfasis en diferenciar las palabras con sonidos iniciales:</p> <p>Mmmmmmma Hhhhhhi Mmmmmmi Pppppppi Ppppppa</p> <p>- Al diferenciar los sonidos, se encuentra 3 letras:</p> <p>M – H - P</p> <p>- Se permite que los niños y las niñas pronuncien de manera clara y en voz alta los sonidos de las 3 letras escogidas:</p> <p>M = mmmmmm H = muda P = pepepe</p> <p>- Finalmente, se le permite que individualmente pronuncien los 3 sonidos.</p> <p>M = mmmmmm H = muda P = pepepe</p>
--	--	---

<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p style="text-align: center;">Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias</p>	<div data-bbox="970 208 1337 479" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - La docente lee el trabalenguas que trata sobre los animales. (3 veces lo lee) - La docente invita que todos los niños y niñas lean en voz alta el trabalenguas. - La docente coloca el trabalenguas en oraciones: <ul style="list-style-type: none"> Pata, peta, pita y pota. Cuatro patas, con dos patas cada pata. - La docente con ayuda de los niños y niñas reconocen la cantidad de palabras en cada una de las oraciones. <ul style="list-style-type: none"> Pata, peta, pita y pota. = 5 palabras Cuatro patas, con dos patas cada pata. = 7 palabras - La docente menciona que, de acuerdo al largo de las palabras, se lo va a separar por sílabas: <ul style="list-style-type: none"> Pata, peta, pita y pota. Pa-ta, pe-ta, pi-ta y po-ta Cuatro patas, con dos patas cada pata. Cu-a-tro, pa-tas, con dos pa-tas cada pa-ta - La docente invita a los niños y niñas a descubrir las palabras que tienen de dos a más sílabas, lo hará con el juego de las palmas. (Por cada sílaba se dará palmas y la palabra que contenga más de dos palmas la sacaremos) - La docente se enfoca en la palabra que tienen dos sílabas. De cada oración se sacará las siguientes palabras: <ul style="list-style-type: none"> Pata – peta – pita – pota Pa-ta – pe-ta – pi-ta – po-ta Cuatro – patas – patas – cada – pata Cu-a-tro – pa-tas – pa-ta – ca-da – pata - Se observa las palabras que se repiten para descartarlas. Y quedaría así: <ul style="list-style-type: none"> Pata – peta – pita – pota – cuatro – patas – cada
--	--	---

		<p style="text-align: center;">Pa-ta – pe-ta – pi-ta – po-ta – cu-a-tro – pa-tas – ca-da</p> <p>- La docente con ayuda de los niños y niñas identifican el número de letras que conforman una palabra.</p> <p style="text-align: center;">Pata = 4 letras Peta = 4 letras Pita = 4 letras Pota = 4 letras Cuatro = 6 letras Cada = 4 patas</p> <p>- La docente dará a conocer la silaba inicial de cada una de las palabras:</p> <p style="text-align: center;">Pata – peta – pita – pota – cuatro – cada</p> <p style="text-align: center;">Pa – pe – pi – po – cu – ca</p> <p>- La docente da a conocer el sonido inicial de las 5 palabras.</p> <p style="text-align: center;">Pppppppa Pppppppe Pppppppi Pppppppo Cccccccu Ccccccca</p> <p>- La docente hace énfasis en diferenciar las palabras con sonidos iniciales:</p> <p style="text-align: center;">Pppppppa Pppppppe Pppppppi Pppppppo Cccccccu Ccccccca</p> <p>- Al diferenciar los sonidos, se encuentra 2 letras:</p> <p style="text-align: center;">P – C</p> <p>- Se permite que los niños y las niñas pronuncien de manera clara y en voz alta los sonidos de las 2 letras escogidas:</p> <p style="text-align: center;">P = ppppppppppp C = cacacacacac</p> <p>- Finalmente, se le permite que individualmente pronuncien los 2 sonidos.</p> <p style="text-align: center;">P = ppppppppppp C = cacacacaaccac</p>
--	--	---

TALLER DE APRENDIZAJE 03

VII. DATOS INFORMATIVOS:

- 7.1. I.E.I. N° : 107 Soritor.
 7.2. DIRECTORA: Mary Giulana Ojeda Smith
 7.3. DOCENTE : Mary Giulana Ojeda Smith
 7.4. SECCIÓN : Verde esperanza
 7.5. EDAD : 05 años.
 7.6. TURNO : Mañana.
 7.7. ÁREA : Comunicación
 7.8. FECHA : Martes 23 de noviembre del 2023.



VIII. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Sol solecito”.

IX. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES
INICIO	Motivación	<p>✧ La docente invita a los niños y las niñas a mirar el video: “La cumbia del Buen Trato - Despertando las Neuronas”. https://www.youtube.com/watch?v=IkiA1n2aqUY</p> <div style="text-align: center;">  </div>
	Propósito	<p>✧ Se da a conocer el propósito de la actividad: “Los niños y niñas escuchen la canción sol solecito”.</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias</p>	 <p>SOL, SOLECITO</p> <p>SOL, SOLECITO, CALIÉNTAME UN POQUITO POR HOY POR MAÑANA POR TODA LA SEMANA. LUNA, LUNERA, CASCABELERA, CINCO POLLITOS Y UNA TERNERA. ICARACOL, CARACOL, A LA UNA SALE EL SOLI SALE PINOCHO TOCANDO EL TAMBOR CON UNA CUCHARA Y UN TENEDOR. SOL, SOLECITO, CALIÉNTAME UN POQUITO POR HOY POR MAÑANA POR TODA LA SEMANA</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente lee una vez la canción. - Luego, lo lee otra vez junto a los niños y las niñas. lean en voz alta la canción. - Finalmente, lo empiezan a entonar el ritmo de la canción. (Lo cantan 2 veces) - La docente saca las últimas palabras de cada oración: <ul style="list-style-type: none"> Solecito Poquito Mañana Semana Cascabelera Ternera Caracol Sol Tambor Tenedor Solecito Poquito Mañana Semana - La docente a través de palmas separa la cantidad de sílabas que tiene cada una de las palabras elegidas: <ul style="list-style-type: none"> Solecito So-le-ci-to Poquito Po-qui-to Mañana Ma-ña-na Semana Se-ma-na Cascabelera Cas-ca-be-le-ra
--------------------------	--	--

		<p> Tenera Ter-ne-ra Caracol Ca-ra-col Sol Sol Tambor Tam-bor Tenedor Te-ne-dor Solecito So-le-ci-to Poquito Po-qui-to Mañana Ma-ña-na Semana Se-ma-na </p> <p>- La docente junto a los niños y niñas reconocerán la silaba final de cada una de las palabras, así mismo, se reconocerá la silaba semifinal de algunas palabras para diferenciar la rima:</p> <p> Solecito ci-to Poquito qui-to Mañana ña-na Semana ma-na Cascabelera le-ra Tenera ne-ra Caracol ra-col Sol Sol Tambor bor Tenedor dor Solecito ci-to Poquito qui-to Mañana ña-na Semana ma-na </p>
--	--	---

- La docente con ayuda de los niños y niñas encuentran las rimas de las penúltimas y últimas sílabas de cada palabra.

- Se separan las palabras con sus sílabas que tengan la misma rima y quedará así:

Solecito

ci-to

Poquito

qui-to

Mañana

ña-na

Semana

ma-na

Cascabelera

le-ra

Tenera

ne-ra

Caracol

ra-col

Sol

Sol

Tambor

bor

Tenedor

dor

Solecito

ci-to

Poquito

qui-to

Mañana

ña-na

Semana

ma-na

- Encuentran la rima en común que tienen ambas palabras:

Solecito = ito

Poquito = ito

Mañana = ana

Semana = ana

Cascabelera = era

Tenera = era

Caracol = ol

Sol = ol

Tambor = or

Tenedor = or

Solecito = ito

Poquito = ito

Mañana = ana

Semana = ana

- La docente da a conocer el sonido final de las 7 rimas.

		<p> Iiiiiito Annnna Eeeeeera Oooooool Ooooooor Iiiiiiiiito Aaaaaaana </p> <p>- La docente hace énfasis en diferenciar las palabras con sonidos iniciales:</p> <p> Iiiiiito Annnna Eeeeeera Oooooool Ooooooor Iiiiiiiiito Aaaaaaana </p> <p>- Al diferenciar los sonidos, se encuentran 4 letras: I – A – E - O</p> <p>- Se permite que los niños y las niñas pronuncien de manera clara y en voz alta los sonidos de las letras escogidas:</p> <p> I = iiiiii A = aaaaaa E = eeeee O = ooooo </p> <p>- Finalmente, se le permite que individualmente pronuncien el sonido.</p> <p> I = iiiiii A = aaaaaa E = eeeee O = ooooo </p>
--	--	---

TALLER DE APRENDIZAJE 04

X. DATOS INFORMATIVOS:

- 10.1. I.E.I. N° : 107 Soritor.
 10.2. DIRECTORA: Mary Giulana Ojeda S
 10.3. DOCENTE : Mary Giulana Ojeda S
 10.4. SECCIÓN : Verde esperanza
 10.5. EDAD : 05 años.
 10.6. TURNO : Mañana.
 10.7. ÁREA : Comunicación
 10.8. FECHA : Jueves 28 de noviembre del 2023.



XI. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Pin pon es un muñeco”.

XII.MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES
INICIO	Motivación	✧ La docente invita a los niños y las niñas a mirar el video: “Si estás feliz - Súper simple español”. https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M
	Propósito	✧ Se da a conocer el propósito de la actividad: “Los niños y niñas escuchen la canción pin pon es un muñeco”.
		<p style="text-align: center;">Pin Pon</p> <p>Pin Pon es un muñeco muy guapo y de cartón Se lava la carita con agua y con jabón Pin Pon siempre se peina con peine de marfil Y aunque se hace tirones, no llora ni hace así Pin Pon dame la mano con un fuerte apretón Que quiero ser tu amigo Pin Pon, Pin Pon, Pin Pon</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente lee una vez la canción. - Luego, lo lee otra vez junto a los niños y las niñas. lean en voz alta la canción. - Finalmente, lo empiezan a entonar el ritmo de la canción. (Lo cantan 2 veces) - La docente saca las últimas palabras de cada oración: <ul style="list-style-type: none"> Cartón Jabón Marfil Así Apretón Amigo Pon - La docente a través de palmas separa la cantidad de sílabas que tiene cada una de las palabras elegidas: <ul style="list-style-type: none"> Cartón Car-tón Jabón Ja-bón Marfil Mar-fil Así A-sí Apretón A-pre-tón Amigo A-mi-go Pon Pon - La docente junto a los niños y niñas reconocerán la sílaba final de cada una de las palabras, para diferenciar la rima: <ul style="list-style-type: none"> Cartón Tón Jabón Bón Marfil fil Así Sí Apretón Tón Amigo Go Pon Pon - La docente con ayuda de los niños y niñas encuentran las rimas de las últimas sílabas de cada palabra. - Se separan las palabras con sus sílabas que tengan la misma rima:
--------------------------	--	--

Cartón**Tón****Jabón****Bón****Marfil****fil****Así****Sí****Apretón****Tón****Amigo****Go****Pon****Pon**

- Encuentran la rima en común que tienen ambas palabras:

Cartón = on**Jabón = on****Apretón = on****Pon = on**

- La docente da a conocer el sonido final de la rima.

Oooooon

- La docente hace énfasis en diferenciar la palabra con el sonido inicial:

Oooooon

- Al diferenciar el sonido, se encuentran 1 letra:

O

- Se permite que los niños y las niñas pronuncien de manera clara y en voz alta el sonido de la letra escogida:

O = ooooo

- Finalmente, se le permite que individualmente pronuncien el sonido.

O = ooooo

TALLER DE APRENDIZAJE 05

XIII. DATOS INFORMATIVOS:

- 13.1. I.E.I. N° : 107 Soritor.
 13.2. DIRECTORA: Mary Giulana Ojeda Smith
 13.3. DOCENTE : Mary Giulana Ojeda Smith
 13.4. SECCIÓN : Verde esperanza
 13.5. EDAD : 05 años.
 13.6. TURNO : Mañana.
 13.7. ÁREA : Comunicación
 13.8. FECHA : Martes 30 de noviembre del 2023.



XIV. NOMBRE DE LA SESIÓN: “El pollito Pipo”.

XV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES
INICIO	Motivación	<p>✧ La docente invita a los niños y las niñas a mirar el video: “ 🎵 Canción infantil 🎵 Hay un cuento para todos 🟩 -Remix de las mejores canciones para niños 👨👩👧👦 ”. https://www.youtube.com/watch?v=dbd-bOaScw0</p>
	Propósito	<p>✧ Se da a conocer el propósito de la actividad: “Los niños y niñas escuchen el cuento el pollito Pipo”.</p>



DESARROLLO

Gestión y
acompañamiento del
desarrollo de las
competencias



- La docente lee el cuento que trata del pollito pipo (una vez)
- La docente les hace entrega a los niños y las niñas de la misma lectura a cada uno de los niños y las niñas.
- La docente invita a los niños y niñas que lean juntos el cuento, teniendo en cuenta que se debe señalar las palabras con el dedo índice para seguir con la lectura, tener linealidad y direccionalidad al momento de la lectura.
- La docente con ayuda de los niños y niñas reconocen la cantidad de palabras de la primera hoja del cuento:



En todo el texto de la primera hoja hay 13 palabras

- El mismo procedimiento se hace con cada una de las hojas del cuento.
- Luego identifican algunos personajes del cuento como:

Pollito Pipo
Abeja
Búho
Vaca
Kiwi
Ovejas
Oso
Mamá Gallina

Serpiente**Ratón**

- Luego, identifican el número de letras que conforma cada una de las palabras de los personajes del cuento:

Pollito Pipo = 12 letras

Abeja = 5 letras

Búho = 4 letras

Vaca = 4 letras

Kiwi = 4 letras

Ovejas = 6 letras

Oso = 3 letras

Mamá Gallina = 11 letras

Serpiente = 9 letras

Ratón = 5 letras

- La docente junto a los niños y niñas dividen las sílabas que conforman cada una de las palabras:

Pollito Pipo

Po-lli-to Pi-po

Abeja

A-be-ja

Búho

Bú-ho

Vaca

Va-ca

Kiwi

Ki-wi

Ovejas

O-ve-jas

Oso

O-so

Mamá Gallina

Ma-má ga-lli-na

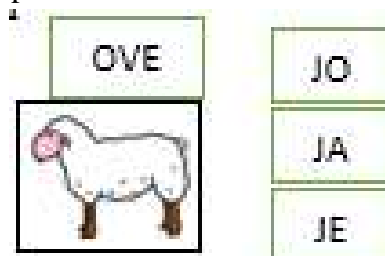
Serpiente

Ser-pi-en-te

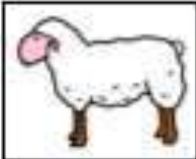


Ratón

Ra-tón

- La docente ayuda a que los niños y niñas compongan palabras con sonidos silábicos:



- La docente invita a los niños y niñas a jugar el juego de colocar la sílaba que falta, omitiendo la sílaba inicial, intermedia y final. Por ejemplo:

		 <p data-bbox="1086 248 1474 315">O <input type="text"/> JA</p>  <p data-bbox="1126 472 1385 539">VA <input type="text"/></p>  <p data-bbox="1078 674 1350 741"><input type="text"/> TÓN</p>
--	--	--

TALLER DE APRENDIZAJE 06

XVI. DATOS INFORMATIVOS:

- 16.1. I.E.I. N° : 107 Soritor.
 16.2. DIRECTORA: Mary Giulana Ojeda Smith
 16.3. DOCENTE : Mary Giulana Ojeda Smith
 16.4. SECCIÓN : Verde esperanza
 16.5. EDAD : 05 años.
 16.6. TURNO : Mañana.
 16.7. ÁREA : Comunicación
 16.8. FECHA : Jueves 05 de diciembre del 2023.





XVII. NOMBRE DE LA SESIÓN: “El gran milagro”.

XVIII. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES
INICIO	Motivación	✧ La docente invita a los niños y las niñas a mirar el video: “Cuéntame un cuento – Coco estudio”. https://www.youtube.com/watch?v=iJwux89JTU8
	Propósito	✧ Se da a conocer el propósito de la actividad: “Los niños y niñas escuchen el cuento el gran milagro”.



<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p style="text-align: center;">Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias</p>	<div style="text-align: center;">  <p>El gran milagro</p> <p>En un precioso y frondoso árbol nació un alegre y risueño gusanito llamado Pepe. Desde que nació, Pepe siempre se ha portado distinto de los demás gusanos. Caminaba más despacio que una tortuga, tropezaba en casi todas las piedras que encontraba por delante, y cuando intentaba cambiar de hojas... ¡qué desastre!... siempre se caía. Por esa razón, la colonia de los gusanos le llamaba de gusanito torpecillo. A pesar de las burlas de sus compañeros, Pepe mantenía siempre su buen humor.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - La docente lee el cuento que trata del gran milagro (una vez) - La docente les hace entrega de la misma lectura a cada uno de los niños y las niñas. - La docente invita a los niños y niñas que lean juntos el cuento, teniendo en cuenta que se debe señalar las palabras con el dedo índice para seguir con la lectura, tener linealidad y direccionalidad al momento de la lectura. - La docente con ayuda de los niños y niñas reconocen la cantidad de palabras del primer párrafo de la primera hoja del cuento: <div style="text-align: center;">  <p>El Gran Milagro</p> <p>En un precioso y frondoso árbol nació un alegre y risueño gusanito llamado Pepe, un habitante que de mucho se que hablaba en el bosque. Y es que desde que nació, Pepe siempre se ha portado distinto de los demás gusanos.</p> </div> <p style="text-align: right;">En todo el primer párrafo de la primera hoja hay 41 palabras.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El mismo procedimiento se hace con cada una de las hojas del cuento. - Luego identifican algunos personajes del cuento como: <ul style="list-style-type: none"> Nano Hada Gusanos Mariposa - Luego, identifican el número de letras que conforma cada una de las palabras de los personajes del cuento: <ul style="list-style-type: none"> Nano = 4 letras Hada = 4 letras Gusanos = 7 letras
--	--	--

Mariposa = 8 letras

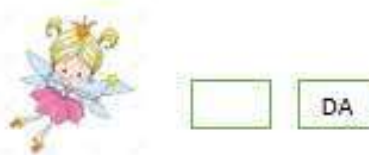
- La docente junto a los niños y niñas dividen las sílabas que conforman cada una de las palabras:

Nano**Na-no****Hada****Ha-da****Gusanos****Gu-sa-nos****Mariposa****Ma-ri-po-sa**

- La docente ayuda a que lo niños y niñas compongan palabras con sonidos silábicos:



- La docente invita a los niños y niñas a jugar el juego de colocar la sílaba que falta, omitiendo la sílaba inicial, intermedia y final. Por ejemplo:



DESARROLLO

Gestión y
acompañamiento del
desarrollo de las
competencias



- La docente lee las diferentes palabras presentadas.
- La docente con ayuda de los niños y niñas reconocen la cantidad de palabras.
- Luego, separan las palabras, las juntan solo de dos, de acuerdo a los cuadros e identifican el número de letras que conforma cada una de las palabras:



Lobo: 4 letras
Globo: 5 letras

- Lo mismo se hace con cada uno de los cuadros.
- A continuación, se juntan las palabras de todos los cuadros, pero separadas en sílabas:

Lobo
Lo-bo
Globo
Glo-bo
Lechuga
Le-chu-ga
Oruga
O-ru-ga
Abeja
A-be-ja
Almeja
Al-me-ja
Planeta
Pla-ne-ta
Galleta
Ga-lle-ta
Hormiga
Hor-mi-ga
Amiga
A-mi-ga
Lancha
Lan-cha

		<p>Cancha Can-cha</p> <p>- Descubrimos las palabras con rimas que tengan al final de cada sílaba, lo descubrimos a través de palmadas por cada sílaba y repitiendo 3 veces cada palabra:</p> <p>Lechuga Le-chu-ga Oruga O-ru-ga Hormiga Hor-mi-ga Amiga A-mi-ga</p> <p>- La docente da a conocer que la rima entre las palabras es la última sílaba:</p> <p>Ga</p> <p>- Descubrimos el sonido de la sílaba encontrada:</p> <p>GGGAAAAA</p> <p>- La docente ayuda a los niños y niñas a encontrar palabras que empiecen con la sílaba GA:</p> <p>GGGAAATO GGGAAALLO GGGAAASFITERO GGGAAARZA GGGAAAVIOTA GGGANZO</p>
--	--	--

TALLER DE APRENDIZAJE 08


XXII. DATOS INFORMATIVOS:

- 22.1. I.E.I. N° : 107, Soritor.
- 22.2. DIRECTORA: Mary Giulana Ojeda Smith
- 22.3. DOCENTE : Mary Giulana Ojeda Smith
- 22.4. SECCIÓN : Verde esperanza
- 22.5. EDAD : 05 años.
- 22.6. TURNO : Mañana.
- 22.7. ÁREA : Comunicación
- 22.8. FECHA : Jueves 12 de diciembre del 2023.



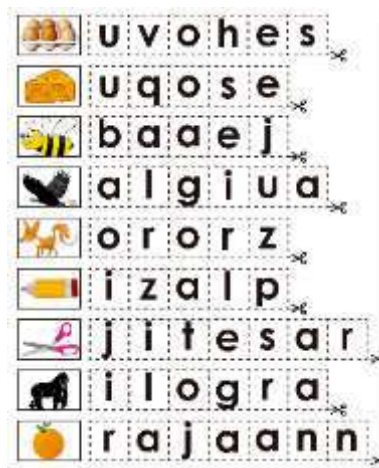
XXIII. NOMBRE DE LA SESIÓN: “El arma desarma palabras”.

XXIV. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	SECUENCIA DIDÁCTICA/ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Propósito</p>	<p>✧ La docente invita a los niños y las niñas a mirar el video: “Juego de rimas” https://www.youtube.com/watch?v=aGWIMeIVw88</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>✧ Se da a conocer el propósito de la actividad: “Que los niños y las niñas escuchen palabras que tienen rima”.</p>

DESARROLLO

Gestión y
acompañamiento del
desarrollo de las
competencias



- La docente indica que deben recortar cada uno de los cuadraditos, luego les alcanza una hoja bong para poder pegarla imagen y las letras que conforman cada palabra según el nombre de la imagen:



Huevos
Queso
Abeja
Águila
Zorro
Lápiz
Tijera
Gorila
Naranja

- A continuación, las palabras son separadas en sílabas:

Huevos
Hu-e-vo-s
Queso
Que-so
Abeja
A-be-ja
Águila
Á-gui-la
Zorro
Zo-rro
Lápiz
Lá-piz
Tijera
Ti-je-ra
Gorila
Go-ri-la
Naranja
Na-ran-ja

- Descubrimos las palabras con rimas que tengan al final de cada sílaba, lo descubrimos a través de palmadas por cada sílaba y repitiendo 3 veces cada palabra:

		<p>Abeja A-be-ja Naranja Na-ran-ja</p> <p>Águila Á-gui-la Gorila Go-ri-la</p> <p>- La docente da a conocer que la rima entre las palabras es la última sílaba: JA LA</p> <p>- Descubrimos el sonido de la sílaba encontrada: JJJJAAAA LLLLAAAA</p> <p>- La docente ayuda a los niños y niñas a encontrar palabras que terminen con la sílaba JA y LA: VIEJJJJAAAAA ROJJJJAAAAA HIJJJJAAAAA BRUJJJJAAAA OREJJJJAAAA</p> <p>CIRUELLLLLAAAA COLLAAAA NOVELLLLAAAA HOLLLLAAAAA MALLAAAAA BALLAAAA</p>
--	--	--

Anexo 8

Iconografía





Estrategia lúdica Tracancuri para fortalecer la conciencia fonológica en niños de 5 años de la Institución Educativa 107, Soritor, 2022

por Luz María Delgado Juape

Fecha de entrega: 13-dic-2024 01:50p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2551525163

Nombre del archivo: Educ_Inicial_Jhennifer_Aracely_Araujo_Carranza_y_Luz_María_Delgado_Juape_-
_CORREGIDO.docx (15.2M)

Total de palabras: 25316

Total de caracteres: 137992

Estrategia lúdica Tracancuri para fortalecer la conciencia fonológica en niños de 5 años de la Institución Educativa 107, Soritor, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

tesis.unsm.edu.pe

Fuente de Internet

3%

2

repositorio.unsm.edu.pe

Fuente de Internet

2%

3

hdl.handle.net

Fuente de Internet

1%

4

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

1%

6

repositorio.untumbes.edu.pe

Fuente de Internet

1%

7

Submitted to Universidad Nacional de San Martín

Trabajo del estudiante

1%

8

Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA

<1%