



Efecto del programa juegos verbales en la conciencia fonológica en estudiantes de primaria, Carabaylo-2016.

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**Maestra en Problemas de Aprendizaje**

**AUTORA:**

Br. Katia Milagros Bautista Villar

**ASESOR:**

Dr. Luis Edilberto Garay Peña

**SECCIÓN:**

Educación e Idiomas

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Problemas de Aprendizaje

**PERÚ - 2018**

## **Página del jurado**

Dr. Rosalía Zarate Barrial

**Presidente**

Dr. Walter Capa Luque

**Secretario**

Dr. Luis Garay Peña

**Vocal**

**Dedicatoria**

A mis padres, quienes con su apoyo, estuvieron siempre conmigo para luchar por alcanzar mis objetivos y metas propuestas.

**Agradecimiento**

Agradezco a Dios por guiarme en esta etapa tan importante de mi vida, por brindarme fortaleza, paciencia y perseverancia, porque ha permitido que a pesar de las dificultades que se me han presentado pueda concluir con mi objetivo.

Agradezco también al profesor Luis Garay por compartir sus conocimientos y orientarme en esta investigación.

## Declaración de autoría

Yo, **Katia Milagros Bautista Villar**, estudiante de la Escuela de Postgrado, Maestra en Problemas de Aprendizaje, de la Universidad César Vallejo, Sede Lima; declaro el trabajo académico titulado **“Efecto del Programa juegos verbales en la conciencia fonológica en estudiantes de primaria, Carabaylo-2016”**, presentada, en 159 folios para la obtención del grado académico de Magister en Problemas de Aprendizaje, es de mi autoría.

Por tanto, declaro lo siguiente:

- He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.
- De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario.

Lima, 10 de junio del 2017

---

**Katia Milagros Bautista Villar**

DNI: 46550026

## Presentación

La presente investigación tiene como título: “Efecto del programa juegos verbales en la conciencia fonológica en estudiantes de primaria, Carabaylo-2016”, el cual cumple con las normativas de la Universidad César Vallejo.

Esta investigación se realiza para poder optar el Grado Académico de Magister en Problemas de Aprendizaje, se considera que los resultados obtenidos en la investigación favorecen para que otras investigaciones puedan tomar como referencias en sus estudio, evidenciando así que el programa juegos verbales influye significativamente en la conciencia fonológica en los estudiantes de primer grado.

La investigación cuenta con cuatro partes la primera es la introducción, donde encontramos antecedentes, problemas generales y específicos, hipótesis, justificación y objetivo. La segunda parte es el marco metodológico, aquí se ubica variables, metodología, diseño, población y muestra. La tercera parte es los resultados estadísticos obtenidos en la investigación, en la cuarta parte se presenta la discusión, en la quinta y sexta parte encontraremos las conclusiones y recomendaciones y para finalizar las referencias bibliográficas y anexos.

**Índice de contenido**

Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaración de Autoría	v
Presentación	vi
Índice de contenido	vii
Índice de tablas	x
Índice de figuras	xiii
Resumen	xiv
Abstract	xv
I. Introducción	16
1.1 Antecedentes	17
Internacionales	17
Nacionales	19
1.2 Fundamentación científica, técnica o humanística	22
1.2.1 Juegos verbales	22
1.2.2 Adivinanzas	23
1.2.3 Trabalenguas	24
1.2.4 Rimas	25
1.2.5 Clasificación de los juegos según la evolución del niño	26
1.2.6 Conciencia Fonológica	27
1.2.7 Secuencia de la Conciencia fonológica	28
1.2.8 Niveles de la conciencia fonológica	28
1.2.9 Desarrollo de la conciencia fonológica	29

1.2.10 Conciencia fonológica y dislexia	30
1.3 Justificación	31
Justificación teórica	31
Justificación metodológica	32
Justificación práctica	33
1.4 Problema	36
Problema General	37
Problemas Específicos	37
1.5 Hipótesis	38
Hipótesis general	38
Hipótesis específicas	38
1.6 Objetivos	39
Objetivo general	39
Objetivos específicos	40
II. Marco metodológico	41
2.1. Variables	42
2.1.1 Variable Independiente: Programa Juegos verbales	42
2.1.1 Variable Dependiente: Conciencia Fonológica	42
2.2. Operacionalización de variables	43
2.2.1 Operacionalización de variable Independiente: Juegos verbales	43
2.2.2 Operacionalización de variable Dependiente: Conciencia fonológica	43
2.3. Metodología	44
2.4. Tipo de estudio	44
2.5. Diseño	44



2.6. Población, muestra y muestreo	45
Población	45
Muestra	45
2.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	46
2.7.1 Técnica	46
2.7.2 Instrumentos	47
2.7.3 Validez	48
2.7.4 Confiabilidad	48
2.8. Métodos de análisis de datos	49
2.9 Aspectos éticos	49
III. Resultados	50
IV. Discusión	76
V. Conclusiones	81
VI. Recomendaciones	84
VII. Referencias bibliográficas	86
VIII. Anexos	89
Anexo 1: Artículo científico	91
Anexo 2: Matriz de consistencia	101
Anexo 3: Instrumento	104
Anexo 4: Constancia de ejecución de programa	114
Anexo 5: Base de datos	115
Anexo 6: Programa	116
Anexo 7: Print de Resultados	137

## Índice de tablas

		Pág.
Tabla 1	Operacionalización de variable Dependiente Conciencia fonológica.	43
Tabla 2	Distribución de estudiantes de primer grado para los grupos de estudio	44
Tabla 3	Distribución de estudiantes de primer grado	46
Tabla 4	Niveles de la conciencia fonológica	47
Tabla 5	Distribución de frecuencias de la aplicación de programa “Juegos verbales” en la conciencia fonológica en estudiantes de primaria. Carabayllo 2016.	52
Tabla 6	Distribución de frecuencias de la aplicación de programa “Juegos verbales” en segmentación silábica en estudiantes de primaria. Carabayllo 2016	54
Tabla 7	Distribución de frecuencias de la aplicación de programa “Juegos verbales” en supresión silábica en estudiantes de primaria. Carabayllo 2016.	56
Tabla 8	Distribución de frecuencias de la aplicación de programa “Juegos verbales” en la adición silábica en estudiantes de primaria. Carabayllo 2016.	58
Tabla 9	Distribución de frecuencias de la aplicación de programa “Juegos verbales” en las rimas en estudiantes de primaria. Carabayllo 2016.	60
Tabla 10	Distribución de frecuencias de la aplicación de programa “Juegos verbales” en aislar fonemas en estudiantes de primaria. Carabayllo 2016.	62

Tabla 11	Distribución de frecuencias de la aplicación de programa “Juegos verbales” en unir fonemas en estudiantes de primaria. Carabayllo 2016.	64
Tabla 12	Distribución de frecuencias de la aplicación de programa “Juegos verbales” en contar fonemas en estudiantes de primaria. Carabayllo 2016.	54
Tabla 13	Comparación de rangos y nivel de significancia de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.	55
Tabla 14	Comparación de rangos y nivel de significancia de segmentación silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.	66
Tabla 15	Comparación de rangos y nivel de significancia de la supresión silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.	68
Tabla 16	Comparación de rangos y nivel de significancia del nivel de detección de rimas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.	69
Tabla 17	Comparación de rangos y nivel de significancia de la adición silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.	70
Tabla 18	Comparación de rangos y nivel de significancia del nivel el desarrollo del nivel aislar fonemas de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.	71

- Tabla 19 Comparación de rangos y nivel de significancia del nivel el desarrollo del nivel unir fonemas de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016. 72
- Tabla 20 Comparación de rangos y nivel de significancia del nivel el desarrollo del nivel contar fonemas de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016. 73

## Índice de figuras

	Pág.
<i>Figura 1</i> Comparación de la conciencia fonológica en estudiantes de primaria. Carabayllo 2016.	51
<i>Figura 2</i> Comparación de la segmentación silábica en estudiantes de primaria. Carabayllo 2016.	53
<i>Figura 3</i> Comparación de la supresión silábica en estudiantes de primaria Carabayllo 2016.	55
<i>Figura 4</i> Comparación de la Adición silábica en estudiantes de primaria Carabayllo 2016.	57
<i>Figura 5</i> Comparación de las rimas en estudiantes de primaria Carabayllo 2016.	59
<i>Figura 6</i> Comparación de la dimensión aislar fonemas en estudiantes de primaria Carabayllo 2016.	61
<i>Figura 7</i> Comparación de la dimensión unir fonemas en estudiantes de primaria Carabayllo 2016.	63
<i>Figura 8</i> Comparación de la dimensión contar fonemas en estudiantes de primaria Carabayllo 2016	65

## Resumen

La presente investigación “Efecto del programa juegos verbales en la conciencia fonológica en estudiantes de primaria, Carabayllo-2016”, tiene como objetivo general determinar el efecto que tiene el programa “juegos verbales” en el desarrollo de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

Tuvo una población de 50 estudiantes de primer grado, siendo la distribución la siguiente, el grupo control son los estudiantes de 1° “A” y el grupo experimental son los estudiantes del 1° “B”. El método utilizado es la observación, el diseño es experimental de sub tipo cuasi-experimental. Para la recolección de datos se aplicó el instrumento el Test de Habilidades Metalingüísticas (THM) para medir la variable conciencia fonológica, se aplicó también el programa juegos verbales sólo a los niños del grupo experimental, los datos obtenidos se pasaron al software SPSS, donde arrojó los siguientes resultados: Para el análisis inferencial se utilizó las pruebas no paramétricas U de Mann Whitney donde tiene como regla de decisión: Si  $p \leq 0.05$  se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis específica ( $H_A$ ), por lo tanto, después del proceso estadístico se obtuvo un  $p=0.000$ .

La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el desarrollo de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, rechazando así las hipótesis nulas, determinado así que existe la influencia de la variable independiente en la variable dependiente.

*Palabras claves: Programa Juegos verbales, conciencia fonológica.*

## Abstract

The present research "Effect of the verbal games program on phonological awareness in elementary students, Carabayllo-2016", has as general objective to determine the effect that the gaming program has on the development of phonological awareness in first grade students of the institution San Antonio, Carabayllo-2016,

With a population of 50 first-grade students, with the distribution of the following, the control group is 1st-A students and the experimental group is 1st-B students. The method used is observation, the experimental design is sub type quasi-experimental. For data collection, the Metalinguistic Skills Test (THM) was used to measure the phonological awareness variable, the verbal games program was also applied only to the children of the experimental group, the data were passed to the SPSS software, The following results: For the inferential analysis we used the nonparametric tests U of Mann Whitney where it has as rule of decision: If  $p = < 0.05$  we reject the null hypothesis ( $H_0$ ) And the specific hypothesis ( $H_A$ ) is accepted, therefore, after the statistical process a  $p = 0.000$

The application of the verbal games program significantly influences the development of phonological awareness in students Of first grade of the educational institution San Antonio, thus rejecting the null hypotheses, determined so that there is the influence of the independent variable and the dependent variable.

*Keywords: Verbal Games program, phonological awareness.*

## **I. Introducción**



## 1.1 Antecedentes

Al revisar los diferentes repositorios de distintas universidades, se ha encontrado los siguientes antecedentes nacionales e internacionales, los cuales se visualizan a continuación:

### Internacionales

Guamán (2013) realizó una investigación titulada “*Los juegos verbales y su incidencia en la expresión oral de los niños (as) de primero, segundo y tercer grados de la escuela particular “Carlos María de la Condamine” de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua*”, universidad Técnica de Ambato, Ecuador, tuvo como objetivo general determinar cómo inciden los juegos verbales en la expresión oral de los niños y niñas de primero, segundo y tercer grados de la Escuela Particular “Carlos María de la Condamine” de la ciudad de Ambato”, el diseño de la investigación es cualitativo, la población estuvo conformada por 100 niños de dicha institución, el instrumento utilizado fue la aplicación de los juegos verbales creados por la autora, al finalizar su investigación dio como conclusiones : Los juegos verbales ayudaron a que los niños y niñas puedan tener una mejor expresión oral ,además que incrementaron su nivel léxico, y mejoran la pronunciación de las palabras complejas , ayuda también a ejercitar y estimular la memoria y sobre todo a tener confianza para hablar y relacionarse con los demás, así mismo es importante también que los docentes del cada nivel estén empapados con estos juegos verbales para desarrollar al máximo las habilidades de los niños, puesto que se observó que los maestros durante el día no ponen en práctica los diferentes juegos verbales y esto se debe a que no conocen gran variedad de adivinanzas y rimas , peor aún no conocen el significado de las retahílas.

Flores (2014) realizó una investigación que tiene como título “*Análisis de los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área del lenguaje de los niños de 3 a 4 años de edad en el centro infantil del Buen Vivir Carolina Terán de Quito*”, universidad de las Fuerzas Armadas, Ecuador, ésta investigación tuvo como objetivo general analizar los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área del lenguaje de los niños de 3 a 4 años de edad en el centro

infantil del Buen Vivir Carolina Terán de Quito la investigación es de tipo cuantitativa, la muestra estuvo conformada por 35 niños de dicha edad, el instrumento de evaluación utilizado fueron las encuestas creadas por la autora, las cuales pasaron por la validez y la confiabilidad respectiva, llegando así a las siguientes conclusiones : Después de la aplicación de los juegos verbales se evidencia que el lenguaje de los niños es más expresivo y fluido, logrando así la articulación de letras y palabras, así como también la discriminación de sonidos e identificación de objetos presentados. También pudo concluir que los niños manejan mejor la habilidad de manipular sílabas, ya que el 80% de los niños obtuvo resultados satisfactorios. Así mismo también se puede inferir que los niños que viven en hogares armónicos muestran mayor nivel de seguridad y socialización frente a los niños que viven en hogares disfuncionales ya que su desarrollo es por debajo de los otros niños.

Gómez (2012) realizó una investigación que tiene por título "*Los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del 1º año de educación básica de la Academia Aeronáutica Pedro Traversari- 2012*", Ecuador, la investigación tuvo como objetivo general determinar la incidencia de los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del 1º año de educación básica de la Academia Aeronáutica Pedro Traversari, ésta investigación tuvo un diseño de investigación descriptivo- correlacional, la muestra estuvo conformada por 80 estudiantes de la institución ya mencionada, para el recojo de la información se utilizó como instrumento una ficha de observación, llegando así a las siguientes conclusiones: Los diferentes juegos verbales realizados tales como trabalenguas, adivinanzas, canciones, retahílas, etc, fueron favorables para desarrollar el lenguaje oral en los niños y niñas, así también sirvió para estimular la conciencia fonológica, en los componentes aislar fonemas, unir fonemas y contar fonemas, ya que los estudiantes presentaron mayores dificultades en esos componentes antes de la aplicación del programa.

Larreategui (2010) en su tesis titulada "*Aplicación de los juegos verbales para mejorar las habilidades comunicativas en los estudiantes de primer grado en la I.E N° 23545, Colombia*", tuvo como objetivo general determinar la influencia

que tienen los juegos verbales en el desarrollo de las habilidades comunicativas en los estudiantes de primer grado en la I.E N° 23545, la investigación tuvo un diseño descriptivo correlacional, para el recojo de la información se utilizó una ficha de observación y encuestas., llegando así a la conclusión: Los juegos verbales permiten desarrollar las habilidades comunicativas en los niños de primer grado, es importante utilizar diferentes estrategias que conlleven a desarrollar éstas habilidades, respetando los ritmos y estilos de cada niño, y los mejores aliados serían los padres de familia que son un papel fundamental en el desarrollo de sus niños.

### **Nacionales**

Torres (2014) en su investigación *“Aplicación de los juegos verbales en el desarrollo de la conciencia fonológica en los estudiantes de primer grado de la I.E N° 358 de la localidad de San Martín de Porres 2014”*, de la universidad César Vallejo, Perú, tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos verbales en el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de primer grado de la I.E N° 358 del distrito de San Martín de Porres, para el desarrollo de la investigación se ha empleado el diseño cuasi- experimental, el tipo de investigación es aplicada y se utilizó como instrumento de evaluación el test de habilidades metalingüísticas (THM), la muestra fueron 50 niños de primer grado de dicha institución arrojando así la conclusión : Después de aplicar los juegos verbales se ha verificado según la prueba de U de Mann Whitney que el nivel de significación de  $p \approx 0.0001$  es menor al valor de significación teórica  $\alpha = 0.05$  lo cual indica el programa trajo cambios positivos en el desarrollo de la conciencia fonológica. Del mismo modo, según la prueba de U de Mann Whitney, el nivel de significación en el nivel supresión silabica de  $p \approx 0.04$  es menor al valor de significación teórica  $\alpha = 0.05$  lo cual indica el programa trajo cambios positivos en el nivel supresión silabica en los niños de primer grado de la I.E N° 358 del distrito de San Martín de Porres. Así mismo pudo comprobar que, según la prueba de U de Mann Whitney que el nivel de significación en el nivel aislar fonemas de  $p \approx 0.03$  es menor al valor de significación teórica  $\alpha = 0.05$  lo cual indica el programa trajo cambios positivos en el nivel aislar fonemas en los niños de primer grado de la I.E

Nº 358 del distrito de San Martín de Porres.

Gamarra y Ponce (2012) en su investigación *“El programa PEJ juegos verbales y su influencia en la expresión oral de los alumnos Dekasegi de la institución educativa privada Peruano Japonés- La victoria- Lima- 2012”*, universidad César Vallejo, Perú, tuvo como propósito demostrar si la aplicación del programa PEJ juegos verbales en la expresión oral de los alumnos Dekasegi de la institución educativa privada Peruano Japonés- La victoria- Lima, el diseño de investigación fue cuasi experimental de tipo básico aplicativo, la muestra fueron 330 alumnos de 1º año de secundaria, utilizando como instrumento de evaluación un test creado y validado por las autoras, el cual fue sometido a juicio de expertos, después del recoger la información necesaria se determinó las siguientes conclusiones: El programa PEJ realizó cambios positivos en la expresión oral en los alumnos Dekasegi de la institución educativa privada Peruano Japonés con un  $Z = -6.659$  y con un valor  $p=0.000$  ( $p<.05$ ), lo cual indica que los juegos verbales influyen en la expresión oral de los alumnos.

Balarezo (2008) en su investigación *“ Nivel de Conciencia Fonológica en los niños y niñas de primer grado de Instituciones Educativas Públicas y Privadas de la localidad de Pueblo Libre”*, universidad Pontificia Católica del Perú, esta investigación presentó el siguiente objetivo general identificar si existen cambios en los niños en cuanto a los niveles de conciencia fonológica en los colegios Públicos y Privados de la localidad de Pueblo Libre, fue una investigación descriptivo comparativo, la población estuvo conformada por 1189 niños, utilizó el test de habilidades metalingüísticas (THM) para medir las variable estudiada, al finalizar la investigación dio como conclusiones que efectivamente hay cambios en el nivel de Conciencia Fonológica en los en los colegios Públicos y Privados, también se evidencia que los alumnos de dichas instituciones se ubican en el rango más alto en la conciencia fonológica . En cuanto a los niveles de la conciencia fonológica se llega a la conclusión que el nivel de sílaba y la rima son los que muestran mejores resultados mientras que en el nivel fonema los estudiantes presentan menor nivel en comparación con los diferentes niveles de la conciencia fonológica

Negro y Traverso (2011) en su tesis titulada *“Relación entre la conciencia fonológica y la lectura inicial en alumnos de primer grado de educación primaria de los centros educativos “Héroes del Cenepa” y “Viña Alta” de la Molina – Lima”*, universidad Pontificia Católica del Perú, la investigación estuvo centrada en probar las hipótesis que tienen que ver con el nivel de conciencia fonológica y el nivel de lectura inicial en los estudiantes “Héroes del Cenepa” y “Viña Alta” de La Molina – Lima, la investigación tiene un diseño descriptivo correlacional, teniendo como muestra a 70 alumnos de primer grado de dicha institución, utilizaron para el recojo de la información el test de habilidades metalingüísticas (THM), llegando así a las siguientes conclusiones: Después de haber analizado los resultados estadísticos en el SPSS, el programa arrojó un nivel de significancia de  $p < 0.05$ , por lo tanto se afirma que existe una relación significativa en la conciencia fonológica y el nivel de lectura inicial en los estudiantes de los colegios “Héroes del Cenepa” y “Viña Alta” de la Molina-Lima. Así mismo afirma también que la correlación entre la dimensión aislar fonemas y el nivel de lectura inicial de los niños y niñas de primer grado de educación primaria de los centros educativos “Héroes del Cenepa” y “Viña Alta” de La Molina – Lima, es baja, directa y altamente significativa. Por último, la correlación entre la dimensión unir fonemas y el nivel de lectura inicial de los niños y niñas de primer grado de educación primaria de los centros educativos “Héroes del Cenepa” y “Viña Alta” de La Molina – Lima, es moderada, directa y altamente significativa.

Espinoza (2010) en su investigación *“Efectos del programa Fonojuego en los niveles de conciencia fonológica en niños de primer grado de la I.E.I 102-ventanilla, universidad San Ignacio de Loyola, Perú, tuvo como principal objetivo, verificar si el programa Fonojuegos tuvo un impacto en los niveles de conciencia fonológica en niños de primer grado de la I.E.I 102 de Ventanilla, el diseño de investigación es cuasi- experimental, la población estuvo constituida por 50 niños de primer grado, el instrumento de evaluación utilizado fue el test de habilidades metalingüísticas (THM), así mismo la aplicación del programa Fonojuego, llegando así a las siguientes conclusiones: Se puede concluir que los niños pertenecientes al grupo experimental desarrollaron mejora la manipulación de los fonemas ya que obtuvieron mejores resultados que aquellos niños que*

estuvieron dentro del grupo control. De lo expuesto anteriormente, se puede deducir que los niños mejoran la conciencia fonémica, a su vez que el programa Fonojuego obtuvo mejores resultados después de su aplicación, por ello se debe realizar programas de intervención dirigidos a la conciencia fonémica ya que es relevante en la adquisición de la lectura posterior. A su vez llegó a la conclusión que el programa Fonojuegos incrementó el componente de adición silábica en los niños del grupo experimental, mientras que los del grupo control, no tuvieron resultados favorables.

## **1.2 Fundamentación científica, técnica o humanística**

### **1.2.1 Juegos verbales**

Los juegos verbales están definidos como una herramienta que se puede utilizar como una forma de enseñanza-aprendizaje dentro de las aulas, para poder estimular el lenguaje de los estudiantes, además de generar una interacción social.

Estos juegos verbales se presentan desde los primeros meses de vida, ya que con el balbuceo, el niño va adquiriendo poco a poco el lenguaje y posteriormente pasa a la imitación de sonidos generando así un tipo de lenguaje. (Bravo, 1985, p. 52).

Además favorecen la comprensión de la lectura y la escritura en los primeros años de la educación, generan grandes beneficios, ya que los estudiantes van adquiriendo poco a poco un mayor dominio de los códigos lingüísticos, el cual permite una mejor comunicación y mayor seguridad en ellos.

Por otro lado un aporte importante también es que mientras más se trabaje éstos juegos verbales, los niños mejorarán su memoria, fluidez en la expresión oral, el vocabulario y su desarrollo cognitivo.

Condemarín (2003) afirma que los juegos verbales son creados por los mismos niños, los cuales presentan sonidos semejantes u otras características

determinadas. Dentro de éstos juegos verbales encontramos las rimas, trabalenguas, adivinanzas, que son muy interesantes trabajar con los estudiantes porque generan aprendizajes de manera lúdica y dinámica (p.154)

Los juegos verbales son muy beneficiosos en diferentes aspectos y uno de ellos es que favorece el desarrollo de la conciencia fonológica, además que también al desarrollo del habla, el cual permite que el niño aprenda a expresarse.

Según Arango (2000) a medida que los niños van creciendo los juegos verbales se van volviendo más complejos, dicho de otro modo el grado de complejidad aumenta, ya que van adquiriendo la pronunciación correcta de ciertas palabras, crear oraciones que impliquen vocabulario más complejo, evitando así que los niños presenten problemas de aprendizaje en un futuro, tanto como dislalia (Dificultad para pronunciar palabras) y dislexia (dificultad en la lectura) (p.59)

Entre los principales juegos verbales tenemos las adivinanzas, las rimas y los trabalenguas, los cuales se detallarán a continuación:

### **1.2.2 Adivinanzas**

Carbajal (2010) define a las adivinanzas como acertijos que describen un objeto en particular, donde se tiene que descubrir solo a través de pistas un elemento, dichas pistas están formadas por oraciones o versos breves que engloban la respuesta. (p.33)

Afirma también que las adivinanzas permiten desarrollar la formación de concepto de los niños, favorece también la imaginación ya que el niño va utilizar su imaginación para poder descubrir la respuesta correcta. Una forma divertida del aprendizaje es que los mismos niños creen sus propias adivinanzas, teniendo siempre la supervisión del docente, para ello se debe seguir algunos pasos:

1. Determinar el objeto o elemento que desea adivinar.
2. Buscar características principales del objeto, seleccionando al menos dos o tres características que definan el objeto, éstas características tienen que ser claras.
3. Definir las palabras precisas para expresar las características.

4. Crear oraciones o frases utilizando el verso.

Por ultimo leer la adivinanza a sus compañeros solo brindándole las pistas necesarias para que puedan adivinar el objeto escondido.

Por ejemplo:

**Si me mojas hago espuma  
con ojitos de cristal  
y tu cuerpo se perfuma  
mientras llega mi final.  
(El jabón)**

### 1.2.3 Trabalenguas

Los trabalenguas son aquellas frases en las que aparecen palabras con sílabas en forma repetitiva, por ello generan gran dificultad a la hora de pronunciarlas, a los niños les gusta mucho este juego verbal ya que cuando repiten les genera dificultad, lo cual para ellos es muy interesante. El objetivo principal de los trabalenguas es decirlo en voz alta, con claridad y rapidez, sin equivocarse a la hora de pronunciarla. (Ventura, 2008, p.84)

Un trabalengua es una frase o un texto breve creado con la finalidad que al pronunciarlo sea difícil leerlo en voz alta. Es un juego de palabras que combina silabas, fonemas, rimas. Este ejercicio es ideal para mejorar la pronunciación, lo que se debe hacer es primero leerlo en forma lenta, descifrando cada letra, luego ir aumentando el grado de velocidad según sea necesario, para que al final se lea o exprese el trabalenguas lo más rápido posible evitando equivocaciones, obteniendo así una articulación clara y precisa de las palabras.

Yo compré pocas copas,  
pocas copas yo compré,  
como yo compré pocas copas,  
pocas copas yo pagué.



#### 1.2.4 Rimas

La rima es la repetición de sonidos tanto iniciales como finales, dentro de la rima encontramos la repetición de sonidos o fonemas que al unirlos generan una secuencia de palabras al final de la oración. Favorecen la toma de conciencia fonológica en los niños. Según el MINEDU (2014) las rimas son muy útiles para desarrollar el lenguaje de los niños, además que favorece la articulación de palabras.

Las rimas pueden ser de dos tipos: Asonante y Consonante. La rima asonante está referida a la repetición de los sonidos a partir de la última vocal, por ejemplo beso-sueño, y la rima consonante está referida a la repetición del sonido de la última sílaba, por ejemplo cuento-viento. (Ventura, 2008, p.84)

El gato sin botas  
De puro goloso  
Amaneció enfermo  
De un mal doloroso

La gata afligida  
No duda el motivo  
De alguna comida  
O de un salto furtivo

El gato asustado  
Confiesa su culpa  
Devoró confiado  
cinco ratas juntas

### 1.2.5 Clasificación de los juegos según la evolución del niño

El juego es muy importante para un niño, ya que a través de ellos, los niños pueden adquirir nuevas experiencias, y al juntarlos con sus saberes previos podrán así adquirir un aprendizaje significativo que le sirva para su desarrollo, a continuación se va detallar cómo el niño va adquiriendo aprendizajes a través del juego, para ello se toma como referencia a (Delgado, 2011, p.36) quien menciona como fundador a Piaget, el cual hace la clasificación de la siguiente manera:

**Estadio sensorio- motor:** Esta etapa está comprendida desde el nacimiento hasta los 2 años, aquí se menciona que el niño va aprendiendo a través del juego utilizando la repetición constante de acciones que le llamen la atención, ya que le va permitir descubrir las causas de lo que puede suceder en diferentes situaciones, aquí los juegos son constructivos. También llamada la etapa del juego simbólico.

**Estadio pre-operacional :** Esta etapa está comprendida desde los 2 años hasta los 6 años, aquí también se utiliza mucho el juego simbólico, dicho de otro modo, el juego simbólico está referido a que el niño utilizando su cuerpo u objetos va realizar juegos que serían imposibles en la vida cotidiana por ejemplo: El niño cree que puede volar solo con abrir sus brazos, utilizando sus manos piensa que está conduciendo un auto o simplemente cree o juega a que es un doctor y que puede curar a las personas.

**Estadio de operaciones concretas:** Compreendida desde los 6 años hasta los 12 años, aquí ya el niño es más grande y por lo tanto va realizar juegos un poco más complejos, donde existan reglas que hay que seguir y normas que cumplir, a su vez va saber respetar los juegos que sus compañeros puedan crear y se va acoplar mucho más rápido, esta etapa predomina el juego reglado y de construcción.

**Estadio de operaciones formales:** Compreendida a partir de los 12 años en adelante, aquí ya el niño crea sus juegos más difíciles con el factor importante

que son las reglas.

De lo expuesto anteriormente se puede deducir que los juegos son de vital importancia en las diferentes etapas de los niños, ya que va potenciar el desarrollo del niño y son una fuente de conocimientos en todas las áreas que se quiere desarrollar.

### **1.2.6 Conciencia fonológica**

La conciencia fonológica está relacionada con uno de los cuatro componentes de las habilidades metalingüísticas, la cual está básicamente relacionada con la lectura y escritura.

Está referida a la capacidad o habilidad para reflexionar y manipular los aspectos estructurales del lenguaje hablado (Tunmer, 1995, p.45), dicho de otro modo, es la capacidad que tiene el estudiante para reflexionar e identificar que las palabras habladas u oídas están compuestas por sonidos o pequeños trocitos llamados (fonemas).

Según Gómez, Valero, Buades y Pérez (1995) para desarrollar la conciencia fonológica se debe tener en cuenta los siguientes ejercicios:

- Segmentación silábica
- Supresión de sílaba inicial
- Detección de rimas
- Adición silábica
- Aislar fonemas
- Unir fonemas
- Contar fonemas

### 1.2.7 Secuencia de la conciencia fonológica

La conciencia fonológica está compuesta por tres secuencias las cuales son: silábico, intrasilábico y nivel, los cuales se explicarán a continuación:

- Silábico: Es el más fácil de adquirir ya que está referido básicamente a la capacidad para segmentar las sílabas que componen una palabra, por ejemplo: la palabra MANZANA, está compuesta por 3 sílabas que son (MAN- ZA-NA)
- Intrasilábico: Es más complejo que el nivel silábico ya que implica en descubrir que dos palabras tienen el mismo sonido inicial o final, aquí son favorable la utilización de las rimas para lograr un aprendizaje más divertido ya que es un poco más complejo para un estudiante de pre escolar.
- Fonémico: Más complejo aún que los dos niveles anteriores ya que implica la comprensión de las unidades sonoras pequeñas llamadas fonemas. Dicho de otro modo, es la capacidad que implica la comprensión que cada palabra está compuesta por sonidos independientes que al unirlos forman una palabra determinada.

### 1.2.8 Componentes de la conciencia fonológica

En la presente investigación se ha considerado a Gómez, Valero y otros autores (1995) quienes afirman que la conciencia fonológica está compuesta por siete componentes los cuales son:

- Segmentación silábica: Habilidad para determinar o segmentar las sílabas de una palabra.
- Supresión silábica: Habilidad para eliminar la primera sílaba de cada palabra por ejemplo ZAPATO, le quitamos la sílaba ZA, nos quedaría la palabra PATO.
- Detección de rimas: Unir e identificar dos palabras que tengan los mismos sonidos iniciales o finales.
- Adición silábica : Aumentar una sílaba para formar una palabra, por ejemplo si tengo la sílaba LU y le quiero aumentar la sílaba NA , que palabra nos

formará, LUNA

- Aislar fonemas: Capacidad para determinar el sonido o fonema de una palabra al inicio o final por ejemplo: si digo la palabra la SILLA, con que fonema empieza, pues empieza con la fonema /SSS/.
- Unir fonemas: Capacidad para unir los sonidos que escucha y determinar la palabra por ejemplo si te digo /m/ /e/ /s/ /a/ , que palabra formaré, MESA
- Contar fonemas : Capacidad para manejar los fonemas escuchados por ejemplo si te digo nnnnnnnnoooooo, cuantos sonidos diferentes escuchaste, pues dos sonidos /n/ y /o/

Dentro de los siete componentes algunos son más complejos que otros, sobre todos los referidos a los fonemas, pero para lograr éstos aspectos se debe trabajar diferentes ejercicios para que el estudiante pueda adquirir los fonemas y pueda discriminar los diferentes sonidos que componen una palabra.

Los maestros y los padres forman un papel determinante para desarrollar la conciencia fonológica, por ello, se debe trabajar diferentes juegos verbales que faciliten el aprendizaje de los estudiantes.

### **1.2.9 Desarrollo de la conciencia fonológica**

El desarrollo de la conciencia fonológica empieza a partir de los 5 a 7 años, pues es allí donde el niño se va dando cuenta que para que exista la comunicación se utiliza palabras y oraciones, las cuales tienen un significado o mensaje. A su vez se dará cuenta que las palabras están compuestas por sílabas y posteriormente que dichas palabras están compuestas también por fonemas.

Existen diferentes formas de trabajar la conciencia fonológica entre ellas tenemos los juegos como separar en sílabas, las rimas, los trabalenguas, las adivinanzas que definitivamente ayudan a mejorar y alcanzar los niveles de la conciencia fonológica.

A su vez Jiménez (2010) manifiesta que la conciencia fonológica es importante para un buen aprendizaje lector ya que a través de ella se puede

lograr que el niño rompa el código escrito y acceda al significado, el cual va ser utilizado como un trampolín para que haga el reconocimiento de sílabas y posteriormente el reconocimiento de fonemas. Si no se toma en cuenta este proceso en la etapa inicial, puede que exista una dificultad para el aprendizaje de la lectura, lo cual impida que adquieran la lectoescritura.(p.76)

### **1.2.10 Conciencia fonológica y dislexia**

Cuando los niños inician la etapa escolar deben tener conocimiento de su almacén fonológico, es decir de los diferentes sonidos que existen respecto al lenguaje, sin embargo, todavía las palabras largas y complicadas, le provocarán dificultades. (Owens, 2003.p42)

Los niños de por sí poseen un conocimiento fonológico, el cual le va servir para adquirir la lectura y escritura, no obstante existen algunos niños que presentan dificultades en el aspecto fonológico pese a que se ha trabajado de manera constante para mejorar la conciencia fonológica, es allí cuando se habla de manera específica de la dislexia.

Cuando se hace referencia a dislexia, García (2009) afirma que se habla de una dificultad de aprendizaje, la cual está referida a la falta de habilidad en el aprendizaje de la lectura y escritura, el cual implica que existe un dificultad para comprender sonidos o fonemas y a su vez que éstos están representados por signos o grafemas, los cuales al unirlos forman una palabra que tiene un significado o mensaje.(p.125)

Si el estudiante no adquiere la relación entre la representación de una letra y el sonido, pues no podrá descifrar la palabra correctamente, así mismo, si no diferencia entre grafema-fonema, igual tendrá problemas en su lectura y comprensión.

Otra dificultad que se le presentará al estudiante cuando lea, es que no podrá leer de manera correcta ya que no sabrá cuando empieza o termina una oración, lo cual provocará que altere el texto y no entienda nada después de

haber terminado de leer.

Muchas veces la falta de información hace que se confunda a los estudiantes, y piensen que la dificultad que presentan es por falta de inteligencia, por eso es que no aprenden a leer y escribir, sin embargo no se dan cuenta que es por falta de conciencia fonológica, por ello, es de vital importancia detectar a los niños que presentan cierta dificultad para poder combatir y erradicar ésta dificultad, y la mejor manera de hacerlo es trabajando de manera lúdica la conciencia fonológica.

### **1.3 Justificación**

#### **Justificación teórica**

En la presente investigación una de las variables estudiada es la conciencia fonológica que está referida a la capacidad que tiene el sujeto o niño para poder analizar y reflexionar los pequeños trocitos de la palabra escuchada, dicho de otro modo es la capacidad que tiene el niño para distinguir que las palabras están compuestas por sílabas y fonemas. Gómez, Valero, Buades y Pérez (1995,p.78)

El aprendizaje de la lecto- escritura se da aproximadamente a los seis años, es decir, cuando el niño curse el primer grado de primaria y para lograr este proceso es necesario que desarrolle un óptimo lenguaje oral, tanto a nivel comprensivo como expresivo, así mismo que pueda adquirir las habilidades lingüísticas y metalingüísticas para tener acceso a la lectura y escritura.

Para que un niño aprenda a leer y escribir necesita principalmente que éste comprenda los diferentes sonidos de las palabras, dicho de otro modo, que el niño sea consciente que las palabras están formadas por sonidos individuales y que tienen un orden sucesivo.

Si se quiere pretender empezar el aprendizaje del lenguaje escrito sin antes desarrollar el lenguaje oral, pues se puede decir que es una idea errónea, puesto que al niño le resultará más difícil empezar e integrar el lenguaje escrito sin antes conocer que la palabra tiene diferentes fonemas el cual le ayudará como soporte

para realizar el lenguaje escrito posteriormente.

Por otro lado la siguiente variable estudiada son los juegos verbales, Condemarín (2003) menciona que son las diferentes actividades realizadas con el fin de estimular el lenguaje oral en los niños, entre ellas tenemos las trabalenguas, las rimas, las adivinanzas, etc, los cuales ayudan a enriquecer las palabras, hablar de forma más clara y sobre todo a mejorar la conciencia fonológica, además que son una estrategia muy buena para enseñar de una manera lúdica, creando así aprendizajes significativos en los niños.(p.152)

De lo expuesto anteriormente, se puede deducir que los diferentes juegos verbales ayudarán de forma favorable para el desarrollo de la conciencia fonológica, generando así que la lectoescritura se aprende de una manera más fácil. Así mismo se puede decir que la investigación va servir como referente para futuras investigaciones, las cuales beneficiarán y darán un aporte favorable para la sociedad, con el único fin de erradicar problemas de lectura encontrados en los estudiantes.

### **Justificación metodológica**

Esta investigación tiene como propósito evaluar la conciencia fonológica que presentan los estudiantes de primer grado, así mismo aplicar el programa de juegos verbales el cual consta de 10 sesiones de aprendizajes, donde se encuentran diferentes juegos verbales que ayudarán a mejorar la conciencia fonológica en función a la necesidad de los estudiantes con el único fin de mejorar las habilidades metalingüísticas que servirán para el éxito de la lectura y escritura.

El test utilizado en esta investigación es el Test de habilidades metalingüísticas (THM), el cual nos arroja el nivel de conciencia fonológica en el que se encuentran los estudiantes de dicha institución, una vez obtenidos los resultados de los estudiantes se desarrollará nuevas estrategias como el programa juegos verbales los cuales ayudarán a mejorar posteriormente la didáctica en la iniciación del aprendizaje de la lectoescritura, a través se sesiones significativas.

Así mismo se considera que cuando el programa se aplique



ayudará en el desarrollo de la conciencia fonológica, el cual servirá de herramienta para los docentes y padres de familia para facilitar la comprensión de cómo adquirir una lectura favorable a través de juegos sencillos y fáciles.

### **Justificación práctica**

Para desarrollar la conciencia fonológica es fundamental introducir juegos verbales que generen en los estudiantes analizar cada palabra tanto a nivel silábico como fonológico, los cuales ayudarán a potenciar las habilidades necesarias para un posterior aprendizaje de la lectoescritura.

Para que un estudiante adquiera un buen nivel de lectura se deberá realizar diferentes actividades de forma lúdica y entretenida, en donde encontramos las adivinanzas, las rimas, los trabalenguas, que son en conjunto los juegos verbales.

Los diferentes juegos verbales se presentan desde lo más sencillo hasta lo más complejo, por ejemplo:

Realizar adivinanzas sencillas.

Recordar rimas sencillas.

Descomponer palabras por sílabas.

Aislar sonidos iniciales y finales.

Realizar segmentación de palabras en fonemas.

Omitir o invertir fonemas.

En esta etapa el rol del docente es de suma importancia, puesto que, es él quien debe lograr que el estudiante manipule los fonemas en sus diferentes niveles: silábico, rima y fonema a través de la realización de los juegos verbales.

Por último se puede decir también que el desarrollo de la conciencia fonológica en esta investigación es que además de estimular favorablemente al estudiante, le va permitir también descubrir el proceso de la lectura y la escritura, que sin duda es un aporte importante para el crecimiento del estudiante.

Esta investigación servirá también para que los maestros puedan utilizar las sesiones del programa elaborado, con el único propósito de mejorar los problemas

de conciencia fonológica en los estudiantes.

#### **1.4 Problema**

Una de las evaluaciones estadísticas realizadas a nivel internacional es la Evaluación Internacional de estudiantes que tiene como siglas PISA, la cual mide diferentes aspectos cognitivos como Matemática y Comunicación. En el año 2012 se realizó esta evaluación la cual evidenció que el Perú es uno de los países con mayor dificultad en desarrollar éstos aspectos cognitivos en los estudiantes, ya se obtuvo los siguientes resultados: En cuanto a las habilidades lectoras, entre 2001 y 2012 se ha incrementado el promedio de 327 a 384 puntos, (Ministerio de Educación, 2014).

Pasaron tres años y se aplicó nuevamente ésta prueba para medir los avances en relación a los años anteriores y si bien es cierto los resultados fueron favorables para nuestro país, porque en comprensión lectora de los 384 puntos obtenidos en el 2012, ahora en el 2015 obtuvimos 398 puntos, es decir, 14 puntos favorables para nuestro país, todavía seguimos en los últimos puestos, ya que de 70 países evaluados, el Perú quedó en el puesto 65 en relación a los demás, mostrando así que todavía los estudiantes se encuentran en un nivel muy bajo. (Pisa, 2015)

Se ha tomado esta referencia porque una de las variables estudiadas es la conciencia fonológica, que está ligada directamente con el área de Comunicación. Si bien es cierto la evaluación Pisa se toma a estudiantes de secundaria, y la unidad de análisis de esta investigación son estudiantes de primaria, se tiene que resaltar que se ha tomado como referencia esta evaluación internacional porque pese a los años transcurridos el Perú sigue siendo uno de los países más bajos en esta evaluación, lo cual indica que debemos erradicar este problema desde pre-kinder, formando los cimientos desde el nivel inicial, logrando así una buena base, para que cuando pasen al nivel primaria los estudiantes puedan seguir desarrollando habilidades al máximo, logrando así que en secundaria estén al 100% para demostrar las habilidades en las diferentes pruebas establecidas que

se le brinden, dejando así al Perú como uno de los mejores países que tienen un buen nivel en los aspectos cognitivos .

A nivel Nacional una prueba conocida también es la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) dirigida a niños de 2 grado de primaria, dicha prueba evalúa aspectos matemáticos y de comunicación, pero para efectos de la investigación sólo mencionaremos el área de comunicación que tiene que ver con una de las variables estudiadas, esta prueba fue tomada en el año 2015, donde se obtuvo que sólo el 50% de los estudiantes entienden lo que leen, es decir, que a nivel nacional no llegamos a pasar el 50 % de la totalidad, dejando en evidencia que los estudiantes presentan todavía un nivel promedio en relación a la lectura, puesto que no comprenden lo que leen.

De lo expuesto anteriormente, tanto internacional como nacional se puede deducir, que tenemos un bajo rendimiento en el área de comunicación, lo cual es alarmante, ya que si queremos que nuestro país sea uno de los mejores, tenemos que empezar por impartir una educación de calidad y no de cantidad.

A nivel Local se encuentra la Institución Educativa Particular San Antonio ubicado en el distrito de Carabaylo, donde se evidencia que los estudiantes que cursan el primer grado de primaria tienen dificultades en el área de comunicación específicamente en el aprendizaje de la lectura y escritura, y esto se da porque aún no poseen una buena conciencia fonológica para poder comprender que las palabras están compuestas por pequeños trozos llamadas silabas y fonemas, y peor aún no logran identificar el sonidos de cada letra, dificultando así su aprendizaje.

Actualmente muchas instituciones educativas de nuestro país siguen educando de una forma tradicional, es decir, donde el niño se vuelve un elemento pasivo y el profesor un elemento activo, pensando así que el aprendizaje de la lectura es sólo un proceso perceptivo y que no necesita desarrollar otras habilidades como auditivas, motrices, cognitivas, visomotriz para desarrollar este proceso de la lectura (Acosta, 2001)

Según García (2009) para que un estudiante empiece el aprendizaje de la lectura requiere de habilidades metalingüísticas que deben ser desarrolladas en el nivel preescolar, ya que hará que el estudiante adquiera la conciencia fonológica y sea capaz de manipular y reflexionar sobre los segmentos fonológicos del lenguaje hablado.

La educación en nuestro país ha pasado por varias etapas o cambios, y uno de esos cambios es que actualmente el Ministerio de Educación ha lanzado el nuevo Currículo Nacional orientado al logro por competencias. Según el Currículo Nacional (2016) las competencias son la facultad que tiene la persona para combinar diferentes capacidades con el único fin de lograr un propósito específico en una determinada situación. (p.21) Así mismo resaltar también que se debe desarrollar al máximo el logro de competencias comunicativas, el cual implica el saber escuchar, el procesar la información, crear y comprender un texto.

Aprender a leer es un proceso complejo que el estudiante en algún momento de su vida debe asumir, no es sencillo ni tampoco fácil, pero necesita algunos requisitos para que el aprendizaje sea más ágil. Por ejemplo si el estudiante posee una buena estructuración espacial, una buena coordinación motora, discriminación auditiva, esquema corporal, lateralización y conciencia fonológica, no tendrá mayor dificultad para su aprendizaje. (Jiménez & Ortiz, 1995)

Así mismo es importante resaltar los juegos verbales, ya que se trabajan de una forma paralela con la conciencia fonológica, donde encontramos las rimas, trabalenguas, adivinanzas, los cuales ayudan a la segmentación silábica, la omisión de letras, sonidos iniciales y finales, que favorecen a la comprensión de fonemas y permite descubrir los diferentes sonidos dentro de cada palabra.

De lo expuesto anteriormente, se puede deducir nuestro problema general y específico, los cuales se muestran a continuación:

**Problema general**

¿Qué efectos tiene el programa juegos verbales en la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016?

**Problema específico 1**

¿Qué efectos tiene el programa juegos verbales en el componente segmentación silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016?

**Problema específico 2**

¿Qué efectos tiene el programa juegos verbales en el componente supresión silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016?

**Problema específico 3**

¿Qué efectos tiene el programa juegos verbales en el componente detección de rimas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016?

**Problema específico 4**

¿Qué efectos tiene el programa juegos verbales en el componente adición silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016?

**Problema específico 5**

¿Qué efectos tiene el programa juegos verbales en el componente aislar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016?

### **Problema específico 6**

¿Qué efectos tiene el programa juegos verbales en el componente unir fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016?

### **Problema específico 7**

¿Qué efectos tiene el programa juegos verbales en el componente contar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016?

## **1.5 Hipótesis**

### **Hipótesis general**

La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el desarrollo de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

### **Hipótesis específica 1**

La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente segmentación silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

### **Hipótesis específica 2**

La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente supresión silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

### **Hipótesis específica 3**

La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente detección de rimas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Hipótesis específica 4**

La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente adición silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Hipótesis específica 5**

La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente aislar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Hipótesis específica 6**

La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente unir fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Hipótesis específica 7**

La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente contar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**1.6 Objetivos****Objetivo general**

Determinar el efecto que tiene el programa juegos verbales en el desarrollo de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Objetivo específico 1**

Determinar el efecto que tiene el programa juegos verbales en el componente segmentación silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Objetivo específico 2**

Determinar el efecto que tiene el programa juegos verbales en el componente supresión silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Objetivo específico 3**

Determinar el efecto que tiene el programa juegos verbales en el componente detección de rimas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Objetivo específico 4**

Determinar el efecto que tiene el programa juegos verbales en el componente adición silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Objetivo específico 5**

Determinar el efecto que tiene el programa juegos verbales en el componente aislar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Objetivo específico 6**

Determinar el efecto que tiene el programa juegos verbales en el componente unir fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Objetivo específico 7**

Determinar el efecto que tiene el programa juegos verbales en el componente contar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.



## **II. Marco metodológico**

## **2.1. Variables**

### **2.1.1 Variable independiente: programa juegos verbales**

En esta investigación se elaboró un programa de juegos verbales, el cual consta de 10 sesiones de aprendizaje, cada sesión contiene diferentes juegos verbales, como las adivinanzas, rimas y trabalenguas, las cuales fueron elaborados con el único propósito de mejorar los niveles de conciencia fonológica.

Condemarín (2003) refiere que los juegos verbales son aquellas producciones lingüísticas que pueden ser creadas por los niños, que ayudan a mejorar y estimular el lenguaje de los estudiantes, favoreciendo así la comprensión lectora y la producción de la escritura. Los juegos verbales más utilizados son: Rimass, trabalenguas, adivinanzas.

Los juegos verbales son fundamentales en los primeros años de vida, ya que es allí donde los estudiante van a adquiriendo poco a poco los códigos del lenguaje.

Los docentes utilizan juegos verbales dentro del aula, ya que les sirve como una estrategia didáctica para llamar la atención de ellos, así como también para desarrollar habilidades de expresión oral, potenciar la memoria, aumentar el vocabulario y desarrollar la conciencia fonológica que es un elemento importante para el desarrollo de la lectura y escritura.

### **2.1.1 Variable dependiente: conciencia fonológica**

Jiménez y Ortiz (1995) manifiestan que la conciencia fonológica es la capacidad de reconocer las unidades de sonidos a través del lenguaje hablado, permitiendo así discriminar los fonemas por separado. (p.75)

Así mismo es la capacidad que tiene el ser humano para percibir que una palabra

tiene una secuencia de sonidos que al juntarlos transmiten un mensaje.

## 2.2. Operacionalización de variables

### 2.2.1 Operacionalización de variable independiente: juegos verbales

En esta investigación se realizó un programa de juegos verbales con la finalidad de mejorar la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado del nivel primaria, permitiendo así potenciar los diferentes componentes de esta variable. El programa realizado consta de 10 sesiones de aprendizajes, donde se evidencian los juegos verbales como las adivinanzas, rimas y trabalenguas.

### 2.2.2 Operacionalización de variable dependiente: conciencia fonológica

Tabla 1

*Operacionalización de variable Dependiente: Conciencia fonológica*

Componentes	Indicadores	Ítems	Escala y valor	Niveles y Rangos
Segmentación silábica	Separa en sílabas las imágenes presentadas.	1-20		
supresión silábica	Elimina la primera sílaba y pronuncia la nueva palabra.	1-12		Deficiente (0-1.75)
Adición silábica	Aumenta sílabas y forma nuevas palabras	1-10	Correcto (1)	Elemental (1.76-3.50)
Rimas	Relaciona cada rima con su sonido inicial y final	1-12	Incorrecto (0)	Intermedio (3.51-5.25)
Aislar fonemas	Identifica el fonema inicial de cada palabra presentada.	1-8		Avanzado (5.25-7)
Unir fonemas	Junta fonemas e identifica las sílabas	1-20		
Contar fonemas	Cuenta los fonemas escuchados.	1-20		

*Fuente: elaboración propia.*

## Metodología

### 2.3. Tipo de estudio

El tipo de estudio realizada en esta investigación es aplicada, (Naghi, 2005) plantea que la investigación aplicada es la que resuelve problemas, recogiendo los estudios obtenidos de otras investigaciones, con el único objetivo de aminorar los problemas existentes y dar soluciones.

### 2.4. Diseño

La investigación es de diseño experimental, (Hernández, Fernández y Baptista, 2014) afirman que éstas investigaciones se llaman así porque el investigador manipula de acuerdo a las necesidades de la variable independiente (causa) para luego procesar los resultados o consecuencias de esa manipulación sobre la variable dependiente (efectos).

En esta investigación se va manipular la variable independiente (juegos verbales) y se va establecer la consecuencia sobre la variable dependiente (conciencia fonológica).

El diseño así mismo está dentro de la investigación cuasi-experimental donde se manipula la variable independiente para observar los efectos que causa en la variable dependiente. Aquí los grupos no se forman al azar ni se emparejan sino que se trabajan con grupos intactos (Naghi, 2005, p.44)

El grupo control y el grupo experimental reciben un pre-test y luego un post- test el cual se denota gráficamente en la siguiente tabla

*Tabla 2*

*Distribución de estudiantes de primer grado para los grupos de estudio*

<b>Grupo</b>	<b>Pre-test</b>	<b>Sesiones</b>	<b>Post- test</b>
G.E	Y1	X	Y2
G.C	Y1	-	Y2

*Fuente: Elaboración propia.*

Donde:

G.E: Estudiantes que recibirán el programa (G. Experimental)

G.C: Estudiantes que no recibirán el programa (G. Control)

Y1: Prueba de entrada

Y2: Prueba de salida

X: Variable Independiente (Juegos verbales)

Por otro lado el enfoque de esta investigación es cuantitativo ya que es secuencial y probatorio, es decir, cada etapa precede a la otra y no se puede saltar o brincar etapas. Los objetivos de estudios son específicos y delimitados desde el principio del estudio, así como también que las hipótesis se desarrollan previamente, antes de recolectar y analizar datos. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014)

## **2.5. Población, muestra y muestreo**

### **Población**

(Hernández, Fernández y Baptista, 2014), refieren que la población es la totalidad de todos los elementos que muestren coincidencias con determinadas características, por tanto el marco poblacional de esta investigación está formado por los estudiantes de San Antonio de la localidad de Carabayllo.

La institución educativa es privada, las edades de los estudiantes oscilan entre 6 y 7 años, en la institución encontramos dos aulas 1º "A" y 1º "B", donde primero 1º "A" es el grupo control, el cual consta de 25 estudiantes, mientras que 1º "B" es el grupo experimental, que está conformada por 25 estudiantes, que hacen un total de 50 estudiantes.

Tabla 3

*Distribución de estudiantes de primer grado.*

<b>Aulas</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
1º "A" (Grupo control)	15	10	25
1º "B" (Grupo experimental)	13	12	25

*Fuente: Elaboración propia.*

## **Muestra**

La muestra es el sub grupo de la población, dicho de otro modo es una parte de la población (Hernández, Fernández y Baptista, 2014)

La presente investigación no presenta muestra y muestreo, ya que la población es muy pequeña, por lo tanto se trabajará con toda la población de estudio.

## **2.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **2.7.1 Técnica**

La técnica utilizada es la encuesta, para (Díaz 2009), es un procedimiento que se encarga de recopilar información utilizando diferentes técnicas donde a su vez se observan hechos o situaciones en un determinado momento

Esta técnica es utilizada en la investigación ya que gracias a ella se puede recopilar información utilizando el instrumento de evaluación THM, el cual nos arroja las dificultades y progresos que presentan los estudiantes de primer grado para así poder programar las sesiones en función a las dificultades que presentan en relación a la conciencia fonológica.

### 2.7.2 Instrumentos

Para efectos de esta investigación se utilizó el Test de Habilidades Metalingüísticas (THM), el cual nos ayuda a medir los niveles de la conciencia fonológica. Este test ayuda a obtener resultados iniciales y finales en cada uno de los grupos (Grupo control y grupo experimental) para luego emitir resultados.

#### Ficha Técnica

Autores:	P. Gómez, J. Valero, R. Buades y A. Pérez
Año:	1995
Rango de aplicación:	Alumnos que finalizan la etapa de Educación Infantil y que comienzan el 1er ciclo de Educación primaria.
Administración:	Individual
Adaptación:	Lic. Silvia Rodríguez Melgar (2011) (Universidad Católica)

El test está conformado por siete sub test que miden los componentes de la conciencia fonológica, el cual se observa en el siguiente cuadro.

Tabla 4

*Componentes de la conciencia fonológica*

<b>Sub test</b>	<b>Nºde Ítems</b>
Segmentación silábica	20
Supresión silábica	12
Detección de rimas	12
Adiciones Silábicas	10
Aislamiento de fonemas	8
Unión de fonemas	20
Conteo de fonemas	20
<b>Total</b>	<b>120</b>

En cuanto a la normas de puntuación, el test evalúa de 1 a 7 puntos, donde:

0 a 1.75	= Deficiente
1.76 a 3.50	= Elemental
3.51 a 5.25	= Intermedio
5.26 a 7	= Avanzado

### **2.7.3 Validez**

(Hernández, Fernández y Baptista, 2014) afirman que la validez de un instrumento se refiere al grado en que el instrumento mide realmente la variable que pretende medir”

Para fines de esta investigación se utilizó el test de habilidades metalingüísticas (THM), que fue creado por P. Gómez, J. Valero, R. Buades y A. Pérez en el año 1995, sin embargo Rodríguez (2011) realizó una adaptación donde la prueba fue sometida al juicio de expertos conformado por tres docentes con grado de Magister quienes realizaron la validez de contenido y de construcción.

### **2.7.4 Confiabilidad**

Así mismo (Hernández, Fernández y Baptista, 2014) afirman que el instrumento es confiable cuando se aplicarla varias veces al mismo sujeto de estudio u objeto arroja los mismos resultados, siendo consistentes y coherentes.

Rodríguez (2011), aplicó la técnica de dos mitades usando la fórmula de kuder-Richardson 20 (KR20), obteniendo el puntaje de 0.81, a su vez el alpha de Cronbach, para medir la consistencia interna donde arrojó el puntaje de 0.895, lo cual indica que el instrumento presenta un grado de confiabilidad bastante alto para medir la conciencia fonológica.



### **Estadísticos de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,895	120

## **2.7. Métodos de análisis de datos**

Para la recolección y procesamiento de datos obtenidos en la investigación se utilizó el sistema SPSS, versión 23 así como diferentes tablas y figuras al mostrar los logros obtenidos en el análisis descriptivo del presente trabajo.

Para el análisis inferencial de la investigación en la cual contrastamos las hipótesis donde, se utilizaron las pruebas no paramétricas U de Mann Whitney, así como las pruebas de normalidad.

Los datos obtenidos en la investigación se procesaron en el software SPSS 23, una vez obtenidos los resultados y pasados al software, se realizarán gráficos de barras de los resultados más importantes. A su vez se utilizará tablas y figuras para una mejor ilustración, así como también la prueba de U de Mann Whitney y la prueba de normalidad.

## **2.9 Aspectos éticos**

Se tuvieron las consideraciones éticas necesarias, ya que se presentó la solicitud a la directora de la institución educativa San Antonio para poder hacer la aplicación del programa Juegos verbales, así como también se pidió el permiso necesario a los padres de los estudiantes del primer grado “A” y “B” para que sus menores hijos sean parte de la muestra de la investigación realizada.

### **III. Resultados**

### 3.1 Descripción de los resultados

Aquí se presenta los resultados luego de aplicación del programa Juegos Verbales en la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016. En el análisis se verifica si el mencionado programa produce un efecto significativo en la conciencia fonológica.

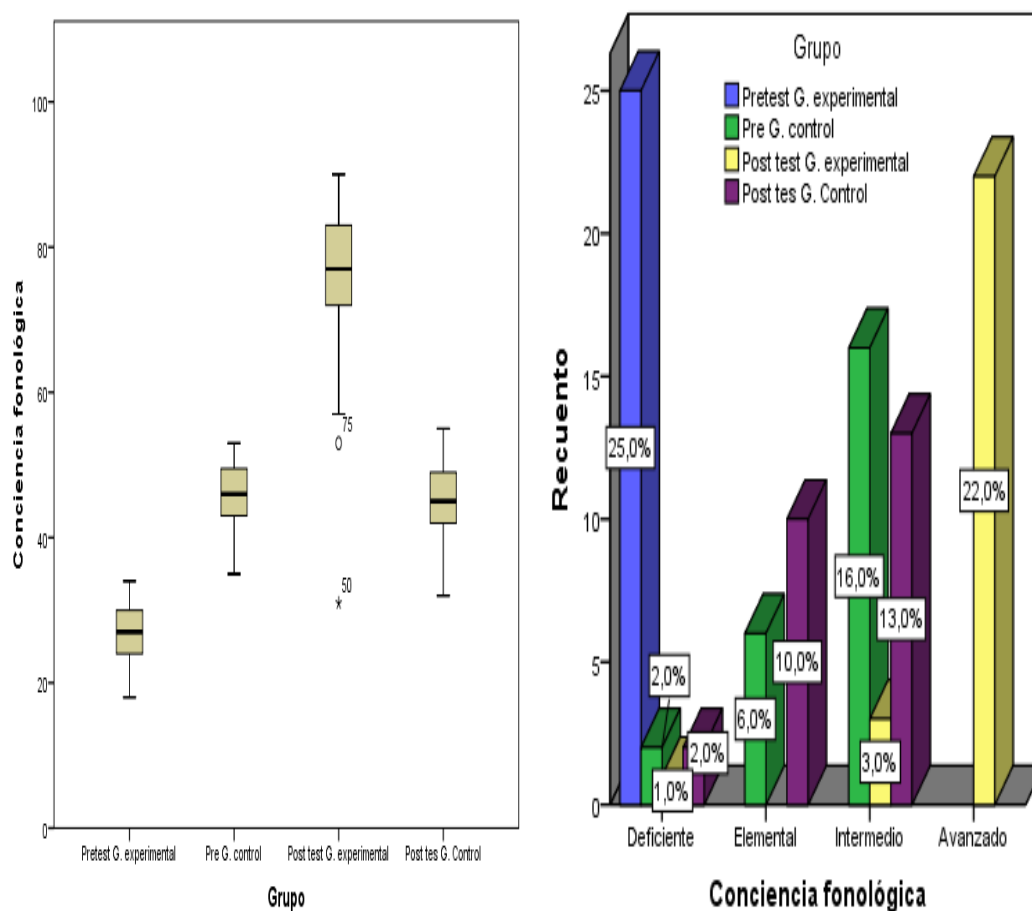


Figura 1. Comparación de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

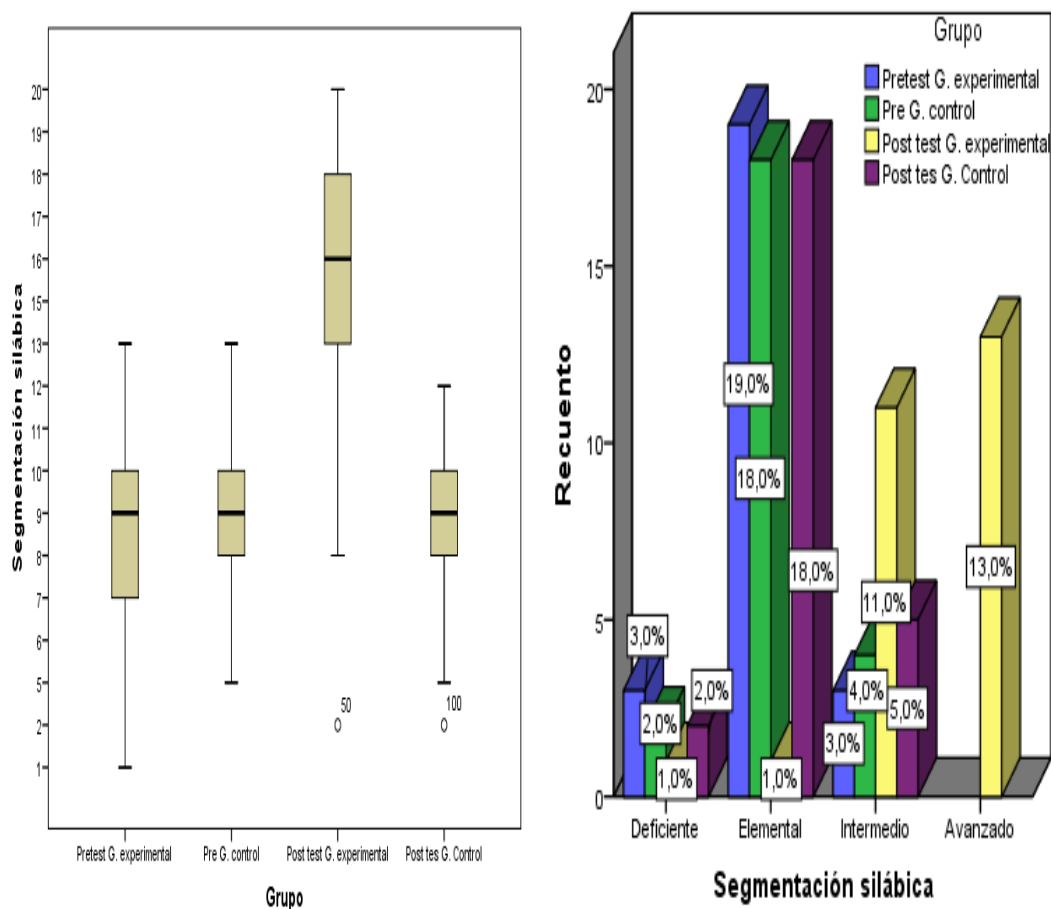
En la figura 1, se visualiza el puntaje del pre test en la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016, aquí las cifras del grupo control es mayor al del grupo experimental, luego de la aplicación del programa “Juegos verbales” se visualiza los efectos positivos en el grupo que recibió el programa, por tanto hay cambio positivos.

Tabla 5

*Distribución de frecuencias de la aplicación de programa “Juegos verbales” en la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.*

		Grupo				Total	
		Pre G. exper	Pre G. control	Post test G. exper.	Post tes G. Control		
Conciencia fonológica	Deficiente	Recuento	25	2	1	2	30
		% del total	25,0%	2,0%	1,0%	2,0%	30,0%
	Elemental	Recuento	0	6	0	10	16
		% del total	0,0%	6,0%	0,0%	10,0%	16,0%
	Intermedio	Recuento	0	16	3	13	32
		% del total	0,0%	16,0%	3,0%	13,0%	32,0%
	Avanzado	Recuento	0	0	22	0	22
		% del total	0,0%	0,0%	22,0%	0,0%	22,0%
Total	Recuento	25	24	26	25	100	
	% del total	25,0%	24,0%	26,0%	25,0%	100,0%	

En la tabla 5 se visualiza el puntaje del pre test antes de la aplicación del programa “Juegos verbales” en la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016. Aquí se observa que en el pre test, el 2% los estudiantes del grupo de control y el 25% de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en un nivel deficiente. Asimismo el 16% de los estudiantes del grupo de control está en el nivel intermedio; Luego de haber aplicado el programa “Juegos verbales” en la conciencia fonológica a los estudiantes mencionados se evidencia que 22% de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en un nivel avanzado, mientras que 13% de los estudiantes del grupo control están en el nivel intermedio.



*Figura 2. Comparación del componente segmentación silábica en estudiantes primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.*

En la figura 2 , se visualiza el puntaje del pre test en la segmentación silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016, donde los resultados del grupo control es igual al del grupo experimental aunque más extendida, después de la aplicación del programa "Juegos verbales" se visualiza que tiene efectos positivos en las puntuaciones del grupo experimental y es superior frente a las puntuaciones del grupo de control; estos resultados se debe al efecto del programa mencionado, por lo tanto, se obtuvo efectos positivos en segmentación silábica en los estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

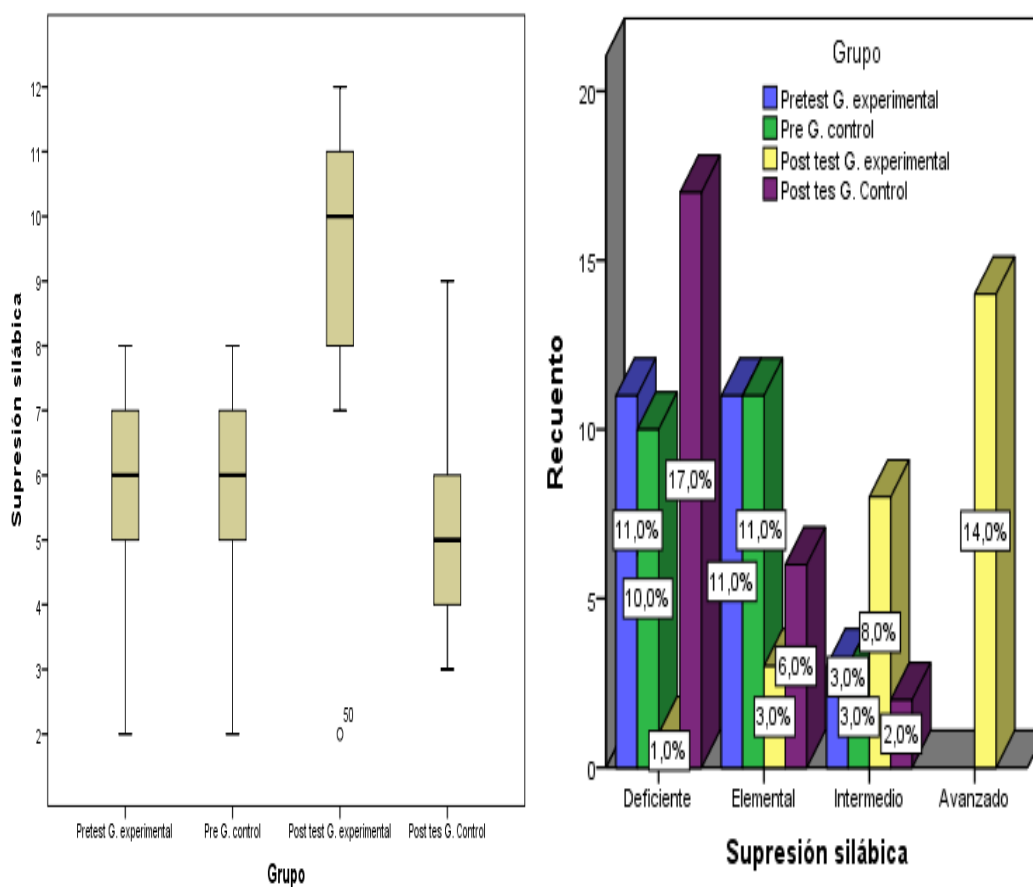
Tabla 6

*Distribución de frecuencias de la aplicación de programa "Juegos verbales" en el*

*componente segmentación silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.*

		Segmentación silábica *Grupo tabulación cruzada					
		Grupo				Total	
		Pre G. experimental	Pre G. control	Post G. exper.	Post tes G. Control		
Segmentación silábica	Deficiente	Recuento	3	2	1	2	8
		% del total	3,0%	2,0%	1,0%	2,0%	8,0%
	Elemental	Recuento	19	18	1	18	56
		% del total	19,0%	18,0%	1,0%	18,0%	56,0%
	Intermedio	Recuento	3	4	11	5	23
		% del total	3,0%	4,0%	11,0%	5,0%	23,0%
	Avanzado	Recuento	0	0	13	0	13
		% del total	0,0%	0,0%	13,0%	0,0%	13,0%
	Total	Recuento	25	24	26	25	100
		% del total	25,0%	24,0%	26,0%	25,0%	100,0%

En la tabla 6 se obtiene el puntaje del pre test antes de la aplicación “Juegos verbales” en la segmentación silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016, observándose que en el pre test, el 2% del grupo de control y el 3% del grupo experimental están en el nivel deficiente, el 18% de los estudiantes del grupo de control y 19% de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel elemental, así mismo, el 4% del grupo de control y el 3% del grupo experimental están en el nivel intermedio. Luego de haber aplicado el programa “Juegos verbales” en la segmentación silábica en la conciencia fonológica a los estudiantes mencionados se obtuvo el 2% del grupo de control y el 1% del grupo experimental están en el nivel deficiente, el 18% de los estudiantes del grupo de control y 1% de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel elemental, así mismo, el 5% del grupo de control y el 11% del grupo experimental están en el nivel intermedio, lo cual afirma que el programa aplicado mejoró la conciencia fonológica a nivel segmentación silábica.



*Figura 3.* Comparación del componente supresión silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

En la figura 3, se visualiza el puntaje del pre test en la supresión silábica en estudiantes de primer grado de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016, donde los resultados del grupo control es igual al del grupo experimental, después de la aplicación del programa “Juegos verbales” se visualiza que el grupo experimental ha mejorado frente al grupo control, por ello se puede decir que tiene el programa tiene efectos positivos en el nivel supresión silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

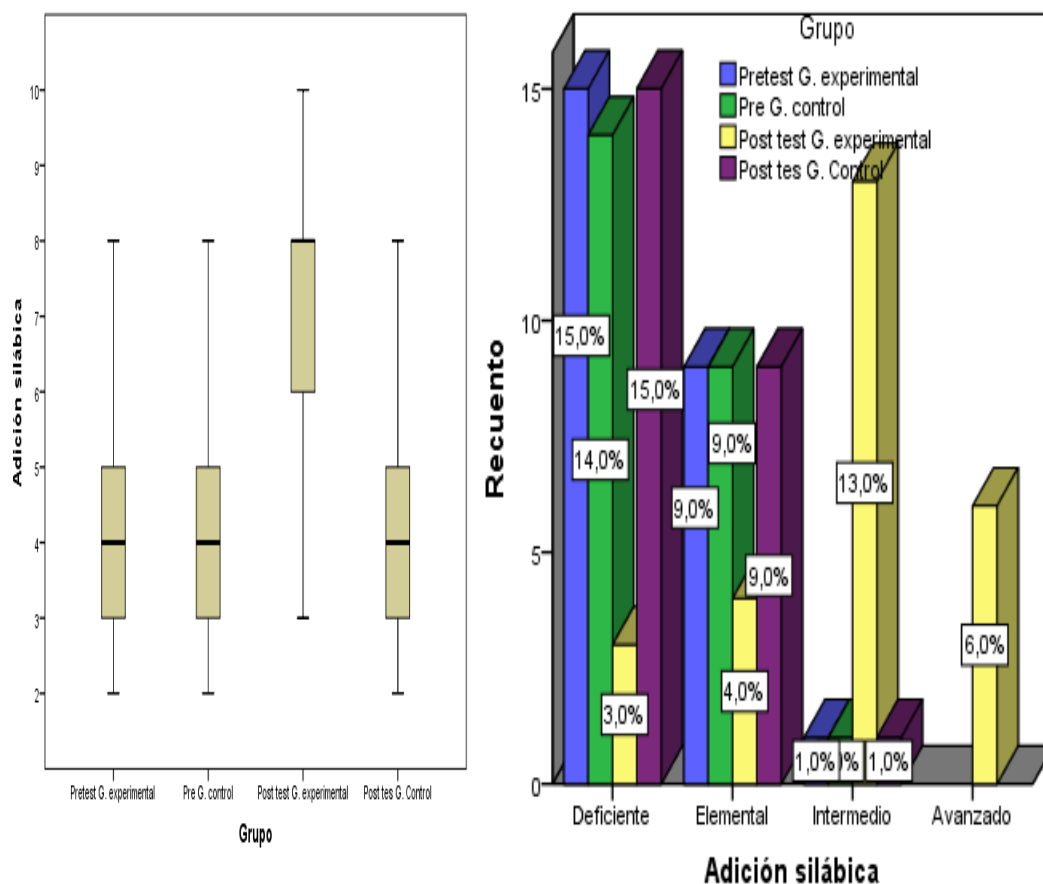
Tabla 7

*Distribución de frecuencias de la aplicación de programa “Juegos verbales” en el componente supresión silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.*

		Supresión silábica *Grupo tabulación cruzada					
		Grupo				Total	
		Pre G. Exper.	Pre G. control	Post G. Exper.	Post tes G. Control		
Supresión silábica	Deficiente	Recuento	11	10	1	17	39
		% del total	11,0%	10,0%	1,0%	17,0%	39,0%
	Elemental	Recuento	11	11	3	6	31
		% del total	11,0%	11,0%	3,0%	6,0%	31,0%
	Intermedio	Recuento	3	3	8	2	16
		% del total	3,0%	3,0%	8,0%	2,0%	16,0%
	Avanzado	Recuento	0	0	14	0	14
		% del total	0,0%	0,0%	14,0%	0,0%	14,0%
Total		Recuento	25	24	26	25	100
		% del total	25,0%	24,0%	26,0%	25,0%	100,0%

En la tabla 7 se obtiene el puntaje del pre test antes de la aplicación “Juegos verbales” en la supresión silábica de estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016, observándose que en el pre test, el 10% del grupo de control y el 11% del grupo experimental están en el nivel deficiente, el 11% de los estudiantes del grupo de control y 11% de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel elemental, así mismo, el 3% del grupo de control y el 3% del grupo experimental están en el nivel intermedio. Luego de haber aplicado el programa “Juegos verbales” en la supresión silábica en la conciencia fonológica a los estudiantes mencionados se obtuvo el 17% del grupo de control y el 1% del grupo experimental están en el nivel deficiente, el 6% de los estudiantes del grupo de control y 3% de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel elemental, así mismo, el 2% del grupo de control y el 8% del grupo experimental están en el nivel intermedio, por último el 14% del grupo control y el 0% del grupo experimental se encuentran en el nivel avanzado, lo cual afirma que el programa aplicado mejoró la conciencia fonológica a nivel supresión silábica.





*Figura 4.* Comparación del componente adición silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

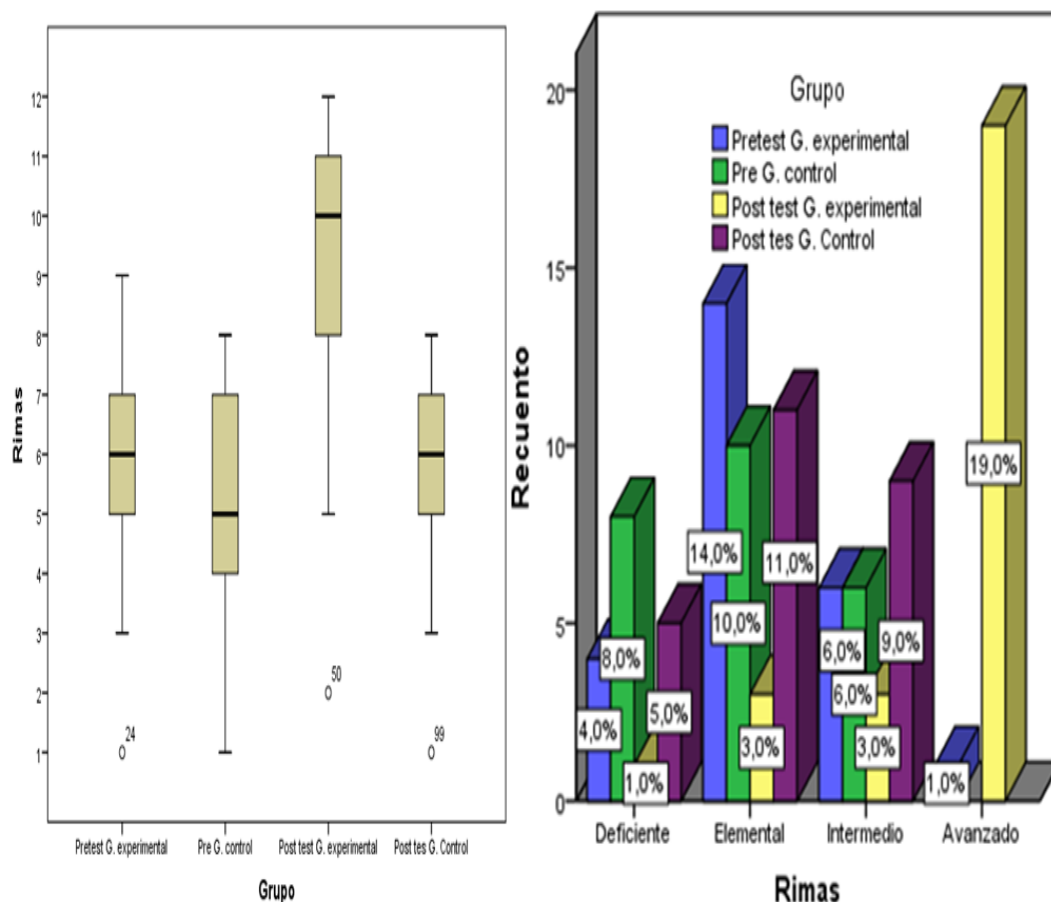
En la figura 4, se observa el puntaje del pre test en la adición silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016, donde los resultados del grupo control es igual al del grupo experimental aunque más extendida, después de la aplicación del programa "Juegos verbales" se visualiza que los niños del grupo experimental obtuvieron mejores resultados frente al grupo control, lo cual indica que el programa aplicado tiene efectos positivos en el nivel adición silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

Tabla 8

*Distribución de frecuencias de la aplicación de programa “Juegos verbales” en el componente adición silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.*

		Adición silábica *Grupo tabulación cruzada					
		Grupo					
		Pre G. experimental	Pre G. control	Post G. exper.	Post G. Control	Total	
Adición silábica	Deficiente	Recuento	15	14	3	15	47
		% del total	15,0%	14,0%	3,0%	15,0%	47,0%
	Elemental	Recuento	9	9	4	9	31
		% del total	9,0%	9,0%	4,0%	9,0%	31,0%
	Intermedio	Recuento	1	1	13	1	16
		% del total	1,0%	1,0%	13,0%	1,0%	16,0%
	Avanzado	Recuento	0	0	6	0	6
		% del total	0,0%	0,0%	6,0%	0,0%	6,0%
Total		Recuento	25	24	26	25	100
		% del total	25,0%	24,0%	26,0%	25,0%	100,0%

En la tabla 8 se obtiene el puntaje del pre test antes de la aplicación “Juegos verbales” en la adición silábica de estudiantes de primaria. Carabayllo 2016, observándose que en el pre test, el 14% del grupo de control y el 15% del grupo experimental están en el nivel deficiente, el 9% de los estudiantes del grupo de control y 9% de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel elemental, así mismo, el 1% del grupo de control y el 1% del grupo experimental están en el nivel intermedio. Luego de haber aplicado el programa “Juegos verbales” en la adición silábica en la conciencia fonológica a los estudiantes mencionados se obtuvo el 15% del grupo de control y el 3% del grupo experimental están en el nivel deficiente, el 9% de los estudiantes del grupo de control y 4% de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel elemental, así mismo, el 1% del grupo de control y el 13% del grupo experimental están en el nivel intermedio, por último el 0% de los estudiantes del grupo de control y 6% de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel avanzado lo cual afirma que el programa aplicado mejoró la conciencia fonológica a nivel adición silábica.



*Figura 5.* Comparación del componente rimas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

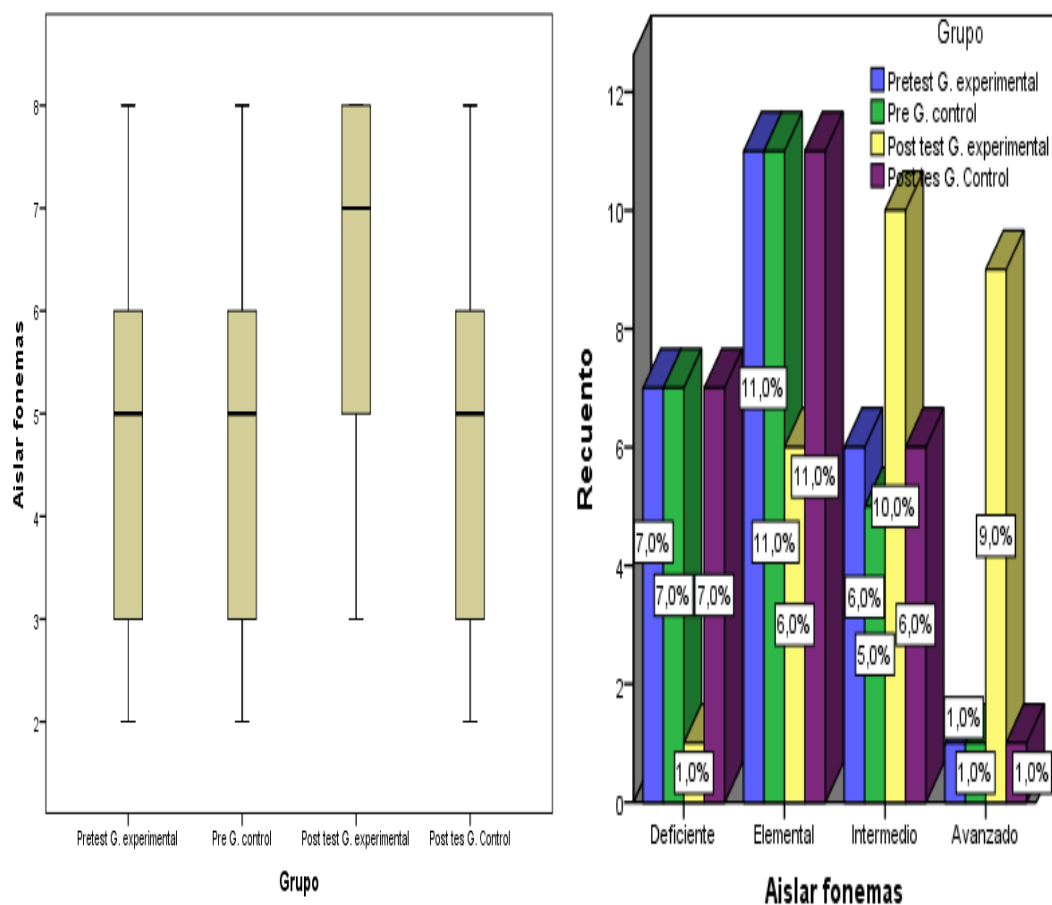
En la figura 5, se observa que el puntaje del pre test en las rimas en estudiantes de primaria, Carabayllo-2016, donde los resultados del grupo control es un poco menor al del grupo experimental aunque más extendida, después de la aplicación del programa “Juegos verbales” se visualiza que los estudiantes del grupo experimental obtuvieron mejores resultados, por lo tanto el programa tiene efectos positivos en el nivel rimas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

Tabla 9

*Distribución de frecuencias de la aplicación de programa “Juegos verbales” en el componente rimas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.*

		Rimas*Grupo tabulación cruzada				Total						
		Grupo										
Rimas	Deficiente	Recuento	Pre G. experim	Pre G. control	Post G. experim	Post tes G. Control						
				4	4,0%	8	8,0%	1	1,0%	5	5,0%	18
	Elemental	Recuento	14	14,0%	10	10,0%	3	3,0%	11	11,0%	38	38,0%
		% del total	14,0%	14,0%	10,0%	10,0%	3,0%	3,0%	11,0%	11,0%	38,0%	38,0%
	Intermedio	Recuento	6	6,0%	6	6,0%	3	3,0%	9	9,0%	24	24,0%
		% del total	6,0%	6,0%	6,0%	6,0%	3,0%	3,0%	9,0%	9,0%	24,0%	24,0%
	Avanzado	Recuento	1	1,0%	0	0,0%	19	19,0%	0	0,0%	20	20,0%
		% del total	1,0%	1,0%	0,0%	0,0%	19,0%	19,0%	0,0%	0,0%	20,0%	20,0%
Total		Recuento	25	25,0%	24	24,0%	26	26,0%	25	25,0%	100	100,0%
		% del total	25,0%	25,0%	24,0%	24,0%	26,0%	26,0%	25,0%	25,0%	100,0%	100,0%

En la tabla 9 se obtiene el puntaje del pre test antes de la aplicación “Juegos verbales” en las rimas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016, observándose que en el pre test, el 8% del grupo de control y el 4% del grupo experimental están en el nivel deficiente, el 10 % de los estudiantes del grupo de control y 14 % de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel elemental, así mismo, el 6 % del grupo de control y el 6 % del grupo experimental están en el nivel intermedio, por último 0 % del grupo de control y el 1 % del grupo experimental están en el nivel avanzado. Luego de haber aplicado el programa “Juegos verbales” en la rimas en la conciencia fonológica a los estudiantes mencionados se obtuvo el 5% del grupo de control y el 1% del grupo experimental están en el nivel deficiente, el 11% de los estudiantes del grupo de control y 3% de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel elemental, así mismo, el 9% del grupo de control y el 3% del grupo experimental están en el nivel intermedio, por último el 0% de los estudiantes del grupo de control y 19 % de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel avanzado lo cual afirma que el programa aplicado mejoró la conciencia fonológica a nivel rimas.



*Figura 6.* Comparación del componente aislar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

En la figura 6, se observa que el puntaje del pre test en aislar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016, donde los resultados del grupo control es igual al del grupo experimental aunque más extendida, después de la aplicación del programa “Juegos verbales” se visualiza que el grupo experimental obtuvo mejores resultados frente al grupo control, por ello, el programa tiene efectos positivos en el nivel aislar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

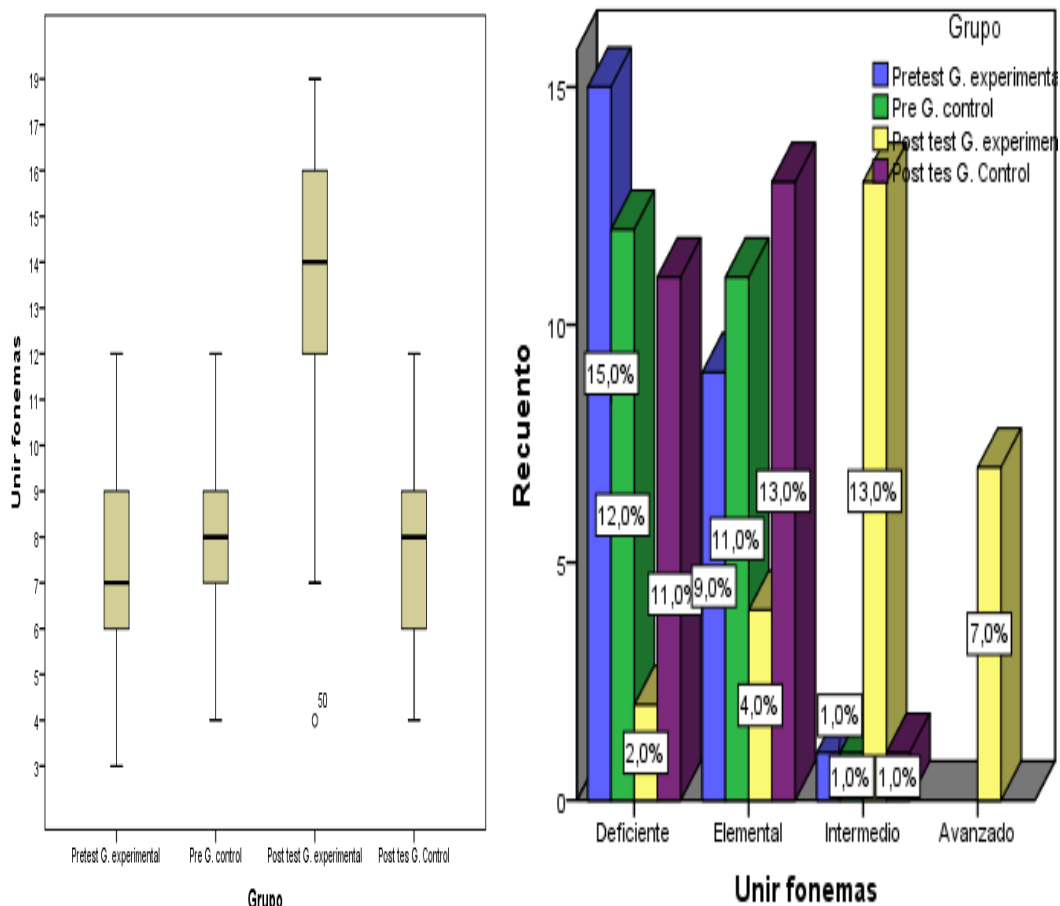
Tabla 10

*Distribución de frecuencias de la aplicación de programa “Juegos verbales” en el componente aislar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución*

		Aislar fonemas*Grupo tabulación cruzada				Total	
		Grupo					
		Pre G. experim.	Pre G. control	Post G. exper	Post G. Control		
Aislar fonemas	Deficiente	Recuento	7	7	1	7	22
		% del total	7,0%	7,0%	1,0%	7,0%	22,0%
	Elemental	Recuento	11	11	6	11	39
		% del total	11,0%	11,0%	6,0%	11,0%	39,0%
	Intermedio	Recuento	6	5	10	6	27
		% del total	6,0%	5,0%	10,0%	6,0%	27,0%
	Avanzado	Recuento	1	1	9	1	12
		% del total	1,0%	1,0%	9,0%	1,0%	12,0%
Total		Recuento	25	24	26	25	100
		% del total	25,0%	24,0%	26,0%	25,0%	100,0%

*educativa San Antonio, Carabayllo-2016.*

En la tabla 10 se obtiene el puntaje del pre test antes de la aplicación “Juegos verbales” en aislar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016, observándose que en el pre test, el 7% del grupo de control y el 7% del grupo experimental están en el nivel deficiente, el 11 % de los estudiantes del grupo de control y 11 % de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel elemental, así mismo, el 5 % del grupo de control y el 6 % del grupo experimental están en el nivel intermedio, por último 1% del grupo de control y el 1 % del grupo experimental están en el nivel avanzado. Luego de haber aplicado el programa “Juegos verbales” en aislar fonemas en la conciencia fonológica a los estudiantes mencionados se obtuvo el 7% del grupo de control y el 1% del grupo experimental están en el nivel deficiente, el 11% de los estudiantes del grupo de control y 6% de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel elemental, así mismo, el 6% del grupo de control y el 10% del grupo experimental están en el nivel intermedio, por último el 1% de los estudiantes del grupo de control y 9 % de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel avanzado lo cual afirma que el programa aplicado mejoró la conciencia fonológica a nivel aislar fonemas.



*Figura 7.* Comparación del componente unir fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

De la figura 7, se observa el puntaje del pre test en aislar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016, donde los resultados del grupo control es mayor al del grupo experimental aunque más extendida, después de la aplicación del programa “Juegos verbales” se visualiza los efectos positivos que obtuvo el grupo experimental frente al grupo control, por ello se afirma que el programa logró mejorar el nivel unir fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

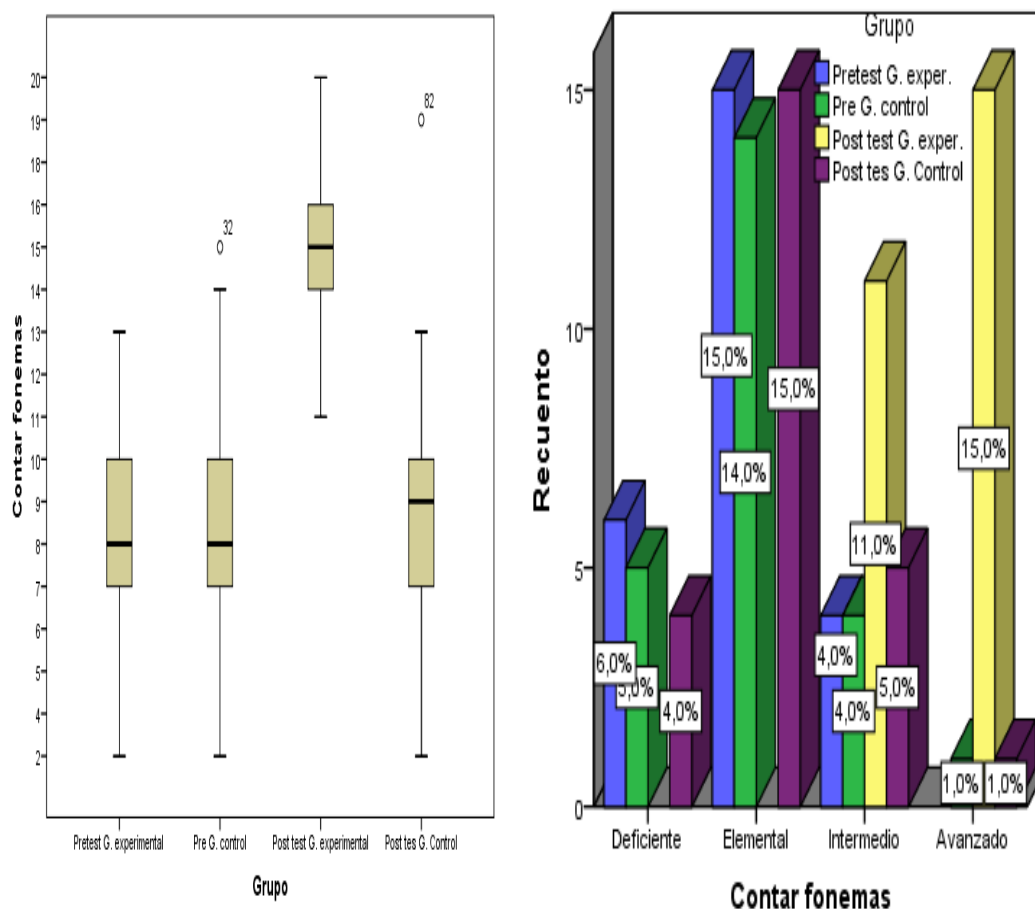
Tabla 11

*Distribución de frecuencias de la aplicación de programa “Juegos verbales” en el componente unir fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.*

		Unir fonemas *Grupo tabulación cruzada					Total
		Grupo					
			Pre G. exper.	Pre G. control	Post G. exper.	Post G. Control	
Unir fonemas	Deficiente	Recuento	15	12	2	11	40
		% del total	15,0%	12,0%	2,0%	11,0%	40,0%
	Elemental	Recuento	9	11	4	13	37
		% del total	9,0%	11,0%	4,0%	13,0%	37,0%
	Intermedio	Recuento	1	1	13	1	16
		% del total	1,0%	1,0%	13,0%	1,0%	16,0%
	Avanzado	Recuento	0	0	7	0	7
		% del total	0,0%	0,0%	7,0%	0,0%	7,0%
Total		Recuento	25	24	26	25	100
		% del total	25,0%	24,0%	26,0%	25,0%	100,0%

En la tabla 11 se obtiene el puntaje del pre test antes de la aplicación “Juegos verbales” en unir fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016, observándose que en el pre test, el 12% del grupo de control y el 15% del grupo experimental están en el nivel deficiente, el 11 % de los estudiantes del grupo de control y 9 % de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel elemental, así mismo, el 1 % del grupo de control y el 1 % del grupo experimental están en el nivel intermedio, por último 0 % del grupo de control y el 0 % del grupo experimental están en el nivel avanzado. Luego de haber aplicado el programa “Juegos verbales” en unir fonemas en la conciencia fonológica a los estudiantes mencionados se obtuvo el 11% del grupo de control y el 2 % del grupo experimental están en el nivel deficiente, el 13% de los estudiantes del grupo de control y 4% de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel elemental, así mismo, el 1 % del grupo de control y el 13 % del grupo experimental están en el nivel intermedio, por último el 0% de los estudiantes del grupo de control y 7 % de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel avanzado lo cual afirma que el programa aplicado mejoró la conciencia fonológica a nivel unir fonemas.





*Figura 8.* Comparación del componente contar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

De la figura 8, se observa que el puntaje del pre test en contar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016, donde los resultados del grupo control es mayor al del grupo experimental aunque más extendida, después de la aplicación del programa “Juegos verbales” se visualiza que el grupo experimental mejoró considerablemente frente al grupo control, lo cual afirma que el programa realizado tiene efectos positivos en el nivel contar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

Tabla 12

*Distribución de frecuencias de la aplicación de programa “Juegos verbales” en el componente contar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.*

		Contar fonemas*Grupo tabulación cruzada					
		Grupo					
		Pre G. exper.	Pre G. control	Post G. exper.	Post G. Control	Total	
Contar fonemas	Deficiente	Recuento	6	5	0	4	15
		% del total	6,0%	5,0%	0,0%	4,0%	15,0%
	Elemental	Recuento	15	14	0	15	44
		% del total	15,0%	14,0%	0,0%	15,0%	44,0%
	Intermedio	Recuento	4	4	11	5	24
		% del total	4,0%	4,0%	11,0%	5,0%	24,0%
	Avanzado	Recuento	0	1	15	1	17
		% del total	0,0%	1,0%	15,0%	1,0%	17,0%
Total		Recuento	25	24	26	25	100
		% del total	25,0%	24,0%	26,0%	25,0%	100,0%

En la tabla 12 se obtiene el puntaje del pre test antes de la aplicación “Juegos verbales” en contar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016, observándose que en el pre test, el 5 % del grupo de control y el 6 % del grupo experimental están en el nivel deficiente, el 0 % de los estudiantes del grupo de control y 14 % de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel elemental, así mismo, el 11 % del grupo de control y el 4 % del grupo experimental están en el nivel intermedio, por último 1 % del grupo de control y el 0 % del grupo experimental están en el nivel avanzado. Luego de haber aplicado el programa “Juegos verbales” en contar fonemas en la conciencia fonológica a los estudiantes mencionados se obtuvo el 4% del grupo de control y el 0 % del grupo experimental están en el nivel deficiente, el 15 % de los estudiantes del grupo de control y 0 % de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel elemental, así mismo, el 5% del grupo de control y el 11% del grupo experimental están en el nivel intermedio, por último el 1% de los estudiantes del grupo de control y 15 % de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en el nivel avanzado lo cual afirma que el programa aplicado mejoró la conciencia fonológica a nivel contar fonemas.

### 3.2 Prueba de bondad de ajuste de los datos

Tabla 13

*Prueba de normalidad de los datos*

	Test	Shapiro-Wilk		
		Estadísticos	gl	Sig.
G. exp. Conciencia fonológica	Pre test	,967	25	,001
	Post test	,915	25	,039
G. exp. Segmentación silábica	Pre test	,920	25	,051
	Post test	,930	25	,007
G. control Conciencia fonológica	Pre test	,925	25	,004
	Post test	,911	25	,033
G. control Segmentación silábica	Pre test	,919	25	,049
	Post test	,906	25	,025
G. exp. Supresión silábica	Pre test	,934	25	,007
	Post test	,927	25	,005
G. control Supresión silábica	Pre test	,925	25	,036
	Post test	,925	25	,046
G. exp. Adición silábica	Pre test	,925	25	,006
	Post test	,920	25	,050
G. control Adición silábica	Pre test	,944	25	,006
	Post test	,921	25	,055
G. exp. Rimas	Pre test	,940	25	,051
	Post test	,876	25	,006
G. control Rimas	Pre test	,938	25	,001
	Post test	,938	25	,009
G. exp. Aislar fonemas	Pre test	,938	25	,031
	Post test	,873	25	,005
G. control Aislar fonemas	Pre test	,964	25	,010
	Post test	,961	25	,008
G. exp. Unir fonemas	Pre test	,952	25	,004
	Post test	,962	25	,010
G. control Unir fonemas	Pre test	,964	25	,001
	Post test	,956	25	,003
G. exp. Contar fonemas	Pre test	,979	25	,007
	Post test	,956	25	,003
G. control Contar fonemas	Pre test	,979	25	,041
	Post test	,935	25	,007

La tabla 13 se presenta para el análisis de la hipótesis de la investigación, procedemos a determinar el tipo de distribución de los datos en el caso de la proveniencia de distribuciones normales; se ha realizado la prueba a los datos obtenidos de la muestra de estudio, de acuerdo a la prueba de bondad de ajuste con el estadístico Shapiro-Wilk asumido a un nivel de significación del  $f\ddot{I} = 0.05$  frente al  $f\ddot{I}$  de 0.001 y 0.000 como resultados de la variable, como el  $f\ddot{I}$  es menor al nivel de significación  $f\ddot{I}$  en su mayoría, siendo esta comparación suficiente para determinar que los datos obtenidos no provienen de muestra de distribuciones no normales, por lo tanto los datos serán analizados por la prueba no paramétrica de U de Mann Withey para determinar significatividad del programa entre los grupos de estudio.

### 3.3 Prueba de hipótesis

#### 3.3.1 Prueba de hipótesis general

Ho: La aplicación del programa juegos verbales no influye significativamente en el desarrollo de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

Ho:  $\mu_1 = \mu_2$ .

Ha La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el desarrollo de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

Hi:  $\mu_1 > \mu_2$

Regla de decisión: Si  $p < 0.05$  se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ )

y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ )

Tabla 14

*Comparación de rangos y nivel de significancia de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.*

Rangos					
	Grupo	N	Rango promedio	Test U de Mann Whitney	Sig. Asintótica
Conciencia Fonológica	Control	25	13,00	U = 65,500	p= 0,000
	Experimental	25	38,00		
		50			

En la tabla 14 se evidencia que el valor  $p=0,000$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Por lo tanto, la aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el desarrollo de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

### 3.3.2 Prueba de hipótesis específica

#### Prueba de hipótesis específica 1

Ho: La aplicación del programa juegos verbales no influye significativamente en el componente segmentación silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

$H_o: \mu_1 = \mu_2$ .

Ha: La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente segmentación silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

$H_i: \mu_1 > \mu_2$

Regla de decisión: Si  $p < 0.05$  se rechaza la hipótesis nula ( $H_o$ )

y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ )

Tabla 15

*Comparación de rangos y nivel de significancia de segmentación silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.*

Rangos					
	Grupo	N	Rango promedio	Test U de Mann Whitney	Sig. Asintótica
Segmentación	Control	25	15,26	U = 26,000	p= 0,000
Silábica	Experimental	25	36,96		
		50			

En la tabla 15 se evidencia que el valor  $p=0,000$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_o$  y aceptar  $H_a$ . Por lo tanto, La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente segmentación silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

## Prueba de hipótesis específica 2

Ho: La aplicación del programa juegos verbales no influye significativamente en el componente supresión silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

Ho:  $\mu_1 = \mu_2$ .

Ha: La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente supresión silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

Hi:  $\mu_1 > \mu_2$

Regla de decisión: Si  $p < 0.05$  se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ )

y se acepta la hipótesis alterna ( $H_a$ )

Tabla 16

*Comparación de rangos y nivel de significancia de la supresión silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.*

<b>Rangos</b>					
	Grupo	N	Rango promedio	Test U de Mann Whitney	Sig. Asintótica
Supresión Silábica	Control	25	25,50	U = 22,500	p= 0,030
	Experimental	25	37,10		
		50			

En la tabla 16 se evidencia que el valor  $p=0,030$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Por lo tanto, la aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente supresión silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

### Prueba de hipótesis específica 3

Ho: La aplicación del programa juegos verbales no influye significativamente en el componente detección de rimas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

Ho:  $\mu_1 = \mu_2$ .

Ha: La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente detección de rimas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

Hi:  $\mu_1 > \mu_2$

Regla de decisión: Si  $p < 0.05$  se rechaza la hipótesis nula (HO)

y se acepta la hipótesis alterna (Ha)

Tabla 17

*Comparación de rangos y nivel de significancia de rimas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.*

Rangos					
	Grupo	N	Rango promedio	Test U de Mann Whitney	Sig. Asintótica
Rimas	Control	25	25,50	U = 52,500	p= 0,000
	Experimental	25	35,90		
		50			

En la tabla 17 se evidencia que el valor  $p=0,000$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar Ho y aceptar Ha. Por lo tanto, a aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente detección de rimas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

#### Prueba de hipótesis específica 4

Ho: La aplicación del programa juegos verbales no influye significativamente en el componente adición silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

Ho:  $\mu 1 = \mu 2$ .

Ha: La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente adición silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

Hi:  $\mu 1 > \mu 2$

Regla de decisión: Si  $p < 0.05$  se rechaza la hipótesis nula (HO)

y se acepta la hipótesis alterna (Ha)

Tabla 18

*Comparación de rangos y nivel de significancia de la adición silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.*

Rangos					
	Grupo	N	Rango promedio	Test U de Mann Whitney	Sig. Asintótica
Adición	Control	25	28,88	U = 53,500	p= 0,020
Silábica	Experimental	25	35,86		
50					

En la tabla 18 se evidencia que el valor  $p=0,020$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar Ho y aceptar Ha. Por lo tanto, la aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente adición silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.



### Prueba de hipótesis específica 5

Ho: La aplicación del programa juegos verbales no influye significativamente en el componente aislar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

Ho:  $\mu_1 = \mu_2$ .

Ha: La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente aislar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

Hi:  $\mu_1 > \mu_2$

Regla de decisión: Si  $p < 0.05$  se rechaza la hipótesis nula (HO)

y se acepta la hipótesis alterna (Ha)

Tabla 19

*Comparación de rangos y nivel de significancia de aislar fonemas de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.*

Rangos					
	Grupo	N	Rango promedio	Test U de Mann Whitney	Sig. Asintótica
Aislar	Control	25	33,44	U = 27,000	p= 0,000
Fonemas	Experimental	25	36,92		
50					

En la tabla 19 se evidencia que el valor  $p=0,000$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar Ho y aceptar Ha. Por lo tanto, la aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente aislar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

### Prueba de hipótesis específica 6

Ho: La aplicación del programa juegos verbales no influye significativamente en el componente unir fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

Ho:  $\mu_1 = \mu_2$ .

Ha: La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente unir fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

Hi:  $\mu_1 > \mu_2$

Regla de decisión: Si  $p < 0.05$  se rechaza la hipótesis nula (HO)

y se acepta la hipótesis alterna (Ha)

Tabla 20

*Comparación de rangos y nivel de significancia de unir fonemas de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.*

<b>Rangos</b>					
	Grupo	N	Rango promedio	Test U de Mann Whitney	Sig. Asintótica
Unir Fonemas	Control	25	26,10	U = 32,500	p= 0,000
	Experimental	25	37,40		
		50			

En la tabla 20 se evidencia que el valor  $p=0,000$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar Ho y aceptar Ha. Por lo tanto, la aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente unir fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

### Prueba de hipótesis específica 7

Ho: La aplicación del programa juegos verbales no influye significativamente en el componente contar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

Ho:  $\mu_1 = \mu_2$ .

Ha: La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente contar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

Hi:  $\mu_1 > \mu_2$

Regla de decisión: Si  $p < 0.05$  se rechaza la hipótesis nula (HO)

y se acepta la hipótesis alterna (Ha)

Tabla 21

*Comparación de rangos y nivel de significancia contar fonemas de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.*

Rangos					
	Grupo	N	Rango promedio	Test U de Mann Whitney	Sig. Asintótica
Contar	Control	25	26,10	U = 31,500	p= 0,010
Fonemas	Experimental	25	36,74		
50					

En la tabla 21 se evidencia que el valor  $p=0,010$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar Ho y aceptar Ha. Por lo tanto, La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente contar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

## **IV. Discusión**

Después de analizar los datos estadísticos se puede deducir que la aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el desarrollo de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016, ya que la Prueba estadística: Prueba de U- Mann-Whitney salió sig.0.000 , lo cual coincide con Torres (2014), quien plantea que la aplicación de los juegos verbales también influye en la conciencia fonológica, pues según su estudio en la prueba de U de Mann Whitney arrojó  $p \approx 0.0001$  el cual es menor al valor de significación teórica  $\alpha = 0.05$  , por tanto se pudo comprobar que el programa resultó efectivo en dichos estudios. A su vez según los análisis descriptivos, antes de la aplicación del programa, los niños del grupo control presentaban el 0% en el nivel avanzado y luego de la aplicación del programa, el 22% de los niños se encuentran ahora en el nivel avanzado, lo cual muestra un cambio bastante significativo.

A su vez también se coincide con Gamarra y Ponce (2012) quienes afirman que el programa PEJ produce cambios significativos en la expresión oral en los alumnos de la institución educativa privada Peruano Japonés con un  $Z = -6.659$  y con un valor  $p=0.000$  ( $p < .05$ ), lo cual indica que los juegos verbales influyen en la expresión oral de los alumnos.

Por otro lado se revisó como antecedente la investigación de Negro y Traverso (2011), quienes utilizaron el mismo instrumento, el test de habilidades metalingüísticas (THM), para medir la conciencia fonológica llegando así a las siguientes conclusiones: Después de haber analizado los resultados estadísticos en el SPSS , el programa arrojó un nivel de significancia de  $p < 0.05$ , por lo tanto se afirma que la relación entre el nivel de conciencia fonológica y el nivel de lectura inicial, lo cual coincide con nuestra investigación ya que también se utilizó un programa de juegos verbales para mejorar la conciencia fonológica, ya que arroja las dimensiones necesarias para medir el nivel de conciencia fonológica.

Por otro lado, está comprobado también que los juegos verbales son de mucha ayuda para poder enseñar y aprender de manera divertida y lúdica, esta afirmación coincide con Gómez (2012) quien plantea que los trabalenguas, adivinanzas, canciones, retahílas, etc, fueron favorables para desarrollar el

lenguaje oral en los niños y niñas, así como también sirvió para estimular la conciencia fonológica.

Respecto a la hipótesis específica uno, se pudo comprobar que la aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente segmentación silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016. Y esto se evidencia ya que el valor  $p=0,000$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Flores (2014) afirma que los niños manejan mejor la habilidad de manipular sílabas, ya que el 80% de los niños obtuvo resultados satisfactorios en su investigación. Así mismo, después de la aplicación de los juegos verbales se evidencia que el lenguaje de los niños es más expresivo y fluido, logrando así la articulación de letras y palabras, así como también la discriminación de sonidos e identificación de objetos presentados, lo cual coincide con nuestra investigación ya que los estudiantes del grupo experimental mejoraron sus porcentajes del 3% al 15% en el nivel intermedio en la dimensión segmentación silábica.

Respecto a la hipótesis específica dos, se pudo comprobar que la aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente supresión silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016, se evidencia que el valor  $p=0,030$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Aquí se coincide con Torres (2014) ya que según la prueba de U de Mann Whitney, el nivel de significación en el nivel supresión silábica de  $p \approx 0.04$  es menor al valor de significación teórica  $\alpha= 0.05$  lo cual indica el programa trajo cambios positivos en el nivel supresión silábica en los niños de primer grado de la I.E N° 358 del distrito de San Martín de Porres. Esta mejoría se puede comprobar según los datos descriptivos ya que antes de la aplicación del programa el 11% de los estudiantes del grupo experimental se encontraban en el nivel deficiente y luego de la aplicación de programa solo el 1% de los estudiantes se encuentran en este nivel, lo cual se evidencia que hay una notable mejoría.

Respecto a la hipótesis específica tres, se pudo comprobar que la aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente detección de rimas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016, se evidencia que el valor  $p=0,000$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ , mejorando así los resultados descriptivos, puesto que, antes de la aplicación del programa, sólo el 1% de los estudiantes se encontraba en el nivel avanzado, y después de aplicar el programa el 19% de los estudiantes lograron alcanzar dicho nivel. Por lo tanto, coincide con Balarezo (2008) quien afirma que en el nivel rima los alumnos y alumnas manifiestan mejores resultados, mientras que en el nivel fonema los alumnos y alumnas muestran un menor rendimiento.

Respecto a la hipótesis específica cuatro, se pudo comprobar que la aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente adición silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016, se evidencia que el valor  $p=0,020$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Esta afirmación coincide con Espinoza (2010) quien afirma que el programa Fonojuegos incrementó el componente de adición silábica en los niños del grupo experimental, mientras que los del grupo control, no tuvieron resultados favorables.

Respecto a la hipótesis específica cinco, se pudo comprobar que la aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente aislar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016, se evidencia que el valor  $p=0,000$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Por lo tanto, coincide con Torres (2014) según la prueba de U de Mann Whitney que el nivel de significación en el nivel aislar fonemas de  $p \approx 0.03$  es menor al valor de significación teórica  $\alpha= 0.05$  lo cual indica el programa trajo cambios positivos en el nivel aislar fonemas en los niños de primer grado de la I.E N° 358 del distrito de San Martín de Porres.

Respecto a la hipótesis específica seis, se pudo comprobar que la aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente unir fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016, se evidencia que el valor  $p=0,000$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Por lo tanto, coincide con Negro y Traverso (2011) quien afirma que la correlación entre la dimensión unir fonemas y el nivel de lectura inicial de los niños y niñas de primer grado de educación primaria de los centros educativos “Héroes del Cenepa” y “Viña Alta” de La Molina – Lima, es moderada, directa y altamente significativa.

Respecto a la hipótesis específica siete, se pudo comprobar que la aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente contar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, se evidencia que el valor  $p=0,010$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Esto se evidencia en los resultados descriptivos, ya que antes de la aplicación del programa Juegos verbales, el 0% de los estudiantes del grupo experimental se encontraban en el nivel avanzado y luego de la aplicación del programa el 15% de los estudiantes lograron ubicarse en dicho nivel. Por lo tanto, esta afirmación coincide con Espinoza (2010) ya que el grupo experimental mejoró en la manipulación de los fonemas ya que obtuvieron mejores resultados que aquellos niños que estuvieron dentro del grupo control. De lo expuesto anteriormente, se puede deducir que los niños mejoran la conciencia fonémica, a su vez que el programa Fonojuego y el programa Juegos Verbales ayudó a obtener mejores resultados después de su aplicación.



## **V. Conclusiones**

**Primero:** Después de concluida la investigación se evidencia que el valor  $p=0,000$  menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Por lo tanto existen diferencias significativas después de aplicar el programa juegos verbales en la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Segundo:** Se evidencia que el valor  $p=0,000$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Por lo tanto existen diferencias significativas después de aplicar el programa juegos verbales en el componente segmentación silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Tercero:** Se evidencia que el valor  $p=0,030$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Por lo tanto existen diferencias significativas después de aplicar el programa juegos verbales en el componente supresión silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Cuarto:** Se evidencia que el valor  $p=0,000$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Por lo tanto existen diferencias significativas después de aplicar el programa juegos verbales en el componente rimas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Quinto:** Se evidencia que el valor  $p=0,02$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Por lo tanto existen diferencias significativas después de aplicar el programa juegos verbales en el componente adición silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Sexto:** Se evidencia que el valor  $p=0,000$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Por lo tanto existen diferencias significativas después de aplicar el programa juegos verbales en el componente aislar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016

**Séptimo:** Se evidencia que el valor  $p=0,000$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Por lo tanto existen diferencias significativas después de aplicar el programa juegos verbales en el componente unir fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Octavo:** Se evidencia que el valor  $p=0,010$  menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Por lo tanto existen diferencias significativas después de aplicar el programa juegos verbales en el componente contar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

## **VI. Recomendaciones**

**Primero:** Se recomienda realizar talleres con los padres de familia, donde se les pueda enseñar diferentes juegos verbales para que puedan trabajarlos en casa con sus menores hijos.

**Segundo:** Se recomienda a los maestros realizar programas sencillos donde se trabaje la conciencia fonológica y los diferentes juegos verbales para evitar posteriormente problemas en la lectura y escritura.

**Tercero:** Se recomienda trabajar constantemente el nivel de fonemas ya que es más complicado para los estudiantes, para que así se le haga más fácil el sonido de cada palabra, se puede utilizar rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas

**Cuarto:** Así mismo se recomienda también a los directores realizar charlas y capacitaciones para que sus maestros con el transcurso del tiempo vayan innovando en sus estrategias de enseñanzas, fomentando así que los estudiantes obtengan mejores aprendizajes, para evitar problemas de lectura en un futuro.

**Quinto:** Se recomienda también que primero se trabaje el nivel silábico a través de adivinanzas y trabalenguas, ya que este nivel es el más fácil y si lo dominan bien, será mucho más fácil adquirir los siguientes niveles.

**Sexto:** Se recomienda trabajar con bastante material didáctico y lúdico donde el niño pueda explorar el material, para que el aprendizaje sea más significativo.

**Séptimo:** Se recomienda que los docentes incentiven a los alumnos a realizar juegos verbales creados por ellos mismos, ya que se trabajará mejor la imaginación y será más divertido.

## **VII. Referencias bibliográficas**

Acosta, M. (2001). *Dificultades del lenguaje en ambientes educativos*. Barcelona: MASSON.

Arango, L. (2000). *La conciencia fonológica en el aprendizaje de la lectura*. España: Educación escolar.

Balarezo, T. (2008). *Nivel de Conciencia Fonológica en los niños y niñas de primer grado de Instituciones Educativas Públicas y privadas del distrito de Pueblo Libre*.(Tesis de Licenciatura) Universidad Pontificia Católica del Perú.Lima

Bravo, A. (1985). *Dislexias y atraso lector*. Madrid: Santillana.

Carbajal, M. (2010). *Diseño y elaboración de juegos verbales*.Lima:Santillana

Condemarín, M. (2001). *Lectura temprana*. Santiago: Andrés Bello.

Condemarín, M. (2003). *Los juegos verbales*. Madrid: Salo.

Currículo Nacional de la educación básica. (2016) Lima.

Delgado , M. (2011). *Conciencia fonológica y lectural inicial*. Quito: Esperanza

Díaz, M. (2009). *Diseño y elaboración de cuestionarios para la investigación*.Santiago:ESIC

Evaluación Censal de Estudiantes(2015). Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/evaluacion-censal-de-estudiantes-ece-2015/>

Espinoza, M. (2010). *Efectos del programa Fonojuego en los niveles de la conciencia fonológica en los niños de 5 años en la I.E.I 102-VENTANILLA*". (Tesis de Maestría) Universidad San Ignacio de Loyola .Lima

Flores, M. (2014). *"Análisis de los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo*

*del área del lenguaje de los niños de 3 a 4 años de edad en el centro infantil del Buen Vivir Carolina Terán de Quito.*(Tesis de Licenciatura) Universidad de las Fuerzas Armadas. Quito

Gamarra, L., & Ponce, P. (2012). *“El programa PEJ juegos verbales y su influencia en la expresión oral de los alumnos Dekasegi de la institución educativa privada Peruano Japonés- La victoria- Lima- 2012”.* (Tesis de Maestría) Universidad César Vallejo. Lima

García, A. (2009). *Jugando con las silabas, sonidos y letras.* España: CEPPE.

Gómez , A. (2012). *“Los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del 1º año de educación básica de la Academia Aeronáutica Pedro Traversari- 2012.*(Tesis de Licenciatura) Universidad de Ambato. Ambato

Gómez, P., Valero, J., Buades, R. y Pérez, A. (1995). *Manual del Test de Habilidades Metalingüísticas.* Madrid: Instituto de Orientación Psicológica.

Guamán , V. (2013). *Los juegos verbales y su incidencia en la expresión oral de los niños (as)de primero, segundo y tercer grado de la escuela particular Carlos María de la Condamine de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua.*(Tesis de Maestría) Universidad Tecnica de Ambato. Ambato

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación.* México: Mc Graw Hill.

Jiménez, J., & Ortiz, M. (1995). *Conciencia fonológica y aprendizaje de la lectura: Teoría ,evaluación e intervención.* Madrid: Síntesis.

Larreategui, K. (2010). *“Aplicación de los juegos verbales para mejorar las habilidades comunicativas en los estudiantes de primer grado en la I.E N° 23545, Colombia”.*



Ministerio de Educación. (2014). *Orientaciones para el uso de los materiales educativos de comunicación y matemática*. Perú: Gráfica Navarrete.

Naghi, M. (2005). *Metodología de la investigación*. México: Limusa.

Negro Delgado, M., & Traverso Espinoza, A. (2011). *Relación entre la conciencia fonológica y la lectura inicial en alumnos de primer grado de educación primaria de los centros educativos Heroes del Cenepa y Viña Alta de la Molina-Lima*. (Tesis de Licenciatura) Universidad Pontificia Católica del Perú. Lima

Owens (2003) *Desarrollo Metafonológico y Adquisición de la Lectura*. España Ministerio de Educación y Ciencia.

PISA. (2015). Recuperado de <http://www.oecd.org/pisa/pisaenespaol.htm>.

Rodriguez, S. (2011). *“Procesos del lenguaje oral y niveles de la conciencia fonológica en preescolares”*. (Tesis de Maestría) Universidad San Ignacio de Loyola.

Torres, A. (2014). *“Aplicación de los juegos verbales en el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de primer grado de la I.E N° 358 del distrito de San Martín de Porres 2014”*. (Tesis de Maestría) Universidad César Vallejo. Lima.

Turner, J. (1995). *El desarrollo de la conciencia fonológica en etapa escolar*. América: Lima-Perú.

Ventura, P. (2008). *El método Ventura para el desarrollo de la conciencia fonológica*. Grao: Lima-Perú.

Yuni, A. (2006). *Técnicas para investigar*. Barcelona: Brujas.

## **VIII. Anexos**

**Anexo 1: Artículo científico**  
**Efecto del programa juegos verbales en la conciencia fonológica en estudiantes de primaria, Carabaylo-2016.**

AUTORA: Bautista Villar Katia Milagros

## 1. RESUMEN

La presente investigación “Efecto del programa juegos verbales en la conciencia fonológica en estudiantes de primaria, Carabaylo-2016”, tiene como objetivo general determinar el efecto que tiene el programa juegos en el desarrollo de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabaylo-2016, teniendo como población a 50 estudiantes de primer grado, siendo la distribución de la siguiente, el grupo control son los estudiantes de 1º “A” y el grupo experimental son los estudiantes del 1º “B”. El método utilizado es la observación, el diseño es experimental de sub tipo cuasi-experimental. Para la recolección de datos se aplicó el instrumento el Test de Habilidades Metalingüísticas (THM) para medir la variable conciencia fonológica, se aplicó también el programa juegos verbales sólo a los niños del grupo experimental, los datos obtenidos se pasaron al software SPSS, donde arrojó los siguientes resultados:

Para el análisis inferencial se utilizó las pruebas no paramétricas U de Mann Whitney donde tiene como regla de decisión: Si  $p \leq 0.05$  se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis específica ( $H_A$ ), por lo tanto, después del proceso estadístico se obtuvo un  $p=0.000$  interpretando así de la siguiente manera: La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el desarrollo de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, rechazando así las hipótesis nulas, determinado así que existe la influencia de la variable independiente en la variable dependiente.

**2. PALABRAS CLAVES:** *Programa Juegos verbales, conciencia fonológica, segmentación silábica, supresión silábica, rimas, adición silábica, unir fonemas, contar fonemas*

### 3. ABSTRACT

The present research "Effect of the verbal games program on phonological awareness in elementary students, Carabayllo-2016", has as general objective to determine the effect that the gaming program has on the development of phonological awareness in first grade students of the institution San Antonio, Carabayllo-2016, with a population of 50 first-grade students, with the distribution of the following, the control group is 1st-A students and the experimental group is 1st-B students. The method used is observation, the experimental design is sub type quasi-experimental. For data collection, the Metallinguistic Skills Test (THM) was used to measure the phonological awareness variable, the verbal games program was also applied only to the children of the experimental group, the data were passed to the SPSS software, the following results:

For the inferential analysis we used the nonparametric tests U of Mann Whitney where it has as rule of decision: If  $p = <0.05$  we reject the null hypothesis (HO)

And the specific hypothesis (HA) is accepted, therefore, after the statistical process a  $p = 0.000$  was obtained, interpreting as follows: The application of the verbal games program significantly influences the development of phonological awareness in students Of first grade of the educational institution San Antonio, thus rejecting the null hypotheses, determined so that there is the influence of the independent variable and the dependent variable.

**4. KEYWORDS:** Program Verbal games, phonological awareness, syllabic segmentation, syllabic suppression, rhymes, syllabic addition, join phonemes, count phonemes

### 5. INTRODUCCIÓN

La aplicación del presente programa se justifica porque está orientando a resolver una problemática que se evidencia dentro de una institución, la cual es la falta de conciencia fonológica en los estudiantes de primer grado.

En la presente investigación una de las variables estudiada es la conciencia fonológica que está referida a la capacidad que tiene el sujeto o niño para poder analizar y reflexionar los pequeños trocitos de la palabra escuchada, dicho de otro modo es la capacidad que tiene el niño para distinguir que las palabras están

compuestas por sílabas y fonemas. Gómez, Valero, Buades y Pérez (1995,p.78)

Está referida también a la capacidad o habilidad para reflexionar y manipular los aspectos estructurales del lenguaje hablado (Tunmer, 1995, p.45), dicho de otro modo, es la capacidad que tiene el estudiante para reflexionar e identificar que las palabras habladas u oídas están compuestas por sonidos o pequeños trocitos llamados (fonemas).

En la presente investigación se ha considerado a Gómez, Valero y otros autores (1995) quienes afirman que la conciencia fonológica está compuesta por siete componentes los cuales son:

- Segmentación silábica: Habilidad para determinar o segmentar las sílabas de una palabra.
- Supresión silábica: Habilidad para eliminar la primera sílaba de cada palabra por ejemplo ZAPATO, le quitamos la sílaba ZA, nos quedaría la palabra PATO.
- Detección de rimas: Unir e identificar dos palabras que tengan los mismos sonidos iniciales o finales.
- Adición silábica : Aumentar una sílaba para formar una palabra, por ejemplo si tengo la sílaba LU y le quiero aumentar la sílaba NA , que palabra nos formará, LUNA
- Aislar fonemas: Capacidad para determinar el sonido o fonema de una palabra al inicio o final por ejemplo: si digo la palabra la SILLA, con que fonema empieza, pues empieza con la fonema /SSS/.
- Unir fonemas: Capacidad para unir los sonidos que escucha y determinar la palabra por ejemplo si te digo /m/ /e/ /s/ /a/ , que palabra formaré, MESA
- Contar fonemas : Capacidad para manejar los fonemas escuchados por ejemplo si te digo nnnnnnnnoooooo, cuantos sonidos diferentes escuchaste, pues dos sonidos /n/ y /o/

Dentro de los siete componentes algunos son más complejos que otros, sobre todos los referidos a los fonemas, pero para lograr éstos aspectos se debe

trabajar diferentes ejercicios para que el estudiante pueda adquirir los fonemas y pueda discriminar los diferentes sonidos que componen una palabra.

Así mismo se evidencia que existen problemas a nivel internacional, nacional y local ,la cual se evidencia en a continuación: Una de las evaluaciones estadísticas realizadas a nivel internacional es la Evaluación Internacional de estudiantes que tiene como siglas PISA, En el 2015 los resultados fueron favorables para nuestro país, porque en comprensión lectora de los 384 puntos obtenidos en el 2012,ahora en el 2015 obtuvimos 398 puntos , es decir, 14 puntos favorables para nuestro país, todavía seguimos en los últimos puestos, ya que de 70 países evaluados, el Perú quedó en el puesto 65 en relación a los demás, mostrando así que todavía los estudiantes se encuentran en un nivel muy bajo.(Pisa,2015)

A nivel Nacional una prueba conocida también es la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) dirigida a niños de 2 grado de primaria, dicha prueba evalúa aspectos matemáticos y de comunicación, pero para efectos de la investigación sólo mencionaremos el área de comunicación que tiene que ver con una de las variables estudiadas, esta prueba fue tomada en el año 2015, donde se obtuvo que sólo el 50% de los estudiantes entienden lo que leen, es decir, que a nivel nacional no llegamos pasar el 50 % de la totalidad, dejando en evidencia que los estudiantes presentan todavía un nivel promedio en relación a la lectura, puesto que no comprenden lo que leen.

De lo expuesto anteriormente, tanto internacional como nacional se puede deducir, que tenemos un bajo rendimiento en el área de comunicación, lo cual es alarmante, ya que si queremos que nuestro país sea uno de los mejores, tenemos que empezar por impartir una educación de calidad y no de cantidad.

A nivel Local se encuentra la Institución Educativa Particular San Antonio ubicado en el distrito de Carabayllo, donde se evidencia que los estudiantes que cursan el primer grado de primaria tienen dificultades en el área de comunicación específicamente en el aprendizaje de la lectura y escritura, y esto se da porque aún no poseen una buena conciencia fonológica para poder comprender que las

palabras están compuestas por pequeños trozos llamadas silabas y fonemas, y peor aún no logran identificar el sonidos de cada letra, dificultando así su aprendizaje.

Aprender a leer es un proceso complejo que el estudiante en algún momento de su vida debe asumir, no es sencillo ni tampoco fácil, pero necesita algunos requisitos para que el aprendizaje sea más ágil. Por ejemplo si el estudiante posee una buena estructuración espacial, una buena coordinación motora, discriminación auditiva, esquema corporal, lateralización y conciencia fonológica, no tendrá mayor dificultad para su aprendizaje. (Jiménez & Ortiz, 1995)

Así mismo es importante resaltar los juegos verbales, ya que se trabajan de una forma paralela con la conciencia fonológica , donde encontramos las rimas, trabalenguas, adivinanzas, los cuales ayudan a la segmentación silábica, la omisión de letras, sonidos iniciales y finales, que favorecen a la comprensión de fonemas y permite descubrir los diferentes sonidos dentro de cada palabra.

De lo expuesto anteriormente, se puede deducir nuestro objetivo general el cual es determinar el efecto que tiene el programa juegos verbales en el desarrollo de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

Por ello, esta investigación tiene como propósito evaluar la conciencia fonológica que presentan los estudiantes de primer grado, así mismo aplicar el programa de juegos verbales el cual consta de 10 sesiones de aprendizajes, donde se encuentran diferentes juegos verbales que ayudarán a mejorar la conciencia fonológica en función a la necesidad de los estudiantes con el único fin de mejorar las habilidades metalingüísticas que servirán para el éxito de la lectura y escritura.

El test utilizado en esta investigación es el Test de habilidades metalingüísticas (THM), el cual nos arroja el nivel de conciencia fonológica en el que se encuentran los estudiantes de dicha institución, una vez obtenidos los

resultados de los estudiantes se desarrollará nuevas estrategias como el programa juegos verbales los cuales ayudarán a mejorar posteriormente la didáctica en la iniciación del aprendizaje de la lectoescritura, a través se sesiones significativas.

Así mismo se considera que cuando el programa se aplique ayudará en el desarrollo de la conciencia fonológica, el cual servirá de herramienta para los docentes y padres de familia para facilitar la comprensión de cómo adquirir una lectura favorable a través de juegos sencillos y fáciles.

## 6. METODOLOGÍA

La presente investigación es de tipo de estudio aplicada, de diseño experimental, así mismo está dentro de la investigación cuasi-experimental, para la realización de la investigación se tomó como población de estudio a los estudiantes del primer grado de la institución educativa San Antonio de distrito de Carabayllo, la población estuvo conformada por 50 estudiantes, siendo 25 estudiantes del 1ºA Y 25 y 25 estudiantes del 1ºB”, ésta investigación no tuvo muestra de estudio, ya que la población es pequeña, por tanto, se trabajó con los 50 niños ya mencionados.

## 7. RESULTADOS

En la siguiente tabla se muestran los resultados obtenidos en el pretest y postest en relación a las variables estudiadas.

		Grupo				Total	
		Pre G. exper	Pre G. control	Post test G. exper.	Post tes G. Control		
Conciencia fonológica	Deficiente	Recuento	25	2	1	2	30
		% del total	25,0%	2,0%	1,0%	2,0%	30,0%
	Elemental	Recuento	0	6	0	10	16
		% del total	0,0%	6,0%	0,0%	10,0%	16,0%
	Intermedio	Recuento	0	16	3	13	32
		% del total	0,0%	16,0%	3,0%	13,0%	32,0%
	Avanzado	Recuento	0	0	22	0	22
		% del total	0,0%	0,0%	22,0%	0,0%	22,0%
Total		Recuento	25	24	26	25	100
		% del total	25,0%	24,0%	26,0%	25,0%	100,0%



En la tabla se visualiza el puntaje del pre test antes de la aplicación del programa “Juegos verbales” en la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016. Aquí se observa que en el pre test, el 2% los estudiantes del grupo de control y el 25% de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en un nivel deficiente. Asimismo el 16% de los estudiantes del grupo de control está en el nivel intermedio; el 6% los estudiantes del grupo de control y el 0% de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en un nivel elemental y el 0% de los estudiantes se encuentra en el nivel avanzado. Luego de haber aplicado el programa “Juegos verbales” en la conciencia fonológica a los estudiantes mencionados se evidencia que 22% de los estudiantes del grupo experimental se encuentran en un nivel avanzado, mientras que 13% de los estudiantes del grupo control están en el nivel intermedio, lo cual indica que en grupo experimental hubo una mejora después de haber aplicado el programa.

## **8. DISCUSIÓN**

Después de analizar los datos estadísticos se puede deducir que la aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el desarrollo de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016, ya que la Prueba estadística: Prueba de U- Mann-Whitney salió sig.0.000 , lo cual coincide con Torres (2014), la cual plantea que la aplicación de los juegos verbales se ha verificado según la prueba de U de Mann-Whitney que el nivel de significación de  $p \approx 0.0001$  es menor al valor de significación teórica  $\alpha = 0.05$  lo cual indica que la aplicación de los juegos verbales influye significativamente en el desarrollo de la conciencia fonológica.

A su vez también se coincide con Gamarra y Ponce (2012) quienes afirman que el programa PEJ produce cambios significativos en la expresión oral en los alumnos de la institución educativa privada Peruano Japonés con un  $Z = -6.659$  y con un valor  $p=0.000$  ( $p < .05$ ), lo cual indica que los juegos verbales influyen en la expresión oral de los alumnos.

Por otro lado se revisó como antecedente la investigación de Negro y Traverso (2011), quienes utilizaron el mismo instrumento, el test de habilidades

metalingüísticas (THM), para medir la conciencia fonológica llegando así a las siguientes conclusiones: Después de haber analizado los resultados estadísticos en el SPSS , el programa arrojó un nivel de significancia de  $p < 0.05$ , por lo tanto se afirma que la relación entre el nivel de conciencia fonológica y el nivel de lectura inicial, lo cual coincide con nuestra investigación ya que también se utilizó un programa de juegos verbales para mejorar la conciencia fonológica

Por otro lado, está comprobado también que los juegos verbales son de mucha ayuda para poder enseñar y aprender de manera divertida, en esta afirmación se coincide con Gómez (2012) quien plantea que los trabalenguas, adivinanzas, canciones, retahílas, etc, fueron favorables para desarrollar el lenguaje oral en los niños y niñas, así también sirvió para estimular la conciencia fonológica.

## 9. CONCLUSIONES

**Primero:** Después de concluida la investigación se evidencia que el valor  $p=0,000$  menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Por lo tanto existen diferencias significativas después de aplicar el programa juegos verbales en la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Segundo:** Se evidencia que el valor  $p=0,000$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Por lo tanto existen diferencias significativas después de aplicar el programa juegos verbales en el componente segmentación silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Tercero:** Se evidencia que el valor  $p=0,030$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Por lo tanto existen diferencias significativas después de aplicar el programa juegos verbales en el componente supresión silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Cuarto:** Se evidencia que el valor  $p=0,000$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Por lo tanto existen diferencias significativas después de aplicar el programa juegos verbales en el componente rimas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Quinto:** Se evidencia que el valor  $p=0,02$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Por lo tanto existen diferencias significativas después de aplicar el programa juegos verbales en el componente adición silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Sexto:** Se evidencia que el valor  $p=0,000$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Por lo tanto existen diferencias significativas después de aplicar el programa juegos verbales en el componente aislar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016

**Séptimo:** Se evidencia que el valor  $p=0,000$  es menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Por lo tanto existen diferencias significativas después de aplicar el programa juegos verbales en el componente unir fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

**Octavo:** Se evidencia que el valor  $p=0,010$  menor al  $\alpha 0,05$  lo que resulta rechazar  $H_0$  y aceptar  $H_a$ . Por lo tanto existen diferencias significativas después de aplicar el programa juegos verbales en el componente contar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.

## REFERENCIAS

Balarezo, T. (2008). *Nivel de Conciencia Fonológica en los niños y niñas de primer grado de Instituciones Educativas Públicas y privadas del distrito de Pueblo Libre.*(Tesis de Licenciatura) Universidad Pontificia Católica del Perú.Lima

Evaluación Censal de Estudiantes(2015). Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/evaluacion-censal-de-estudiantes-ece-2015/>

Espinoza, M. (2010). *Efectos del programa Fonojuego en los niveles de la conciencia fonológica en los niños de 5 años en la I.E.I 102-VENTANILLA*". (Tesis de Maestría) Universidad San Ignacio de Loyola .Lima

Flores, M. (2014). *"Análisis de los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo*

- del área del lenguaje de los niños de 3 a 4 años de edad en el centro infantil del Buen Vivir Carolina Terán de Quito.*(Tesis de Licenciatura) Universidad de las Fuerzas Armadas. Quito
- Gamarra, L., & Ponce, P. (2012). *“El programa PEJ juegos verbales y su influencia en la expresión oral de los alumnos Dekasegi de la institución educativa privada Peruano Japonés- La victoria- Lima- 2012”.* (Tesis de Maestría) Universidad César Vallejo. Lima
- Gómez , A. (2012). *“Los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del 1º año de educación básica de la Academia Aeronáutica Pedro Traversari- 2012.*(Tesis de Licenciatura) Universidad de Ambato. Ambato
- Gómez, P., Valero, J., Buades, R. y Pérez, A. (1995). Manual del Test de Habilidades Metalingüísticas. Madrid: Instituto de Orientación Psicológica.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación.* México: Mc Graw Hill.
- Jiménez, J., & Ortiz, M. (1995). *Conciencia fonológica y aprendizaje de la lectura: Teoría ,evaluación e intervención.* Madrid: Síntesis.
- PISA. (2015). Recuperado de <http://www.oecd.org/pisa/pisaenespaol.htm>.
- Torres, A. (2014). *“Aplicación de los juegos verbales en el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de primer grado de la I.E N° 358 del distrito de San Martín de Porres 2014”.* (Tesis de Maestría) Universidad César Vallejo. Lima

## Anexo 2: Matriz de consistencia

**Título:** Efecto del programa juegos verbales en la conciencia fonológica en estudiantes de primaria, Carabaylo-2016.

**Autor:** Bautista Villar Katia Milagros.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores				
<p><b>Problema General</b></p> <p>¿Qué efectos tiene el programa juegos verbales en la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabaylo-2016?</p> <p><b>Problemas Específicos:</b></p> <p>-¿Qué efectos tiene el programa juegos verbales en el componente segmentación silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabaylo-2016?</p> <p>-¿Qué efectos tiene el programa juegos verbales en el componente supresión silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabaylo-2016?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>-Determinar el efecto que tiene el programa juegos verbales en el desarrollo de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabaylo-2016.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>- Determinar el efecto que tiene el programa juegos verbales en el componente segmentación silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabaylo-2016.</p> <p>-Determinar el efecto que tiene el programa juegos verbales en el componente supresión silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabaylo-2016.</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>H.G: La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el desarrollo de la conciencia fonológica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabaylo-2016.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <p>H1: La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente segmentación silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabaylo-2016.</p> <p>H2: La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente supresión silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabaylo-2016.</p>	<b>Variable 1: Juegos verbales</b>				
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de medición</b>	<b>Niveles o rangos</b>
			-Adivinanzas -Rimas -Trabalenguas	Se aplica los juegos verbales para mejorar la conciencia fonológica	10 sesiones de aprendizaje		
			<b>Variable 2: Conciencia Fonológica</b>				
			<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de valores</b>	<b>Niveles o rangos</b>
			Segmentación silábica	Separa en sílabas las imágenes presentadas.	1-20	<b>NO= 0</b> <b>SI= 1</b>	<b>Deficiente (0-1.75)</b>
Supresión silábica	Elimina la primera sílaba y pronuncia la nueva palabra.	1-12	<b>Elemental (1.76-3.50)</b>				
Adición silábica	Aumenta sílabas y forma nuevas palabras	1-10	<b>Intermedio (3.51-5.25)</b> <b>Avanzado</b>				

<p>-¿Qué efectos tiene el programa juegos verbales en el componente detección de rimas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016?</p>	<p>- Determinar el efecto que tiene el programa juegos verbales en el componente detección de rimas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.</p>	<p>H3: La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente detección de rimas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.</p>	<p>Rimas</p>	<p>Relaciona cada rima con su sonido inicial y final</p>	<p>1-12</p>		<p>(5.25-7)</p>
<p>-¿Qué efectos tiene el programa juegos verbales en el componente adición silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016?</p>	<p>-Determinar el efecto que tiene el programa juegos verbales en el componente adición silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.</p>	<p>H4: La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente adición silábica en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.</p>	<p>Añadir fonemas</p>	<p>Identifica el fonema inicial de cada palabra presentada.</p>	<p>1-8</p>		
<p>-¿Qué efectos tiene el programa juegos verbales en el componente aislar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016?</p>	<p>-Determinar el efecto que tiene el programa juegos verbales en el componente aislar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.</p>	<p>H5: La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente aislar fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.</p>	<p>Unir fonemas</p>	<p>Junta fonemas e identifica las silabas</p>	<p>1-20</p>		
<p>-¿Qué efectos tiene el programa juegos verbales en el componente unir fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016?</p>	<p>- Determinar el efecto que tiene el programa juegos verbales en el componente unir fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.</p>	<p>H6: La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente unir fonemas en estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.</p>	<p>Contar fonemas</p>	<p>Cuenta los fonemas escuchados.</p>	<p>1-20</p>		
<p>-¿Qué efectos tiene el programa juegos verbales en el componente contar fonemas en estudiantes de</p>	<p>-Determinar el efecto que tiene el programa juegos verbales en el componente contar fonemas en estudiantes de primer grado de la</p>	<p>H7: La aplicación del programa juegos verbales influye significativamente en el componente contar fonemas en estudiantes</p>					

primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016?	institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.	de primer grado de la institución educativa San Antonio, Carabayllo-2016.				
<b>Tipo y diseño de investigación</b>	<b>Población y muestra</b>	<b>Técnicas e instrumentos</b>	<b>Estadística a utilizar</b>			
<p><b>Tipo:</b> Aplicada,</p> <p><b>Diseño:</b> diseño experimental cuasi-experimental</p> <p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo</p>	<p><b>Población:</b> Estudiantes de primer grado de la institución educativa San Antonio del distrito de Carabayllo.</p> <p><b>Tamaño de Población:</b> 1° "A" y 1°"B", donde primero 1° A" es el grupo control, el cual consta de 25 estudiantes, mientras que 1°"B" es el grupo experimental, que está conformada por 25 estudiantes, que hacen un total de 50 estudiantes.</p>	<p><b>Variable 1: Juegos verbales</b></p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumentos: Programa Juegos Verbales</p> <p>Autor: Bautista Villar Katia Milagros Año: 2017 Monitoreo: Asesor Ámbito de Aplicación: Aula 1"B" Forma de Administración: Grupal e individual</p> <p><b>Variable 2: Conciencia Fonológica.</b></p> <p>Técnicas: Encuesta Instrumentos: test de habilidades Metalingüísticas (THM)</p> <p>Autor: Gómez, Valero, Buades y Pérez Año: 1995 Adaptación: Rodríguez (2011) Monitoreo: Asesor Ámbito de Aplicación: 1 "A Y B" Forma de Administración: Individual</p>	<p>DESCRIPTIVA: Para realizar la estadística descriptiva se va utilizar Tablas de frecuencias , figuras con cajas y bigotes</p> <p>INFERENCIAL: se utilizará la U de Mann Whitney para probar la hipótesis.</p> <p>DE PRUEBA: Se realizará la prueba de normalidad SHAPIRO WILK o Kolmogorov Smirnov, donde:</p> <p>P .05 NO PARAMÉTRICO P .05PARAMÉTRICO</p>			

## Anexo 3: Instrumento de Evaluación

### **TEST DE HABILIDADES METALINGÜÍSTICAS (THM)**

#### **Características Generales:**

Nombre:	test de Habilidades Metalingüísticas (THM)
Autores:	P. Gomez, J. Valero, R. Buadas y A. Perez.
Tipo de Administración:	Individual.
Duración:	30 minutos.
Aplicación:	Alumnos que finalizan la etapa de Educación Inicial. Alumnos que se encuentran en los inicios del primer grado. Alumnos con problemas de lecto escritura.
Objetivo:	Conocer el nivel de desarrollo de las habilidades metalingüísticas al iniciar el aprendizaje lector o en niños con dificultades lectoras.
Tipo de instrumento:	Es cualitativo pues no posee baremos de comparación. El referente será el propio alumno.
Norma de aplicación:	Se requerirá de un espacio cómodo, con buena iluminación y con suficiente silencio. De preferencia el examinador se sentara al lado del niño con el fin de facilitar la realización de la prueba. Luego del rapport necesario, el examinador podrá dar inicio a la aplicación de la prueba. Tendrá listo el manual, un cuadernillo de dibujos, un protocolo de respuestas.

#### **Desarrollo de la Prueba.**

El test de Habilidades Metalingüística está compuesto por 7 sub test, cuyos ítems se distribuyen de la siguiente forma.

SUB TEST	Nº DE ITEMS
Segmentación Silábica	20
Supresión Silábica	12
Detección de rimas	12
Adición silábica	10
Aislar fonemas	08
Unir fonemas	20
Contar fonemas	20
<b>TOTAL</b>	<b>120</b>



### **Segmentación Silábica**

- Mira, ¿qué es esto? Una mano, ¿verdad? Pues bien, ahora vamos a partir la palabra "mano" en "trocitos", y vamos a dar una palmada por cada "trocito" que tenga.
- Mira, lo voy a hacer yo primero y luego tú lo repites."
- El examinador dirá "ma"- "no", dando una palmada al tiempo que pronuncia cada una de las sílabas.
- El niño deberá repetirlo.
- A continuación se pasa al ejemplo siguiente (zapato) y se invitará al alumno a hacer lo mismo.
- El niño deberá repetirlo
- El examinador se asegurará de que ha comprendido perfectamente la consigna de trabajo y a continuación le irá mostrando, uno a uno, todos los dibujos que componen la sub prueba pidiéndole que repita la misma operación.
- Una vez concluidas las demostraciones, el examinador no prestará más ayuda al niño.
- Se pasarán todos los elementos.

### **Supresión Silábica**

- Mira, vamos a ver estos dibujos uno a uno y jugaremos a no decir el primer "trocito" de su nombre.
- Fíjate bien. Esto es una mano, ¿no es cierto?, pues bien, vamos a decir "mano" sin pronunciar el primer trocito.
- Tendremos que decir sólo "no": ¿verdad? " (usar palmadas u objetos para explicar).
- A continuación se pasa al ejemplo 2 ("zapato") y se repite la misma operación y aclaraciones.
- Se espera unos instante para comprobar que el niño ha comprendido la consigna de trabajo.
- De no ser así, se insistirá, de nuevo, en los ejemplos
- A continuación se pasará a la realización de la sub prueba con la presentación de los demás dibujos
- Se administrarán todos los elementos de la sub prueba.
- Una vez concluidas las demostraciones, el examinador no prestará más ayuda al niño.
- Tan sólo se limitará a repetir la consigna de trabajo tantas veces como ítems tiene la sub prueba.

### **Detección de rimas**

- Se le mostrarán al niño los cuatro dibujos de los ejemplos, nombrándole cada uno de ellos:
- *"mira, vamos a jugar ahora con estos dibujos. Esto es una carro, la primera parte de esta palabras es "ca" ¿verdad?.*
- *Ahora tú me vas a decir cual de estos dos dibujos (señalando el mono y el caracol) comienza por la misma parte que carro, es decir por "ca".*
- Si el niño señala el caracol, le indicamos que una los dos dibujos carro y caracol con una línea de color.
- Después se brinda el ejemplo nº 2: "mo".
- Si realiza los ejemplos debe realizar los demás dibujos nombrándolos previamente
- Araña, zapato, rata, pelota, playa, cuna zanahoria, pera, ala, cuchillo, raqueta, plátano. Se le dice

- *"junta con una raya los dibujos que empiecen de la misma forma".*
- *"Mira, ahora vamos a jugar con estos dibujos, esto es una ventana, una cometa, una bicicleta, una campana".*
- *Se muestra el primer dibujo diciendo: "Mira, ventana termina por "ana": dime tú qué dibujo de éstos (señalando la bicicleta y campana), termina también, por "ana".*
- *Si el niño indica "campana", le pediremos que una los dos dibujos con una línea continua ayudándose del lápiz.*
- *A continuación se procederá igualmente con el segundo ejemplo.*
- *Si el niño realiza correctamente los ejemplos, se pasará a la realización de la subprueba, nombrándole, previamente todos los dibujos: gota, tenedor, antena, florero, silla, zapato, sombrero, gato, pelota, tambor, ballena, rodilla*
- *Finalmente le diremos: "Junta con una raya los dibujos que terminen de la misma forma".*

### **Adición silábica**

- *"Ahora, vamos a juntar trocitos de palabras.*
- *Yo voy a decir los trocitos, tú los juntas y me dices qué palabra sale".*
- *"Mira, presta atención: Si tenemos -pa- y luego decimos -to-, ¿qué palabra sale? Pato, ¿verdad? (acompañar con palmadas).*
- *Ahora vamos a hacer otras palabras".*
- *(Se continuará con los ejemplos impresos en el protocolo de respuestas.)*
- *A continuación, se aplican los cinco ítems correspondientes a la primera parte de la sub prueba.*
- *"Ahora, vamos a seguir juntando trocitos para ver qué palabras salen. Fíjate bien porque es algo diferente a lo de antes"*
- *"escucha, si tenemos -ta-, pero antes decimos -go-,*
- *¿qué palabra sale? Gota, ¿no es así? ". (acompañar con palmadas).*
- *Se continuará de la misma forma con los dos ejemplos restantes.*
- *A continuación se aplican los cinco ítems correspondientes a la segunda parte de la sub prueba*

### **Aislar fonemas**

- *Se le muestra al escolar la lámina de ejemplos a la vez que se le nombra cada uno de ellos (ficha, rata, dedo, carro, sillón).*
- *A continuación se le pregunta: ¿cuál de estos tiene dos veces el ruidito /a/? Rata, muy bien.*
- *1.-dibujos: (dragón, moto, taza, pera, chino). Señalar el que tiene dos veces el sonido /o/.*
- *2. dibujos: (tele, bota, mecha, luna, llave). Señalar el que tiene dos veces el sonido /e/.*

### **Unir fonemas**

- *La finalidad de esta sub-prueba es valorar la habilidad del alumno para sintetizar sonidos e integrarlos en palabras significativa*
- *Se le da al niño(a) la siguiente instrucción:*
- *"ahora voy a pronunciar unos sonidos, tú los vas a juntar para adivinar qué palabra estoy diciendo".*
- *Observa con un ejemplo: si yo digo /n/ /o/ ¿qué estoy diciendo?. Estoy diciendo "no" ¿verdad?*
- *Ahora tú dices los sonidos y yo digo la palabra".*

- Luego se continúa con los ejemplos y después los ítems.

### **Contar fonemas**

- *"te voy a decir unas palabras y tú tienes que contar y decir los sonidos que tienen. Si yo digo /nnnnnoooo/ ¿cuántos ruiditos diferentes oyes?. Hay dos sonidos diferentes: /nnn/ y /ooo/".*
- El examinador continuará con los ejemplos y el resto de los ítems tratando de no alargar los sonidos.

### **CALIFICACION/ INTERPRETACION**

Las puntuaciones de todas las sub test oscilan entre 0 y 1, siendo la máxima puntuación que puede obtener el examinado 7 y la mínima 0.

- Cada ítem corresponde resuelto por el niño se valora como e punto.
- La puntuación en cada sub test se obtiene hallando el cociente entre el número de aciertos del examinador y el número total de ítems del sub test.
- La puntuación total de la prueba es la suma de todos los cocientes de los sub test.

## TEST DE HABILIDADES METALINGÜÍSTICAS THM

### III. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

19. Nombre del niño(a):
20. Género:
21. Fecha de Nacimiento:
22. Domicilio:
23. Centro Educativo:
24. Turno:
25. Tipo:
26. Grado escolar:
27. Fecha de la aplicación:
28. Nombre del especialista:

### IV. DESARROLLO DE LA PRUEBA

#### 1. Segmentación Silábica.

Demostraciones. mano (2) zapato (3)			
1. Cama		29. Pincel	
2. Camisa		30. Sol	
3. Gato		31. Cafetera	
4. Casa		32. Hoja	
5. Cuchillo		33. Trompeta	
6. Maleta		34. Crayola	
7. Pan		35. Parajito	
8. Caracol		36. Ladrillo	
9. Casco		37. Lámpara	
10. Escalera		38. Bruja	

#### 2. Supresión Silábica.

Demostraciones: mano, zapato	
1. Cama	
2. Gato.	
3. Camisa	

4. Casa	
5. Cuchillo	
6. Maleta	
7. Hoja	
8. Crayola	
9. Cafetera	
10. Ladrillo	
11. Bruja	
12. Lámpara	

### 3. Detección de Rimas.

Hojas.

### 4. Adición de Silabas.

Demostraciones: pa(to), bo(la), te(le)		Demostraciones: (go)ta, (vi)no, (pe)lo	
1. Su(ma)		1. (ro)sa	
2. Lu(na)		2. (pi)pa	
3. Ma(lo)		3. (ca)rro	
4. Po(zó)		4. (mu)ja	
5. Co(la)		5. (pito)	

### 5. Aislar Fonemas.

Fonema Inicial: Demostraciones: /fff/ fuego	
1. /rrr/ raqueta	
2. /sss/ silla	
3. /mmm/ mano	
Fonema Final: Demostraciones: /z/ lápiz	
1. /rrr/ tenedor	
2. /nnn/ botón	
3. /lll/ caracol	
Vocales: Demostraciones: /a - a/ casa	
1. /o - o/ moto	
2. /e - e/ tele	

## 6. Unir Fonemas.

Demostraciones: /n/ /o/, /m/ /i/, /e/ /n/, /e/ /s/			
1. /l/ /a/		11. /m/ /a/ /l/ /o/	
2. /s/ /i/		12. /r/ /a/ /t/ /a/	
3. /e/ /l/		13. /c/ /a/ /s/ /a/	
4. /y/ /o/		14. /s/ /u/ /m/ /a/	
5. /a/ /l/ /a/		15. /f/ /e/ /ch/ /a/	
6. /a/ /ch/ /a/		16. /g/ /o/ /r/ /o/	
7. /f/ /i/ /n/		17. /n/ /o/ /ch/ /e/ /s/	
8. /m/ /e/ /s/		18. /g/ /o/ /m/ /a/ /s/	
9. /g/ /o/ /l/		19. /r/ /a/ /t/ /o/ /n/	
10. /l/ /u/ /z/		20. /f/ /r/ /a/ /s/ /e/	

## 7. Contar Fonemas.

Demostraciones: nnnnooooo, en, sol, es, mar			
1. La		11. Casa	
2. Echa		12. Luz	
3. Si		13. Suma	
4. Ala		14. Fecha	
5. El		15. Noches	
6. Yo		16. Gorro	
7. Fin		17. Ganas	
8. Mes		18. Rana	
9. Malo		19. Ratón	
10. gol		20. frase	

**TEST DE HABILIDADES METALINGÜÍSTICAS**  
**THM**

Pedro F. Gómez, José Valero, Rosario Buandes, Antonio M. Pérez

Nombre:

Fecha de Nacimiento:

Grado:

I.E.:

Examinador:

Edad:

Turno:

Sección:

Fecha de Evaluación:

**RESUMEN GLOBAL DE PUNTUACIONES**

PUNTUACIONES PRUEBAS	P.D.
1. Segmentación silábica	/20 =
2. Supresión silábica inicial	/12 =
3. Detección de rimas	/12 =
4. Adición silábica	/10 =
5. Aislar fonemas	/8 =
6. Unir fonemas	/20 =
7. Contar fonemas	/20 =
<b>TOTAL PRUEBA</b>	<b><math>\Sigma</math> 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 =</b>

**PERFIL DEL ALUMNO / A**

	Segmentación silábica	Supresión silábica inicial	Detección de rimas	Adición silábica	Aislar fonemas	Unir fonemas	Contar fonemas
1							
0.80							
0.60							
0.40							
0.20							
0							

## TEST DE HABILIDADES METALINGÜÍSTICAS THM

Pedro F. Gómez, José Valero, Rosario Buandes, Antonio M. Pérez

### CALIFICACION E INTERPRETACION

De acuerdo a los resultados totales obtenidos se agrupan en cuatro categorías

<i>PUNTAJE</i>	<i>ESTADIOS</i>	<i>DESCRIPCION</i>
De 0 a 1.75	Deficiente	Los alumnos carecen de las habilidades fonológica básicas que facilitan el acceso a la lecto – escritura.
1.76 a 3.50	Elemental	Alumnos capaces de desenvolverse con éxito en las sub pruebas 1 y 3, pero con dificultades manifiestas para operar con eslabones silábicos así como para identificar palabras con premisa fonemica determinadas
3.51 a 5.25	Intermedio	Alumnos que puntuan consistentemente en los cinco primeros subtest de THM. Fracasan sin embargo con respecto a las exigencias que plantea los sub test 6 y 7
5.25 a 7	Avanzado	Alumnos con unos comportamientos fonológicos brillantes en todas las partes de la prueba.

PUNTUACIÓN GLOBAL OBTENIDA POR EL ALUMNO/A EN EL THM

VALORACIÓN POR PARTE DEL PROFESOR/A CON RESPETO A LA MADUREZ DEL ALUMNO/A PARA EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA



## TEST DE HABILIDADES METALINGÜÍSTICAS

### THM

Pedro F. Gómez, José Valero, Rosario Buandes, Antonio M. Pérez

#### CALIFICACION E INTERPRETACION

De acuerdo a los percentiles obtenidos para cada nivel, se agrupan en cuatro categorías

Puntaje del Nivel Silábico	Puntaje del Nivel Rimas	Puntaje del Nivel Fonético	Estadio	Descripción
De 0 a 1.27	De 0 a 0.33	De 0 a 0.67	Deficiente	Los alumnos carecen de las habilidades fonológica básicas que facilitan el acceso a la lecto – escritura.
1.28 a 1.68	0.34 a 0.50	0.68 a 0.75	Elemental	Alumnos capaces de desenvolverse con éxito en algunos ítems, pero con dificultades en los ítems más complejos.
1.69 a 2.07	0.51 a 0.67	0.76 a 0.93	Intermedio	Alumnos que puntúan consistentemente en algunos ítems del THM. Fracasan sin embargo con respecto a las exigencias que plantean los ítems más complejos
2.08 a 2.52	0.68 a 1.00	0.94 a 1.40	Avanzado	Alumnos con unos comportamientos fonológicos brillantes en todas las partes de los ítems de la prueba.

Ojo estos baremos son en base a mis resultados ojo no los utilices solo que si los saco se descuadra todo oki.

## Anexo 5: Constancia de ejecución de programa



# INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SAN ANTONIO DE CARABAYLLO S.A.C.

"AÑO DEL BUEN SERVICIO AL CIUDADANO"

## CONSTANCIA

Yo Julia Hanco Alvino, directora de ésta institución, hago constar lo siguiente:

La Srta: Katia Milagros Bautista Villar con DNI.46550026, aplicó su programa juegos verbales en nuestra institución, tomando como referencia a los niños del primer grado "A" y "B", llevando así los resultados obtenidos para poder desarrollar su trabajo de investigación el cual tiene como título:

**"Efectos del programa juegos verbales en la conciencia fonológica en estudiantes de primaria, Carabayllo-2016"**

Se expide la presente a solicitud del interesado, para los fines que estime conveniente.

Atentamente,

Julia Hanco Alvino  
DIRECTORA

Carabayllo, 12 de mayo del 2017

## Anexo 6: Base de datos

Pos-test- Grupo experimental.sav [Conjunto\_de\_datos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	APELLIDOS	Cadena	60	0	Apellidos	Ninguna	Ninguna	20	Izquierda	Nominal	Entrada
2	NOMBRES	Cadena	60	0	Nombres	Ninguna	Ninguna	8	Izquierda	Nominal	Entrada
3	EDAD	Numérico	10	0	Edad	Ninguna	Ninguna	5	Derecha	Escala	Entrada
4	SEXO	Numérico	10	0	Sexo	{1, Femenin...	Ninguna	7	Derecha	Nominal	Entrada
5	AULA	Numérico	10	0	Aula	{1, 1° "A"}...	Ninguna	5	Derecha	Nominal	Entrada
6	S.S01	Numérico	10	0	Cama	{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
7	S.S02	Numérico	10	0	Camisa	{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
8	S.S03	Numérico	10	0	Gato	{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
9	S.S04	Numérico	10	0	Casa	{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
10	S.S05	Numérico	10	0	Cuchillo	{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
11	S.S06	Numérico	10	0	Maleta	{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
12	S.S07	Numérico	10	0	Pan	{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
13	S.S08	Numérico	10	0	Caracol	{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
14	S.S09	Numérico	10	0	Casco	{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
15	S.S10	Numérico	10	0	Escalera	{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
16	S.S11	Numérico	10	0	Pincel	{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
17	S.S12	Numérico	10	0	Sol	{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
18	S.S13	Numérico	10	0	Cafetera	{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
19	S.S14	Numérico	10	0	Hoja	{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
20	S.S15	Numérico	10	0	Trompeta	{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
21	S.S16	Numérico	10	0	Crayola	{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
22	S.S17	Numérico	10	0	Pajarito	{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
23	S.S18	Numérico	10	0	Ladrillo	{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
24	S.S19	Numérico	10	0	Lámpara	{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada
25	S.S20	Numérico	10	0	Repis	{0, NO}...	Ninguna	8	Derecha	Ordinal	Entrada

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

ES 16:51 10/07/2017

## Anexo 6: Programa Juegos verbales



ESCUELA DE POSTGRADO

# "PROGRAMA JUEGOS VERBALES PARA MEJORAR LA CONCIENCIA



**AUTORA: BAUTISTA VILLAR  
KATIA MILAGROS**

# DATOS GENERALES

**1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA:**

I.E.P "San Antonio"

**2. LUGAR:**

Carabayllo

**3. DIRECTORA:**

Lic. Julia Hanco Alvino

**4. FECHA:**

18 de Mayo al 6 de Abril

**5. NÚMERO DE SESIONES**

10 sesiones

**6. GRADO DE ESTUDIOS**

1 Grado "B"- Grupo Experimental

**7. NÚMERO DE PARTICIPANTES**

25 estudiantes

**8. NOMBRE DEL RESPONSABLE DEL PROGRAMA**

Katia Milagros Bautista Villar



## 9. PRESENTACIÓN

Diversos estudios han demostrado que para que un niño aprenda más rápido el proceso de lectura y escritura debe presentar una buena conciencia fonológica, para ello existen diferentes formas de trabajar, entre ellas encontramos los juegos verbales (rimas, adivinanzas, trabalenguas) que permiten a los estudiantes tener mayor éxito en el aprendizaje de la lectura y escritura.

Este proceso de lectura y escritura se da cuando el estudiante curse el primer grado de primaria, por ello la docente juega un papel importante en este proceso, ya que debe lograr que los niños encuentren el significado de las palabras y al mismo tiempo decodificarlas para que puedan adquirir correctamente el aprendizaje lector y escritor.

El "Programa juegos verbales para mejorar la conciencia fonológica" propone actividades que ayuden y permitan el desarrollo de la conciencia fonológica, está dirigida a niños que cursan el primer grado de primaria y dentro de las actividades se encontrarán diferentes estrategias que ayuden a que los aprendizajes sean más significativos.

Este programa sirve como aporte para las docentes que trabajan este grado tanto en instituciones privadas como públicas, ya que a través de las actividades podrán generar nuevos aprendizajes en sus estudiantes.



## **10. OBJETIVOS**

### **GENERAL**

- Desarrollar la conciencia fonológica a través de los juegos verbales.

### **ESPECÍFICOS**

- Desarrollar el nivel silábico en la conciencia fonológica a través de los juegos verbales.
- Desarrollar el nivel rima en la conciencia fonológica a través de los juegos verbales.
- Desarrollar el nivel fonémico en la conciencia fonológica a través de los juegos verbales.

## **11. INDICACIONES PARA EL DESARROLLO DE LAS SESIONES**

Para ejecutar las sesiones del programa se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Las sesiones están diseñadas para niños que cursen el primer grado.
- Cada sesión dura aproximadamente 30 a 45 minutos.
- Las sesiones se deben realizar tres veces por semana.
- Cada sesión tiene una motivación, por ello es importante preparar los materiales necesarios para cada actividad.
- Cuando hay actividades grupales es importante dejar que el niño elija con quien desea trabajar para que se sienta lo más cómodo posible.
- Al término de cada sesión es importante realizar la meta cognición para verificar si el indicador propuesto se cumplió.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

### "JUGANDO A SILABAR CON LAS ADIVINANZAS"

#### Objetivo o Propósito de la sesión


Fortalecer en los estudiantes la segmentación silábica a través de las

#### I. INFORMACIÓN GENERAL

Fecha: \_\_\_\_ de mayo de 2 017

DENOMINACIÓN	CAPACIDAD	INDICADORES	T
• <b>Segmentación silábica y las adivinanzas</b>	Formula y responde preguntas sencillas y comenta en torno a información básica de sí mismo.	Responde a las preguntas y participa en las adivinanzas, utilizando la segmentación silábica.	45'

#### II. SECUENCIA DIDÁCTICA

M	PROCESOS	T
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La docente inicia la sesión presentando algunos materiales como unas ventanas, cubiertas por telas, las pegará en la pizarra, y les dará algunas indicaciones para el desarrollo de la sesión, la docente pondrá los acuerdos para que la sesión se desarrolle de manera correcta. Luego les preguntará:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Que observamos en la pizarra?</li> <li>✓ ¿Que habrá debajo de las telas?</li> <li>✓ ¿Qué se imaginan que vamos a realizar?</li> <li>✓ ¿Saben que significa segmentación silábica?</li> <li>✓ ¿Alguna vez has escuchado una adivinanza?</li> </ul> </li> </ul>	5'
<b>DESARROLLO</b>	<p>Una vez terminada las preguntas, la docente les explicará que el día de hoy se trabajará con adivinanzas, empezará cantándoles una canción para que los niños puedan relajarse, los niños participarán activamente durante toda la sesión.</p> <p>La docente levantará una de las cortinas realizadas y leerá las adivinanzas, repetirá dos a tres veces para que los niños puedan procesar la información.</p> <p>Luego les preguntará:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿De quién estaremos hablando?</li> <li>✓ ¿Cuál será la respuesta correcta?</li> <li>✓ ¿Por qué crees que se trata de esa respuesta?</li> </ul> <p>La docente hará participar a los niños y luego les dirá las respuesta correcta, una vez que ya se adivinó la respuesta lo separaremos en sílabas por ejemplo: <b>(ESTRELLA) ES- TRE- LLA</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Los niños por cada adivinanza dirán la respuesta pero a través de sílabas, primero empezaremos con palmadas, luego con chasquidos y por ultimo con zapateos.</p> <p>Luego se les mostrará diversos objetos y dirán cuántas sílabas tiene cada objeto mostrado. Para reforzar se le dará una hoja de aplicación donde se trabajará la segmentación silábica.</p>	25'
<b>CIERRE</b>	<p>Se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo se sintieron en la sesión?</li> <li>✓ ¿Les gustó?</li> <li>✓ ¿Han podido participar todos?</li> <li>✓ ¿Qué tema hemos trabajado?</li> <li>✓ ¿Qué son las adivinanzas?</li> <li>✓</li> </ul> <p><b>Reflexionamos</b> acerca de lo trabajado en la sesión en base a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendimos?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendimos?</li> <li>✓ ¿Para qué me servirá lo aprendido?</li> </ul>	10'



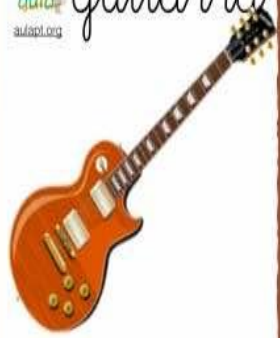


## ADIVINANZAS

**LUCECITAS PUEDEN SER ELLAS  
EN EL ESPACIO ESTÁN,  
PERO SOLO DE NOCHE LAS PUEDES VER.  
SI MIRAS MUY BIEN FIGURAS PUEDES FORMAR  
¿PODRÁS SU NOMBRE ADIVINAR?**



SEPARA EN SILABAS LAS SIGUIENTES PALABRAS Y COLOREA  
LOS CUADRADOS SEGÚN LA CANTIDAD DE SILABAS QUE  
TIENE CADA FIGURA

 <p>sandía</p> <p>aula autapt.org</p> <table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					 <p>manzanas</p> <p>aula autapt.org</p> <table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					 <p>plátanos</p> <p>aula autapt.org</p> <table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					 <p>gusano</p> <p>aula autapt.org</p> <table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>				
 <p>zapatos</p> <p>aula autapt.org</p> <table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					 <p>martillo</p> <p>aula autapt.org</p> <table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					 <p>guitarra</p> <p>aula autapt.org</p> <table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>					 <p>cohete</p> <p>aula autapt.org</p> <table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>				

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

### **"ELIMINANDO LA SÍLABA FINAL"**

#### Objetivo o Propósito de la sesión


Fortalecer la segmentación silábica a través de la supresión de silaba inicial, jugando

#### I. INFORMACIÓN GENERAL

Fecha: \_\_\_\_ de mayo de 2 017

DENOMINACIÓN	CAPACIDAD	INDICADORES	T
<b>Supresión de sílaba final en adivinanzas</b>	Infiere el significado y la función de las palabras y frases a partir de las relaciones que establece entre ellas.	Infiere el significado de las palabras al realizar la supresión de la sílaba final	45'

#### II. SECUENCIA DIDÁCTICA

M	PROCESOS	T
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La docente inicia la sesión presentando algunos materiales CAJITAS MAGICAS y les dará algunas indicaciones para el desarrollo de la sesión, la docente pondrá los acuerdos para que la sesión se desarrolle de manera correcta. Luego les preguntará:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Que observamos en la pizarra?</li> <li>✓ ¿Que habrá dentro de la caja mágica?</li> <li>✓ ¿Qué se imaginan que vamos a realizar?</li> <li>✓ ¿Alguna vez has escuchado una adivinanza?</li> <li>✓ ¿Si quitamos alguna silaba de la palabra sonará igual?</li> </ul> </li> </ul>	10'
<b>DESARROLLO</b>	<p>Una vez terminada las preguntas, la docente les explicará que el día de hoy se trabajará con adivinanzas, empezará cantándoles una canción para que los niños puedan relajarse, los niños participarán activamente durante toda la sesión.</p> <p>La docente les mostrará la cajita mágica, e irá diciendo una adivinanzas por cada objeto que saque, los niños observarán atentos</p> <p>Luego les preguntará:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿De quién estaremos hablando?</li> <li>✓ ¿Cuál será la respuesta correcta?</li> <li>✓ ¿Por qué crees que se trata de esa respuesta?</li> </ul> <p>La docente mostrará por ejemplo una botella y un bote, les pedirá que digan si son iguales, los niños contestarán, luego la docente les dirá que pasará si a <b>BO-TE-LLA</b> le quitamos la sílaba <b>LLA</b>, ¿nos quedará igual? Ahora la palabra será <b>BOTE</b></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Para reforzar se le dará una hoja de aplicación donde se trabajará la supresión de silaba final.</p>	30'
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les pregunta:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo se sintieron en la sesión?</li> <li>✓ ¿Les gustó?</li> <li>✓ ¿Han podido participar todos?</li> <li>✓ ¿Qué tema hemos trabajado?</li> </ul> </li> <li><b>Reflexionamos</b> acerca de lo trabajado en la sesión en base a las siguientes preguntas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendimos?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendimos?</li> <li>✓ ¿Para qué me servirá lo aprendido?</li> </ul> </li> </ul>	5'

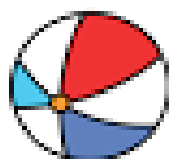
## SUPRESIÓN SE SILABA FINAL

### QUITAMOS SÍLABA FINAL

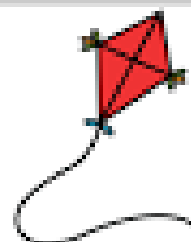
\_\_\_\_\_ x



SI A CASADO LE  
QUITO **DO**...



SI A PELOTA LE  
QUITO **TA**...



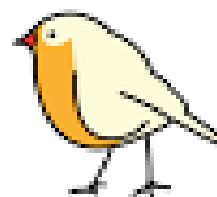
SI A COMETA LE  
QUITO **TA**...



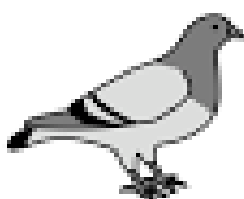
SI A CARACOL LE  
QUITO **COL**...



SI A PIEDRA LE  
QUITO **DRA**...



SI A PÁJARO LE  
QUITO **RO**...



SI A PALOMA LE  
QUITO **MA**...



SI A PLÁTANO LE  
QUITO **NO**...



SI A BOTELLA LE  
QUITO **LLA**...

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

### **"JUGANDO CON LA RIMA INICIAL ME DIVIERTO"**

#### Objetivo o Propósito de la sesión


Mencionar las palabras que rimen con el mismo sonido inicial

#### I. INFORMACIÓN GENERAL

Fecha: \_\_\_\_ de mayo de 2 017

DENOMINACIÓN	CAPACIDAD	INDICADORES	T
<b>Identificación de rimas iniciales</b>	Identifica la relación entre las grafías y fonemas al leer las letras, frases, palabras o expresiones de uso cotidiano: sonido inicial y sonido final	Identifica la relación de las rimas utilizando el sonido inicial.	45'

#### II. SECUENCIA DIDÁCTICA

	PROCESOS	T
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La docente inicia la sesión haciendo algunas indicaciones para el desarrollo de la sesión, la docente pondrá los acuerdos para que la sesión se desarrolle de manera correcta. Luego les preguntará:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué vamos aprender hoy</li> <li>✓ ¿Qué cosas empiezan con la silaba MA?</li> <li>✓ ¿Pantalón empezará con MA?</li> <li>✓ ¿Sabes que son las rimas?</li> <li>✓ ¿mariposa y mar empiezan con MA?</li> </ul> </li> </ul>	10'
<b>DESARROLLO</b>	<p>Una vez terminada las preguntas la docente les pedirá a los niños que digan cada uno su nombre, una vez terminado les pedirá que salgan adelante los niños que su nombre empiecen con MA, salió MARÍA, MARLON, MANUEL.</p> <p>La docente les explicará que aprenderemos las rimas y con sonidos iniciales iguales, para ello los llevará al patio y formarán dos grupos, un grupo de animales que empiecen con MA y otro grupo de alimentos que empiecen MA, cada niño pensará el nombre que desea ser y lo escribirá en una hoja , una vez terminada la actividad, la docente cada vez que diga una palabra con MA, los niños darán un salto , el niño que lo hace bien seguirá jugando, el niño que se equivoca se irá sentando hasta que salga un ganador.</p> <p>Luego nos dirigimos al salón y jugamos con otra silaba PA, se repartirá una hojita de color a cada niño y por cada silaba dicha tendrá que pensar con que palabra rima.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Para afianzar lo aprendido se le dará hojas de aplicación para que unan las rimas iniciales.</p>	30'
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les pregunta:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo se sintieron en la sesión?</li> <li>✓ ¿Les gustó?</li> <li>✓ ¿Han podido participar todos?</li> <li>✓ ¿Qué tema hemos trabajado?</li> <li>✓ ¿Puedes decirme que rima con MA?</li> </ul> </li> <li><b>Reflexionamos</b> acerca de lo trabajado en la sesión en base a las siguientes preguntas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendimos?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendimos?</li> <li>✓ ¿Para qué me servirá lo aprendido?</li> </ul> </li> </ul>	5'

UNE CON UNA LINEA LOS DIBUJOS QUE TENGA EL MISMO SONIDO INICIAL



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

### "JUGANDO CON LAS RIMAS DE SONIDOS FINALES"

#### Objetivo o Propósito de la sesión


Mencionar las palabras que rimen con el mismo sonido final

#### I. INFORMACIÓN GENERAL















Fecha: \_\_\_\_ de mayo de 2 017

DENOMINACIÓN	CAPACIDAD	INDICADORES	T
Identificación de rimas finales	Identifica la relación entre las grafías y fonemas al leer las letras, frases, palabras o expresiones de uso cotidiano: sonido inicial y sonido final	Identifica la relación de las rimas utilizando el sonido final	45'

#### II. SECUENCIA DIDÁCTICA

M	PROCESOS	T
INICIO	<p>La docente inicia la sesión haciendo algunas indicaciones para el desarrollo de la sesión, la docente pondrá los acuerdos para que la sesión se desarrolle de manera correcta. Luego les preguntará:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué vamos aprender hoy</li> <li>✓ ¿Qué cosas terminan con la silaba TA?</li> <li>✓ ¿CUCHARACHA terminará con TA</li> <li>✓ ¿Sabes que son las rimas?</li> <li>✓ ¿mariposa y PELOTA terminan con TA?</li> </ul>	10'
DESARROLLO	<p>Una vez terminada las preguntas la docente les pedirá a los niños que digan cada uno su nombre, les pedirá que vayan pensando alguna cosa que termine con TA.</p> <p>Les entregará una manzana en una hoja, y los niños escribirán en la hoja la palabra que pensaron, lo pegarán en la pizarra, la docente irá leyendo cada palabra, el niño que lo hizo mal tendrá la oportunidad de pensar otra vez una palabra.</p> <p>Luego saldrán al patio para que jueguen, allí les repartirá una palabra a cada uno, los niños leerán. La docente dibujará un círculo grande en el patio, y cada vez que ella diga una palabra, los niños buscarán quien tiene una palabra con el mismo sonido final, aquellos que tengan la palabra, se meterán al círculo.</p> <p>Terminada la actividad regresarán al aula y les enseñará una rima que tendrán que aprender.</p> <p style="text-align: center;"><b>BALLENA ELENA</b>  <i>La ballena Elena  es gorda y es buena,  nada por los mares  como una sirena.</i></p> 	30'
CIERRE	<p>Para afianzar lo aprendido se entregará hojas de aplicación para que puedan unir las palabras con el mismo sonido final.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les pregunta: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo se sintieron en la sesión?</li> <li>✓ ¿Les gustó?</li> <li>✓ ¿Han podido participar todos?</li> <li>✓ ¿Qué tema hemos trabajado?</li> <li>✓ ¿Qué rima con TA?</li> <li>✓ Pelota con que sonido termina?</li> </ul> </li> <li>• <b>Reflexionamos</b> acerca de lo trabajado en la sesión en base a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendimos?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendimos?</li> <li>✓ ¿Para qué me servirá lo aprendido?</li> </ul> </li> </ul>	5'

UNE CON UNA LINEA LOS DIBUJOS QUE TENGA EL MISMO SONIDO FINAL



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

### "JUGANDO CON LAS RIMAS DE SONIDOS FINALES"

#### Objetivo o Propósito de la sesión

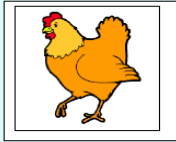
Mencionar las palabras que rimen con el mismo sonido final

#### I. INFORMACIÓN GENERAL

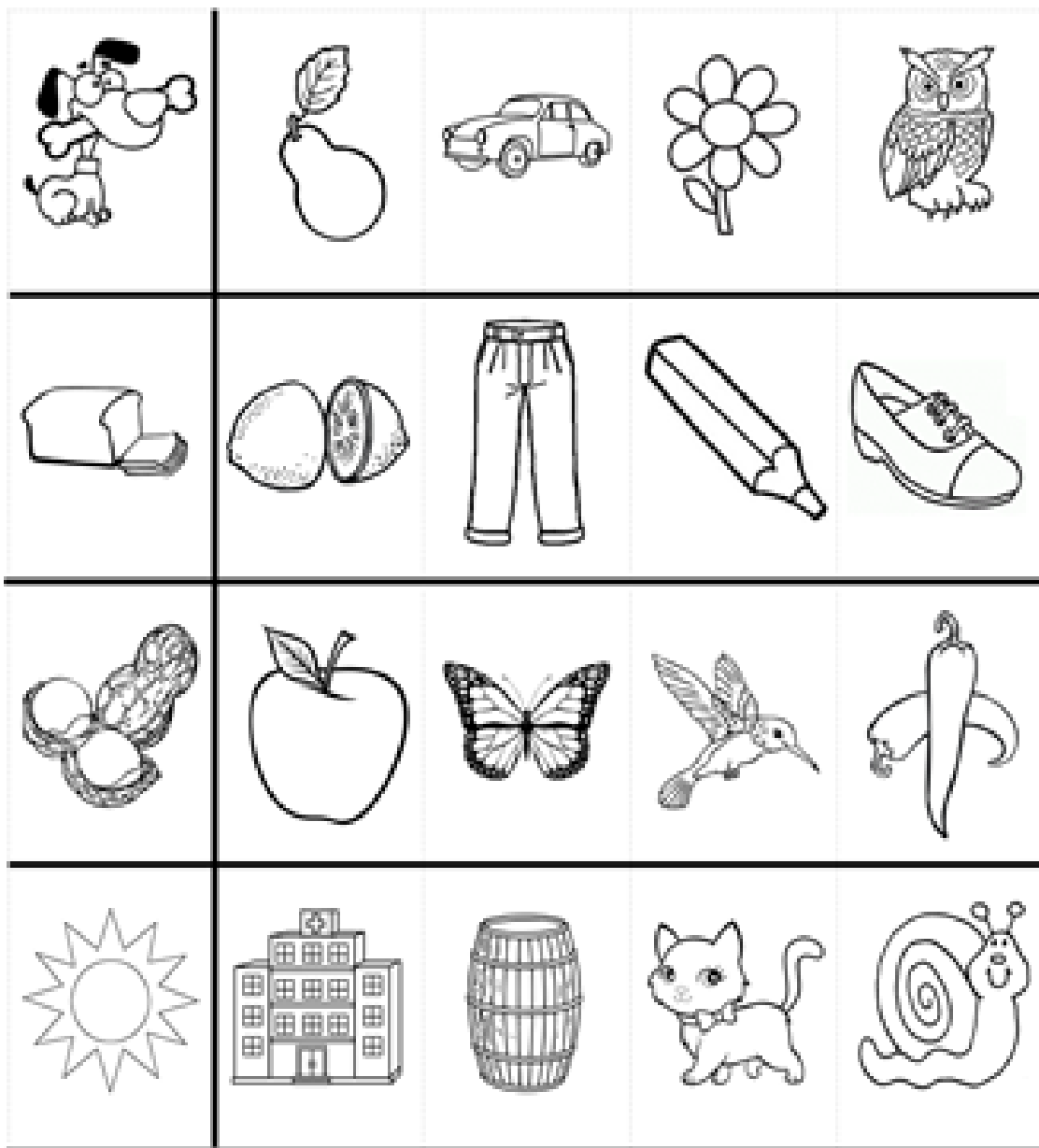
Fecha: \_\_\_\_ de abril del 2 017

DENOMINACIÓN	CAPACIDAD	INDICADORES	T
<b>Identificación de rimas finales</b>	Identifica la relación entre las grafías y fonemas al leer las letras, frases, palabras o expresiones de uso cotidiano: sonido inicial y sonido final	Identifica la relación de las rimas utilizando el sonido final	45'

#### II. SECUENCIA DIDÁCTICA

M	PROCESOS	T
<b>INICIO</b>	<p>La docente inicia la sesión haciendo algunas indicaciones para el desarrollo de la sesión, la docente pondrá los acuerdos para que la sesión se desarrolle de manera correcta. Luego les preguntará:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué vamos aprender hoy</li> <li>✓ ¿Qué cosas terminan con la silaba LLA?</li> <li>✓ ¿CUCHARACHA terminará con LLA</li> <li>✓ ¿Sabes que son las rimas?</li> <li>✓ ¿mariposa y GALLETA terminan con LLA?</li> </ul>	10'
<b>DESARROLLO</b>	<p>Una vez terminada las preguntas la docente les pedirá a los niños que digan cada uno su nombre, les pedirá que vayan pensando alguna cosa que termine con LLA.</p> <p>Les entregará una manzana en una hoja, y los niños escribirán en la hoja la palabra que pensaron, lo pegarán en la pizarra, la docente irá leyendo cada palabra, el niño que lo hizo mal tendrá la oportunidad de pensar otra vez una palabra.</p> <p>Luego saldrán al patio para que jueguen, allí le repartirá una palabra a cada uno, los niños leerán. La docente dibujará un círculo grande en el patio, y cada vez que ella diga una palabra, los niños buscarán quien tiene una palabra con el mismo sonido final, aquellos que tengan la palabra, se meterán al círculo.</p> <p>Terminada la actividad regresarán al aula y les enseñará una rima que tendrán que aprender.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>Silvina una gallina, usa zapatos de bailarina, se peina y se alista, igual que un artista y con su copete se hace un rodete.</p> </div>  <p>Para afianzar lo aprendido se entregará hojas de aplicación para que puedan unir las palabras con el mismo sonido final.</p>	30'
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les pregunta: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo se sintieron en la sesión?</li> <li>✓ ¿Les gustó?</li> <li>✓ ¿Han podido participar todos?</li> <li>✓ ¿Qué tema hemos trabajado?</li> <li>✓ Qué rima con TA?</li> <li>✓ Pelota con que sonido termina?</li> </ul> </li> <li>• <b>Reflexionamos</b> acerca de lo trabajado en la sesión en base a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendimos?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendimos?</li> <li>✓ ¿Para qué me servirá lo aprendido?</li> </ul> </li> </ul>	5'

COLOREA EL DIBUJO QUE TENGA EL MISMO SONIDO FINAL IGUAL AL MODELO



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

### **"JUGANDO CON LA RIMA INICIAL ME DIVIERTO"**

#### Objetivo o Propósito de la sesión


Mencionar las palabras que rimen con el mismo sonido inicial

#### I. INFORMACIÓN GENERAL

























Fecha: \_\_\_\_ de abril de 2 017

DENOMINACIÓN	CAPACIDAD	INDICADORES	T
<b>Identificación de rimas iniciales</b>	Identifica la relación entre las grafías y fonemas al leer las letras, frases, palabras o expresiones de uso cotidiano: sonido inicial y sonido final	Identifica la relación de las rimas utilizando el sonido inicial.	45'

#### II. SECUENCIA DIDÁCTICA

M	PROCESOS	T
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La docente inicia la sesión haciendo algunas indicaciones para el desarrollo de la sesión, la docente pondrá los acuerdos para que la sesión se desarrolle de manera correcta. Luego les preguntará:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué vamos aprender hoy</li> <li>✓ ¿Qué cosas empiezan con la sílaba SA?</li> <li>✓ ¿Pantalón empezará con SA?</li> <li>✓ ¿Sabes que son las rimas?</li> <li>✓ ¿mariposa y mar empiezan con SA?</li> </ul> </li> </ul>	10'
<b>DESARROLLO</b>	<p>La docente los llevará al patio, allí les dará algunas indicaciones acerca de la actividad que se va realizar, luego pedirá a los niños que se dispersen por todo el patio, la docente tirará al piso diferentes laminas con dibujos, los niños observan las imágenes, la docente les pedirá que busquen la pareja de cada lamina, es decir, teniendo el mismo sonido inicial, por ejemplo: niño- nido, galleta- gaseosa, lana- lazo, torta tornillo, etc., los niños encontrarán las parejas y lo pegarán en la pared, luego se leerá en voz alta cada pareja</p> <p style="text-align: center;">Luego retornaremos al salón y allí aprenderemos la siguiente rima,</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p><b>El Sapo</b> Sapo, sapito, sapón ya se asomó el chaparrón canta, canta tu canción sapo, sapito, sapón</p> </div> </div> <p>Los niños identificarán el sonido inicial de la rima, por último para afianzar lo aprendido se le entregará hojas aplicativas que contengan objetos con sonidos iniciales.</p>	30'
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les pregunta:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo se sintieron en la sesión?</li> <li>✓ ¿Les gustó?</li> <li>✓ ¿Han podido participar todos?</li> <li>✓ ¿Qué tema hemos trabajado?</li> <li>✓ ¿Puedes decirme que rima con SA?</li> </ul> </li> <li><b>Reflexionamos</b> acerca de lo trabajado en la sesión en base a las siguientes preguntas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendimos?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendimos?</li> <li>✓ ¿Para qué me servirá lo aprendido?</li> </ul> </li> </ul>	5'

OBSERVA Y COLOREA LA IMAGEN QUE TENGA EL MISMO SONIDO INICIAL IGUAL AL MODELO

 mama	  
 tapa	  
 nene	  
 papa	  
 sapo	  
 luna	  

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

### "JUGANDO A AGREGAR UN FONEMA AL FINAL DE LA PALABRA"

#### Objetivo o Propósito de la sesión


Agregar y reconocer el fonema al final de cada palabra

#### I. INFORMACIÓN GENERAL

Fecha: \_\_\_\_ de abril de 2017

DENOMINACIÓN	CAPACIDAD	INDICADORES	T
Agregar fonemas al final de cada palabra	Identifica la relación entre las grafías y fonemas al leer las letras, frases, palabras o expresiones de uso cotidiano: sonido inicial y sonido final	Identifica y aumenta fonemas al final de cada palabra	45´

#### II. SECUENCIA DIDÁCTICA

M	PROCESOS	T
<b>INICIO</b>	<p>La docente le da los acuerdos que deben seguir antes de empezar la sesión, luego les dirá que el día de hoy les ha traído algo muy bonito para que puedan aprender, les mostrará una caja mágica y les hará las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué habrá dentro de la cajita mágica?</li> <li>✓ ¿Qué podemos aprender hoy con esa caja?</li> <li>✓ ¿Saben que son los fonemas?</li> <li>✓ ¿Qué son los trabalenguas?</li> </ul>	10´
<b>DESARROLLO</b>	<p>La docente cantará una canción motivadora, y sacará al títere Pepito de la caja, pepito les explicará que son los fonemas y hará que repitan algunos fonemas con ellos (S, L, N), luego le pedirá que piensen alguna palabra que termine con esos fonemas.</p> <p>Por ejemplo:            S= carteras, cepillos, libros            L= caracol, pañal, azul            N= avión, chupón, violín</p> <p>Pepito jugará con ellos con cada uno de los fonemas. Les enseñará un trabalenguas con el fonema S</p> <p style="text-align: center;">             Sista la <b>S</b>erpiente              vive <b>S</b>onriente              y usa la <b>S</b>ombrilla              cuando se <b>S</b>ienta en la <b>S</b>illa           </p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Los niños aprenden junto con Pepito el trabalenguas, luego se les dará hojas aplicativas para que puedan identificar el fonema final en cada palabra</p>	30´
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les pregunta:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo se sintieron en la sesión?</li> <li>✓ ¿Les gustó?</li> <li>✓ ¿Han podido participar todos?</li> <li>✓ ¿Qué tema hemos trabajado?</li> <li>✓ ¿<b>Reflexionamos</b> acerca de lo trabajado en la sesión en base a las siguientes preguntas:</li> <li>✓ ¿Qué aprendimos?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendimos?</li> <li>✓ ¿Para qué me servirá lo aprendido?</li> </ul> </li> </ul>	5´

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

### “JUGANDO APRENDO NUEVAS PALABRAS”

#### Objetivo o Propósito de la sesión




Quitar sílabas de una palabra y formar nuevas palabras

#### I. INFORMACIÓN GENERAL

Fecha: \_\_\_\_ de abril de 2 017

DENOMINACIÓN	CAPACIDAD	INDICADORES	T
Supresión silábica	Identifica la relación entre las grafías y fonemas al leer las letras, frases, palabras o expresiones de uso cotidiano: sonido inicial y sonido final	Suprime sílabas de una palabra e identifica palabras nuevas.	45´

#### II. SECUENCIA DIDÁCTICA

M	PROCESOS	T
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> <li>La docente inicia la sesión haciendo algunas indicaciones para el desarrollo de la sesión, la docente pondrá los acuerdos para que la sesión se desarrolle de manera correcta. Luego les preguntará:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué vamos aprender hoy</li> <li>✓ ¿Qué son las sílabas?</li> <li>✓ ¿Cuántas sílabas tiene tu nombre?</li> </ul> </li> </ul>	10´
DESARROLLO	<p>La maestra mostrará tapitas de colores a los estudiantes, les indicará que esa tapitas la usaremos para silabear algunas palabras, por ejemplo si yo te digo PALOMA, ¿Cuántas tapitas debes coger? , los niños responderán 3 porque la palabra paloma tiene 3 sílabas.</p> <p>La docente jugará con las tapitas de la misma manera hasta que los estudiantes entiendan bien el juego, pasado algunos minutos se aumentará el grado e dificultad para los niños, la docente les dirá que pasaría si a la palabra CAMOTE, le quitamos la CA, ¿será la misma palabra? Y si a ZAPTO le quitamos la ZA ¿Qué palabra quedará?</p> <p>La docente trabajará con algunas palabras como:</p> <p>HERMANO = Si le quitamos la HER ¿que nos quedará?</p> <p>PEPINO = Si le quitamos la PE ¿que nos quedará?</p> <p>CARACOL = Si le quitamos la COL ¿que nos quedará?</p> <p>COCHINO = Si le quitamos la CO ¿que nos quedará?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; text-align: center;">  <p>Si a "cadena" le quitamos "de", ¿Qué queda?</p> </div> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; text-align: center;">  <p>Si a "tormenta" le quitamos "men", ¿Qué queda?</p> </div> <div style="border: 1px solid green; padding: 5px; text-align: center;">  <p>Si a "piloto" le quitamos "lo", ¿Qué queda?</p> </div> </div> <p>Para afianzar lo aprendido se les brindará hojas aplicativas para reforzar lo desarrollado en la sesión.</p>	30´
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les pregunta:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo se sintieron en la sesión?</li> <li>✓ ¿Les gustó?</li> <li>✓ ¿Han podido participar todos?</li> <li>✓ ¿Al eliminar una sílaba nos quedará la misma palabra?</li> </ul> </li> <li><b>Reflexionamos</b> acerca de lo trabajado en la sesión en base a las siguientes preguntas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendimos?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendimos?</li> <li>✓ ¿Para qué me servirá lo aprendido?</li> </ul> </li> </ul>	5´  5´

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

### **"JUGANDO A CONTAR LAS LETRAS DE NUESTROS NOMBRES"**

#### Objetivo o Propósito de la sesión



Contar e identificar fonemas en una palabra

#### I. INFORMACIÓN GENERAL

Fecha: \_\_\_\_ de abril de 2 017

DENOMINACIÓN	CAPACIDAD	INDICADORES	T
Contar fonemas	Identifica la relación entre las grafías y fonemas al leer las letras, frases, palabras o expresiones de uso cotidiano: sonido inicial y sonido final	Cuenta e identifica los fonemas en las palabras presentadas utilizando adivinanzas.	45'

#### II. SECUENCIA DIDÁCTICA

M	PROCESOS	T
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La docente inicia la sesión presentando algunos materiales como unas ventanas, cubiertas por telas, las pegará en la pizarra, y les dará algunas indicaciones para el desarrollo de la sesión, la docente pondrá los acuerdos para que la sesión se desarrolle de manera correcta. Luego les preguntará:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Que observamos en la pizarra?</li> <li>✓ ¿Que habrá debajo de las telas?</li> <li>✓ ¿Qué se imaginan que vamos a realizar?</li> <li>✓ ¿Saben que significa segmentación silábica?</li> </ul> </li> <li>¿Alguna vez has escuchado una adivinanza?</li> </ul>	10'
<b>DESARROLLO</b>	<p>La docente les explicará a los estudiantes que son los fonemas por ejemplo, leerá la primera adivinanza: los niños dirán la respuesta</p> <p style="text-align: center;">ADIVINANZAS</p> <p style="text-align: center;">ES UN LEÓN</p> <p>La docente les explicará que debemos contar cuantas letras tiene la palabra L-E-O-N, en total tiene 4 letras.</p> <p style="text-align: center;">Soy de los que tengo garra y una muy larga melena, y digo que la carne de explorador, Esta muy buena.</p>  <p style="text-align: center;">ADIVINANZAS</p> <p>Vanidosa me dicen, presumida soy, y mis colores me envidian, por allá donde voy</p>  <p>Luego les explicará cómo se lee cada una de las letras por ejemplo. /l/ /e/ /o/ /n/. la docente hará tres adivinanzas más para que los niños puedan practicar, luego les dirá una palabra a cada niño y deberán contar cuantas letras tiene cada una y decir el fonema de cada palabra.</p> <p>MARIPOSA = /m/ /a/ /r/ /i/ /p/ /o/ /s/ /a/</p>	30'
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les pregunta:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo se sintieron en la sesión?</li> <li>✓ ¿Les gustó?</li> <li>✓ ¿Han podido participar todos?</li> <li>✓ ¿Qué tema hemos trabajado?</li> <li>✓ ¿Cuántas letras tiene tu nombre?</li> <li>✓ ¿<b>Reflexionamos</b> acerca de lo trabajado en la sesión en base a las siguientes preguntas:</li> <li>✓ ¿Qué aprendimos?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendimos?</li> <li>✓ ¿Para qué me servirá lo aprendido?</li> </ul> </li> </ul>	5'  5'

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### **"JUGANDO A UNIR LOS FONEMAS"**

#### Objetivo o Propósito de la sesión

Unir fonemas y formar palabras

#### I. INFORMACIÓN GENERAL

Fecha: \_\_\_\_ de mayo de 2 017

DENOMINACIÓN	CAPACIDAD	INDICADORES	T
Unir fonemas	Identifica la relación entre las grafías y fonemas al leer las letras, frases, palabras o expresiones de uso cotidiano: sonido inicial y sonido final	Identificar los fonemas escuchados y adivinar la palabra escondida	45'

#### II. SECUENCIA DIDÁCTICA

M	PROCESOS	T
INICIO	<p>La docente inicia la sesión presentando algunos materiales CAJITAS MAGICAS y les dará algunas indicaciones para el desarrollo de la sesión, la docente pondrá los acuerdos para que la sesión se desarrolle de manera correcta. Luego les preguntará:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Que observamos en la pizarra?</li> <li>✓ ¿Que habrá dentro de la caja mágica?</li> <li>✓ ¿Qué se imaginan que vamos a realizar?</li> </ul>	10'
DESARROLLO	<p>Una vez terminada la motivación, la docente sacará de la caja mágicas siluetas de algunas imágenes y las pegará en la pizarra... Luego les explicará que se ha olvidado el nombre de cada palabra u que solo lo puede decir letra por letra, por ejemplo:</p> <p>La maestra dice /m/ /a/ /n//o/, y les preguntará a los niños ¿qué estoy diciendo?</p> <p>Luego les dirá otra vez /p//e/ /l/ /o//t//a/, y luego les preguntará nuevamente ¿qué palabra estaré diciendo?, la maestra repetirá el juego hasta que los niños entienden cada fonema.</p> <p>Terminada la primera parte ahora la maestra empezará con las siluetas que están pegadas en la pizarra, irá diciendo una por una el nombre de cada silueta y los niños adivinarán a que silueta pertenecen los fonemas realizados por la docente</p> <p>Para reforzar lo aprendido, cada niño dirá una palabra dividida en fonemas a sus compañeros y ellos adivinarán que palabra está escondida dentro de los fonemas escuchados.</p>	30'
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les pregunta:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cómo se sintieron en la sesión?</li> <li>✓ ¿Les gustó?</li> <li>✓ ¿Han podido participar todos?</li> <li>✓ ¿Qué tema hemos trabajado?</li> <li>✓ ¿Cuántos fonemas tiene la palabra pelota?</li> </ul> </li> <li>• <b>Reflexionamos</b> acerca de lo trabajado en la sesión en base a las siguientes preguntas:               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Qué aprendimos?</li> <li>✓ ¿Cómo lo aprendimos?</li> <li>✓ ¿Para qué me servirá lo aprendido?</li> </ul> </li> </ul>	5'  5'



## Anexo 7: Base de datos

data fonologica.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Visible: 18 de 18 variables

	grupo	VAR00009	VAR00002	VAR00003	VAR00004	VAR00005	VAR00006	VAR00007	VAR00008	con fon	seg_sil	supr_sil	adic_sil	rimas
1	Pretest G. ...	30	10	5	6	8	5	7	10	Deficiente	Elemental	Deficiente	Elemental	Intermedio
2	Pretest G. ...	28	9	4	8	8	6	4	8	Deficiente	Elemental	Deficiente	Intermedio	Intermedio
3	Pretest G. ...	25	10	6	5	6	4	6	8	Deficiente	Elemental	Elemental	Elemental	Elemental
4	Pretest G. ...	22	13	8	4	5	6	8	2	Deficiente	Intermedio	Intermedio	Deficiente	Elemental
5	Pretest G. ...	28	9	7	6	5	8	10	4	Deficiente	Elemental	Elemental	Elemental	Elemental
6	Pretest G. ...	26	9	6	3	5	5	9	7	Deficiente	Elemental	Elemental	Deficiente	Elemental
7	Pretest G. ...	34	8	5	4	6	2	7	5	Deficiente	Elemental	Deficiente	Deficiente	Elemental
8	Pretest G. ...	18	7	5	4	4	2	4	7	Deficiente	Elemental	Deficiente	Deficiente	Deficiente
9	Pretest G. ...	27	8	5	5	5	6	9	7	Deficiente	Elemental	Deficiente	Elemental	Elemental
10	Pretest G. ...	24	7	6	5	7	5	7	4	Deficiente	Elemental	Elemental	Elemental	Intermedio
11	Pretest G. ...	25	8	7	3	8	6	5	5	Deficiente	Elemental	Elemental	Deficiente	Intermedio
12	Pretest G. ...	24	9	8	5	9	3	7	5	Deficiente	Elemental	Intermedio	Elemental	Avanzado
13	Pretest G. ...	30	10	8	2	6	3	5	13	Deficiente	Elemental	Intermedio	Deficiente	Elemental
14	Pretest G. ...	31	5	3	3	6	3	12	10	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Elemental
15	Pretest G. ...	31	6	5	5	6	4	8	12	Deficiente	Deficiente	Deficiente	Elemental	Elemental
16	Pretest G. ...	28	8	6	5	5	5	9	9	Deficiente	Elemental	Elemental	Elemental	Elemental
17	Pretest G. ...	24	8	4	5	4	4	7	9	Deficiente	Elemental	Deficiente	Elemental	Deficiente
18	Pretest G. ...	29	9	6	3	5	5	8	10	Deficiente	Elemental	Elemental	Deficiente	Elemental
19	Pretest G. ...	26	9	4	4	7	4	7	7	Deficiente	Elemental	Deficiente	Deficiente	Intermedio
20	Pretest G. ...	25	12	7	2	6	5	6	7	Deficiente	Intermedio	Elemental	Deficiente	Elemental
21	Pretest G. ...	30	12	7	4	6	6	10	7	Deficiente	Intermedio	Elemental	Deficiente	Elemental
22	Pretest G. ...	29	7	2	3	7	3	7	12	Deficiente	Elemental	Deficiente	Deficiente	Intermedio
23	Pretest G. ...	30	10	7	2	6	2	9	13	Deficiente	Elemental	Elemental	Deficiente	Elemental

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

18:23 16/02/2018

