

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



Fonoplay para promover la conciencia fonológica en niños de cinco años

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN
INICIAL**

AUTOR

Lesly Necoly Montalvo Lucero

ASESOR

Lydia Mercedes Morante Becerra

<https://orcid.org/0000-0003-3055-5966>

Chiclayo, 2022

**Fonoplay para promover la conciencia
fonológica en niños de cinco años**

PRESENTADA POR

Lesly Necoly Montalvo Lucero

A la Facultad de Humanidades de la
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo
para optar el título de

LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

APROBADA POR

Maria del Carmen Pisfil
Becerra PRESIDENTE

Silvia Aguinaga Doig
Becerra SECRETARIO

Lydia Mercedes Morante
VOCAL

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi madre, pues sin su esfuerzo y dedicación no lo hubiera logrado, quien es mi mayor motivación y sentó en mi la base de responsabilidad y deseos de superación.

Agradecimientos

Agradezco a Dios, por darme la oportunidad de ejercer como maestra, a mi familia y a mi casa de estudios por contar con una excelente plana docente que me orientaron en la presente investigación.

Índice

Resumen	5
Abstract	6
Introducción	7
Revisión de literatura	10
Materiales y métodos.....	17
Resultados y discusión.....	23
Conclusiones.....	28
Referencias	29
Anexos.....	31

Resumen

A nivel educativo se dio un giro de trescientos sesenta grados, las actividades tuvieron que registrarse para continuar con la nueva modalidad educativa. En este contexto se realizó una investigación con el objetivo de diseñar un programa fonoplay para promover la conciencia fonológica en niños de cinco años. Se utilizó el diseño descriptivo con método no experimental , a una muestra de 40 estudiantes seleccionada mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. Como resultado se obtuvo que el nivel fonológico es el más alto y difícil de desarrollar y a qué implica para actuar en su análisis comprender y establecer la correspondencia grafema - fonema. En conclusión, a partir del uso de variados recursos virtuales (Canva , Power point y Geanelly) contribuye al logro de competencias comunicativas en niños de cinco años.

Palabras clave: Conciencia fonológica, Juegos virtuales, tecnología.

Abstract

Education took a three hundred and sixty degree turn, the activities had to be registered to continue with the new educational modality. In this context, an investigation was carried out with the aim of designing a training project using virtual games to improve phonological awareness in five-year-old children. A descriptive design with a non-experimental method was used, with a sample of 40 students selected by non-probabilistic convenience sampling. As a result, it was obtained that the phonological level is the highest and most difficult to develop and what it implies to act in its analysis to understand and establish the grapheme-phoneme correspondence. In conclusion, from the use of various virtual resources (Canva , Power point y Geanelly), it contributed to the achievement of communication skills in five-year-old children.

Keywords: Phonological awareness, virtual games, technology.

Introducción

La habilidad para dominar un determinado tema, nos lleva a la práctica constante y seguir determinados procesos para lograrlos, desarrollar la habilidad de percibir y entender que un sonido este representado por un grafema que, a su vez, si se combinan forman unidades fonéticas y escritas que permiten la formación de una palabra, me genera la interrogante de cómo hacer comprender a la familias, quienes se sumergen en la necesidad de que sus niños vayan directo al aprendizaje de la lectura y escritura durante esta etapa, sin saber que se cae en un grave error. Si bien en educación inicial, si existe la lectura, la debemos entender desde su desarrollo natural, para lo cual se diseñan estrategias, partiendo desde el conocimiento de las letras, sus sonidos, sus combinaciones, a componer y descomponer palabras, es decir estimular la capacidad metalingüística del lenguaje, o mejor dicho la conciencia fonológica. Partiendo desde el enfoque comunicativo textual, el cual se desarrolla de manera integral y comunicativa para evitar la construcción aislada de competencias lingüísticas, que nos pueden llevar a leer y escribir, pero no comunicar. Un claro ejemplo son los resultados Pisa (2018) el cual arroja que el Perú se ubica en el puesto 401 de comprensión lectora, básicamente porque no se comprende lo que se lee.

Ante el confinamiento la educación dio un cambio de trescientos sesenta grados. En todo el mundo, fue una de las primeras actividades que necesitaban ser reajustadas. Desde una perspectiva internacional, UNESCO y CEPAL (2020) afirman que “el nuevo entorno exigió que los docentes utilicen plataformas y metodologías virtuales con las que no necesariamente estaban familiarizados” (p. 10). Por lo tanto, la necesidad de capacitación en herramientas tecnológicas era enorme. El cual me lleva a repensar en cómo trabajarlo en la virtualidad, sí hemos estado acostumbrados a un material concreto y físico, esto causo revuelo en muchas de las familias, atreviéndose a predecir un atraso escolar, el que se agravaba por el interés del aprendizaje lectoescritor, puesto que ahora la docente asumiría el rol de guía detrás de la pantalla, el niño no estaría en un aula y las familias asumirían el rol de acompañamiento.

Sin embargo, la nueva forma educativa se adecuó a través del monitor, esto conllevó a qué los docentes modificaran su metodología de enseñanza, tomando a la tecnología como su mejor aliado. No fue una tarea fácil , porque se tuvo que romper con paradigmas que fueron referentes durante muchos años, sumándole la falta de capacitación docente y la deficiencia de recursos tecnológicos. He ahí la búsqueda de nuevas estrategias en base a herramientas tecnológicas para innovar en las clases.

De forma general la problemática se refleja en la búsqueda de nuevas estrategias para

poder enseñar la conciencia fonológica desde el espacio virtual , asimismo recordar que el juego es fundamental en el aprendizaje del niño por esta razón debemos adecuarlo al plano virtual. Este nuevo reto para las docentes sugiere un reajuste en sus clases, traduciéndose en más responsabilidades y exigencias, por lo que se requiere de formación y capacitación tecnológica.

La virtualidad nos ofrece un mundo abierto de materiales digitales, sin embargo, para innovar se debe tener conocimiento previamente , invertir tiempo para instruirse y buscar la mejor plataforma que se nos acomodé para realizar una clase. Otro factor fundamental en la virtualidad ha sido la compañía de los padres , quienes han sido un apoyo para las docentes , puesto que ellos recibían las instrucciones para ayudarnos a desarrollar habilidades desde casa , aprovechando todas las oportunidades de aprendizaje que se le puede presentar.

Frente a la problemática de la conciencia fonológica, el presente trabajo de investigación propone Fonoplay, un programa que se caracteriza por promover la enseñanza de la conciencia fonológica, en ese sentido la educación a distancia, conocido como e-learning, ha hecho un aporte significativo a la comunicación, ampliando el uso de la información y superando obstáculos espacio-temporales . Garrison (2003) plantea que se presenta como una alternativa tecnológica en el campo del aprendizaje, asimismo ofrece una variedad de oportunidades las cuales se sugiere como complemento, ya que provoca cierta curiosidad en su aplicación. En este contexto se plantea el problema investigativo con el enunciado ¿Cómo promover la conciencia fonológica en niños de cinco años?

En línea con lo anterior, se plantea como propósito diseñar un programa Fonoplay para promover la conciencia fonológica en niños de cinco años. Así mismo para lograr la máxima aspiración en el estudio se aborda como objetivos específicos, mediar el nivel actual de la conciencia fonológica en niños de cinco años y determinar las características de Fonoplay en la promoción de la conciencia fonológica en niños de cinco años.

Respecto a trabajos antecedentes, en Estados Unidos se desarrolló el programa Learn with Homer basado en el Desarrollo Cognitivo Fonológico (PDCF). Se realizó un estudio aleatorio sobre la eficacia de Learning with Homer, una aplicación digital para iPad diseñada para mejorar la preparación escolar mediante el desarrollo de la capacidad de alfabetización temprana de los niños, con el objetivo de aprender la precisión de las aplicaciones orientadas a la evidencia. La nueva forma de educación, demanda un cambio en las estrategias metodológicas, con el fin de contribuir al interés por aprender y lograr un aprendizaje integral, mediante un ambiente motivador, el cual causara efecto , ya que los niños se encuentran en un mundo que evoluciona tecnológicamente.

Todo lo anterior lleva a justificarse en que la educación remota trae consigo cierto declive en el desarrollo de habilidades y capacidades de los niños, uno de ellos es el desarrollo lingüístico, el cual se puede ver afectado, por la modalidad virtual, por otro lado a nivel preescolar, podemos usar las herramientas tecnológicas como estrategia y favorecer el aprendizaje oral, de tal manera que se promueva la adquisición de competencias metalingüísticas, especialmente la competencia fonológica.

Además, posee un alto impacto metodológico, porque se puede adecuar en las plataformas como Zoom y Meet, redes como WhatsApp, haciendo más dinámico y didáctico el aprendizaje, este aporte se sustenta en Murillo (2014).

Finalmente, los beneficiarios serán niños de cinco años, demostrando en el diagnóstico interés por aprender de acuerdo a su ritmo, quienes están ávidos por descubrir los sonidos de las palabras.

Revisión de literatura

Antecedentes

Shifflet et al. (2020) En el estudio, "Uso de tabletas en el jardín de infantes para aumentar la conciencia fonémica", la muestra incluyó a 27 niños de cuatro a cinco años en una escuela de laboratorio universitaria en el medio oeste de los Estados Unidos. con la documentación tradicional y el uso de aplicaciones de tabletas, se encontró que ambos grupos mostraron dominio en las habilidades evaluadas, sin diferencia significativa entre la adquisición de estas habilidades por parte de los estudiantes.

Beltrán (2017) el objetivo de este estudio fue demostrar que la aplicación de un Programa de Desarrollo Cognitivo Fonológico (PDCF) basado en el uso de una aplicación informática de audio con realidad aumentada mejora los niveles cognitivos de Fonología en niños de cinco años. El programa toma todos los recursos y ventajas de la realidad aumentada y los combina con el uso digital de actividades en tres niveles de conciencia fonológica (léxico, fonológico y silábico), para evitar problemas de lectura y escritura en los niños.

Quilca (2017) La investigación desarrollo de la conciencia fonológica uso del software JClic con niños de preescolar considera que es posible que la aplicación en parejas reduce los errores y reduce la complejidad, también enfatiza el uso del software, porque permite desarrollar actividades más interactivas para una capacitación significativa.

Orozco (2016) Este trabajo se llama desarrollar la conciencia de los fonemas a través de "la magia de las palabras ", utilizada en la institución educativa de Manuel Vargas en Bogotá, un total de 25 estudiantes del jardín de infantes. El uso de los recursos de educación digital adaptativa (REDA), apoyan los juegos multimedia para ajustar el contenido tradicional con nuevos recursos.

Guevara (2015) Este trabajo se llama "Software educativo a través de la computadora para mejorar la expresión oral de niños de educación de cinco años, con el objetivo de mejorar las manifestaciones orales. El software educativo fue utilizado en veinte niños y niñas, la mayoría de los niños han mejorado sus expresiones.

Franco (2019) presenta juegos didácticos virtuales para mejorar la comprensión y expresión oral de niños de 5 años de la escuela primaria , cuyo propósito es conocer cómo se relaciona la práctica de juegos didácticos virtuales con la comprensión del conocimiento y la expresión oral. Involucraron a 25 niños con una lista de cotejo y fichas de observación, dando como resultado una relación directa entre la práctica de juegos didácticos virtuales y

su capacidad de comprensión e interpretación alcanzada oralmente.

Caicedo (2016) Esta investigación se denomina programa de aplicación de habilidades psicolingüísticas al desarrollo cognitivo fonológico de niños de cinco años. Fue aplicado a un grupo de trece estudiantes a través de una pasantía de tres meses, como resultado se obtuvo la comprobación y la eficacia de la aplicación del programa el cual resulta ser favorable para la evolución de la conciencia fonológica.

En cuanto a las bases teóricas, la conciencia fonológica es la capacidad de usar el lenguaje para captar cualquier unidad fonémica, independiente de su significado (Jiménez y Ortiz, 1998). Así mismo se considera como la capacidad de reflejar las manipulaciones fonéticas de los segmentos del habla (Beltrán ,1994). El niño desarrollara la habilidad de separar en trocitos las palabras, partiendo de su sonido. Por otro lado, el Minedu (2010) nos invita a trabajarla en base a estrategias reiteradas de sonidos , como las rimas, es decir mediante la vía oral, ya que podemos pedirle al niño que diga una palabra con /e/ y el niño dirá: elefante, helicóptero, lo mismo sucederá cuando le preguntemos por las palabras que empiecen con la letra “za ”, el niño no podrá distinguir entre la 's' y la 'c', porque suenan igual. Así mismo considera los siguientes niveles:

Rima y aliteración: el Ministerio de Educación lo considera como una herramienta fundamental que se puede utilizar a través de tarjetas con dibujos de letras que comienzan con el mismo sonido e indican los patrones de esas rimas, y también el uso de una ruleta que rime imágenes que se muestren en la tarjeta y en fichas de trabajo para pintar o tachar.

Conciencia léxica: a los niños se les da una variedad de sílabas oralmente y forman palabras, por ejemplo, si escuchan "bo" y luego "te", ¿qué podría constituir? "bote". Los niños deben darse cuenta de que una oración está formada por palabras, y muchas veces hablan tan rápido que no se dan cuenta, por lo que tenemos que partir de oraciones simples.

Conciencia silábica: nos demuestra que los niños entienden que las palabras están compuestas por sílabas. Al igual que en la percepción léxica, las palabras deben usarse en los textos para niños. Para ello podemos trabajar con palmadas, donde una palmada por cada golpe de voz, es igual a una sílaba, de esta manera podemos ir introduciendo el término sílaba poco a poco, diciéndoles, por ejemplo:

¿cuántos golpes de voz o sílabas tiene?

Conciencia fonemática: es el nivel más complejo de alcanzar, puesto que indica la percepción que tienen los niños sobre el sonido de las palabras (fonemas), por lo que es importante pronunciarlas bien, con claridad y enfatizar cada letra al realizar este tipo de

actividad.

Por consiguiente, Garriga (2003) considera los siguientes indicadores durante los cuatro a cinco años en el desarrollo fonológico: como discernir de palabras largas y cortar, conteo, manipulación silábica, desagregación los sonidos, es decir existe mayor conciencia del nivel silábico.

Además, dentro de las tareas de la conciencia fonológica, Domínguez y Clemente (1993) establece que el desarrollo cognitivo fonológico ocurre entre los cuatro y ocho años de edad, comenzando con la identificación silábica y finalizando con el logro de habilidades fonológicas. Otro punto importante es la complejidad del nivel del idioma en relación con la unidad de palabra a trabajar, ya que esto dificulta que el niño complete con éxito la tarea. Por ello, a la hora de evaluar la conciencia fonológica debemos tener en cuenta la edad, la experiencia de escritura y recibir instrucciones formales sobre la estructura del idioma. (Adams 1990) se refiere a la identificación que hacen las personas sobre las pequeñas partes que componen una sílaba, por lo que requiere de ciertas habilidades y conocimientos para analizar y manipular fonemas, incluyendo incluso agregar o eliminar sonidos, dando como resultado un fonema más complejo, para lo cual considera lo siguiente:

Juicio auditivo de rima: se evidencia una serie de palabras que riman y no riman, por ello es necesario identificar si riman o no.

Juicio de rima: para este punto se presenta la siguiente tarea: “esta es una casa y esta una cama , identifica cual rima con tasa”.

Juicios de aliteración: se muestra una serie de palabras, porque a partir de ello se invitará a escuchar un sonido inicial para luego cambiarlo por otro, a través de es preguntará, si las primeras palabras comienzan con el mismo sonido que las anteriores, como, por ejemplo: abeja, aro, almohada entre otras. Cada una de estas palabras empiezan con a, esto nos permite continuar con otras palabras como , lapicero y realizar la pregunta ¿empieza con el mismo sonido?

Reconocimiento de palabras extrañas (odditty task): se muestra oralmente cuatro palabras monosilábicas como por ejemplo (p.e fe , sal , sol) para luego identificar la palabra extraña, con respecto a la diferencia fonémica media, inicial y final.

Unión de fonemas (palabras reales): para este punto se puede presentar el dibujo de un gato y sus respectivas letras físicas g,a,t,o, quien de las indicaciones repite cada sonido para luego invitar a los niños a unirlos.

Segmentación de fonemas y conteo de palabras reales: después de mostrar una

palabra , por ejemplo, botella (ya sea con un dibujo o con letras) se invitará a mencionar cuantos sonidos tiene la palabra, sino hay respuesta, se realizará las siguientes preguntas ¿cuál es el primer sonido de botella? ¿Y luego que sigue? , luego se puede invitar contar los fonemas.

Supresión fonémica: se invita a pronunciar la palabra omitiendo un sonido. La eliminación de un sonido generalmente genera una pseudopalabra. Se preguntará, si las primeras palabras comienzan con el mismo sonido que las anteriores, como, por ejemplo: abeja, aro, almohada entre otras. Cada una de estas palabras empiezan con a, esto nos permite continuar con otras palabras como , lapicero y realizar la pregunta ¿empieza con el mismo sonido?

También debemos tener en cuenta las características fonéticos – fonológicas, en donde a partir de los 3 años los niños, suprimen las consonantes s y r, las posnucleares s, n y r y, a veces, la consonante d en posición intervocálica. Al eliminar la consonante, provoca que el niño alargue la vocal, el cual indica que, si logra identificar la diferencia, pero no puede pronunciar correctamente: [Kaalo] por Carlos. Luego el reemplazo de una consonante de una por otra afecta, el área dentoalveolar (L por r, d por r, b por r etc.) como: [lolór] por dolor o [nára] por nada. Respecto a las secuencias vocálicas no realizan el diptongo ué: [Kóba] por cueva y [logo] por luego. A los cuatro años realiza la /r/ como una r simple: [raro] [roxoxo] y el diptongo ué como una e: [peguito] por pueblito. Sin embargo, el niño reconoce todos los fonemas de su lengua, aunque algunos tienen dificultades en los grupos consonánticos o en términos poco utilizados. A los tres a cinco años se detiene el desarrollo fonológico y comienza la maduración morfológica. En esta etapa, los niños comienzan a reconocer formas verbales irregulares, pero apenas detectan cambios fonológicos en la ejecución de palabras compuestas o derivadas.

Además, la podemos considerar como una posible "zona de desarrollo próximo para el aprendizaje de la lectura inicial, ya que ubica al niño entre la conciencia fonológica y un enfoque de lectura, donde la tarea principal, el cual será correlacionar los componentes fonológicos con los componentes ortodoxos del lenguaje, es decir, comenzando con los segmentos fonológicos de la palabra, seguido de la pronunciación hasta el nivel potencial más cercano del desarrollo de la lectura (Bravo,2004). Cabe señalar que la aproximación entre ellos varía dependiendo de factores psicológicos y cognitivos y de las estrategias de aprendizaje resultantes, por lo que se entrena la conciencia fonológica utilizando fonemas como análisis, segmentación, clasificación, representación de la estructura interna de las sílabas. Porque al hacer todos estos procesos, los niños se sumergen en el mundo de los

componentes fonéticos, donde se dan cuenta de que las letras representan sonidos, que pueden hablar y son responsables del proceso de decodificación (Bravo,2004).

Por ella la importancia de la conciencia fonológica es una de las principales razones para evitar los problemas de lectura. Los niños de cinco años les cuesta más distinguir las consonantes que las vocales porque pueden dividirse en sílabas o en una sola. Las consonantes oclusivas pueden ser las más difíciles de separar debido a su similitud de sonido, por ejemplo, podemos comparar esto con la siguiente situación donde el maestro necesita hacer coincidir el nombre del niño, pero cuatro de ellos eran similares físicamente, agregando que hubiera sido más fácil si Armando fuera más alto que Fernando, o al menos tuviera un segundo nombre (Alegría, 1985). Esto refleja la dificultad que tienen muchos niños para dominar los códigos fonéticos que conducen al aprendizaje de la lectura. En tales casos, es necesario despertar al niño a la conciencia fonológica para que comprenda que el habla consiste en una serie de sonidos. Domínguez y Clemente (1993) argumentan que aumentar la conciencia fonológica de los niños debe ser una prioridad ayudándolos a separar sílabas y fonemas, reconocer sonidos y cómo y cuándo usarlos. Por tanto, la mejor manera de mejorar esta habilidad en los niños es a través de juegos y actividades que impliquen analizar el lenguaje a nivel fonológico, manipulando segmentos del habla (fonos, sílabas y palabras) para prepararlos para el futuro aprendizaje de la lectura (Alegría, 1985).

Los avances tecnológicos han producido una serie de herramientas e instrumentos que ahora son utilizados por la mayoría de las personas a diario (Eguía et al, 2012), así mismo el concepto de juego virtual es un software diseñado para entretener a los participantes a través de un programa electrónico en el que muchos jugadores se conectan a través de una red informática.

Desde una perspectiva constructivista social, el aprendizaje se centra en un estudiante que estudia en un entorno de aprendizaje enriquecido tecnológicamente, que permite la comprensión del mundo de los objetos que manipula y contempla. (Matute,2009). Es decir, se trata de programas de tecnología adaptativa destinados a la práctica pedagógica dinámica, mejorando las habilidades analíticas e interpretativas a través de un concepto poco práctico, y creando así un entorno virtual con influir en el comportamiento de los estudiantes.

Si los maestros eligen simular, su primera intervención es adaptación de materiales multimedia para tareas educativas . Es importante tener objetivos de aprendizaje claros y específicos, así como limitar el uso y la manipulación de las variables proporcionadas por la

simulación (Pedraza, 2009).

Los juegos virtuales se conceptualizan como herramientas tecnológicas que permiten experimentar un abanico de sensaciones que forman parte de la realidad. Asimismo, proporcionan a los participantes una ubicación en el tiempo y el espacio sin necesidad de estar físicamente presentes. Debido a su conexión con el sistema educativo, anima a los estudiantes a mejorar sus habilidades de estudio, es decir, ganar capacidad intelectual, superar obstáculos y aumentar la concentración (Beltrán, 2017). El juego es un material de tecnología electrónica que puede cambiar dependiendo del desarrollo y modificación de varios temas, por lo que se clasifican de la siguiente manera. (Bustillos, 2013):

Juegos funcionales de acción, sensación y movimientos: los cuales contribuyen a la capacidad sensorial.

Juegos de ficción, simbólicos o de representación: este tipo de juego se considera fundamental para el reforzamiento de las operaciones concretas, la imaginación y creatividad.

Juegos virtuales reglados y estructurados: este tipo de juego se enfoca en la contribución al razonamiento lógico, análisis y reflexión.

Las herramientas tecnológicas como el Canva la cual se define como una página de diseño gráfico , el cual contiene una variedad de modelos establecidos Trejo (2018) , de acuerdo a la presentación que se desee realizar, así mismo te ofrece herramientas para hacer tus propios diseños. Canva es de fácil acceso, claro en sus procesos y aplicable para todo tipo de ámbitos, en este caso nos permite crear contenido educativo, ya que implica elementos atractivos los cuales consienten adjudicar efectos y darle un fin pedagógico, es decir representar personajes de un cuento, elaborar flashcards , dinámicas y juegos. Por otro lado, el Power Point es un programa estructurado para realizar animaciones de texto e imágenes Parra y Villada (2014), es decir es un programa para crear presentaciones contextuales, bosquejado, así como presentado en diapositivas, animaciones de texto y foto o ingresar palabras. Puede aplicar diferentes diseños de fuente, patrones y dibujos animados.

A diferencia de Geanelly que es una herramienta que te permite crear una variedad de contenido educativo creativo presentaciones animadas, fotos, videos, juegos, esto puede ayudar a crear interés e interacción entre los estudiantes, por esta razón, algunas estrategias sugeridas son útiles en proceso de estudio Tigre et al. (2020).

Dentro de la definición de términos básicos considero:

Fonología: Obediente (1998) Se ocupa del estudio de los sonidos del lenguaje, es decir,

de los componentes funcionales del sistema de comunicación lingüística, o mejor, del estudio de la expresión sonora del lenguaje a nivel lingüístico.

Fonema: Obediente (1998) Es la unidad mínima, escaso de significado, es decir no puede ser dividida en partes más pequeñas, Como por ejemplo el significante de " pato" puede ser dividido en

/p/ + /a/ + /t/ + /o/, pero estas unidades no pueden ser divididas. También es una unidad distintiva porque permite distinguir semánticamente, por ejemplo, podemos diferenciar jarra de barra, decimos que /j/ y /b/ son fonemas de esta lengua, así mismo el fonema carece de significado , cuando se habla por sí solo, por lo tanto, para que adquieran significado requiere de cierta combinación.

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

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

Tecnología: Cabero (2001) La sociedad actual se desarrolla con la ayuda de la tecnología, especialmente en el campo de la educación, gracias a nuevas formas de adquirir conocimientos en la sociedad, que forman parte de la comunicación.

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

Materiales y métodos

Este estudio está basado en el modelo positivista de Pérez (2015) que afirma que “el modelo positivista es una epistemología híbrida que mezcla el racionalismo con el empirismo y razonamiento deductivo con el inductivo, también conocido como inductor hipotético, analizar cuantitativo, empírico y racional.

Por lo tanto, pertenece al método cuantitativo, que utiliza el compendio de datos para confirmar un supuesto a través de una planificación estadísticas en relación a las mediciones numéricas. Hernández et al. (2010). A través de esto, el investigador aborda y propone referencias de conducta y destaca los diversos puntos especulativos que ilustran los modelos mencionados. Además, tiene una mayor estabilidad, debido a su alta eficiencia explicativa y predictiva, así como a su severidad en el cálculo del error de cualquier conclusión.

Además, se usó un diseño no experimental, la cual se conceptualiza como la manipulación intencional de las variables, en donde no se establecen situaciones puesto que parte de situaciones ya existente, que no son provocadas intencionalmente por la persona que realiza la investigación. Las variables independientes del estudio ocurren y no pueden ser manipuladas, no existe un monitoreo y no pueden ser afectadas por su ocurrencia, ni efectos (Hernández, 2018).

Por otro lado, el presente trabajo utilizó un diseño descriptivo. Este diseño es de un grupo con control mínimo, generalmente tan complejo como el primer enfoque de un problema de investigación del mundo real. Por ello cabe recalcar que es una investigación con diseño descriptivo propositivo. Resumiéndose en el siguiente esquema:

M..... Ox.....P

SÍMBOLO	SIGNIFICADO
M	Niños de 5 años
Ox	Información a recoger de la variable dependiente "conciencia fonológica"
P	Programa Fonoplay para promover la conciencia fonológica

Fuente: Elaboración propia

La población está conformada por niños de cinco años, de la región Lambayeque. La

muestra de la población fue seleccionada a propósito, se seleccionaron 40 niños, debido a la homogeneidad, el espacio y la asequibilidad para realizar este estudio.

Variable dependiente

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	INDICADOR	ÍTEMS	INSTRUMENTOS	ESCALA DE VALORACIÓN	RANGOS	
CONCIENCIA FONOLÓGICA Habilidad metalingüística basada en la percepción de cualquier unidad fonológica de una lengua hablada (Jiménez y Ortiz, 1998).	La conciencia fonológica involucra las dimensiones nivel de rima y alteración, nivel silábico, nivel intra silábico y nivel fonológico, éstas comprenden cuatro indicadores con una escala de estimación de veintiocho ítems.	Nivel de rima y aliteración	Herramienta fundamental que se puede utilizar a través de tarjetas con dibujos de letras que comienzan con el mismo sonido e indican los patrones de esas rimas.	Identifica palabras que riman.	Reconoce palabras que terminan en on/na/rro/sa/llo	Ficha de observación de conciencia fonológica.	No hace (1) Si hace (2)	Bajo (0 – 8) Alto (9 – 15)	
				Inversión de sílaba de la palabra.	Menciona una palabra que rima después de escuchar a su maestra.				Identifica la sílaba que va antes y después.
				Reconoce y verbaliza frases.	Forma una frase a partir de la segmentación de palabras.				
				Compone palabras.	Forma palabras a través del sonido que escucha.				
		Nivel léxico	Los niños deben darse cuenta de que una oración está formada por palabras, y muchas veces hablan tan rápido que no se dan cuenta, por lo que tenemos que partir de oraciones simples.	Indica la conciencia de los niños de que las palabras están formadas por sílabas.	Reconoce las sílabas en palabras.	Separa las sílabas de las palabras a través de golpes de vos.	Forma palabras adicionando y retirando una sílaba.	Agrega sílabas a las palabras. Retira sílabas de las palabras.	
					Identifica la cantidad de sílabas.	Indica de cuantas sílabas está formada la palabra.			
					Identifica el sonido del fonema agregando palabras.	Completa una palabra, mencionando a partir de escuchar el sonido inicial.			
					Recompone palabras de fonemas o sílabas aisladas	Escucha el sonido final de una palabra y la repite completa infiriendo de que se trata (adivina la palabra por su sonido final).			
		Nivel fonológico	Indica la percepción de los niños de que las palabras están formadas por sílabas, por lo que es importante pronunciarlas bien, pronunciarlas con claridad y enfatizar cada letra al realizar este tipo de actividad.		Reconoce sonidos intermedios.	Busca el sonido en medio de la palabra.			

Variable independiente

VARIABLE	DIMENSIONES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DESCRIPCIÓN	INSTRUMENTOS	ESCALA DE VALORACIÓN
JUEGOS VIRTUALES Murillo (2014) señala que son programas tecnológicos adaptativos, virtual con un impacto actitudinal con el objetivo de atribuir dinamicidad a la práctica pedagógica, para potenciar las capacidades interpretativas y analíticas.	Power Point	Es un programa estructurado para realizar animaciones de texto e imágenes (Parra y Villada 2014).	La herramienta contiene transiciones y animaciones lo cual permite combinarlos y obtener un juego dinámico.	Lista de cotejo para evaluar las prácticas de los juegos virtuales.	Siempre (S) A veces (AV) Nunca (N)
	Canva	Es una página de diseño gráfico, el cual contiene una variedad de modelos establecidos (Trejo, 2018).	Contiene un formato de personalización, lo cual permite crear diseños atractivos, además incluye un banco de imágenes, textos y plantillas.		
	Genially	Es una herramienta que te permite crear una variedad de contenido educativo creativo presentaciones animadas, fotos, videos, juegos, esto puede ayudar a crear interés e interacción entre los estudiantes (Tigre et al, 2020).	Incluye plantillas o lienzos en blanco en el apartado Gamificación, para personalizar el juego, de acuerdo a la serie de recursos que se ofrece.		

En cuanto a las técnicas y herramientas de recopilación de datos, esto incluye desarrollar un plan de acción detallado que nos permita recopilar datos para un propósito específico y, por lo tanto, en el campo de la educación, esto se aplica de manera continua por parte de los docentes. Así mismo están basados en herramientas de estandarización, es uniforme para diferentes temas y se toman datos mediante el seguimiento, la medición y la documentación. Los equipos usados que ha sido probado y confiable en estudios previos o se crean nuevos dependiendo de la revisión y prueba de la literatura y modificado (Hernández, 2014). Desde el punto de vista procedimental, está conformado por la introducción, la situación problemática, formulación del problema, hipótesis, tema de investigación, objetivos generales y específicos y fundamento teórico. fuera de la base de la investigación. Por lo tanto, también se formula un marco teórico, que incluye los antecedentes, la base teórica - científica y la definición de términos. Asimismo, los procedimientos utilizados para apoyar el trabajo de investigación comenzaron por mantener contacto con la población quienes representa el objeto de estudio y así coordinar con las autoridades institucionales. Por consiguiente, esto llevo a la aplicación del pre test. La observación es la actividad de seleccionar y estructurar datos de manera que proporcionen una red de significados. Por ello la ficha de observación apunta a los siguientes niveles: rima y aliteración, establece que comprenderla es parte del nivel más importante de interpretación de palabras, es decir si dos o más palabras comparten una serie de sonidos, el objetivo en este nivel fue identificar las sílabas que componen la palabra. En el nivel silábico, el niño aprende sobre los fonemas de la palabra porque es un grupo que es divisible y usable, puesto que las sílabas son parte de una palabra y de manera similar, en el nivel léxico se evaluó la formación de palabras y finalmente por último en el nivel fonológico se reconoció el sonido del fonema omitiendo en las palabras. La herramienta de recolección de datos (ficha de observación) utilizada fue tomada y adaptada de una investigación existente, ya que dicho trabajo tiene el nivel de confianza, también en base a la propuesta del Minedu. Asimismo “la ficha de observación para evaluar los niveles de conciencia fonológica en niños de cinco años”, cuenta con estimaciones de niveles de claridad, consistencia y relevancia. En cuanto a la validez del instrumento, ha sido sometida a criterios de evaluación de expertos por parte de Mgtr. Silvia Georgina Aguinaga Doig, Mgtr. Rosa María Díaz Ríos, Mgtr. Sheila Vanessa Asaldi Caprigos, Dra. Bina Luzmila Pérez Nieto y Dra. Fiorella Anahi Fernández Otoyá. Esto dió la aceptabilidad para la aplicación del instrumento. Se uso el alfa de Cronbach, para medir los niveles

fonológicos (nivel rima y aliteración, nivel silábico, nivel léxico, nivel fonológico) con una muestra experimental de quince niños de cinco años , obtenida con un valor de 0,865, el cual demuestra que el instrumento es apto para su empleo. Los datos obtenidos de la prueba, se transfirieron a una tabla de Excel, mediante el método kr20 con un resultado de 0.69, lo que comunica una alta fiabilidad. Según Hernández (2014), la confiabilidad de la herramienta es lograr resultados consistentes.

<i>TÍTULO</i>	<i>PROBLEMA</i>	<i>OBJETIVOS</i>	<i>HIPÓTESIS</i>	<i>VARIABLES Y DIMENSIONES</i>
Fonoplay para promover la conciencia fonológica en niños de cinco años.	¿Cómo promover la conciencia fonológica en niños de cinco años?	<p>Objetivo: Diseñar un programa Fonoplay para promover la conciencia fonológica en niños de cinco años.</p> <p>Objetivos específicos: Mediar el nivel actual de la conciencia fonológica en niños de cinco años.</p> <p>Determinar las características de fonoplay en la promoción de la conciencia fonológica en niños de cinco años .</p>	Si se diseña un programa fonoplay es probable promover la conciencia fonológica.	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE:</p> <p>Juegos virtuales</p> <p>DIMENSIONES</p> <p>Power point Carva Genially</p> <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Conciencia fonológica</p> <p>DIMENSIONES</p> <p>Nivel de rima y alteración Nivel silábico Nivel intrasilabico Nivel fonológico</p>
	METODO Y DISEÑO	POBLACION Y MUESTRA		TECNICAS E INSTRUMENTOS
	Paradigma positivista Enfoque Cuantitativo Método no experimental Diseño descriptivo	40 niños de cinco años		<p>TECNICA: Observación Sistemática</p> <p>INSTRUMENTOS: Ficha de observación Lista de cotejo</p>

El instrumento se aplicó a cuarenta niños, en el plazo de una semana (del 25 de octubre al 3 de noviembre), hubo una coordinación interna previa con la profesora de la clase, para que se pudiera proporcionar el número de teléfono móvil de cada familia. Por otro lado, el medio utilizado para implementar el dispositivo fue la plataforma zoom. De acuerdo con los aspectos éticos que deben tenerse en cuenta, el consentimiento informado de los participantes, que fue solicitado a través de una carta emitida por la Directiva Escolar de Formación Profesional Inicial de la presente casa de estudios, ha adquirido desde entonces suma importancia. Para referirse a los cuatro principios básicos, a saber, el respeto a la persona humana ya su autonomía, los derechos, la no mala influencia y la igualdad. Este permiso regirá tanto el intercambio como la difusión de los resultados, sin embargo, será conveniente mantener el anonimato, de la misma manera, al aceptar y licenciar la investigación, los ensayos colectivos serán de gran ayuda para colaborar en este estudio.

Resultados y discusión

Esta sección reúne los principales hallazgos del estudio, en línea con los objetivos que se discutirán finalmente en términos de teoría y otros trabajos empíricos. En contraposición al primer objetivo del estudio, se expone los resultados de una prueba conocida como “ficha de observación para evaluar el nivel de conciencia fonológica en niños de cinco años”. Esta herramienta ayuda a recopilar información de una población muestral, obteniendo los siguientes resultados:

Tabla 05

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

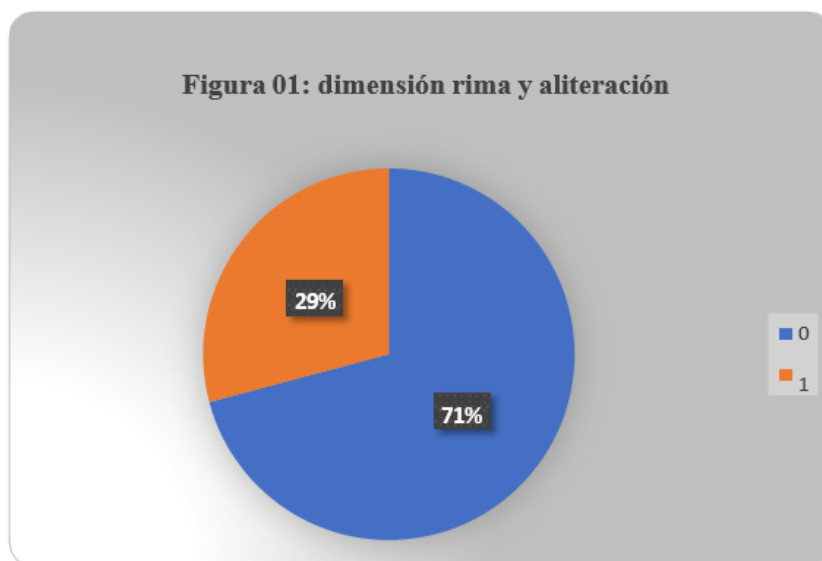
Categorías	Puntuación	Dimensiones			
		Rima y aliteración	Léxico	Silábico	Fonológico
Si hace	9- 15	29%	19%	41 %	23%
No hace	0 – 8	71%	81 %	59 %	77%

Fuente: Elaboración propia

En el estudio referente a la conciencia fonológica, con un valor ($Kr= 0.70$), se encuentra dentro de la escala en un nivel alto. En la tabla se refleja un alto porcentaje en la categoría no hace, siendo el nivel léxico con un 71% y fonológico con 77% los más resaltantes, En base a esta información, Varela (2011) al ser la conciencia fonológica una destreza innata en los niños, salen a la luz con la proposición de las experiencias adecuadas para que se de la comprensión de la existencia de unidades de menores en las palabras. En comparación al programa fonojuegos de Montes (2017) toma en cuenta cuatro de los niveles (rima, silábico, intrasilábico, fonológico), el tercer nivel destaca con 35% inadecuado, básicamente se puede deber a que en no existe una estimulación, que parte de rimas para que el niño se familiarice con el sonido de las palabras, y que existen varias coberturas vocálicas. Así mismo en comparación con la investigación de la prueba LESIFO de Carbajal (2017) el nivel fonológico es el más bajo con un 4.37, el cual se asemeja al resultado arrojado por la ficha de observación con el 23%. Esto se deduce al primer contacto que tiene el niño con el sonido silábico, ya que al pronunciar la sílaba “ma”, el escuchara “a”, es decir el sonido final de la vocal mas no la consonante, por ello resulta mas complejo alcanzar el nivel fonológico.

Por otro lado, se obtuvo resultados de acuerdo a cada dimensión

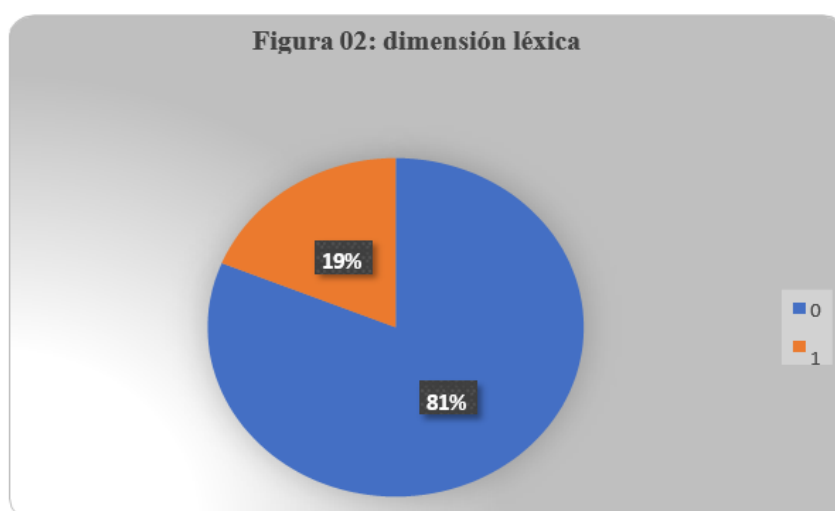
Figura 1
 Resultado de la dimensión nivel rima y aliteración



Fuente: Base de datos diagnóstico
 Elaboración: Lesly Montalvo Lucero

Del 100% del estudio de población el 71% no hace la dimensión de rima y aliteración, No reconoce las palabras que riman en on / na / rro / llo / sa / on , tampoco identifica la sílaba que va antes y después, sin embargo, el 29% sí reconoce de dos a más sílabas , así como palabras de una sola sílaba como sol /pan. Para llegar al 100% se necesita el uso de estrategias didácticas que motiven el aprendizaje.

Figura 2
 Resultado de la dimensión léxica

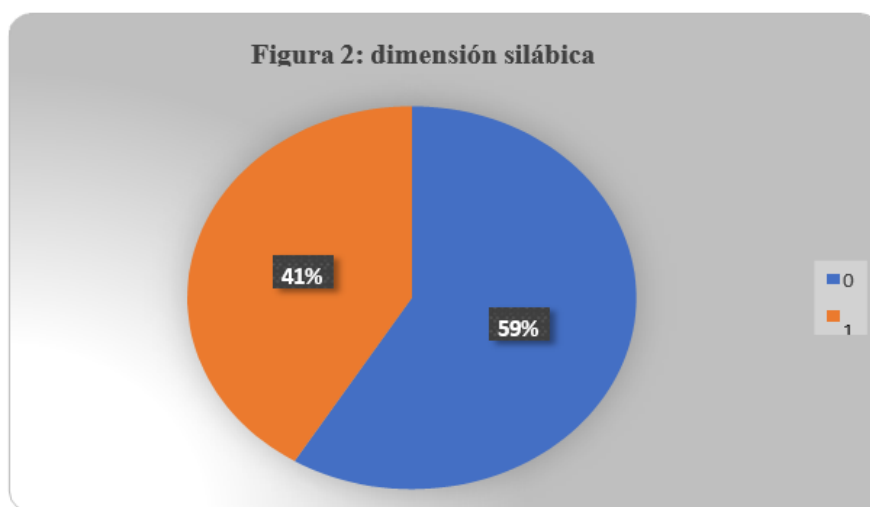


Fuente: Base de datos diagnóstico
 Elaboración: Lesly Montalvo Lucero

Del 100% de la población investigada el 81 % no forma oraciones, sin embargo, el 19% indica de cuántas palabras está formada una frase. Esto radica en que las estrategias empleadas se direccionan a iniciar por la formación de palabras en base a silabas, por ello se espera que la formación de oraciones se realice después de este proceso, mas no antes, eh ahí la complejidad del nivel léxico, por lo tanto, se debe partir de lo general a lo específico, empleando material concreto para que el niño los relacione con las palabras.

Figura 3

Resultado de la dimensión silábica

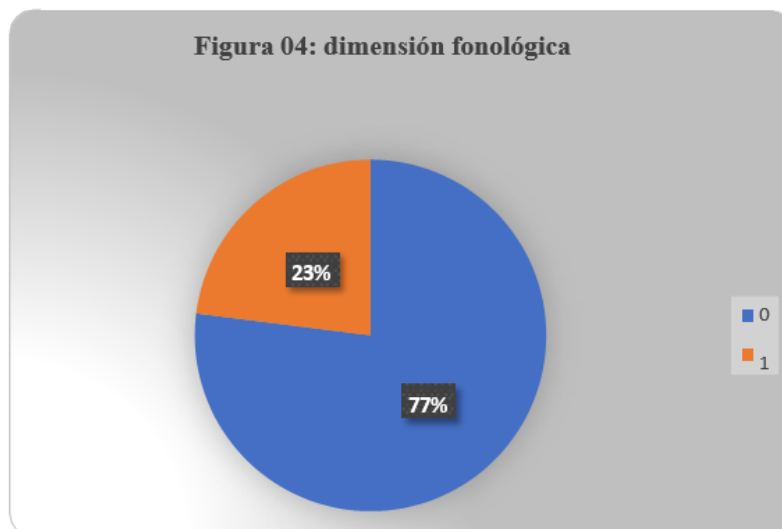


Fuente: Base de datos diagnóstico

Elaboración: Lesly Montalvo Lucero

Del 100 % del estudio el 59% no hace la dimensión silábica, ya que no omiten y sustituyen silabas, pero el 41% indica de cuántas silabas está formada la palabra. El conteo de las silabas por palmadas es una de las opciones más optimas y usadas en las aulas, esto se puede deber a que el interés lectoescritor se base más en el aprendizaje de la formación de la palabra de forma directa, restándole importancia a la omisión y sustitución de silabas.

Figura 4

Resultado de la dimensión fonológica

Fuente: Base de datos diagnóstico

Elaboración: Lesly Montalvo Lucero

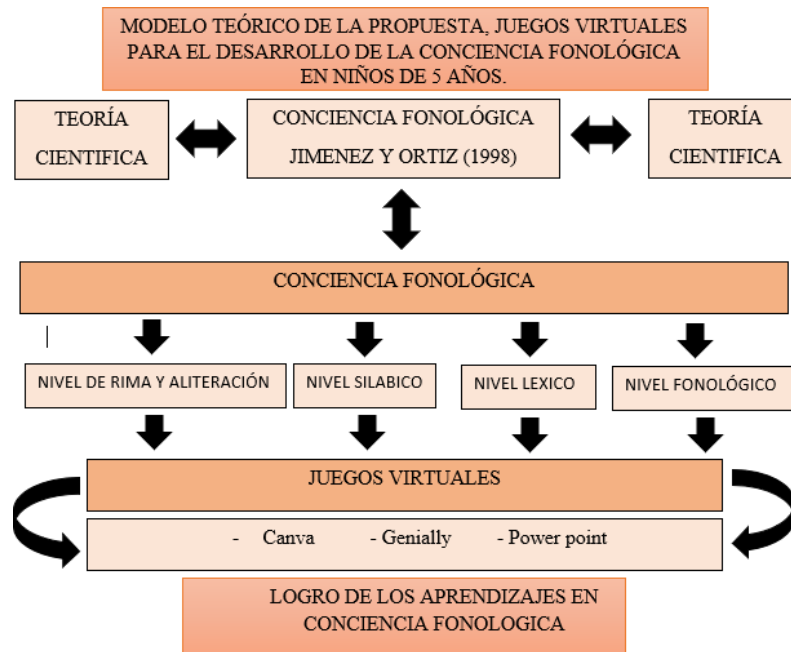
Se obtuvo que del 100%, el 77% no hace la dimensión fonológica, es decir no dice la palabra que contiene un sonido reproducido por su maestra, asimismo al escuchar el sonido final de una palabra no la repite completando e infiriendo de qué se trata, por otro lado, el 23% completa una palabra, mencionándola a partir de escuchar el sonido final.

Referente a los resultados se argumenta que la conciencia fonológica se desarrolla desde un enfoque comunicativo textual, en donde los niños comiencen por captar los sonidos para luego comunicar oralmente, para a futuro evitar dificultad en las tareas fonológicas y sobre todo prevenir malos lectores. Sin embargo, el nivel fonológico, es el más alto y difícil de desarrollar, ya que implica para actuar comprender y establecer la correspondencia grafema-fonema (letra- sonido).

En conclusión, a los datos recolectados por medio del instrumento utilizado, se infiere que proveer a los niños los materiales y herramientas de acuerdo a su ritmo de aprendizaje y a sus saberes previos es la mejor manera de acercarse a un aprendizaje significativo e implica que estas herramientas manejen la realimentación a un sistema de ayuda que permitan algunos acceder de forma adaptativa a los diferentes aprendizajes. Como lo demuestra el programa de LESIFO, al usar las estrategias propuestas por el Minedu , el cual sirve de base para Fonoplay.

En el programa se usará una metodología activa, dónde habrá socialización con niños de cinco años. Por esta razón, el docente será quien propicie las estrategias de manera simultánea, donde la participación sea mutua entre docente – estudiante. Por otro lado, se respetará el nivel de aprendizaje de cada estudiante. Por ello se empezará por sensibilizar la audición, a través de las rimas, seguidamente segmentar para comparar y contar, se continuará con la omisión y sustitución de sílabas con el objetivo de que el niño comprenda con qué sílaba empieza o termina una palabra, para finalmente pasar al nivel más complejo con la identificación de los sonidos, donde el niño pueda identificar la posición, con qué sílaba empieza una palabra, con que termina, que sílaba está en medio. Así mismo incluye se combina actividades motoras, desde las palmas expresadas en el conteo de sílabas hasta saltar para formar oraciones , actividades que permiten al niño estar en movimiento, si bien es un programa tecnológico nos podemos apoyar de las familias, para que sean los guías en casa. Cabe mencionar que los juegos virtuales permiten trabajar contenidos significativos y de interés para los niños, promoviendo un contacto de aprendizaje pragmático. El programa “Fonoplay”, está conformado por diez actividades, diseñadas en Canva , Genially y Power point , de acuerdo a cada indicador , son actividades atractivas y dinámicas , adaptadas para el ámbito virtual y presencial , ya que dentro de los recursos se añadió material concreto, como tarjetas, manoplas, entre otros.

Figura 5
 Marco teórico de la propuesta “Programa educativo Fono



Conclusiones

Los resultados de la aplicación del instrumento, arrojaron que existe un déficit en la conciencia fonológica, ubicándose el mayor porcentaje en la categoría no hace, el cual puede ser producto de la omisión del desarrollo natural de la conciencia fonológica, dejándola de lado para iniciar con la lectura convencional, es por ello que es importante estimularla un mínimo de 10 min al día como lo sugiere el Minedu, puesto que al estimularla, el niño se encontrará más atento a la palabra, a cada sonido, será más sencillo para el aprender a leer, que automatice las reglas de conversión, porque previamente estará entrenado la manipulación de los fonemas.

En el estudio, se diseñó un programa llamado "Fonoplay" la cual se proyecta a promover la conciencia fonológica. El programa también está orientado al desarrollo de los estudiantes en el marco de las habilidades y competencias destacadas en el programa, así como el rol del docente, con un gran aporte innovador para la educación, adaptativo para los dos contextos, sin perder la esencia tecnológica.

Referencias

- Adams, M. (1990) «Beginning to read: Thinking and learning about print. Cambridge: MT Press.»
- Alegría, J. (1985). «Por un enfoque psicolingüístico del aprendizaje de la lectoescritura y sus dificultades.» *Infancia y aprendizaje*.
- Teberosky, A. (2000). Los sistemas de escritura. In Congreso Mundial de lectoescritura
- Bermeosolo, J. (1994) «Conciencia metalingüística y descodificación lectora. Análisis desde el plano de las claves de nivel inferior.» *Pensamiento educativo*.
- Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. Boletín Virtual.
- Bosch, L. (1983) «El desarrollo fonológico infantil: una prueba para su evaluación.» En *Estudios de psicología del lenguaje infantil*, de Miguel Siguan. Pirámide,
- Bravo, L. (2004) «La conciencia fonológica como una posible "zona de desarrollo próximo para el aprendizaje de la lectura inicial".» *Revista latinoamericana de Psicología*,
- Hernández-Sampieri, R., & Torres, C. P. M. (2018). Metodología de la investigación (Vol. 4, pp. 310-386). México^ eD. F DF: McGraw-Hill Interamericana.
- Bustillo, R. (2013). Videojuegos y educación: un reencuentro necesario. Cantabria: Universidad de Cantabria.
- Caicedo, G (2016) «Aplicación de un programa de habilidades psicolingüísticas para desarrollar la conciencia fonológica en los niños de cinco años de edad de la I.E.I.N° 443 " las canteras" de Pátapo - Chiclayo 2016”.
- Cabero, J. (2001). Tecnología educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza. CEPAL, y UNESCO (2020) «La educación en tiempos de la pandemia COVID - 19.»
- Domínguez, A. y Clemente, M. (1993) «¿Como desarrollar secuencialmente el conocimiento fonológico?» *Comunicación, lenguaje y educación*.
- Franco, Y. (2019) «Juegos didácticos virtuales y comprensión y expresión oral en niños de 5 años de una institución educativa inicial de San Sebastián , 2018.»
- Garriga, S (2003) «Alumnado con dificultades en el aprendizaje de la lectura. »

Guevara, L. (2015) «Kit de software educativo a través del computador para mejorar la expresión oral de los niños y niñas de 5 años de la.»

Jimenez, J, y Ortiz (2000) *Conciencia fonologica y aprendizaje de la lectura: Teoría, evaluación e intervención*. Madrid: Sintesis.

Matute, S., Marcó, L. (2009) El juego computarizado para el aprendizaje de los compuestos inorgánicos. Educere.

- Minedu (2010) «Guía de Orientaciones Técnicas para la Aplicación de la Propuesta Pedagógica Curricular y Metodológica. »
- Obediente, E. (1998). Fonética y fonología. Universidad Los Andes.
- Orozco, M. (2016) «Desarrollo de la conciencia fonológica en niños de preescolar a través del recurso educativo digital adaptativa (REDA)" universo mágico de las palabras".»
- Parra, J. y Claudia V. (2014) «Usos del power point en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en el área de ciencias naturales.» *Grafías Disciplinarias de la UCPR.*
- Pedraza, Y. (2009). Experiencia de la enseñanza de la química con el apoyo de las TIC. *Revista educación química.*
- Pérez, J (2015) « El positivismo y la investigación científica.» *Revista empresarial*
- Quilca, M. (2017) «Desarrollo de la conciencia fonológica uso del software Jcllic con niños de preescolar.»
- Shifflet, R., Cassandra, M., y Alan, B.. (2020) «Uso de tabletas en un aula de preescolar para fomentar la conciencia fonológica.» *Investigación Internacional en Educación Infantil.*
- Suares, N., Sourdis, M., Lewis, S. y Reyes, C. (2019) «Efecto de un programa de estimulación de la conciencia fonológica en niños preescolares: sensibilidad a la rima y a segmentación.» *Psicogente,*
- Trejo, H. (2018) «Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos.» *Sincronía.*

Anexos

Anexo 1: Instrumento

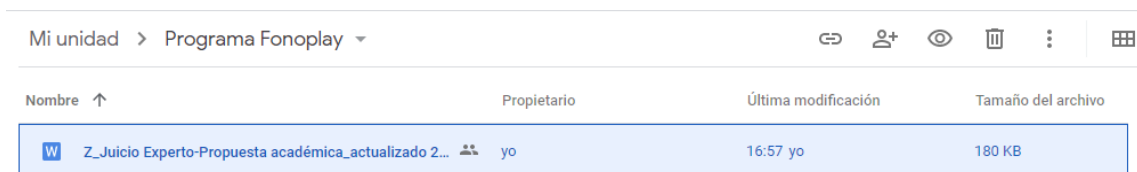
Dimensiones	Indicadores	Ítems
Nivel rima y aliteración	Identifica palabras que riman.	Reconoce palabras que terminan en on/na/rro/sa/llo.
	Inversión de sílaba de la palabra.	Menciona una palabra que rima después de escuchar a su maestra. Identifica la sílaba que va antes y después.
Nivel léxico	Reconoce y verbaliza frases.	Forma una frase a partir de la segmentación de palabras.
	Compone palabras.	Forma palabras a través del sonido que escucha.
Nivel silábico	Reconoce las sílabas en palabras.	Separa las sílabas de las palabras a través de golpes de vos.
	Forma palabras adicionando y retirando una sílaba.	Agrega sílabas a las palabras Retira sílabas de las palabras
	Identifica la cantidad de sílabas.	Indica de cuántas sílabas está formada la palabra.
Nivel fonológico	Identifica el sonido del fonema agregando palabras.	Completa una palabra, mencionando a partir de escuchar el sonido inicial.
	Recompone palabras de fonemas o sílabas aisladas.	Escucha el sonido final de una palabra y la repite completa infiriendo de que se trata (adivina la palabra por su sonido final).
	Reconoce sonidos intermedios.	Busca el sonido en medio de la palabra.

Anexo 2 : Organización de la propuesta “Fonoplay”



Problema	Área	Competencia	Capacidad	Indicador	Actividad
¿Cómo promover la conciencia fonológica en niños de cinco años?	Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Reconoce palabras que terminan en na/sa/ rro/on/llo.	Ruleta fonológica
				Menciona una palabra que rima después de escuchar a su maestra .	Atrapa fono
				Identifica la sílaba que va antes y después.	Laberinto fonológico
				Forma palabras a través del sonido que escucha.	Fono tablero
				Forma una frase a partir de la segmentación de palabras.	Fono memoria
				Indica de cuantas sílabas está formada la palabra.	Bingo de los fonemas
				El niño forma palabras agregando y retirando sílabas.	Story fono
				Separa las sílabas de las palabras a través de golpes de vos.	Olimpiada silábica
				Busca el sonido en medio de la palabra.	Rompecabezas fonológicas
				Identifica el sonido inicial y final.	Ludo fonológico
		Lee diversos textos desde su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 		

Anexo 3: Propuesta académica

Link: https://drive.google.com/drive/folders/1npmYHqiCj_m1zVUHGZYC5Hg914Zn-Qt8



The screenshot shows the Google Drive interface. At the top, it displays 'Mi unidad > Programa Fonoplay'. Below this, there is a toolbar with icons for sharing, adding people, visibility, deleting, and a menu. The main area shows a table of files with the following columns: 'Nombre', 'Propietario', 'Última modificación', and 'Tamaño del archivo'. A single file is listed with the name 'Z_Juicio Experto-Propuesta académica_actualizado 2...', owned by 'yo', last modified '16:57 yo', and a size of '180 KB'.

Nombre ↑	Propietario	Última modificación	Tamaño del archivo
 Z_Juicio Experto-Propuesta académica_actualizado 2...  yo	yo	16:57 yo	180 KB