

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“SANTA ROSA”

PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

---

“APLICACIÓN DEL PROGRAMA MULTIMEDIA “SOUND GAME”  
PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN  
NIÑOS DE 5 AÑOS, CUSCO, 2025”

---

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN INICIAL

**Autor(a):**

Bach. Briggithe Stephany Sani Sanchez

**Asesor:**

Mag. Custodia Álvarez Cabrera

**Código ORCID:** 0009-0006-2976-8592

**Línea de Investigación:**

Educación y tecnologías digitales

Cusco -Perú


2026

# Brigithe Stephany, Sani Sanchez

## APLICACIÓN DEL PROGRAMA MULTIMEDIA “SOUND GAME” PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN...

 Quick Submit

 Quick Submit

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa

---

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3604286266

Fecha de entrega

30 jun 2026, 12:33 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

30 jun 2026, 12:44 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

Tesis\_Conciencia\_Fonol\_gica\_-\_Brigithe\_Sani.pdf

Tamaño del archivo

16.0 MB

164 páginas

32.378 palabras

197.848 caracteres




# 16% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

## Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

## Fuentes principales

- 14%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 11%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Marcas de integridad

### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

## DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, **Brigithe Stephany Sani Sanchez**, identificado con Documento Nacional de Identidad No. **73194663**, del Programa Académico de **Educación Inicial** de la Escuela de Educación Pedagógica Pública "SANTA ROSA", declaro bajo juramento lo siguiente:

1. La tesis titulada: **APLICACIÓN DEL PROGRAMA MULTIMEDIA "SOUND GAME" PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS, CUSCO, 2025**, es de mi autoría, la misma que presentó para optar el Título Profesional de licenciada en Educación Inicial.
2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes.

Cusco, 30 de Junio de 2026

Brigithe Stephany Sani Sanchez

DNI. No. 73194663



## PRESENTACIÓN

El presente trabajo de investigación, titulado “Aplicación del programa multimedia *Sound Game* para el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de cinco años, Cusco, 2025”, nace de la preocupación por mejorar las habilidades metalingüísticas en la primera infancia, con el propósito fundamental de prevenir posibles dificultades en el aprendizaje inicial de la lectoescritura.

La elección de esta temática surge del reconocimiento de la conciencia fonológica como un pilar esencial para la adquisición del lenguaje escrito. En el escenario educativo actual, donde las tecnologías de la información y comunicación (TIC) mantienen un rol protagónico, resulta imperativo explorar propuestas pedagógicas que integren recursos virtuales de manera pertinente y significativa. En este marco, el programa *Sound Game* se presenta como una herramienta innovadora que permite desarrollar la conciencia fonológica desde un enfoque lúdico, interactivo y altamente motivador para el estudiante.

Por lo tanto, este estudio busca demostrar que los juegos digitales, cuando son utilizados con una clara intencionalidad pedagógica, se convierten en una estrategia eficaz para fortalecer las dimensiones léxica, silábica y fonémica de los infantes. Desde esta perspectiva, se ofrece a la comunidad docente una alternativa metodológica fundamentada en evidencia empírica que contribuye al mejoramiento de las prácticas didácticas y favorece la construcción de aprendizajes significativos en el nivel inicial.

Con el propósito de ofrecer una lectura articulada y sistemática, el informe se estructura respetando el orden expuesto en el índice general. La Introducción detalla la descripción y formulación del problema, junto con los objetivos, las hipótesis, las delimitaciones y la justificación del estudio. Seguidamente, la Parte I desarrolla el sustento teórico, agrupando los antecedentes internacionales y nacionales junto con las bases conceptuales de las variables; mientras que la Parte II describe el marco metodológico, los instrumentos aplicados, los criterios de validación y los aspectos éticos asumidos. El documento concluye con el análisis de los resultados estadísticos, la discusión, las conclusiones y las recomendaciones derivadas de la experiencia investigativa.

Con esta tesis, se busca aportar una propuesta viable, actual y pertinente, que reconoce a la tecnología con propósito como una aliada en el desarrollo de habilidades lingüísticas esenciales. Asimismo, se espera que este trabajo motive futuras líneas de investigación que continúen fortaleciendo el uso didáctico de herramientas digitales en la educación infantil, en beneficio del aprendizaje de los niños y niñas de nuestro país.

## AGRADECIMIENTOS

Primero quiero agradecer profundamente a Dios, por ser mi guía constante en cada paso, darme la fortaleza necesaria para no rendirme y sostener de principio a fin este camino.

A mi hermosa familia, mi motor y refugio. Gracias por su amor infinito, por creer en mí incluso en los momentos de mayor cansancio y por ser el apoyo incondicional que hizo posible este gran logro.

Asimismo, deseo agradecer de corazón a mis compañeras y futuras colegas. Gracias por caminar a mi lado desde el primer día, brindándome su soporte y esa contención emocional tan necesaria en un proceso que hoy se convierte en un recuerdo invaluable.

Finalmente, expreso mi reconocimiento especial a la Institución Educativa N.º 215 y a toda su plana docente, en particular a la magíster Celina Flores, por su apertura y confianza para concretar este estudio. Agradezco el cariño inmenso con el que me recibieron, su colaboración constante y ese amor diario que demuestran por la infancia. Su ejemplo ha enriquecido significativamente mi visión sobre lo que realmente significa la práctica pedagógica.

**Brigithe Stephany Sani Sanchez**



## DEDICATORIA

Culminar esta etapa no solo representa el cierre de un gran capítulo académico, sino también un logro profundamente íntimo que deseo dedicar a mi hermana Andrea. Ella es la luz de mi vida, mi guía constante y el motivo más fuerte para no rendirme; gracias de corazón por sus incontables palabras de aliento, los desvelos compartidos, cada impulso silencioso y por ser la compañera más leal que la vida me pudo regalar.

Asimismo, dedico este triunfo a mí misma; porque a pesar de los obstáculos, los momentos difíciles, las lágrimas y el cansancio, tuve la valentía de levantarme, perseverar y avanzar con determinación hasta el final. El camino no fue sencillo, y reconocer mi propio esfuerzo es un acto de gratitud indispensable en este cierre tan importante.

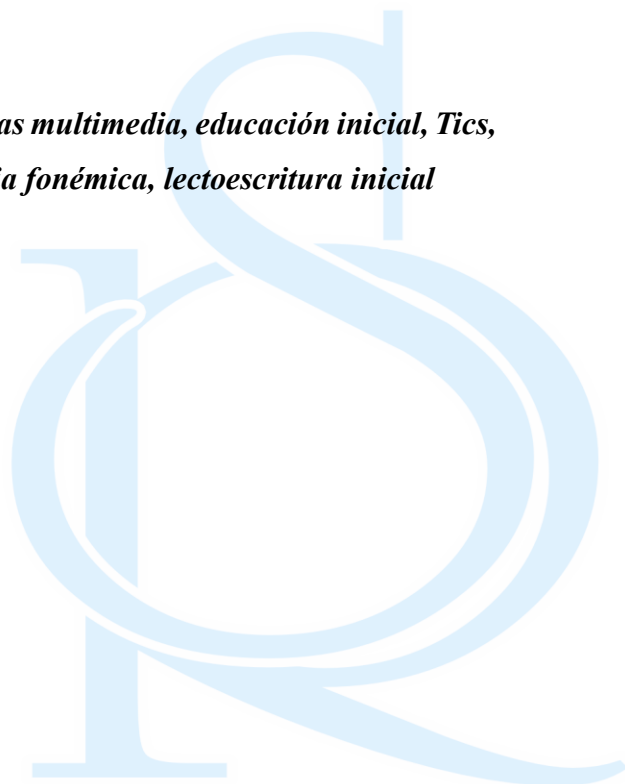


## RESUMEN

El objetivo de este estudio fue determinar en qué medida el uso del programa multimedia “Sound Game” mejora el desarrollo de la conciencia fonológica de los alumnos de cinco años de la Institución Educativa N.º 215 de la región de Saylla, en Cusco, en 2025. El estudio utilizó un diseño preexperimental y una metodología cuantitativa aplicada. La muestra estuvo compuesta por veinticuatro alumnos de la clase de cinco años, seleccionados mediante un muestreo por conveniencia no probabilístico.

Para la recolección de datos se utilizó el Test de Conciencia Fonológica, administrado de manera individual para evaluar tres dimensiones esenciales: conciencia léxica, silábica y fonémica. Mientras que la evaluación inicial evidenció un predominio de los niveles Inicio y Proceso, la medición de salida registró un desplazamiento significativo hacia los rangos de Logrado y Destacado tras la intervención con el software interactivo. Estos avances fueron validados mediante la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, la cual arrojó un valor de significancia estadística altamente significativo ( $p = 0.001$ , con  $p < 0.05$ ), permitiendo rechazar la hipótesis nula y respaldar la eficacia del programa. En conclusión, se demuestra que el programa Sound Game constituye una estrategia pedagógica lúdica, pertinente y efectiva para fortalecer la conciencia fonológica en la infancia, optimizando la discriminación auditiva y consolidando las bases esenciales para el aprendizaje de la lectoescritura.

***Palabras clave: Conciencia fonológica, programas multimedia, educación inicial, Tics, conciencia léxica, conciencia silábica, conciencia fonémica, lectoescritura inicial***



## ABSTRACT

The purpose of this study was to ascertain how much the use of the Sound Game multimedia software enhances the phonological awareness development of five-year-old students at Educational Institution No. 215 in the Saylla region of Cusco in 2025. The study used a pre-experimental design and an applied quantitative methodology. Twenty-four students in the five-year-old classroom made up the sample, which was chosen via non-probabilistic convenience sampling.

For data collection, the Phonological Awareness Test was individually administered to evaluate three essential dimensions: lexical, syllabic, and phonemic awareness. While the initial evaluation (pretest) showed a predominance of the Beginning and In-Progress levels, the exit measurement (posttest) recorded a significant shift towards the Achieved and Outstanding ranges following the intervention with the interactive software. These improvements were validated using the Wilcoxon signed-rank test, which yielded a highly significant statistical value ( $p = 0.001$ , where  $p < 0.05$ ), allowing the rejection of the null hypothesis and supporting the program's effectiveness. In conclusion, it is demonstrated that the Sound Game program constitutes a playful, relevant, and effective pedagogical strategy to strengthen phonological awareness in childhood, optimizing auditory discrimination and consolidating the essential foundations for literacy learning.

***Keywords: Phonological awareness, multimedia program, early childhood education, ICT, playful learning.***



## ÍNDICE GENERAL

PRESENTACIÓN.....	2
AGRADECIMIENTOS .....	3
DEDICATORIA.....	4
RESUMEN .....	5
ABSTRACT.....	6
ÍNDICE GENERAL .....	7
ÍNDICE DE TABLAS .....	11
ÍNDICE DE FIGURAS .....	12
INTRODUCCIÓN .....	13
Descripción del problema.....	13
Formulación del problema.....	14
<i>Problema general</i> .....	14
<i>Problemas específicos</i> .....	15
Objetivos de la investigación.....	15
<i>Objetivo general</i> .....	15
<i>Objetivos específicos</i> .....	15
Línea de investigación.....	15
Hipótesis.....	16
<i>Hipótesis general</i> .....	16
<i>Hipótesis específicas</i> .....	16
Justificación e importancia del estudio.....	16
Conveniencia.....	16
Relevancia social.....	17
Utilidad práctica.....	17
Valor teórico.....	17
Valor metodológico.....	18
Delimitación de la investigación .....	19
Espacial.....	19
Temporal.....	19
Social.....	19
Limitaciones de la investigación .....	19

PARTE I .....	20
1.1. Antecedentes.....	20
1.1.1. <i>Antecedentes internacionales</i> .....	20
1.1.2. <i>Antecedentes Nacionales</i> .....	25
1.2. Sustento teórico.....	28
1.2.1. <i>Conciencia fonológica</i> .....	28
1.2.1.1. Etapas del desarrollo del lenguaje .....	28
1.2.1.2. Conciencia fonológica: concepto y fundamentos.....	29
1.2.1.3. Teorías sobre la conciencia fonológica del siglo XXI.....	31
1.2.1.4. Niveles de conciencia fonológica.....	32
A. Conciencia léxica.....	32
B. Conciencia silábica .....	32
C. Conciencia fonémica.....	33
1.2.1.5. Conciencia fonológica según el Currículo Nacional.....	33
1.2.1.6. Relación entre conciencia fonológica y la adquisición de la lectura..	34
1.2.1.7. El déficit fonológico como causa central de la dislexia .....	36
1.2.2. <i>Programas multimedia y Tecnología educativa</i> .....	36
1.2.2.1. Teorías sobre el uso de los programas multimedia.....	38
1.2.2.2. Tecnologías educativas en Educación inicial .....	39
1.2.2.3. Características de los programas multimedia educativos.....	40
1.2.2.4. Aprendizaje multimedia según Richard Mayer.....	41
1.2.2.5. Desafíos para integrar las tecnologías en aula.....	43
1.2.2.6. Las Tic en la educación después de la pandemia .....	45
1.2.2.7. Programa multimedia <i>Sound Game</i> .....	47
1.3. Definición de términos .....	49
PARTE II METODOLOGÍA .....	52
2.1. Variable e indicadores .....	52
2.1.1. <i>Variable independiente</i> .....	52
2.1.2. <i>Variable dependiente</i> .....	52
2.2. Método de investigación.....	52
2.2.1. <i>Enfoque de la investigación</i> .....	53
2.2.2. <i>Tipo de investigación</i> .....	53
2.2.3. <i>Alcances o nivel de investigación</i> .....	53
2.2.4. <i>Diseño de Investigación</i> .....	54

2.3.Población y Muestra.....	54
2.3.1.Población.....	54
2.3.2.Muestra.....	55
2.4.Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	55
2.4.1.Técnicas de recolección de datos.....	55
2.4.2.Instrumento de recolección de datos.....	56
2.5.Validación y confiabilidad de instrumentos.....	58
2.5.1.Validación.....	58
2.5.2.Confiabilidad.....	59
2.6.Técnica de procesamiento de datos .....	61
2.7.Aspectos éticos.....	61
PARTE III RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	62
3.1.Análisis de los resultados.....	62
3.1.1.Análisis de los resultados de Conciencia Fonológica .....	62
3.1.2.Análisis de los resultados de Conciencia Léxica .....	64
3.1.3.Análisis de los resultados de Conciencia Silábica.....	66
3.1.4.Análisis de los resultados de Conciencia Fonémica .....	68
3.2.Prueba de normalidad.....	71
3.2.1.Contrastación de hipótesis.....	72
3.2.1.1.Prueba de Hipótesis General.....	72
3.2.1.2.Prueba de Hipótesis Específicas .....	72
DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....	75
CONCLUSIONES.....	79
RECOMENDACIONES.....	81
REFERENCIAS.....	83
ANEXOS .....	90
ANEXO 1.....	91
ANEXO 2.....	93
ANEXO 3.....	95
ANEXO 4.....	97
ANEXO 5.....	116
ANEXO 6.....	120
ANEXO 7.....	121
ANEXO 8.....	122

ANEXO 9..... 126  
ANEXO 10..... 161



## ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1 Población y muestra de estudio</i> .....	55
<i>Tabla 2 Técnica de recolección de datos</i> .....	56
<i>Tabla 3 Validación de instrumento por jueces</i> .....	59
<i>Tabla 4 Valores del Alfa de Cronbach</i> .....	60
<i>Tabla 5 Procesamiento de datos</i> .....	61
<i>Tabla 6 Variables dependiente: Conciencia fonológica</i> .....	62
<i>Tabla 7 Variable dependiente: Dimensión léxica</i> .....	64
<i>Tabla 8 Variable dependiente: Dimensión silábica</i> .....	66
<i>Tabla 9 Variable dependiente: Dimensión fonémica</i> .....	68
<i>Tabla 10 Prueba de normalidad</i> .....	71
<i>Tabla 11 Estadísticos de prueba: Conciencia fonológica</i> .....	72
<i>Tabla 12 Estadísticos de prueba: Dimensión léxica</i> .....	73
<i>Tabla 13 Estadísticos de prueba: Dimensión silábica</i> .....	73
<i>Tabla 14 Estadísticos de prueba: Dimensión fonémica</i> .....	74
<i>Tabla 15 Matriz de consistencia</i> .....	91
<i>Tabla 16 Matriz de variable independiente</i> .....	93
<i>Tabla 17 Matriz de variable dependiente</i> .....	95



**ÍNCIDE DE FIGURAS**

<i>Figura 1</i> .....	41
<i>Figura 2</i> .....	64
<i>Figura 3</i> .....	66
<i>Figura 4</i> .....	68
<i>Figura 5</i> .....	70



## INTRODUCCIÓN

### Descripción del problema

La lectura es una capacidad que no se adquiere de forma aislada; requiere del desarrollo de diversas habilidades interrelacionadas. Una de las más esenciales en la etapa inicial es la conciencia fonológica, ya que permite a los niños reconocer, identificar y manipular los sonidos que componen el lenguaje oral. Esta habilidad constituye un pilar esencial para el aprendizaje de la lectura, dado que facilita la comprensión de que las palabras están formadas por unidades sonoras más pequeñas.

Uno de los grandes problemas que enfrentan los niños al pasar del nivel inicial a la primaria es la adquisición de la lengua escrita, debido a la escasa asociación entre grafema y fonema, producto de una insuficiente estimulación de la conciencia fonológica durante los primeros años de escolarización.

La conciencia fonológica se entiende como la capacidad de reconocer y reflexionar sobre los componentes sonoros del habla como sílabas, rimas y fonemas, y de manipularlos conscientemente. Este proceso cognitivo es clave porque permite al niño relacionar los sonidos con sus representaciones gráficas, facilitando así la decodificación de palabras y fortaleciendo su comprensión lectora (Gutiérrez-Fresneda & Díez Mediavilla, 2018).

El desarrollo temprano de esta habilidad, mediante estrategias lúdicas como canciones, cuentos, juegos con rimas y sonidos, potencia no solo la preparación para la lectura y la escritura, sino también la expresión oral. En este sentido, la conciencia fonológica actúa como un puente entre el lenguaje oral y el lenguaje escrito, permitiendo que los niños transiten con mayor seguridad hacia el proceso lector (Bizama M., Arancibia G., & Sáez, 2013).

En la Institución Educativa Inicial N.º 215 Angostura, específicamente en el aula de cinco años, se identificó que los niños no desarrollaron las habilidades metalingüísticas necesarias para afrontar con éxito la transición hacia la lectoescritura. No distinguían sílabas similares en palabras con rima, presentaban dificultades para reconocer los fonemas iniciales en palabras, manifestaban problemas para reconocer los sonidos finales de las palabras y confundían las vocales que constituyen sus nombres. Además, confundían y pronunciaban incorrectamente algunas palabras, lo que también repercutía en la escritura errónea de sus propios nombres. Ello se ve reflejado en los resultados de la evaluación diagnóstica aplicada por la Gerencia Regional de Educación Cusco (2025), donde en el área de Comunicación, específicamente en la competencia “Escribe diversos

tipos de texto en su lengua materna”, se evidenció que el 33,3 % de los estudiantes se ubican en el nivel inicio, el 58,3 % en proceso y solo el 8,3 % en logrado.

Esta situación obedecía, entre otros factores, a la falta de un enfoque pedagógico que priorice el desarrollo de la conciencia fonológica de acuerdo con las capacidades cognitivas propias de la edad. Asimismo, el entorno socioeconómico y sociocultural, así como el nivel instruccional de los padres de familia, representaba una limitación, ya que muchos padres no brindaban el acompañamiento necesario a sus hijos para fortalecer esta habilidad mediante la lectura de libros, narración de historias, cuentos, canciones o juegos lingüísticos. Otro factor preocupante fue el uso inadecuado de la tecnología, que exponía a los niños a contenidos sonoros poco adecuados durante largos periodos, afectando su percepción auditiva y su desarrollo fonológico.

Como consecuencia, los estudiantes podrían enfrentar serias dificultades al ingresar al nivel primario, especialmente en el aprendizaje de la lectoescritura, al no poder establecer las correspondencias necesarias entre fonemas y grafemas. Además, estas dificultades podrían derivar en trastornos del aprendizaje como la dislexia, lo que afectaría su rendimiento en distintas áreas y dificultaría significativamente su desarrollo académico a largo plazo.

Ante esta problemática, se propuso la implementación del programa “*Sound Game*” como una estrategia didáctica innovadora, apoyada en el uso de tecnologías educativas, orientada a fortalecer la conciencia fonológica en niños de cinco años. Este programa estuvo compuesto por sesiones diseñadas específicamente para abordar de forma progresiva los distintos aspectos de esta habilidad. Cada sesión se enfocó en una dimensión concreta, siguiendo un enfoque de andamiaje que permita construir el aprendizaje de manera gradual y significativa. El objetivo final es facilitar el proceso de lectura y escritura durante los primeros años de escolaridad, asegurando una base sólida para el desarrollo de competencias comunicativas.

## **Formulación del problema**

### ***Problema general***

¿En qué medida la aplicación del programa multimedia “*Sound Game*” mejora el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 de Angostura del distrito de Saylla, Cusco, 2025?

### ***Problemas específicos***

- 1° ¿En qué medida la aplicación del programa multimedia “*Sound Game*” mejora el desarrollo de la conciencia léxica en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 de Angostura del distrito de Saylla, Cusco, 2025?
- 2° ¿En qué medida la aplicación del programa multimedia “*Sound Game*” mejora el desarrollo de la conciencia silábica en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 de Angostura del distrito de Saylla, Cusco, 2025?
- 3° ¿En qué medida la aplicación del programa multimedia “*Sound Game*” mejora el desarrollo de la conciencia fonémica en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 de Angostura del distrito de Saylla, Cusco, 2025?

### **Objetivos de la investigación**

#### ***Objetivo general***

Determinar en qué medida la aplicación del programa multimedia “*Sound Game*” mejora en el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 de Angostura del distrito de Saylla, Cusco, 2025.

#### ***Objetivos específicos***

- 1° Determinar en qué medida la aplicación del programa multimedia “*Sound Game*” mejora el desarrollo de la conciencia léxica en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 de Angostura del distrito de Saylla, Cusco, 2025.
- 2° Determinar en qué medida la aplicación del programa multimedia “*Sound Game*” mejora el desarrollo de la conciencia silábica en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 de Angostura del distrito de Saylla, Cusco, 2025.
- 3° Determinar en qué medida la aplicación del programa multimedia “*Sound Game*” mejora el desarrollo de la conciencia fonémica en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 de Angostura del distrito de Saylla, Cusco, 2025.

### **Línea de investigación**

La presente investigación se enmarca en la línea de Educación y Tecnologías Digitales, dado que se centra en la aplicación del programa multimedia “*Sound Game*” como recurso tecnológico orientado a favorecer el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de cinco años del Nivel Inicial.

Según la Guía de Investigación Actualizada (2024), esta línea aborda la implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como nuevas opciones educativas dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje con el propósito de potenciar el desarrollo humano.

## **Hipótesis**

### ***Hipótesis general***

La aplicación del programa multimedia “*Sound Game*” mejora significativamente el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 de Angostura del distrito de Saylla, Cusco, 2025.

### ***Hipótesis específicas***

- 1° La aplicación del programa multimedia “*Sound Game*” mejora significativamente el nivel de conciencia léxica en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 de Angostura del distrito de Saylla, Cusco, 2025.
- 2° La aplicación del programa multimedia “*Sound Game*” mejora significativamente el nivel de conciencia silábica en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 de Angostura del distrito de Saylla, Cusco, 2025.
- 3° La aplicación del programa multimedia “*Sound Game*” mejora significativamente el nivel de conciencia fonémica en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 de Angostura del distrito de Saylla, Cusco, 2025.

## **Justificación e importancia del estudio**

### **Conveniencia**

Desde un enfoque pedagógico, investigar la aplicación del programa multimedia “*Sound Game*” resultó conveniente, ya que constituye una herramienta innovadora que fortalece el desarrollo de la conciencia fonológica, considerada un predictor clave del éxito lector (Gutiérrez-Fresneda & Díez Mediavilla, 2018).

Su utilidad radicó en que la implementación de este programa en el Nivel Inicial permitió optimizar los procesos de aprendizaje, captando efectivamente la atención de los niños mediante actividades interactivas y motivadoras siempre bajo la mediación del docente.

Los resultados de esta investigación sirven para demostrar la eficacia del programa multimedia “*Sound Game*” en el desarrollo de la conciencia fonológica,

generaron evidencia científica que pueda ser utilizada para replicar la intervención en otras instituciones educativas, y aportaron conocimiento al campo de la tecnología educativa en el nivel inicial.

### **Relevancia social**

La presente investigación significó un impacto positivo para la sociedad, ya que abordó la necesidad de fortalecer la conciencia fonológica en los niños y niñas de Educación Inicial. Este componente es esencial para prevenir dificultades en el aprendizaje de la lectura y la escritura, dado que guarda una estrecha relación con la capacidad de distinguir entre texto alfabético y no alfabético (Guarneros Reyes & Vega Pérez, 2014), lo cual constituye una base fundamental para el desarrollo de la lectoescritura. Desarrollar esta competencia oportunamente disminuye las tasas de estudiantes con problemas en la lectoescritura en los primeros años de educación primaria, previniendo futuros problemas de dislexia, disgrafía o retraso lector, los cuales podrían afectar negativamente el desarrollo académico.

Los principales beneficiarios son los estudiantes, al disponer de una estrategia didáctica innovadora y contextualizada; y los docentes, al contar con una herramienta tecnológica validada y respaldada por evidencia científica.

Asimismo, los resultados sirven de base para implementar programas digitales similares en otras instituciones, contribuyendo a elevar la calidad educativa y fortalecer las competencias comunicativas desde la infancia.

### **Utilidad práctica**

Este estudio contribuyó al desarrollo de la conciencia fonológica, lo que mitigó las dificultades prelectoras que podían derivar en problemas de aprendizaje. El uso de programas multimedia como “Sound Game” permitió fortalecer las competencias metalingüísticas y, con ello, mejorar el desempeño académico y la disposición hacia la lectoescritura.

Desde una perspectiva económica, la propuesta demostró ser viable y sostenible, pues aprovechó los recursos tecnológicos ya disponibles en las instituciones, sin requerir grandes inversiones. Además, el programa se integra fácilmente en las sesiones de aprendizaje, aprovechando el interés natural de los niños por las tecnologías para potenciar la comprensión de contenidos clave.

### **Valor teórico**

Esta investigación aportó evidencia significativa sobre la efectividad de los programas interactivos en el desarrollo fonológico de niños en edad preescolar, lo que

contribuyó así al enriquecimiento de los marcos teóricos vinculados con la educación y la aplicación de tecnologías en el nivel inicial. Según Vega Niño (2019), la tecnología actúa como un recurso innovador en los procesos de enseñanza y aprendizaje, al fungir como un elemento facilitador que promueve el desarrollo de aptitudes intelectuales y favorece la adquisición de competencias comunicativas y cognitivas. Su contribución resulta especialmente relevante en el campo de la educación, al demostrar cómo las herramientas tecnológicas interactivas pueden influir positivamente en el desarrollo de las habilidades metalingüísticas fundamentales para la adquisición de la lectoescritura.

Asimismo, este estudio fortaleció las teorías existentes relacionadas con la importancia de la conciencia fonológica como predictor clave de la lectoescritura, así como aquellas que explican el impacto positivo de la tecnología educativa en los procesos cognitivos y lingüísticos en la etapa preescolar. Al mismo tiempo, refuta posturas más tradicionales sobre la práctica de métodos pedagógicos convencionales, al mostrar evidencia de que los recursos tecnológicos, cuando son diseñados pedagógicamente, constituyen herramientas eficaces para el aprendizaje.

Por otro lado, esta investigación es una fuente confiable y valiosa para otros investigadores relacionados con el ámbito educativo, tecnológico y lingüístico, por contar con una metodología rigurosa, análisis estadísticos y resultados fundamentados.

### **Valor metodológico**

Esta investigación aportó la aplicación de un programa multimedia diseñado específicamente como herramienta didáctica para estimular la conciencia fonológica en niños de 5 años, por lo cual el instrumento fue elaborado detalladamente y adaptado para recolectar la información necesaria de acuerdo con el contexto educativo de las características de la población estudiada. En este sentido, el instrumento utilizado resultó novedoso y puede ser usado o adaptado en futuras investigaciones educativas.

Asimismo, el estudio se basó en un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental, lo cual constituye un referente metodológico sólido para otros investigadores interesados en la misma línea de intervención educativa.

Además, el enfoque metodológico empleado demostró cómo integrar las nuevas herramientas tecnológicas dentro de diseños experimentales, lo que sirve de guía para futuras investigaciones que busquen evaluar el impacto de herramientas digitales en el aprendizaje infantil. Esto aporta un marco de referencia práctico y replicable para investigadores y rigor científico en el estudio de procesos de enseñanza–aprendizaje.

## **Delimitación de la investigación**

### **Espacial**

El estudio se desarrolló en la Institución Educativa Inicial N° 215 Angostura, ubicada en la carretera Longitudinal de la Sierra Sur, paradero Angostura, distrito de Saylla, provincia y departamento del Cusco, Perú.

### **Temporal**

La investigación se llevó a cabo durante el año 2025, periodo en el cual se abarcaron todas las fases de diseño, aplicación del programa y recolección de datos.

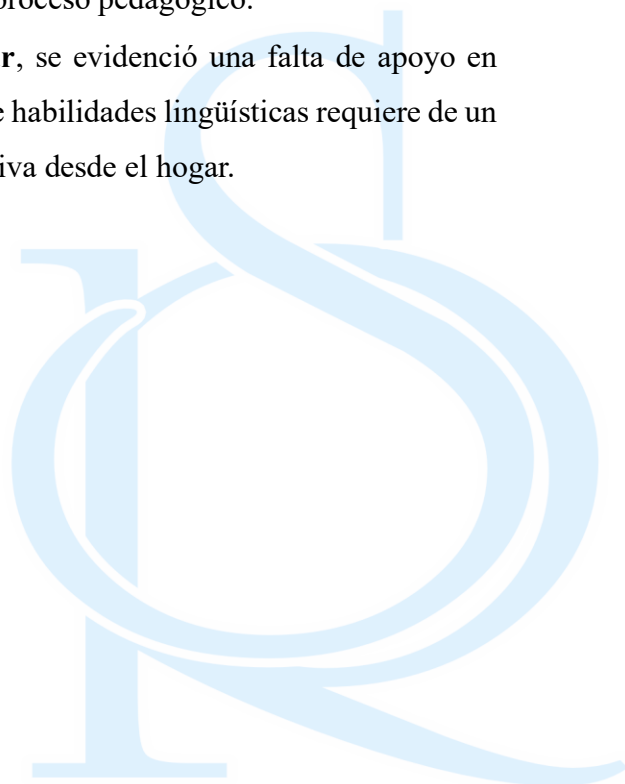
### **Social**

La población objeto de estudio estuvo conformada por los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 215 Angostura, con un total de 24 niños matriculados en el aula correspondiente.

## **Limitaciones de la investigación**

Durante la ejecución de la investigación se presentaron diversas limitaciones que incidieron en el desarrollo del estudio. Entre las principales se destacan:

- **Cronograma institucional preestablecido**, este factor redujo el tiempo disponible para ejecutar la totalidad de las sesiones previstas.
- **Inasistencias estudiantiles frecuentes injustificadas**, estas situaciones interrumpieron la continuidad del proceso pedagógico.
- **Escaso acompañamiento familiar**, se evidenció una falta de apoyo en casa, a pesar de que el desarrollo de habilidades lingüísticas requiere de un refuerzo y de una participación activa desde el hogar.



## PARTE I

### 1.1. Antecedentes

#### 1.1.1. Antecedentes internacionales

Gole y Temel (2024) realizaron un estudio titulado “The Effect of Digital Game-Based and Different Education Programs on Phonological Awareness Skills of 60–72 Months-Old Children”, publicado en el Journal of Theoretical Educational Science, con la finalidad de obtener el grado de doctor. El objetivo del estudio fue examinar los efectos de diferentes programas educativos digitales basadas en juegos sobre las habilidades de conciencia fonológica en niños de 60 a 72 meses de edad. Para ello, se empleó un diseño cuasiexperimental con un enfoque cuantitativo, basado en la aplicación de un pretest y un postest. La muestra estuvo conformada por 72 niños, divididos en tres grupos experimentales y un grupo control. Los resultados obtenidos mostraron que, en el pretest, los cuatro grupos presentaron porcentajes similares de estudiantes por debajo del punto de corte de 0.50: el grupo experimental 1 (GE1) obtuvo 81.8 %, el GE2 75 %, el GE3 100% (lo que representó el nivel de logro más bajo) y el grupo control (GC) 94.1 %. En el postest se evidenció un incremento significativo por encima del punto de corte de 0.50: el GE1 alcanzó 95.5 %, el GE2 87.5 %, el GE3 94.1 % (siendo el más alto) y el GC descendió al 41.2 % quedando por debajo del nivel aprobatorio. Estos resultados demostraron que la aplicación y el uso de programas digitales diversificados y apoyados en juegos mejoran significativamente las habilidades de conciencia fonológica en niños de 60 a 72 meses. Como conclusión, se determinó que existió una diferencia significativa entre los grupos experimentales y el grupo control, lo que indica que los programas aplicados fueron efectivos. Asimismo, se evidenció que los porcentajes mejoraron cuando el programa se apoyaba en juegos digitales, lo que sugiere que los programas implementados en los grupos experimentales generaron un efecto positivo y de retención en el aprendizaje.

Este estudio se relaciona de manera directa con el objetivo general de la tesis, al demostrar que las intervenciones multimedia lúdicas favorecen significativamente las habilidades metalingüísticas esenciales para la adquisición inicial de la lectura y la escritura. Asimismo, sus resultados respaldan la pertinencia de considerar a los programas digitales como estrategias pedagógicas efectivas, capaces de generar mayor motivación, participación activa y retención del aprendizaje en los niños. En este sentido, el antecedente de Gole y Temel (2024) resulta fundamental para sustentar la elección del programa *Sound Game*, ya que refuerza teórica y metodológicamente la validez de

integrar recursos tecnológicos interactivos en la educación inicial, aportando evidencia relevante para el desarrollo de futuras prácticas educativas e investigaciones orientadas a fortalecer la conciencia fonológica desde edades tempranas.

Sá, Sá-Couto y Lousada (2022) realizaron un estudio titulado “Phonological Awareness Digital Program: A Randomized Controlled Study”, publicado en la Revista de Investigación en Logopedia, para optar al grado de magíster. El objetivo principal del estudio fue analizar la eficacia del Programa Digital de Conciencia Fonológica (PADP) en niños en edad preescolar con desarrollo típico, comprendidos entre los 4 y 6 años. En específico, se buscó evaluar la eficacia del programa en tres niveles de la conciencia fonológica: silábica, intrasilábica y segmental. Para ello, se empleó un diseño cuasiexperimental con un enfoque cuantitativo, aplicando un pretest y un postest. La muestra estuvo conformada por 49 niños, divididos en un grupo experimental y un grupo control. Los resultados obtenidos mostraron que, en la conciencia fonémica, hubo mejoras significativas en el 71.4 % del total de estudiantes evaluados; el 26.5 % mejoró considerablemente y solo el 2.0 % mostró algunas mejoras. En cuanto a la conciencia silábica, se observaron mejoras significativas en el 69.4 % de los estudiantes; el 20.4 % mejoró considerablemente y el 10.2 % mostró ligeras mejoras. Por otro lado, los padres de familia señalaron que el 95.9 % de los niños disfrutó jugando con el PADP y que al 87.8 % le gustaría volver a utilizarlo. Estos resultados evidenciaron el impacto positivo del uso del PADP para desarrollar la conciencia fonológica en niños en edad preescolar. Como conclusión, el estudio destaca que el grupo experimental (GE) presentó un incremento significativo en comparación con el grupo control (GC). Posteriormente, cuando el PADP se aplicó al GC, este mostró resultados similares a los del grupo experimental. Asimismo, el estudio de seguimiento realizado con el GE evidenció que las mejoras se mantuvieron a lo largo del tiempo. Por tanto, el PADP fue considerado un programa digital eficaz que promueve el desarrollo de la conciencia fonológica, lo cual cobró especial relevancia en la etapa posterior a la pandemia de la COVID-19, donde se reconoció la necesidad de emplear materiales digitales validados en el contexto de la educación infantil.

El presente antecedente se relaciona de manera particular con las dimensiones silábica y fonémica de esta investigación, al demostrar que una intervención digital estructurada puede generar mejoras significativas en cada uno de estos niveles. Asimismo, sus resultados respaldan la pertinencia de emplear programas multimedia como estrategias pedagógicas eficaces, capaces de favorecer no solo el desarrollo de

habilidades metalingüísticas, sino también la motivación y la permanencia de los aprendizajes a lo largo del tiempo.

Skaraki (2021) publicó un estudio titulado “Reinforcing Preschoolers’ Phonemic Awareness Through the Use of Tablets”, difundido en la revista *Advances in Mobile Learning Educational Research*, con la finalidad de optar por el grado de Licenciada en Educación Inicial. El objetivo del estudio se centró en la implementación de un programa de intervención digital mediante el uso de tabletas en niños de educación preescolar, con edades comprendidas entre los 4 y 6 años. Para el desarrollo del estudio, se aplicó un diseño cuasiexperimental con un enfoque cuantitativo, basado en la aplicación de un pretest y un postest. La muestra estuvo conformada por un total de 74 niños, distribuidos en un grupo experimental de 38 participantes y un grupo control de 36. Los resultados mostraron que el grupo experimental (GE) obtuvo, en el indicador IPI, una media de  $M = 6.29$  en el pretest y  $M = 8.82$  en el postest; en el indicador PS, la media pasó de  $M = 13.5$  en el pretest a  $M = 27.55$  en el postest; y en el ítem PD, de  $M = 2.32$  en el pretest a  $M = 7.34$  en el postest. Estas medias evidenciaron que la conciencia fonológica mejoró ligeramente en los ítems IPI y PD; sin embargo, se observó un incremento significativo en el indicador PS. Como conclusión, la investigadora resaltó que el uso de tabletas con fines educativos, acompañado de aplicaciones adecuadas, promueve el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de edad preescolar. Se concluyó que el uso apropiado de herramientas tecnológicas modernas como recursos didácticos genera un impacto positivo en el aprendizaje. Además, el uso de herramientas digitales favoreció la obtención de mejores resultados, al incrementar la motivación, el entusiasmo, el interés, la participación, la independencia, la autorregulación y la creatividad de los niños. No obstante, se enfatizó que la guía del educador es primordial para garantizar la efectividad del proceso de aprendizaje y el logro de resultados significativos.

La relevancia del presente antecedente se centra en evidenciar el impacto del uso de tabletas como recurso pedagógico para fortalecer la conciencia fonémica en niños de educación preescolar, aspecto que se vincula directamente con el objetivo específico de la presente investigación orientado al desarrollo de las habilidades fonológicas mediante programas multimedia. Este antecedente resulta especialmente significativo al demostrar que la mejora en la conciencia fonológica no depende únicamente de la herramienta tecnológica, sino del uso intencional y guiado de aplicaciones educativas, lo cual coincide con el enfoque pedagógico del programa *Sound Game*. Asimismo, el estudio aporta evidencia sobre el papel de la motivación, la autorregulación y la participación activa

como factores que potencian el aprendizaje fonológico, elementos que también fueron considerados en las dimensiones evaluadas en esta tesis.

Savarinathan y Abdul Karim (2025) publicaron un trabajo titulado “Enhancing Phonemic Awareness and Letter-Sound Correspondence in 5-Year-Old Children through Interactive Smartboard Games: Assessing the Impact of Technology-Enhanced Phonics Instruction”, difundido en la *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*. El objetivo del estudio se centró en determinar el efecto del programa Phonics Explorer en la conciencia fonémica y la correspondencia letra-sonido. La investigación adoptó un diseño preexperimental con un enfoque cuantitativo, aplicando pruebas pretest y postest a los sujetos de estudio, complementadas con observaciones cualitativas realizadas por los docentes del aula. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en todas las dimensiones evaluadas: la fluidez en el reconocimiento de sonidos iniciales (ISF) aumentó de 2.13 a 2.90 puntos; la segmentación fonémica (PSF), de 2.47 a 3.17; y la decodificación de pseudopalabras (NWF), de 2.93 a 3.67 puntos. En promedio, los participantes incrementaron su desarrollo fonológico entre un 25 % y un 30 % después de la intervención. Como conclusión, los autores resaltaron que el módulo Phonics Explorer mejoró de manera efectiva la conciencia fonémica y la correspondencia letra-sonido en niños de educación preescolar, al integrar la tecnología moderna con las prácticas educativas. Asimismo, los estudiantes de zonas rurales mostraron avances notables, reflejados en un incremento del promedio de 6.80 a 7.93 en el CTOPP y de 2.63 a 3.20 en el indicador NWF del DIBELS. Por otro lado, la integración de la gamificación mediante pizarras interactivas incrementó el interés, la participación y la autoconfianza fonética. En consecuencia, la implementación de recursos digitales como herramientas educativas favoreció la obtención de mejores resultados y ofreció una experiencia de aprendizaje más significativa para los estudiantes.

El presente antecedente adquiere especial importancia al integrar la tecnología interactiva a través de pizarras digitales y juegos fonéticos con la enseñanza sistemática de la conciencia fonémica y la correspondencia letra-sonido, dimensiones fundamentales abordadas en la presente investigación. Este antecedente se relaciona directamente con los objetivos específicos del estudio, al demostrar mejoras significativas en la segmentación fonémica, el reconocimiento de sonidos iniciales y la decodificación, habilidades clave para la adquisición de la lectoescritura inicial. Asimismo, su aporte resulta novedoso al evidenciar que la tecnología educativa puede generar avances significativos incluso en contextos rurales, lo que reforzó la pertinencia del uso de

programas multimedia como “*Sound Game*” para reducir brechas educativas y favorecer aprendizajes más equitativos en la educación inicial.

Orellana Munzón et al. (2025), en su investigación titulada “Uso del Educaplay y YouTube para fortalecer la conciencia fonológica en niños de preparatoria con problemas en la expresión oral”, publicada en la revista *593 Digital Publisher CEIT*, para optar al grado de magíster, tuvieron como objetivo evaluar la incidencia del uso de las plataformas digitales Educaplay y YouTube en el fortalecimiento de la conciencia fonológica en niños del nivel preescolar (preparatoria) que presentaban dificultades en la expresión oral. La investigación siguió un diseño cuasiexperimental de tipo pretest y postest, con un enfoque mixto de predominancia descriptiva y aplicada. La muestra estuvo conformada por 35 niños y niñas de 5 a 6 años pertenecientes a la jornada vespertina, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico. Los resultados mostraron que, en el pretest, el 42.86 % de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio (I), el 20.00 % en el nivel en proceso (EP) y el 37.14 % en el nivel adquirido (A). En el postest, las proporciones variaron al 11.43 % en inicio (I), el 22.86 % en proceso (EP) y el 65.71 % en adquirido (A). Estos resultados evidenciaron una mejora significativa en la adquisición de la conciencia fonológica. En conclusión, la implementación de la propuesta educativa basada en el uso de Educaplay y YouTube resultó en una mejora significativa en el desarrollo de la conciencia fonológica de los niños participantes. Se observaron avances notables en la segmentación, la identificación de sonidos iniciales y la pronunciación de fonemas. Por lo tanto, el uso de recursos digitales contribuyó a superar barreras lingüísticas en la etapa escolar. Asimismo, se comprobó que las actividades interactivas y lúdicas mediadas por programas digitales favorecieron el aprendizaje, al generar mayor interés, motivación e involucramiento por parte de los estudiantes. En este sentido, la propuesta fue considerada innovadora, contextualizada y pedagógicamente coherente con las demandas de la educación actual.

La relevancia del presente antecedente radica en evidenciar cómo el uso de plataformas digitales interactivas y de fácil acceso, como Educaplay y YouTube, contribuye al fortalecimiento de la conciencia fonológica en niños preescolares con dificultades en la expresión oral. Este antecedente se vincula estrechamente con el objetivo general del estudio, al demostrar que las intervenciones digitales lúdicas favorecen el progreso en habilidades como la segmentación, la identificación de sonidos iniciales y la correcta pronunciación de fonemas, dimensiones que también fueron evaluadas en esta investigación. Además, su aporte radicó en resaltar la importancia de

propuestas pedagógicas contextualizadas y motivadoras, lo que sustenta la elección del programa “*Sound Game*” como una estrategia innovadora y coherente con las demandas actuales de la educación inicial.

Por su parte, Oliva Maza et al. (2021), en su trabajo titulado “Misterio de los Letrabytes Fugados: Evaluación Inclusiva de la Conciencia Fonológica con Gamificación Tangible”, publicado en la revista VAEP-RITA, plantearon como objetivo diseñar un juego gamificado para mejorar la competencia fonológica en estudiantes de 5 años en el colegio Rural Agrupado “Algars” en Aragón, España. Su investigación aplicada y explicativa tomó como muestra a niños de tercer grado de Educación Infantil, equivalentes a 5 años. Los resultados de la preintervención mostraron una media de 3.15, mientras que la media postintervención ascendió a 3.65, lo que evidenció una mejora tras la aplicación del juego, indicando que la experiencia favoreció el proceso de aprendizaje y mejoró la competencia fonológica a nivel silábico y fonémico. Como conclusión, los investigadores señalaron que el uso de las TIC sin un propósito educativo puede ser contraproducente; sin embargo, cuando se orientan a fines pedagógicos y se integran mediante la gamificación, generan un mayor impacto en los estudiantes, promoviendo una metodología cooperativa. que convierte al juego virtual en un aliado innovador en la educación.

El presente antecedente cobró relevancia al aportar una mirada innovadora sobre el uso de la gamificación tangible como estrategia para fortalecer la conciencia fonológica en niños de 5 años. Este antecedente se relaciona con la presente investigación al evidenciar que la integración intencionada de las TIC, mediante dinámicas lúdicas y cooperativas, favorece el desarrollo de habilidades fonológicas a nivel silábico y fonémico. En ese sentido, su aporte resulta significativo al advertir que el uso de la tecnología sin un propósito pedagógico claro puede ser poco efectivo, lo que reforzó la necesidad de propuestas educativas bien estructuradas como *Sound Game*, que articulan el juego, la tecnología y los objetivos de aprendizaje para generar experiencias educativas significativas en la educación inicial.

### ***1.1.2. Antecedentes Nacionales***

Quiñones Damián y Huamán Palma (2022), en su tesis titulada “Juegos Interactivos y Conciencia Fonológica en Estudiantes de 5 y 6 Años – Chongos Bajo”, desarrollada en la Universidad Nacional del Centro del Perú con la finalidad de optar al título profesional de Licenciado en Educación, plantearon como objetivo determinar la influencia de los juegos interactivos en la conciencia fonológica. Su investigación, de tipo

aplicada y nivel explicativo, siguió un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental, utilizando pretest y posttest en una muestra de 15 estudiantes, para lo cual se empleó como instrumento la prueba PECO. Los resultados del pretest evidenciaron que el 46.7 % de los estudiantes se encontraba en un nivel muy bajo y el 53.3 % en el nivel bajo. Tras la aplicación de los juegos interactivos, en el posttest se obtuvo que el 6.67 % alcanzó un nivel bajo, el 60 % un nivel medio y el 33.33 % un nivel alto, lo que demostró un cambio significativo respecto a los resultados iniciales. Como conclusión, se determinó que los juegos interactivos influyeron significativamente en la conciencia fonológica a nivel silábico y fonémico en los estudiantes, lo que constituyó, además una estrategia didáctica idónea para promover aprendizajes significativos.

La relevancia del presente antecedente radicó en demostrar, desde un contexto educativo similar al de la presente investigación, la influencia significativa de los juegos interactivos en el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de 5 y 6 años. Este antecedente se relaciona directamente con las dimensiones específicas del estudio en los niveles silábico y fonémico, al evidenciar mejoras sustanciales tras la aplicación de una intervención lúdica mediada por recursos digitales. Asimismo, su aporte resulta relevante al confirmar que los juegos interactivos constituyen una estrategia didáctica eficaz para promover aprendizajes significativos, lo cual respaldó la pertinencia del uso del programa *Sound Game* como recurso pedagógico para fortalecer las habilidades metalingüísticas en la educación inicial.

Por su parte, Sosa Paredes y Vivas Agurto (2023), en la tesis titulada “Programa Virtual Juego, Escucho y Aprendo orientado al Desarrollo de la Conciencia Fonológica”, elaborada en la Universidad Femenina del Sagrado Corazón con la finalidad de obtener el grado de magíster, plantearon como objetivo determinar la efectividad del programa virtual “Juego, Escucho y Aprendo” en el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de 5 años. El estudio siguió un diseño cuasiexperimental, de tipo aplicado y nivel explicativo, con un grupo control de 21 estudiantes y un grupo experimental de 23 estudiantes. Se aplicaron pretest y posttest utilizando como instrumento la prueba PECO, la cual evalúa la conciencia fonológica en sus dimensiones silábica y fonémica. Los resultados del pretest en el grupo control mostraron que el 90.9 % de los alumnos se encontraba en el nivel muy bajo, el 4.5 % en el nivel bajo y el 4.5 % en el nivel alto. En el grupo experimental, los resultados fueron del 69.6 % en el nivel muy bajo, el 13 % en el nivel bajo, el 8.7 % en el nivel medio y el 4.3 % en los niveles alto y muy alto, lo que evidenció condiciones iniciales similares entre ambos grupos. En el posttest, el grupo

experimental presentó cambios significativos: el 47.8 % alcanzó los niveles alto y muy alto, mientras que solo el 4.0 % se mantuvo en el nivel medio. En contraste, el grupo control no presentó mejoras en los niveles alto o muy alto; únicamente se observó un 4.5% en el nivel medio, un 18.2 % en el nivel bajo y una disminución del nivel muy bajo al 68.2 %. A partir de estos resultados, los investigadores concluyeron que la aplicación del programa virtual mejoró significativamente el desarrollo de la conciencia fonológica, dado que el grupo experimental pasó de niveles muy bajos y bajos a niveles altos y muy altos tras la intervención. Asimismo, se evidenció científicamente que el programa virtual “Juego, Escucho y Aprendo” tuvo un impacto positivo y significativo en la conciencia fonológica de los estudiantes.

El presente antecedente adquirió especial importancia al demostrar que una intervención digital estructurada generó cambios significativos en las dimensiones silábica y fonémica, superando los niveles iniciales de desempeño. Además, sus resultados reforzaron la validez del uso de programas virtuales como estrategias pedagógicas pertinentes y efectivas, lo que aportó sustento metodológico a la aplicación del programa *Sound Game* y fortaleció la coherencia entre los objetivos específicos y las dimensiones evaluadas en esta tesis.

Vallejo Garnica (2024), en su trabajo titulado “Estrategia Metodológica para Estimular la Conciencia Fonológica en Estudiantes del Nivel Inicial de una Institución Educativa Pública de Puno”, publicado en la Universidad San Ignacio de Loyola con la finalidad de optar al grado de magíster, planteó como objetivo diseñar una estrategia metodológica para estimular la conciencia fonológica en los estudiantes del nivel inicial. La autora desarrolló una investigación educativa aplicada con un enfoque cualitativo, tomando como muestra a 14 estudiantes, 2 docentes y a los padres de familia. Mediante la prueba pedagógica PSL, la prueba PECO y entrevistas a padres y docentes, se obtuvo como resultado que, en la conciencia léxica, el 93 % de los niños obtuvo un nivel bajo; en la conciencia silábica, el 79 % alcanzó un nivel bajo según la prueba PSL; y en la prueba PECO, el 79 % se ubicó entre los niveles bajo y muy bajo. Estas estadísticas motivaron la creación de la estrategia “ANDO ANDO FONOLOGEANDO”, diseñada específicamente para superar las deficiencias en el desarrollo de la conciencia fonológica de los estudiantes mediante el uso de diversas plataformas digitales. Como conclusiones, la investigadora afirmó que la propuesta se elaboró para solucionar las dificultades identificadas, sustentándola en referentes teóricos, y sostuvo que su implementación favoreció el desarrollo de la conciencia fonológica y, como consecuencia, el proceso de

adquisición de la lectura y la escritura. Asimismo, proporcionó a los docentes una herramienta fundamentada que contribuyó al trabajo pedagógico, resaltando la importancia de su capacitación en el uso de herramientas digitales (TIC) para su implementación en el aula.

La relevancia del presente antecedente radicó en evidenciar desde un enfoque cualitativo, las limitaciones existentes en el desarrollo de la conciencia fonológica en estudiantes del nivel inicial y la necesidad de diseñar estrategias metodológicas contextualizadas para superarlas. Este antecedente se relaciona con la presente investigación en tanto resaltó la importancia de propuestas pedagógicas fundamentadas que integren el uso de plataformas digitales para estimular las habilidades fonológicas. Asimismo, su aporte destacó el rol del docente y la necesidad de su capacitación en el uso de las TIC, aspecto que coincidió con el enfoque pedagógico del programa *Sound Game*, al considerar la mediación docente como un elemento clave para el logro de aprendizajes significativos en la adquisición inicial de la lectura y la escritura.

## **1.2. Sustento teórico**

### ***1.2.1. Conciencia fonológica***

#### **1.2.1.1. Etapas del desarrollo del lenguaje**

El lenguaje ha sido un tema central en la comprensión del desarrollo humano, y entre los estudiosos más influyentes destacan Noam Chomsky y Steven Pinker, quienes coinciden en que la capacidad lingüística no surge por azar ni únicamente por imitación, sino que forma parte de nuestra biología. Chomsky plantea que los niños nacen con una estructura mental preparada para el lenguaje, un mecanismo interno conocido como Language Acquisition Device (LAD), que contiene principios gramaticales compartidos por todas las lenguas. Gracias a este recurso innato, el niño puede interpretar el lenguaje que escucha y construir, casi sin esfuerzo consciente, las reglas del idioma que utilizará en su vida cotidiana.

Por su parte, Pinker amplía esta perspectiva al describir el lenguaje como un instinto propio de la especie humana. Desde los primeros meses de vida, los bebés muestran una notable sensibilidad frente a los sonidos y patrones del habla, lo que facilita la adquisición rápida de palabras, estructuras y significados. Según este autor, el cerebro humano incluye circuitos especializados que permiten descubrir reglas lingüísticas incluso en ambientes con estimulación limitada o diversa.

A partir de estas nociones, ambos autores reconocen fases generales en la adquisición del lenguaje, como se menciona en Sihombing (2022):

**Etapa prelingüística (0 a 12 meses):** Incluye el llanto, los balbuceos y los juegos vocales. En esta fase, el niño percibe sonidos del entorno y reacciona emocionalmente frente a ellos, los patrones del habla suelen ser repetitivos y formados por sílabas del tipo consonante–vocal.

**Etapa de una palabra (12 a 18 meses):** El niño empieza a producir sus primeras palabras, asociando significados básicos y suele emplear palabras sueltas o raíces de términos de clase abierta, generalmente para nombrar personas, objetos o acciones.

**Etapa de dos palabras (18 a 24 meses):** Comienza la combinación de palabras siguiendo reglas sintácticas implícitas, lo que evidencia la presencia de principios gramaticales innatos. Surgen enunciados como “mamá ven”, “quiero agua” o “perro grande”, con un orden lógico y relaciones semánticas simples.

**Etapa telegráfica o inicial de múltiples palabras (2 a 3 años):** El niño formula enunciados breves, omitiendo elementos gramaticales, pero manteniendo un orden sintáctico coherente. Expresiones como “niño jugar pelota” o “yo querer galleta” son características de esta fase.

**Etapa de complejización gramatical (3 a 5 años):** Se observa con mayor claridad el funcionamiento del mecanismo innato, ya que los niños aplican reglas sin haberlas aprendido explícitamente. Utilizan plurales, tiempos verbales y preposiciones, y construyen oraciones más largas y complejas. Aparecen fenómenos de sobre generalización, como “rompido” o “yo sabo”.

**Etapa avanzada de múltiples palabras (desde los 5 años en adelante):** El niño domina la mayoría de las reglas gramaticales y continúa ampliando su vocabulario y sus estructuras sintácticas. Produce oraciones complejas, comprende formas abstractas y desarrolla progresivamente habilidades metalingüísticas.

En síntesis, ambos enfoques coinciden en que la adquisición del lenguaje es un proceso que se activa mediante la interacción con el entorno, pero que se sustenta en una base innata que orienta y organiza el aprendizaje.

### **1.2.1.2. Conciencia fonológica: concepto y fundamentos**

La conciencia fonológica se reconoce como una habilidad compleja y multifacética, fundamental para el desarrollo del lenguaje y la adquisición de la lectoescritura. Investigaciones recientes la definen como la capacidad de identificar y manipular las estructuras sonoras del lenguaje, tales como sílabas, rimas y fonemas

(Vender & Melloni, 2021). Esta habilidad permite a los niños reconocer, segmentar y modificar los sonidos que conforman las palabras, lo cual es crucial para el aprendizaje de la lectura y la escritura.

El desarrollo de la conciencia fonológica desempeña un papel fundamental en la alfabetización, ya que implica la adquisición de diversas capacidades, como identificar, segmentar, omitir, invertir y añadir sílabas o fonemas. Anthony et al. (2002) destacan que la conciencia fonológica no constituye una habilidad única, sino un conjunto de destrezas que se desarrollan de forma progresiva y que representan un predictor clave del éxito lector. Además, esta habilidad favorece la conexión cognitiva entre el lenguaje oral y el escrito, facilitando la alfabetización, la lectura y, posteriormente, la escritura.

Su desarrollo ocurre de manera natural durante los primeros años de vida, siendo la edad propicia alrededor de los cuatro años, etapa en la cual surge la curiosidad por manipular las unidades léxicas. Posteriormente, hacia los seis años, los niños comienzan a formalizar la conciencia fonológica en relación con la escritura del lenguaje. Este proceso es gradual, iniciando con el reconocimiento de oraciones y palabras, para luego centrarse en las unidades de sonido (Parra Bravo, 2022).

El concepto de Vygotsky de la “Zona de Desarrollo Próximo”, que describe la diferencia entre el nivel de desarrollo actual y el potencial de los niños, puede utilizarse para comprender la conciencia fonológica desde un punto de vista constructivista. Por lo tanto, las tareas que los niños pueden realizar por sí mismos, como identificar palabras oralmente o determinar qué palabras tienen finales similares (rimas) y cuáles no, se sitúan en el nivel más básico del desarrollo de la conciencia fonológica. El nivel más avanzado, por otro lado, implica actividades más difíciles, como encontrar similitudes entre frases que riman en el lenguaje escrito, lo que requiere la adquisición de ciertas habilidades de identificación y segmentación de fonemas. Incluso con orientación supervisada, algunas tareas pueden resultar complejas.

Es fundamental establecer cuál es el umbral mínimo desde el que se puede iniciar la enseñanza, lo que hace indispensable realizar una evaluación diagnóstica previa para conocer el nivel de desarrollo fonológico alcanzado por los niños. Esto permitirá definir los puntos de transición en el aprendizaje, vinculados con los objetivos educativos que se persiguen. En este sentido, la conciencia fonológica se entiende como la capacidad de percibir y manipular las características estructurales más relevantes del lenguaje a nivel fonológico (Flores Flores et al., 2022).

### 1.2.1.3. Teorías sobre la conciencia fonológica del siglo XXI

En la última década, diversos estudios con enfoques interdisciplinarios de la psicología cognitiva, la neurociencia y la lingüística del desarrollo han realizado avances significativos en la comprensión de la conciencia fonológica. A diferencia de los modelos tradicionales, de corte más conductual y estructural, las teorías contemporáneas del siglo XXI ofrecen una visión más amplia y precisa acerca de cómo los niños reconocen, segmentan y manipulan los sonidos del habla.

Estas perspectivas coinciden en que la conciencia fonológica no constituye una habilidad única, sino un proceso progresivo, organizado en los niveles léxico, silábico y fonémico, que depende tanto de factores madurativos como de las experiencias educativas que el niño recibe.

Dichos enfoques han permitido ampliar y fundamentar con mayor claridad los tipos de actividades que favorecen el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de distintos niveles educativos, haciendo posible la aplicación de metodologías más pertinentes y efectivas.

A continuación, se presentan las teorías más relevantes del siglo XXI que respaldan el desarrollo de la conciencia fonológica y que resultan pertinentes para sustentar la presente investigación.

- A. Modelo de la Conciencia Fonológica Temprana (2002):** Explica que la conciencia fonológica evoluciona en tres niveles: reconocimiento de palabras (léxico), segmentación de sílabas (silábico) y manipulación de fonemas (fonémico). Señala que este proceso es predictor directo de la lectura inicial. (Anthony et al. 2002).
- B. Modelo de Refuerzo Fonológico basado en Entrenamiento Auditivo (2016):** Sostiene que la conciencia fonológica mejora con tareas de ritmo y prosodia, esenciales para el nivel silábico y fonémico. Sin el refuerzo auditivo constante, no se logra un desarrollo óptimo de los multiniveles fonológicos; por lo que, presentar algunas dificultades en estos niveles expresa un grave problema para seguir avanzando (Goswami & Bryant, 2016).
- C. Modelo de la Sensibilidad Fonológica Progresiva (2003):** Explicó que el desarrollo de la conciencia fonológica tiende a seguir un orden de complejidad de la estructura lingüística; es decir, el primer nivel de conciencia son las palabras, seguido de la conciencia de las sílabas, la conciencia de los onset y

rimas y por último la conciencia fonémica, siendo esta la más compleja. Sin embargo, superada esta complejidad el niño será capaz de combinar antes de segmentar la estructura sonora de una lengua (Carroll, Snowling, & Hulme, 2003).

#### **1.2.1.4. Niveles de conciencia fonológica**

Cada uno de los numerosos componentes que conforman la conciencia fonológica presenta distintos grados de complejidad que la persona debe abordar. Desde aprender a reconocer los sonidos en palabras compuestas hasta pronunciar las palabras correctamente, estas etapas fonológicas requieren distintos niveles de complejidad cognitiva.

##### **A. Conciencia léxica**

La conciencia léxica se define como la capacidad de una persona para reconocer y reflexionar sobre las palabras como unidades de significado pertenecientes al sistema del lenguaje. Esto implica una interacción más sofisticada con el vocabulario, pues no solo requiere identificar palabras, sino también analizarlas, compararlas, clasificarlas y comprender cómo se relacionan dentro de una oración o un texto (Hernández Jara, Andaluz Zúñiga, & Miranda Mora, 2024).

Cuando un niño desarrolla adecuadamente la conciencia léxica, logra comprender mejor lo que lee, ya que reconoce las palabras que conforman los textos. Como consecuencia, amplía su vocabulario, se apropia del lenguaje y toma conciencia de que este constituye un elemento fundamental del habla y un medio esencial de comunicación.

Lo que se requiere que el estudiante logre en este nivel es:

- Reconocer la cantidad de palabras de una oración
- Añadir palabras en una oración
- Omitir palabras en una oración
- Formar oraciones sencillas a partir de imágenes
- Identificar la palabra que se repite en la oración

##### **B. Conciencia silábica**

Es la habilidad de una persona para identificar la cantidad de sonidos que constituye una palabra, la capacidad de segmentar, invertir y omitir las sílabas que conforman las palabras. Esta constituye dentro de sí misma la conciencia intrasilábica, donde se identifican rimas por sílabas iniciales o finales (Parra Bravo, 2022).

Desarrollar esta capacidad constituye entender que las palabras tienen segmentación por sonido y estos están constituidos por consonantes y vocales. Donde las vocales son las unidades fundamentales para dar sentido a las agrupaciones alfabéticas.

Lo que se espera que logre hacer el estudiante es:

- Reconocer el número de sílabas de una palabra
- Identificar la sílaba inicial de las palabras
- Identificar la sílaba final de las palabras
- Omitir la sílaba inicial de las palabras
- Unir las sílabas para encontrar palabras nuevas

### **C. Conciencia fonémica**

Es la habilidad de identificar y reproducir de manera aislada los sonidos de cada letra constituyente del alfabeto español. En este punto, los niños entienden que cada letra tiene un sonido único y al agrupar estas unidades fonémicas se crean las sílabas. A los 5 años, los niños pueden identificar estos sonidos de manera aislada, siempre y cuando sean palabras que se repitan constantemente en su contexto. (Chiriboga Posligua & Huacón Pachay, 2021).

Al ser el fonema la unidad más básica de la lengua, reconocerlo es un proceso más complicado para los niños, sin embargo, al estar en la etapa de “mente absorbente” como indicó Montessori, pueden identificar fonemas que se repitan con mayor constancia en su ambiente, por ejemplo: /m/, /s/, /z/.

Lo que se pide que los niños logren en esta etapa es:

- Identificar el fonema inicial de las palabras
- Identificar el fonema final de las palabras
- Omitir el fonema inicial de las palabras
- Cambiar el fonema inicial de una palabra
- Agrupar fonemas para constituir nuevas palabras

#### **1.2.1.5. Conciencia fonológica según el Currículo Nacional**

En el marco curricular peruano se resalta la importancia de que los niños comprendan cómo funcionan las sílabas y los sonidos que conforman las palabras. Este aprendizaje inicial no es un simple ejercicio mecánico, sino la base que les permitirá avanzar hacia la lectura y la escritura con mayor seguridad. En esa línea, se reconoce que la conciencia fonológica es una habilidad que prepara a los niños para descubrir el mundo

escrito, ayudándolos a relacionar lo que escuchan con lo que más adelante podrán leer y escribir.

Desde una mirada metodológica, el Currículo Nacional (2016) propone que este proceso comience desde el II ciclo de Educación Inicial y continúe fortaleciéndose en los primeros años de la Educación Primaria. Allí, se espera que los niños escriban desde sus propias hipótesis, entendiendo este proceso como un paso natural dentro de su desarrollo cognitivo y lingüístico. Esta idea se refleja claramente en las competencias del área de Comunicación, especialmente en aquellas que se centran en la lectura y la escritura de diversos tipos de textos en su lengua materna (Ministerio de Educación, 2016).

En suma, aunque el Currículo Nacional no menciona de manera directa el término conciencia fonológica, este concepto está presente en el énfasis que se otorga al análisis de los sonidos, a la identificación de las unidades más pequeñas del lenguaje y al camino progresivo hacia la escritura alfabética. Estas acciones, que parecen sencillas a primera vista, construyen silenciosamente los cimientos que permiten a los niños convertirse en lectores y escritores cada vez más competentes.

### **1.2.1.6. Relación entre conciencia fonológica y la adquisición de la lectura**

La lectura es un proceso cognitivo que necesita diferentes habilidades para concretarse en el sistema neurológico, por lo que los niños deben alcanzar un mínimo de conocimiento fonológico esencial para afrontar con éxito tareas de mayor complejidad, como la lectura y la escritura.

Warner, Torgesen y Rashotte (1994, como se cita en Rivero Chacón & Zapata Quispe, 2022) sostuvieron que existe una relación bidireccional entre la conciencia fonológica y el aprendizaje de la lectura, por lo que identificar y decodificar los fonemas es un factor causal en el desarrollo de las capacidades metalingüísticas necesarias para entender cómo funciona el mundo alfabético.

Por otro lado, la conciencia fonológica cumple la función de activar la memoria para acceder a distintos fragmentos del lenguaje oral. Esto se debe a que existe un circuito neuroevolutivo que facilita, primero, el reconocimiento de los objetos, la gestión de diferentes áreas fonológicas y, posteriormente, el aprendizaje de la lectura y la escritura, en función del desarrollo evolutivo del niño durante los primeros años. Según Fresneda y Mediavilla (2017, como se cita en Andrade Santamaría et al., 2023), dicho circuito fue descrito a partir de tres esquemas lingüísticos y un diseño correlacional: en primer lugar, el esquema pictográfico, en el cual el niño “fotografía” o imita palabras mediante las

neuronas espejo; en segundo lugar, el esquema fonológico, que permite transformar letras en fonemas gracias a la activación del tálamo y de la corteza visual; y, finalmente, el esquema ortosimbólico, que posibilita identificar sonidos de manera rápida y automática para representarlos sin necesidad de expresión verbal.

Además, se destaca en otro estudio un modelo neuroanatómico secuencial que integra áreas cerebrales relacionadas con el desarrollo y la adquisición del lenguaje. Se explica que el primer sistema, denominado “percepción fonológica”, se encuentra ubicado en el área de Wernicke y su propósito es facilitar la comprensión del lenguaje en la dimensión sonora. Asimismo, se sintetiza que el segundo sistema, denominado “producción fonológica”, se encuentra ubicado en el área de Broca, siendo responsable de las estructuras grafofonológicas, es decir, del lenguaje sonoro articulado en patrones melódicos (Andrade Santamaría et al., 2023).

Por ello, a fin de desarrollar la conciencia fonológica, es necesario tomar en cuenta diferentes aspectos que se ven involucrados, como: la conciencia auditiva, habilidad que desarrolla el niño al ser consciente de los sonidos que conforman su entorno; la memoria auditiva, que implica la habilidad del estudiante para memorizar, retener y reproducir los sonidos; y la discriminación auditiva, que implica que el niño discrimine, identifique y compare sonidos que son iguales o diferentes (Chiribiga Posligua & Huacón Pachay, 2021).

Entonces se entiende que la conciencia fonológica emerge como una habilidad fundamental en el proceso lector y escritor, al constituirse tanto en causa como en consecuencia del desarrollo de competencias metalingüísticas en los niños. Su consolidación depende de múltiples factores, incluidos circuitos neuroevolutivos y estructuras cerebrales específicas que permiten reconocer, segmentar y manipular sonidos del lenguaje. Además, habilidades como la conciencia auditiva, la memoria auditiva y la discriminación de sonidos son pilares indispensables para este proceso. Estos hallazgos resaltan la importancia de detectar tempranamente el nivel de conciencia fonológica en los niños, pues su fortalecimiento se traduce en mejores posibilidades de éxito en el aprendizaje de la lectura y la escritura, garantizando una base sólida para su desempeño escolar y lingüístico futuro.

### **1.2.1.7. El déficit fonológico como causa central de la dislexia**

Varios estudios confirman que existe una relación fundamental y ampliamente estudiada entre la conciencia fonológica y los problemas de aprendizaje, particularmente con la dislexia.

Se entiende a la dislexia como un trastorno específico del aprendizaje de la lectura, que afecta entre el 5% y el 10% de los niños en edad escolar, pese a que no presenten problemas previos de aprendizaje en otras áreas.

Uno de los descubrimientos más importantes en el ámbito de los mecanismos cognitivos que causan la dislexia es de naturaleza fonológica. Este problema se relaciona estrechamente con el lenguaje oral más que con la percepción visual e implica una dificultad en los estudiantes para manipular de forma abstracta los sonidos que constituyen el lenguaje oral. Mientras que la mayoría de los estudiantes manipulan las sílabas y fonemas antes de consolidar la lectura como tal, los niños disléxicos son incapaces de lograr esta manipulación hasta meses después de iniciar la lectura y escritura. El cerebro de los niños disléxicos muestra anomalías en el hemisferio cerebral izquierdo, estas anomalías muestran un déficit en el proceso psicolingüístico, varios estudios demostraron que los individuos disléxicos no logran activar la región temporoparietal izquierda durante tareas de ritmo. También se sugirió una “desconexión” entre las zonas anteriores y posteriores de la región del lenguaje (Habib & Etchepareborda, 2001).

Para abordar la dislexia diversas fuentes proponen estrategias terapéuticas y destacan la importancia de la identificación temprana para poder evitar un avance y que se complique el problema. Una de las posibles soluciones y enfoques de acción implica estrategias psicopedagógicas diseñadas para establecer nexos entre la recepción de estímulos y su incorporación al léxico. Debido a que la dislexia tiene su mayor dificultad en la naturaleza fonológica, diseñar ejercicios que ayuden a fortalecer este ámbito, puede mejorar la capacidad de lectura y adquisición del lenguaje escrito en los niños (Stevens Anilio et al., 2025).

### ***1.2.2. Programas multimedia y Tecnología educativa***

Los programas multimedia se definen como software o recursos digitales que integran imágenes, sonidos y textos dentro de sus estructuras de programación. Estas herramientas representan avances significativos en el campo de las Tecnologías de la

Información y Comunicación (TIC) y han transformado la manera en que se accede, se presenta y se comparte la información.

En la actualidad, Internet se ha convertido en la principal plataforma de difusión masiva de estos programas. En la red es posible encontrar una gran variedad de contenidos multimedia, que abarcan desde juegos creados únicamente con fines recreativos, sin objetivos pedagógicos claros, hasta aplicaciones y recursos digitales específicamente diseñados para ser utilizados por docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Ejemplos de estas herramientas educativas incluyen Quizizz, Wordwall, Google Classroom, entre otras, las cuales permiten desarrollar actividades interactivas y motivadoras en el aula.

Sin embargo, las actividades que suelen plantear estos programas están, en su mayoría, orientadas a enseñar contenidos y habilidades concretas que los estudiantes deben dominar, tales como lectura, ortografía, cálculo o aprendizaje de conceptos específicos. Rara vez estas actividades se transforman en tareas intelectuales que promuevan procesos mentales superiores, como el pensamiento crítico, la investigación autónoma mediante la inducción o el desarrollo de capacidades cognitivas complejas. En este sentido, Granados Romero (2007) sostuvo que muchos de estos programas encajan dentro de un modelo educativo tradicional, caracterizado por una enseñanza predominantemente transmisiva y unidireccional, en la cual el ordenador puede llegar a ocupar el lugar del docente, limitando el rol activo del estudiante en su propio aprendizaje.

Además, estos programas suelen utilizar representaciones visuales y contenidos generados fuera del contexto educativo, elaborados por empresas editoriales o desarrolladores ajenos al entorno escolar, sin la participación ni el aporte directo de los actores educativos involucrados. Como resultado, ofrecen una visión única y cerrada de la realidad, cargada de valores e intereses particulares de quienes producen estos materiales. Esta forma de presentar la información puede restringir la posibilidad de reflexión crítica durante el proceso de enseñanza, ya que dificulta cuestionar tanto la supuesta neutralidad de las imágenes como los fundamentos ideológicos que subyacen en sus contenidos.

Por otro lado, es importante considerar que la mayoría de los programas multimedia educativos tienen un fin comercial y están diseñados para competir en el mercado editorial, orientados a captar a un público amplio que cuente con un poder adquisitivo suficiente para costear estos productos. Por este motivo, suelen desarrollarse con características y contenidos culturales pensados para resultar atractivos y accesibles

para sectores medios de la población. Esto implica que, cuando estos materiales llegan a contextos educativos más vulnerables o a estudiantes que provienen de entornos sociales en situación de desventaja económica o cultural como poblaciones marginadas, minorías étnicas o migrantes, suelen percibirse como recursos descontextualizados y ajenos a su realidad socioeducativa, lo que limita su eficacia y relevancia en dichos contextos.

### **1.2.2.1. Teorías sobre el uso de los programas multimedia**

En las últimas décadas, la incorporación de programas multimedia en la educación ha transformado profundamente la manera en que los estudiantes acceden, procesan y construyen conocimiento. Más que simples herramientas tecnológicas, estos recursos combinan imágenes, sonidos, animaciones e interactividad para crear experiencias de aprendizaje más dinámicas y cercanas a los modos en que los niños se relacionan con el mundo actual. Diversos enfoques teóricos coinciden en que el uso de materiales multimedia favorece la motivación, estimula distintos canales sensoriales y permite adaptar las actividades a ritmos y estilos de aprendizaje variados. Desde esta perspectiva, la tecnología no reemplaza al docente, sino que amplía sus posibilidades pedagógicas y enriquece el entorno educativo. Comprender las bases teóricas que sustentan este uso resulta esencial para valorar su aporte en el desarrollo de competencias y en la mejora de los procesos educativos contemporáneos.

- A. Teoría Cognitiva del Aprendizaje Multimedia (2005):** Fundamentó que los programas educativos multimedia (texto + imágenes + sonido) permiten un aprendizaje más profundo si diseñan bien el material para los procesos cognitivos humanos. Dado que el cerebro recibe información por dos canales diferentes vista y audición, lo cual facilita el aprendizaje y se retiene mayor tiempo, dado que es un aprendizaje significativo (Mayer, 2005).
- B. Smart Learning (2025):** Propuso una evolución del construccionismo clásico hacia entornos digitales. Es aquí donde los estudiantes crean activamente sus conocimientos mediados por herramientas tecnológicas (IA, redes, juegos). Reforzando que la tecnología no es enemiga de la educación, por el contrario, es facilitadora de conectividad colectiva (Levin, Semenov, & Gorsky, 2025).
- C. Pedagogía Informacional (2013):** Describió cómo las NTIC (tecnologías de la información y la comunicación) reconfiguran la pedagogía: la tecnología no solo es contenido, sino mediadora del acceso, organización y construcción del conocimiento. Planteó la necesidad de evolucionar hacia sistemas multimedia,

tomando en cuenta que la imagen y el sonido tienen mayor peso en el aprendizaje. Estos cambios implican crear nuevas estrategias donde acceder a la información pueda ser permanente y desde cualquier punto (Meléndez, 2013).

### **1.2.2.2. Tecnologías educativas en Educación inicial**

En la actualidad, la tecnología se ha convertido en una de las herramientas más importantes y utilizadas en casi todos los campos profesionales. En el ámbito educativo, representa un recurso valioso para enriquecer y potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Las herramientas tecnológicas han comenzado a desplazar en diversos contextos a la educación convencional, ya que los métodos tradicionales, por sí solos, resultan insuficientes para responder a los retos y demandas de esta nueva realidad educativa (Ministerio de Educación, 2017).

La labor de los agentes educativos es diseñar e implementar en el aula sesiones pedagógicas que sean significativas, motivadoras y que actúen como un refuerzo positivo para el aprendizaje, aprovechando el interés natural de los estudiantes por el uso de estas herramientas digitales (Arteaga Alcívar et al., 2022).

Gracias a las herramientas digitales, los docentes pueden crear actividades interactivas que promuevan el desarrollo de habilidades cognitivas, fomenten la creatividad y consoliden aprendizajes de manera más dinámica y atractiva. Diversos estudios científicos afirman que se generan mayores aprendizajes significativos cuando los niños interactúan activamente con tecnologías digitales, pues ellos son considerados nativos digitales, es decir, han nacido y crecido en un entorno profundamente digitalizado, lo que facilita su familiaridad y manejo intuitivo de estas herramientas.

Según el Ministerio de Educación (2016), los estudiantes de cinco años deben empezar a desenvolverse en entornos virtuales y alcanzar desempeños específicos como manipular diversos dispositivos tecnológicos (grabar videos, audios, tomar fotografías), manejar funciones básicas de la computadora y practicar su adecuado cuidado. Asimismo, se espera que puedan crear y reproducir objetos digitales para comunicar ideas, registrar hallazgos o documentar acontecimientos relevantes de su entorno.

Por este motivo, el docente tiene la responsabilidad de identificar, seleccionar y gestionar entornos virtuales adecuados y seguros para los niños y niñas, asegurándose de que sean pertinentes para su edad y nivel de desarrollo. Es fundamental que el uso de herramientas digitales esté alineado con el propósito de aprendizaje, para que se conviertan en medios efectivos que generen oportunidades reales de aprendizaje y

contribuyan al desarrollo integral de los estudiantes (Camino Araujo & Castro Salazar, 2021).

Cabe destacar que el manejo de herramientas tecnológicas es considerado, dentro del currículo nacional, como una competencia transversal, lo cual significa que no está limitado a un área curricular específica, sino que puede integrarse en diversos ámbitos del aprendizaje. Esto convierte a las tecnologías digitales en poderosos instrumentos pedagógicos, capaces de transformar el proceso educativo en una experiencia más significativa, motivadora y acorde con las exigencias de la sociedad actual.

### **1.2.2.3. Características de los programas multimedia educativos**

Según Águila Macedo (2024), los programas educativos o multimedia poseen diversas características, entre las cuales resaltan las siguientes:

- **Informativa:** Deben proveer de información relevante acorde a la finalidad del programa.
- **Instructiva:** Estos programas deben orientar y guiar al estudiante para que logre alcanzar los objetivos planteados.
- **Lúdica:** Muchos softwares educativos, especialmente los dirigidos a niños, incluyen actividades en forma de juegos, lo que facilita el aprendizaje de distintos contenidos de manera divertida.
- **Gráficos útiles:** Las imágenes deben contribuir al propósito del software sin convertirse en elementos que distraigan al usuario o lo sobreexpongan.
- **Personalizados:** Los usuarios tienen la opción de gestionar aspectos de su sesión, como registrar datos de acceso o guardar sus preferencias, lo que asegura la privacidad.
- **Información complementaria:** Además de instruir, el software ofrece espacios informativos, como glosarios o datos adicionales, que permitan al estudiante ampliar sus conocimientos.

Cabe señalar que existen pedagogos con conocimientos en ciencias de la computación que diseñan software educativo, así como ingenieros informáticos que, con formación en educación, se dedican al análisis, diseño e implementación de estos programas.

Más allá de quién desarrolle el recurso, existen requisitos esenciales que deben cumplirse, como la sencillez y claridad en su uso, la interactividad, el atractivo visual, la escalabilidad (es decir, la posibilidad de ampliar sus funciones), la facilidad de

instalación, el buen rendimiento y, sobre todo, la capacidad de cumplir con los objetivos pedagógicos para los cuales fue creado, evitando errores conceptuales o científicos.

#### 1.2.2.4. Aprendizaje multimedia según Richard Mayer

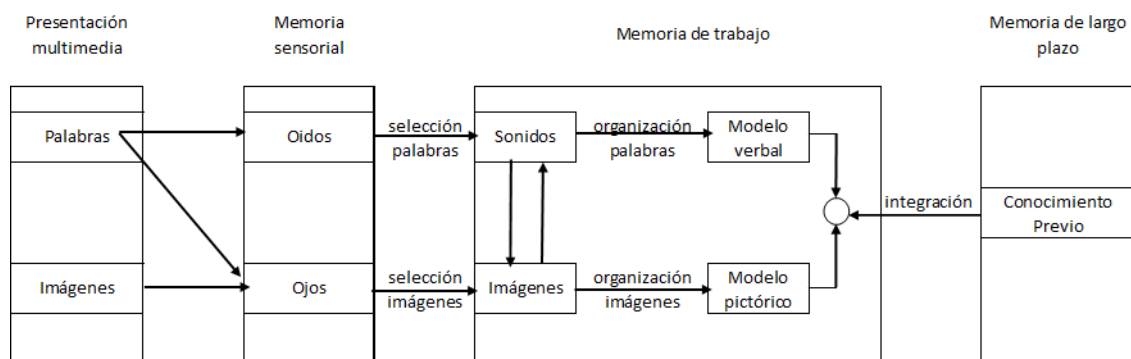
Cuando se trabaja con la primera infancia, gestionar el esfuerzo mental de los niños es una tarea que debe tomarse con mucho cuidado. La efectividad de los programas multimedia no se logra llenando la pantalla con un exceso de elementos visuales. Al contrario, un buen diseño educativo es aquel que respeta los límites de la memoria de trabajo del niño (Mayer, 2005).

##### A. Supuestos fundamentales del aprendizaje multimedia

Mayer (2005) sustentó que el diseño de un mensaje multimedia refleja la concepción que tiene el educador sobre el proceso de aprendizaje de los estudiantes, en muchas ocasiones se entiende este proceso como pasivo, donde se recibe mucha información escrita, sin estímulos visuales o auditivos que fortalezcan el aprendizaje, dado que se satura un solo canal con la información entrante, para evitar este problema, el autor propuso tres supuestos canales sobre el funcionamiento del aprendizaje multimedia:

#### Figura 1

##### Modelo de doble canal en el aprendizaje multimedia



*Fuente:* Mayer, R. E. (2025). The Cambridge handbook of multimedia learning. Cambridge University Press

- a. **Suposición del doble canal:** El punto de partida de esta teoría es el principio del doble canal, el cual explica que las personas procesamos la información mediante dos sistemas independientes: uno visual (para imágenes y gráficos) y otro auditivo (para sonidos y palabras habladas). En lugar de competir entre sí, ambos canales se complementan durante el aprendizaje. En la Educación

Inicial, este principio es clave para justificar el uso de herramientas multimedia porque al combinar de forma equilibrada ilustraciones o animaciones con una narración hablada, evitamos saturar la vista del niño y repartimos el esfuerzo mental entre ambos sentidos. De esta manera, el material didáctico deja de ser un simple entretenimiento y se convierte en un apoyo real.

- b. **Capacidad limitada:** Un aspecto central de esta teoría es que la memoria de trabajo tiene una capacidad limitada; es decir, las personas solo podemos procesar y retener una cantidad pequeña de información a la vez. Cuando nos enfrentamos a demasiados estímulos al mismo tiempo, el cerebro se ve obligado a seleccionar solo algunos elementos para analizarlos, dejando el resto de lado. Las investigaciones en las que se apoyó Mayer señalaron que un adulto promedio maneja entre cinco y siete unidades de información de forma simultánea, una capacidad que se reduce todavía más en la infancia. Por eso, el aprendizaje en los niños es mucho más eficiente cuando los contenidos se presentan de manera dosificada y estructurada, en lugar de lanzar datos en masa. Al distribuir estratégicamente lo que el niño ve y escucha, evitamos la famosa sobrecarga cognitiva.
- c. **Supuesto de tratamiento activo:** El tercer pilar para Mayer es la teoría del aprendizaje activo. Esta idea nos dice que aprender no consiste en que el estudiante se sienta a recibir información de forma pasiva, como si fuera un contenedor vacío. Al contrario, el alumno es el protagonista de su aprendizaje selecciona lo que ve y escucha, lo organiza en su mente y le da un sentido propio. Es a través de este esfuerzo mental como las personas construimos modelos o mapas mentales que nos ayudan a entender cómo funciona el mundo, conectar ideas y resolver problemas. Para que un niño pueda realizar este trabajo de construcción, el material didáctico tiene que ponerle las cosas fáciles. Si las pantallas o los recursos multimedia son caóticos, el estudiante gastará su energía intentando descifrar el desorden. En cambio, si la información es clara y amigable el niño podrá procesar el contenido importante, integrarlo con lo que ya sabe y lograr un aprendizaje a largo plazo.

## **B. El modelo de procesamiento de información multimedia**

Para que se produzca un aprendizaje significativo, los estudiantes deben pasar por un proceso cognitivo de tres pasos:

- a. **Selección:** El proceso de aprendizaje multimedia comienza con dos tareas fundamentales: seleccionar las palabras y seleccionar las imágenes. Dado que la mente no puede procesarlo todo, por eso el estudiante necesita filtrar el contenido para quedarse únicamente con lo más relevante, un paso donde sus conocimientos previos y el límite de su memoria de trabajo juegan un papel importante.
- b. **Organización:** Una vez que el estudiante ha filtrado los datos importantes, el siguiente paso es organizar esa información, porque las palabras o las imágenes aisladas no sirven de mucho si no se ordenan. En el caso del mensaje verbal, el niño empieza a conectar las ideas principales entre sí, buscando relaciones de causa y efecto para construir un argumento coherente en su cabeza. Con las imágenes ocurre un proceso muy parecido, pero a nivel visual. El cerebro no ve los dibujos como piezas sueltas, sino que intenta unirlos para entender la secuencia de una historia o la relación entre los objetos que aparecen en la pantalla. Al final, estos dos caminos persiguen el mismo objetivo: ayudar al estudiante a "atar cabos" y organizar la información de forma lógica.
- c. **Interpretación o integración:** Este punto constituye el núcleo del aprendizaje multimedia. En este punto, el estudiante ya no trabaja con hilos de información separados; ahora fusiona el modelo verbal y el modelo visual, posteriormente conecta esa nueva información combinada con lo que ya sabe, es decir, con sus experiencias y conocimientos guardados en la memoria a largo plazo. Al permitir que el cerebro interprete y relacione el mismo contenido desde dos formatos distintos (el visual y el auditivo) y lo ancle a sus recuerdos previos, la información deja de ser un dato abstracto.

#### **1.2.2.5. Desafíos para integrar las tecnologías en aula**

Integrar las tecnologías en el aula sigue siendo uno de los retos más significativos para los docentes y las instituciones educativas. Aunque los recursos digitales ofrecen nuevas formas de aprender y enseñar, su incorporación no siempre resulta sencilla. Muchos maestros se enfrentan a limitaciones de infraestructura, acceso desigual a dispositivos, falta de capacitación y, en algunos casos, a la incertidumbre sobre cómo usar la tecnología sin que esta desplace las prácticas pedagógicas esenciales. A ello se suma la necesidad de seleccionar herramientas pertinentes y asegurar que su uso tenga un sentido formativo real para los estudiantes. En este contexto, el desafío no consiste solo en “tener

tecnología”, sino en lograr que se convierta en un apoyo auténtico para el aprendizaje, adaptado a las características del grupo, los propósitos educativos y el ritmo propio de cada aula (Ochoa Ordoñez et al., 2025).

El acceso desigual a las tecnologías de la información y la comunicación constituye uno de los obstáculos más significativos para potenciar el desarrollo de la conciencia fonológica en la infancia. Diferentes investigaciones mostraron que, cuando la estimulación fonológica se acompaña de recursos digitales y aplicaciones educativas, los avances en los niños son aún más notables (Martínez et al., 2023). A través de estas herramientas, los estudiantes pueden familiarizarse con el principio alfabético, reconocer letras y segmentar fonemas, competencias clave en la alfabetización inicial. Sin embargo, este potencial se ve limitado por la persistente brecha digital. En zonas rurales y contextos vulnerables, la infraestructura tecnológica sigue siendo insuficiente y muchos hogares carecen de dispositivos, conexión estable o competencias digitales básicas. Al respecto, Boné (2023) señaló que solo una minoría de las familias rurales cuenta con acceso a internet, lo que restringe las oportunidades de ofrecer experiencias multisensoriales, actividades lúdicas y estrategias digitales que fortalezcan la conciencia fonológica. En consecuencia, estas desigualdades estructurales no solo dificultan el uso efectivo de las TIC desde edades tempranas, sino que también profundizan la distancia entre los niños que pueden acceder a recursos educativos actuales y los que quedan rezagados.

La incorporación significativa de tecnologías en los programas destinados a estimular la conciencia fonológica no depende únicamente de la disponibilidad de herramientas, sino de la formación docente. Para que las TIC se utilicen con intención pedagógica, es necesario que los maestros desarrollen competencias en alfabetización digital que les permitan seleccionar, adaptar y diseñar actividades multisensoriales vinculadas al desarrollo fonológico. Como afirmó Fernández (2024), la alfabetización digital no es un aprendizaje puntual, sino un proceso continuo que asegura un uso pedagógico reflexivo y pertinente de la tecnología. La capacitación docente, por lo tanto, se convierte en un eje fundamental para que las TIC funcionen como mediadoras efectivas en la estimulación de habilidades lingüísticas. Esto requiere políticas públicas que promuevan la formación de maestros en herramientas interactivas, aplicaciones educativas y conocimientos asociados a la neurociencia y a las habilidades metalingüísticas.

Además, el diseño de recursos tecnológicos orientados al desarrollo de la conciencia fonológica debe responder a las características socioculturales de cada

comunidad. No basta con crear plataformas o aplicaciones generales; estas deben integrar vocabulario propio del contexto, considerar las variaciones lingüísticas y utilizar imágenes culturalmente significativas. Estudios como los de Martínez et al. (2023) evidenciaron que esta adaptación favorece de manera notable la participación de los niños en edad preescolar. Experiencias como las realizadas en Turquía, donde se emplearon juegos digitales ajustados a las variedades lingüísticas locales, demostraron mejoras importantes en el desempeño fonológico (Gole & Temel, 2024). De manera similar, en Puno se desarrolló un prototipo digital que incorporó elementos visuales y lingüísticos propios de los estudiantes, obteniendo resultados positivos tanto en habilidades relacionadas con la lectura inicial como en la motivación de los niños (Vallejo Garnica, 2024). En conjunto, estas iniciativas demuestran que los recursos tecnológicos contextualizados no solo fortalecen el desempeño fonológico, sino que también contribuyen a la equidad educativa.

Impulsar una alfabetización fonológica que realmente incluya a todos los niños exige revisar con cuidado las prácticas educativas y reconocer que esta habilidad, por su enorme influencia en el aprendizaje lector, debe asumirse como un eje fundamental desde los primeros años. Cuando este trabajo se combina con un uso pedagógico y reflexivo de las tecnologías, se abren oportunidades para crear experiencias de aprendizaje más significativas, capaces de fortalecer la lectura y la escritura desde etapas tempranas. En este panorama, las herramientas digitales se vuelven aliadas importantes para reducir las desigualdades que aún marcan los procesos de alfabetización, especialmente en aquellos entornos donde las condiciones sociales o económicas limitan el acceso a recursos educativos. Avanzar hacia una alfabetización fonológica apoyada en la tecnología implica comprender que, en una época en la que los dispositivos digitales forman parte de la vida cotidiana, todos los niños deberían contar con las oportunidades y los recursos necesarios para desarrollar sus habilidades lectoras y escritoras mediante herramientas pertinentes y acordes a su realidad cultural.

#### **1.2.2.6. Las Tic en la educación después de la pandemia**

La pandemia marcó un antes y un después en la forma en que las instituciones educativas conciben la enseñanza. Durante el confinamiento, las Tecnologías de la Información y la Comunicación pasaron de ser herramientas complementarias a convertirse en el soporte esencial que permitió que los aprendizajes no se detuvieran. Este periodo aceleró de manera forzada la digitalización del sistema educativo y evidenció que la incorporación de recursos tecnológicos no era un proyecto a futuro, sino una necesidad

inmediata. Tras la reapertura de las aulas, quedó claro que la experiencia vivida obligó a repensar los enfoques pedagógicos, redefinir el rol docente y reconocer que la modernización tecnológica debe ser parte integral de la agenda educativa (Grupo de Trabajo de Tecnología e Innovación en la Educación, 2021).

Sin embargo, esta rápida transición dejó al descubierto desigualdades profundas. Durante la emergencia sanitaria se hizo evidente que no todos los estudiantes ni todos los docentes tenían las mismas condiciones para conectarse o acceder a dispositivos adecuados. Al respecto, Parrales Rodríguez (2021) sostuvo que la brecha digital dificultó la continuidad de los aprendizajes, sobre todo en zonas rurales y sectores vulnerables. A esto se sumó la inseguridad de muchos docentes frente al uso de nuevas plataformas y recursos digitales, consecuencia de una formación insuficiente y del poco acompañamiento institucional. Aunque la pandemia obligó a utilizar la tecnología, en muchos casos no hubo una preparación sólida para integrarla de manera pedagógica.

A pesar de estos desafíos, como menciona el Grupo de Trabajo de Tecnología e Innovación en la Educación (2021), el escenario post pandemia abrió también oportunidades importantes. Muchas instituciones descubrieron que la tecnología permite diversificar la enseñanza, personalizar el aprendizaje y ofrecer mayor flexibilidad en los tiempos y espacios educativos. Modelos híbridos, clases combinadas y rutas de aprendizaje más dinámicas se volvieron alternativas viables para complementar la presencialidad. Al mismo tiempo, herramientas como el análisis de datos y la analítica de aprendizaje permiten comprender mejor los ritmos y necesidades de los estudiantes, brindando información valiosa para mejorar la gestión académica y tomar decisiones más oportunas.

La colaboración entre instituciones educativas, sectores públicos y empresas tecnológicas también se volvió más frecuente. La pandemia impulsó la creación de redes de apoyo, el intercambio de experiencias y el desarrollo de proyectos conjuntos orientados a fortalecer la conectividad, la capacitación docente y la innovación pedagógica. Esta dinámica abre la posibilidad de que la formación profesional del docente se conciba como un proceso continuo, en el que la actualización tecnológica no sea un esfuerzo aislado, sino parte natural de su desarrollo profesional (Rivero Panaqué et al., 2023).

Después de la pandemia las TIC funcionaron como un motor que impulsó cambios urgentes y necesarios en los sistemas educativos. Si bien la crisis reveló las debilidades estructurales, también mostró caminos posibles para avanzar hacia una educación más

flexible, inclusiva y ajustada a las necesidades del siglo XXI. El reto actual ya no es volver al modelo previo, sino aprovechar lo aprendido para construir entornos educativos más equitativos y preparados para los desafíos futuros. La tecnología, bien integrada, puede ser una aliada estratégica para garantizar que todos los estudiantes tengan oportunidades reales de aprender en un mundo cada vez más digitalizado.

### **1.2.2.7. Programa multimedia *Sound Game***

El programa multimedia *Sound Game* se constituye como una propuesta pedagógica orientada al desarrollo de la conciencia fonológica en niños de 5 años, a partir del uso planificado de recursos tecnológicos interactivos. En el ámbito educativo, los programas multimedia son entendidos como aplicaciones o softwares que favorecen el aprendizaje activo y dinámico, al permitir que el estudiante interactúe directamente con contenidos digitales diseñados con fines pedagógicos, promoviendo el desarrollo de competencias y habilidades en distintos contextos de enseñanza (Romo-Padilla et al., 2023).

Desde esta perspectiva, el programa integra herramientas digitales accesibles y pertinentes al nivel inicial, tales como presentaciones interactivas en PowerPoint, videos educativos seleccionados de YouTube y juegos digitales elaborados en Wordwall. Estos recursos se articulan bajo una lógica lúdica y formativa, donde el niño aprende jugando, explorando sonidos, palabras y estructuras del lenguaje de manera progresiva y significativa. El diseño del programa responde a los lineamientos del Currículo Nacional de la Educación Básica, priorizando el fortalecimiento de la competencia comunicativa y el desarrollo de habilidades metalingüísticas fundamentales para el posterior proceso de lectoescritura.

#### **A. Función pedagógica del programa *Sound Game***

La función pedagógica del programa multimedia *Sound Game* radica en propiciar experiencias de aprendizaje que favorezcan el desarrollo de la conciencia fonológica mediante el juego, la interacción y la retroalimentación constante. En la etapa de educación inicial, el aprendizaje se construye principalmente a partir de la experiencia directa, la exploración y la motivación; por ello, la incorporación de recursos tecnológicos con intencionalidad pedagógica se convierte en una estrategia pertinente y acorde con las características evolutivas de los niños de cinco años.

En este sentido, *Sound Game* actúa como un mediador didáctico entre el docente, el estudiante y el contenido, facilitando la identificación, discriminación y manipulación de los sonidos del lenguaje, tales como rimas, sílabas y fonemas iniciales y finales.

Asimismo, el programa permite ajustar el ritmo de trabajo según las necesidades del grupo, atender la diversidad del aula y fomentar la participación, fortaleciendo la autonomía, la seguridad y la confianza de los niños en sus propios aprendizajes.

### **B. Dimensiones del programa multimedia *Sound Game***

El programa multimedia *Sound Game* se estructura a partir de tres dimensiones centrales, las cuales orientan tanto su diseño como su aplicación en el aula (Romo-Padilla et al., 2023):

- **Interactividad:** La interactividad constituye un elemento clave del programa, ya que organiza y orienta la relación del niño con los recursos digitales de acuerdo con los propósitos de cada sesión de aprendizaje. A través de consignas claras y secuenciadas, el programa guía la navegación dentro de las actividades, permitiendo que los estudiantes interactúen de manera intuitiva con el software. El rol del docente resulta fundamental, pues es quien regula el ritmo de uso del programa y adapta las actividades a las características del grupo (Moreno & Mayer, 2007). Asimismo, *Sound Game* ofrece retroalimentación inmediata a partir de las respuestas de los niños, ya sea mediante estímulos visuales, auditivos o verbales, lo que contribuye a reforzar los aciertos y orientar la corrección de errores. Esta retroalimentación constante favorece la motivación, el interés y la permanencia del estudiante en la actividad, aspectos esenciales en el aprendizaje infantil.
- **Contenido pedagógico:** El contenido pedagógico del programa *Sound Game* se caracteriza por la selección cuidadosa de actividades digitales alineadas con la competencia de conciencia fonológica del Currículo Nacional. Las actividades se organizan siguiendo una secuencia de dificultad progresiva, lo que permite que los niños avancen desde la identificación de sonidos hasta su manipulación consciente en diferentes contextos lingüísticos (Zabala & Arnau, 2007). Además, el programa integra el uso de herramientas multimedia con otros recursos pedagógicos del aula, favoreciendo un aprendizaje articulado y significativo. Las consignas se presentan de manera clara y adecuada según el nivel de desarrollo de los estudiantes sin distractores visuales o auditivos que puedan desenfocar la atención del niño, y los resultados que proporciona el software permiten al docente evaluar los aprendizajes logrados, identificar avances y detectar dificultades de forma oportuna.

- **Estimulación multisensorial:** La estimulación multisensorial es una dimensión esencial del programa *Sound Game*, ya que potencia el aprendizaje de la conciencia fonológica mediante la integración intencional de estímulos visuales y auditivos respondiendo al supuesto canal doble (Mayer, 2002). El programa utiliza imágenes, colores y animaciones como apoyos visuales que facilitan la comprensión de los sonidos del lenguaje, al mismo tiempo que incorpora recursos auditivos como voces, sonidos y pistas fonológicas que fortalecen la discriminación y reconocimiento de fonemas. De manera complementaria, se articula estos estímulos digitales con actividades orales, gestuales y de movimiento, promoviendo una experiencia de aprendizaje más significativa y acorde a las características del nivel inicial. Asimismo, se cuidan las condiciones del ambiente del aula como el volumen, la iluminación y la disposición del espacio para optimizar el impacto multisensorial del programa y asegurar que los estímulos se encuentren alineados con los objetivos de aprendizaje propuestos y no llegar a la sobre estimulación.

### C. Herramientas digitales empleadas en el programa *Sound Game*

El programa multimedia *Sound Game* hace uso de diversas herramientas digitales con fines pedagógicos específicos. PowerPoint se utiliza para la elaboración de presentaciones interactivas que combinan imágenes, sonidos y animaciones, facilitando la asociación entre estímulos visuales y auditivos. YouTube se emplea como recurso audiovisual complementario para reforzar la discriminación auditiva y la correcta pronunciación de fonemas mediante videos educativos seleccionados. Por su parte, Wordwall permite diseñar juegos interactivos personalizados que promueven la participación y el aprendizaje lúdico, tales como emparejamientos, clasificaciones y dinámicas de reconocimiento de sonidos.

En conjunto, estas herramientas convierten al programa *Sound Game* en una propuesta didáctica innovadora y contextualizada, que se constituye como el eje central de la presente investigación, al evidenciar su potencial para influir significativamente en el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de cinco años.

### 1.3. Definición de términos

- **Conciencia fonológica:** Capacidad de reconocer y manipular los sonidos del lenguaje oral, como palabras, sílabas y fonemas. Es un proceso gradual que permite al niño identificar, separar o combinar sonidos, y constituye una habilidad esencial para el aprendizaje de la lectura y la escritura (Vender & Melloni, 2021).

- **Conciencia léxica:** Capacidad para reconocer las palabras como unidades de significado dentro del lenguaje y reflexionar sobre su uso y relación en oraciones o textos, lo que permite analizarlas, compararlas y clasificarlas según su función y sentido (Hernández Jara et al., 2024).
- **Conciencia silábica:** Es la habilidad para identificar y manipular las sílabas que componen una palabra, permitiendo segmentarlas, invertirlas u omitirlas, así como reconocer rimas a partir de componentes silábicos iniciales o finales (Parra Bravo, 2022).
- **Conciencia fonémica:** Es la habilidad para identificar y reproducir de forma aislada los sonidos que corresponden a cada letra del alfabeto, comprendiendo que cada fonema posee un sonido propio y que su combinación da origen a las sílabas (Chiriboga Posligua & Huacón Pachay, 2021).
- **Programas multimedia:** Software o recursos digitales que integran imágenes, sonidos y textos dentro de sus estructuras de programación (Granados Romero, 2007).
- **Interactividad:** Se define como el grado en el que el estudiante puede participar activamente en el proceso de aprendizaje mediante la manipulación, toma de decisiones y retroalimentación constante en entornos digitales (Moreno & Mayer, 2007).
- **Contenido pedagógico:** Conjunto de saberes que se seleccionan, organizan y desarrollan intencionalmente en el proceso educativo, con la finalidad de favorecer aprendizajes significativos en los estudiantes (Zabala & Arnau, 2007).
- **Estimulación multisensorial:** Uso intencional y coordinado de múltiples canales sensoriales, principalmente el visual y el auditivo, para favorecer la construcción significativa del aprendizaje (Mayer, 2002).
- **Tecnología educativa:** Campo disciplinar e instrumental que se encarga del diseño, desarrollo y aplicación de recursos multimedia, tales como programas interactivos. Su propósito explícito consiste en mediar, apoyar y optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro del contexto escolar (Pérez, 2022).
- **Habilidad lingüística:** Capacidad o destreza para establecer una comunicación efectiva en un idioma determinado, abarca desde la comprensión hasta la expresión de manera oral y escrita (Mendoza et al., 2024).

- **Aprendizaje multimedia:** Proceso educativo mediante el cual los estudiantes construyen conocimiento a partir de la integración de recurso visuales y auditivos aprovechando de manera conjunto los supuestos canales (Mayer, 2005).



## PARTE II

### METODOLOGÍA

#### 2.1. Variable e indicadores

##### 2.1.1. *Variable independiente*

**Programa multimedia “Sound Game”:** Es una aplicaciones o software diseñado para facilitar el aprendizaje activo, colaborativo y dinámico, permitiendo la interacción del usuario con contenidos digitales para desarrollar competencias, habilidades y conocimientos en diversos contextos educativos (Romo-Padilla et al., 2023).

**Dimensiones:**

- Interactividad
- Contenido Pedagógico
- Estimulación multisensorial

##### 2.1.2. *Variable dependiente*

**Conciencia fonológica:** Habilidad metalingüística que permite al niño identificar, diferenciar y combinar los sonidos o fonemas que conforman las palabras de nuestro idioma desarrollando la capacidad de manipular mentalmente estas unidades sonoras de manera lúdica. (Ministerio de Educación, 2010).

**Dimensiones:**

- Conciencia Léxica
- Conciencia Silábica
- Conciencia Fonémica

#### 2.2. Método de investigación

La presente investigación se desarrolló siguiendo el método científico, pues partió de un problema claramente definido, formuló hipótesis sobre el impacto del programa multimedia “Sound Game” en el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de cinco años, y sometió estas hipótesis a comprobación empírica mediante un diseño preexperimental. A través de la recolección y análisis sistemático de datos, se buscó obtener conclusiones válidas y confiables que contribuyan al conocimiento científico en el ámbito educativo.

Teniendo en cuenta que el método científico sigue un orden estructurado y sistemático, su aplicación favoreció que la investigación fuera objetiva y controlada. Este método buscó aportar conocimiento nuevo al ámbito de estudio de la educación. Asimismo, poseyó un carácter cíclico, debido a que la teoría interactúa continuamente

con la práctica, lo que generó un proceso de retroalimentación que permitió acumular y perfeccionar los conocimientos existentes (Barahona Tapia et al. 2023). Por ello, la aplicación de este método en la investigación contribuyó a generar nuevos saberes sobre el uso de herramientas tecnológicas digitales en los procesos pedagógicos del nivel inicial.

### ***2.2.1. Enfoque de la investigación***

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, dado que buscó medir el impacto de un programa multimedia en el desarrollo de la conciencia fonológica a través de datos numéricos y análisis estadístico.

Hernández Sampieri et al. (2014), señalaron que el enfoque cuantitativo “utiliza la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (p. 4).

Por lo tanto, a través de instrumentos estandarizados y análisis estadísticos, se pretendió comprobar si dicha intervención produjo mejoras significativas en las habilidades fonológicas de los estudiantes. El fin de este estudio fue generar evidencia empírica que sustentara el uso de recursos tecnológicos como herramientas pedagógicas innovadoras en la educación inicial, para contribuir al mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura.

### ***2.2.2. Tipo de investigación***

De acuerdo con los conceptos de Hernández Sampieri et al. (2014), la investigación aplicada se orienta a generar conocimiento que pueda utilizarse de manera práctica para resolver problemas específicos. En el presente estudio, se buscó aplicar los hallazgos sobre el uso de programas multimedia para fortalecer la conciencia fonológica de los niños de cinco años, para contribuir a la mejora de su proceso de aprendizaje y su preparación para la lectoescritura en el nivel primario.

### ***2.2.3. Alcances o nivel de investigación***

La presente investigación es de tipo explicativa, cuyo propósito fue comprobar si la intervención produjo cambios significativos en las habilidades lingüísticas de los estudiantes, para favorecer la relación entre el uso de tecnologías educativas y el desarrollo de competencias fundamentales para la lectoescritura.

En el libro Metodología de la Investigación, Hernández Sampieri et al. (2014) señalaron que los estudios explicativos buscan identificar las causas y condiciones bajo las cuales ocurren los fenómenos, ya sean del ámbito físico o social. Este tipo de investigación se enfoca en comprender las causas por las cuales sucede un hecho

determinado y bajo qué circunstancias se presenta, así como en identificar las relaciones existentes entre dos o más variables.

Este concepto justificó el nivel de investigación del presente trabajo, dado que se pretendió explicar el impacto que tuvo la aplicación del programa multimedia “*Sound Game*” en el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de cinco años, estableciendo si dicha intervención produjo cambios significativos en sus habilidades lingüísticas.

#### **2.2.4. Diseño de Investigación**

El diseño fue preexperimental con pretest y postest en un solo grupo, ya que se aplicó una intervención educativa con el programa multimedia “*Sound Game*” y se compararon los resultados obtenidos antes y después de su implementación.

Un diseño preexperimental es un tipo de estudio que se mide a un único grupo de participantes antes de aplicarles una intervención, y se les vuelve a evaluar después de dicha intervención. A diferencia de otros diseños más rigurosos, este no cuenta con un grupo de control ni ejerce un control estricto sobre las variables externas, lo cual dificultó establecer relaciones puras de causa y efecto.

El diseño preexperimental permitió conocer el estado inicial del grupo y observar cambios tras la intervención. Su propósito fue de carácter exploratorio y sirvió como prueba piloto para planificar investigaciones futuras más robustas. No obstante, debido a la posibilidad de que diversos factores externos influyeran en los resultados, las conclusiones obtenidas fueron interpretadas con cuidado. (Hernández Sampieri et al., 2014).

**GExp: R1 → X → R2**

Donde:

**GExp:** Grupo Experimental

**R1:** Resultados del Pretest

**R2:** Resultados del Postest

**X:** Intervención con el Programa *Sound Game* sobre la variable dependiente

### **2.3. Población y Muestra**

#### **2.3.1. Población**

Hernández Sampiere et al. (2014) definieron la población como el conjunto de todos los elementos que comparten características específicas establecidas por el investigador.

En el presente estudio, la población estuvo conformada por todos los niños de cinco años matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 215 Angostura, ubicada en el distrito de Saylla, Cusco, durante el año 2025, quienes cumplieron con los criterios establecidos para la investigación.

### **2.3.2. Muestra**

La muestra se entiende como el subgrupo de la población establecida, se busca que este subgrupo refleje fielmente las características específicas que se establecieron. (Hernández Sampieri et al., 2014).

Para el estudio, se utilizó un muestreo no probabilístico por conveniencia, que se caracterizó porque la selección de los participantes no se realizó al azar, sino que obedece a criterios específicos establecidos por el investigador, lo que implica que no todos los integrantes de la población tienen la misma probabilidad de ser elegidos.

En esta investigación la muestra estuvo constituida por 24 niños y niñas de 5 años, considerando la accesibilidad y disponibilidad de los participantes, así como el interés que mostró la institución por participar en el estudio.

**Tabla 1**

*Población y muestra de estudio*

<b>Población</b>	<b>Muestra</b>
<b>24</b>	24
<b>Total</b>	24

*Fuente:* Nómina de matrícula 2025

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

### **2.4.1. Técnicas de recolección de datos**

La técnica que se utilizó es el cuestionario, conformado por diversas series de preguntas, cuya finalidad fue obtener información sobre el nivel de conciencia fonológica que tienen los niños de 5 años antes y después de recibir el estímulo experimental.

Según Suárez P. et al. (2022) señalaron que el cuestionario es un instrumento de recopilación de información elaborado a partir de una serie de preguntas que buscan conocer características, opiniones o comportamientos relacionados con el fenómeno en estudio. Su diseño no es improvisado; por el contrario, requiere un proceso previo de análisis y organización de las variables, de modo que cada pregunta responda a los indicadores definidos para medirlas con precisión.

### 2.4.2. *Instrumento de recolección de datos*

Se aplicó el test de conciencia fonológica basada en imágenes, el cual nos permitió obtener información sobre el desempeño del niño antes y después de la intervención pedagógica, en relación con las dimensiones estudiadas de la conciencia fonológica: conciencia léxica, silábica y conciencia fonémica. Al finalizar la aplicación los puntajes obtenidos se registraron de manera estandarizada según los baremos de la tabla de evaluación.

Un test es un instrumento elaborado de manera sistemática con el propósito de obtener información precisa sobre alguna característica, habilidad o rasgo de una persona. Aunque suele asociarse a la idea de “prueba”, su función va mucho más allá: se trata de una herramienta científica diseñada para medir aspectos psicológicos o conductuales de forma objetiva (Suárez P. et al., 2022).

**Tabla 2**

*Técnica de recolección de datos*

<b>Técnica</b>	<b>Instrumento</b>
Cuestionario	Test de conciencia fonológica

*Nota:* Elaboración propia

A continuación, se presenta la ficha técnica del instrumento:



### Ficha Técnica del Instrumento

- **Nombre del instrumento:** Test de Conciencia Fonológica para niños de 5 años.
- **Autoría:** Elaborado por la Bachiller Briggithe Stephany Sani Sanchez de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Santa Rosa” – Cusco.
- **Finalidad:** Evaluar el nivel de conciencia fonológica en niños y niñas de 5 años, considerando tres dimensiones fundamentales: léxica, silábica y fonémica, mediante tareas de manipulación, segmentación e identificación que transitan desde la palabra hasta el fonema.
- **Población objetivo:** Niños y niñas de 5 años de instituciones educativas de educación inicial.
- **Tipo de escala:** Escala ordinal tipo Likert de 0 a 4 puntos.
- **Aplicación:** Individual o colectiva en aula, con apoyo de material visual y auditivo.
- **Duración estimada:** 25 – 30 minutos aproximadamente.
- **Descripción de cuestionario:**  
Mediante el test que consta de 15 ítems o preguntas con 4 ejercicios cada uno se evaluó el nivel de conciencia fonológica que poseen los niños de la Institución Educativa N° 215 de Angostura, del distrito de Saylla, Cusco.
- **Distribución de las dimensiones:** 15 ítems, organizados en tres dimensiones:
  - Dimensión léxica: 5 ítems
  - Dimensión silábica: 5 ítems
  - Dimensión fonémica: 5 ítems
- **Modo de evaluación:**

Niveles de desempeño	
Nivel PREVIO AL INICIO	El participante no presenta un ningún desempeño frente a las habilidades básicas evaluadas. Requiere intervención inmediata.
Nivel INICIO	El participante presenta un desempeño muy bajo y no ha logrado las habilidades básicas evaluadas. Requiere apoyo intensivo.
Nivel PROCESO	El participante está en camino de lograr los objetivos, pero su desempeño aún es inconsistente o incompleto. Necesita reforzamiento.
Nivel LOGRADO	El participante demuestra un dominio aceptable de las habilidades evaluadas. Ha alcanzado la mayoría de los objetivos propuestos.
Nivel DESTACADO	El participante supera las expectativas, mostrando un dominio completo y sobresaliente de todas las habilidades evaluadas.

## 2.5. Validación y confiabilidad de instrumentos

### 2.5.1. Validación

La validación de un instrumento es un proceso esencial para garantizar que realmente mide aquello que se propone medir. Como señalan Hernández Sampieri et al. (2014), señalaron que validar implica comprobar que cada pregunta o tarea del instrumento se relacionara directamente con la variable de estudio y no se desvíara hacia aspectos ajenos. Aunque en apariencia podría parecer sencillo diseñar un instrumento centrado en una sola variable, en la práctica resulta complejo, sobre todo cuando se evalúan habilidades cognitivas, actitudes o procesos metalingüísticos.

En este estudio, el instrumento fue elaborado por la investigadora considerando tres dimensiones orientadas a evaluar la conciencia fonológica mediante preguntas tanto orales con apoyos visuales. Para asegurar su validez, se llevó a cabo un proceso de revisión por expertos en dos fases consecutivas. Cada especialista, desde su dominio amplio de la variable dependiente, valoró criterios como suficiencia, claridad, coherencia y pertinencia. Posteriormente, estas valoraciones fueron sometidas al cálculo del coeficiente V de Aiken, utilizado para determinar el grado de validez de contenido. Este índice considera aceptable un instrumento cuando supera el valor de 0.80.

#### Primera evaluación por jueces especialistas

En la primera ronda de revisión, dos expertos identificaron observaciones importantes. El primer juez señaló la necesidad de reformular las preguntas relacionadas con la conciencia fonémica, precisando que debían enfocarse en los sonidos de las letras y no en sonidos generales, ya que esto podía generar confusiones con las sílabas. El segundo juez observó que el ítem 13 no mantenía coherencia interna, sugiriendo la modificación de uno de los ejercicios debido a que las palabras seleccionadas no compartían una relación fonológica adecuada. A pesar de estas observaciones, el cálculo del V de Aiken arrojó un valor de 0.98, considerado altamente aceptable; sin embargo, ambos jueces recomendaron realizar los ajustes necesarios para perfeccionar el instrumento.

#### Segunda evaluación: levantamiento de observaciones y validación final.

Atendiendo las recomendaciones de la primera evaluación, se revisaron y reformularon los ítems, ejercicios y preguntas con el propósito de mejorar la precisión y la pertinencia del instrumento. Una vez incorporadas las correcciones, el instrumento fue presentado nuevamente a los jueces para su valoración final. En esta segunda revisión, todos los ítems obtuvieron una puntuación de 1.0, lo que evidenció un consenso sólido

entre los expertos y confirmó que el instrumento es adecuado y pertinente para su aplicación en la investigación.

- Procedimiento: Juicio de expertos
- Número de expertos: 4
- Índice obtenido: V de Aiken = 1.0
- Interpretación: Excelente validez de contenido, evidenciando la pertinencia y relevancia de los ítems.

**Tabla 3**

*Validación de instrumentos por jueces*

N°	Nombre del experto	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia
01	Mg. Yuri Cáceres Mariscal	1.0	1.0	1.0	1.0
02	Mg. Valentin Quispe Maxi	1.0	1.0	1.0	1.0
03	Mg. Ruth Nuñez Medina	1.0	1.0	1.0	1.0
04	Mg. Celina Flores Zapata	1.0	1.0	1.0	1.0
<b>PROMEDIO</b>		<b>1.0</b>	<b>1.0</b>	<b>1.0</b>	<b>1.0</b>

*Nota:* Elaboración propia

Esta tabla se respalda con las fichas de validación firmadas por los expertos en el apartado de Anexos.

### **2.5.2. Confiabilidad**

La confiabilidad de un instrumento hace referencia al grado de estabilidad y consistencia con el que es capaz de producir sus resultados. Un instrumento se considera confiable cuando, al aplicarse en condiciones similares, genera respuestas comparables y estables que no se ven afectados por factores externos. En términos simples, implica que el test mide siempre de manera uniforme, permitiendo confiar en que los datos realmente representan el desempeño o característica que se busca evaluar.

De acuerdo con Hernández Sampieri et al. (2014), un instrumento es confiable cuando al repetir su aplicación en la misma persona u objeto arroja valores coherentes y libres de variaciones inexplicables. Esto supone que la información recolectada posee estabilidad y que es posible respaldar con ella la descripción del fenómeno estudiado.

Para determinar la confiabilidad del instrumento de esta investigación, se realizó una prueba piloto con una muestra que guardaba características similares al grupo experimental en cuanto a cantidad de participantes, contexto académico y entorno sociocultural. Esta aplicación preliminar se llevó a cabo en la Institución Educativa

N°1198 “Divina Niña María”, en el aula de 5 años, con la participación de 21 estudiantes. Posteriormente, los datos obtenidos fueron procesados mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, técnica estadística ampliamente utilizada para verificar la consistencia interna de un instrumento y asegurar que sus ítems mantienen coherencia entre sí.

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left( 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right)$$

Donde:

$\alpha$  = Coeficiente de confiabilidad del cuestionario

k = Número de ítems del instrumento

$\sum S_i^2$  = Sumatoria de las varianzas de los ítems

$S_T^2$  = Varianza total del instrumento

Con respecto a esta ecuación un instrumento se considera confiable si el coeficiente de confiabilidad es mayor a 0.7.

**Tabla 4**

*Valores del Alfa de Cronbach*

<b>Coeficiente del Alfa de Cronbach</b>	<b>Interpretación</b>
<b><math>\alpha &gt; 0.9</math></b>	Excelente
<b><math>\alpha &gt; 0.8</math></b>	Buena
<b><math>\alpha &gt; 0.7</math></b>	Aceptable
<b><math>\alpha &gt; 0.6</math></b>	Cuestionable
<b><math>\alpha &gt; 0.5</math></b>	Pobre
<b><math>\alpha &lt; 0.5</math></b>	Inaceptable

*Nota:* Elaboración propia

Considerando la tabla de referencia para la interpretación del coeficiente Alfa de Cronbach, el instrumento fue sometido a esta evaluación y obtuvo un valor de 0.90, lo que indica un nivel de confiabilidad excelente. Este resultado confirmó que los ítems presentaron una alta consistencia interna, por lo cual, el instrumento mide de manera estable y coherente la variable de estudio, siendo plenamente adecuado para su aplicación en la investigación. Para verificar la constancia de aplicación revisar Anexos.

## 2.6. Técnica de procesamiento de datos

Según señalaron Hernández Sampieri et al. (2014), el procesamiento de datos en estudios cuantitativos implica una serie de pasos sistemáticos que incluyen organizar, codificar, tabular y analizar la información recolectada, con el propósito de responder de manera objetiva a las preguntas de investigación. En esta investigación, los datos obtenidos a través de la escala de valoración fueron procesados mediante técnicas de análisis descriptivo y comparativo. Para ello, se recurrió al uso de frecuencias, porcentajes y la comparación entre los resultados del pretest y el postest. Estas estrategias permitieron valorar de manera precisa el impacto del programa multimedia *Sound Game* en el desarrollo de la conciencia fonológica de los niños de cinco años, proporcionando evidencia sólida sobre la efectividad de la intervención aplicada.

**Tabla 5**

*Procesamiento de datos*

Técnica	Instrumento	Aplicación
<b>Análisis descriptivo</b>	Cuadros estadísticos y gráfico de barras	Análisis de datos estadísticos
<b>Procesamiento de datos</b>	SPSS y Excel	Procesamiento de la información

*Nota:* Elaboración propia

## 2.7. Aspectos éticos

La investigación respetó los principios éticos establecidos para trabajos con menores de edad:

- **Consentimiento informado de P.P.F.F.:** Se les comunicó a los padres de familia en una reunión presencial para solventar dudas sobre la aplicación del estudio.
- **Confidencialidad y anonimato:** Todos los datos recopilados fueron tratados con la máxima confidencialidad, lo cual significa que la información no puede ser vinculada a la identidad de un participante en específico.
- **Consentimiento de las autoridades del centro educativo:** Se les expuso el proyecto a las autoridades de la Institución Educativa para su aprobación y posterior ejecución.
- **Integridad científica:** Se presentó los resultados de la investigación de manera honesta y transparente, sin manipulación de datos ni interpretación de forma sesgada.

## PARTE III

### RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1 Análisis de los resultados

El presente capítulo se enfocó en el análisis y la interpretación de los resultados obtenidos luego de la aplicación del pretest y del postest a los niños de 5 años de la Institución Educativa N.º215 de Angostura, Saylla – Cusco. Estos datos permitieron evaluar con claridad y precisión cómo influyó el programa multimedia en el desarrollo de la conciencia fonológica, especialmente en las dimensiones léxica, silábica y fonémica. A partir de la comparación entre ambos momentos de evaluación, se identificaron los avances alcanzados por los estudiantes para comprender de manera objetiva si el uso del recurso tecnológico aportó mejoras significativas en sus habilidades lingüísticas. Los hallazgos que se exponen en las siguientes páginas ofrecen una mirada ordenada y comprensible sobre los cambios observados, permitiendo valorar la pertinencia del programa dentro del trabajo pedagógico en educación inicial.

##### *3.1.1. Análisis de los resultados de Conciencia Fonológica*

Para comprender el impacto del programa aplicado, se presenta en la siguiente tabla los resultados obtenidos del pretest y el postest sobre la Conciencia Fonológica de los niños de 5 años.

**Tabla 6**  
*Variable dependiente: Conciencia fonológica*

Nivel	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Previo al inicio	0	0.0%	0	0.0%
Inicio	3	12.5%	1	4.2%
Proceso	19	79.2%	4	16.6%
Logrado	2	8.3%	18	75.0%
Destacado	0	0.0%	1	4.2%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100.0%</b>	<b>24</b>	<b>100.0%</b>

*Nota:* Elaboración propia

Los resultados permitieron observar un progreso notable en los niveles de desempeño relacionados con la conciencia fonológica.

En el pretest, la mayoría de los estudiantes se ubicó en los niveles más bajos. Un 79.2% se concentró en el nivel Proceso, seguido de un 12.5% en Inicio y un 8.3% en Logrado. No se registraron estudiantes en los niveles Previo al inicio ni Destacado, lo que indica que al inicio de la intervención la conciencia fonológica se encontraba en desarrollo incipiente.

Esta situación reflejó que los estudiantes aún no habían logrado consolidar las habilidades básicas relacionadas con la identificación, segmentación y discriminación de los sonidos del lenguaje. Entre las posibles causas de este diagnóstico se identificó la limitada presencia de actividades específicas y sistemáticas orientadas a estimular la conciencia fonológica en el aula, así como la escasa oportunidad de reforzamiento en el entorno familiar. Además, el uso cotidiano de la tecnología, en muchos casos, se dio sin una orientación educativa clara, lo que redujo su potencial para favorecer el aprendizaje. Estas condiciones explicaron los resultados incipientes de la conciencia fonológica, lo cual representaba un riesgo para un adecuado proceso de iniciación a la lectoescritura.

Tras la aplicación del programa “*Sound Game*”, los resultados recopilados del postest muestran un cambio significativo. El nivel Logrado aumentó de 8.3% a 75.0%, lo cual representó el avance más relevante. Asimismo, el nivel Destacado, el cual fue inexistente en la evaluación diagnóstica, alcanzó un 4.2%, evidenciando que una parte de los estudiantes superó las expectativas esperadas para su edad. Los niveles Inicio y Proceso disminuyeron de manera considerable, ubicándose en 4.2% y 16.6%, lo que confirmó la eficacia del programa en la mejora de habilidades fonológicas.

En concreto, se observa cómo los estudiantes progresaron paulatinamente desde la habilidad más básica que consiste en reconocer las palabras a nivel de la conciencia léxica, hasta la destreza de mayor complejidad cognitiva, que es aislar e identificar los fonemas individuales en el nivel de conciencia fonémica.

Aunque la conciencia fonémica representa el nivel de abstracción más exigente para los niños de 5 años, los datos estadísticos confirmaron que el grupo logró realizar esta transición lingüística con éxito, incluso alcanzaron la capacidad inicial de asociar el fonema escuchado con su respectiva grafía. Esta evolución ascendente en los porcentajes respaldó la efectividad de la propuesta didáctica, confirmando que el programa *Sound Game* funcionó como un mediador didáctico real para que los infantes consolidaran un aprendizaje lingüístico fundamental.

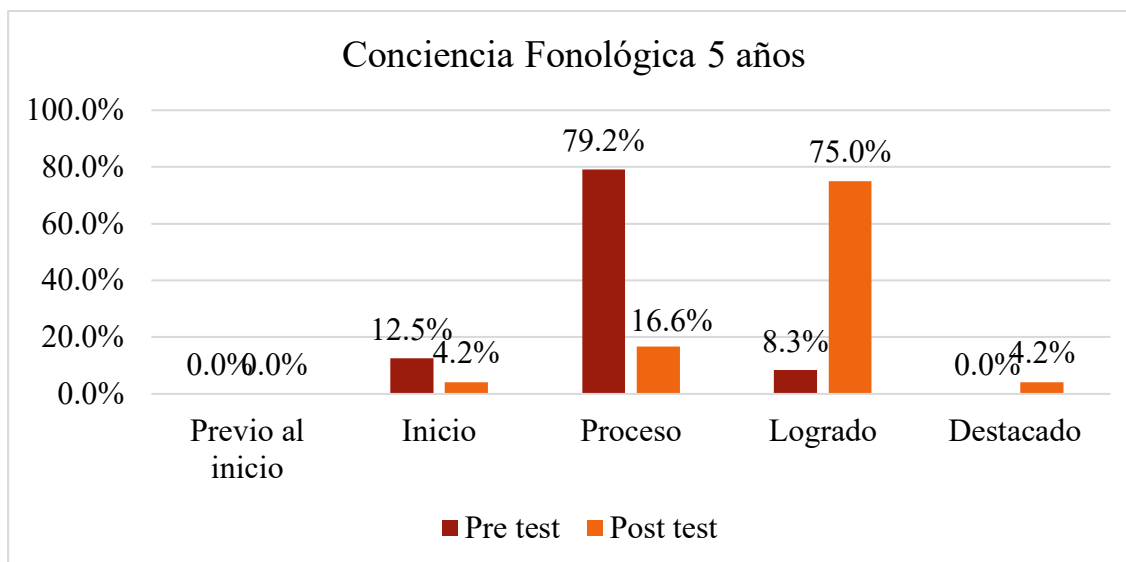
En conjunto, estos resultados muestran que la intervención mediante el programa multimedia “*Sound Game*” contribuyó de manera efectiva al desarrollo de la conciencia

fonológica, dado que la mayoría de los niños demostró un avance hacia niveles superiores de desempeño. Este comportamiento ascendente reflejó no solo la pertinencia del recurso digital, sino también su potencial para fortalecer los procesos de aprendizaje temprano desde un enfoque lúdico y activo, acorde con las necesidades del nivel inicial.

Estos resultados se reflejan en el siguiente gráfico:

**Figura 2**

*Gráfico porcentual de la variable dependiente: Conciencia Fonológica*



*Fuente:* Elaboración propia

### 3.1.2. *Análisis de los resultados de Conciencia Léxica*

Para comprender el impacto del programa “*Sound Game*”, se presenta en la siguiente tabla los resultados obtenidos del pretest y el postest sobre la dimensión de la Conciencia Léxica en los niños de 5 años.

**Tabla 7**

*Dimensión de la variable dependiente: Conciencia Léxica*

Nivel	Conciencia Léxica			
	Pre test		Postest	
	f	%	f	%
Previo al inicio	0	0.0%	0	0.0%
Inicio	3	12.5%	0	0.0%
Proceso	17	70.8%	5	20.8%
Logrado	4	16.7%	9	37.5%
Destacado	0	0.0%	10	41.7%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100.0%</b>	<b>24</b>	<b>100.0%</b>

*Fuente:* Elaboración propia

El comportamiento de los datos evidencia una mejora considerable en la dimensión conciencia léxica tras la intervención pedagógica. En el pretest, los resultados mostraron que la gran mayoría de los estudiantes se encontraba en las etapas iniciales de desarrollo, donde un 70.8% de los estudiantes se ubicó en el nivel Proceso, mientras que un 12.5% permanecía en el nivel Inicio. Solo un 16.7% alcanzó el nivel Logrado y ningún estudiante logró situarse en el nivel Destacado.

Este panorama inicial sugirió que el grupo muestral enfrentaba dificultades claras para reconocer y comprender las palabras como unidades con significado propio dentro del lenguaje oral, lo que se evidenciaba en sus textos al escribir usando sus propias letras oraciones sin espacios o algún orden. Entre los factores que explicaron este bajo desempeño se encontró la falta de una estimulación sistemática e intencionada de estas habilidades metalingüísticas dentro del aula, sumada, en muchos casos, a un limitado acompañamiento lingüístico en el entorno familiar, lo que provocó que estas destrezas cognitivas se desarrollaran de forma parcial.

Tras la aplicación del programa multimedia *Sound Game*, el panorama cambió de forma notable en los resultados del postest. El nivel Logrado se incrementó al 37.5%, logrando duplicar el valor inicial. Asimismo, el cambio más rotundo se observó en el nivel Destacado que, habiendo sido inexistente en la prueba diagnóstica, escaló hasta un 41.7%. En contraparte, los niveles inferiores disminuyeron drásticamente: el nivel Proceso bajó del 70.8% al 20.8%, mientras que el nivel Inicio se redujo por completo al 0%.

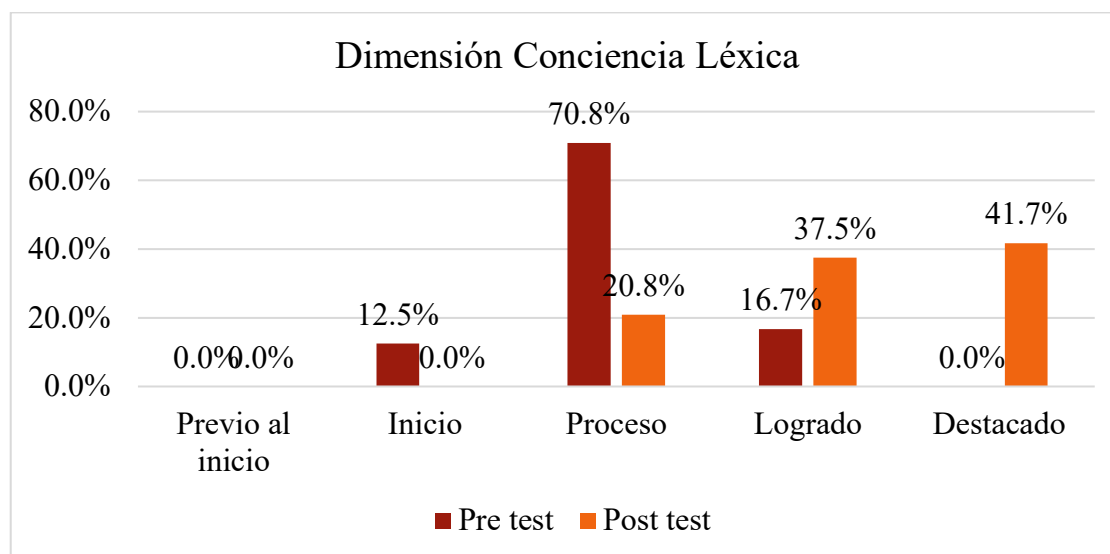
Este desplazamiento masivo de frecuencias hacia los niveles superiores demostró que los estudiantes no solo superaron sus dificultades iniciales, sino que consolidaron la habilidad de identificar, manipular y producir palabras dentro de estructuras gramaticales de manera consciente. Al final del programa experimental, los niños lograron dar un salto cualitativo clave al comprender que la palabra funciona como la estructura básica que permite organizar, codificar y expresar el pensamiento, los deseos y el habla cotidiana.

En conjunto, estos resultados demostraron que la aplicación del programa multimedia *Sound Game* tuvo un impacto altamente positivo en la conciencia léxica, al promover un avance real de los estudiantes hacia los niveles de desempeño Logrado y Destacado. Este crecimiento cuantitativo confirmó que los entornos virtuales con un propósito pedagógico claro son mediadores didácticos eficaces, capaces de transformar las limitaciones lingüísticas iniciales en habilidades metalingüísticas firmes y bien consolidadas dentro del aula de educación inicial.

Estos resultados se reflejan en el siguiente gráfico:

**Figura 3**

Gráfico porcentual de la dimensión de variable dependiente: Conciencia Léxica



Fuente: Elaboración propia

### 3.1.3. Análisis de los resultados de Conciencia Silábica

Con el propósito de evaluar el impacto real del programa multimedia *Sound Game*, en la Tabla 8 se detallan los resultados estadísticos descriptivos obtenidos antes y después de la intervención en la dimensión conciencia silábica. Estos datos reflejan el desempeño alcanzado específicamente por los niños de 5 años.

**Tabla 8**

Dimensión de la variable dependiente: Conciencia Silábica

Nivel	Conciencia silábica			
	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Previo al inicio	0	0.0%	1	4.2%
Inicio	2	8.3%	0	0.0%
Proceso	11	45.8%	4	16.7%
Logrado	10	41.7%	13	54.2%
Destacado	1	4.2%	6	25.0%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100.0%</b>	<b>24</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: Elaboración propia

El comportamiento de las frecuencias y los porcentajes evidencia un avance sustancial en la dimensión conciencia silábica tras la intervención pedagógica. En el pretest, los datos mostraron que casi la mitad del grupo 45.8% se encontraba en el nivel Proceso, mientras que un 41.7% ya se ubicaba en el nivel Logrado. Este punto de partida,

notablemente más favorable que en las otras dimensiones evaluadas, se explicó porque la segmentación silábica suele ser una actividad recurrente y cotidiana en las aulas de cinco años. No obstante, la presencia de un 8.3% en el nivel Inicio y un escaso 4.2% en el nivel Destacado confirmaron que, si bien los niños contaban con nociones iniciales, este conocimiento no estaba plenamente consolidado, por lo que requería de estrategias más innovadoras y específicas para alcanzar un dominio seguro.

Tras la aplicación del programa multimedia *Sound Game*, los resultados del postest reflejaron una tendencia positiva en los niveles de desempeño. El nivel Logrado ascendió al 54.2%, pero el crecimiento más rotundo se registró en el nivel Destacado, el cual escaló del 4.2% inicial a un notable 25.0%, demostrando que una parte considerable de los estudiantes alcanzó un manejo avanzado de la estructura silábica.

A nivel cualitativo, este incremento se tradujo en el desarrollo de capacidades específicas de discriminación auditiva; los niños demostraron una mayor destreza para identificar palabras que inician o terminan con la misma sílaba mediante el solo ejercicio de la escucha atenta, así como para la creación de rimas con sentido y ritmo musical. En contraparte, los niveles inferiores disminuyeron de forma drástica, el nivel Proceso se redujo al 16.7% y el nivel Inicio descendió por completo al 0%.

Como caso particular, el postest registró la aparición de un 4.2%, equivalente a un solo estudiante, en el nivel Previo al inicio. Este hallazgo puede interpretarse como una respuesta atípica o situación aislada en el desempeño del estudiante, el motivo principal de este resultado fue las faltas constantes, sin embargo, este dato no alteró la tendencia general de crecimiento del grupo muestral.

En consecuencia, estos resultados confirmaron el fortalecimiento de la habilidad silábica. Las actividades lúdicas e interactivas del software experimental no solo ayudaron a reforzar los saberes previos del aula, sino que permitieron a los niños profundizar en la manipulación consciente de las sílabas con mayor seguridad cognitiva. Asimismo, destacó la capacidad de los estudiantes para discernir la extensión de los vocablos, identificando de manera reflexiva si las palabras eran cortas o largas en función de la cantidad de sílabas que las componían o de la duración temporal percibida al pronunciarlas, consolidando de este modo al programa como un complemento pedagógico eficaz.

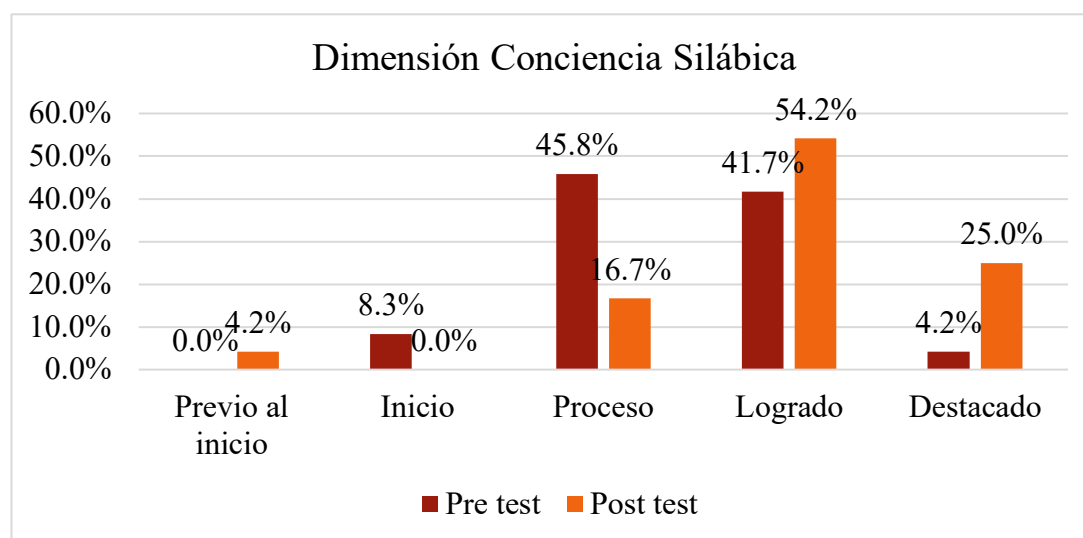
En síntesis, estos resultados demuestran que el programa multimedia *Sound Game* funcionó como un recurso interactivo altamente eficaz para el desarrollo de la conciencia silábica. El avance de los estudiantes hacia los niveles superiores de rendimiento

confirmó que la combinación de estímulos auditivos digitalizados y retroalimentación inmediata no solo organiza el aprendizaje, sino que potencia la agilidad de los niños para descomponer, discriminar y reestructurar las unidades silábicas de forma autónoma.

Estos resultados se reflejan en el siguiente gráfico:

**Figura 4**

*Gráfico porcentual de la variable dependiente: Conciencia Silábica*



*Fuente:* Elaboración propia

### ***3.1.4. Análisis de los resultados de Conciencia Fonémica***

Con el propósito de evaluar el impacto específico del programa multimedia *Sound Game*, en la Tabla 9 se presentan los resultados estadísticos descriptivos obtenidos a partir de la administración del pretest y del postest correspondientes a la dimensión conciencia fonémica en los niños de 5 años.

**Tabla 9**

*Dimensión de la variable dependiente: Conciencia Fonémica*

Nivel	Conciencia Fonémica			
	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Previo al inicio	1	4.2%	2	8.3%
Inicio	3	12.5%	0	0.0%
Proceso	16	66.7%	4	16.7%
Logrado	4	16.7%	12	50.0%
Destacado	0	0.0%	6	25.0%
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>100.0%</b>	<b>24</b>	<b>100.0%</b>

*Fuente:* Elaboración propia

El análisis de las frecuencias y los porcentajes evidencia una mejora clara y significativa en la dimensión conciencia fonémica. En el pretest, los datos mostraron que el 66.7% de los estudiantes se encontraba en el nivel Proceso, lo que evidenció un desarrollo parcial en la identificación y discriminación de la unidad más pequeña de la lengua. El 16.7% alcanzó el nivel Logrado, mientras que en el nivel Inicio se ubicó el 12.5% de los niños. Asimismo, se registró un caso en el nivel Previo al inicio correspondiente al 4.2%, lo que indicó que algunos infantes presentaban dificultades marcadas en la manipulación segmentaria. La ausencia absoluta de estudiantes en el nivel Destacado reafirmó que, antes de la intervención pedagógica, la conciencia fonémica no estaba suficientemente consolidada en la muestra.

Los resultados del pretest evidenciaron que la mayoría de los estudiantes presentaba un desarrollo aún incipiente de esta habilidad metalingüística. El predominio del nivel Proceso reflejó que, si bien los niños comenzaban a reconocer y discriminar algunos sonidos, estas habilidades no se encontraban plenamente afianzadas. La presencia de estudiantes en los niveles Inicio y Previo al inicio puso en evidencia que algunos niños tenían limitaciones severas para identificar y manipular fonemas de manera consciente, lo cual resultó comprensible considerando que la conciencia fonémica constituye una de las operaciones abstractas más complejas dentro del desarrollo fonológico temprano. Por tanto, la falta de consolidación inicial justificó la necesidad de implementar una propuesta tecnológica específica y sistemática para su fortalecimiento.

Posterior a la aplicación del programa multimedia *Sound Game*, los resultados del postest evidenciaron un cambio notable y favorable. El grupo en el nivel Logrado incrementó del 16.7% al 50.0%, lo que confirmó que la mitad de los estudiantes logró un dominio adecuado en la manipulación de fonemas. Del mismo modo, el nivel Destacado apareció con un 25.0%, aspecto que resultó particularmente relevante, pues indicó que una cuarta parte del grupo superó las expectativas de logro previstas para su edad según los estándares del nivel inicial. A nivel cualitativo, este progreso generalizado se concentró principalmente en las habilidades para identificar de forma auditiva palabras que inicien o terminen con el mismo fonema.

En contraparte, los niveles Proceso e Inicio disminuyeron significativamente; el nivel Proceso bajó del 66.7% al 16.7%, mientras que el nivel Inicio se redujo por completo al 0%. Por otro lado, el nivel Previo al inicio registró un incremento porcentual que ascendió al 8.3% que representa a dos casos; sin embargo, este hallazgo metodológico se explicó de manera directa por la inasistencia justificada de dichos estudiantes el día de

la evaluación de salida, registrando una ausencia de puntaje que no afectó la tendencia general de crecimiento ni el progreso real del grupo muestral.

En consecuencia, los datos del postest mostraron una mejora sostenida en el desarrollo de la conciencia fonémica. El incremento del nivel Logrado y la emergencia del nivel Destacado evidenciaron que una parte importante de los estudiantes logró avanzar hacia un dominio más seguro, preciso y autónomo en la identificación de los fonemas individuales.

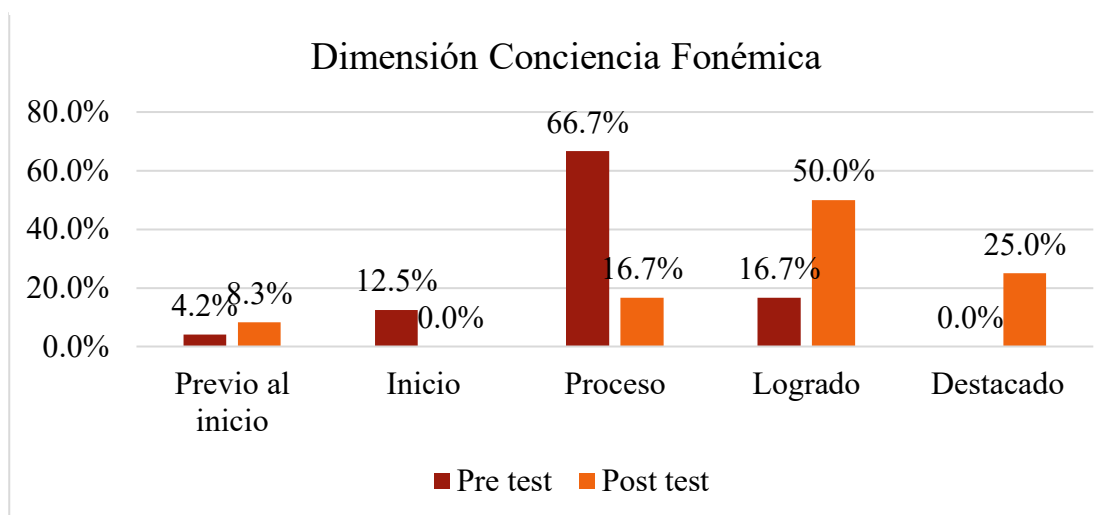
No obstante, cabe precisar que el mayor desafío cognitivo se presentó en la tarea de cambiar los fonemas iniciales de las palabras para dar origen a una estructura lingüística completamente diferente; si bien en este ítem específico se detectó un progreso significativo, un subgrupo de estudiantes requirió de manera sostenida el andamiaje y apoyo visual de la palabra, junto con la representación gráfica y el soporte auditivo del fonema a sustituir. Las actividades interactivas del software experimental, apoyadas en estímulos visuales y auditivos simultáneos, facilitaron la práctica constante de estas habilidades abstractas, permitiendo que los niños superaran progresivamente sus barreras diagnósticas iniciales y consolidando al programa como una herramienta de intervención pedagógica eficaz.

En síntesis, estos resultados demuestran que el programa multimedia *Sound Game* funcionó como un recurso eficaz para mitigar las limitaciones iniciales en la conciencia fonémica. El avance sostenido de los estudiantes hacia los niveles de desempeño Logrado y Destacado confirman la viabilidad de este material digital lúdico.

Estos resultados se reflejan en el siguiente gráfico:

**Figura 5**

*Gráfico porcentual de la variable dependiente: Conciencia Fonémica*



Fuente: Elaboración propia

### 3.2 Prueba de normalidad

Antes de realizar el contraste de las hipótesis, fue necesario verificar si los datos obtenidos cumplían con el supuesto de normalidad, lo cual constituyó un paso metodológico clave para determinar si correspondió emplear una prueba estadística paramétrica o no paramétrica. Con este fin, se aplicaron las pruebas de Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk; sin embargo, al trabajar con una muestra pequeña (menor a 50 sujetos), se priorizaron los resultados del estadístico de Shapiro-Wilk, por haber sido la herramienta más precisa y recomendada para este tipo de distribuciones. Para guiar este procedimiento, el análisis de normalidad se estructuró bajo los siguientes planteamientos de hipótesis:

$H_0 =$  Los datos tienen distribución normal (hipótesis nula)

$H_1 =$  Los datos no tienen distribución normal (hipótesis alterna)

Si se obtiene un p valor mayor a 0.05, se acepta la hipótesis nula y en caso sea menor o igual a 0.05, se acepta la hipótesis alterna.

**Tabla 10**

*Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	,113	24	,200*	,966	24	,577
Post test	,243	24	,001	,707	24	,000

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Los resultados mostraron que los puntajes obtenidos en el pretest presentan una distribución normal ( $p = 0.577$ ), mientras que los del posttest no lo hicieron ( $p = 0.000$ ). Al no cumplirse el supuesto de normalidad en ambos momentos de la medición, se descartó el uso de pruebas paramétricas como el t de Student para muestras relacionadas. Por tanto, se recomendó utilizar una prueba no paramétrica que no requiera normalidad y que fuera adecuada para comparar dos mediciones relacionadas dentro del mismo grupo. En este caso, la prueba estadística que resultó más apropiada fue la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, ya que permitió comparar los cambios entre el pretest y el posttest respetando las características de la muestra y la naturaleza de los datos.

### 3.2.1. *Contrastación de hipótesis*

A través de esta prueba se buscó comprobar si el programa multimedia aplicado para desarrollar la conciencia fonológica en los niños de 5 años tuvo significancia.

Si ( $p < 0.05$ ) se considera que la intervención tuvo significancia sobre la variable dependiente. Para ello la significancia se consideró en función a las siguientes hipótesis:

$H_0 =$  No hay diferencia significativa entre las medianas (hipótesis nula)

$H_1 =$  Existe una diferencia significativa entre las medianas (hipótesis alterna)

Si se obtiene un p valor mayor a 0.05, se acepta la hipótesis nula y en caso sea menor a 0.05, se acepta la hipótesis alterna.

#### 3.2.1.2. Prueba de Hipótesis General

Respecto a la hipótesis general, la prueba no paramétrica de los rangos con signo de Wilcoxon arrojó los siguientes resultados estadísticos:

**Tabla 11**

*Estadísticos de prueba, respecto al desarrollo de la conciencia fonológica*

	Postest - Pretest
Z	-3,332 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Los resultados mostraron un estadístico  $Z = -3.332$  con un valor de significancia bilateral de  $p = 0.001$ . Dado que el valor de  $p$  fue menor al nivel de significancia establecido (0.05), se concluyó que existen diferencias estadísticamente significativas entre las puntuaciones del pretest y el postest. Esto indicó que la aplicación del programa produjo un cambio significativo en el desarrollo de la conciencia fonológica de los niños de 5 años de la IE N° 215 de Angostura.

Adicionalmente, el signo negativo del estadístico  $Z$  sugirió que la mayoría de los cambios ocurrieron en la dirección de una mejoría, es decir, que las puntuaciones del postest fueron superiores a las del pretest.

#### 3.2.1.2. Prueba de Hipótesis Específicas

##### A. Significancia del programa multimedia “*Sound Game*” en el desarrollo de la conciencia léxica

Respecto a la primera hipótesis específica, la prueba no paramétrica de los rangos con signo de Wilcoxon arrojó los siguientes resultados estadísticos:

**Tabla 12**

*Estadísticos de prueba, respecto al desarrollo de la conciencia léxica*

	Postest conciencia léxica - Pretest conciencia léxica
Z	-4,253 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Los resultados mostraron un estadístico  $Z = -4.253$  con un valor de significancia bilateral de  $p = 0.000$ . Dado que el valor de  $p$  fue menor al nivel de significancia establecido (0.05), se concluyó que existen diferencias estadísticamente significativas entre las puntuaciones del pretest y el postest. Eso indicó que la aplicación del programa produjo un cambio significativo en el desarrollo de la conciencia léxica de los niños de 5 años de la IE N° 215 de Angostura.

### **B. Significancia del programa multimedia “*Sound Game*” en el desarrollo de la conciencia silábica**

Respecto a la segunda hipótesis específica, la prueba no paramétrica de los rangos con signo de Wilcoxon arrojó los siguientes resultados estadísticos:

**Tabla 13**

*Estadísticos de prueba, respecto al desarrollo de la conciencia silábica*

	Postest conciencia silábica - Pretest conciencia silábica
Z	-2,848 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,004

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Los resultados muestran un estadístico  $Z = -2.848$  con un valor de significancia bilateral de  $p = 0.004$ . Dado que el valor de  $p$  fue menor al nivel de significancia establecido (0.05), se concluyó que existen diferencias estadísticamente significativas

entre las puntuaciones del pretest y el postest. Eso nos indicó que la aplicación del programa produjo un cambio significativo en el desarrollo de la conciencia silábica de los niños de 5 años de la IE N° 215 de Angostura.

### C. Significancia del programa multimedia “*Sound Game*” en el desarrollo de la conciencia fonémica

Respecto a la tercera hipótesis específica, la prueba no paramétrica de los rangos con signo de Wilcoxon arrojó los siguientes resultados estadísticos:

**Tabla 14**

*Estadísticos de prueba, respecto al desarrollo de la conciencia fonémica*

	Postest conciencia fonémica - Pretest conciencia fonémica
Z	-2,893 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,004

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Los resultados muestran un estadístico  $Z = -2.893$  con un valor de significancia bilateral de  $p = 0.004$ . Dado que el valor de  $p$  fue menor al nivel de significancia establecido (0.05), se concluyó que existen diferencias estadísticamente significativas entre las puntuaciones del pretest y el postest. Ello indicó que la aplicación del programa produjo un cambio significativo en el desarrollo de la conciencia fonémica de los niños de 5 años de la IE N° 215 de Angostura.



## DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar en qué medida la aplicación del programa multimedia *Sound Game* mejora el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de 5 años.

El análisis comparativo entre el pretest y el postest evidenció cambios estadísticamente significativos, tanto en la variable general como en cada una de sus dimensiones, lo que confirmó la pertinencia de diseñar intervenciones pedagógicas apoyadas en recursos tecnológicos interactivos. Al inicio del estudio, los resultados mostraron que la mayoría de los estudiantes se encontraban en las etapas intermedias o iniciales del desarrollo fonológico. En el pretest, el 79.2% de los niños se ubicó en el nivel Proceso y solo el 8.3% alcanzó el nivel Logrado, sin que ningún alumno se situara en el nivel Destacado. Esta distribución inicial reflejó que las habilidades para identificar, discriminar y manipular los sonidos del lenguaje aún no estaban consolidadas, omitían la separación de espacios y manifestaban severas dificultades para discriminar estructuras silábicas idénticas a menos que contaran con un soporte visual continuo. Estos resultados coincidieron con lo planteado por Vender y Melloni (2021), quienes sostienen que la conciencia fonológica es una habilidad metalingüística que requiere de una estimulación intencional y sistemática, ya que difícilmente se desarrolla de manera espontánea.

Diversos factores explicaron este punto de partida, destacando la escasa incorporación previa de estrategias orientadas al trabajo fonológico en el aula, así como variables del contexto familiar. La falta de acompañamiento en casa, la exposición prolongada a pantallas sin supervisión educativa y las inasistencias reiteradas actuaron como barreras que limitaron las oportunidades de práctica, afectando el ritmo de aprendizaje de la muestra. Asimismo, aunque los niños actualmente son considerados nativos digitales, el mal uso cotidiano de la tecnología carecía de una mediación pedagógica que potenciara su desarrollo de habilidades metalingüísticas. Tras la ejecución del programa *Sound Game*, los datos del postest mostraron un cambio significativo a nivel global: el nivel Logrado escaló hasta el 75.0% y el nivel Destacado emergió con un 4.2%. Cualitativamente, este progreso se reflejó en que los estudiantes comenzaron a realizar escrituras espontáneas respetando su propio nivel evolutivo, demostrando la capacidad de distinguir de manera reflexiva entre palabras cortas y largas según el número de sílabas que las componían. Asimismo, empezaron a identificar con precisión las grafías correspondientes a aquellas palabras que se repetían con frecuencia en su entorno cotidiano. Este claro desplazamiento hacia los rangos superiores se vio

respaldado por la prueba de Wilcoxon ( $p = 0.001 < 0.05$ ), confirmando diferencias altamente significativas del antes y después de la intervención. Este avance se sustentó en las características pedagógicas intrínsecas del software, el cual integra actividades lúdicas y multisensoriales que promovieron la participación activa.

En definitiva, *Sound Game* favoreció el desarrollo fonológico en la educación inicial debido a que su estructura didáctica equilibra el uso de imágenes y sonidos con los textos que acompañan a estos estímulos. Esta cuidada dosificación del contenido mostró una alineación directa con la teoría del aprendizaje multimedia de Mayer (2005), quien sostiene que el aprendizaje es significativamente más profundo cuando las palabras e imágenes se combinan de forma complementaria, respetando los canales cognitivos del estudiante. Al respecto, el Ministerio de Educación (2017) señala que el uso pedagógico de las tecnologías en educación inicial responde a las demandas contemporáneas y genera aprendizajes significativos siempre que se articule con los propósitos del currículo, funcionando aquí como un mediador didáctico eficaz.

Al analizar la dimensión conciencia léxica, la mejora fue particularmente notoria. En el pretest, el predominio del nivel Proceso con el 70.8% e Inicio con el 12.5% evidenciaba la dificultad infantil para reconocer las palabras como unidades independientes dentro del lenguaje oral, logrando solo un 16.7% el nivel Logrado. Estos resultados iniciales coincidieron con lo expuesto por Hernández Jara et al. (2024), quienes afirman que la conciencia léxica demanda experiencias lingüísticas variadas que inviten a la reflexión sobre las palabras. Sin embargo, en el postest, el nivel Destacado alcanzó el 41.7% y el Logrado el 37.5%, reduciéndose al mínimo los niveles inferiores. Este salto cuantitativo se evidenció de forma directa en las producciones gráficas de los estudiantes, quienes superaron la escritura presilábica, de donde solían escribir todas las letras en una sola línea continua o con palabras pegadas y pasaron a respetar de manera fonológica los espacios en blanco entre cada palabra. Estos hallazgos guardaron coherencia con lo demostrado por Martínez et al. (2023), quienes sostienen que los programas digitales interactivos favorecen el desarrollo del lenguaje al permitir la manipulación consciente de las unidades lingüísticas mediante la retroalimentación inmediata.

En cuanto a la conciencia silábica, el pretest mostró unos resultados distintos, pues el 41.7% ya se ubicaba en Logrado y el 45.8% en Proceso. Esto indicó que la habilidad ya había sido estimulada previamente en las rutinas del aula, lo cual resultó lógico dado que, como señala Parra Bravo (2022), la conciencia silábica suele desarrollarse antes que la fonémica, aunque demanda refuerzo continuo para consolidarse. Tras la intervención

con el programa *Sound Game*, los datos reflejaron que esta dimensión obtuvo el impacto y rendimiento más elevado de todo el estudio, subiendo el nivel Logrado al 54.2% y el Destacado al 25.0%. Siendo que los estudiantes manifestaron un avance significativo al prescindir por completo de recursos visuales de apoyo; utilizando exclusivamente la discriminación auditiva, lograron emparejar palabras que compartían la misma sílaba inicial o final. Asimismo, demostraron la flexibilidad cognitiva necesaria para intercambiar sílabas entre sí y reconocer espontáneamente estructuras silábicas compuestas como las consonantes “m”, “p”, “s” y vocales, integrándolas de forma natural en su repertorio lingüístico sin requerir de la repetición mecánica o el repaso diario por parte de la docente. El registro del 4.2% en el nivel Previo al inicio en esta etapa respondió, como se analizó antes, a una inasistencia fortuita en la evaluación final, por lo que no alteró la tendencia positiva del grupo.

Por último, la conciencia fonémica planteó los mayores desafíos debido a su naturaleza abstracta, algo ampliamente respaldado por la literatura especializada. En el pretest, el 66.7% se encontraba en Proceso y el 12.5% en Inicio. Chiriboga Posligua y Huacón Pachay (2021) explican que la conciencia fonémica es la operación más compleja del desarrollo fonológico temprano, lo que justificó las limitaciones iniciales de los niños y la urgencia de una propuesta pedagógica clara y precisa. Luego el postest rompió esta tendencia al elevar el nivel Logrado al 50.0% y hacer emerger el Destacado con un 25.0%. El logro más satisfactorio en este nivel abstracto fue el profundo interés y la motivación intrínseca que desarrollaron los niños por escribir guiándose fielmente por el sonido real de las letras. Durante las observaciones, se constató un proceso auto regulador enriquecedor, dado que los estudiantes repetían en voz alta la palabra que deseaban escribir, repitiendo de forma aislada fonema por fonema una y otra vez hasta identificar acústicamente los sonidos familiares para proceder a plasmarlos. Más aún, este aprendizaje trascendió al plano colaborativo, manifestándose en situaciones donde los propios alumnos se apoyaban mutuamente dictándose las palabras de forma fonológica, basándose estrictamente en el sonido de los fonemas y dejando de lado el nombre convencional de las letras, consolidando una evolución lingüística notable. La leve presencia en el nivel Previo al inicio del 8.3% se debió a faltas de dos alumnos en la evaluación de salida y no a una regresión cognitiva. Estos logros coincidieron con los estudios de Gole y Temel (2024), quienes evidencian que los programas multimedia como *Sound Game* adaptados al contexto y al nivel evolutivo de los niños aceleran de forma significativa el avance en las habilidades fonémicas.

En conjunto, la mejora generalizada confirmó que la adquisición de la competencia fonológica tras la implementación de *Sound Game* fue efectiva. Los programas multimedia, utilizados con intencionalidad pedagógica y bajo la guía del docente, son herramientas de alto impacto en la educación infantil. No obstante, la persistencia de variables externas como el escaso apoyo familiar recordó la necesidad de construir una verdadera corresponsabilidad entre la escuela y el hogar.

A nivel evolutivo, resultó fundamental considerar que la mayoría de los estudiantes cumplió seis años de edad durante el transcurso del año escolar. A dicha edad, los niños experimentan un avance madurativo natural en procesos cognitivos como la atención sostenida y la discriminación auditiva de unidades lingüísticas pequeñas. Este desarrollo biológico actuó en conjunto con el programa *Sound Game*, potenciando sus efectos y acelerando la adquisición de las habilidades. Así, el éxito de la intervención no se debió al software de forma aislada, sino a la combinación entre la maduración cognitiva del niño, la mediación tecnológica y una propuesta pedagógica intencionada.



## CONCLUSIONES

Respecto al objetivo general, se concluyó que la aplicación del programa multimedia *Sound Game* mejora significativamente el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la I. E. N° 215 del distrito de Saylla – Cusco. Los resultados evidenciaron un cambio sustancial en los niveles de desarrollo, pasando de rangos bajos y medios a niveles considerablemente más altos, registrándose incluso puntuaciones perfectas como el nivel Destacado. Esto demuestra que el uso del programa multimedia fortalece de manera efectiva los niveles léxico, silábico y fonémico de la conciencia fonológica, coincidiendo con investigaciones nacionales e internacionales que destacan el impacto positivo de los entornos digitales en la educación inicial.

En cuanto a la conciencia léxica como primer objetivo específico, se concluyó que la intervención pedagógica generó una mejora altamente significativa. Los estudiantes lograron transitar desde niveles iniciales hacia etapas consolidadas al finalizar el programa, lo que evidencia que las dinámicas interactivas del software favorecieron la identificación autónoma y la segmentación de palabras dentro de estructuras lingüísticas mayores, superando de este modo la escritura presilábica.

Tratándose de la conciencia silábica como segundo objetivo específico, se concluyó que, si bien esta dimensión alcanzó los mayores porcentajes de logro, su margen neto de progreso fue menor en comparación con las otras variables. Este comportamiento metodológico se explica porque la habilidad silábica ya venía siendo estimulada de forma recurrente en las rutinas previas del aula; por lo tanto, el grupo partía de un diagnóstico inicial más favorable, permitiendo que *Sound Game* actuara como un recurso de afianzamiento y profundización cognitiva de sus saberes previos.

Por su parte, la conciencia fonémica como tercer objetivo específico registró avances sumamente significativos, un hito destacable por tratarse de la dimensión más compleja y abstracta del desarrollo fonológico temprano. Tras la intervención, los niños mostraron incrementos sustanciales en tareas de identificación, sustitución y manipulación de fonemas individuales. Este hallazgo valida las tesis de Savarinathan y Abdul Karim (2025), quienes sostuvieron que las tecnologías interactivas optimizan la precisión en el reconocimiento de sonidos y robustecen la correspondencia fonema-grafema al estimular la discriminación auditiva fina, componente esencial para el éxito lector.

En su conjunto, las conclusiones obtenidas respaldan la incorporación formal de los recursos TIC en las aulas de educación infantil, en estricta concordancia con las

orientaciones del Currículo Nacional de la Educación Básica. El programa demostró que las herramientas digitales lúdicas, lejos de ser distractores, responden a las demandas educativas contemporáneas y a los desafíos de los entornos de aprendizaje actuales, constituyendo una alternativa innovadora, motivadora y sostenible.

Finalmente, esta investigación aporta evidencia empírica clave sobre la informática educativa, demostrando que herramientas como *Sound Game* transforman positivamente las habilidades fonológicas siempre que sean aplicadas con una intencionalidad pedagógica clara y bajo una adecuada mediación docente. De este modo, se reafirmó que la tecnología con propósito constituye un motor valioso para cimentar el aprendizaje de la lectoescritura en los primeros años de vida.



## RECOMENDACIONES

A partir de los hallazgos obtenidos en esta investigación, y tras una reflexión crítica del proceso de investigación, se plantean las siguientes recomendaciones orientadas a transformar la práctica pedagógica y a guiar futuras líneas de investigación:

A los docentes del nivel inicial, se les sugiere integrar de manera continua programas multimedia similares a *Sound Game* en sus actividades habituales, expandiendo su uso más allá del área de comunicación para explorar su articulación con otros campos curriculares. La evidencia empírica confirmó que los recursos digitales interactivos favorecen la motivación y la autonomía infantil; por ello, esta propuesta se ampara en las orientaciones del Currículo Nacional, promoviendo las TIC como motores de innovación y modernización dentro del aula.

Asimismo, se recomienda a las autoridades educativas y formadores de futuros docentes promover espacios de formación continua y capacitación tecnológica para las maestras de educación infantil, fortaleciendo sus competencias en el diseño de entornos virtuales y el manejo de software educativo. El impacto de las herramientas digitales depende directamente del rol mediador de la docente, por lo que el programa resultó significativamente más efectivo cuando el educador guió e intervino de forma estratégica y planificada.

Con respecto al diseño didáctico, resulta altamente recomendable ejecutar sesiones de aprendizaje que combinen el uso de programas como *Sound Game* con actividades tradicionales de carácter concreto y vivencial, tales como juegos de rimas corporales, tarjetas silábicas físicas y ejercicios de segmentación oral colectiva. El aprendizaje lingüístico se enriquece bajo este enfoque mixto, garantizando que los niños consoliden todas las dimensiones de la conciencia fonológica de manera equilibrada mediante la sinergia entre lo digital y lo concreto.

A los directivos de las instituciones de educación inicial, se les exhorta a considerar la integración formal de estos programas digitales dentro de sus Planes Anuales de Trabajo (PAT) y en sus Proyectos Curriculares Institucionales (PCI). De este modo, se asegura que la tecnología deje de ser un recurso eventual o de mero entretenimiento y se consolide como una herramienta con continuidad pedagógica, garantizando la sostenibilidad institucional de las experiencias lúdicas e interactivas a largo plazo.

Para la comunidad científica y futuras investigaciones, se sugiere evaluar el impacto de este programa multimedia en muestras de estudio más amplias y en contextos

socioculturales diversos, con el fin de contrastar y generalizar los resultados obtenidos en el distrito de Saylla. Asimismo, resulta pertinente profundizar en el análisis de variables afectivas, investigando cómo las emociones positivas influyen en la efectividad del software, aportando así mayor evidencia empírica local sobre cómo los factores socioemocionales contribuyeron al éxito fonológico en niños peruanos.



## REFERENCIAS

- Aguila Macedo, A. (2024). Las TIC en Educación Inicial. [Trabajo de investigación para obtener grado de bachiller en educación] Tarapoto: Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto".  
[https://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14268/101/Monografia%20ARACELLI%20las%20tic%20en%20educ%20inic%20v2%20OBSERV%20LEVANTADAS%20\(2\)%20\(1\).pdf;jsessionid=EFBAA237C8CE3992EEEECFDCFE5DD34?sequence=1](https://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14268/101/Monografia%20ARACELLI%20las%20tic%20en%20educ%20inic%20v2%20OBSERV%20LEVANTADAS%20(2)%20(1).pdf;jsessionid=EFBAA237C8CE3992EEEECFDCFE5DD34?sequence=1)
- Andrade Santamaría, J. V., Andrade Solís, P., & Zumba Faicán, D. P. (2023). DESARROLLO NEUROBIOLÓGICO DE LA CONCIENCIA FONOLÓGICA Y SU RELACIÓN CON LA LECTOESCRITURA. Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social "Tejedora", 2697-3626.  
<https://doi.org/10.56124/tj.v6i12.0096>
- Anthony, J., Lonigan, C., Burgess, S., Driscoll, K., Phillips, B., & Cantor, B. (2002). Structure of preschool phonological sensitivity: overlapping sensitivity to rhyme, words, syllables, and phonemes. Journal of Experimental Child Psychology, 82(1), 65-92. <https://doi.org/10.1006/jecp.2002.2677>
- Arteaga Alcívar, Y., Guaña Moya, J., Begnini Dominguez, L., Cabrera Cordova, M., Sánchez Cali, F., & Moya Carrera, Y. (2022). Integración de la tecnología con la educación. Revista Ibérica de Sistemas e Tecnología de Información, 182-193.  
[https://www.researchgate.net/publication/378635135\\_Integracion\\_de\\_la\\_tecnologia\\_con\\_la\\_educacion](https://www.researchgate.net/publication/378635135_Integracion_de_la_tecnologia_con_la_educacion)
- Barahona Tapia, L. I., Rosillo Abarca, L. V., Ayala Ayala, L. R., & Barcos Arias, I. R. (2023). Apuntes al método científico en el siglo XXI desde una perspectiva jurídica. Bibliotecas. Anales de Investigación, 1-7.  
<https://revistasbnjm.sld.cu/index.php/BAI/article/view/622/595>
- Bizama M., M., Arancibia G., B., & Sáez, K. (2013). Intervención Psicopedagógica Temprana en Conciencia Fonológica como Proceso Metalinguístico a la base de la Lectura en niños de 5 a 6 años socialmente vulnerables. Estudios Pedagógicos XXXIX, 25 - 39. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052013000200002>
- Boné Andrade, M. F. (2023). Inclusión Digital y Acceso a Tecnologías de la Información en Zonas Rurales de Ecuador. Zambis Revista Científica, 2(2), 1-16. doi: <https://doi.org/10.69484/rcz/v2/n2/40>

- Camino Araujo, W., & Castro Salazar, A. Z. (2021). Competencias multimedia en docentes para desarrollar el pensamiento crítico. *Revista Arbitraria Interdisciplinaria KOINOMIA*, 664 - 681. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1337>
- Carroll, J., Snowling, M., & Hulme, C. (2003). The Development of Phonological Awareness in Preschool Children. *Developmental Psychology*, 39(5), 913-923. [https://www.researchgate.net/publication/33040915\\_The\\_Development\\_of\\_Phonological\\_Awareness\\_in\\_Preschool\\_Children](https://www.researchgate.net/publication/33040915_The_Development_of_Phonological_Awareness_in_Preschool_Children)
- Chiriboga Posligua, F., & Huacón Pachay, A. (2021). El desarrollo de la conciencia fonológica y su influencia en el aprestamiento a la lectoescritura en los niños de 4-5 años. *Revista Multi-ensayos*, 7(14), 9-14. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v7i14.12001>
- Fernández Otoya, F., Cabero Almenara, J., Pérez Postigo, G., Bravo, J., Alcázar Holguin, M. A., & Vilca Rodríguez, M. (2024). Digital and Information Literacy in Basic-Education Teachers: A Systematic Literature Review. *Education Sciences*, 1-20. <https://doi.org/10.3390/educsci14020127>
- Flores Flores, R., Huaya Franco, Y. J., Galindo Quispe, A., Lopez Ruiz, C. d., & Guitierrez Rojas, J. (2022). Conciencia fonológica en la lectura inicial: Una revisión sistemática. *Cultura, Educación y Sociedad*, 61-74. <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.13.1.2022.04>
- Gerencia Regional de Educación Cusco. (2025). Resultados de evaluación ERA 2025: Área de comunicación [Presentación de PowerPoint]. SIRELA. <https://sirela.gereducusco.gob.pe/auth>
- Gole, M. O., & Temel, Z. F. (2024). The Effect of Digital Game-Based and Different Education Programs on Phonological Awareness Skills of 60-72 Months-Old Children. *Journal of Theoretical Educational Science*, 1(17), 202-235. <http://doi.org/10.30831/akukeg.1358837>
- Goswami, U., & Bryant, P. (2016). PHONOLOGICAL SKILLS AND LEARNING TO READ. New York: Psychology Press Classic Editions. <https://doi.org/10.1111/j.1749-6632.1993.tb22977.x>
- Granados Romero, J. M. (2007). Los programas multimedia en los procesos de integración curricular de las tecnologías digitales. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 127-143. <https://www.redalyc.org/pdf/274/27421109.pdf>

- Grupo de Trabajo de Tecnología e Innovación en la Educación. (2021). LA TECNOLOGÍA Y LA INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LA POST-PANDEMIA. El Diálogo Liderazgo para las Américas, 1(1), 1-12. <https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2021/07/La-tecnologia-y-la-innovacion-educativa-en-la-post-pandemia-Un-llamado-a-la-transformacion-educativa-1.pdf>
- Guarneros Reyes, E., & Vega Pérez, L. (2014). Habilidades lingüísticas orales y escritas. Avances en Psicología Latinoamericana, 21-35. <https://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/view/apl32.1.2014.02/pdf>
- Gutiérrez-Fresneda, R., & Díez Mediavilla, A. (2018). Conciencia fonológica y desarrollo evolutivo de la escritura en las primeras edades. Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante, 395-416. <http://redalyc.org/pdf/706/70653466018.pdf>
- Habib, M., & Etchepareborda, M. (2001). Bases neurobiológicas de la conciencia fonológica: su compromiso en la dislexia. Revista de neurología clínica, 5-23. [https://www.researchgate.net/publication/237625769\\_Bases\\_neurobiologicas\\_de\\_la\\_CONCIENCIA\\_FONOLOGICA\\_su\\_compromiso\\_en\\_la\\_DISLEXIA](https://www.researchgate.net/publication/237625769_Bases_neurobiologicas_de_la_CONCIENCIA_FONOLOGICA_su_compromiso_en_la_DISLEXIA)
- Hernández Jara, P. V., Andaluz Zúñiga, J. V., & Miranda Mora, I. S. (2024). Desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de educación inicial. Revista Científica Guacamaya, 8(2), 108 - 177. <https://doi.org/10.48204/j.guacamaya.v8n2.a5019>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. (2014). Metodología de la investigación. México: McGraw-Hill/Interamericana Editores, S.A. de C.V. [https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia\\_de\\_la\\_investigacion\\_-\\_roberto\\_hernandez\\_sampieri.pdf](https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf)
- Martínez Figueroa, M. E., Borda Valderrama, J., Montes Betancourt, M., & Falla Ortiz, J. (2023). ICT in the development of phonological awareness: A critical literature review. Digital Education Review(44), 125-132. <https://doi.org/10.1344/der.2023.44.125-132>
- Mayer, R. (2002). Multimedia Learning. THE PSYCHOLOGY OF LEARNING AND MOTIVATION, 85-139. Obtenido de <https://www.jsu.edu/online/faculty/MULTIMEDIA%20LEARNING%20by%20Richard%20E.%20Mayer.pdf>

- Mayer, R. E. (2005). Cognitive Theory of Multimedia Learning. En C. U. Press, The Cambridge Handbook of Multimedia Learning, 31 - 48. Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816819.004>
- Meléndez, R. (2013). Educación del siglo XXI mediada por las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación. ¿Qué cambios son necesarios? EDUWEB, 135-144. <https://revistaeduweb.org/index.php/eduweb/article/view/221/163>
- Mendoza Laz, P. E., Morán Aguilar, M. A., Mendoza Cedeño, J. H., Freire Jáuregui, J. P., Quiroz Alonzo, B. G., & Loor Mendoza, J. E. (2024). Las habilidades lingüísticas y el pensamiento crítico de estudiantes de Educación Básica. Scielo. Obtenido de [https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1316-48212023000500053#B4](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-48212023000500053#B4)
- Ministerio de Educación. (2010). Guía de orientaciones técnicas para la aplicación de la propuesta pedagógica (curricular y metodológica) en las áreas de Matemática y Comunicación en el Segundo ciclo de la EBR, para una transición exitosa al tercer ciclo. Lima: Ministerio de Educación. Programa de Educación Básica Para Todos. <https://es.slideshare.net/slideshow/guia-metodologica-inicial/71357884>
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. Lima: Ministerio de Educación. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). Programa Curricular de Educación Inicial. Lima: Ministerio de Educación. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Moreno, R., & Mayer, R. (2007). Interactive Multimodal Learning Environments. Educational Psychology Review, 309-326. <https://doi.org/10.1007/s10648-007-9047-2>
- Nemi Amorós de Robello, M. (2025). El material audiovisual como recurso pedagógico para el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 años. [Tesis para obtener el título de Licenciado en Educación Inicial] Piura: Universidad de Piura. <https://pirhua.udep.edu.pe/item/4a01adba-2c91-428e-bda7-57724dd8a42a>
- Ochoa Ordoñez, F., Salto Plaza, A. T., Mosquera Ávila, G. A., & Huiracocha Ordóñez, I. M. (2025). Tecnologías para el desarrollo de la conciencia fonológica: reflexiones, barreras y caminos posibles en la educación. Revista Social Fronteriza, 1-18. [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(4\)847](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(4)847)

- Oliva Maza, A., Ayuso Escuer, N., Coma Roselló, T., & Torres Moreno, E. (2021). Misterio de los Letrabytes Fugados: Evaluación Inclusiva de la Conciencia Fonológica con Gamificación Tangible. VAEP-RITA, 9(4). [https://zaguan.unizar.es/record/109533/files/texto\\_completo.pdf](https://zaguan.unizar.es/record/109533/files/texto_completo.pdf)
- Orellana Munzón, T. C., Pesantes Astudillo, F. V., Beltrán Mesa, M., & García Cobas, R. (2025). Uso del Educaplay y YouTube para fortalecer la conciencia fonológica en niños de preparatoria con problemas en la expresión oral. 593 Digital Publisher CEIT, 10(4), 227-241. <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.4.3319>
- Parra Bravo, J. (2022). Desarrollo de la conciencia fonológica en edades tempranas: Revisión de la literatura. [Tesis para obtener el título de Doctorado en Ciencias de la Educación] Cuenca: Universidad de Cuenca. <https://doi.org/10.18537/puc.32.01.07>
- Parrales Rodríguez, V. d. (2021). Las TIC y la educación en los tiempos de pandemia. Serie Científica UCI, 14(6), 104-117 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8590488>
- Pérez Pinzón, L. R. (2022). Tecnología Educativa en América Latina. Revisión de definiciones y artefactos. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 122 - 136. doi: <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.81.2539>
- Quiñones Damian, R. V., & Huaman Palma, L. J. (2022). JUEGOS INTERACTIVOS Y CONCIENCIA FONOLÓGICA EN ESTUDIANTES DE 5 Y 6 AÑOS - CHONGOS BAJO. [Tesis para obtener el título de Licenciatura en Educación Inicial y Primaria] Huancayo: Universidad Nacional del Centro del Perú. <https://repositorio.uncp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/72077fc4-f03c-4be4-b390-ffcda581a9bc/content>
- Rivero Chacón, J., & Zapata Quispe, J. (2022). La Conciencia Fonológica y la Lecto Escritura en los Niños de Cinco Años de la Institución Educativa Humberto Luna de Cusco - 2019. [Tesis para obtener el título de Licenciatura en Educación Inicial y Primaria] Cusco: Universidad Andina del Cusco. <https://repositorio.uandina.edu.pe/item/9e233c57-2ce7-4604-8260-01760321f47c>
- Rivero Panaqué, C., Flores Flores, E., Soria Valencia, E., Balbín Bastidas, A. M., & Cartagena Beteta, M. (2023). Postpandemia: Impactos, Desafíos y Oportunidades de la Tecnología en la Educación Superior. 77-108.

<https://repositorio.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/422b538e-98e7-4d44-8d31-81d2489c30a7/content>

- Romo-Padilla, G., Rubio Caicedo, C., Gómez-Rodríguez, V., & Nivel-Cornejo, M. (2023). Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión bibliográfica. *Polo del Conocimiento*, 8(10), 313 - 344. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/6127/15467>
- SÁ, M., Sa-Couto, P., & Lousada, M. (2022). Phonological awareness digital program: a randomized controlled study. *Revista de Investigación en Logopedia*, 12(1). <https://doi.org/10.5209/rlog.77402>
- Savarinathan, J., & Abdul Karim, A. B. (2025). Enhancing Phonemic Awareness and Letter-Sound Correspondence in 5-Year-Old Children through Interactive Smartboard Games. *IJRIS*, IX(3), 2600-2608. <https://dx.doi.org/10.47772/IJRIS.2025.90300203>
- Sihombing, N. (2022). THE LANGUAGE INSTINCT (Steven Pinker vs Noam Chomsky). *JOURNAL OF APPLIED LINGUISTICS*, 17-22. <https://journal.eltaorganization.org/index.php/joal/article/view/75/90>
- Sosa Paredes, G. Y., & Vivas Agurto, A. K. (2023). PROGRAMA VIRTUAL JUEGO, ESCUCHO Y APRENDO ORIENTADO AL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA FONOLÓGICA. [Tesis para obtener el título de Maestría en Educación] Lima: UNIFE. <https://repositorio.unife.edu.pe/item/76a6c770-bc85-45bb-9f1e-f2fd2950bd53>
- Skaraki, E. (2021). Reinforcing preschoolers' phonemic awareness through the use of tablets. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 1(1), 28-36. <https://doi.org/10.25082/AMLER.2021.01.004>
- Stevens Anilio, J., Vásquez Fuentes, K., & Castro Vega, C. (2025). Conciencia fonológica en trastornos específicos del aprendizaje. *Revista Realidad Educativa*, 46-74. <https://doi.org/10.38123/rre.v5i1.434>
- Suárez P., I. T., Varguillas C., C. S., & Ronceros Morales, C. (2022). Técnicas e instrumentos de investigación. Barquisimeto: UPEL. <https://doi.org/10.46498/upelipb.lib.0013>
- Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2011). *Cognitive Load Theory*. Springer. <https://www.emrahakman.com/wp-content/uploads/2024/10/Cognitive-Load-Sweller-2011.pdf>

- Vallejo Garnica, G. P. (2024). ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA ESTIMULAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA. [Tesis para optar el grado de Maestro en Educación con mención en Gestión de la Educación] Lima: USIL. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/acd1d958-9799-437c-8acc-990c969e9898/content>
- Vega Niño, Z. (2019). IMPLEMENTACIÓN DE LAS TIC EN PREESCOLAR: UNA REVISIÓN DOCUMENTAL. La Sabana: Intellectum. <https://intellectum.unisabana.edu.co/server/api/core/bitstreams/b904a598-126a-4453-8e5e-35ddefe36ef0/content>
- Vender, M., & Melloni, C. (2021). Phonological Awareness across Child Populations: How Bilingualism and Dyslexia Interact. Languages, 6. <https://doi.org/10.3390/languages6010039>
- Zabala, A., & Arnau, L. (2007). Once ideas clave: cómo aprender y enseñar competencias. España: Graó. Obtenido de [https://docentesalbatros.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/01/idea\\_clave\\_10\\_los-mc3a9todos-para-la-ensec3b1aza-de-las-competencias.pdf](https://docentesalbatros.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/01/idea_clave_10_los-mc3a9todos-para-la-ensec3b1aza-de-las-competencias.pdf)



**ANEXO**



## ANEXO 1

Tabla 15

Matriz de consistencia APLICACIÓN DEL PROGRAMA MULTIMEDIA “SOUND GAME” PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS, CUSCO, 2025

PROBLEMA DE ESTUDIOS	OBJETIVO DE ESTUDIO	HIPÓTESIS	VARIABLE	METODOLOGÍA
<p><b>Problema general:</b>  <b>PG.</b> ¿En qué medida la aplicación del programa multimedia “Sound Game” mejora el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 Angostura del distrito de Saylla, Cusco, ¿durante el año 2025?</p>	<p><b>Objetivo general:</b>  <b>OG.</b> Determinar en qué medida la aplicación del programa multimedia “Sound Game” mejora el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 Angostura del distrito de Saylla, Cusco, durante el año 2025.</p>	<p><b>Hipótesis general:</b>  <b>HG.</b> La aplicación del programa multimedia “Sound Game” mejora significativamente el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 Angostura del distrito de Saylla, Cusco, durante el año 2025.</p>	<p><b>Variable independiente:</b>  Programa multimedia  <b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactividad</li> <li>• Contenido pedagógico</li> <li>• Estimulación multisensorial</li> </ul> <p><b>Variable dependiente:</b>  Conciencia fonológica  <b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conciencia léxica</li> <li>• Conciencia silábica</li> <li>• Conciencia fonémica</li> </ul>	<p><b>Enfoque de investigación:</b>  Cuantitativo  <b>Tipo de investigación:</b>  Aplicada  <b>Nivel de investigación:</b>  Explicativo  <b>Diseño de investigación:</b>  Preexperimental con pre y postest.  <b>Población:</b>  Conformada por niños de 5 años de la I.E. N°215 Angostura, Saylla, Cusco, 2025  <b>Muestra:</b>  Conformada por 24 niños de cinco años de la I.E. N°215 de Angostura No Probabilístico</p>
<p><b>Problemas específicos:</b>  <b>PE1.</b> ¿En qué medida la aplicación del programa multimedia “Sound Game” mejora el desarrollo de la</p>	<p><b>Objetivos específicos:</b>  <b>OE1.</b> Determinar en qué medida la aplicación del programa multimedia “Sound Game” mejora el desarrollo de la conciencia</p>	<p><b>Hipótesis específica:</b>  <b>HE1.</b> La aplicación del programa multimedia “Sound Game” mejora significativamente el nivel de conciencia léxica en los</p>		

<p><i>conciencia léxica</i> en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 de Angostura del distrito de Saylla, Cusco, 2025?</p>	<p><i>léxica</i> en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 de Angostura del distrito de Saylla, Cusco, 2025.</p>	<p>niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 de Angostura del distrito de Saylla, Cusco, 2025.</p>	<p><b>Técnica e Instrumento:</b> Técnica: Cuestionario Instrumento: Test de la Conciencia Fonológica <b>Metodología para el análisis de datos:</b> Estadística descriptiva</p>
<p><b>PE2.</b> ¿En qué medida la aplicación del programa multimedia “<i>Sound Game</i>” mejora el desarrollo de la <i>conciencia silábica</i> en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 de Angostura del distrito de Saylla, Cusco, 2025?</p>	<p><b>OE2.</b> Determinar en qué medida la aplicación del programa multimedia “<i>Sound Game</i>” mejora el desarrollo de la <i>conciencia silábica</i> en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°215 de Angostura del distrito de Saylla, Cusco, 2025</p>	<p><b>HE2.</b> La aplicación del programa multimedia “<i>Sound Game</i>” mejora significativamente el nivel de <i>conciencia silábica</i> en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 de Angostura del distrito de Saylla, Cusco, 2025.</p>	
<p><b>PE3.</b> ¿En qué medida la aplicación del programa multimedia “<i>Sound Game</i>” mejora el desarrollo de la <i>conciencia fonémica</i> en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 de Angostura del distrito de Saylla, Cusco, 2025?</p>	<p><b>OE3.</b> Determinar en qué medida la aplicación del programa multimedia “<i>Sound Game</i>” mejora el desarrollo de la <i>conciencia fonémica</i> en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 de Angostura del distrito de Saylla, Cusco, 2025</p>	<p><b>HE3.</b> La aplicación del programa multimedia “<i>Sound Game</i>” mejora significativamente el nivel de <i>conciencia fonémica</i> en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 215 de Angostura del distrito de Saylla, Cusco, 2025.</p>	

## ANEXO 2

Tabla 16

*Descripción de la variable independiente: Programas multimedia*

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Características
<b>Programa multimedia</b> <i>“Sound Game”</i>	Es una aplicaciones o software diseñado para facilitar el aprendizaje activo, colaborativo y dinámico, permitiendo la interacción del usuario con contenidos digitales para desarrollar competencias, habilidades y conocimientos en diversos contextos educativos (Romo-Padilla et al., 2023).	Interactividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiza y dirige la interacción con el software según los propósitos de la sesión.</li> <li>• Orienta la navegación dentro del programa mediante instrucciones claras y precisas.</li> <li>• Adecua el ritmo de uso del software al grupo de estudiantes.</li> <li>• Retroalimenta de manera oportuna a partir de las respuestas que muestra el programa.</li> </ul>
		Contenido pedagógico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecciona actividades del software pertinentes a la competencia de conciencia fonológica alineadas al Currículo Nacional.</li> <li>• Integra el uso del programa con otros recursos pedagógicos.</li> <li>• Explica las consignas de manera clara y adecuada.</li> <li>• Elige actividades con una secuencia de dificultad progresiva según el objetivo de aprendizaje.</li> <li>• Evalúa los aprendizajes previstos a partir de la información y resultados que arroja el software.</li> </ul>

---

Estimulación  
multisensorial

- Utiliza los elementos visuales del software (imágenes, colores, animaciones) para reforzar explicaciones.
  - Emplea los recursos auditivos (voces, sonidos, pistas fonológicas) del programa para apoyar la comprensión.
  - Complementa los estímulos digitales con actividades orales, gestuales o de movimiento.
  - Ajusta el ambiente del aula (volumen, ubicación, iluminación) para optimizar el uso multisensorial del programa.
  - Enfatiza la relación entre los estímulos del software y los objetivos de aprendizaje (ej. sonidos, fonemas, secuencias).
- 



## ANEXO 3

Tabla 17

*Descripción de la variable dependiente: Conciencia fonológica*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Items
<b>Conciencia fonológica</b>	Habilidad metalingüística que permite al niño identificar, diferenciar y combinar los sonidos o fonemas que conforman las palabras de nuestro idioma desarrollando la capacidad de manipular mentalmente estas unidades sonoras de manera lúdica. (Ministerio de Educación, 2010)	El desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 años será medible a través de un test individual que consta de 15 items, diseñado para medir la capacidad de identificar y manipular unidades sonoras del lenguaje oral (palabras, sílabas y fonemas). Los resultados obtenidos serán interpretados mediante una escala de valoración que determinará el nivel	Conciencia léxica	• Reconoce la cantidad de palabras de una oración	1
				• Añade palabras en una oración	2
				• Omite palabras de una oración	3
				• Forma oraciones sencillas a partir de imágenes	4
				• Identifica la palabra que se repite en la oración	5
			Conciencia silábica	• Reconoce el número de sílabas de una palabra	6
				• Identifica la sílaba inicial de las palabras	7
				• Identifica la sílaba final de las palabras	8
				• Omite la sílaba inicial de las palabras	9
				• Une las sílabas para encontrar palabras nuevas	10

---

de desarrollo alcanzado en cada dimensión.	Conciencia fonémica	• Identifica el fonema inicial de las palabras	11
		• Identifica el fonema final de las palabras	12
		• Omite el fonema inicial de las palabras	13
		• Cambia el fonema inicial de una palabra	14
		• Agrupa fonemas para constituir nuevas palabras	15

---



## ANEXO 4

Instrumento



TEST PARA EVALUAR LA  
CONCIENCIA FONOLÓGICA  
CONCIENCIA LÉXICA



Nombre:			
Apellidos:			
Grado:		Fecha:	
Institución Educativa:			

### 1. RECONOCE LA CANTIDAD DE PALABRAS DE UNA ORACIÓN

La oración "MARÍA LA SU ROPA" tiene 4 palabras por lo cual coloreamos 4 bolitas. Ahora colorea las bolitas según el número de palabras que hay en la oración.

<p>MARIA LAVA SU ROPA</p> 	
<p>ANA COME NARANJAS</p> 	
<p>EL PERRO DUERME</p> 	
<p>MI TAZA</p> 	
<p>LA PELOTA DEL ABUELO</p> 	









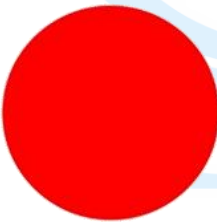
## 2. AÑADE PALABRAS EN UNA ORACIÓN

La oración “MARÍA SALTA” la completamos con la palabra “ALTO” y por eso la marcamos con X. Ahora tu debes marcar con X la palabra que completa la oración.

<b>MARÍA SALTA ...</b>		
		
<b>JUANA COME...</b>		
		
<b>DANIEL ... LECHE</b>		
		
<b>LUIS LAVA SU ...</b>		
		
<b>EL ... COME HUESOS</b>		
		

### 3. OMITIR PALABRAS DE UNA ORACIÓN

A la oración “EL GATO JUEGA” le quitamos la palabra “JUEGA” y dice: “EL GATO”. Di la oración que se forma si quitamos una palabra. (Ayuda con un cuadrado de hoja blanca para tapar la imagen y la palabra que se quiere omitir)

EL	GATO	JUEGA
		
EL	SOL	BRILLA
		
MARÍA	COME	SANDIA
		
MIGUEL	TOMA	JUGO
		
LA BICICLETA	ROJA	Y AZUL
		

#### 4. FORMA ORACIONES SENCILLAS A PARTIR DE IMÁGENES

Según esta imagen puedo formar la oración "MAMÁ COCINA". ¿Qué oración podríamos formar con estas imágenes? Di la oración que forman estas imágenes (Anotar con un lápiz lo que indica el niño)

	<p>MAMÁ COCINA</p>
	
	
	
	

**5. IDENTIFICA LA PALABRA QUE SE REPITE EN LA ORACIÓN**

En la oración “MAMÁ COCINA, MAMÁ LAVA ROPA” la palabra que se repite es “MAMÁ”. Di la palabra que se repite en la oración.

MAMÁ COCINA, MAMÁ LAVA ROPA

JUAN COME SANDÍA, JUAN TOMA LECHE

ESCRIBI UNA CARTA A PAPÁ, PAPÁ LO LEE

MARIA TIENE UNA PELOTA, LA PELOTA ES ROJA

ANA CANTA, ANA BAILA BALLET






TEST PARA EVALUAR LA CONCIENCIA  
FONOLÓGICA  
CONCIENCIA SILÁBICA



Nombre:			
Apellidos:			
Grado:		Fecha:	
Institución Educativa:			

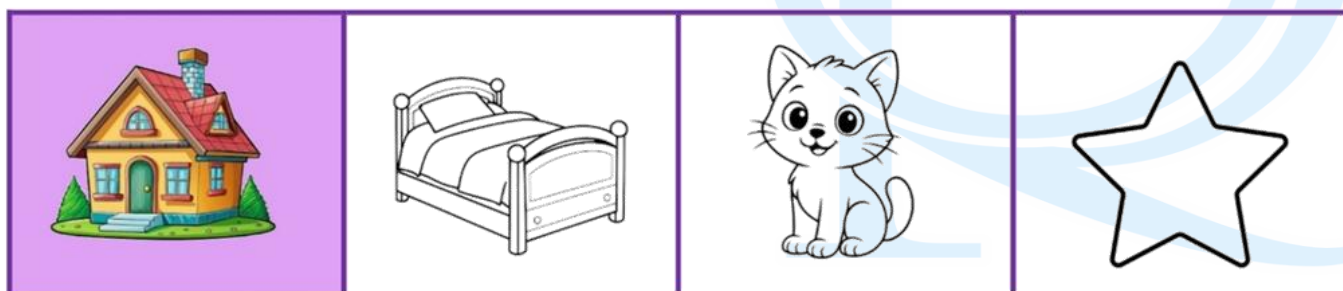
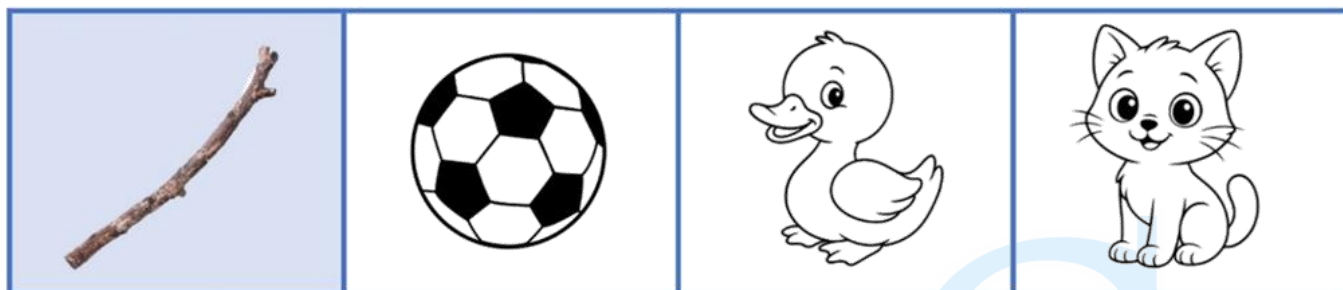
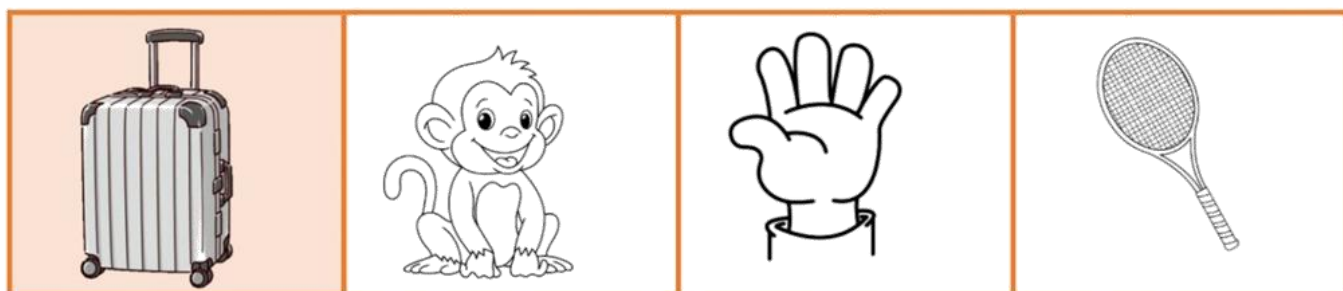
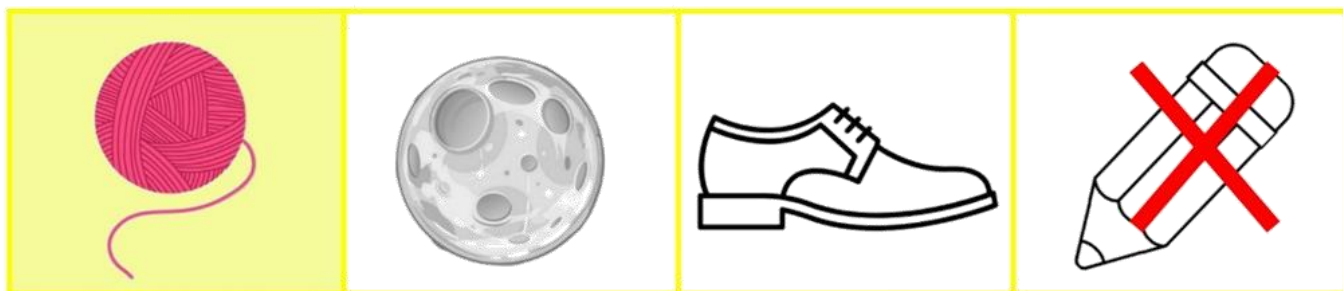
**6. RECONOCE EL NÚMERO DE SÍLABAS DE UNA PALABRA**

La palabra "NARANJA" tiene 3 sonidos, por eso escribimos 3 palitos y el número 3. Marca con palitos o escribe el número de acuerdo con la cantidad de sonidos de las siguientes palabras

	3
	
	
	
	

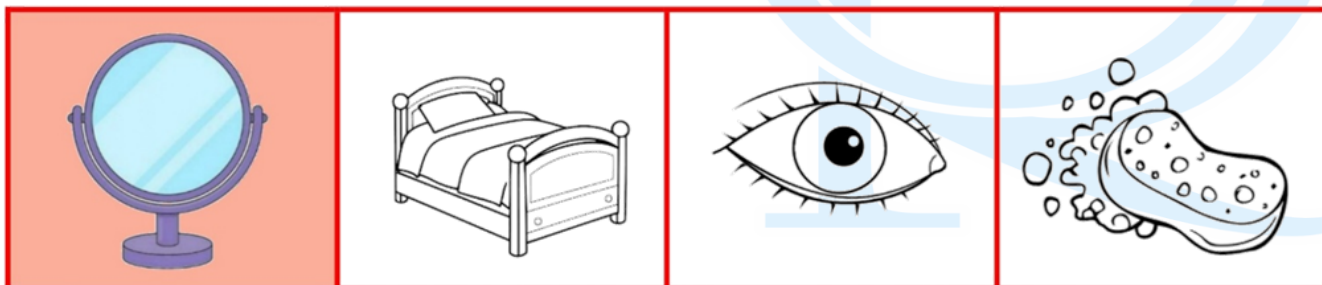
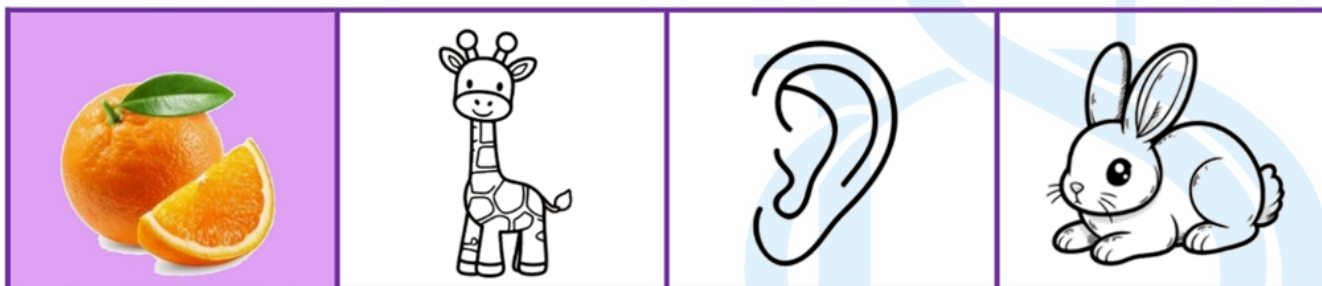
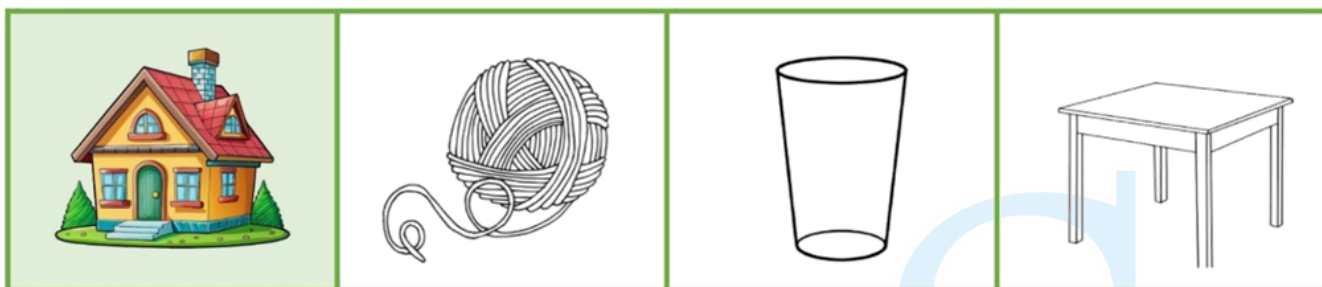
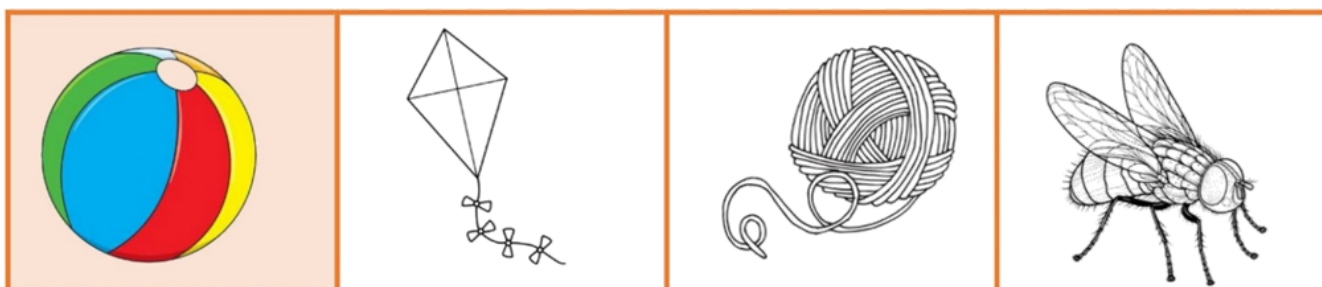
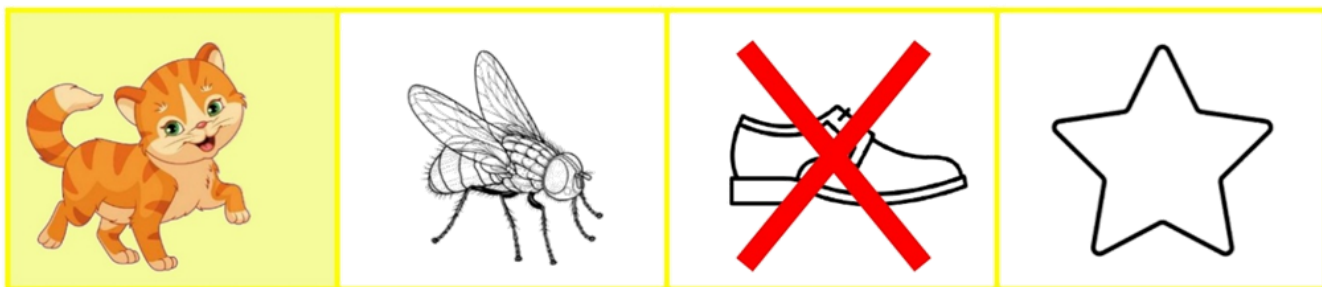
**7. IDENTIFICA LA SÍLABA INICIAL DE LA PALABRA**

La palabra "LAPÍZ" inicia con el mismo sonido que la palabra "LANA" por eso lo marcamos con una X. Ahora marca con una X el dibujo que tenga el mismo sonido inicial que las palabras que tienen color.



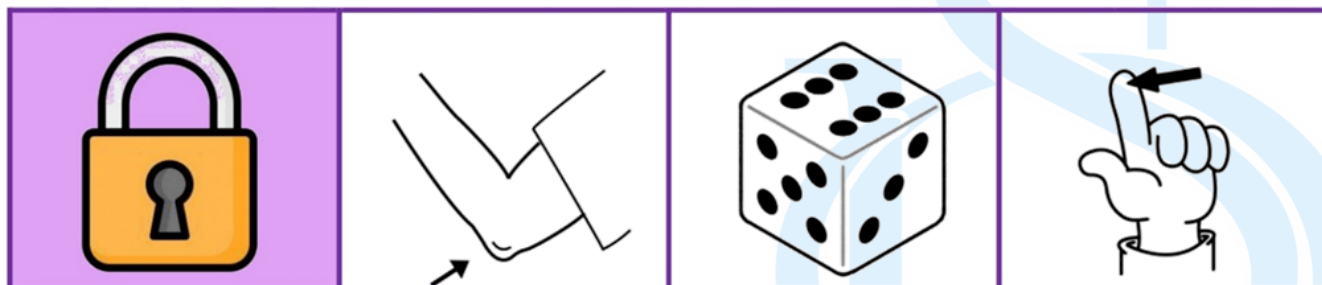
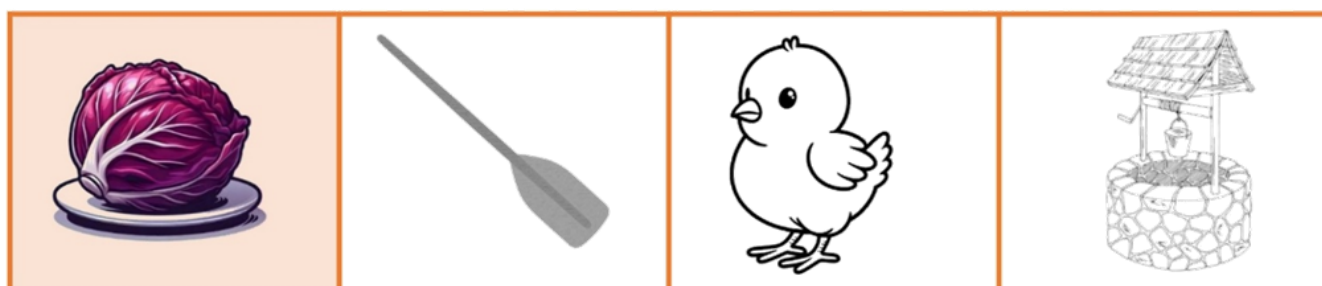
### 8. IDENTIFICA LA SÍLABA FINAL DE LA PALABRA

La palabra "GATO" finaliza con el mismo sonido que "ZAPATO" por eso lo marcamos con una X. Ahora marca con una X el dibujo que tenga el mismo sonido final que las palabras que tienen color.



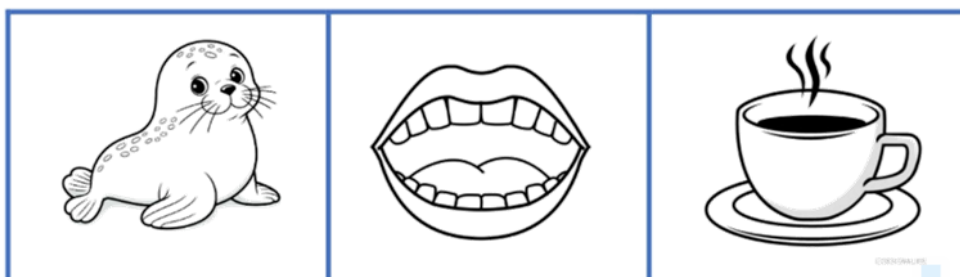
### 9. OMITIENDO LA SÍLABA INICIAL DE LAS PALABRAS

Si a la palabra "CORTINA" le quitamos el primer sonido COR, diría "TINA" por eso lo marcamos con una X. Marca con una X el dibujo de la palabra nueva que se forma cuando le quitamos el sonido inicial



### 10. UNE LAS SÍLABAS PARA ENCONTRAR PALABRAS NUEVAS

Si tengo estos sonidos “SI” y “LLA”, cuando las uno sonaría “SILLA”. Marca con una X el dibujo de la palabra nueva que se forma cuando juntamos los sonidos. Usar las tarjetas físicas de las sílabas que se pusieron en el test (luna, foca, goma, cama)



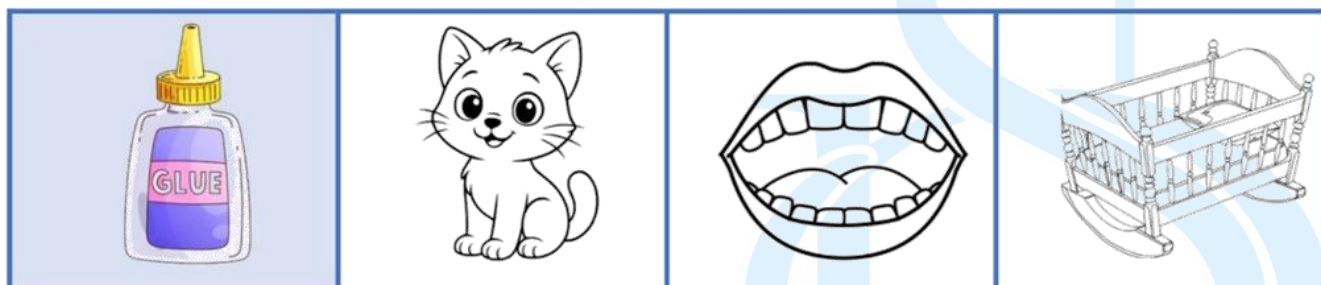
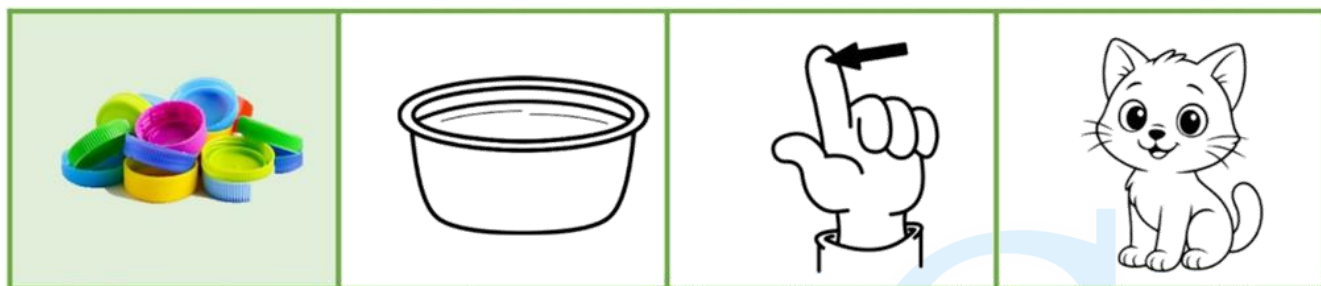
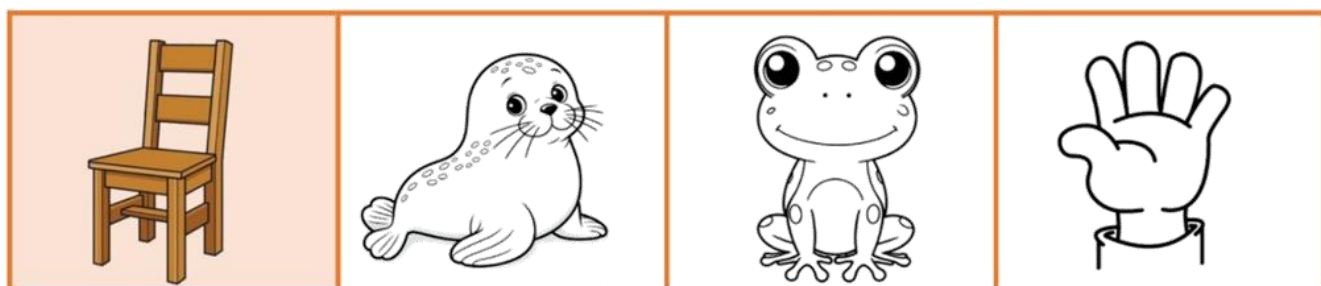
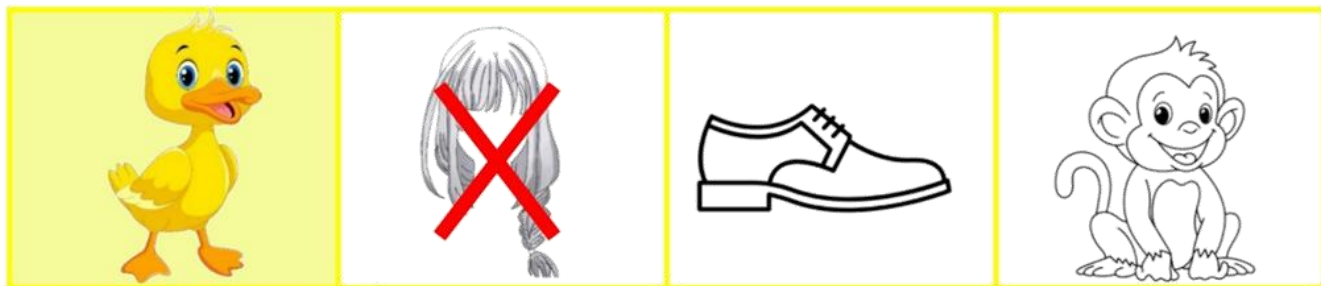
**TEST PARA EVALUAR LA CONCIENCIA  
FONOLÓGICA  
CONCIENCIA FONEMICA**



Nombre:			
Apellidos:			
Grado:		Fecha:	
Institución Educativa:			

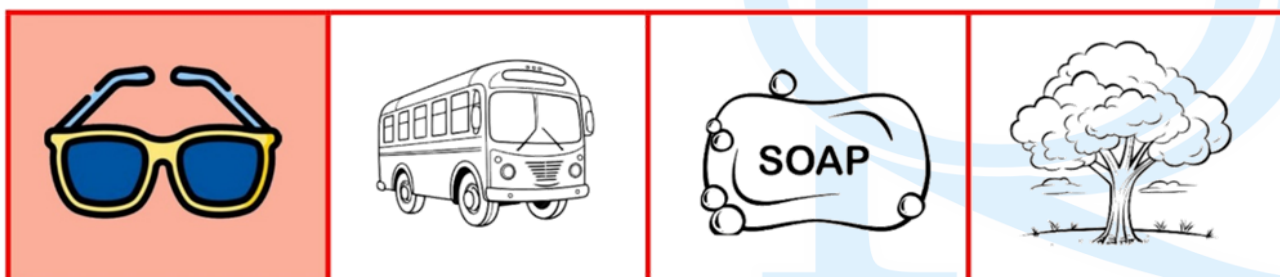
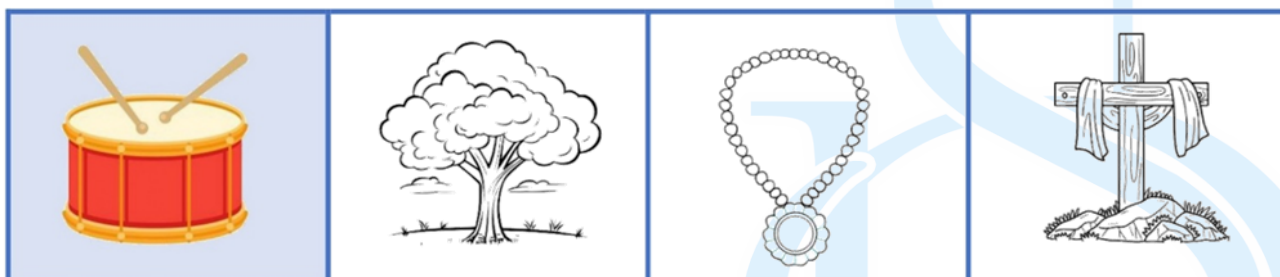
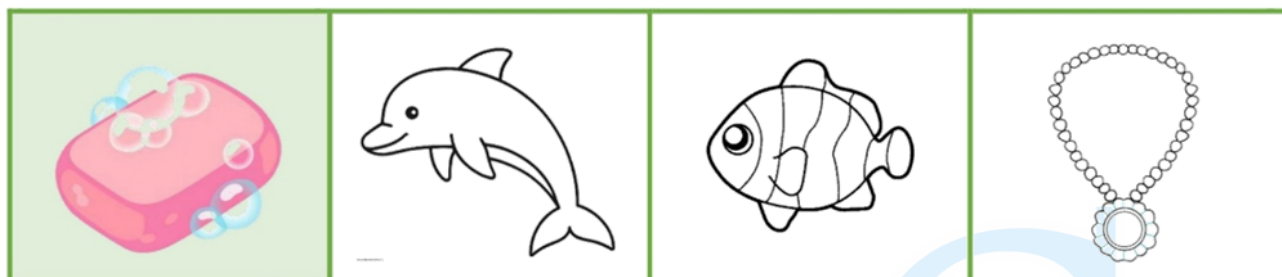
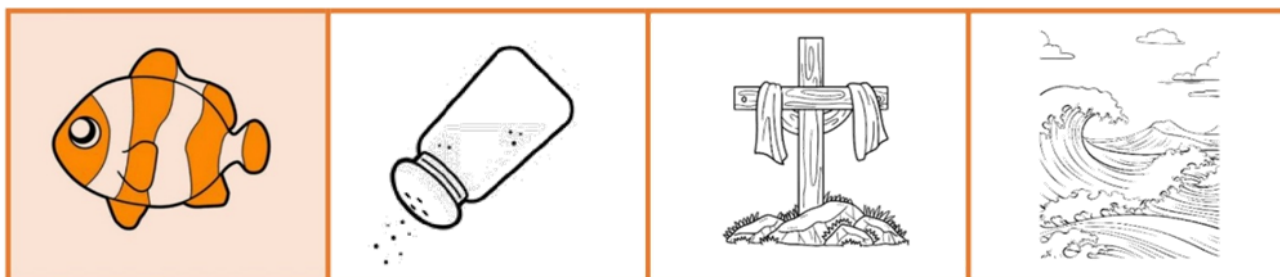
### 11. IDENTIFICA EL FONEMA INICIAL DE LAS PALABRAS

La palabra "PPPPATO" inicia con el fonema /P/, al igual que la palabra "PPPPELO". Marca con una X el dibujo que tenga el mismo fonema inicial. Podemos alargar el fonema inicial para ayudar al niño.



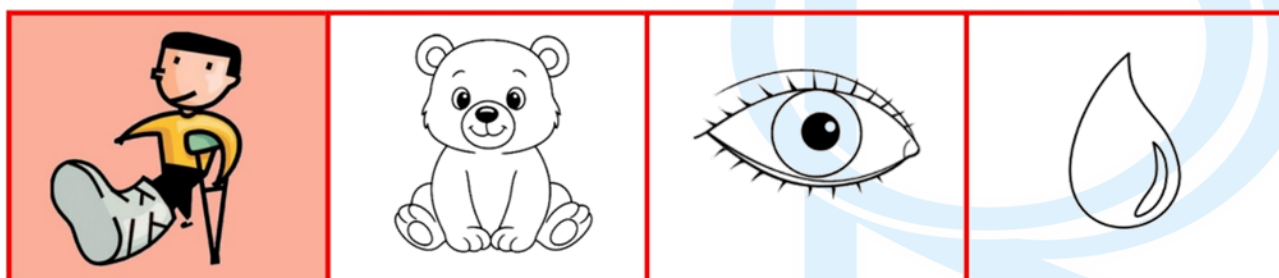
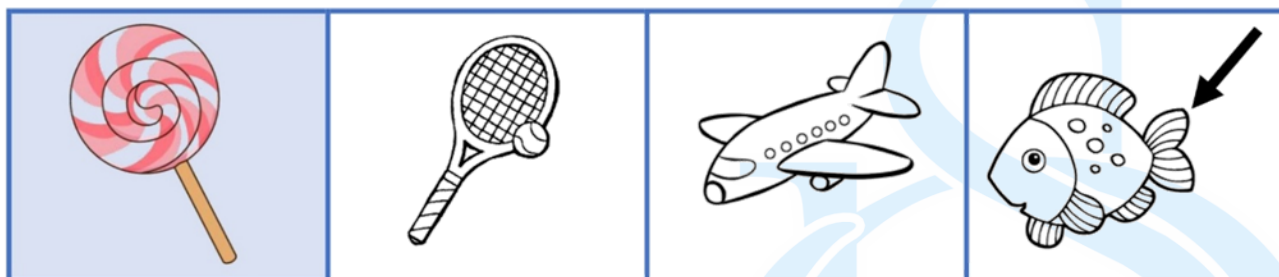
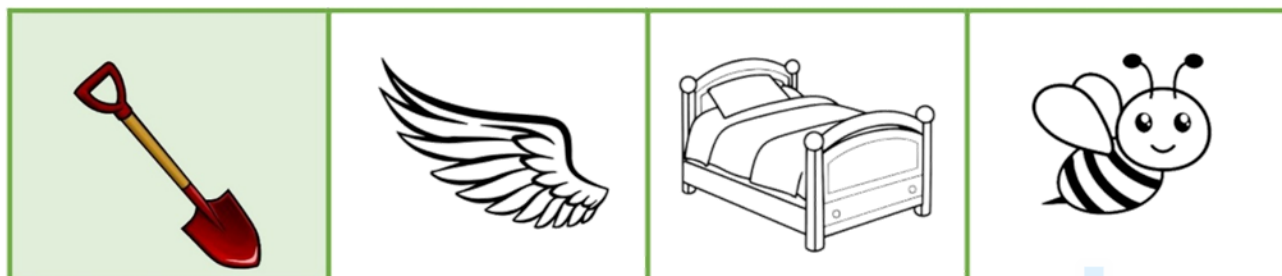
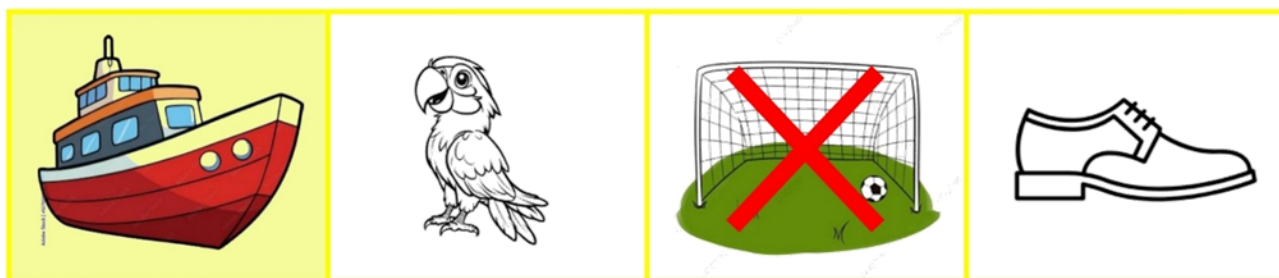
## 12. IDENTIFICA EL FONEMA FINAL DE LAS PALABRAS

La palabra "SOLLL" termina en el sonido /L/, al igual que la palabra "SALLL". Marca con una X el dibujo que tenga el mismo fonema final. Podemos alargar el fonema final para ayudar al niño.



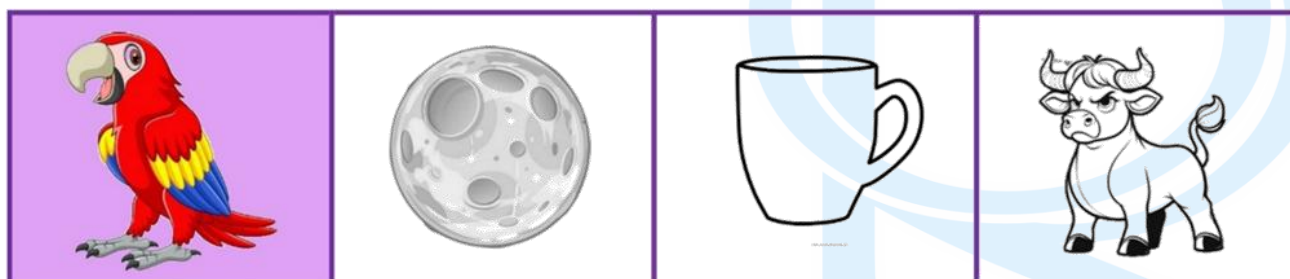
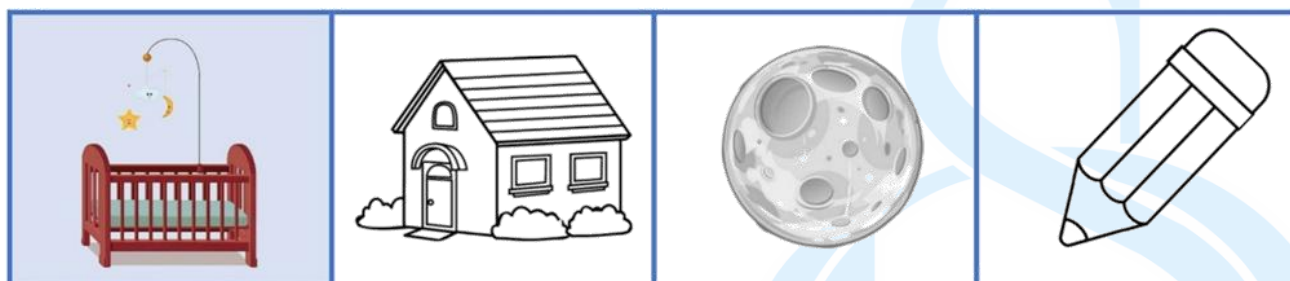
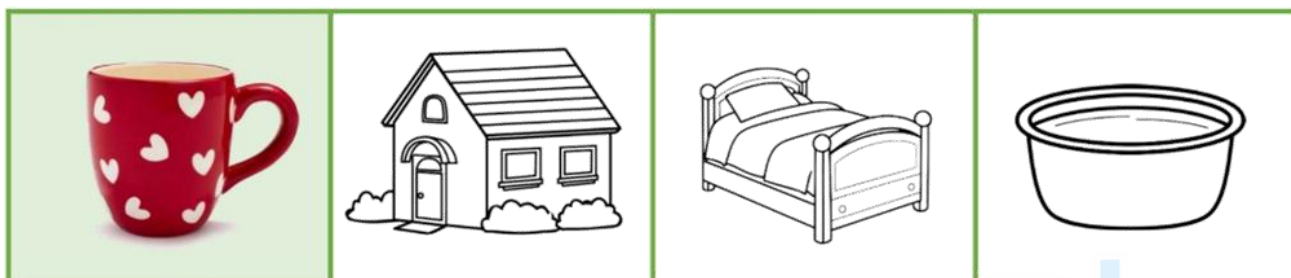
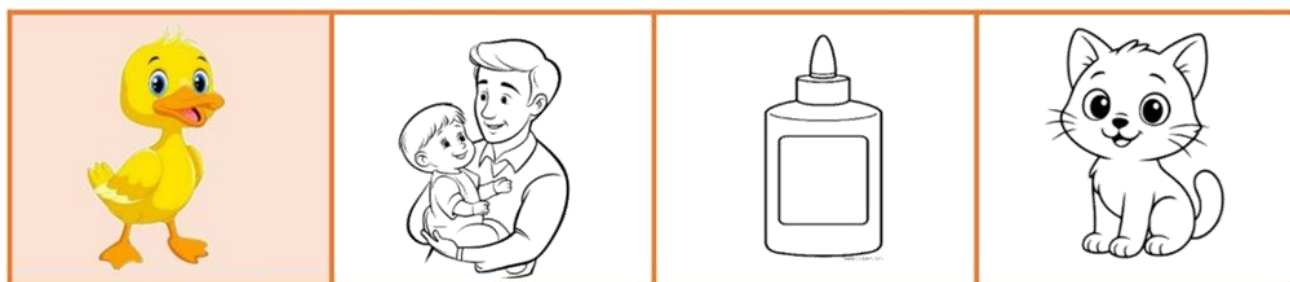
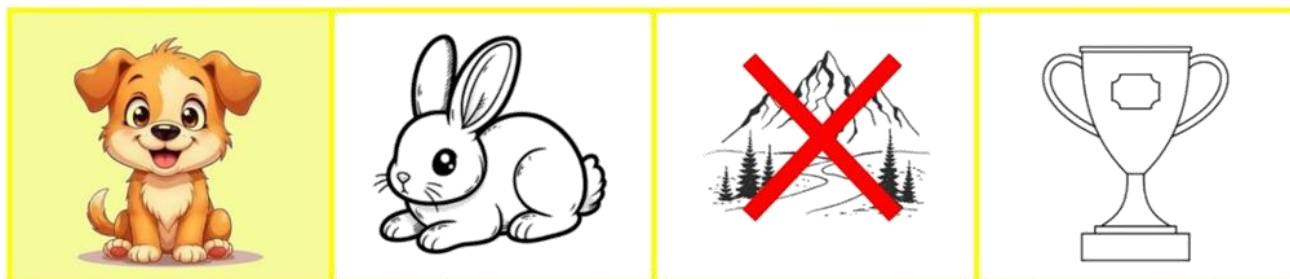
### 13. OMITE EL FONEMA INICIAL DE LAS PALABRAS

Si a la palabra “BBBARCO” le quitamos el sonido de la primera letra /B/, diría “AAAARCO”. Marca con una X el dibujo de la palabra nueva que se forma cuando quitamos el fonema inicial. Podemos alargar el fonema final para ayudar al niño.



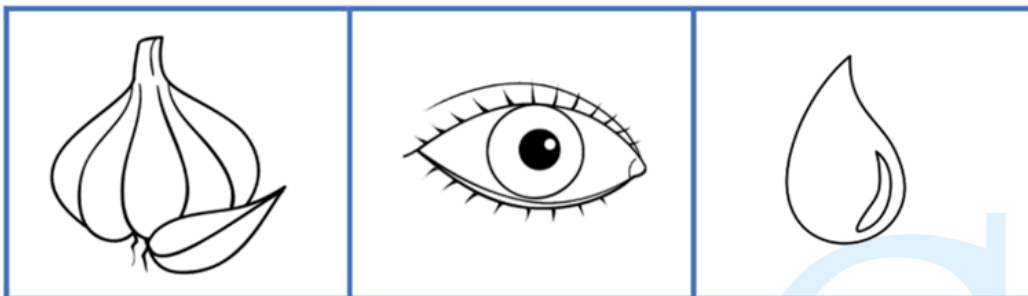
#### 14. CAMBIA EL FONEMA INICIAL DE UNA PALABRA

Si a la palabra “PPERRO” cambio el sonido /P/ por /C/ diría “CCERRO”.  
 Marca la palabra nueva si cambiamos los fonemas iniciales. Podemos alargar  
 el fonema final para ayudar al niño.



### 15. AGRUPA FONEMAS PARA CONSTITUIR NUEVAS PALABRAS

Si tengo estos fonemas que suenan /L/ /O/ /B/ /O/, cuando los junto dice la palabra "LOBO". Marca con una X el dibujo de la palabra nueva que se forma cuando juntamos los siguientes fonemas. Usar las letras desplegables puestas en el inicio del test. (cama, ajo, pato, sapo)

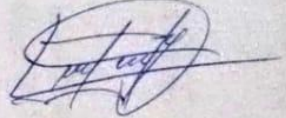


## ANEXO 5

Validación del instrumento por los expertos

## OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE CUESTIONARIO:

Observaciones (precisar si hay suficiencia): *Si hay suficiencia*Opinión de aplicabilidad:      Aplicable []      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

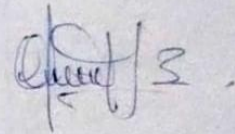
Nombres y Apellidos	<i>Juri Lorena Maizal</i>	DNI N°	<i>24470339</i>
Dirección domiciliaria	<i>San Sebastián</i>	Teléfono / Celular	<i>945422121</i>
Título profesional / Especialidad	<i>Licenciado en educación Esp. Lengua y Literatura</i>	Firma	
Grado Académico	<i>Magister</i>		
Metodólogo/ temático	<i>Especialidad - Lengua</i>	Lugar y fecha	

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.<sup>4</sup>Suficiencia: Los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

### OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE CUESTIONARIO:

Observaciones (precisar si hay suficiencia): ..... Hay Suficiencia .....

Opinión de aplicabilidad:      Aplicable [X]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Nombres y Apellidos	Celina Flores Zapata.	DNI N°	23994794
Dirección domiciliaria	Jr. Ricardo Palma N-9. Dpto 202-A Urb. Sta. Mónica.	Teléfono / Celular	
Título profesional / Especialidad	Docente De Educación Inicial.	Firma	
Grado Académico	Magister en Gestión Educativa.		
Metodólogo/ temático	Educación Inicial.	Lugar y fecha	Cusco 27 de Agosto del 2015.

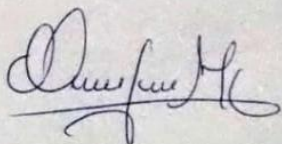
<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

<sup>4</sup>Suficiencia: Los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE CUESTIONARIO:**Observaciones (precisar si hay suficiencia): *Si hay Suficiencia*Opinión de aplicabilidad:      Aplicable [  ]      Aplicable después de corregir [  ]      No aplicable [  ]

Nombres y Apellidos	Ruth Núñez Medina	DNI N°	23885182
Dirección domiciliaria	urb: Ttio 4to paradero S-1-9	Teléfono / Celular	984996620
Título profesional / Especialidad	Mg. Docente de Educación Juvenil Licenciada en Psicología	Firma	
Grado Académico	Mg. en Educación Superior		
Metodólogo/ temático	Psicopedagogía	Lugar y fecha	Cusco, 08 de Setiembre 2025


¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

⁴Suficiencia: Los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD DE CUESTIONARIO:**Observaciones (precisar si hay suficiencia): *Existe suficiencia*Opinión de aplicabilidad: Aplicable  Aplicable después de corregir  No aplicable 

Nombres y Apellidos	Valentín Quispe Maxi	DNI N°	24660664
Dirección domiciliaria	Jr. Condorhuayco # 106 - Sicuani	Teléfono / Celular	917619594
Título profesional / Especialidad	Licenciado en Educación Ciencias, Historiasociales	Firma	
Grado Académico	Magister en Educación Docencia e investigación en educación superior		
Metodólogo/ temático	Docente en investigación	Lugar y fecha	Sicuani - Cuzco 28 de agosto del 2025

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.<sup>4</sup>**Suficiencia:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

**ANEXO 6**

## Constancia de prueba piloto

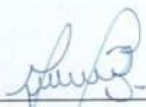
"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

**CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PRUEBA PILOTO**

Yo, Melina Rodriguez Baca, directora de la Institución Educativa 1198 "Divina Niña María, certifico que la estudiante de práctica preprofesional del X ciclo de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Santa Rosa" de Cusco, Briggithe Stephany Sani Sanchez, ha aplicado su instrumento de evaluación de tesis al grupo piloto (niñas y niños de 5 años) de nuestra institución educativa, del 11 al 16 de setiembre del año en curso, 2025.

Se expide la presente constancia para los fines que estime por conveniente.

Cusco, 16 de setiembre del 2025



Directora

Nombre: Melina Rodriguez Baca

DNI: 23980858



Docente del aula piloto

Nombre: Karen Miranda Ortiz de Orué

DNI: 77293922



Responsable de la aplicación

Nombre: Briggithe Stephany Sani Sanchez

DNI: 73194663

## ANEXO 7

### Constancia de aplicación de tesis

MINISTERIO DE EDUCACION  
UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL CUSCO  
**INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 215 DE ANGOSTURA**

"Año de la recuperación y la consolidación de la Economía Peruana".

### CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE TESIS

La Docente Mgtr. Celina Flores Zapata, identificada con DNI N° 23994794, en calidad de directora de la Institución Educativa Inicial N°215 de Angostura, distrito de Saylla – Cusco.

#### CERTIFICA:

Que la estudiante de practica preprofesional del X ciclo de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa de Cusco, Briggithe Stephany Sani Sanchez, con DNI N°73194663, ha realizado su trabajo de tesis denominado "APLICACIÓN DEL PROGRAMA MULTIMEDIA "SOUND GAME" PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN NIÑOS DE 5 AÑOS, CUSCO, 2025".

Dicha investigación fue implementada en el aula de 5 años, durante el año académico 2025, cumpliendo con las fases planificadas en su proyecto de investigación. El trabajo comprendió:

- **Aplicación del Pre test:** realizado en la primera fase del estudio, con el propósito de diagnosticar el nivel inicial de las competencias evaluadas en los niños y niñas participantes.
- **Ejecución del programa o intervención de la tesis:** desarrollada durante el período establecido, en coordinación con la docente del aula y respetando las normas institucionales.
- **Aplicación del Post test:** ejecutado al finalizar la intervención, con el fin de obtener datos comparativos y evaluar los avances alcanzados por los estudiantes.

La aplicación de la investigación se desarrolló de manera responsable y bajo acompañamiento docente, garantizando el bienestar y la participación activa de los niños y niñas del aula de 5 años.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines académicos que estime conveniente.

Cusco, 28 de noviembre de 2025

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN REGIONAL CUSCO  
  
Prof. Celina Flores Zapata  
DIRECTORA

Directora de la IEI N° 215  
Magtr. Celina Flores Zapata  
DNI N° 23994794

## ANEXO 8

### Programa Multimedia “Sound Game”



- **Objetivos del Programa**

- **Fortalecer el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños y niñas de 5 años de educación inicial**, mediante la aplicación del programa multimedia *Sound Game*.
- **Incrementar la motivación y participación activa de los estudiantes** durante las sesiones de aprendizaje, empleando recursos digitales dinámicos que despierten el interés y mantengan la atención sostenida en las actividades fonológicas.
- **Promover el uso pedagógico de las TIC en la educación inicial**, integrando el programa *Sound Game* como una herramienta complementaria al trabajo docente, alineada con el Currículo Nacional y las demandas educativas de la etapa pospandemia.
- **Favorecer un aprendizaje lúdico e inclusivo**, respetando los ritmos y estilos de aprendizaje de los niños, mediante actividades digitales accesibles, claras y adaptadas a su nivel de desarrollo cognitivo y lingüístico.

- **Distribución del Programa**

Se dividió el programa en 26 sesiones, enfocadas en desarrollar los tres niveles de la conciencia fonológica desde el nivel macro al nivel más complejo:

- Dimensión léxica: 10 sesiones de 25 minutos cada juego

- Dimensión silábica: 6 sesiones de 25 minutos cada juego
- Dimensión fonémica: 10 sesiones de 25 minutos cada juego

● **Cronograma de sesiones**

Nº	Dimensión	Nombre de las sesiones	Fecha	Competencia	Propósito	Tiempo
1	Dimensión léxica	Descubriendo que todo lo que decimos está formado por palabras	30-Set	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños reconozcan que todo lo que hablamos está formada por palabras y logren identificar cuántas palabras contienen las frases. (01)	45 min
2		Descubriendo que los cuentos están formados por palabras	1-Oct	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños reconozcan que los cuentos están formados por palabras y logren identificar y contar algunas palabras en frases cortas. (01)	45 min
3		Las palabras del cuento se escondieron	2-Oct	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños completen frases sencillas del cuento eligiendo palabras adecuadas, reconociendo su sentido dentro de la frase. (2)	40 min
4		Nuestro cuento está incompleto	3-Oct	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños completen frases sencillas del cuento eligiendo palabras adecuadas, reconociendo su sentido dentro de la frase e identifiquen la cantidad de palabras que forman las frases. (1)(2)	45 min
5		Escondemos las palabras del cuento	7-Oct	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños comprendan que al quitar palabras en una frase cambia su significado, y sean capaces de identificar y verbalizar cómo queda la frase cuando se omite una palabra. (3)	45 min
6		Jugamos con las palabras, el lápiz y el borrador	9-Oct	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños comprendan que al quitar o agregar palabras en una frase, cambia su significado, y sean capaces de identificar y verbalizar cómo queda la frase cuando se omite o agrega una palabra. (2)(3)	45 min
7		Somos creadores de cuentos	10-Oct	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños formen oraciones sencillas a partir de imágenes, reconociendo que las palabras unidas con sentido permiten expresar ideas. (4)	45 min

8	Dimensión silábica	Palabras que cuentan historias: ¡100 niños dijeron!	21-Oct	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños formen frases sencillas a partir de imágenes, reconociendo que las palabras unidas con sentido permiten expresar ideas. (4)	45 min
9		El baúl de las palabras repetidas	22-Oct	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños identifiquen palabras repetidas en una frase, reconociendo visual y auditivamente que las oraciones están formadas por palabras, algunas de las cuales pueden repetirse. (5)	45 min
10		En una aventura pirata buscando las palabras repetidas	23-Oct	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños identifiquen palabras repetidas en una frase, reconociendo visual y auditivamente que las oraciones están formadas por palabras, algunas de las cuales pueden repetirse. (1)(2)(3)(4)(5)	45 min
11		Jugamos con el mono de los sonidos	24-Oct	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños reconozcan que todas las palabras que hablamos están formadas por sonidos (sílabas) y logren identificar la cantidad de sonidos. (6)	45 min
12		Jugamos en el laboratorio virtual de los sonidos	28-Oct	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños identifiquen palabras que inician con el mismo sonido (sílabas) (7)	45 min
13		Arestando las palabras que terminan igual	29-Oct	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños identifiquen palabras que inician con el mismo sonido (sílabas) (8)	45 min
14		Magono y su acto de desaparecer sonidos	30-Oct	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños identifiquen y omitan el sonido inicial (sílabas) de una palabra para descubrir una nueva palabra (7)(9)	45 min
15		Monkenstein arma nuevas palabras	31-Oct	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños formen palabras nuevas uniendo sonidos (sílabas) que escuchan y leen. (10)	45 min
16		El ludo de los sonidos mágicos	4-Nov	Se comunica oralmente en su lenguaje materna	Que los niños refuercen las habilidades obtenidas sobre la conciencia silábica mediante un ludo virtual. (6)(7)(8)(9)(10)	45 min
17		Dimensión fonémica	El tren de las letras y sus sonidos	5-Nov	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños reconozcan y discriminen los sonidos de las letras del abecedario, asociándolos con imágenes y palabras que inician con el mismo fonema (11)

18	La ranita saltarina entre sonidos	6-Nov	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños identifiquen palabras que inicien con el mismo sonido de la letra inicial (11)	45 min
19	Alimentando al sapito con los sonidos finales	11-Nov	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños identifiquen el fonema final de las palabras, reconociendo auditivamente las semejanzas y diferencias de los sonidos (12)	45 min
20	Casando las letras y sus sonidos	12-Nov	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños identifiquen el fonema final de las palabras, reconociendo auditivamente las semejanzas y diferencias de los sonidos (12)	45 min
21	Rene sale de pesca al pantano de las letras	13-Nov	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños identifiquen y omitan el fonema de la letra inicial de una palabra para descubrir una nueva palabra (11)(13)	46 min
22	Rene Holmes y el misterio de las letras	14-Nov	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños identifiquen y omitan el fonema de la letra inicial de una palabra para descubrir una nueva palabra (11)(13)	45 min
23	Jugando a cambiar letras	18-Nov	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños identifiquen, omitan y cambien la primera letra (fonema) de una palabra para descubrir una nueva palabra (11)(13)(14)	45 min
24	Rene y su acto de cambiar letras	19-Nov	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños identifiquen, omitan y cambien la primera letra (fonema) de una palabra para descubrir una nueva palabra (11)(13)(14)	45 min
25	Rompecabezas de palabras	20-Nov	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños formen palabras nuevas uniendo letras (fonemas) que escuchan y leen. (15)	45 min
26	El juego de las letras y sus sonidos	21-Nov	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Que los niños refuercen las habilidades de conciencia fonémica que estuvieron desarrollando. (11)(12)(13)(14)(15)	45 min

## ANEXO 9

Sesiones



### Sesión de aprendizaje N°01

**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1 I.E.I. : N° 215 de Angostura
- 1.2 NIVEL : Inicial
- 1.3 EDAD : 5 años
- 1.4 AULA : Única
- 1.5 DOCENTE PRACTICANTE : Briggithe Stephany Sani Sanchez
- 1.6 FECHA : 30 de setiembre del 2025

**II. TÍTULO DE LA SESIÓN**


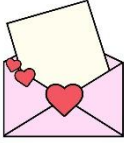




**Descubriendo que todo lo que decimos está formado**

**III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:**

<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños reconozcan que todo lo que hablamos está formada por palabras y logren identificar cuántas palabras contienen las oraciones.	
<b>ITEM DEL INSTRUMENTO</b>	Reconoce la cantidad de palabras de una frase	
<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	Reconoce la cantidad de palabras de una frase, identificando cada palabra como una unidad escrita que transmite información.	
<b>ÁREA</b>	COMUNICACIÓN	
<b>COMPETENCIA / CAPACIDAD</b>	<p><b>COMPETENCIA:</b> Lee diversos tipos de texto en su lengua materna</p> <p><b>CAPACIDADES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información del texto escrito.</li> <li>Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	
<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
Lee utilizando algunas convencionalidades diversos tipos de textos que encuentra en su entorno e identifica a partir de las imágenes personas, animales, objetos, sucesos, procedimientos y reconoce algunas letras o palabras familiares.	Lee los textos identificando que están conformados por palabras. Identifica la cantidad de palabras en sus textos favoritos.	Lista de cotejo
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>	Búsqueda de la excelencia	
<b>COMPETENCIA TRANSVERSAL</b>	Se desenvuelve en entornos digitales generados por las TIC	
<b>ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE</b>	Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y	

preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.

**IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Descripción	Materiales y recursos	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p>Partir de situaciones significativas</p> <p>Generar interés y disposición</p>	<p>La docente les recuerda a los niños sobre un libro que leímos hace un buen tiempo, se les muestra el cuento la fábrica de las palabras.</p>  <p>Se les explica que el jefe de la palabra mandó una carta para los niños. ¿Quieren saber que hay dentro de la carta? Se abre la carta en frente de los niños y se saca un rollo con palabras.</p>  <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  <p><b>EI LADRA FUERTE</b> PERRO</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  <p><b>LA NINA CANTA</b></p> </div> </div> <p>Se les muestra a los niños y luego sacamos una carta que escribió el jefe.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>"Hola niños, el día de hoy les tengo un reto, como saben en mi fabrica hacemos palabras y algunos clientes nos pidieron unas frases, pero nosotros cobramos por palabra y no se cuentas palabras hay en cada frase, su tarea será contar la cantidad de palabras de cada frase, pero antes de empezar:</p> </div>	<p>Libro Tiras de palabras Carta</p>	<p>10 min</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>Generar el conflicto cognitivo</p>	<p><b>ANTES DE LA LECTURA</b> Entonces le pedimos a los niños que nos respondan la pregunta que hizo el jefe de la fábrica antes de empezar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cuál es la diferencia entre una palabra y una frase?</li> </ul> <p>Para apoyarles podemos pegar en la pizarra una de las frases del jefe y al costado poner una palabra al azar.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  <p><b>EL ADRA FUERTE</b> PERRO</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  <p><b>PERRO</b></p> </div> </div> <p>Después de escuchar sus ideas se les explica sobre las frases y que estas están formadas por palabras. Todo lo que decimos es una frase y todas las frases están formadas por palabras, a veces cortas, a veces largas, pero siempre se separan con un espacio, porque si no nos confundiríamos al leer o escuchar.</p>	<p>Power point con ppts Wordwall</p>	<p>25 min</p>

Aprender haciendo

Después de ello, se les explica a los niños que jugaremos a contar las palabras para ayudar al jefe, pero para eso usaremos la computadora donde estarán los niveles de retos que los niños deben afrontar para ayudar al jefe de la fábrica. Se les explica que este reto tendrá niveles de juego:

- El primer nivel tiene frases cortas con dos palabras
- El segundo nivel constará de frases con más palabras
- El tercer nivel será con tiempo límite y para ganar, debemos responder rápido.

Se les indica que trabajaremos en la laptop por lo que debemos trabajar en orden y siguiendo las normas.



**DURANTE LA LECTURA**

Se les empieza a mostrar a los niños las actividades, iniciamos por el nivel 1. Les indicamos que leyeran las imágenes, luego aparece la frase y se les indica que cuenten las palabras.

Trabajo cooperativo



Les dimos apoyos con emitir un golpe por cada palabra, se les explica en los ejemplos que las palabras son diferentes, algunos son más cortos y otras más largas. Vamos reforzando en caso los niños se equivoquen.



Al terminar el nivel 1 y nivel 2, les indicamos a los niños que ahora nos toca el nivel más difícil porque se juega con tiempo. Se les indica que solo podrán pasar los niños que levanten la mano y tengan la respuesta. (Se puede aprovechar esta actividad para invitar a los niños que no participan mucho)



**DESPUÉS DE LA LECTURA**

Conversamos con los niños sobre la actividad, se les felicita porque cumplimos con los retos y aprendimos a contar cuantas palabras hay en una frase, Se les pide a los niños formular algunas frases para contar las palabras, en caso los niños no propongan se les puede escribir en la pizarra con imágenes algunas frases para sedimentar lo aprendido. Luego les podemos preguntar:

Promover el pensamiento complejo

- ¿Habrá un límite de palabras que se pueden poner en una frase?
- ¿Lo que pensamos y decimos serán palabras?

CIERRE	Trabajo cooperativo	<p>Una vez terminamos de jugar y hacer el reto, se les indica a los niños que el ultimo reto que tenemos es resolver una ficha.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Ustedes podrán hacerlo?</li> </ul> <p>Para lo cual solo necesitaremos lápiz.</p> <p>Cada que niño que termine puede apoyar a los compañeros que más lo necesiten, se les dará un tiempo límite para terminar de resolver la ficha.</p>	Ficha de trabajo	10 min
	<div style="text-align: center;"> </div> <p>Al terminar, les hacemos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>• ¿Cómo lo hicimos?</li> <li>• ¿Qué fue lo más difícil para ustedes?</li> <li>• ¿Recuerdan que frase tenía más palabras?</li> <li>• ¿Qué sintieron mientras hacíamos la actividad?</li> <li>• ¿Cuál es la diferencia entre una palabra y una oración?</li> </ul> <p>Les recordamos que todos hicieron un buen trabajo y estamos orgullosos de ellos, porque se expresaron muy bien y lo hicieron increíble.</p>			

**V. BIBLIOGRAFÍA:**

- Programa Curricular de Educación Inicial
- <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

**VI. FORTALEZAS Y DIFICULTADES:**

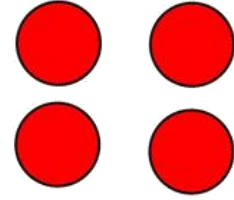
FORTALEZAS	DEBILIDADES
El uso de juegos dinámicos con sonido y premio motiva a los niños a estar atentos en la sesión. De esta manera se mantienen muy activos con las participaciones.	Los niños confundieron los sonidos de las sílabas con las palabras, el usar las palmas para contar, se debe usar otra forma de golpe para evitar estas confusiones, como golpes en la mesa, golpes con vaso o encerrar las palabras.
Desarrollar una actividad que inicia con frases cortas y luego va aumentando el nivel de dificultades, respeta el tiempo de aprendizaje, es un aprendizaje con graduación de complejidad y brinda a los niños seguridad y confianza.	No usar la palabra "oración", dado que esta tiene una estructura muy compleja y muchos niños no logran entender, es preferible usar la palabra idea o frase
Promover el apoyo entre compañeros, reconoce que todos podemos ser guías de aprendizaje y se refuerza la idea de que los niños aprenden mucho mejor de sus pares. También genera mejores conocimientos cuando un niño explica a otro sobre cómo resolver su actividad.	Evitemos el uso de preguntas muy abstractas o complicadas, si se observa que el niño no entiende la pregunta inicial se debe reformular está al nivel de comprensión que sea accesible para el niño.

## LISTA DE COTEJO

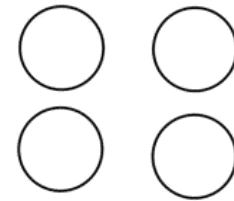
Descubriendo que todo lo que decimos está formado por palabras				
Aula: 5 años		Criterio de evaluación: Reconoce la cantidad de palabras de una oración, identificando cada palabra como una unidad escrita que transmite información.		
Nº	Estudiante	SI	NO	Observación
1	ALDAZABAL ALDAZABAL, Antonela Katsumi			
2	AMAO CCOMPI, Cristian Joaquin			
3	AMAO HUAMAN, Luz Britney			
4	ARONE PUMA, Dayner Paul			
5	AUCCAHUAQUI CONDORI, Yaquelin			
6	BAEZ QUECCAÑO, Luz Medaly			
7	CHINO QUISPE, Alexia Bianca			
8	FLORES HUALLPA, Fiorella Jimena			
9	MAMANI OVIEDO, Yumara Ariana			
10	MAMANI SUCLLI, Joe Benjamin			
11	MANDORTUPA OJEDA, Ariana			
12	MANDURA CCOA, Erick Paul			
13	ORCCORI PALOMINO, Alejandra Aintzane			
14	PALLANI CHAVEZ, Andrea Cesia			
15	PHUÑO QUISPE, Alanna Emmily Dafne			
16	QUISPE HUARICALLO, Mary Flor			
17	QUISPE TORRES, Dylan Jared			
18	SARAYA HUILLCA, Dilan Thiago			
19	SERRANO QUISPE, Yasuri Mayte			
20	SINSAYA HUARICALLO, Yhon Josué			
21	SUNI CHAMPI, Deysi Cielo			
22	SURCO SARAYA, Alex Jusué			
23	VARGAS CORAHUA, Dylan Gael.			
24	ZEVALLOS MEDINA, Liz Amaya			

PINTA LA CANTIDAD DE PALABRAS QUE TIENE LA ORACIÓN

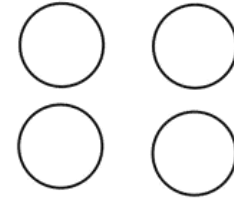
MARIA SALTA LA CUERDA



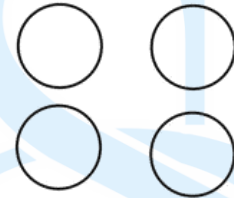
EL CARRO ROJO



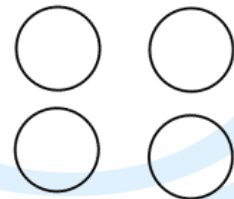
EL GATO DUERME



LA MARIPOSA



EL GUSANO COME HOJAS





## Sesión de aprendizaje N°06

### I. DATOS GENERALES:

1.1 I.E.I.	: N° 215 de Angostura
1.2 NIVEL	: Inicial
1.3 EDAD	: 5 años
1.4 AULA	: Única
1.5 DOCENTE PRACTICANTE	: Briggithe Stephany Sani Sanchez
1.6 FECHA	: 09 de Octubre del 2025



### II. TÍTULO DE LA SESIÓN

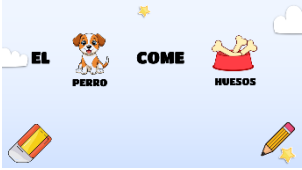
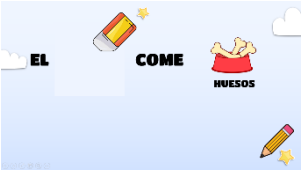



Jugamos con las palabras, el lápiz y el borrador

### III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

PROPÓSITO	Que los niños comprendan que al quitar o agregar palabras en una frase, cambia su significado, y sean capaces de identificar y verbalizar cómo queda la frase cuando se omite o agrega una palabra.	
ITEM DEL INSTRUMENTO	Añade palabras en una oración, omite palabras en una oración	
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Lee, construye y comunica sus hipótesis sobre las frases escrita y de algunos símbolos demostrando comprensión de la información.	
ÁREA	COMUNICACIÓN	
COMPETENCIA / CAPACIDAD	<p><b>COMPETENCIA:</b> Lee diversos tipos de texto en su lengua materna</p> <p><b>CAPACIDADES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto escrito.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	
DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
Lee utilizando algunas convencionalidades diversos tipos de textos que encuentra en su entorno e identifica a partir de las imágenes personas, animales, objetos, sucesos, procedimientos y reconoce algunas letras o palabras familiares.	El niño lee la frase resultante después de omitir o agregar una palabra en una oración sencilla	Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL	Búsqueda de la excelencia	
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Se desenvuelve en entornos digitales generados por las TIC	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.	

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Descripción	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	<p>Generar interés y disposición</p> <p>Partir de los saberes previos</p>	<p>La docente inicia la sesión presentando a nuestros dos amigos mágicos.</p>  <p>Y les hacemos las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Por qué habrán venido?</li> <li>• ¿Qué trabajaremos con ellos el día de hoy?</li> </ul> <p>Les indicamos que el día de hoy agregaremos y quitaremos palabras, pero antes de eso, nuestros amigos tienen algunas preguntas para hacerle a los niños:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué es una palabra?</li> <li>• ¿Para qué sirven las palabras?</li> <li>• ¿Qué pasa si juntamos varias palabras?</li> </ul> <p>Le pedimos a nuestro amigo lápiz que escriba una palabra, destapamos el borrador y sacamos la frase: La niña corre. Lo pegamos en la pizarra y preguntamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué dice?</li> <li>• ¿Qué pasa si quitamos una palabra? ¿Qué dirá ahora?</li> <li>• Si le quitamos niña y ponemos perro ¿qué dirá?</li> </ul> <p>(Aquí recordamos la habilidad de agregar palabras y quitar palabras que se tocó en sesiones anteriores).</p>	Power point	10 min
DESARROLLO	<p>Partir de situaciones significativas</p> <p>Generar el conflicto cognitivo</p>	<p><b>ANTES DE LA LECTURA</b></p> <p>Se explica a los niños que, en la actividad del día, los personajes Lápiz y Borrador presentarán una serie de retos destinados a evaluar su habilidad para agregar y quitar palabras. Se les indica que ambos personajes han preparado frases que no pertenecen a un cuento ni a una canción, sino que son enunciados distintos que requieren especial atención, ya que podrán ser modificados mediante la adición o eliminación de palabras.</p> <p>En primer lugar, se presenta a Lápiz, personaje encargado de agregar palabras a las frases; posteriormente, se introduce a Borrador, quien tendrá la función de eliminar algunas de ellas.</p>  <p>Posteriormente, se les explica a los niños las reglas del juego, destacando la importancia de la atención y la participación ordenada.</p> <p>Las reglas son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar y escuchar atentamente las frases.</li> <li>• Estar atentos para identificar si aparece Lápiz o Borrador.</li> </ul>	Power point con ppts	25 min

	<p>Aprender haciendo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Levantar la mano en silencio para participar.</li> </ul> <p><b>DURANTE LA LECTURA</b>                  Se presenta las frases propuestas y solicitamos a los niños que las lean en voz alta, brindando apoyo en el reconocimiento de las palabras que aún no dominan. A continuación, se les pide estar atentos para observar qué personaje (Lápiz o Borrador) intervendrá en el juego. Luego, de manera alternada, los niños leen nuevamente las frases modificadas, ya sea porque se ha agregado o eliminado una palabra. Durante esta etapa, se promueve la reflexión mediante preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué palabra se agregó o se quitó?</li> <li>¿Qué dice ahora la frase?</li> <li>¿Cuántas palabras se agregaron o se quitaron?</li> </ul> <p>Asimismo, se aprovecha la actividad para que los niños cuenten la cantidad de palabras que se añaden o eliminan, identificando las variaciones entre la frase inicial y la final. Se pueden incluir diferentes niveles de complejidad, agregando o quitando una o varias palabras según las necesidades del grupo.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p><b>DESPUÉS DE LA LECTURA</b>                  Una vez culminado el juego con cada frase, se realiza una breve comparación entre las oraciones iniciales y las finales, fomentando la observación y el análisis. Se plantean preguntas orientadoras como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué cambió en la frase?</li> <li>¿Cuántas palabras tiene ahora?</li> <li>¿Qué palabras cambiaron?</li> </ul> <p>Esta reflexión permite consolidar la comprensión de las transformaciones realizadas, fortaleciendo la conciencia lingüística y el reconocimiento de las estructuras orales y escritas.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div>		
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">CIERRE</p>	<p>Promover el pensamiento complejo</p>	<p>Al terminar, les hacemos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>¿Para qué sirven las palabras?</li> <li>¿Qué pasa si quitamos o agregamos palabras?</li> </ul> <p>Se les hace la retroalimentación y la docente refuerza:</p>	<p>Ficha de trabajo</p>	<p>10 min</p>

	<p>"Las palabras son importantes, porque si las quitamos, las frases pueden cambiar o perder su sentido."</p> <p>Les recordamos que todos hicieron un buen trabajo y estamos orgullosos de ellos, porque se expresaron muy bien y lo hicieron increíble.</p>		
--	--	--	--

**V. BIBLIOGRAFÍA:**

- Programa Curricular de Educación Inicial
- <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

**VI. FORTALEZAS Y DIFICULTADES:**

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Los personajes "Lápiz" y "Borrador" captaron la atención inicial y generaron un ambiente lúdico que favoreció la interacción espontánea. Algunos niños incluso propusieron nuevas frases o ejemplos propios para seguir jugando, lo que evidencia interés y apropiación del aprendizaje.	A mitad de la sesión, algunos niños mostraron dispersión, lo que afectó su concentración en las frases presentadas. Esto sugiere la necesidad de incorporar pausas activas o variaciones más breves entre turnos para mantener el nivel de atención.
La mayoría de los niños comprendió la dinámica de agregar y quitar palabras en las frases. Lograron identificar cómo el cambio de una palabra modificaba el sentido, demostrando un avance en su conciencia léxica y comprensión lingüística.	Mientras varios niños completaron las frases correctamente y con autonomía, unos pocos requirieron constante apoyo de la docente o de sus compañeros. Esto muestra la necesidad de aplicar estrategias diferenciadas que aseguren la participación efectiva de todos.
Se observó un comportamiento respetuoso y cooperativo. Los niños esperaron su turno, siguieron las reglas establecidas y se apoyaron mutuamente durante la participación, fortaleciendo la convivencia y el trabajo en equipo.	Aunque la docente reforzó los logros grupales, faltó una retroalimentación más personalizada que destaque los aciertos individuales o ayude a corregir errores específicos en la construcción de las frases.

**III. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**



Tema: Jugamos con las palabras, el lápiz y el borrador				
Aula: 5 años		Criterio de evaluación: Lee, construye y comunica sus hipótesis sobre las frases escrita y de algunos símbolos demostrando comprensión de la información.		
N°	Estudiante	SI	NO	Observación
1	ALDAZABAL ALDAZABAL, Antonela Katsumi			
2	AMAO CCOMPI, Cristian Joaquin			
3	AMAO HUAMAN, Luz Britney			
4	ARONE PUMA, Dayner Paul			
5	AUCCAHUAQUI CONDORI, Yaquelin			
6	BAEZ QQUECCAÑO, Luz Medaly			
7	CHINO QUISPE, Alexia Bianca			
8	FLORES HUALLPA, Fiorella Jimena			
9	MAMANI OVIEDO, Yumara Ariana			
10	MAMANI SUCLLI, Joe Benjamin			
11	MANDORTUPA OJEDA, Ariana			
12	MANDURA CCOA, Erick Paul			
13	ORCCORI PALOMINO, Alejandra Aintzane			
14	PALLANI CHAVEZ, Andrea Cesia			
15	PHUÑO QUISPE, Alanna Emmily Dafne			
16	QUISPE HUARICALLO, Mary Flor			
17	QUISPE TORRES, Dylan Jared			
18	SARAYA HUILLCA, Dilan Thiago			
19	SERRANO QUISPE, Yasuri Mayte			
20	SINSAYA HUARICALLO, Yhon Josué			
21	SUNI CHAMPI, Deysi Cielo			
22	SURCO SARAYA, Alex Jusué			
23	VARGAS CORAHUA, Dylan Gael.			
24	ZEEVALLOS MEDINA, Liz Amaya			



## Sesión de aprendizaje N°11

### I. DATOS GENERALES:

1.1 I.E.I.	: N° 215 de Angostura
1.2 NIVEL	: Inicial
1.3 EDAD	: 5 años
1.4 AULA	: Única
1.5 DOCENTE PRACTICANTE	: Briggithe Stephany Sani Sanchez
1.6 FECHA	: 24 de octubre del 2025

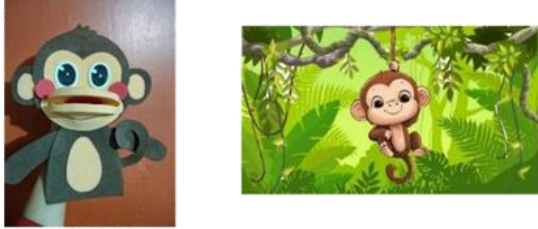

### II. TÍTULO DE LA SESIÓN


**Jugamos con el mono de los sonidos**

### III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños reconozcan que todas las palabras que hablamos están formadas por sonidos (sílabas) y logren identificar la cantidad de sonidos.	
<b>ITEM DEL INSTRUMENTO</b>	Reconoce el número de sílabas de una palabra	
<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	Lee diferentes imágenes digitales identificando la cantidad de sonidos, utilizando material de apoyo (palmadas)	
<b>ÁREA</b>	COMUNICACIÓN	
<b>COMPETENCIA / CAPACIDAD</b>	<b>COMPETENCIA:</b> Lee diversos tipos de texto en su lengua materna <b>CAPACIDADES:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información del texto escrito.</li> <li>Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	
<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
Lee utilizando algunas convencionalidades diversos tipos de textos que encuentra en su entorno e identifica a partir de las imágenes personas, animales, objetos, sucesos, procedimientos y reconoce algunas letras o palabras familiares.	Lee imágenes digitales y representa con palmadas la cantidad de sonidos (un solo sonidos, dos sonidos, tres sonidos y cuatro sonidos) que poseen.	Guía de observación
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>	Búsqueda de la excelencia	
<b>COMPETENCIA TRANSVERSAL</b>	Se desenvuelve en entornos digitales generados por las TIC	
<b>ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE</b>	Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.	

### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Descripción	Recursos y materiales	Tiempo
INICIO	Generar interés y disposición	<p>La docente inicia la sesión presentando a los niños un nuevo personaje llamado "El mono de los sonidos". Muestra su imagen junto con su nombre y explica que este nuevo amigo ha llegado para acompañarlos en una divertida aventura de sonidos y palabras.</p> 	<p>Títere</p> <p>Power Point</p>	10 min
	Partir de los saberes previos	<p>Luego, se les plantean algunas preguntas para activar sus saberes previos y despertar su curiosidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Por qué creen que se llama así nuestro amigo?</li> <li>• ¿Será que las palabras tienen sonido?</li> <li>• ¿Cómo podríamos identificar los sonidos de las palabras?</li> <li>• ¿Todas las palabras tendrán sonido? ¿Por qué?</li> </ul> <p>A partir de sus respuestas, la docente les comenta que el mono es un explorador curioso al que le gusta visitar diferentes lugares para descubrir cuántos sonidos tienen las palabras. Invita a los niños a convertirse también en exploradores y acompañarlo en esta misión para aprender más sobre los sonidos del lenguaje.</p>		
DESARROLLO	Construir el nuevo conocimiento	<p><b>ANTES DE LA LECTURA</b></p> <p>La docente explica que su amigo el mono les enseñará a identificar los sonidos de las palabras.</p> <p>Muestra una frase y recuerda con los niños los aprendizajes anteriores: contar palabras, identificar palabras iguales, y reconocer cuándo se agregan o eliminan palabras. Luego, les explica que ahora se enfocarán en descubrir los sonidos que forman las palabras.</p>  <p>Se les comenta que las palabras están compuestas por sonidos agrupados, formados por consonantes y vocales, y que esos sonidos se pueden contar. El mono recuerda a los niños que ya habían trabajado este tema antes y que ahora lo retomarán para reforzar su aprendizaje.</p> <p>Posteriormente, se les invita a acompañar al mono en una aventura por la granja, donde deberán ayudarlo a cumplir diferentes tareas identificando la cantidad de sonidos que tienen las palabras que se presentarán.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Antes de iniciar, se recuerdan las normas de convivencia:</li> </ul>	<p>Power point</p> <p>Juego del monito</p> <p>Genially (Juego de la granja de los sonidos)</p>	20 min

	<p>Aprender haciendo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar con atención sin hacer ruido.</li> <li>• Pensar primero la respuesta.</li> <li>• Levantar la mano sin gritar para participar.</li> </ul> <p><b>DURANTE LA LECTURA</b>                  Se proyecta el juego con apoyo del recurso digital, recordando a los niños que deberán contar los sonidos de cada palabra presentada. Los niños observan las imágenes, leen las palabras que representan y, con base en sus hipótesis, indican cuántos sonidos creen que tiene cada una. Pueden apoyarse utilizando las palmas para marcar los sonidos.</p> <p>El juego se desarrolla en dos niveles de complejidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nivel 1: Los niños observan las imágenes, identifican la palabra que representan y determinan cuántos sonidos tiene.</li> <li>• Nivel 2: Se presentan opciones con números que indican la cantidad de sonidos, y los niños deben seleccionar la palabra que cumple con ese número.</li> </ul> <p>Durante la actividad, la docente orienta, anima y refuerza positivamente las respuestas, fomentando la atención auditiva y la conciencia fonológica.</p> <p><a href="https://view.genially.com/68faf37d5641f4aaa2656c20/interactive-content-sonidos-de-palabras-en-la-granja">https://view.genially.com/68faf37d5641f4aaa2656c20/interactive-content-sonidos-de-palabras-en-la-granja</a></p>  <p><b>DESPUÉS DE LA LECTURA</b>                  Al finalizar el juego, la docente promueve una reflexión colectiva a través de preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué acabamos de hacer?</li> <li>• ¿Cómo identificamos los sonidos?</li> <li>• ¿Todas las palabras tendrán sonidos?</li> <li>• ¿Qué otras palabras tienen un sonido? ¿Dos? ¿Tres?</li> <li>• ¿De qué otras palabras podemos contar los sonidos?</li> </ul>		
<p>CIERRE</p>	<p>Promover el pensamiento complejo</p>	<p>Luego, entrega una ficha de trabajo donde los niños deben contar los sonidos de las palabras representadas en imágenes y pintar los círculos según la cantidad correspondiente.</p> <p>Para reforzar lo aprendido, la docente recuerda que antes trabajaron con palabras completas y que ahora están aprendiendo a dividirlos en sus sonidos, reconociendo que cada palabra está formada por diferentes partes sonoras.</p>	<p>Ficha de aplicación</p> <p>Ficha de tarea</p>	<p>10 min</p>

	<p>Finalmente, realizan un juego complementario utilizando palabras de objetos del aula. Primero, la docente dice una palabra y los niños indican cuántos sonidos tiene; luego, se les da una cantidad determinada para que encuentren una palabra del aula que coincida con esa cantidad de sonidos.</p> <p>Como cierre, la docente explica que llevarán una ficha para trabajar en casa, donde deberán contar los sonidos de las palabras y colocarlas en el grupo correspondiente.</p>		
--	---	--	--

#### V. BIBLIOGRAFÍA:



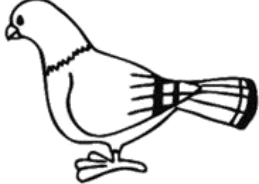

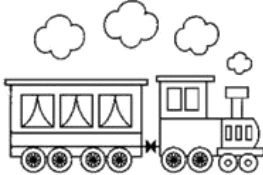







- Programa Curricular de Educación Inicial
- <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- <https://repositorio.perueduca.pe/recursos/c-herramientas-curriculares/inicial/transversal/leer-nivel-inicial.pdf>
- <https://universidadeuropea.com/blog/conciencia-fonologica/>



## LISTA DE COTEJO

Tema: Jugamos con el mono de los sonidos				
Aula: 5 años		Criterio de evaluación: Lee diferentes imágenes digitales identificando la cantidad de sonidos, utilizando material de apoyo (palmadas)		
Nº	Estudiante	SI	NO	Observación
1	ALDAZABAL ALDAZABAL, Antonela Katsumi			
2	AMAO CCOMPI, Cristian Joaquin			
3	AMAO HUAMAN, Luz Britney			
4	ARONE PUMA, Dayner Paul			
5	AUCCA HUAQUI CONDORI, Yaquelin			
6	BAEZ QQUECCAÑO, Luz Medaly			
7	CHINO QUISPE, Alexia Bianca			
8	FLORES HUALLPA, Fiorella Jimena			
9	MAMANI OVIEDO, Yumara Ariana			
10	MAMANI SUCLLI, Joe Benjamin			
11	MANDORTUPA OJEDA, Ariana			
12	MANDURA CCOA, Erick Paul			
13	ORCCORI PALOMINO, Alejandra Aintzane			
14	PALLANI CHAVEZ, Andrea Cesia			
15	PHUÑO QUISPE, Alanna Emmily Dafne			
16	QUISPE HUARICALLO, Mary Flor			
17	QUISPE TORRES, Dylan Jared			
18	SARAYA HUILLCA, Dilan Thiago			
19	SERRANO QUISPE, Yasuri Mayte			
20	SINSAYA HUARICALLO, Yhon Josué			
21	SUNI CHAMPI, Deysi Cielo			
22	SURCO SARAYA, Alex Jusué			
23	VARGAS CORAHUA, Dylan Gael.			
24	ZEVALLOS MEDINA, Liz Amaya			

Pinta los círculos dependiendo de la cantidad de sonidos que tienen las palabras

 ○ ○ ○	 ○ ○ ○	 ○ ○ ○
 ○ ○ ○	 ○ ○ ○	 ○ ○ ○
 ○ ○ ○	 ○ ○ ○	 ○ ○ ○
 ○ ○ ○	 ○ ○ ○	 ○ ○ ○



## Sesión de aprendizaje N°12

### I. DATOS GENERALES:

1.1	I.E.I.	: N° 215 de Angostura
1.2	NIVEL	: Inicial
1.3	EDAD	: 5 años
1.4	AULA	: Única
1.5	DOCENTE PRACTICANTE	: Briggithe Stephany Sani Sanchez
1.6	FECHA	: 28 de octubre del 2025






### II. TÍTULO DE LA SESIÓN


**Jugamos en el laboratorio virtual de los sonidos**

### III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

<b>PROPÓSITO</b>	Que los niños identifiquen palabras que inician con el mismo sonido (sílabo)	
<b>ITEM DEL INSTRUMENTO</b>	Identifica la sílabo inicial de las palabras	
<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>	Identifica palabras que inician con el mismo sonido (sílabo) al escuchar y compararlas, agrupándolas correctamente en estantes del laboratorio	
<b>ÁREA</b>	COMUNICACIÓN	
<b>COMPETENCIA / CAPACIDAD</b>	<b>COMPETENCIA:</b> Lee diversos tipos de texto en su lengua materna <b>CAPACIDADES:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información del texto escrito.</li> <li>Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	
<b>DESEMPEÑO</b>	<b>EVIDENCIA DE APRENDIZAJE</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
Lee utilizando algunas convencionalidades diversos tipos de textos que encuentra en su entorno e identifica a partir de las imágenes personas, animales, objetos, sucesos, procedimientos y reconoce algunas letras o palabras familiares.	Lee atentamente los pictogramas, identifica y agrupa las palabras que inician con la misma sílabo en los estantes correctos del laboratorio (digital)	Guía de observación
<b>ENFOQUE TRANSVERSAL</b>	Búsqueda de la excelencia	
<b>COMPETENCIA TRANSVERSAL</b>	Se desenvuelve en entornos digitales generados por las TIC	
<b>ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE</b>	Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.	

### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

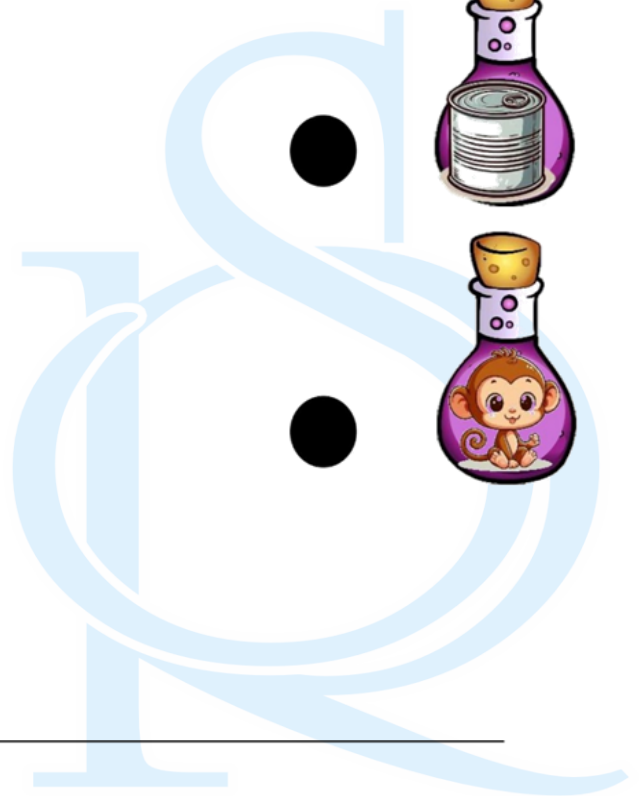
Momentos	Orientaciones pedagógicas	Descripción	Recursos y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p>Generar interés y disposición</p> <p>Partir de los saberes previos</p>	<p>El mono de los sonidos entra al aula disfrazado de científico y saluda cordialmente a los niños. Luego les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Alguien sabe de qué estoy disfrazado?</li> </ul> <p>Escucha atentamente las respuestas y continúa diciendo:          "Este viernes celebraremos Halloween y tengo una sorpresa para ustedes. Durante estos días vendré disfrazado de diferentes personajes. Hoy estoy disfrazado de un personaje muy curioso que trabaja en un laboratorio, creando fórmulas y pociones. ¿Pueden adivinar quién soy?"</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>El mono se presenta formalmente y dice:          "Hoy me llamo Mojo Loco, el mono científico, y quiero divertirme con mis pociones locas. Sin embargo, al llegar a mi laboratorio encontré todas mis pociones desordenadas y las guardé en una caja. Para poder hacer mis travesuras, necesito su ayuda, ya que debo ordenarlas por sonidos iniciales iguales."</p> <p>Luego plantea las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿A qué se refiere el mono con "sonidos iniciales iguales"?</li> <li>¿Cómo podemos identificar el sonido inicial de las palabras?</li> </ul>	<p>Títere</p>	<p>10 min</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>Construir el nuevo conocimiento</p>	<p><b>ANTES DE LA LECTURA</b>          Después de escuchar a los niños, el mono explica con un ejemplo:          "La palabra "mono" tiene dos sílabas (da una palmada por cada una). El primer sonido es "mo", y a este se le llama sonido inicial."</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>A continuación, pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué otras palabras comienzan con el sonido "mo"?</li> </ul> <div style="text-align: center;">  </div> <p>El mono anota las respuestas en la pizarra y comenta que sus pociones deben colocarse en estantes, agrupadas según su sonido inicial. Luego muestra su caja con las pociones y explica la dinámica del juego:          "Llamaré al azar a algunos niños. Cada uno tomará una poción de la caja, dirá el nombre de la palabra, contará cuántos sonidos tiene, identificará el sonido inicial y colocará la poción en el estante correspondiente"          Se les recuerda que participarán los niños que estén atentos y en silencio.</p>	<p>Palitos de paleta con los nombres de los niños</p> <p>Pociones</p> <p>Caja</p>	<p>20 min</p>

	<p>Aprender haciendo</p>	<p><b>DURANTE LA LECTURA</b>          Se proyecta la imagen del laboratorio del mono científico, donde aparecen cuatro estantes. En cada uno hay una poción como ejemplo. Primero, se identifica junto con los niños el sonido inicial de cada palabra representada y se nombran los estantes según dichos sonidos. Por ejemplo: "El estante de los sonidos iniciales CA".</p> <p>A continuación, se van sacando palitos con los nombres de los niños para invitarlos a participar. Cada participante debe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Decir la palabra de la poción.</li> <li>• Indicar cuántos sonidos tiene.</li> <li>• Identificar cuál es el sonido inicial.</li> </ul> <p>Durante la actividad, la docente orienta, anima y refuerza positivamente las respuestas, promoviendo la atención auditiva y el desarrollo de la conciencia fonológica.</p> 		
<p>CIERRE</p>	<p>Promover el pensamiento complejo</p>	<p><b>DESPUÉS DE LA LECTURA</b>          Al finalizar el juego, la docente promueve una reflexión colectiva a través de preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué acabamos de hacer?</li> <li>• ¿Cómo identificamos los sonidos iniciales?</li> <li>• ¿Todas las palabras tendrán el mismo sonido inicial?</li> <li>• ¿Qué otras palabras tienen el sonido inicial "PA"?</li> <li>• ¿Qué pasa si le quitamos los sonidos iniciales a las palabras?</li> </ul>	<p>Ficha de aplicación</p>	<p>10 min</p>
<p>V. <b>BIBLIOGRAFÍA:</b></p>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programa Curricular de Educación Inicial</li> <li>• <a href="https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf">https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf</a></li> <li>• <a href="https://repositorio.perueduca.pe/recursos/c-herramientas-curriculares/inicial/transversal/leer-nivel-inicial.pdf">https://repositorio.perueduca.pe/recursos/c-herramientas-curriculares/inicial/transversal/leer-nivel-inicial.pdf</a></li> <li>• <a href="https://universidadeuropea.com/blog/conciencia-fonologica/">https://universidadeuropea.com/blog/conciencia-fonologica/</a></li> </ul>				

## LISTA DE COTEJO

Tema: Jugamos en el laboratorio virtual				
Aula: 5 años		Criterio de evaluación: Identifica palabras que inician con el mismo sonido (sílabas) al escuchar y compararlas, agrupándolas correctamente en estantes del laboratorio		
Nº	Estudiante	SI	NO	Observación
1	ALDAZABAL ALDAZABAL, Antonela Katsumi			
2	AMAO CCOMPI, Cristian Joaquin			
3	AMAO HUAMAN, Luz Britney			
4	ARONE PUMA, Dayner Paul			
5	AUCCAHUAQUI CONDORI, Yaquelin			
6	BAEZ QQUECCAÑO, Luz Medaly			
7	CHINO QUISPE, Alexia Bianca			
8	FLORES HUALLPA, Fiorella Jimena			
9	MAMANI OVIEDO, Yumara Ariana			
10	MAMANI SUCLLI, Joe Benjamin			
11	MANDORTUPA OJEDA, Ariana			
12	MANDURA CCOA, Erick Paul			
13	ORCCORI PALOMINO, Alejandra Aintzane			
14	PALLANI CHAVEZ, Andrea Cesia			
15	PHUÑO QUISPE, Alanna Emmily Dafne			
16	QUISPE HUARICALLO, Mary Flor			
17	QUISPE TORRES, Dylan Jared			
18	SARAYA HUILLCA, Dilan Thiago			
19	SERRANO QUISPE, Yasuri Mayte			
20	SINSAYA HUARICALLO, Yhon Josué			
21	SUNI CHAMPI, Deysi Cielo			
22	SURCO SARAYA, Alex Jusué			
23	VARGAS CORAHUA, Dylan Gael.			
24	ZEVALLLOS MEDINA, Liz Amaya			

Une las pociones que tengan el sonido inicial





## Sesión de aprendizaje N°20

### I. DATOS GENERALES:

1.1 I.E.I.	: N° 215 de Angostura
1.2 NIVEL	: Inicial
1.3 EDAD	: 5 años
1.4 AULA	: Única
1.5 DOCENTE PRACTICANTE	: Briggithe Stephany Sani Sanchez
1.6 FECHA	: 6 de noviembre del 2025




### II. TÍTULO DE LA SESIÓN

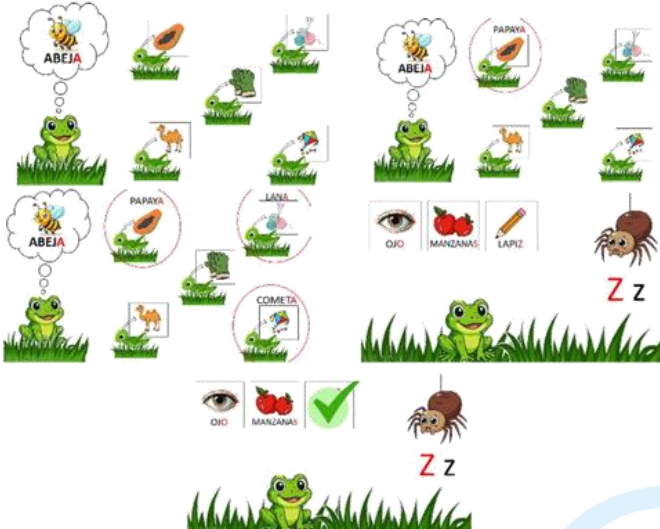
Casando las letras y sus sonidos

### III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

PROPÓSITO	Que los niños identifiquen el fonema final de las palabras, reconociendo auditivamente las semejanzas y diferencias de los sonidos	
ITEM DEL INSTRUMENTO	Identifica el fonema final de las palabras	
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Lee las imágenes digitales y reconoce las palabras que terminan con la misma letra según su sonido	
ÁREA	COMUNICACIÓN	
COMPETENCIA / CAPACIDAD	<b>COMPETENCIA:</b> Lee diversos tipos de texto en su lengua materna <b>CAPACIDADES:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información del texto escrito.</li> <li>Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	
DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
Lee utilizando algunas convencionalidades diversos tipos de textos que encuentra en su entorno e identifica a partir de las imágenes personas, animales, objetos, sucesos, procedimientos y reconoce algunas letras o palabras familiares.	Lee los pictogramas y selecciona correctamente las imágenes que terminan con el mismo sonido de la letra final durante el juego	Guía de observación
ENFOQUE TRANSVERSAL	Búsqueda de la excelencia	
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Se desenvuelve en entornos digitales generados por las TIC	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.	

### IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Descripción	Recursos y materiales	Tiempo
<b>INICIO</b>	<p>Generar interés y disposición</p> <p>Partir de los saberes previos</p>	<p>La maestra saca al sapito René y les dice a los niños: "Hoy, nuestro querido amigo René ha venido muy hambriento. Salió muy rápido de casa y se le olvido desayunar. En el camino al jardín vio muchos grillos y se le antojaron demasiado, los grillos son la comida favorita de nuestro amigo Rene. Sin embargo, para poder comerlas, deben sonar igual al terminar las palabras"</p>  <p>Luego, la docente les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿A qué se refiere nuestro amigo cuando dice que deben sonar igual al terminar?</li> <li>• ¿Será el nombre de la letra igual a su sonido?</li> <li>• ¿Alguien puede darme un ejemplo de qué palabras podría comer que terminen con el mismo sonido?</li> </ul> <p>Después de escuchar sus ideas, la maestra les explica que, en esta ocasión, reforzaremos el trabajo previo sobre los sonidos finales de las palabras. Les recuerda que, anteriormente, ya aprendimos a identificar los sonidos iniciales y también practicamos los sonidos finales y ahora puede que el reto sea más complicado porque puede que por ahí se escape un reto del impostor. Para ello primero recordaremos los sonidos de las letras: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=M_A9nlOFyBQ">https://www.youtube.com/watch?v=M_A9nlOFyBQ</a></p> <p>Pronuncia las palabras "sol" y "sal", exagerando el sonido final, y les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Terminan igual? ¿En qué sonido termina cada palabra?</li> </ul> 	<p>Peluche</p> <p>Youtube</p> <p>Tarjetas léxicas</p>	10 min
<b>DESARROLLO</b>		<p><b>ANTES DE LA LECTURA</b></p> <p>La docente explica que hoy jugarán a atrapar el desayuno del sapito René, prestando mucha atención a los sonidos finales de las palabras. Para empezar, recuerdan juntos los sonidos de las letras que ya habían practicado, reforzando su pronunciación.</p>  <p>Antes de iniciar la actividad práctica, la maestra recuerda las normas de convivencia y participación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar con atención sin hacer ruido.</li> </ul>	<p>Power point</p> <p>Tarjetas léxicas</p>	20 min

	<p>Construir el nuevo conocimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensar primero la respuesta.</li> <li>• Levantar la mano sin gritar para participar.</li> </ul> <p><b>DURANTE LA LECTURA</b></p> <p>El sapito René muestra a los niños, con un ejemplo, cómo identificar los sonidos finales de las palabras. Para ello, alarga el sonido de la última letra y lo compara con el de otras imágenes. (Usaremos las tarjetas léxicas)</p> <p>Posteriormente, se inicia el juego con los niños. La docente les indica que observen atentamente la posición de sus labios, dientes y lengua al pronunciar las palabras, de modo que puedan reconocer mejor los sonidos finales.</p> <p>Cada grupo debe ayudar al sapito a atrapar a los saltamontes que terminan con el mismo sonido, diciendo en voz alta qué palabras coinciden y cuáles no. Pero hay una condición, por ahí pueden aparecer arañas que nos pongan un reto, debemos todos estar muy atentos.</p>  <p><b>DESPUÉS DE LA LECTURA</b></p> <p>Al finalizar el juego, la docente promueve una reflexión colectiva a través de preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué acabamos de hacer?</li> <li>• ¿Cómo ayudamos al sapito a comer a los saltamontes?</li> <li>• ¿Qué palabras terminaban igual?</li> <li>• ¿Todas las letras tienen un sonido?</li> <li>• ¿Habrá letras que tengan sonidos similares? ¿Cuales?</li> </ul>	<p>Promover pensamiento complejo</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Aprender haciendo</p>	<p>Finalmente, la maestra entrega una ficha de trabajo, en la que los niños deberán encerrar con el color correspondiente las palabras que terminen igual, según las indicaciones. Se les recuerda que pueden pedir ayuda si lo necesitan.</p> <p>También se entrega una ficha complementaria, en la cual deberán pintar las palabras que terminen con el mismo sonido que la imagen inicial. Esta ficha contiene cuatro filas: en cada una, la imagen a color sirve como ejemplo, y los niños deberán identificar entre las restantes aquellas que terminen con el mismo sonido.</p>	<p>Ficha de trabajo</p> <p>Ficha de tarea</p>	<p>10 min</p>

		Para cerrar la sesión, la docente felicita a los niños por su esfuerzo, atención y entusiasmo durante la actividad, destacando su compromiso con el aprendizaje.		
--	--	--	--	--

**V. BIBLIOGRAFÍA:**

- Programa Curricular de Educación Inicial
- <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- <https://repositorio.perueduca.pe/recursos/c-herramientas-curriculares/inicial/transversal/leer-nivel-inicial.pdf>
- <https://universidadeuropea.com/blog/conciencia-fonologica/>



## LISTA DE COTEJO

Tema: Casando las letras y sus sonidos				
Aula: 5 años		Criterio de evaluación: Lee las imágenes digitales y reconoce las palabras que terminan con la misma letra según su sonido		
N°	Estudiante	SI	NO	Observación
1	ALDAZABAL ALDAZABAL, Antonela Katsumi			
2	AMAO CCOMPI, Cristian Joaquin			
3	AMAO HUAMAN, Luz Britney			
4	ARONE PUMA, Dayner Paul			
5	AUCCAHUAQUI CONDORI, Yaquelin			
6	BAEZ QQUECCAÑO, Luz Medaly			
7	CHINO QUISPE, Alexia Bianca			
8	FLORES HUALLPA, Fiorella Jimena			
9	MAMANI OVIEDO, Yumara Ariana			
10	MAMANI SUCLLI, Joe Benjamin			
11	MANDORTUPA OJEDA, Ariana			
12	MANDURA CCOA, Erick Paul			
13	ORCCORI PALOMINO, Alejandra Aintzane			
14	PALLANI CHAVEZ, Andrea Cesia			
15	PHUÑO QUISPE, Alanna Emmily Dafne			
16	QUISPE HUARICALLO, Mary Flor			
17	QUISPE TORRES, Dylan Jared			
18	SARAYA HUILLCA, Dilan Thiago			
19	SERRANO QUISPE, Yasuri Mayte			
20	SINSAYA HUARICALLO, Yhon Josué			
21	SUNI CHAMPI, Deysi Cielo			
22	SURCO SARAYA, Alex Jusué			
23	VARGAS CORAHUA, Dylan Gael.			
24	ZEVALLOS MEDINA, Liz Amaya			

ENCIERRA CON EL COLOR CORRESPONDIENTE LAS PALABRAS QUE TEMINEN CON EL MISMO SONIDO DE LA LETRA



SAL







CORRER









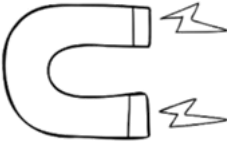

BUHO





<p>CASTOR</p>	<p>PINCEL</p>	<p>ARBOL</p>
<p>SOL</p>	<p>HAMSTER</p>	<p>GLOBO</p>
<p>PULPO</p>	<p>BARCO</p>	<p>DORMIR</p>
<p>CONDOR</p>	<p>MIEL</p>	

COLOREA LAS IMÁGENES QUE TEMINEN CON LA MISMA LETRA  
GRUIANDOTE DEL SONIDO

			
TOMATE	ELEFANTE	COMETA	TORRE

			
ANILLO	ABUELO	ZAPATO	CONDOR

			
TELEVISION	ARBOL	IMAN	LEON

			
DORMIR	TENEDOR	TAMBOR	MANZANAS



## Sesión de aprendizaje N°23

### I. DATOS GENERALES:

1.1 I.E.I.	: N° 215 de Angostura
1.2 NIVEL	: Inicial
1.3 EDAD	: 5 años
1.4 AULA	: Única
1.5 DOCENTE PRACTICANTE	: Briggithe Stephany Sani Sanchez
1.6 FECHA	: 11 de Noviembre del 2025



### II. TÍTULO DE LA SESIÓN






Jugando a cambiar letras

### III. PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

PROPÓSITO	Que los niños identifiquen y omitan la primera letra (fonema) de una palabra para descubrir una nueva palabra	
ITEM DEL INSTRUMENTO	Cambia el fonema inicial de una palabra	
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Lee la nueva palabra que se forma al cambiar la primera letra de la palabra (fonema) con ayuda de los recursos audiovisuales.	
ÁREA	COMUNICACIÓN	
COMPETENCIA / CAPACIDAD	<p><b>COMPETENCIA:</b> Lee diversos tipos de texto en su lengua materna</p> <p><b>CAPACIDADES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto escrito.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>	
DESEMPEÑO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
Lee utilizando algunas convencionalidades diversos tipos de textos que encuentra en su entorno e identifica a partir de las imágenes personas, animales, objetos, sucesos, procedimientos y reconoce algunas letras o palabras familiares.	Lee los pictogramas y selecciona Lee correctamente las nuevas palabras que se forman al cambiar la primera letra, guiándose de los sonidos	Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL	Búsqueda de la excelencia	
COMPETENCIA TRANSVERSAL	Se desenvuelve en entornos digitales generados por las TIC	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.	

IV. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

Momentos	Orientaciones pedagógicas	Descripción	Materiales y recursos	Tiempo
INICIO	<p>Generar interés y disposición</p> <p>Partir de los saberes previos</p>	<p>Nuestro amigo Rene saluda a los niños y les cuenta que el día de ayer, la profesora le mostro un truco muy interesante y con esto el pudo crear nuevas palabras.</p>  <p>Pero primero les pregunto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Se recuerdan que aprendimos hasta ahora?</li> <li>• ¿Qué hicimos la última vez al pescar los peces?</li> </ul> <p>Rene después de escuchar sus respuestas les recuerda que descubrimos nuevas palabras cuando le quitábamos la primera letra a las palabras. Pero en esta ocasión, la profesora le enseñó algo nuevo que tiene que ver con lo que aprendimos antes.</p> <p>La maestra saca un marco que cambia de imagen y les muestra a los niños la primera imagen, que es un TORO y luego les decimos que presten mucha atención a lo que pasará ahora, jalamos del pestillo y aparece la nueva imagen LORO.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué pudo pasar para que de esta imagen pasará a esta otra?</li> </ul> <p>A partir de sus respuestas, Rene les indica: Hoy jugaremos con las primeras letras de cada palabra, las iremos cambiando para ver en que palabra nueva se convierten, para eso deben estar muy atento, pero primero recordaremos los sonidos de las letras <a href="https://www.youtube.com/watch?v=M_A9nlOfybQ">https://www.youtube.com/watch?v=M_A9nlOfybQ</a></p>	<p>Títeres de sapo</p> <p>Tarjeta que cambia de imagen</p> <p>Youtube</p> <p>Proyector</p> <p>Laptop</p> <p>Bufer</p>	10 min
DESARROLLO	<p>Construir el nuevo conocimiento</p>	<p><b>ANTES DE LA LECTURA</b></p> <p>Rene les presenta en la pizarra digital la palabra TORO y les genera las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué dice?</li> <li>• ¿Cuál es el sonido de la primera letra?</li> <li>• ¿Qué dice si le quitamos la primera letra?</li> </ul> <p>Luego les dice que estén muy atentos porque ahora veremos lo que pasa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué letra apareció? ¿Cómo suena?</li> <li>• ¿Qué dice ahora?}</li> <li>• ¿Qué paso para que la palabra TORO se volviera en LORO?</li> </ul>  <p>Les explica que hay palabras a las que, si le cambiamos la primera letra por otra, esta tiene otro significado.</p> <p>Ahora todos vamos a practicar, pero se recuerda las normas de convivencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchar atentos a la docente</li> <li>• Levantar la mano para participar en silencio</li> </ul>	<p>Power point</p> <p>Tarjetas léxicas</p>	25 min

	<p>Aprender haciendo</p>	<p><b>DURANTE LA LECTURA</b>                  Se proyecta los ejercicios, primero se leerá con los niños las palabras, se les pide identificar la primera letra y hacer el sonido de esta. Luego nuestro amigo rene se comerá la primera letra y se les pedirá a los niños leer ahora que se le quito la primera letra. Cuando hayan reconocido lo que dice, nuestro amigo rene pondrá una nueva letra y les pediremos a los niños leer esta nueva palabra.                  Hacemos el primer ejercicio nosotros para que ellos entiendan como ira el trabajo, Después solo guiamos el trabajo y se le sira llamando a cada uno para que participen. Se les puede guiar con las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuál es la primera letra?</li> <li>• ¿Cómo suena la primera letra?</li> <li>• ¿Qué dice si le quitamos la primera letra?</li> <li>• ¿Qué letra le agregamos?</li> <li>• ¿Cómo suena esta letra?</li> <li>• ¿Qué dice ahora que cambiamos la primera letra?</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  </div> </div> <p><b>DESPUÉS DE LA LECTURA</b>                  Al finalizar el juego, la docente promueve una reflexión colectiva a través de preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué acabamos de hacer?</li> <li>• ¿Cómo identificamos las nuevas palabras?</li> <li>• ¿Los sonidos de las letras son importantes? ¿Por qué?</li> <li>• ¿Funcionará con todas las palabras?</li> </ul>		
<p><b>CIERRE</b></p>	<p>Promover el pensamiento complejo</p>	<p>Luego, entrega una ficha de trabajo donde los niños deben pegar la imagen y su palabra en el espacio adecuado, si les quitamos las primeras letras que están en rojo y si agregamos las letras en morado.                   Para reforzar lo aprendido, la docente recuerda que estamos trabajando los sonidos de las letras, hemos aprendido a identificar con que letra inicia una palabra y con que letra termina. Ahora podemos crear nuevas palabras al quitar la primera letra y cambiarla por otra.</p>	<p>Ficha de trabajo  Ficha de tarea</p>	<p>10 min</p>




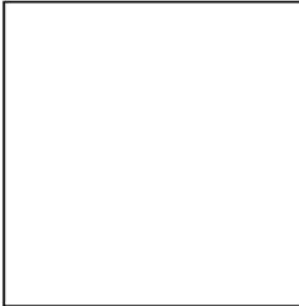







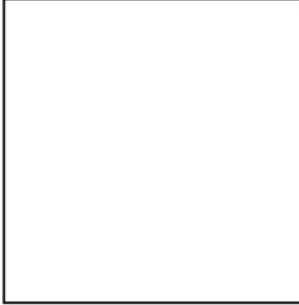




**V. BIBLIOGRAFÍA:**

- Programa Curricular de Educación Inicial
- <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- <https://repositorio.perueduca.pe/recursos/c-herramientas-curriculares/inicial/transversal/leer-nivel-inicial.pdf>
- <https://universidadeuropea.com/blog/conciencia-fonologica/>





**VI. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**

Tema: Jugando a cambiar letras				
Aula: 5 años		Criterio de evaluación: Lee la nueva palabra que se forma al cambiar la primera letra de la palabra (fonema) con ayuda de los recursos audiovisuales		
N°	Estudiante	SI	NO	Observación
1	ALDAZABAL ALDAZABAL, Antonela Katsumi			
2	AMAO CCOMPI, Cristian Joaquin			
3	AMAO HUAMAN, Luz Britney			
4	ARONE PUMA, Dayner Paul			
5	AUCCAHUAQUI CONDORI, Yaquelin			
6	BAEZ QQUECCAÑO, Luz Medaly			
7	CHINO QUISPE, Alexia Bianca			
8	FLORES HUALLPA, Fiorella Jimena			
9	MAMANI OVIEDO, Yumara Ariana			
10	MAMANI SUCLLI, Joe Benjamin			
11	MANDORTUPA OJEDA, Ariana			
12	MANDURA CCOA, Erick Paul			
13	ORCCORI PALOMINO, Alejandra Aintzane			
14	PALLANI CHAVEZ, Andrea Cesia			
15	PHUÑO QUISPE, Alanna Emmily Dafne			
16	QUISPE HUARICALLO, Mary Flor			
17	QUISPE TORRES, Dylan Jared			
18	SARAYA HUILLCA, Dilan Thiago			
19	SERRANO QUISPE, Yasuri Mayte			
20	SINSAYA HUARICALLO, Yhon Josué			
21	SUNI CHAMPI, Deysi Cielo			
22	SURCO SARAYA, Alex Jusué			
23	VARGAS CORAHUA, Dylan Gael.			
24	ZIVALLOS MEDINA, Liz Amaya			

RECORTA LAS PALABRAS Y PEGA LAS IMÁGENES EN LOS RECUADROS QUE  
CORRESPONDA SI CAMBIAMOS LAS PRIMERAS LETRAS

 GATO		P		
 TORO		L		
 TUNA		C		
 SOPA		C		

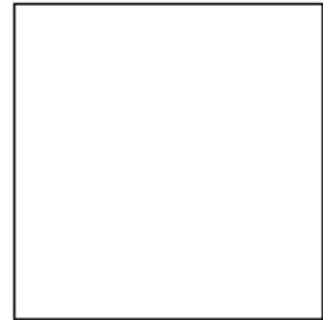
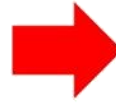
---

 LORO	 COPA	 PATO	 CUNA
---	---	--	---

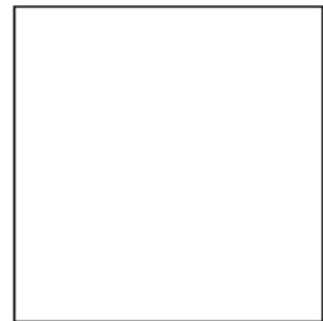
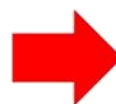
RECORTA LAS PALABRAS Y PEGA LAS IMÁGENES EN LOS RECUADROS QUE CORRESPONDA SI CAMBIAMOS LAS PRIMERAS LETRAS



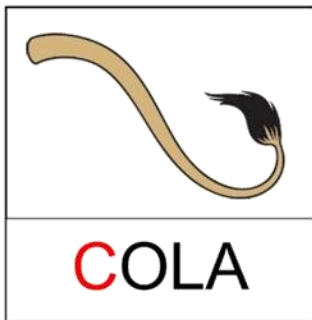
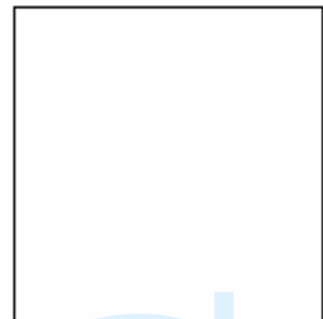
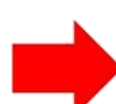
O



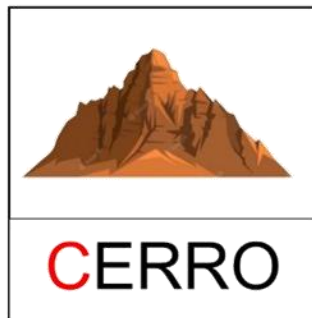
C



M



B



## ANEXO 10

### Evidencia fotográfica del uso del programa “Sound Game”



La estudiante se encuentra frente a la pantalla completando oraciones a partir de imágenes de un cuento leído.



Los niños leen e identifican las palabras que se repiten en ambas frases.



Los estudiantes leen las palabras en voz alta, identificaron la sílaba inicial común y buscaron su respectivo grupo.



Los niños leen en voz alta la palabra asociada a la ranita y buscan la palabra que tenga el mismo fonema inicial.



Los niños leen los pictogramas, reconocen el fonema inicial y omiten este fonema en lectura.



Los estudiantes imitan la posición bucal presentada en las imágenes y emiten el sonido correspondiente, completando las palabras al escribir el fonema en la pizarra.



Los niños refuerzan lo aprendido de la dimensión fonémica mediante un juego.

