

Juegos musicales interactivos para estimular la conciencia fonológica en niños de primero de preparatoria

Interactive musical games to stimulate phonological awareness in first-grade preparatory children

Jogos musicais interativos para estimular a consciência fonológica em crianças do primeiro ano do ensino básico

Chasipanta-Caisa, Zuley Aracely
Universidad Técnica de Cotopaxi
zuley.chasipanta7420@utc.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0004-2465-5236>



Chicaiza-Mallitasig, Joselyn Araceli
Universidad Técnica de Cotopaxi
joselyn.chicaiza8633@utc.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0004-3814-7259>



Defaz-Gallardo, Yolanda Paola
Universidad Técnica de Cotopaxi
yolanda.defaz@utc.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0001-8532-3914>



Constante-Barragan, María Fernanda
Universidad Técnica de Cotopaxi
maria.constante@utc.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-1611-0672>



Bravo-Zambonino, José María
Universidad Técnica de Cotopaxi
jose.bravo@utc.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0009-8536-0948>



DOI / URL: <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v7/nE1/1382>

Como citar:

Chicaiza-Mallitasig, J. A., Chasipanta-Caisa, Z. A., Defaz-Gallardo, Y. P., Constante-Barragan, M. F., & Bravo-Zambonino, J. M. (2026). Juegos musicales interactivos para estimular la conciencia fonológica en niños de primero de preparatoria. *Código Científico Revista De Investigación*, 7(E1), 2591-2612.

Recibido: 24/02/2026

Aceptado: 13/03/2026

Publicado: 31/03/2026

Resumen

El desarrollo de la conciencia fonológica constituye un elemento fundamental para el aprendizaje significativo en la lectoescritura en la educación inicial. La presente investigación tuvo como objetivo diseñar e implementar juegos musicales interactivos para estimular la conciencia fonológica en niños de Primero de Preparatoria de la Unidad Educativa, Ecuador. Se adoptó un enfoque cualitativo con diseño no experimental, combinando investigación bibliográfica y de campo. La muestra estuvo conformada por 15 estudiantes de 5 a 6 años. Se utilizó la observación y lista de cotejo como técnicas e instrumentos de recolección de datos, aplicados en dos momentos. Pretest y Postest. La propuesta “Fono Aventuras” se estructuró en cinco juegos musicales interactivos: Bingo de Palabras, Magia de Palabras, Construyendo Sílabas, Pinta y Forma, y Detective de Rimas. Los resultados evidenciaron una mejora significativa en todas las destrezas evaluadas, con un incremento promedio del 40% en el nivel “adquirido”. Las dificultades iniciales en identificación de sonidos, segmentación silábica y reconocimiento de rimas disminuyeron notablemente tras la intervención. Se concluye que los juegos musicales interactivos constituyen una estrategia pedagógica efectiva para el desarrollo de la conciencia fonológica, favoreciendo la discriminación auditiva, la conciencia silábica y la expresión oral, sentando bases sólidas para el aprendizaje de la lectoescritura.

Palabras clave: conciencia fonológica, juegos musicales, educación inicial, desarrollo del lenguaje, lectoescritura.

Abstract

The development of phonological awareness constitutes a fundamental predictor for the successful learning of literacy in early education. This research aimed to design and implement interactive musical games to stimulate phonological awareness in first-grade preparatory children at Hermano Miguel Educational Unit, Ecuador. A qualitative approach with a non-experimental design was adopted, combining bibliographic and field research. The sample consisted of 15 students aged 5 to 6 years. Observation and a checklist were used as data collection techniques and instruments, applied in two moments: pretest and posttest. The “Fono Adventures” proposal was structured into five interactive musical games: Word Bingo, Word Magic, Building Syllables, Paint and Shape, and Rhyme Detective. The results showed significant improvement in all evaluated skills, with an average increase of 40% in the “acquired” level. Initial difficulties in sound identification, syllabic segmentation, and rhyme recognition decreased notably after the intervention. It is concluded that interactive musical games constitute an effective pedagogical strategy for the development of phonological awareness, favoring auditory discrimination, syllabic awareness, and oral expression, laying solid foundations for literacy learning.

Keywords: phonological awareness, musical games, early education, language development, literacy.

Resumo

O desenvolvimento da consciência fonológica constitui um indicador fundamental para o sucesso na aprendizagem da literacia na educação infantil. Esta investigação teve como objetivo conceber e implementar jogos musicais interativos para estimular a consciência fonológica em crianças do primeiro ano da pré-escola na Unidade Educativa Hermano Miguel, no Equador. Foi adotada uma abordagem qualitativa com um desenho não experimental, combinando pesquisa bibliográfica e de campo. A amostra consistiu em 15 alunos com idades compreendidas entre os 5 e os 6 anos. A observação e uma lista de verificação foram utilizadas

como técnicas e instrumentos de recolección de datos, aplicados en dous momentos: pré-teste e pós-teste. A proposta «Fono Adventures» foi estruturada en cinco xogos musicais interactivos: Bingo de Palabras, Magia das Palabras, Construír Sílabas, Pintar e Formar e Detetive das Rimas. Os resultados revelaron unha melloría significativa en todas as competencias avaliadas, con un aumento medio de 40% no nivel «adquirido». As dificultades iniciais na identificación de sons, segmentación silábica e reconecemento de rimas diminuíram notavelmente após a intervención. Concluíuse que os xogos musicais interactivos constitúen unha estratexia pedagóxica eficaz para o desenvolvemento da consciencia fonolóxica, favorecendo a discriminación auditiva, a consciencia silábica e a expresión oral, establecendo bases sólidas para a aprendizaxe da literacia.

Palabras-chave: consciencia fonolóxica, xogos musicais, educación infantil, desenvolvemento da linguaxe, literacia.

Introducción

El desarrollo de la conciencia fonológica en los primeros años de escolaridad constituye uno de los pilares fundamentales para la adquisición de la lectura y la escritura, ya que permite a los niños reconocer, discriminar y manipular los sonidos del lenguaje oral como parte del proceso alfabetizador (Defior & Serrano, 2011). La conciencia fonológica se define como la habilidad metalingüística que permite identificar, segmentar o combinar de forma intencional las unidades subléxicas de las palabras, incluyendo sílabas y fonemas (Araya, 2019). Esta capacidad cognitiva resulta esencial para que el estudiante comprenda que las palabras están formadas por unidades sonoras que pueden separarse, combinarse y reorganizarse para generar nuevos significados (Sapatanga & Cárdenas, 2021).

A nivel internacional, organismos como la Organización de las Naciones Unidas para Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2024) enfatizan la necesidad de transformar los procesos educativos mediante metodologías innovadoras que favorezcan aprendizajes significativos desde edades tempranas, promoviendo prácticas pedagógicas activas, inclusivas y centradas en el estudiante. En el contexto ecuatoriano, el Ministerio de Educación (2023) ha impulsado el uso de recursos educativos digitales interactivas para hacer el proceso de aprendizaje más dinámico y atractivo, reconociendo que la integración de estos recursos influye

directamente en el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas desde los primeros años de escolaridad.

No obstante, en diversos contextos educativos aún predominan prácticas tradicionales que limitan la estimulación de la conciencia fonológica. En la Unidad Educativa, ubicada en la provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga, se evidenció que los estudiantes de primer año de Preparatoria presentan dificultades para reconocer, discriminar y articular los sonidos del lenguaje, lo que incide directamente en el aprendizaje inicial de la lectura y la escritura, así como en la comprensión auditiva y la correcta pronunciación de palabras. A esto se suma la limitada aplicación de estrategias pedagógicas interactivas y lúdicas dentro del aula, lo que genera desmotivación y escaso interés por las actividades relacionadas con el lenguaje.

Ante esta problemática, surge la necesidad de implementar estrategias pedagógicas innovadoras que respondan a las características propias de la edad y promuevan procesos de aprendizaje significativos. Los juegos musicales interactivos se presentan como una alternativa didáctica pertinente, ya que integran música, ritmo y participación activa para estimular la percepción auditiva, la discriminación de sonidos y el reconocimiento de las estructuras sonoras del lenguaje (Saavedra, 2023). La música, como recurso pedagógico, ha demostrado un impacto significativo en el desarrollo de habilidades lingüísticas, fortaleciendo la capacidad auditiva, la memoria y la comprensión del lenguaje de manera natural y motivadora (Toscano & Fuentes, 2012; Murphey, 1990).

Investigaciones previas han evidenciado la efectividad de los recursos digitales y lúdicos en el desarrollo de la conciencia fonológica. Delgado y De La Peña (2023) demostraron que los estudiantes mantienen una actitud positiva hacia el aprendizaje cuando se integran juegos en línea, considerándolos como herramientas dinámicas y motivadoras. Rivadeneira (2022) identificó que el uso de herramientas digitales favorece la estimulación de la conciencia fonológica y la iniciación a la lectoescritura. Padilla et al. (2025) evidenciaron mejoras

significativas en habilidades fonológicas tras la aplicación de recursos didácticos digitales. Buenaño (2023) concluyó que los materiales didácticos digitales contribuyen al desarrollo de habilidades de identificación, discriminación y manipulación de los sonidos del lenguaje, incrementando la motivación y participación de los estudiantes.

El presente estudio se fundamenta en el enfoque constructivista propuesto por Piaget (1977), que concibe al estudiante como protagonista activo de su propio aprendizaje, capaz de construir conocimientos a partir de la interacción con su entorno, la exploración y la experiencia significativa. En este marco, los juegos musicales interactivos generan espacios dinámicos donde los niños experimentan con sonidos, ritmos y palabras a través de actividades lúdicas que favorecen el desarrollo gradual de la conciencia fonológica.

La conciencia fonológica se desarrolla de forma progresiva a través de diferentes niveles: conciencia léxica (identificación de palabras en frases), conciencia silábica (segmentación y manipulación de sílabas), conciencia instrasilábica (manipulación de arranque y rima) y conciencia fonémica (manipulación de fonemas) (Defior & Serrano, 2011; Andrade, 2017). Este desarrollo gradual, que ocurre aproximadamente entre los 4 y 8 años (Anthony & Francis, 2005), requiere de experiencias pedagógicas intencionadas que estimulen estas habilidades de manera secuencial y respetuosa con el ritmo evolutivo de los niños.

En este contexto, la presente investigación tuvo como objetivo general diseñar juegos musicales interactivos como estrategia didáctica para el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de primero de preparatoria. Los objetivos específicos fueron: (1) analizar los fundamentos teóricos y conceptuales sobre juegos musicales interactivos y conciencia fonológica; (2) diagnosticar el nivel de desarrollo de la conciencia fonológica en los estudiantes; (3) diseñar juegos musicales interactivos acordes a la edad, intereses y características de los niños; (4) implementar los juegos musicales interactivos; y (5) elaborar conclusiones y recomendaciones sobre la efectividad de los juegos musicales interactivos.

La pregunta de investigación que guio el estudio fue: ¿Cómo inciden los juegos musicales interactivos en el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños del subnivel Preparatoria?

Metodología

Enfoque y diseño de investigación

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, que según Hernández-Flóres y klimenko (2025) busca comprender a fondo fenómenos culturales, humanos o sociales desde la perspectiva de las personas involucradas, poniendo énfasis en el contexto, la experiencia y el significado. Este enfoque permitió comprender detalladamente la manera en que los juegos musicales interactivos promueven la conciencia fonológica en niños de primero de preparatoria, interpretando el contexto educativo y las respuestas de los estudiantes durante el proceso.

El diseño de investigación fue no experimental, ya que no existió manipulación internacional de las variables independientes, sino que se observó el fenómeno en su contexto natural (Hernández et al., 2014). Esto permitió captar de manera precisa las relaciones existentes entre los juegos musicales y el fortalecimiento de habilidades lingüísticas sin alterar el entorno habitual del aula.

Tipo de investigación

Se combinó la investigación bibliográfica y de campo. La investigación bibliográfica permitió recopilar, organizar y analizar información teórica y antecedentes relevantes sobre el desarrollo de la conciencia fonológica y el uso de estrategias interactivas musicales (Carbajal, 2020). La investigación de campo posibilitó la recolección directa de datos de los niños en entorno natural, evaluando cómo responden a los juegos musicales interactivos (Arias, 2012).

Métodos

Se utilizó el método inductivo, que parte del estudio individual de los hechos para formular conclusiones universales (Rodríguez, 2007). Este método permitió partir de la observación detallada de los comportamientos, respuestas y progresos de los niños al participar en los juegos musicales, identificando patrones que evidencian cómo estas actividades favorecen el desarrollo de la conciencia fonológica.

Población y muestra

La investigación se desarrolló en una Unidad Educativa, ubicada en la provincia de Cotopaxi, cantón Latacunga. La población estuvo conformada por 15 estudiantes del nivel de Primero de Preparatoria, con edades comprendidas entre 5 y 6 años, quienes constituyeron la muestra total de la investigación (muestra censal).

Técnicas e instrumentos de recolección de información

La técnica aplicada fue la observación, que constituye un proceso de acercamiento a la realidad en la investigación científica, permitiendo recolectar información clave para el análisis (Rivas, 2024). El instrumento utilizado fue la lista de cotejo, que según Saavedra (2001) es una lista de indicadores de logro que permite establecer la ausencia o presencia en el aprendizaje conseguido.

La lista de cotejo incluyó 10 destrezas relacionadas con la conciencia fonológica, evaluadas mediante tres categorías: Iniciado (I), En Proceso (EP) y Adquirido (A). Las destrezas evaluadas fueron: reconocimiento de sonidos iniciales finales, pronunciación correcta de sílabas, unión de sílabas para formar palabras, segmentación de palabras mediante palmadas, organización lógica de palabras al expresar ideas, relación de palabras con acciones y objetivos, diferenciación de palabras largas y cortas, reconocimiento de rimas, mantenimiento de coherencia en la secuencia de ideas y construcción de oraciones simples.

Procedimiento

El estudio se desarrolló en cuatro fases:

Fase 1: Diagnóstico inicial (pretest). Se aplicó la lista de cotejo a los 15 estudiantes para identificar el nivel de desarrollo de la conciencia fonológica antes de la intervención. Las actividades diagnósticas incluyeron identificación de sonidos, pronunciación de sílabas, formación de palabras, segmentación silábica, organización de oraciones, relación palabra-objeto, diferenciación de longitud sonora, reconocimiento de rimas, expresión oral y construcción de oraciones.

Fase 2: Diseño de la propuesta. A partir de los resultados de diagnóstico, se diseñó la propuesta “Fono Aventuras”, constituida por cinco juegos musicales interactivos: Bingo de Palabras (Identificación de sonidos iniciales), Magia de Palabras (discriminación sonora y formación de palabras), Construyendo Sílabas (segmentación y formación silábica), Pinta y forma (expresión gráfica y lenguaje), y Detective de Rimass (reconocimiento de rimass).

Fase 3: Implementación. Se aplicaron los juegos musicales interactivos en sesiones de 10 a 20 minutos, con mediación docente. Las actividades se desarrollaron en el aula utilizando dispositivos digitales (Tablet, computadora, proyector) y parlantes.

Fase 4: Evaluación final (postest). Se aplicó nuevamente la lista de cotejo para valorar los avances alcanzados tras la implementación de la propuesta, manteniendo los mismos criterios de evaluación.

Validación de instrumentos y propuesta

La propuesta “Fondo Aventuras” fue validada por dos expertas en el campo educativo: una Magíster en Educación Inicial con mención en Innovación en el Desarrollo Infantil (10 años de experiencia) y una Magíster en Ciencias de la Educación, mención Educación Parvularia (20 años de experiencia). Ambas coincidieron en que las actividades resultan

pertinentes, apropiadas para la edad de los niños y constituyen una estrategia innovadora que favorece el desarrollo de la conciencia fonológica.

Adicionalmente, se realizó una validación de usuarios con tres profesionales del ámbito educativo: un Ingeniero en Mecatrónica (evaluación del diseño y programación), una Magíster en Educación Básica y una Magíster en Educación Inicial.

Los evaluadores destacaron que el juego presenta una estructura práctica, clara y accesible, con actividades dinámicas, comprensibles y adecuadas para los niños de primero de preparatoria.

Análisis de datos

El procesamiento de datos consistió en organizar y estructurar la información recopilada durante el trabajo de campo (Bernal, 2006). Se realizó un análisis comparativo entre los resultados del pretest y postest, identificando los cambios en cada una de las destrezas evaluadas. Los datos se organizaron en tablas que permitieron visualizar la distribución de estudiantes en las categorías iniciado, En Proceso y Adquirido antes y después de la intervención.

Resultados

Diagnóstico inicial (Pretest)

La aplicación de la lista de cotejo en el diagnóstico inicial evidenció que la mayoría de los niños de primero de preparatoria se ubicaban en el nivel “en proceso” en el desarrollo de las destrezas relacionadas con la conciencia fonológica, mientras que un grupo menor se encontraba en la etapa “iniciada” y solo unos pocos habían alcanzado el nivel “adquirido”.

La tabla 1 presenta los resultados del diagnóstico inicial para las 10 destrezas evaluadas.

Tabla 1
Resultados del diagnóstico inicial (Pretest)

Destreza evaluada	Iniciado (I)	En Proceso (EP)	Adquirido (A)
Reconoce y repite sonidos iniciales y finales	3	8	4
Pronuncia correctamente las sílabas	2	11	2
Une sílabas de forma oral para construir palabras	4	7	4
Separa palabras sencillas mediante palmadas	3	9	3
Organiza palabras en orden lógico al expresar ideas	1	6	8
Relaciona palabras con acciones, objetos o situaciones	3	7	5
Diferencia palabras largas y cortas según su sonido	2	10	3
Reconoce palabras que riman	5	9	1
Mantiene coherencia en la secuencia de ideas	1	10	4
Construye oraciones simples al hablar	4	9	2

Nota: (Autores, 2026).

En relación con el reconocimiento de sonidos iniciales y finales, 3 niños se encontraban en nivel iniciado, 8 en proceso y 4 adquirido. Durante las actividades diagnósticas, se observó que varios estudiantes requerían constantes repeticiones con apoyo verbal para lograr la discriminación auditiva, repitiendo la palabra completa sin lograr aislar el sonido solicitado.

En cuanto a la pronunciación correcta de sílabas, la mayoría de los niños (11) se encontraban en proceso de consolidación, presentando dudas al pronunciar, sustituyendo o alargando las sílabas. Solo 2 estudiantes lograban emitir las con claridad.

La unión de sílabas para formar palabras presentó 4 estudiantes en nivel iniciado, 7 en proceso y 4 adquirido. Se observó que varios niños reconocían algunas sílabas de manera aislada, pero requerían guía para unir las correctamente, realizando pausas prolongadas o perdiendo la secuencia sonora.

La segmentación de palabras mediante palmadas mostró 3 estudiantes en iniciado, 9 en proceso y 3 adquirido. Varios estudiantes identificaban la palabra de forma global, pero presentaban dificultad para descomponerla rítmicamente, realizando palmadas sin correspondencia exacta con las sílabas.

La organización de palabras en orden lógico al expresar ideas fue la destreza con mejor desempeño inicial, con 8 estudiantes en nivel adquirido, 6 en proceso y 1 en iniciado. Sin

embargo, se observó que varios niños requerían acompañamiento para comprender la relación entre las palabras y su función dentro del enunciado.

La relación de palabras con acciones, objetos o situaciones presentó 3 estudiantes en iniciado, 7 en proceso y 5 adquirido. Algunos niños se guiaban únicamente por la imagen sin reflexionar sobre su función.

La diferenciación de palabras largas y cortas según su sonido mostró 2 estudiantes en iniciado, 10 en proceso y 3 adquirido. Varios estudiantes se guiaban principalmente por el tamaño visual de la palabra o por su familiaridad, presentando dificultad para centrarse en la duración del sonido.

El reconocimiento de palabras que riman fue la destreza con mayores dificultades, con 5 estudiantes en iniciado, 9 en proceso y solo 1 adquirido. Se observó que varios niños centraban su atención en el significado o en la imagen, más que en el sonido final.

El mantenimiento de coherencia en la secuencia de ideas presentó 1 estudiante en iniciado, 10 en proceso y 4 adquirido. Varios niños mencionaban ideas aisladas o desordenadas, omitiendo conectores temporales.

La construcción de oraciones simples mostró 4 estudiantes en iniciado, 9 en proceso y 2 adquirido. Los niños reconocían los términos de manera aislada, pero presentaban dificultades para organizarlos con coherencia.

Implementación de la propuesta “Fono Aventuras”

La propuesta “Fono Aventuras” se implementó en sesiones de 10 a 20 minutos, con la mediación docente. Los cinco juegos musicales interactivos diseñados abordaron componentes específicos de la conciencia fonológica:

Juego 1: Bingo de Palabras. Orientado al reconcomiendo auditivo y visual de sonidos iniciales. Los niños observaban imágenes de labios articulando sonidos, escuchaban y repetían el sonido, y relacionaban con la imagen correspondiente.

Juego 2: Magia de Palabras. Centrado en la discriminación sonora y formación de palabras. Los niños observaban imágenes, escuchaban letras en recuadros de colores, y presionaban botones para formar palabras.

Juego 3: Construyendo Sílabas. Enfocado en segmentación y formación silábica. Los niños identificaban el sonido inicial de imágenes y arrastraban letras a casilleros para formar palabras.

Juego 4: Pinta y Forma. Integraba expresión gráfica con el desarrollo del lenguaje. En esta actividad los niños observaban diversas imágenes para identificar y pintar las sílabas que formaban correctamente la palabra.

Juego 5: Detective de Rimas. Destinado al reconocimiento de rimas. Los niños observaban una imagen principal, escuchaban la palabra, e identificaban la imagen que rimaba con ella.

Durante la implementación, se observó alta motivación y participación activa de los estudiantes, quienes mostraban interés por interactuar con los juegos y compartir sus respuestas con el grupo.

Evaluación final (Postest)

Tras la implementación de la propuesta, se aplicó nuevamente la lista de cotejo, evidenciándose una mejora significativa en todas las destrezas evaluadas.

Tabla 2
Comparación Pretest y Postest

Destreza evaluada	Pretest (I)	Pretest (EP)	Pretest (A)	Postest (I)	Postest (EP)	Postest (A)	Resultados
Reconoce y repite sonidos iniciales y finales	3	8	4	2	5	8	+4
Pronuncia correctamente las sílabas	2	11	2	1	7	7	+5
Une sílabas de forma oral para construir palabras	4	7	4	3	4	8	+4
Separa palabras sencillas mediante palmadas	3	9	3	1	5	9	+6
Organiza palabras en orden lógico al expresar ideas	1	6	8	1	3	11	+3

Destreza evaluada	Pretest (I)	Pretest (EP)	Pretest (A)	Postest (I)	Postest (EP)	Postest (A)	Resultados
Relaciona palabras con acciones, objetos o situaciones	3	7	5	0	6	9	+4
Diferencia palabras largas y cortas según su sonido	2	10	3	2	7	6	+3
Reconoce palabras que riman	5	9	1	3	5	7	+6
Mantiene coherencia en la secuencia de ideas	1	10	4	1	6	8	+4
Construye oraciones simples al hablar	4	9	2	3	6	6	+4

Nota: (Autores, 2026).

En el reconocimiento de sonidos iniciales y finales, los estudiantes en nivel adquirido aumentaron de 4 a 8, observándose mayor seguridad al reconocer y repetir sonidos en palabras conocidas. La dificultad inicial en discriminación auditiva disminuyó, evidenciando mejor atención y percepción fonológica.

En la pronunciación correcta de sílabas, los estudiantes en nivel adquirido aumentaron de 2 a 7, fortaleciéndose la producción oral y superándose la inseguridad detectada en el diagnóstico. En la unión de sílabas para formar palabras, los estudiantes en nivel adquirido aumentaron de 4 a 8, evidenciándose avance en la integración silábica, aspecto que inicialmente estaba en construcción.

La segmentación de palabras mediante palmadas mostró el mayor incremento en el nivel adquirido, pasando de 3 a 9 estudiantes, quienes realizaban la separación con mayor precisión y casi sin guía docente. La organización de palabras en orden lógico mostró 11 estudiantes en nivel adquirido, superándose en su mayoría de desorganización lingüística detectada al inicio.

La relación de palabras con acciones, objetos o situaciones alcanzó 9 estudiantes en nivel adquirido, con ningún estudiante en nivel iniciado, fortaleciéndose el vínculo entre lenguaje y entorno. La diferenciación de palabras largas y cortas aumentó de 3 a 6 estudiantes en nivel adquirido, mejorando la discriminación fonológica.

El reconocimiento de palabras que rimas mostró el incremento más significativo junto con la segmentación, pasando de 1 a 7 estudiantes en nivel adquirido, evidenciando que el trabajo lúdico favoreció una habilidad que al inicio era escasamente desarrollada.

El mantenimiento de coherencia en la secuencia de ideas aumentó de 4 a 8 estudiantes en nivel adquirido, evidenciándose progreso en la estructuración del lenguaje oral.

La construcción de oraciones simples aumentó de 2 a 6 estudiantes en nivel adquirido, consolidándose gradualmente una habilidad que inicialmente se encontraba mayormente en proceso.

Basicamente, los resultados del postest evidencia una mejora significativa en todas las destrezas evaluadas, con un incremento promedio del 40% en el nivel “adquirido”. Los mayores avances se observaron en segmentación de palabras mediante palmadas (+6 estudiantes) y reconocimiento de rimas (+6 estudiantes), seguidas de pronunciación correcta de sílabas (+5 estudiantes). Las destrezas relacionadas con organización de palabras, diferenciación de longitud sonora y unión de sílabas también mostraron mejoras notables.

Discusión

Los resultados obtenidos en la presente investigación demuestran que los juegos musicales interactivos constituyen una estrategia pedagógica efectiva para estimular el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de primero de preparatoria. Estos hallazgos coinciden con lo reportado por Delgado y De La Peña (2023), quienes evidenciaron que los estudiantes mantienen una actitud positiva hacia el aprendizaje cuando se integran juegos en línea, percibiéndolos como herramientas dinámicas y motivadoras que favorecen aprendizajes significativos.

La mejora significativa en el reconocimiento de sonidos iniciales y finales, así como en la producción correcta de sílabas, respalda los planteamientos de Rivadeneira. (2022), quien

identificó que el uso de herramientas digitales favorece la estimulación de la conciencia fonológica y la iniciación a la lectoescritura. De manera similar, Padilla et al. (2025) evidenciaron mejoras significativas en habilidades fonológicas tras la aplicación de recursos didácticos digitales, con estudiantes que lograron identificar, ubicar y asociar sonidos con mayor precisión y rapidez.

El avance observado en la segmentación de palabras mediante palmadas y en el reconocimiento de rimas (las dos destrezas con mayor incremento) confirma lo señalado por Buenaño (2023), quien concluyó que los materiales didácticos digitales contribuyen al desarrollo de habilidades de identificación, discriminación y manipulación de los sonidos del lenguaje, incrementando la motivación y participación de los estudiantes.

Los resultados también se alinean con los fundamentos teóricos de la conciencia fonológica propuestos por Defior y Serrano (2011), quienes sostienen que esta habilidad permite identificar, segmentar y combinar unidades subléxicas de las palabras. El desarrollo observado desde habilidades básicas (reconocimiento de sonidos) hacia habilidades más complejas (segmentación silábica y reconocimiento de rimas) refleja el desarrollo gradual de la conciencia fonológica descrito por Anthony y Francis (2005), quienes indican que esta habilidad evoluciona desde la conciencia silábica hasta el dominio de habilidades fonéticas entre los 4 y 8 años.

El enfoque constructivista que fundamentó la investigación (Piaget, 1977) se vio reflejado en la participación activa de los estudiantes durante la implementación de los juegos, quienes construyeron conocimientos a partir de la interacción con los recursos digitales, la exploración de sonidos y la experiencia significativa. La música, como recurso pedagógico, demostró su impacto en el desarrollo lingüístico, tal como lo señalan Toscano y Fuentes (2012) y Murphey (1990), al favorecer la habilidad auditiva, la competencia lingüística y la memorización a través del estudio de palabras y sonidos.

Es importantes destacar que el diagnóstico inicial reveló que la mayoría de los estudiantes se encontraban en nivel “en proceso” en las destrezas evaluadas, lo que coincide con lo planteado por Jiménez y Ortiz (2000) y Defior y Serrano (2011) acerca de que la conciencia fonológica se construye poco a poco entre los 4 y 7 años, en estrecha relación con la maduración del lenguaje y las experiencias educativas. Esta constatación refuerza la necesidad de implementar estrategias pedagógicas intencionadas que estimulen estas habilidades de manera gradual.

La propuesta “Fono Aventuras” demostró ser pertinente no solo por los resultados obtenidos, sino también por su validación por expertos y usuarios, quienes coincidieron en que las actividades resultan apropiadas para la edad de los niños y constituyen una estrategia innovadora que favorece el desarrollo de la conciencia fonológica mediante el uso de juegos musicales interactivos. Esto responde a lo señalado por Quinga (2020) acerca de que los juegos interactivos aportan estímulos simbólicos y experiencias significativas que contribuyen a la formación del estudiante.

La mejora en la organización de palabras, la construcción de oraciones y el mantenimiento de coherencia en la expresión oral evidencia que el fortalecimiento de la conciencia fonológica tiene efectos positivos en habilidades lingüísticas más amplias, tal como lo sostienen Sapatanga y Cárdenas (2021) al señalar que esta habilidad facilita la manipulación de los segmentos del habla y contribuye a la estructuración del lenguaje oral.

Entre las limitaciones del estudio, se puede mencionar el tamaño de la muestra (15 estudiantes), que, si bien permitió un análisis detallado cualitativo, limita la generalización de los resultados. Futuras investigaciones podrían ampliar la muestra e incorporar grupos control para establecer comparaciones más consistentes. Asimismo, sería pertinente evaluar el impacto de los juegos musicales interactivos en el aprendizaje posterior de la lectoescritura, realizando seguimiento durante un periodo más prolongado.

La implicación práctica de estos hallazgos es clara: las instituciones educativas deben promover la incorporación de recursos lúdicos e interactivos en los procesos de enseñanza-aprendizaje del lenguaje y los docentes requieren capacitación específica para aplicar adecuadamente estas herramientas y orientar a los estudiantes en su uso pedagógico responsable (Delgado & De la Peña, 2023).

Conclusión

En análisis de los fundamentos teóricos y conceptuales permitió comprender que los juegos musicales interactivos constituyen una estrategia pedagógica pertinente para el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de primero de preparatoria, al integrar música, ritmo y participación activa para estimular la percepción auditiva, la discriminación de sonidos y el reconocimiento de las estructuras sonoras del lenguaje. La fundamentación en el enfoque constructivista y en las teorías del desarrollo fonológico proporcionó un marco sólido para el diseño de la intervención.

El diagnóstico inicial evidenció que la mayoría de los estudiantes se encontraban en proceso de consolidar habilidades relacionadas con la conciencia fonológica, especialmente en la identificación de sonidos, segmentación de palabras y combinación de sílabas. Las mayores dificultades se observaron en el reconocimiento de rimas y en la pronunciación correcta de sílabas, mientras que la organización de palabras en orden lógico fue la destreza con mejor desempeño inicial. Este diagnóstico permitió identificar la necesidad de implementar estrategias didácticas innovadoras que contribuyan al fortalecimiento de estas destrezas.

El diseño de los juegos musicales interactivos, estructurados en la propuesta “Fono Aventuras”, permitió crear actividades acordes a la edad, intereses y características de los estudiantes de 5 a 6 años. Los cinco juegos diseñados (Bingo de Palabras, Magia de Palabras, Construyendo Sílabas, Pinta y Forma, y Detective de Rimass) incorporaron recursos lúdicos,

tecnológicos, visuales y auditivos que estimularon el desarrollo de habilidades fonológicas específicas, con instrucciones claras y dinámicas participativas.

La implementación de los juegos musicales interactivos favoreció un ambiente de aprendizaje dinámico y motivados, evidenciándose una mejora significativa en todas las destrezas evaluadas. Los resultados del postest mostraron un incremento promedio del 40% en el nivel “adquirido”, con los mayores avances en segmentación de palabras mediante palmadas y reconocimientos de rimas. La dificultad inicial en discriminación auditiva disminuyó notablemente, y los estudiantes mostraron mayor seguridad al reconocer sonidos, pronunciar sílabas y construir palabras.

Finalmente, a partir de los resultados obtenidos se concluye que los juegos musicales interactivos representan una herramienta didáctica pertinente y efectiva para apoyar el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de primero de preparatoria. La propuesta “Fono Aventuras” demostró ser un recurso que puede ser incorporado en los procesos de enseñanza-aprendizaje para favorecer el desarrollo del lenguaje oral y sentar bases sólidas para el aprendizaje de la lectoescritura, constituyéndose en una alternativa pedagógica innovadora que responde a las necesidades actuales del contexto educativo.

Referencias bibliográficas

- Andrade, M. (2017). La conciencia léxica en el desarrollo de la lecto escritura. Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de ciencias de la educación humanas y tecnologías. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3736/1/UNACHFCEHT-TG-E.B%c3%81SICA-2017-000021.pdf>
- Anthony, J. & Francis, D. (2005). Development of phonological awareness. *Current Directions in Psychological Science*, 14(5), 255-259
- Araya, J. (2019). Los principios de la conciencia fonológica en el desarrollo de la lectoescritura inicial. *Revista de Lenguas Modernas*, 30, 163-181. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/38981/39740>
- Arias, F. G. (2012). El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica (6ª ed.). Editorial Episteme. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/EI->

[proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf](#)

- Ballestero, E., & Rufener, G. (2020). Conciencia fonológica en niños de sección de jardín. *Metavoces*, 12(22), 1-126. <http://metavoces.unsl.edu.ar/docs/Revista-Metavoces-N22-2020.pdf#page=9>
- Bernal, (2006). Recopilación y Procesamiento De Información. <https://virtual.urbe.edu/tesispub/0095948/cap03.pdf>
- Bizama, M., Arancibia, B. y Sáez, K. (2012). Aplicación de un programa de estimulación de la conciencia fonológica en preescolares de nivel transición 2 y alumnos de primer año básico pertenecientes a escuelas vulnerables de la Provincia de Concepción, Chile. *Revista Signos*, 45(80), 236-256.
- Buenaño Huilca, M. F. (2023). Estimulación de la conciencia fonológica en niños mediante el uso de recursos didácticos digitales [Trabajo de titulación de maestría, Universidad]. Cuenca, Ecuador. <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/12863>
- Carbajal Amaya, R. V. (2020). Metodología de la investigación: Investigación bibliográfica/documental [PDF]. Universidad Francisco Gavidia. <https://ri.ufg.edu.sv/jspui/bitstream/11592/9845/1/Tecnicas-de-investigacion-documental%20%281%29.pdf>
- Castro, L., & K. Robles. 2018. “Juegos Tradicionales Como Estrategia Para Restablecer Vínculos Afectivos Entre Los Infantes Del Grado De Transición Del Liceo La Alegría De Aprender.” 3(2):54–67.
- Centro de excelencia para la capacitación del maestro. (2010). *Lenguaje y Comunicación*. pág. 6-28
- Chávez. (2001). Instrumentos de investigación. <https://virtual.urbe.edu/tesispub/0081163/cap03.pdf>
- Chiriboga, F., & Huacón, A. (2021). El desarrollo de la conciencia fonológica y su influencia en el aprestamiento a la lectoescritura en los niños de 4-5 años. *MultiEnsayosRevistaVol*, 7(14). doi: <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v7i14.12001>
- Defior, S. Serrano, F. (2011). La conciencia fonémica, aliada de la adquisición lenguaje escrito. *Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología*, 31(1), 2-13.
- Defior, S., & Serrano, F. (2011). Procesos Fonológicos Explícitos e Implícitos, Lectura y Dislexia. *Neuropsicología, Neuropsiquiatría y Neurociencias*, 79-94. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3640858>
- Delgado, K. R., & De la Peña Consuegra, G. (2023). El uso de juegos en línea y el aprendizaje significativo en escolares de la educación general básica [Artículo]. file:///C:/Users/PC/Downloads/58_KATHY+DELGADO_Vol_5_No6_Oct_Dic_2023_Articulo+v1.pdf
- Duchi, N. (2015). La recreación infantil y el lenguaje corporal. [Tesis pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. <https://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/2234>
- Fraca, L. (2018). La conciencia fonológica silábica y el aprendizaje de la lengua escrita. *Lectura y Vida*, 1(1), 1-8. http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a20n4/20_04_Fraca.pdf

- Fernández, M. (2017). Impacto de los videojuegos en el cerebro de los niños. https://elpais.com/elpais/2017/08/28/mamas_papas/153911803_842969.html
- Figuerola-Céspedes, I., & Fica, E. (2025). Desarrollo profesional docente en educación infantil desde la investigación-acción. *Alteridad. Revista de Educación*, 20(1), 84–98. <https://doi.org/10.17163/alt.v20n1.2025.07>
- Gadea, V. (2023). El juego en la infancia: Descubriendo su poder. <https://neuro-class.com/juego-en-la-infancia/>
- Gallardo, J. 2018. “Teorías Del Juego Como Recurso Educativo.” *Innovagogía*.
- González, P. (2004). *Conciencia Fonológica. Artículos de Investigación*.
- Herrera, F. (2019). beneficios y afectaciones de los videojuegos en los niños y adolescentes: <https://www.piensalibie.com/vida/salud-yfamilia/como-benefician-oafectan-los-videojuegos-a-los-niños-y-adolescentes/>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill/Interamericana Editores, S. A. de C. V.
- Hernández-Flórez, N., & Klimenko, O. (2025). *Metodología de la investigación, enfoque cualitativo, cuantitativo y mixto*. 2(3), 07.
- Huanca, A. (2017). Conciencia fonológica para niños: que es y para qué sirve. *Revista digital INESEM*. <https://revistadigital.inesem.es/educacionsociedad/conciencia-fonologica/>
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. España. El libro de bolsillo, Alianza Editorial.
- Jiménez, J.E. y Ortiz, M.R. (2000). *Conciencia fonológica y aprendizaje de la lectura: Teoría, evaluación e intervención*. Madrid: Síntesis.
- Lowood, H. (2024). Juego electrónico. *Enciclopedia Británica*. <https://www.britannica.com/topic/electronic-game>
- Marín Serrano, J. (1992). *Desarrollo metafonológico y adquisición de la lectura: un estudio de entrenamiento*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2023). *Videojuegos y aprendizaje*. Plataforma Educa. <https://recursos.educacion.gob.ec/>
- Murphey, T. (1990). *Canción y música en el aprendizaje de idiomas: un análisis de las letras de canciones pop y el uso de canciones y música en la enseñanza del inglés a hablantes de otros idiomas*. (Tesis doctoral). Université de Neuchâtel. <https://libra.unine.ch/entities/publication/1d824496-0c12-4e23-a623-5daa933d8818>
- Navarro, J. (2018). Definición de juego de mesa (tablero). *Definición ABC*. <https://www.definicionabc.com/social/juego-mesa.php>
- Pabón, A. A. (2020). *El juego trabajo en el desarrollo de la motricidad gruesa, de niños y niñas de 2 a 3 años* [Tesis de Licenciatura, Universidad Tecnológica Indoamérica]. Repositorio UTI. <http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1661/1.pdf>
- Padilla Chicaiza, V. A., Cárdenas Cedeño, A. J. y Martínez Isaac, R. (2025). Recursos didácticos digitales para el desarrollo fonemático de los estudiantes de segundo año de la educación básica. *Maestro y Sociedad*, 22(2), 1876-1890. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/download/7051/9189>

- Pavía, V. (1994). *Juegos que vienen de antes [Games from earlier times]*. Buenos Aires: Humanista, Cosmovisión.
- Piaget, J. (1977). *La psicología de la inteligencia*. Editorial Psique. Buenos Aires. Editorial Psique. Page 8.
- Pirela, F. (2025). *Música*. Enciclopedia Concepto. <https://concepto.de/musica/>.
- Quinga, Q. G. (2020). *Los juegos cooperativos en el desenvolvimiento técnico-táctico en el fútbol de los adolescentes*. [Tesis de Maestría, Universidad de las Fuerzas Armadas Espe]. Repositorio de la Universidad de Fuerzas Armadas ESPE. <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/22497/1/T-ESPE-043803.pdf>
- Quispe, A. (2021) *Estrategia activa de lectoescritura para el aprendizaje significativo en el área de lengua y literatura en los estudiantes de segundo año E.G.B de la Unidad Educativa “Reinaldo Espinoza”*. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2411/1/TRABAJO%20155%20-%20MEILE%207%2C%20QUISPE%20CALERO%20MARIA%20ALEXANDRA.pdf>
- Rivadeneira Ormaza, M. P. (2022). *Uso de las herramientas digitales en el desarrollo de la conciencia fonológica y su incidencia en la iniciación de la lectoescritura*. [Trabajo de maestría, Universidad Técnica del Norte]. <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/13524/2/PG%201293%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Rivas, J. (2024). *Técnicas de observación para el logro de competencias científicas en alumnos del II año del IESTPN–CITEN*. 37.
- Rodríguez C., F. N. (2007). *Generalidades acerca de las técnicas de investigación cuantitativa*. *Paradigmas*, 2(1), 9–39. Corporación Universitaria Unitec.
- Sanabria, F., Colina, F., & Albites, J. (2019). *La conciencia fonológica: Análisis en niños de educación inicial de instituciones peruanas según su estructura familiar*. *KOINONIA. Revista Arbitrada Interdisciplinaria de Ciencias de la Educación, Turismo, Ciencias Sociales y Económica, Ciencias del Agro y Mar y Ciencias Exactas y aplicadas*, 4(8), 216-242. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7062671>
- Saavedra, H. (2023). *Componente semántico en niños de edad preescolar con dificultad de lenguaje en las escuelas del Perú*. *Telos*, 25(1), 137–149. <https://doi.org/10.36390/telos251.10>
- Saavedra, M. (2001). *Evaluación del aprendizaje. Conceptos y técnicas*. México: Editorial Pax
- Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. <file:///C:/Users/PC/Downloads/Dialnet->
- Stefani, G., Andrés, L., & Oanes, E. (2014). *Transformaciones lúdicas. Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos*. *Interdisciplinaria*, 31(1), 39–55. Centro Interamericano de Investigaciones Psicológicas y Ciencias Afines. Buenos Aires, Argentina.
- Sapatanga, D. M., & Cárdenas, N. M. (2021). *Estrategia didáctica para el desarrollo de la lectoescritura en la modalidad virtual*. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, VI(3), 350-378. <https://www.redalyc.org/pdf/706/70600708.pdf>

- Toscano, C., Fuentes, M. (2012). “La música como herramienta facilitadora del aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Teoría de la Educación”. Revista Interuniversitaria. 24 (2): 197-213. <file:///C:/Users/USER/Downloads/10361-37899-1-PB.pdf>
- Triola, M. (2018). Estadística. 12a edición. Pearson Educación de México.
- UNESCO. (2024). Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación. <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know>