



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

“El Componente Semántico para Estimular las Habilidades Lingüísticas en niños de 3 años en la I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva - San Juan de Lurigancho - 2019”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL

AUTORAS:

Odaliz, Moreno Anampa

ORCID: 0000-0001-7714-7973

Kathery Lizeett, Quillas Inca

ORCID: 0000-0003-4491-8131

ASESORA:

Mgtr. Katelinen Mirian Rivera Paipay

ORCID: 0000-0002-5188-3806

LÍNEA DE INVESTIGACION:

Didáctica y Evaluación del Aprendizaje

LIMA ESTE - PERÚ

2019

Dedicatoria

Esta tesis está dedicada principalmente a nuestros padres, por ser los impulsores de nuestros sueños, quienes creyeron y confiaron; inculcándonos valores, gracias a sus consejos hemos podido lograr llegar aquí y ser los que somos; también está dedicada a nuestros familiares, por acompañarnos durante todo el camino.

Agradecimiento

Gracias a Dios por bendecirnos la vida durante el transcurso de nuestra existencia, agradecemos a nuestros padres por ser el soporte y fuerza en muchas circunstancias de dificultad y debilidad, agradecemos a nuestras amistades y docentes de la universidad, los cuales nos aconsejaron y guiaron durante todo el proceso de nuestro desarrollo universitario.

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS	Código : F07-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 1 de 1
--	---------------------------------------	---

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don (a) MORENO ANAMPA, ODALIZ cuyo título es: "EL COMPONENTE SEMÁNTICO PARA ESTIMULAR LAS HABILIDADES LINGÜÍSTICAS EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA I.E.I. N° 035 ISABEL FLORES DE OLIVA - SAN JUAN DE LURIGANCHO - 2019"

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: 18 (número) Dieciocho (letras).

San Juan de Lurigancho 12 de diciembre del 2019


.....
PRESIDENTE
Mgtr. Gissela del Rosario Turriate Caverio


.....
SECRETARIO
Mgtr. Yadirí América Pejerrey Rivas


.....
VOCAL
Mgtr. Katelinen Mirian Rivera Paipay

Flebof	Dirección de	Revif	Representante de la Dirección / Vicecoordinador de Investigación	Asesf	Restof
--------	--------------	-------	---	-------	--------

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS	Código : F07-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 1 de 1
--	---------------------------------------	---

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don (a) QUILLAS INCA, KATHERY LIZEET cuyo título es: "EL COMPONENTE SEMÁNTICO PARA ESTIMULAR LAS HABILIDADES LINGÜÍSTICAS EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA I.E.I. N° 035 ISABEL FLORES DE OLIVA - SAN JUAN DE LURIGANCHO - 2019"

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: 18 (número) Dieciocho (letras).

San Juan de Lurigancho 12 de diciembre del 2019



 PRESIDENTE
 Mgr. Gissela del Rosario Turriate Caverio



 SECRETARIO
 Mgr. Yadirí America Pejerrey Rivas



 VOCAL
 Mgr. Katelinen Mirian Rivera Paipay

Elaboró	Dirección de	Diseño	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación	Aprobó	Revisado
---------	--------------	--------	--	--------	----------

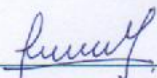
Declaración de autenticidad

Declaración de autenticidad

Por el presente documento, nos identificamos como Moreno Anampa Odaliz con DNI: 76466186 y Quillas Inca Kathery Lizeett con DNI: 46063051, egresadas de la carrera de Educación Inicial de la universidad César Vallejo, con la finalidad de cumplir con las resoluciones consideradas en el reglamento para la presentación de tesis, el cual tiene como título, El componente semántico para estimular las habilidades lingüísticas en niños de 3 años en la I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva - San Juan de Lurigancho - 2019, para optar el grado de licenciatura, declaramos bajo juramento que el presente trabajo ha sido desarrollado, íntegramente por las autoras, lo cual suscribe y afirma que no existe plagio de ninguna naturaleza. Del mismo modo, se deja constancia de que las citas de otros autores consultados para el presente trabajo han sido debidamente identificadas, por lo cual, no se ha asumido como nuestras.

De identificarse algún tipo de alteración en los resultados, error, plagio u cualquier otra falta, afirmamos que somos responsables de todo contenido. Por ello, en caso de incumplimiento, nos sometemos a la normativa vigente de la universidad César Vallejo.

Lima 12 de diciembre del 2019.



Moreno Anampa, Odaliz

DNI: 76466186



Quillas Inca Kathery Lizeett

DNI: 46063051

ÍNDICE

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Página de jurado	iv
Declaración de autenticidad.....	vi
ÍNDICE.....	vii
RESÚMEN	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN	11
II. MÉTODO	27
2.1 Tipo y diseño de investigación	27
2.2 Operacionalización de Variables	29
2.3 Población y muestra.....	31
2.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	34
2.5 Procedimiento.....	39
2.6 Método de análisis de datos.....	39
III RESULTADOS	41
IV. DISCUSIÓN.....	54
V. CONCLUSIONES	58
VI. RECOMENDACIONES	60
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	61
ANEXOS	67

Índice de Tablas

Tabla 1 Esquema de diseño de la investigación	28
Tabla 2 Matriz de operacionalización	30
Tabla 3 Distribución de la población	31
Tabla 4 Distribución de la muestra.....	32
Tabla 5 Calificación del instrumento de validez	36
Tabla 6 Confiabilidad de escuchar	37
Tabla 7 Confiabilidad de hablar	38
Tabla 8 Confiabilidad total.....	38
Tabla 9 Medidas de tendencia de la variable habilidades linguisticas	41
Tabla 10 Medidas de tendencia de la dimensión escuchar.....	42
Tabla 11 Medidas de tendencia de la dimensión hablar.....	43
Tabla 12 Distribución de la frecuencia de la variable habilidades linguisticas pre test	44
Tabla 13 Distribución de la frecuencia de la variable habilidades linguisticas post test.....	45
Tabla 14 Distribución de frecuencia dimensión escuchar pre test	46
Tabla 15 Distribución de frecuencia dimensión escuchar post test.....	46
Tabla 16 Distribución de frecuencia dimensión hablar pre test	48
Tabla 17 Distribución de frecuencia dimención hablar post test.....	48
Tabla 18 Prueba de normalidad.....	50
Tabla 19 Prueba de significancia U Mann – Whitney de la variable	51
Tabla 20 Prueba de significancia U Mann – Whitney de la dimensión 1	52
Tabla 21 Prueba de significancia U Mann- Whitney de la dimensión 2.....	53

RESÚMEN

La presente investigación, tiene como objetivo general determinar la influencia del componente semántico en la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años en la I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva - San Juan de Lurigancho - 2019. Está constituida con un estudio de diseño cuasi experimental, el método fue hipotético deductivo con un nivel explicativo de enfoque cuantitativa de tipo aplicada y corte transversal. La población estuvo conformada por 143 niños y niñas pertenecientes a las aulas de 3 años del turno tarde y mañana, por otra parte, nuestra muestra cuenta con niños y niñas de 3 años de 2 salones, para nuestro grupo denominado experimental optamos el salón nubecita conformado por 21 niños y niñas, asimismo el grupo denominado control, se seleccionó al salón gotita, el cual, estuvo conformada por 21 niños y niñas, obteniéndose una totalidad de 42 niños y niñas, la selección del muestreo fue no probabilístico por conveniencia. Para la recolección de datos se usó un instrumento denominado ficha para estimular las habilidades lingüísticas, este cuenta con veinticuatro reactivos ya que fueron debidamente validados a través de juicio de expertos, obteniendo resultados en la V de Aiken; estos reactivos corresponde a la variable que se medirá, habilidades lingüísticas, el cual está conformada por dos dimensiones la primera es escuchar y la segunda es hablar, ya que se sometió a un proceso de confiabilidad, esta fue sometida por una prueba piloto la cual permitió hacer el análisis de coeficiente de Alpha de Cronbrach arrojando resultados en una puntuación total de ,971 considerándola de confiabilidad alta. Los resultados en el pre test del grupo control muestran que los estudiantes obtuvieron un 100% en el nivel de inicio, mientras que en el nivel de proceso mostró un nivel de 0% de igual forma en el nivel de logro; estos mismos resultados se obtuvieron al realizar el post test del grupo control; asimismo se evidencia en el grupo experimental, los resultados del pre test muestran un 100% en el nivel de inicio y un 0% en los niveles de proceso y logro; mientras que en el grupo experimental post test, se evidencio que el 0% de los estudiantes se encuentran en un nivel de inicio, mientras que el 19% están en proceso y el 81% en un nivel logro. Finalmente se concluye que el programa favoreció significativamente en la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años.

Palabras claves: habilidades lingüísticas, campo semántico, escuchar y hablar.

ABSTRACT

The present investigation, which had as general objective to determine the influence of the semantic component in the stimulation of the linguistic abilities in children of 3 years in the I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva – San Juan de Lurigancho - 2019. It was constituted with a quasi-experimental design study, the method was hypothetical deductive with an explanatory level of quantitative approach of applied type and cross-section. The population consisted of 143 boys and girl belonging to the 3-year classrooms, for our experimental group we opted for the cloud-shaped classroom for 21 children, also the group called control, the droplet room was selected, which was made up of 21 children, obtaining a total of 42 boys and girls, the sampling selection was not probabilistic for convenience. For the collection of data, an instrument called a record was used to stimulate language skills, this has twenty-four reagents since they were duly validated through expert judgment, obtaining results in the Aiken V, these reagents correspond to the variable that will be measured, linguistic skills, which is made up of two dimensions, the first is to listen and the second is to speak, since it underwent a reliability process, this was submitted by a pilot test which allowed do the analysis of Cornbrash's alpha coefficient, yielding results in a total score of 971, considering it high reliability. The results in the pre-test of the control group show that the students obtained 100% at the start level, while at the process level a 0% level was shown in the same way at the achievement level; these same results were obtained when performing the post test of the control group; it is also evident in the experimental group the results of the pre-test are shown with a 100% start level and 0% in the process and achievement levels; while in the experimental post-test group it was evidenced that 0% of the students are at an initial level, while 19% are in the process and 81% at an achievement level. Finally, it is concluded that the program favored significantly in the stimulation of language skills in 3-year-old children.

Keywords: language skills, semantic field, listening and speaking.

I. INTRODUCCIÓN

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico OCDE, (2019) en su documento de trabajo sobre educación N°202 comenta que tanto la tecnología de la informática y la comunicación, desempeñan una labor de gran importancia en la vida cotidiana; ya que, mediante su uso, muchos de los aspectos tanto personal y profesional están sufriendo grandes cambios, los cuales están perjudicando la manera en como los seres humanos están interactuando.

De tal modo considerando la gran importancia que tienen las TIC's, puesto que sus posibilidades para el desarrollo son infinitas, no siempre se puede decir que estas, generan automáticamente nuevos saberes en los niños. Por lo que la forma de comunicación ha ido cambiando, asimismo, en la actualidad los niños en su vida cotidiana están más relacionados con el uso de esta nueva tendencia lo cual genera grandes cambios, estas se pueden evidenciar en la poca interacción, exploración y lo que es más importante en la comunicación, evitando así favorecer el aspecto de las habilidades lingüísticas.

Por otro lado, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF, (2017) en el foro, niños en un mundo digital, también resalta que cada vez es mayor la cantidad de niños que hacen uso del internet o se conectan en línea; generando así, grandes cambios, los cuales están estrechamente relacionados como en el desarrollo de su infancia y dejando esta tendencia para futuras generaciones.

Cada vez más las nuevas generaciones, están expuestas a ser partícipes del mundo de la tecnología, ya que su exposición se da desde edades tempranas. A comparación de generaciones anteriores, en la cual los niños se dedicaban su tiempo a realizar actividades tales como jugar, permitiéndoles explorar la naturaleza, generando comunicación entre ellos; priorizando así el contacto directo con las personas de su alrededor.

Ante todas estas problemáticas actuales, la declaración de la Incheon (2015) en su foro mundial, hacia el 2030 una nueva visión de la educación, en la cual resalta los Objetivos de Desarrollo Sostenible, 4^{ta} propuesta, garantiza una enseñanza con inclusión y propiedad, para lograr impulsar nuevas oportunidades de educación para toda la vida y para todos. La visión de dicho objetivo se inspira en priorizar los derechos del ser humano, enfocada en una concepción humanista de la formación, inclusión, protección, la diversidad cultural, lingüística y étnica.

Por tal razón las visiones de la Inchoen, abordan los desafíos de la educación, a nivel mundial como nacional, en la cual resaltan la importancia, a la diversidad cultural, lingüística y étnica, esta última, hace mención a las distintas lenguas que tiene cada país o ciudad, e incentiva el intercambio cultural, lo cual favorece aspectos del componente semántico ya que mediante ella se incrementara el lenguaje.

En relación, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF, (2014) menciona en su edición, atención a la primera infancia, afirma que las conexiones neuronales, se van creando desde el inicio de vida, lo cuales tiene gran influyen en diferentes lugares del cerebro, ya que manejan las habilidades visuales, auditivas y lingüísticas del niño, es indispensable que en sus primeros años de vida se propicie nuevas experiencias en el infante, mediante el contacto directo con la naturaleza, con su contexto y las relaciones personales, de este modo lograr que el niño pueda desarrollar más conexiones neuronales, favoreciendo así, las habilidades lingüísticas y muchos aspectos más.

De acuerdo a la evaluación censal en el Perú, de los estudiantes (ECE), en sus últimos resultados del año 2016 indica que el 3,6% no logra el aprendizaje esperado, así como también el 45,4% logra parcialmente los aprendizajes esperados y el 51,0% logro los aprendizajes esperados, con respecto al área de comunicación. Esto quiere decir que un 49,7% lo cual representa aproximadamente a la mitad de los niños del Perú, muestran dificultades en el crecimiento de las competencias en el área de comunicación, ya que estos no han sido estimulados debidamente en edades tempranas.

Posteriormente el Currículo Nacional (2017) en el perfil del egresado, menciona que los infantes transmiten su comunicación en su lengua materna, en castellano como la segunda lengua, de manera consecuente, para poder relacionarse con diferentes personas en distintos lugares y con otros propósitos. El desarrollo del lenguaje y las habilidades lingüísticas es de suma importancia para el infante, ya que mediante ella favorecerá su relación con los demás.

Dicho esto, se puede afirmar que los niños desde temprana edad utilizan diferentes formas de comunicarse, mediante el cual, podrán expresar sus necesidades e intereses. Considerando que el desarrollo se va dando progresivamente y durante este lapso de tiempo ira adquiriendo diversas habilidades; haciendo referencia en el aspecto lingüístico debe lograr la interacción verbal, la cual se irá mejorando, según su entorno.

En relación a lo anterior, el Currículo Nacional (2017) en el área de comunicación, menciona que desde los primeros años la comunicación se vuelve vital ya que surge según la necesidad de las personas, cuando inicia su primer año de vida, según como se relacione con la persona adulta, los infantes tienen la necesidad de comunicarse y estas pueden ser de diversas formas tales como: balbuceo, sonrisas, miradas, llantos, y así expresar emociones, intereses o vivencias. Según el desarrollo del niño estas comunicaciones se irán mejorando, pasan de una comunicación gestual a una donde surgen los intercambios de palabras, cada vez más adecuada a la situación comunicativa y a los diferentes contextos.

En la I.E.I N°035 “Isabel Flores de Oliva” del distrito de San Juan de Lurigancho – Lima se ha podido observar, que los niños de 3 años presentan un bajo progreso en el desarrollo de las habilidades lingüísticas, las cuales podrían ser por diversas causas, considerando que los niños, que se encuentran en este promedio de edad, deberían contar un bagaje aproximado de 200 palabras en su vocabulario. Por lo cual esta investigación pretende dar un aporte a los docentes y comunidad educativa, para la ampliación de los componentes semánticos en el infante, favoreciendo la estimulación del lenguaje de los estudiantes.

Para el estudio realizado se planteó diversas investigaciones, tanto internacionales como nacionales, ya que, mediante estos, se podrá dar el soporte de conocimientos, asimismo son informaciones netamente relacionadas con nuestra investigación.

Aristizábal y Velásquez (2015), en su trabajo de investigación “Fortalecimiento de las habilidades comunicativas en los niños y niñas de 3 a 7 años, utilizando la literatura infantil como herramienta pedagógica y didáctica” la metodología utilizada para esta investigación fue investigación acción-participación, siendo una investigación de carácter cualitativo, considerando una población establecida por 27 niños y niñas. Se llegó a la conclusión que una de las falencias la cual presentaba la institución era el poco desarrollo de las habilidades comunicativas, por lo cual se estructuró y ejecutó el proyecto pedagógico mediante el cual permitió el desarrollo integral de los niños ya que por medio de las habilidades comunicativas se potencializaron el desarrollo de la dimensión comunicativa (escuchar, interpretar, comunicar, comprender).

Cuasapaz (2017), en su trabajo de investigación “Estimulación verbal en el desarrollo del lenguaje, en la expresión oral, de niños y niñas de 3 años del CIBV Corazones felices” Ecuador ,el objetivo fue determinar la mejora de la estimulación en el desarrollo del

lenguaje, expresión oral de los niños y niñas de 3 años, con respecto a la metodología de la investigación utilizada, fue descriptiva, su población estuvo conformada por 84 estudiantes, su muestra fue de 40 niños y niñas, el instrumento utilizado fue la técnica de la observación, donde se aplicó una ficha de observación para conocer el nivel de la expresión oral de los niños de 3 años, se concluyó que gracias a la técnica de observación se mostró la dificultad en el momento de pronunciar claramente las palabras, se comunican mediante gestos y movimientos, es por ello que se planteó una guía de ejercicios didácticos de estimulación verbal para mejorar el desarrollo del lenguaje oral, la aplicación de ciertas actividades de estimulación es mediante cuentos, adivinanzas videos canciones, entre otras actividades, esto permitirá mejorar la pronunciación y el incremento del vocabulario en los infantes de 3 años.

Proaño (2016), en su trabajo de investigación “Estrategias metodológicas para estimular el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 a 4 años del centro de educación inicial MARÍA MONTESORI”, de la ciudad Ibarra, provincia de Imbabura”, tuvo como objetivo determinar la importancia de las estrategias metodológicas para la estimulación del desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas, esta investigación de desarrolló con una metodología de tipo descriptiva, su población estuvo conformada por 78 estudiantes, su muestra fue de 71 niños y niñas de 3 a 4 años, el instrumento que permitió detectar el problema fue la ficha de observación, llegó a la conclusión que a raíz de los resultados obtenidos, observo que es necesario realizar una guía de estrategias, su propuesta fue titulada “Guía didáctica de estrategias metodológicas de estimulación para el desarrollo del lenguaje oral de 3 a 4 años” esta guía cuenta con distintas actividades para estimular el lenguaje oral, estas son: canciones infantiles, cuentos, adivinanzas, dramatizaciones, títeres, dichas actividades sirven como apoyo pedagógico en la planificación diaria.

Betul (2017), en su artículo titulado “Investigation of nursery rhymes a according to the classification of semantic fields and values” su objetivo fue ocupar ese vacío en la literatura investigando rimas infantiles en términos de campos semánticos, su muestra estuvo constituido por niños de segundo ciclo, los instrumentos que utilizaron fueron las cuarenta y ocho rimas usando el análisis de contenido. Llego a concluir que los niños a través de las rimas, clasificada por campos semánticos, favorecieron en el desarrollo de las habilidades lingüísticas.

Gooch, Thompson, Nash, Snowling y Hulme (2016). En el artículo titulado “The development of executive function and language skills in the early school years” el cual tiene como objetivo explorar las relaciones longitudinales entre las funciones tempranas de los niños con una amplia gama de habilidades lingüísticas del lenguaje, es un estudio longitudinal, contando con una población de 243 niños con cuatro puntos temporales, debido a un historial familiar (N=90), inquietudes de desarrollo del lenguaje (N=79) y controles de desarrollo típico (N= 74). Llegaron a concluir que es recomendable tener en cuenta las palabras relacionadas con el dominio semántico ya existente para poder incorporar nuevos campos semánticos, asimismo que hay una relación entre el lenguaje y las habilidades durante los años preescolares, cuando los niños muestran dificultades persistentes en el lenguaje son por otras funciones.

Giacomo, Ranieri, Donatucci, Caputi y Passafiume (2016) en su artículo titulado “The Semantic Associative Ability In Preschoolers With Different Language Onset Time” el cual tuvo como objetivo verificar las habilidades asociativas semánticas en niños con diferentes tiempos de inicio del lenguaje: los primeros, los hablantes típicos y los tardíos, la metodología que se utilizó para esta investigación fue descriptiva cuantitativa, con respecto a la población estudiada, se realizaron en la muestra de 74 niños en edad preescolar, llegando a la conclusión que en los grupos lingüísticos, muestran resultados que los niños con un inicio temprano del lenguaje presentan debilidad en la flexibilidad de la elaboración de los conceptos. Los grupos de iniciación de lenguaje típicos y los que presentan retraso se superponen al rendimiento en habilidades asociativas. El momento del comienzo del lenguaje parecía ser un factor predictivo en el uso de estrategias asociativas semánticas; los primeros habladores pueden presentar un procesamiento de patrones conceptuales lento, mientras que los habladores típicos y tardíos pueden tener factores predictores.

Kristina, Rasnussen, Simone, Birgitta y Sverker (2015) en su artículo titulado “Quantifying Semantic Linguistic Maturity in Children”, para esta investigación la metodología fue de tipo aplicada, con diseño pre experimental, la población en el presente estudio estuvo conformado por ciento ochenta niños de cuatro años, llegando a la conclusión que el contenido semántico de los cambios narrativos es un patrón predecible en la edad de los niños, y argumentan que SELMA es una medida que cuantifica la madurez lingüística semántica. El objetivo de su estudio fue, proponer un método para cuantificar la madurez lingüística

semántica (SELMA) a partir de una representación semántica de palabras de alta denominación creadas a partir del uso continuo de palabras en un grupo de texto grande.

Memisevic, Biscevic y Pasalic (2017) en su artículo titulado “developmental trends in semantic fluency in preschool children”, el objetivo del presente estudio fue examinar las tendencias de desarrollo en la fluidez semántica en preescolares. Además de esto, examinamos los efectos del género en el desarrollo de la fluidez semántica en niños en edad preescolar. La muestra para este estudio estuvo compuesta por 133 niños preescolares de 3 a 6 años (media edad = 56.7 meses, SD = 11.1 meses). Hubo 62 niñas (46.6%) y 71 niños (53.4%) en la muestra no hubo diferencias estadísticamente significativas en la edad media entre niños y niñas, llegando a la conclusión en una primera etapa donde la categoría semántica de animales y la edad, la tendencia de desarrollo fue muy similar entre los niños y las niñas, a sí mismo la categoría de alimentos y la edad, fue estadísticamente significativa, ya que la recolección en relación con el género fue más fuerte para los niños que para las niñas.

Roazzi, Asfora, Queiroga y Graca (2015) en su artículo titulado “Competência metalinguística antes da escolarização formal Metalinguistic competencies before literacy” La población considera para esta investigación fue de estudiantes 3 años concluyendo que el niño al iniciar sus 2 años es una de sus etapas importantes en su desarrollo ya que en ella los niños empiezan su deseo por conquistar el mundo del lenguaje lo cual generara grandes cambios en la interacción con su medio ambiente; cumpliendo así el adulto la función de embrión para la formación de conceptos lingüísticos nuevos y más complejos. El objetivo del estudio fue verificar la relación de las habilidades lingüísticas y metalingüísticas, tanto antes de la escolarización como en los primeros años escolares y discutir el concepto de metalenguaje bajo la perspectiva de diferentes disciplinas: la lingüística y la psicología.

Jaramillo (2019), es su tesis titulada “estimulación temprana y progreso del lenguaje oral en los niños de 2 a 3 años del C.E.T. Divino Niño – 2017”, su objetivo fue el progreso en el lenguaje oral a través de la estimulación temprana en niños de 2 a 3 años del C.E.T. Divino Niño, su población estuvo conformada por 19 niños y niñas, el tipo de dicha investigación desarrollada fue de carácter descriptivo, los instrumentos utilizados fueron la lista de cotejo de entrada y salida, como también la lista de inteligencias múltiples; llegando a la conclusión de que el desarrollo de las sesión planteadas en la investigación en las cuales presentan diversas estrategias favorecieron en el desarrollo de expresión oral obteniendo

resultados como: 89% de niños podían entender y contestar preguntas, 100% podrían emitir sonidos onomatopéyicos, 89% podían pronunciar más de 10 palabras durante las actividades.

Escobedo (2017) es su investigación “el cuento como estrategia didáctica para la estimulación de la expresión oral en los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial Nuevo Characota del distrito de Characota – 2016” en cual se planteó como objetivo estructurar una estrategia didáctica fundamentada en el cuento que permita estimular la expresión oral de los niños y niñas de tres años en la institución educativa del nivel inicial del Nuevo Characota 2016, dicha investigación fue tipo investigación acción en la cual el investigador tiene doble rol tanto de investigador como de participante, la población estuvo conformada por 75 niños y niñas pertenecientes a la institución, la técnica fue la implantación de talleres enfocados en cuentos, dramatización de cuentos, se llegó a la conclusión de que durante el desarrollo de las estrategias desarrolladas se pudo evidenciar que hubo mejoras notables en cuanto a la expresión oral, estas mejoras no alcanzaron 100% ya que esta depende del tiempo y de su entorno.

García y Ochoa (2018), es su tesis titulada “nivel del lenguaje oral y desarrollo de habilidades de interacción social en niños institucionalizados de 3 a 6 años”. Teniendo como objetivo establecer la correlación existente entre el nivel del lenguaje oral y el desarrollo de interacciones social en niños institucionalizados de 3 a 6 años, para la cual se aplicó la prueba de lenguaje oral de navarra revisada, se contó con una población de 62 niños, 32 varones y 30 mujeres. El tipo de investigación fue no experimental ya que no existió manipulación de las variables, llegando a la conclusión que para el desarrollo de la expresión oral en los niños es necesario el mediador use diversas pautas como expresión clara, empleo apropiado de los gestos y las mímicas, articulación correcta, participación pertinente y oportuna los cuales benefician las dimensiones de escucha y habla.

Távora (2017), en su tesis titulada “diagnóstico del nivel de lenguaje en el componente léxico – semántico en niños de 3 años de dos colegios urbanos”, la metodología utilizada en esta investigación es cuantitativa y descriptiva, para ello se utilizó un test estandarizado que evalúa el componente mencionada a los niños desde los dos años y medio PEABODY, la población fue poca numerosa conformado por niños de 3 y 4 años de edad estas fueron conformadas por dos grupos con contextos distintos uno con contexto urbano y el otro con contexto urbano-marginal, objetivo principal de la investigación es conocer el lenguaje en cuanto al componente semántico en aulas de 3 años de dos colegios urbanos,

concluyendo que las estrategias utilizados durante el desarrollo de esta investigación tales como lectura de cuentos, dramatización, manipulación de elementos concretos, relación de imagen y diálogos, favoreciendo el desarrollo del componente semántico.

Cabe resaltar que el lenguaje es una de los temas más importantes de la condición del ser humano y está relacionada con todas las actividades que se realiza, por lo que no siempre será la misma desde el momento en que nacemos. Así como nuestras diferentes funciones y características pasan por un proceso evolutivo; lo mismo pasa con el lenguaje; incluso se puede decir que en un inicio el lenguaje es no verbal, sino gestual y corporal; por lo cual esta pasara por distintas etapas hasta lograr desarrollar todos sus componentes, llegando a poder establecer una comunicación.

Del mismo modo la comunicación es el medio el cual permite que las personas se relacionen, el uso cotidiano de esta lo hace mecánico y sostenible en sus diversas manifestaciones, desde los inicios generó gran expectativa los estudios filosóficos que rigen alrededor de su propagación. Estableciendo desde el análisis de la filosofía y su repercusión en la comunicación no solo determina el acto sino las diversas funciones que lo engloban; por lo cual se considera uno de los más importantes al componente semántico.

La cual es definida por Acosta, Espino, Moreno, Quintana y Ramos (2014) los cuales son consideramos como autores bases, indican que hace referencia al significado de las palabras, abarcando el contenido de las de las mismas, considerando su relación con otras palabras. Su evolución se fue dando de forma progresiva según Corbella (1951) que desde la edad media se poseía una orientación básica estructural con referencia a los campos semánticos, la cual se fue mejorando durante el español moderno ya que surgió mejora con respecto al lenguaje. Posterior a ello se dio el paso del latín español, mediante el cual el aspecto de campos semánticos se fue ampliando, llegando así a al español medieval y al moderno., (p.83)

Por otro lado, Hernandez (1977, p7) menciona que Jost Trier fue quien destaco por primera vez la teoría del campo léxico con su “Wortfeld Theorie”, denominada como la teoría de los campos semánticos. Citado de Jost Trier (1931). En la cual detalla que al análisis léxico no debería circunscribirse a la investigación histórica tanto de un lexema o palabra de forma individual, por lo contraria debería de estar dentro de un léxico donde los elementos están organizados conceptualmente.

Acosta et al. (2002, p.88) mencionan que la calidad del desarrollo del componente semántico se deberá a las interacciones de este, con su medio, de cómo utilizan el lenguaje quienes los rodean. Por lo cual, para que el niño pueda estimular los componentes semánticos, es necesario optimizar las habilidades lingüísticas, la cual se da mediante la interacción con su medio, ya que no será suficiente que el niño aprenda las construcciones sintácticas o semánticas. Por lo tanto, el entorno escolar es uno de los principales ambientes donde el niño interactúa y abstrae nuevos saberes, permitiendo ampliar, los componentes semánticos, para el posterior desarrollo de las habilidades lingüísticas.

No obstante, para poder desarrollar en el niño componentes semánticos de calidad, debemos de tener en cuenta su contexto, con el cual, el niño interactúa, ya que dependerá de mucho, como los adultos se comunican en su entorno, por lo que son considerados como primeros referentes en los aprendizajes de los niños. En última instancia las variables de tipo familiar, socioeconómicas o educativas son consideradas como un factor importante durante el proceso adquisitivo de componentes semánticos.

Tal como se mencionó anteriormente el componente semántico pasa por un proceso evolutivo, en la cual señalan que existen dos momentos desde los cuales podemos definir esta evolución. En primer momento es desde un punto de vista evolutivo: proceso de expresión y comprensión, la evolución del primero adelantando siempre la del segundo. Estos a su vez se irán desarrollando desde temprana edad y según las capacidades del niño, la cual se ira complejizando durante tu proceso evolutivo.

Para lo cual se fundamenta como primera dimensión al aspecto pasivo: Según Acosta et al. (2002, p.90) mencionan que es la comprensión, así mismo se relaciona con el reconocimiento de palabras, la evocación de los objetos y relación que representa, entre objetos y acontecimientos.

Según lo mencionado, el acto de comprensión consiste en tener un conocimiento referente de la palabra, ya que este, estará presente en el pensamiento y en el momento que se le de uso o se nombre, se podrá evocar el conocimiento de un objeto y aquellos que se le relacionan. Estudios indican que según la interpretación que hacen los niños pequeños, construyen el significado de la palabra y como también de las frases, así mismo estas tienen en gran parte influencias por las estrategias, derivadas de su anterior conocimiento, de cómo son las cosas en el mundo real.

Por tal razón, para que el infante logre comprender algún significado o concepto de alguna palabra es necesario, la vivencia que este pueda realizar con el mundo real, ya que mediante su relación y experiencia podrá asimilar los conocimientos de diversas palabras.

Por otra parte, como segunda dimensión tenemos al aspecto activo la cual definen Acosta et al. (2002, p.91) como la expresión, para que estas puedan ser expresadas tienen que tener contenidos que sean formales: para poder referirnos a personas, animales, objetos y acciones donde se hace una selección de palabras, teniendo en cuenta una entonación adecuada y puedan llegar a transmitir el mensaje.

Considerando que ya existe una mayor comprensión del lenguaje y el desarrollo de los componentes; se podrá pasar el siguiente plano el cual se dará mediante la expresión. A partir del primer año el niño pasa por la etapa llamada “holofrase” Aguado (1995 p.45) esta etapa consiste en el uso de una palabra en lugar de una frase; esto se da cuando el adulto es capaz de comprender una frase completa expresada en una sola palabra vocalizada por el niño.

Asimismo al referirnos a la expresión, podemos decir que es manifestar una palabra, la cual contiene un concepto específico, para poder caracterizar a una persona, animal, objetos o alguna acción, por lo tanto, está debería de estar bien entonada y organizada según sus características, para poder dar una idea clara del mensaje. La adquisición de nuevos conceptos semánticos, dependerá en gran parte del nivel de comprensión del sujeto, así como el nivel de experiencias y organización del mundo que lo rodea.

Desde este enfoque la evaluación semántica esta relaciona con la comprensión de diferentes conceptos y relaciones lógicas, expresados a través de determinados tipos de palabras. Según Acosta et al. (2002, p.90) citando de Vygotsky en 1997, expresa la importancia que la adquisición del lenguaje, juega el contexto y las variables socio-afectiva. Desde esta perspectiva, el desarrollo semántico depende de la calidad de las interacciones de éste con su medio y de cómo utilizan el lenguaje los que lo rodean. Para que se pueda estimular el lenguaje en el niño, debemos tener en cuenta el ambiente, en el cual el niño crece, ya que será de vital importancia el aspecto de las emociones durante la adquisición del lenguaje, así mismo para que el niño pueda tener un lenguaje de calidad en necesario brindarle un espacio de calidad.

Los anteriores alcances que fundamenta los diferentes autores, serán considerados como referente para la presente investigación, ya que mediante ellos se da una mejor comprensión sobre la definición del componente semántico y los lineamientos de sus dimensiones para poder desarrollar las habilidades lingüísticas.

Es preciso señalar que para lograr ampliar el componente semántico es necesario la estimulación de las habilidades lingüísticas ya que estas van de la mano, la primera beneficiara en el estímulo de la otra y viceversa, permitiendo así que las dos trabajen en el beneficio del niño y su desarrollo integral.

Considerando uno de los acontecimientos que se suscitó durante la segunda guerra mundial, la educación evidencio diversos cambios, los cuales, han llevado a mejorar sus componentes, estrategias y método, desde el siglo XVIII se instauraron escuelas concebidas en una doctrina tradicional en donde el docente representa el papel de protagonista adoptando una postura magistrocéntrica y donde el alumno más memorístico es aquel que puede repetir todas las ideas memorizadas del docente. Por otro lado, se hace mención a la alfabetización, ya que fue una de los aportes más representativos de este periodo y el cual permitieron el desarrollo de la variable habilidades lingüísticas.

Según Rubio (2006, p.58) el proceso de industrialización europeo se apoya en transformaciones estructurales de la economía [...] estos cambios incluyen cierto tipo de ajuste en la alfabetización, necesarios para desempeñar un buen trabajo. El desarrollo de la alfabetización que se dio durante este periodo fue fundamental, ya que gracias a ello se pudo impulsar diversos aspectos referentes al lenguaje.

Por lo que no solo estaría dirigida para personas de nivel social alto, sino que también para aquellas personas de clase media y baja, pudiendo así satisfacer las necesidades que se requerían en aquellos momentos, la alfabetización al personal obrero era necesario para poder mejorar la calidad productiva.

Por otro lado, se detalla de acuerdo a la línea de tiempo, considerando como autor antiguo Agudelo (2006, p.335) ya que brinda información sobre el punto de origen del lenguaje. Citado de Heródoto (665 a.c.), menciona que el rey egipcio Psamético encomendó a un pastor la labor de cuidar a dos niños recién nacidos en aislamiento y sin dirigirles palabras, con el propósito de que sus primeros vocablos fueran en la lengua originaria.

El experimento realizado por el rey Psamético cuyo propósito era conocer cuál es el origen de la lengua, ya que desde épocas antiguas existía una gran incógnita sobre el lenguaje y sus inicios, después del experimento se llegó a la conclusión de que el lenguaje más antiguo es Frigio; ya que una de las primeras palabras mencionados por aquellos niños fue “Bekos” que significa pan.

Considerando aquel experimento realizado; llegaron a la conclusión de que existe un código originario que reposa en lo más profundo de cada ser. Y que su desarrollo se dará según su entorno y los estímulos que les sean brindados. Considerando diversas teorías las cuales tratan de explicar la adquisición del lenguaje y su desarrollo en el niño toman en consideración distintos aspectos de la persona: estímulos, socialización y la interacción.

Asimismo, se hace mención a Baron (2014) citado de Chomsky (1956) como autor contemporáneo planteando la existencia de un dispositivo mental abstracto que permite generar palabras de diferentes idiomas de forma natural a través de las conexiones de sonidos y significados [...] a este mecanismo se le conoce como mecanismo de adquisición del lenguaje (p. 421).

Por otro lado, menciona que la razón de la existencia del lenguaje en los humanos consiste no solo en permitir la comunicación; ya que al realizar este proceso la persona posibilita la creación y expresión de pensamientos.

Considerando la teoría de nuestro autor contemporáneo se puede decir que el dispositivo de adquisición del lenguaje se podría ampliar, pero todo dependerá técnicamente del hablante, ya que este reacciona de forma automática mediante los estímulos lingüísticos. Específicamente, cuando se inicia el desarrollo del lenguaje el cual determinará la lengua vernacular del niño y esta a su vez permitirá la comprensión y expresión de locuciones en esa lengua en particular.

Asimismo, la Real Academia Española (2018) define, el concepto habilidad indica que proviene del termino latino *habilitas-atis-aptitud*, idoneidad, se refiere a la destreza, capacidad o disposición para desarrollar algunas tareas o actividades, así mismo, consiste en que cada uno de las cosas se ejecute con gracia y destrezas.

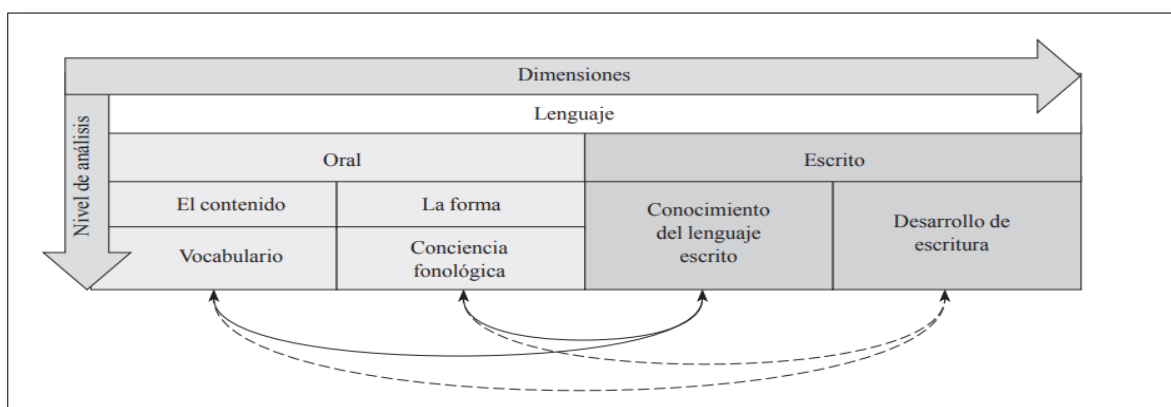
Fortaleciendo los conceptos anteriores, definen Guarneros, Vega y Silva (2014, p.8) considerados como nuestros autores bases de la presente investigación, indican el concepto de lenguaje a la psicolingüística como un sistema coherente, compuesta por una estructura

superficial y al mismo tiempo, lo identifica la capacidad de los seres humanos, para representar al mundo por medio de símbolos arbitrarios”. De lo mencionado por los autores, se puede decir que, la psicolingüística comprende la capacidad de poder representar el lenguaje; los cuales podrían ser, a través de diferentes lenguas, asimismo, estas tienen que estar bien estructurados, dándole un sentido coherente a lo que se desea transmitir.

La sociolingüística según Guarneros, et al. (2014, p.9) mencionan, que analiza el lenguaje como un fenómeno social y cultural, el cual no es aprendido memorizando sus reglas para después hacer uso del mismo, sino que es asimilado conforme va aprendiendo sus funciones en la interacción social”. En mención a lo anterior, define a la sociología como un fenómeno social y cultural; donde indica que el lenguaje no es memorístico, ya que, para que este se pueda ir desarrollando es necesario la influencia del aspecto social, lo cual también permitirá el perfeccionamiento de este proceso.

Las habilidades lingüísticas como mencionan Guarneros, et al. (2014, p.12) para que estas se puedan desarrollar, es necesario que se dé un proceso de comunicación lingüística, así mismo mediante ellas evolucionan diferentes capacidades como son: la intencionalidad y la subjetividad, con la cual se transmite un estado mental”. En el desarrollo lingüístico, el niño desarrollara diferentes capacidades, las cuales son la intencionalidad (hablar) y la subjetividad (escuchar), que se encargara de transmitir y compartir el estado mental de cada niño.

Para poder dar un mejor detalle, se toma como referente el cuadro de dimensiones y niveles de análisis por componentes del lenguaje del niño, ya que mediante el, definimos con mayor precisión cuales son las dimensiones de la variable Habilidades Lingüísticas; teniendo en cuenta el desarrollo evolutivo de los niños.



Fuente: <http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v32n1/v32n1a03.pdf>

La forma se centra en los aspectos fonológicos, para lo cual, los niños deben ser capaces de aprender la relación entre los sonidos individuales del lenguaje y la representación de estos sonidos. Asimismo habilidad fonológica es la que permite reflexionar sobre los sonidos del habla de la lengua propia. Nos referimos a la habilidad para pensar y distinguir los sonidos del lenguaje.

Para lo cual, se considera como primera dimensión de habilidades lingüísticas “escuchar”, mediante la cual se construye un proceso cognitivo interpretando un significado de naturaleza oral. Esta forma es sistemática y pedagógica, el escuchar a través métodos como son la selección, interpretación, anticipar y retención del mensaje (micro habilidades)”. Guarneros, et al. (2014, p.15)

Para que el niño adquiera la mayor parte de información lo realiza a través del escucha. Cuando un adulto interactúa con un niño durante una conversación es frecuente que el niño tenga dudas de algunas palabras que aún no conoce. Por lo cual, mediante su frecuencia y su uso de ellas, podrá asimilar y comprender su significado.

Por otro lado tenemos a el contenido, hace referencia a la semántica e incluye aspecto relevante para el conocimiento de palabras, las habilidades para implementarlas en contextos adecuado y un buen vocabulario, lo cual, permitirá que el niño cuente con una red de asociaciones entre conceptos lo que facilitara la decodificación de palabras.

Por lo cual, se considera al “hablar” como la segunda dimensión, definida según Guarneros, Vega y Silva (2014, p.18) proceso importante para que las personas puedan comunicarse, el cual permite comprender su mundo y expresarlo, esto se denomina como el lenguaje oral”. Considerando que el niño desarrolla su expresión oral desde que pronuncia sus primeras palabras y esta expresión oral no será de la misma magnitud que la de un adulto, el niño ira incorporando nuevas palabras en su vocabulario permitiendo así la expresión de sus necesidades.

Por consiguiente, se podría decir que el lenguaje oral, comprende el desarrollo de la comunicación verbal, las cuales se dan, por medio de la conversación, interacción e intercambio de ideas, con la finalidad de expresa, comprender su mundo. Guarneros, Vega y Silva (2014, p.20) menciona que se denomina competencia comunicativa al desarrollo del lenguaje en el niño, este proceso se inicia a las primeras semanas de un bebe nacido, ya que,

mediante el rostro, sonrisas y otros gestos se comunican. Asimismo, como escuchar las interacciones lingüísticas brindadas por el adulto.

El acto de hablar consiste en la codificación de un mensaje, mediante la cual se transmiten ideas las cuales están relacionadas con el conocimiento, juicios o algún propósito. Por lo tanto, para que la comunicación pueda ser asertiva, es necesario construir una idea clara de lo que se desea transmitir, y de este modo poder producirlo mediante el habla.

Considerando la problemática expuesta, y visualizándolo desde el punto de nuestras prácticas pre – profesionales, se considera la poca importancia que le toman a la estimulación de las habilidades lingüísticas, los cuales están afectando el proceso del lenguaje en los infantes de hoy en día, por lo cual surge la necesidad de hallar una solución a esta problemática. Se plantea la siguiente interrogante, la cual es motivo de la presente investigación: ¿En qué medida el componente semántico influye en la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años en la I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva” - San Juan de Lurigancho – 2019?

Considerando la evaluación censal en el Perú (ECE), del año 2016 señalan que, el 3,6% no ha logrado el aprendizaje esperado, así como también el 45,4% logra parcialmente los aprendizajes esperados, y el 51,0% logro los aprendizajes esperados, con respecto al área de comunicación. Por lo tanto, esto quiere decir que, el 49,7% lo cual representaría a casi la mitad de los niños del Perú, muestran dificultades en su mejora del área de comunicación.

Según los resultados, reflejan porcentajes alarmantes, mediante los cuales se ha podido tomar acciones, para poder disminuir las condiciones actuales. Considerando las investigaciones anteriores, se ha podido investigar los diferentes beneficios de las habilidades lingüísticas para su progreso comunicativo, pero sobretodo en los niños y niñas. Por lo que en nuestra investigación pretendemos priorizar la gran importancia de las habilidades lingüísticas dentro del campo de los componentes semánticos.

La presente investigación brindará aportes sustanciales en el campo teórico, las cuales servirán como aportes científicos , ya que permite llenar vacíos de desarrollo académico, porque brindara la posibilidad de que se generen más, con respeto a los beneficios de las habilidades lingüistas, con los estímulos de los componentes semánticos en los niños, ya que se observa que en la sociedad actual padecen de estos problemas y al

realizar esos tipos de investigaciones se beneficiaran para poder combatir los problemas de la actualidad.

Del mismo modo la investigación se desarrollará, mediante el proceso de enseñanza y aprendizaje, donde la docente, es la encargada de brindar estrategias dentro de la institución educativa. Los recursos de este conocimiento permitirán su empleo en la I.E.I., lo cual provocara mejoras en las actividades del proceso pedagógico y la calidad educativa.

También generar un aporte académico, ya que está realizada, mediante un marco teórico compuesto por sus dos variables de estudio, por consiguiente, se llevó a cabo la creación de un instrumento para poder llenar los datos de los individuos, este instrumento podrá ayudar a futuras investigaciones. Esta ficha de observación permitirá que cualquier persona pueda hacer uso y puede medir, ya que cuenta con un panorama para las personas que desconozcan del tema se les haga factible y fácil de poder realizar.

De tal forma que la justificación de estudio práctica, habla de un contexto el cual pretende generar un impacto a la comunidad, por otro lado, brindara información a los maestros con respecto a las habilidades lingüísticas, por lo que este aspecto es de mucha importancia para poder generar una nueva sociedad, a través de valores para que a un futuro tengan resultados positivos. Para mayor beneficio se debe trabajar las habilidades lingüísticas con diversos métodos que resulten muy significativas para los infantes.

Por lo tanto, se plantearon los objetivos, el cual es un enunciado corto, el cual permite establecer una meta a alcanzar y es por ello que planteamos como objetivo general, determinar la influencia del componente semántico en la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años en la I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva - San Juan de Lurigancho – 2019. De igual manera se plantearon nuestros objetivos específicos los cuales son: demostrar la influencia del componente semántico en la estimulación del escucha en niños de 3 años y comprobar la influencia del componente semántico en la estimulación del habla en niños de 3 años.

Ya que la investigación es considerada con un diseño cuasi-experimental, se realizó la redacción de las hipótesis, considerando que es un enunciado que nos permite deducir y la cual se caracteriza por plantarse de forma afirmativa, planteando como hipótesis general: El componente semántico produce efecto significativo en la estimulación de las habilidades

lingüísticas en niños de 3 años en la I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva - San Juan de Lurigancho - 2019 del mismo modo nuestras hipótesis específicas son: el componente semántico produce efecto significativo en la estimulación del escucha en niños de 3 años y el componente semántico produce efecto significativo en la estimulación del habla en niños de 3 años. De igual manera se planteó la hipótesis nula, es decir se niega la hipótesis general, el componente semántico no produce efecto significativo en la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años en la I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva - San Juan de Lurigancho - 2019.

II. MÉTODO

2.1 Tipo y diseño de investigación

La presente investigación fue de tipo aplicada, requiere de un marco teórico, sobre el cual se basa, para generar una solución al problema. Hernández et al. (2014, p.140). Se caracteriza con investigación aplicada por que se realizó una revisión teórico exhaustivo, mediate e cual se desarrolla el marco teórico y así poder aplicarlo, para adquirir nuevos conocimientos.

El nivel es explicativo, ya que parte de una hipótesis para lo cual uno de sus objetivos es probarla, por lo que pretende ver las causas de los eventos, acontecimientos o fenómenos. Busca dar una explicación del porqué ocurre ciertos sucesos. Hernández et al. (2014, p. 150). Este tipo de nivel, consiste en buscar las soluciones a causas o hechos que se observan.

Es de método Hipotético deductivo, ya que mediante la observación de un caso se formulará un problema, este problema a través de la deducción nos llevara a una teoría, la cual, apertura una hipótesis, tal como lo mencionan Hernández et al. (2014, p.160). Parte de una hipótesis, en la cual se va a deducir a través de los resultados, teniendo en cuenta la observación de la realidad la cual, estamos investigando.

Cuasi-experimental ya que se cuenta con dos variables de estudio, en la cual se manipulará la variable independiente mediante estímulos, tratamientos, etc.; así poder ver los efectos producidos en la variable dependiente. Para Hernández et al. (2014, p.151) un diseño Cuasi-experimental manipulan una variable independiente para poder observar su efecto de la variable dependiente.

Cuenta con un enfoque cuantitativo como mencionan Hernández et al. (2014, p.151). En la cual, se va a recolectar datos de la muestra, y poder constatar nuestra hipótesis, utilizando análisis estadísticos. Ya que gracias a la recolección de datos se realizara el análisis numérico y estadístico, con un fin de poder llegar a probar las pautas del comportamiento y comprobar tenerlas.

El corte es transversal, puesto que la recopilación se realizó un solo momento” Hernández et al. (2014, p.154). La presente tesis trabajara con dos conjuntos (control y experimental), recolectando su información de la evaluación pre-test y post-test.

En donde:

GE: Representa al grupo experimental (niños y niñas de 3 años)

GC: Representa al grupo control (niños y niñas de 3 años)

X: Aplicación de estimulación de “Componente semántico” (variable independiente)

O1: Pre-test (evaluación previa – medición)

O2: Post-test (evaluación posterior – medición)

A continuación, presentaremos, el esquema de nuestro diseño de investigación, con más detalle en el siguiente cuadro formulado.

Tabla 1

Esquema de diseño de la investigación cuasi-experimental

Grupos	Pre Tes	Experimento	Post Test
Grupo experimental	O 1	X	O 3
Grupo control	O 2	O 4

Fuente: Elaboración propia

2.2 Operacionalización de Variables

La variable es una propiedad que puede generar cambios, el cual pueda ser observado y medido en el tiempo, cuya variación es capaz de medirse y examinarse.

V1 Componente Semántico (independiente)

V2 Habilidades Lingüísticos (dependiente)

La operacionalización de la variable consiste en la descomposición de la variable, partiendo de lo general a lo más particular, la cual se fundamenta su definición, mediante un proceso metodológico; de tal forma la variable 1: componente semántico, se descompone en dos dimensiones; aspecto pasivo y aspecto activo; para luego sacar los indicadores; (reconocimiento de la palabra, evocación de los objetos, relación entre objetos), (selección de palabras, expresar ideas); por otro lado, la variable 2: habilidades lingüísticas, la cual se descomponen en 2 dimensiones, escuchar y hablar; de las cuales se obtuvieron los siguientes indicadores; (reconoce en lenguaje, entiende el lenguaje), (comprensión de la palabra, comunicación). Para mayor detalle se presenta la siguiente tabla.

Operacionalización de variable

Tabla 2

Matriz de Operacionalización

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM'S	ESCALA Y VALORES	RANGOS
Independiente: Componente Semántico	Acosta, Espino, Moreno, Quintana, Ramos. (2002, p.87) anunciaron: “hace referencia al significado de las palabras, abarcando el contenido de las de las mismas, considerando su relación con otras palabras”.	Análisis de las palabras y la pertinencia asociada al concepto en relación al grupo semántico al que pertenece.	Aspecto Pasivo	Reconocimiento de palabras Evocación de los objetos Relación entre objetos			
			Aspecto Activo	Selección de palabras Expresar Ideas		Escala Ordinal Denominada escala de estimación Inicio = 1 Proceso = 2 Logro = 3	Inicio (24-40) Proceso (41 – 55) Logro (56 – 72)
Dependiente: Habilidades Lingüísticas	Guarneros, Vega y Silva (2014, p. 12) indican que: “[...] consiste en desarrollar diferentes capacidades, las cuales son la subjetividad y la intencionalidad, mediante las cuales se podrá transmitir un estado mental.	Proceso comunicativo que permite identificar: destrezas y capacidades comunicativas, con la finalidad de reconocer el estado real de cada una de ellas.	Escuchar	Reconoce el lenguaje	1-12		
			Hablar	compresión de las palabras Comunica	13-24		

Fuente: Elaboración propia

En nuestro cuadro de matriz de operacionalización, cuenta con 2 variables independiente y dependiente, dentro de cada uno de estas variables, se ha podido definir de dos formas, uno de ellas es conceptual, quiere decir que cada variable cuenta con un autor base, así mismo fueron sometidas a una definición operacional, las que me definen como las voy a medir. Considerando esto se ha podido sub dividir en dimensiones cada una de las variables y de estas dimensiones nacieron los indicadores, lo cual, nos permitió trabajar los ítems de nuestro instrumento, es ordinal por que cuenta con un orden, este instrumento será medido con una escala de estimación, el rango de medición se ha podido determinar según los números de indicadores que tiene nuestro instrumento.

2.3 Población y muestra

La población según Hernández et al. (2014, p. 1749) “son el conjunto de todos los casos, que concuerda con una serie de especificaciones.”

La población estuvo conformada por 143 niños y niñas de los salones de 3 años del turno tarde y mañana, por otra parte, nuestra muestra cuenta con niños y niñas de 3 años de 2 salones de la institución educativa N° 035 “Isabel Flores de Oliva”. Dicha población, a su vez debe contar con las mismas características, tanto de tiempo y lugar. Para ello presentamos la cantidad de la población que conforman los grupos, en el cuadro.

Tabla 3

Distribución de la población de los niños y niñas de la I.E.I. N°035

Aula	Turno	Cantidad de niños	%
Nubecita	Mañana	21	15%
Gotita	Mañana	21	15%
Arco Iris	Mañana	26	19%
Nubecita	Tarde	20	14%
Gotita	Tarde	24	17%
Arco Iris	Tarde	25	17%
	Total	143	100%

Fuente: Elaboración propia

Para Hernández et al. (2014) Es el subgrupo o la esencia de la población, de interés en la cual acumulan los datos, estas se definen y delimitan anticipadamente con precisión, por lo que la población debe de ser muy específico.” (p. 173). La población de interés el cual se hace la recolección de datos, y esta se de precisar, asimismo este tiene que ser representativo de la población”.

La investigación cuenta con un diseño cuasi experimental, la muestra, no fue seleccionada al azar, ya que dichos grupos ya estaban conformados, antes de iniciar la investigación.

Por lo tanto, la muestra seleccionada es considerada como no probabilística intencionada, está establecido por 21 niños y niñas de tres años del salón “nubecita”, del turno mañana de la institución educativa Isabel Flores de Oliva. En el siguiente cuadro, se detalla con más claridad la distribución de la muestra.

Los criterios considerados en referente a la población analizada para esta investigación, fueron los siguientes: ser asistente regular, figurar en la ficha de matrícula, pertenecer al aula nubecita de 3 años y pertenecer al rango de edad considerada (3 años). Así mismo se consideró tanto a niñas como niños.

Tabla 4

Distribución de la muestra de los niños en la I.E

Aula	Grupo	Turno	Cantidad
Nubecita	Experimental	Mañana	21
Gotita	Control	Mañana	21
	Total		42

Fuente: Elaboración propia

Según Hernández et al. (2014, p.176) mencionan que los muestreos no probabilísticos por conveniencia pertenecen al subgrupo de la población; así mismo la elección no dependerá de la probabilidad, si no se considerara las características que se requieren para la investigación, ya que estamos en contacto directo con nuestra muestra, con un tiempo promedio de 4 meses y 4 horas diarias, mediante el cual se podrá observar el efecto nuestro programa.

Los criterios considerados en referente a la población analizada para esta investigación, fueron los siguientes: ser asistente regular, figura en la ficha de matrícula, pertenecer al aula nubecita de 3 años y pertenecer al rango de edad considerad (3 años). Así mismo se consideró tanto a niñas como niños.

El marco maestral define la población, por quienes estarán conformado, para Hernández et al (2014) “para tener la posibilidad de enumerarlas y seleccionarlas, primero se debe identificar físicamente.” (p.185).

De acuerdo a lo mencionado, en el marco muestral se pretender determinar la población macro, definiendo sus características y particularidades. El marco muestral de nuestra investigación conto con 143 niños de la edad de 3 años de la I.E.I Isabel Flores de Oliva, los cuales se seleccionó considerando como característica su “edad”. Para poder considerar el rango de la edad, se accedió a las fichas de matrícula. Confirmado así, las características similares, lo cual nos permitirá no sesgar la investigación.

Para Hernández et al (2014. p.172) se les denomina casos o elementos, ya que se enfoca en “que o quiénes”, esto quiere decir los integrantes, objetivos, acontecimientos o conjunto de estudio, esta tesis dependerá de la significación del planteamiento.

Por lo tanto, para la presente investigación la muestra está conformada por 21 niños de la I.E.I Isabel Flores de Oliva de 3 años turno mañana (aula nubecita), lo cual para su selección se hizo un muestreo no probabilístico por conveniencia, pues se acoplo a nuestras actividades diarias, las cuales se vienes realizando en nuestras prácticas pre profesionales, el cual nos permite estar en contacto directo con los sujetos de estudio. Dentro de la muestra se seleccionó todos los niños que tienes 3 años, matriculados conforme la ley y que asisten de manera regular a la institución educativa. Sin vulnerar sus características de maduración en todos los aspectos, por otro lado, no se consideró aquellos niños que no asisten de manera irregular, ya que pueden sesgar la investigación, puesto que no cumplen con los criterios establecidos del programa a aplicar.

2.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

Para realizar la recopilación de datos de la presente tesis, se utilizó el método de observación para recolectar los distintos datos, los cuales, se irán almacenando con el propósito de examinar aquellos eventos oportunos a la realidad problemática localizada en la institución educativa. Para Hernández et al. (2014) “mediante la observación que se ira verificando en su entorno, esta permitirá medir las variables del trabajo en el registro sistemático”. (p. 252).

Asimismo, se utilizó el instrumento denominada ficha para estimular las habilidades lingüísticas, en la cual se registraron las conductas que se observaron, así mismo está determinado con una escala de estimación. Para Gonzaga (2016) este instrumento se diseñó para poder evaluar el progreso de los niños de 0 a 6 años a través de las interacciones con las personas y su entorno. (p.10), estructurada en una escala de: inicio (1), proceso (2), logro (3). Para desarrollar la medición cualitativa y cuantitativa de la información recolectada.

Considerando los ítems, los cuales son un total de 24 ítems: del 1 al 12 dimensión escuchar y del ítem 13 al 24 pertenecen a la dimensión hablar. Dicho instrumento se aplicó antes de iniciar el programa y después de la aplicación del programa y de este modo se observar los resultados obtenidos.

Asimismo, para Hernández. et. al., indican “el instrumento no puede ser válido por sí solo, ya que está establecida mediante una función, el cual cuenta con un conjunto de eventos o de individuos establecidos. (2014, p.287)

Para efecto del proyecto, se validará el instrumento a través de un juicio de expertos con especialidad en educación inicial. Por lo cual estará compuesto por 3 jueces tanto metodológicos y temáticos. Según Hernández. et al (2014). “la validez hace referencia al nivel que se encuentre el instrumento el cual pretende medir la variable” (p.200).

FICHA TÉCNICA

Nombre: ficha para estimular las habilidades lingüísticas

Autoras: Odaliz Moreno Anampa y Kathery Lizeett Quillas Inca

Objetivo: Aplicar un programa mediante el cual puedan interiorizar diversos componente semántico mediante el cual puedan estimular las habilidades lingüísticas en niños y niñas de tres años de la I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva - San Juan de Lurigancho - 2019.

Lugar de aplicación: institución educativa N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho – aula nubecita.

Forma de aplicación: se aplica de forma directo, para cual es necesario contar con un registro anecdotario, para poder recopilar la información.

Duración de la aplicación: la duración de esta aplicación es de 1 hora, en la cual se desarrolla la sesión y se recoge la información mediante la observación.

Descripción del instrumento: este instrumento se evalúa mediante una escala, por la cual permite medir la estimulación de las habilidades lingüísticas; ya que está elaborado de acuerdo a las capacidades del área de comunicación, los cuales son para niños y niñas de 3 años y consta de 24 ítems. La evaluación consiste en la descripción literal de la información, para lo cual será necesario contar con anecdotario, agenda diario u otro para el recojo de la información. Tanto de sus dos variables componente semántico, la cual evalúa el aspecto activo y aspecto pasivo, y la variable habilidades lingüísticas, la cual evalúa el escucha y el habla. Los ítems están presentados en forma de valorización; inicio, proceso y logro los cuales e irán registrando las respuesta mediante un aspa.

Procedimiento de puntuación: la ficha de observación se utiliza se evalúa de forma individual durante la aplicación. Las cual nos sirve para ir registrando lo que se está evidenciando, su registro es marcando un aspa en el interior del recuadro correspondiente según lo observado.

Detallando la forma de calificación, se debe mencionar que el valor de puntuación para cada ítems es descriptiva literal; de este modo el evaluador podrá obtener una puntuación final máxima de 72 y puntuación mínima de 24.

El instrumento de validación fue sometido, al Alfa de Cronbrach, la cual sirve para medir la fiabilidad en una escala de medición. El valor mínimo aceptable es de 0,7 no obstante, cuando más se aproxime al valor máximo, 1, mayor es la fiabilidad; pero si el valor es por debajo, puede arrojar un nivel negativo. A continuación, presentaremos el cuadro de nuestros resultados de la V de Aiken, la cual, nos arrojó el porcentaje que tiene cada Ítem.

$V = V$ de Aiken
 \bar{X} = Promedio de calificación de jueces
 k = Rango de calificaciones (Max-Min)
 l = calificación más baja posible

$$V = \frac{\bar{x} - l}{k}$$

Según los resultados de la V de Aiken, se ingresó los datos por juicio de expertos, la cual, 2 de nuestros 26 ítem no fueron válidos, por lo tanto, fueron eliminados por su baja confiabilidad, por ello no fueron consideraron en el instrumento, mientras que los 24 ítem obtuvieron el valor de 0.89 y otros de 0.79 la cual es de confiabilidad para poder trabajar el instrumento.

Tabla 5

Calificación del instrumento de la validez de contenido a través de juicio de expertos

Nº	Experto	Pertinencia	Relevancia	Cla ridad	Calificación del instrumento
1	Mgtr. Katelinen				
	Mirian Rivera	Si	Si	Si	Aplicable
	Paipay				
2	Mgtr. Valcazar				
	Medina Manuel	Si	Si	Si	Aplicable
3	Mgtr. Cornejo				
	Guevara Maria	Si	Si	Si	Aplicable
	Elene				

Fuente: Elaboración propia

Asimismo, Hernández. et. al. (2014, p.200), refiere que la confiabilidad de la medición del instrumento, es la capacidad en que los resultados son iguales en diferentes ocasiones. Por lo tanto, el obtener los mismos resultados, siendo aplicada en reiteradas ocasiones, brindará mayor confiabilidad al instrumento.

Para poder obtener la confiabilidad de un instrumento de medición se puede realizar diferentes técnicas. Lo cual, para este trabajo de investigación se utilizó la técnica de prueba piloto tal como lo definen Burgos, Francisco, Escalona (2017) la prueba piloto (PP) consiste en validar resultados de las mediciones obtenidos con el método e instrumento físico de recolección de datos.

Se realizó la prueba piloto a una población que estuvo conformada por 42 estudiantes entre niños y niñas las cuales contaban con características idénticas y situaciones similares a la de nuestra muestra, mediante la cual se apertura una base de datos y poder probar su pertinencia y eficacia, mediante la cual se calculó la confiabilidad del instrumento de las cuales se obtuvo diversos porcentajes los cuales ratifican la confiabilidad del instrumento construido.

Tabla 6

Confiabilidad dimensión 1 Escuchar

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,928	,929	12

Fuente: Elaboración propia

En la tabla presentada nos arrojó los resultados del Alfa de Cronbach, la cual corresponde a la primera dimensión denominada el escucha, esta cuenta con 12 reactivos seleccionados, en la cual se muestra un resultado ,928 considerándola en el rango de confiabilidad alta.

Tabla 7

Confiabilidad dimensión 2 Hablar

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,955	,957	12

Elaboración propia

En la tabla presentada nos arrojó los resultados del Alfa de Cronbach, la cual corresponde a la segunda dimensión denominada el habla, esta cuenta con 12 reactivos seleccionados, en la cual se muestra un resultado ,955 considerándola en el rango de confiabilidad alta.

Tabla 8

Confiabilidad total: Ficha para estimular las habilidades lingüísticas

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,971	,971	24

Fuente: Elaboración propia

En la tabla antes expuesto se muestra los resultados completos del instrumento ficha para la estimulación de las habilidades lingüísticas, donde nos da una puntuación de ,971 de acuerdo al resultado obtenido se puede considerar de confiabilidad alta, por lo tanto, se considera que este instrumento es confiable para poder aplicarlo en el grupo experimental y en el grupo control.

2.5 Procedimiento

Se inició la recopilación de la información, sometiendo a los sujetos de estudio, mediante la aplicación de un pre test, el cual, sirvió como herramienta para recolectar los datos en el primer momento y estos sean de manera confiable.

Concluida la información del grupo experimental y control, se recopiló la indagación, para procesar la información de forma manual, así mismo, se fue tabulando la base de datos, se transfirió cada uno de las encuestas de acuerdo a los sujetos evaluados en los diferentes momentos, considerando los criterios establecidos.

Posterior a ello, para el procesamiento de la información de datos, se hizo uso de los programas informáticos los cuales son: Excel y Spss.

De tal forma, que, para la mejor interpretación de los resultados, se elaborara en primera instancia, el análisis descriptivo univariado, se ubicó en forma gráfica el efecto del grupo experimental y control. Al finalizar, se realizó los gráficos comparativos, del grupo experimental y control examinando el efecto establecido.

2.6 Método de análisis de datos

Para el desarrollo de estos datos, se usó el programa Excel 2013, para procesar los rendimientos observados en el conjunto sistemático, tanto en el pre-test como en el post-test para ambos grupos, el GC y el GE, y posteriormente utilizar la programación IBM SPSS estadístico versión 25 para poder obtener las tablas y figuras para nuestros análisis descriptivos e inferencial de tema, se consideraron los objetivos e hipótesis del proyecto.

Según Hernández et al. (2014) sostienen que un análisis descriptivo “es la primera tarea que se va realizar la cual consiste en describir los valores, datos y las puntuaciones obtenidas por cada variable.” (p. 282). Se planteó la investigación descriptiva deduciendo fundamentalmente la frecuencia, el porcentaje y la desviación estándar. Luego se procesó la información a través del programa de tablas en la organización de gráficos. Mediante los cuales mostraron los cambios que surgieron de los GC y GE en el pre test y post test respectivamente.

Para Hernández et al. (2014) manifiestan que el estudio inferencial “pretende probar la hipótesis y generalizar los resultados que se obtuvo en la muestra.” (p. 299). De tal forma para llegar a comprobar la hipótesis de la prueba de Shapiro-Wilk y poder lograr la normalidad en el programa IBM SPSS Statistics 25, prueba que se utiliza cuando la muestra es menos que 50 y mediante el cual se observó que los datos no están distribuidos

de manera normal, teniendo valores no paramétricos, permitiendo a utilizar la prueba U de Mann Whitney.

2.7 Aspectos éticos

Se consideró contar con las solicitudes de permisos correspondientes, en la presente investigación, respetando sus derechos como autores, así mismo evitando cualquier tipo de alteración en los diferentes productos alcanzados, evitando cambiar los resultados que se obtuvo en el proyecto.

Por tal razón se respetó los procesos que tiene nuestra universidad, para poder realizar nuestra investigación, solicitando a la autorización para realizar la muestra.

Objetividad: esta investigación será objetiva en todo momento, ya que presenta los datos reales y verídicos que se está tomando, es confiable ya que no se ha realizado ningún tipo de alteración.

Consentimiento informado: para el desarrollo de esta investigación se hizo un previo conocimiento a los padres y docentes sobre el tema a desarrollar.

Muestras resultados: todas las personas tendrán libre albedrío de poder tener conocimiento de los resultados obtenidos. Por lo tanto, no será restringido y estará a libre disposición para quienes lo requieran.

III RESULTADOS

Luego de la aplicación del programa el componentes semántico para la estimulación de las habilidades lingüistas en niños de 3 años, grupo experimental, se procederá a describir los resultados estadísticos IBM SPSS Statistics 25, obtenidos del pre test y post test presentadas en esta investigación, en cuanto el programa aplicado a los niños, se comprobara el éxito del programa a través, del análisis estadístico en dos momentos; primer momento se realizó el análisis descriptivo luego el análisis inferencial.

Análisis descriptivo

En los siguientes cuadros se muestran los resultados de los GC y GE en su Pre test y Post test, en base a la aplicación del programa el componente semántico para la estimación de las habilidades lingüísticas.

Tabla 9

Medidas de tendencia de la variable habilidades lingüísticas en el grupo control y experimental según el pre test y post test.

DESCRIPTIVAS VARIABLE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS			
GRUPO		Estadístico	
PRE TEST	CONTROL	Mediana	26
		Mínimo	24
		Máximo	27
		Rango Intercuartil	1
POST TEST	EXPERIMENTAL	Mediana	26
		Mínimo	24
		Máximo	28
		Rango Intercuartil	2
PRE TEST	CONTROL	Mediana	29
		Mínimo	26
		Máximo	30
		Rango Intercuartil	3
POST TEST	EXPERIMENTAL	Mediana	64
		Mínimo	55
		Máximo	71
		Rango Intercuartil	9

Fuente: Elaboración extraído del SPSS

Se observa en la tabla N° 9 en general que el GC y GE en su Pre test, los análisis en la mediana en el grupo control mostro un 26, conforme al grupo experimental obtuvo el mismo resultado; su valor mínimo fue 24 en el grupo control, de la misma manera tuvo el grupo experimental; su valor máximo se muestra un 27 en el grupo control y un 28 en el grupo experimental; su rango intercuartil del grupo control fue 1, mientras que en el grupo experimental se evidencio que su rango intercuartil fue de 2.

Posteriormente en el GC y GE en su post test se observó que en el grupo control los análisis en mediana fue de 29, conforme al grupo experimental obtuvo el resultado de 64; su valor mínimo arrojó un 26 en el grupo control y 55 en el grupo experimental; su valor máximo en el grupo control fue de un 30 y en el grupo experimental fue 71; su rango intercuartil del grupo control fue 3, mientras que en el grupo experimental se evidencio que su rango intercuartil fue de 9.

Tabla 10

Medidas de tendencia de la dimensión escuchar en el grupo control y experimental según el pre test y post test.

DESCRIPTIVOS DIMENSIÒN ESCUCHAR			
GRUPO		Estadístico	
PRETEST	CONTROL	Mediana	13
		Mínimo	12
		Máximo	14
		Rango Intercuartil	2
	EXPERIMENTAL	Mediana	13
		Mínimo	12
		Máximo	14
		Rango Intercuartil	2
POSTEST	CONTROL	Mediana	14
		Mínimo	13
		Máximo	16
		Rango Intercuartil	2
	EXPERIMENTAL	Mediana	33
		Mínimo	25
		Máximo	36
		Rango Intercuartil	4

Fuente: Elaboración extraído del SPSS

Se observa en la tabla N° 10 en general que el GC y GE en su Pre test, los análisis en mediana en el grupo control mostro un 13, conforme al grupo experimental obteniendo el mismo resultado; su valor mínimo fue 12 en el grupo control, de la misma manera tuvo el grupo experimental; su valor máximo se muestra un 14 en el grupo control asimismo el grupo experimental tuvo el mismo resultado; su rango intercuartil del grupo control fue 2, igualmente se evidencio arrojando el mismo resultado del grupo experimental.

Posteriormente en el GC y GE en su post test se observó que en el grupo control los análisis en mediana fue de 14, conforme al grupo experimental el cual obtuvo el resultado de 33; su valor mínimo arrojó un 13 en el grupo control y 25 en el grupo experimental; su valor máximo en el grupo control fue de un 16 y en el grupo experimental fue 36; su rango intercuartil del grupo control fue 2, mientras que en el grupo experimental se evidencio que su rango intercuartil fue de 4.

Tabla 11

Medidas de tendencia de la dimensión hablar en el grupo control y experimental según el pre test y post test.

DESCRIPTIVOS DIMENSIÓN HABLAR			
GRUPO		Estadístico	
PRETEST	CONTROL	Mediana	13
		Mínimo	12
		Máximo	14
		Rango Intercuartil	1
	EXPERIMENTAL	Mediana	12
		Mínimo	12
		Máximo	15
		Rango Intercuartil	1
POSTEST	CONTROL	Mediana	14
		Mínimo	12
		Máximo	17
		Rango Intercuartil	2
	EXPERIMENTAL	Mediana	33
		Mínimo	25
		Máximo	36
		Rango Intercuartil	5

Fuente: Elaboración extraído del SPSS

Se observa en la tabla N° 11 en general que el GC y GE en su Pre test, los análisis en mediana en el grupo control muestran un 13, conforme al grupo experimental el cual obtuvo un 12; su valor mínimo fue 12 en el grupo control, de la misma manera tuvo el grupo experimental; su valor máximo se muestran en un 14 en el grupo control y un 15 en el grupo experimental; su rango intercuartil del grupo control fue 1, igualmente se evidencio que arrojó el mismo resultado el grupo experimental.

Posteriormente en el GC y GE en su post test se observó que en el grupo control los análisis en mediana fue de 14, conforme al grupo experimental el cual obtuvo un resultado de 33; su valor mínimo arrojó un 12 en el grupo control y 25 en el grupo experimental; su valor máximo en el grupo control fue de un 17 y en el grupo experimental fue 36; su rango intercuartil del grupo control fue 2, mientras que en el grupo experimental se evidencio que su rango intercuartil fue de 5.

En la tabla N° 12,13 y gráfico N° 1 se muestra los resultados obtenidos del pre test y post test de los GC y GE de la variable Habilidades lingüísticas; de acuerdo a la aplicación del programa componente semántico para la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años en la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, 2019.

Tabla 12

Tabla de distribución de frecuencia de la variable habilidades lingüísticas del grupo control y experimental en el pre test

Pre test Variable Habilidades Lingüísticas	Intervalo	Grupo Nivel	Grupo			
			Control		Experimental	
			<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
	24-40	Inicio	21	100%	21	100%
	41-55	Proceso	0	0%	0	0%
	56-72	Logro	0	0%	0	0%
		Total	21	100%	21	100%

Fuente: Elaboración propia

Tabla 13

Tabla de distribución de frecuencia de la variable habilidades lingüísticas del grupo control y experimental en el post test

Post test Variable Habilidades Lingüísticas	Intervalo	Nivel	Grupo			
			Control		Experimental	
			<i>fi</i>	%	<i>Fi</i>	%
	24-40	Inicio	21	100%	0	0%
	41-55	Proceso	0	0%	4	19%
	56-72	Logro	0	0%	17	81%
	Total		21	100%	21	100%

Fuente: Elaboración propia

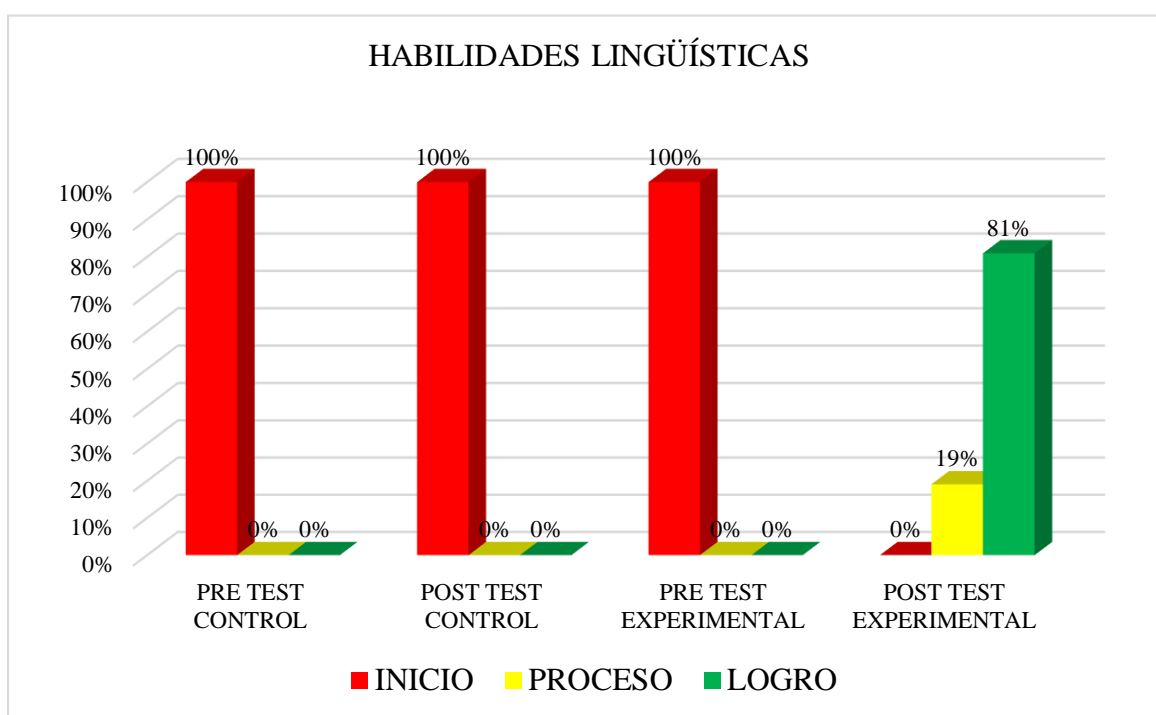


Gráfico 1: Porcentaje en medidas del Pre test y Post test de los grupos controles y experimentales de la variable habilidades lingüísticas.

Los resultados generales mostrados, se observa que en el grupo control pre test los estudiantes se situaron en un nivel de inicio con un 100% mientras que en el nivel de proceso se encuentran con un 0% al igual que el nivel de logro; estos mismos resultados se obtuvieron al realizar el post test del grupo control. Por otro lado se evidencia en el grupo experimental los resultados obtenidos del pre test situándose con un 100% en el nivel de inicio y un 0% tanto como el nivel de proceso y logro; después de la aplicación

del programa los resultados obtenidos del grupo experimental en el post test, se evidencia que el 0% de estudiantes se encuentran en inicio, mientras que el 19% están en proceso y el 81% en logro; esto quiere decir que el programa favoreció en la estimulación de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de 3 años.

Dimensión 1: Escuchar

En la tabla N°14,15 y gráfico N°2 se muestra los resultados obtenidos del pre test y post test de los GC y GE de la dimensión escuchar; de acuerdo a la aplicación del programa componente semántico para la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años en la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, 2019.

Tabla 14

Tabla de distribución de frecuencia de la dimensión escuchar del grupo control y experimental en el pre test

Pre test Dimensión Escuchar	Intervalo	Grupo Nivel	Grupo			
			Control		Experimental	
			<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
	12-20	Inicio	21	100%	21	100%
	21-29	Proceso	0	0%	0	0%
	30-36	Logro	0	0%	0	0%
	Total		21	100%	21	100%

Fuente: Elaboración propia

Tabla 15

Tabla de distribución de frecuencia de la dimensión escuchar del grupo control y experimental en el post test

Post test Dimensión Escuchar	Intervalo	Grupo Nivel	Grupo			
			Control		Experimental	
			<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
	12-20	Inicio	21	100%	0	0%
	21-29	Proceso	0	0%	5	24%
	30-36	Logro	0	0%	16	76%
	Total		21	100%	21	100%

Fuente: Elaboración propia

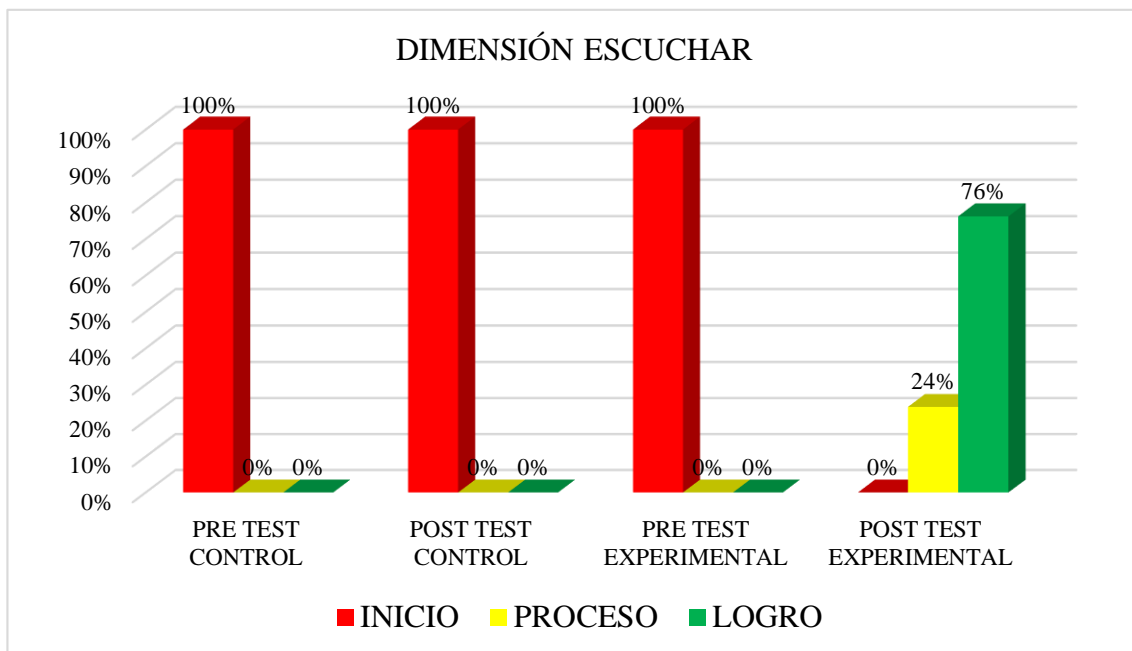


Gráfico 2: Porcentaje en medidas del Pre test y Post test de los grupos controles y experimentales de la dimensión Escuchar

Los resultados de la dimensión escuchar se muestra en la tabla N° 10 y gráfico N°2 se puede observar que el grupo control pre test los estudiantes se situaron en un nivel de inicio con un 100% mientras que el nivel de proceso se encuentran con un 0% al igual que el nivel de logro; estos mismos resultados se obtuvieron al realizar el post test del grupo control. Por otro lado se evidencia en el grupo experimental los resultados obtenidos del pre test situándose con un 100% en el nivel de inicio y con un 0% tanto como en proceso y logro; después de la aplicación del programa los resultados obtenidos del grupo experimental en el post test, se evidencia que el 0% de estudiantes se encuentran en inicio, mientras que el 24% están en proceso y el 76% en logro; lo que quiere decir que el programa mejoro la estimulación de la dimensión escuchar en los niños de 3 años.

Dimensión 2: Hablar

En la tabla N°16,17 y gráfico N° 3 se muestra los resultados obtenidos del pre test y post test de los GC y GE de la dimensión hablar; de acuerdo a la aplicación del programa componente semántico para la estimulación de las habilidades lingüísticas en la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, 2019.

Tabla 16

Tabla de distribución de frecuencia de la dimensión hablar del grupo control y experimental en el pre test

Post test Dimensión Hablar	Intervalo	Grupo Nivel	Control		Experimental	
			<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
			12-20	Inicio	21	100%
	21-29	Proceso	0	0%	0	0%
	30-36	Logro	0	0%	0	0%
	Total		21	100%	21	100%

Fuente: Elaboración propia

Tabla 17

Tabla de distribución de frecuencia de la dimensión escuchar del grupo control y experimental en el post test

Post test Dimensión Hablar	Intervalo	Grupo Nivel	Control		Experimental	
			<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
			12-20	Inicio	21	100%
	21-29	Proceso	0	0%	4	19%
	30-36	Logro	0	0%	17	81%
	Total		21	100%	21	100%

Fuente: Elaboración propia

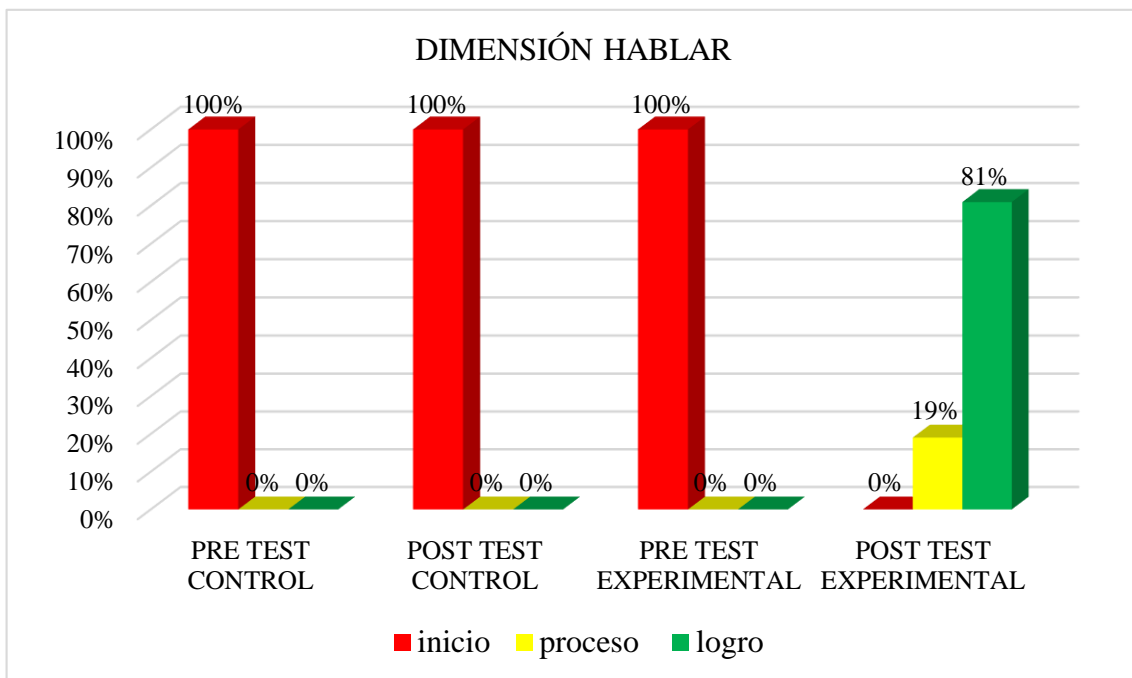


Figura 3: Porcentaje en medidas del Pre test y Post test de los grupos controles y experimentales de la dimensión Hablar

En los resultados de la dimensión hablar se pueden observar que el grupo control pre test los estudiantes se situaron en un nivel de inicio con un 100% mientras que el nivel de proceso se encuentran con un 0% al igual que el nivel de logro; estos mismos resultados se obtuvieron al realizar el post test. Por otro lado se evidencia en el grupo experimental los resultados obtenidos del pre test situándose en un 100% en el nivel de inicio y un 0% tanto como en proceso y logro; después de la aplicación de, programa los resultados obtenidos del grupo experimental en el post test, se evidencia que el 0% de estudiantes se encuentran en inicio, mientras que el 19% están en proceso y el 81% en logro; esto quiere decir que el programa favoreció la estimulación de hablar en los estudiantes de 3 años.

Análisis inferencial:

Se dedujo las posibles soluciones de los gráficos ya que se puede constatar las hipótesis y estimar parámetros; además se prueba si las hipótesis son alterna o nula.

Pruebas de Normalidad:

Para proceder con el análisis de normalidad se desarrolló la tabulación y recopilación de datos en el programa IBM SPSS Statistics 25 generando una variable de frecuencia por los momentos de pre test y post test tanto de la muestra control y experimental, para analizar la distribución o ajustes a la normalidad estadística de datos y su significación para decir si los datos provenían de una distribución normal.

Tabla 18

Resultados de la prueba de normalidad de ajustes para la variable Habilidades Lingüísticas de estudios en el pre test y post test

PRUEBAS DE NORMALIDAD				
GRUPOS		SHAPIRO-WILK		
		ESTADÍSTICO	GL	SIG.
PRE TEST	GRUPO CONTROL	,733	21	,000
	GRUPO EXPERIMENTAL	,836	21	,002
POST TEST	GRUPO CONTROL	,806	21	,001
	GRUPO EXPERIMENTAL	,918	21	,050

Fuente: Base de datos de la muestra en SPSS

De acuerdo a la muestra los cuales son 21 individuos se determinó optar por la prueba de Shapiro–Wilk ya que los resultados del cuadro de normalidad aplicada en contraste de muestras son menores a 50 individuos ($N < 50$) en la tabla N° 15 se puede observar que tres de los resultados de significancia de esta prueba fueron menores al índice de decisión ($P < 0,05$) con respecto a la variable habilidades lingüísticas, concluyéndose que los datos no provienen de una distribución normal determinándose que el método a aplicar es no paramétrica, por lo cual, se aplicó la prueba estadística U Mann – Whitney.

Resultados inferencial general:

Contraste de hipótesis general: Variable Habilidades Lingüísticas

Tabla 19

Pruebas de significancia mediante el coeficiente U de Mann-Whitney, para establecer diferencias entre ambos grupos a nivel pre test y post test de la hipótesis general en la variable habilidades lingüísticas

PRUEBA U DE MANN WHITNEY VARIABLE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS		
	GRUPOS	
	PRE TEST	POST TEST
U de Mann-Whitney	200,000	0,000
Sig. asintótica(bilateral)	,564	,000

Fuente: Base de datos de la muestra en SPSS

Prueba de hipótesis:

P-valor: $< 0,05$: Rechazo de H_0 ; Aceptación de H_1

P-valor: $> 0,05$: Rechazo de H_1 ; Aceptación de H_0

H_1 : La aplicación del componente semántico produce efecto significativo en la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años en la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva – 2019.

H_0 : La aplicación del componente semántico no produce efecto significativo en la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años en la I.E.I N° 03 Isabel Flores de Oliva – 2019.

Se puede observar los resultados en cómo se inició el grupo tanto control como experimental, se utilizó la prueba de U de Mann Whitney para obtener los resultados, para la comparación de los grupos independientes conforme a las variables; considerando que el valor de significancia es menor que 0,05, por lo tanto se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Contraste de hipótesis específica: Dimensión Escuchar

Tabla 20

Prueba de significancia mediante el coeficiente U de Mann-Whitney, para establecer diferencias entre ambos grupos a nivel pre test y post test de la hipótesis específica de la dimensión escuchar

PRUEBA U DE MANN WHITNEY DIMENSIÓN ESCUCHAR		
	GRUPOS	
	PRETEST	POST TEST
U de Mann-Whitney	164,000	2,000
Sig. asintótica(bilateral)	,132	,000

Fuente: Base de datos de la muestra en SPSS

Prueba de hipótesis

Regla de decisión:

P-valor: $< 0,05$: Rechazo de H_0 ; Aceptación de H_1

P-valor: $> 0,05$: Rechazo de H_1 ; Aceptación de H_0

H_1 : La aplicación del escucha produce efecto significativo en la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años en la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva – SJL

H_0 : La aplicación del escucha no produce efecto significativo en la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años en la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva - SJL

Se puede observar los resultados en cómo se inició el grupo tanto control como experimental, se utilizó la prueba de U de Mann Whitney para obtener los resultados, para la comparación de los grupos independientes conforme a las variables. El valor de significancia es menor que 0,05, por lo tanto se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Contraste de hipótesis específica: Dimensión Hablar

Tabla 21

Prueba de hipótesis

Prueba de significancia mediante el coeficiente U de Mann-Whitney, para establecer diferencias entre ambos grupos a nivel pre test y post test de la hipótesis específica de la dimensión hablar.

PRUEBA DE MANN WHITNEY DIMENSIÓN HABLAR		
	PRE TEST	POST TEST
U de Mann-Whitney	184,000	0,000
Sig. asintótica (bilateral)	,319	,000

Fuente: Base de datos de la muestra en SPSS

Regla de decisión

P-valor: $< 0,05$: Rechazo de H_0 ; Aceptación de H_1

P-valor: $> 0,05$: Rechazo de H_1 ; Aceptación de H_0

H_1 : La aplicación del habla produce efecto significativo en la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años en la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva - SJL

H_0 : La aplicación del habla no produce efecto significativo en la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años en la I.E.I N° 035 Isabel Flore de Oliva - SJL

Se puede observar los resultados en cómo se inició el grupo tanto control como experimental, se utilizó la prueba de U de Mann Whitney para obtener los resultados, para la comparación de los grupos independientes conforme a las variables. El valor de significancia es menor que 0,05 por lo tanto se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

IV. DISCUSIÓN

El objetivo de la presente investigación fue determinar la influencia del componente semántico para la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años. Considerando que numerosos estudios determinan la importancia que tiene el componente semántico para la estimulación o desarrollo de las habilidades lingüísticas. (Gooch, Thompson, Nash, Snowling y Hulme, 2016, Giocomo, Ramieri, Donatucci y Passafrume, 2016, Memisevic Biscevic y Pasalic, 2017). Teniendo en cuenta, este estudio se presenta un programa, en el cual, se ha demostrado resultados positivos, con respecto a la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años. Por lo cual se vio la necesidad de crear un programa, considerando que el impacto de esta, es poder contar con una nueva herramienta metodológica, la cual, será útil porque se podrá implementar nuevas propuestas de acuerdo a las realidades donde se pretende desarrollar el programa. (Escobero, 2016; Jaramillo 2019).

Los análisis de los resultados obtenidos validaron la hipótesis general, en el cuál menciona “El componente semántico produce efecto significativo en la estimulación de las habilidades lingüísticas”, Después de la aplicación del programa se obtuvo como resultado donde el grupo experimental, tuvo como valor de significancia 0,000 siendo este valor ($P < 0,05$) en la cual se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, esto quiere decir que el programa favoreció significativamente en la estimulación de las habilidades lingüísticas en los estudiantes de 3 años. Estos resultados concuerdan con Memisevic, Biscevic y Pasalic (2017) quienes en su investigación “developmental trends in semantic fluency in preschool children” obtuvieron como resultado el valor de significancia 0,004; demostrando que el desarrollo de su investigación fue estadísticamente significativa

Teniendo en cuenta que diferentes autores presentan como autor contemporáneo a Chomsky dentro del desarrollo de sus investigaciones, ya que sostienen la teoría planteada por él. Por ello se hace mención a Baron (2014) citando a Chomsky (1956) el cual se menciona, la existencia de un dispositivo mental abstracto el cual permite generar palabras de diferentes idiomas naturales a través de las conexiones de sonidos y significados; puesto que, todos los seres humanos tenemos la capacidad de desarrollar el lenguaje, la cual, estará influenciada más por la plasticidad lingüística, esta es la capacidad donde el cerebro tiene la mayor comprensión y aprendizaje del lenguaje. Del mismo modo en los trabajos previos presentados, se hace mención a Chomsky ya que es considerado

como uno de los precursores en la teoría del lenguaje (Proaño, 2016; Arisizabal y Velásquez, 2015; Escobero, 2016; Távara 2017).

Los últimos resultados realizados a nivel nacional referente a la evaluación censal, el cual consiste en arrojar porcentaje, de una prueba realiza a niños del 2^{do} año de primaria, mostrando en ella el desarrollo de sus competencias; la cual, muestran que un 49,7% no logran los aprendizajes esperados con respecto al área de comunicación, este porcentaje hace referencia aproximadamente a la mitad de los niños que existen en el Perú; visualizándose que estos han sido afectados durante su proceso de desarrollo, porque no se brindaron los estímulos adecuados en el transcurso de crecimiento. (ECE, 2016). Considerando la información que brindan los documentos normativos sobre la realidad de los niños en el país y teniendo en cuenta la teoría que brindan los autores sobre la adquisición del lenguaje, ya que es, uno de los eslabones en la comunicación de los niños; por lo cual, la estimulación desde edades tempranas facilitara el aprendizaje desde los inicios del II ciclo considerando que es la edad idónea; donde los niños son más permisibles a la adaptación y asimilación de nuevos conocimientos. (Guarneros, Vega y Silva, 2014; Cuasapaz, 2017; Proaño, 2016; Jaramillo 2019)

De acuerdo a lo anterior nuestra variable de estudio son las habilidades lingüísticas ya que es la capacidad primaria que los niños deben desarrollar, permitiéndoles entablar una comunicación clara y eficaz. Su desarrollo óptimo es indispensable para ampliar la base comunicativa hacia lo significativo y expresivo, buscando la coherencia entre los componentes del lenguaje, los cuales son, el escucha y habla. Estos dos últimos componentes son trabajadas como las dimensiones de nuestra variable habilidades lingüísticas, fundamentadas por nuestros autores bases (Guarneros, Vega y Silva; 2014). En este sentido contrastamos la información sobre nuestras dimensiones con la información de otros autores los cuales fundamentan que estimular los componentes comunicativos de escuchar y hablar permitirán que puedan interactuar de una manera autónoma en su entorno que se rodea (Escobero, 2017). Por lo que se encuentra una estrecha relación de estas dimensiones con la variable del estudio, planteada por otros autores al realizar una investigación.

Según los resultados obtenidos en la estimulación de las habilidades lingüísticas se puede evidenciar que la estrategia utilizada referente a los componentes semánticos según categorías, tuvo efectos positivos, permitiendo mejorar el lenguaje de los niños de

una forma significativa. Teniendo en cuenta la fundamentación que brindan otros autores indicando, que la fluidez semántica implica la producción de palabras que pertenece a una determinada categoría. Asimismo conlleva que la categoría planteada para la investigación debe estar adecuada según la edad con la cual se trabajara. Los porcentajes presentados de acuerdo a la distribución semántica muestran que el 60,3% de su uso común en los niños fueron las categorías de nombres (personas, ropas, juguetes, animales, partes del cuerpo, alimentos) según (Betul, 2017). Las categorías planteadas, tienen relación a los componentes semánticos que plantean los autores bases de esta investigación, permitiéndonos considerar como un referente para la construcción del programa desarrollado. (Acosta, Espino, Moreno, Quintana y Ramos, 2002)

Teniendo en cuenta que para el desarrollo del programa se hicieron usos de diversas estrategias tales como las canciones, la cual tiene un componente motivador, que ayuda a mejorar y facilitar el aprendizaje; el juego que está constituido por las actividades, donde el niño representa un papel e imita el aspecto más significativo; los cuentos el cual permite su desarrollo de creatividad e imaginación; la dramatización que es la acción de expresar algo que sientes y por último los títeres, el cual es el elemento especialmente construido para ser un personaje. Dichas sugerencias se relacionan con las actividades lúdicas propuestas por otros autores donde indican que mediante ellas se dan oportunidades a improvisaciones en el proceder de los niños, permitiéndolos crear nuevas maneras de interactuar sin temor a fallar, promoviendo la imaginación y la asimilación de los conocimientos. (Proaño, 2016; Jaramillo, 2019)

Para el recojo de resultados se realizó la ficha para la estimulación de las habilidades lingüísticas, el cual contaba con 24 preguntas, con una escala de medición 1- inicio, 2-proceso, 3-logro. De la misma manera otras investigaciones realizan fichas de cotejos y prueba de diagnóstico, estas se utilizan para saber dónde se encuentra su nivel de expresión oral de los niños y niñas, realizando diferentes formas de categorización 1- nunca, 2-aveces, 3-siempre. (Escobero, 2017; Jaramillo, 2019) De acuerdo a la evaluación de la fichas en un primer momento se pudieron recopilar información de cómo inician los participantes de la investigación y en un segundo momento se pudo obtener información de cómo terminaron los participante después de la aplicación del programa, reflejando en ella el efecto que causó dicho programa en los estudiantes experimentados.

Teniendo en cuenta que diversas investigaciones utilizan distintos instrumentos para la el análisis de la evaluación; ya que estas le permitirán conocer el nivel de desarrollo, analizar los niveles de la experimentación y análisis de las situaciones relevantes, las más utilizan para este tipo de estudio y considerando la edad de los niños, es la técnica de la observación, la cual permitirá registrar cada uno de las características más relevantes los cuales se irán mostrando en diferentes momentos durante el desarrollo de las actividades. (SEP, 2012; Aristizábal y Velásquez, 2015)

V. CONCLUSIONES

Primera

Este trabajo pretende determinar la influencia significativa que tienen los componentes semánticos para la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años; para lo cual se cuenta con la creación de un programa. Considerando que el programa desarrollado está en torno a los diferentes componentes semánticos tienen resultados favorecedores en la estimulación de las habilidades lingüísticas. No obstante en relación al objetivo general se puede decir que el trabajo de investigación ha expuesto la deficiencia que mucho de los niños muestran con respecto al desarrollo de las habilidades lingüísticas; teniendo en cuenta que según su edad cronológica los niños deberían mostrar mejores aspectos de desarrollo en la lingüística. Según los resultados obtenidos después de la aplicación del programa se ha puesto en evidencia la influencia que genera el trabajo de los componentes semánticos en la estimulación de las habilidades lingüísticas.

Segundo

En respuesta al primer objetivo específico planteado, determinar la influencia del componente semántico en la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años, tomando como referente los resultados obtenidos de la variable habilidades lingüísticas, después de la aplicación del programa se evidencia que un 81% de la muestra logro estimular las habilidades lingüísticas mediante los componentes semánticos; cabe destacar que dichos componentes trabajados en esta investigación; son distintas agrupaciones, los cuales, algunos de ellos tienen una mejor asimilación por parte de los niños, ya que son comunes y están inmersas en su vida cotidiana; a diferencia de otros agrupaciones, ya que son nuevos conceptos con los cuales los niños se relacionan propiciando que el niño comprenda, asocie y asimile incorporándolo en sus conocimientos. En este sentido, dada la efectividad que se produce mediante el desarrollo del programa, sería conveniente difundir la práctica de las mismas, en las diferentes instituciones educativas.

Tercero

En relación al objetivo específico planteado en esta investigación la cual es, demostrar la influencia del componente semántico en la estimulación del escucha en niños de 3 años, considerando que el resultado obtenido después del desarrollo del programa es

de 76% evidenciándose que el porcentaje de la dimensión escucha fue menos estimulada; teniendo en cuenta que este aspecto consiste en un proceso cognitivo para la interpretación del significado de naturaleza oral, los cuales atraviesan métodos como son la selección, interpretación y retención del mensaje.

Cuarto

En relación al segundo objetivo específico planteado, comprobar la influencia del componente semántico en la estimulación del habla en niños de 3 años, considerándose que los resultados obtenidos después del desarrollo del programa es 81 %, mostrando que los participantes del programa lograron la estimulación de la dimensión hablar; proceso importante para que las personas puedan comunicarse, mediante el cual permitirá poder comprender el mundo y expresar las diversas necesidades.

VI. RECOMENDACIONES

La investigación demostró que el programa trabajado con los componentes semánticos fue significativo para la estimulación de las habilidades lingüísticas en los niños de 3 años, por lo que se recomienda que se use como soporte para otras investigaciones a futuro, además de que puedan ser implementadas en el desarrollo de otras investigaciones, con un propósito de aplicar nuevos aportes teóricos en distintas realidades,

En base a la primera dimensión específica, la cual, es escuchar, se recomienda a las futuras investigaciones implementar nuevas informes de estrategias metodológicas, por lo que se desea que haya una mejora continua, lo cual se sugiere tomar en consideración los tiempos para la aplicación de las distintas estrategias que ayudara a estimular esta dimensión.

Se recomienda que para estos resultados tengan un mayor porcentaje, sugerimos implementar más actividades de aprendizaje e incorporando nuevos componentes semánticos, teniendo en cuenta la edad del niño con los que se va a trabajar.

Considerando que esta investigación cuenta con un programa innovador se recomienda incorporar al plan de estudios para el uso en las instituciones educativas en el II ciclo, lo cual, es un punto de referencia para que las docentes puedan plantear nuevas actividades; ya que se debe tener en cuenta las edades de los niños con los cuales se pretende trabajar el programa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, R. V., Espino, C. O., Moreno, S. A., Quintana, A. A. & Ramos, D. V. (2002). *La evaluación del lenguaje teórica y práctica del proceso de evaluación de la conducta lingüística infantil*. (2ª. ED.). Granada: Alijibe S.L.
- Agudelo, S. (2006). Los orígenes del lenguaje. *Praxis filosófica*. Recuperado de ISSN: 0120-4688
- Albets, S. L. & De la Peña, A. C. (2016). Lenguaje expresivo en educación infantil: clave para la estimulación de las inteligencias múltiples. *Redoicrea*, vol.5. Recuperado de <http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/43209/5-31.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Amaya, S.J., Avendaño, G. S. & Milena, G. S. (2016). *Estrategia pedagógica para mejorar el aspecto semántico en los niños y niñas de cinco años del grado transición en el colegio Tomas Cipriano de Mosquera, IED Colombia*. (Tesis de Maestría). Recuperado de <file:///D:/TESIS/INTERNACIONAL/Tesis%20Sandra%20Galeano%20cambios%20ok-2.pdf>
- Aristizábal, B. C. & Velasquez, M. L. (2015). *Fortalecimiento de las habilidades comunicativas en niños y niñas de 3 a 7 años, utilizando la literatura infantil como herramienta pedagógica y didáctica*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1615/1/proyecto.pdf>
- Baron, B. L. (2014). *La teoría lingüística de Naom Chomsky del inicio a la actualidad*. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/leng/v42n2/v42n2a08.pdf>
- Bermúdez J. M., & Sastre G. V., (2015). *Teorías infantiles de la mente y desarrollo semántico en niños de Buenos Aires y Bogotá*. *ResearchGate*. Recuperado de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/uaricha_1227_013-031%20\(5\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/uaricha_1227_013-031%20(5).pdf)
- Betul, k. D. (2017). *Investigation Of Nursery Rhymes according To the Classification of Sematic Fields and Values*. Doi: 10.5281/zenodo.228410

- Burgos, N., Francisco, J. & Escalona, E. (2017) Prueba piloto: Validación de instrumentos y procedimientos para recopilar data antropométrica con fines ergonómicos. *Universidad de Carabobo*. Recuperado de: ISSN 1856-352X
- Celina, O. H. & Campos, A.A. (2005). *Aproximación al uso del coeficiente alfa de cronbach*. Colombiana de psiquiatría. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/806/80634409.pdf>
- Corbella (1986) El campo semántico pensar en el español medieval. Recuperado de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/DialnetElCampoSemanticosPensarEnElEspañolMedieval-91672%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/DialnetElCampoSemanticosPensarEnElEspañolMedieval-91672%20(1).pdf)
- Cuasapaz G. M. (2017). *Estimulación verbal en el desarrollo del lenguaje, en la expresión oral, de niños y niñas de 3 años del CIBV “Corazones felices” – Ecuador*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de <https://core.ac.uk/reader/200326511>
- Chiquito C. B., & Gamboa P. B. (2018). *Habilidades psicolingüísticas en el desarrollo de la expresión oral en los niños de 4 a 5 años*. Guía didáctica para docentes. (Tesis para optar la licenciatura). Recuperado de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/BPARV-PEP-18P015%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/BPARV-PEP-18P015%20(3).pdf)
- Doncel, D. Y. (2015). *Estimulación de las inteligencias lingüísticas con el fin de favorecer los procesos de desarrollo de la lectura y escritura en los niños del grado de transición del gimnasio infantil pequeños científicos de Gachancipa Cundimarca*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/4755/DoncelYuri2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- ECE (2016). *Cuanto aprenden nuestros estudiantes*. Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/Resultados-Nacionales-2016.pdf>
- Escobedo V. J. (2017). *El cuento como estrategia didáctica para la estimulación de la expresión oral en niños y niñas de tres años de la institución educativa inicial Nuevo Characata del distrito de Characata – 2016*. (Tesis para optar el título de

licenciatura) recuperado de
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4461/Edesvijm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García & Ochoa. (2018). *Nivel del lenguaje oral y desarrollo de habilidades de interacción social en niños de institucionalizados de 3 a 6 años*. (Tesis para optar el título de licenciatura) recuperado de
<http://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/UCSM/8553/76.0378.PS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gooch, D., Thompson, P., Nash, H.M., Snowling, W. J. & Hulme, C. (2016). The development of executive function and language skills in the early school years. *Journal of child psychology and psychiatry*, 57(2), 180-187. Doi: 10.1111/jcpp.12458

Guarneros V. E., Vega P. L. & Silva R. A. (2017). *Evolución del lenguaje en el niño*. (1ª. ED.) México: Editorial PAX

Giacomo, D., Ranieri J., Donatucci E., Caputi N., Passafiume D. (2016). The Semantic Associative Ability in Preschoolers with Different Language Onset Time. *Frontiers in Psychology*, 1-8 Doi: 10.3389/fpsyg.2016.01025

Hernández (1977). Fundamentos teóricos y empíricos del análisis de campos léxicos. Recuperado de

<file:///C:/Users/Usuario/Downloads/4642-Texto%20del%20art%C3%ADculo-17791-1-10-20130223.pdf>

Herrero, M. J. (2018). Semántica del entorno educativo. La representación subjetiva del espacio. *Tarbiya, revista de investigación e innovación educativa*, 7 – 22 Doi: <http://dx.doi.org/10.15366/tarbiya2018.46.01>

Huamán, L. F. (2018). *Estrategias descriptivas y habilidades lingüísticas en instituciones Educativas de la Red 10, Ugel 01, Perú*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de <https://drive.google.com/file/d/1JQXZDmy7wjSGDGIHzW7hI-Ab4oWhDMpb/view>

INCHEON. (2015). *educación 2030*. Corea: recuperado de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa

Jaramillo, V. Y. (2019). Estimulación temprana y progreso del lenguaje oral en los niños de 2 a 3 años del C.E.T. Divino Niño 2017. (Tesis de licenciatura). Recuperado de http://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle/UNFV/3218/UNFV_JARAMILLO%20VILELA_YOHANA%20SMITH_SEGUNDAESPECIALIDAD_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Kristina H., Rasnus B., Simone L., Birgitta S. & Sverker S. (2015). Quantifying Semantic Linguistic Maturity in Children. *J Psycholinguist Res*, 1-17 Doi: 10.1007/s10936-015-9398-7

Memisevic, H., Biscevic, I. & Pasalic, A. (2017). Developmental trends in semantic fluency in preschool children. *Cogent Psychology*, 1-10 Doi: <https://doi.org/10.1080/23311908.2017.1403064>

Murillo, R. M., Sánchez C. V. (2002). *Léxico básico de los niños preescolares costarricenses*. Costa Rica: Editorial de la Universidad Costa Rica.

Monfort M. & Juárez A. (2002). *El niño que habla el lenguaje oral en el preescolar*. (7ª. Ed.). Madrid: Cepe S.L.

Norbona M. J. & Chavrie C. (2000). *El lenguaje del niño*. (1ª. ED.). Barcelona: España

OCDE (2019). *Equilibrio entre la elección escolar y la equidad*. Recuperado de: <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/2592c974-en.pdf?expires=1558114005&id=id&accname=guest&checksum=EDA08CB9559AA2E082B0CE44A75C9279>

Owens, J. R. (2003). *Desarrollo del lenguaje*. (5ª.Ed.). Madrid: Master Offset S.L.

Ortega, C. R. (2018). Niveles de desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la red N°1 de Ventanilla – Callao. (Tesis de licenciatura). Recuperado de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/3351/1/2018_Ortega-Canales.pdf

- Proaño M. M. (2016). *Estrategias metodológicas para estimular el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 3 a 4 años del centro de educación inicial “MARÍA MONTESORI”, de la ciudad Ibarra, provincia de Imbabura – Ecuador*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de <https://core.ac.uk/reader/200328316>
- Ramírez, M. J. (2002). La expresión oral. *Contextos educativos*. Vol. (5), 57-72. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/498271.pdf>
- Roazzi A., Asforaa R., Queiroga B. & Graca M. (2010). *Competência metalinguística antes da escolarização formal Metalinguistic competencies before literacy*. (Artcil). Doi: 10.1590/S0104-40602010000300004
- Rubio, M. J. (2006). Desarrollo de la economía y educación. Indicios históricos de las primeras revoluciones industriales. *Universidad de Sevilla*. Recuperado de: ISSN 1139-613X
- Ruano, L. C. (2015). *Proyecto educativo para estimulación y desarrollo del lenguaje a niños de cuatro años del colegio Loyola*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2015/05/84/Ruano-Claudia.pdf>
- Samperi H. R., Fernandez. C. C. & Baptista. L. P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ª.ED.). México.
- Távora, T. M. (2017). *Diagnóstico del nivel del lenguaje en el componente léxico – semántico en niños de 3 años en dos colegios urbanos*. (Tesis de licenciatura). Recuperado de https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3034/EDUC_051.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- UNICEF (2017). *Niños en un mundo digital*. Nueva York Recuperado de <https://www.unicef.org/paraguay/spanish/UN0150440.pdf>
- UNICEF. (2014). *Los aportes de la neurociencia a la atención y educación de la primera infancia*. Recuperado de https://www.unicef.org/bolivia/056_NeurocienciaFINAL_LR.pdf

Ygual, F.A., Cervero, M. J., Inmaculada, B. F. & Amanda, M. A. (2011). Protocolo de observación del lenguaje para maestros de educación infantil eficacia en la detección de dificultades semánticas y morfosintaxiscas. *Rev. Neurol.* recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Jose_Cervera/publication/221942029_Language_observation_protocol_for_teachers_in_pre-school_education_Effectiveness_in_the_detection_of_semantic_and_morphosyntactic_difficulties/links/567f81ca08ae051f9ae677d2.pdf

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Matriz de consistencia

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLE	DEF. CONCEPTUAL	DEF. OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	RANGO
¿En qué medida el componente semántico influye en la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años en la I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva” - San Juan de Lurigancho – 2019?	Determinar la influencia del componente semántico en la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años en la I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva” - San Juan de Lurigancho – 2019	El componente semántico produce efecto significativo en la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años en la I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva” - San Juan de Lurigancho – 2019.	COMPONENTE SEMÁNTICO	Acosta, Espino, Moreno, Quintana, Ramos. (2002, p.87) anunciaron: “hace referencia a cuál es el concepto de una palabra, abarcando desde su significado de dicha palabra, considerando su relación con otras palabras”.	Análisis de las palabras y la pertinencia asociada al concepto en relación al grupo semántico al que pertenece.	Aspecto pasivo Aspecto activo	Reconocimiento de palabras Evocación de los objetos Relación entre objetos Selección de palabras Expresar ideas			
PROBLEMA ESPECÍFICO ¿En qué medida el componente semántico influye para la estimulación del escucha en niños de 3 años? ¿En qué medida el componente semántico influye para la estimulación del habla en niños de 3 años?	OBJETIVO ESPECÍFICO Demostrar la influencia del componente semántico en la estimulación del escucha en niños de 3 años Comprobar la influencia del componente semántico en la estimulación del habla en niños de 3 años	HIPÓTESIS ESPECÍFICO El componente semántico produce efecto significativo en la estimulación del escucha en niños de 3 años El componente semántico produce efecto significativo en la estimulación del habla en niños de 3 años	HABILDADES LINGUISTIAS	Guarneros, Vega y Silva (2014, p. 12) indican que: “[...] consiste en desarrollar diferentes capacidad, las cuales son la subjetividad y la intencionalidad, mediante las cuales se podrá transmitir un estado mental.	Proceso comunicativo que permite identificar: destrezas y capacidades comunicativas, con la finalidad de reconocer el estado real de cada una de ellas.	Escuchar Hablar	Reconoce el lenguaje Comprensión de las palabras Comunicación	P1-P12 P13-P24	Escala Ordinal denominada escala de estimación Inicio =1 Proceso = 2 Logro = 3	Inicio (24-40) Proceso (41-55) Logro (56-72)

Recuperado de: Elaboración propia

Anexo 2: Instrumento de recolección de información – Registro de observación

FICHA PARA ESTILUMAR LAS HABILIDADES LINGUISTICAS

Edad: _____ Sexo: _____ Grado: _____ Sección _____ Fecha: _____ Colegio: _____

INSTRUCCIONES: se presenta el instrumento, el cual va ser un recurso que permite canalizar el vaciado del registro de información, para lo cual se debe tener en la mano el cuaderno de campo, ya que en ella están registradas el cambio de conductas que presentan los niños al realizar las diferentes actividades, así mismo, tiene una escala de medición denominada, escala de estimación que evalúa en tres criterios.

OPCIONES DE RESPUESTA:

1	Inicio	Se le dificulta, trabajar las actividades.
2	Proceso	Desarrolla algunos aspectos de la actividad, en compañía de la docente.
3	Logrado	El niño desarrolla las actividades, previstas en el tiempo programado.

Nº	PREGUNTAS	I	P	L
DIMENSIÓN 1: ESCUCHAR				
1	Menciona los sonidos que emiten los animales de la granja: vaca- muu , oveja – mee, pollo – pío,	I	P	L
2	Señala cartillas de los estados de ánimo, para expresar sus sentimientos: triste, alegre, enojado.	I	P	L
3	Verbaliza y Ordena la secuencia de 3 colores: rojo, amarillo y azul.	I	P	L
4	Clasifica objetos de acuerdo al grupo que pertenece: frutas y verduras.	I	P	L
5	Nombra a los miembros de su familia, y los organiza en un mapa conceptual.	I	P	L
6	Identifica las figuras que corresponde al taller de computación, a través del juego del dado.	I	P	L
7	Ubica los juguetes según al grupo que corresponde, siguiendo la indicación de la docente en el juego “La caja sorpresa”.	I	P	L
8	Marca las prendas de vestir, de acuerdo a lo solicitado a través de juego “Bingo”	I	P	L
9	Ordena de acuerdo a las indicación brindada en una cartilla de loto: frutas y verduras	I	P	L
10	Recuerda los animales domésticos a través del juego de tarjetas: perro, gato, pollo.	I	P	L

11	Selecciona las frutas que se les mostró en el juego “Caja sorpresa”, siguiendo la indicación.	I	P	L
12	Repite las adivinanzas de grupos semánticos: frutas – verduras	I	P	L
	DIMENSIÓN 2: HABLAR			
13	Nombra las bebidas que se le muestra en el juego “Fuente de soda”: yogurt, leche, agua, frugos.	I	P	L
14	Dice los nombres de los animales marinos, mediante el juego “La Lotería”.	I	P	L
15	Menciona los días de la semana a través de una canción: lunes, martes, miércoles...	I	P	L
16	Expresa de forma oral la fruta que desea consumir en el juego “Tutti frutti”: plátano, mandarina, fresa, papaya.	I	P	L
17	Verbaliza las verduras, a través de mapas conceptuales: tomate, brócoli, pepino, cebolla.	I	P	L
18	Expresa sus emociones, en el juego “La Lotería”	I	P	L
19	Menciona las figuras de computación, organizando un mapa conceptual.	I	P	L
20	Nombra diversos juguetes, en el juego “Agogó”.	I	P	L
21	Menciona lo que contiene su lonchera, solo alimentos nutritivos.	I	P	L
22	Nombra las imágenes de alimentos no nutritivos, en el juego de “La ruleta”.	I	P	L
23	Expresa el nombre de las bebidas, a través del juego “La ruleta”.	I	P	L
24	Menciona el nombre de los animales domésticos a través del juego mundo de imágenes: perro, gato, conejo.	I	P	L

Gracias por completar el cuestionario.

Anexo 3: Ficha técnica

FICHA TÉCNICA

Nombre: ficha para estimular las habilidades lingüísticas

Autoras: Odaliz Moreno Anampa y Kathery Lizeett Quillas Inca

Objetivo: Aplicar un programa mediante el cual puedan interiorizar diversos componente semántico mediante el cual puedan estimular las habilidades lingüísticas en niños y niñas de tres años de la I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva - San Juan de Lurigancho - 2019.

Lugar de aplicación: institución educativa N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho – aula nubecita.

Forma de aplicación: se aplica de forma directo, para cual es necesario contar con un registro anecdótico, para poder recopilar la información.

Duración de la aplicación: la duración de esta aplicación es 1 hora, en la cual se desarrolla la sesión y se recoge la información mediante la observación.

Descripción del instrumento: este instrumento se evalúa mediante una escala, por la cual permite medir la estimulación de las habilidades lingüísticas; ya que está elaborado de acuerdo a las capacidades del área de comunicación, los cuales son para niños y niñas de 3 años y consta de 24 ítems. La evaluación consiste en la descripción literal de la información, para lo cual será necesario contar con anecdótico, agenda diario u otro para el recojo de la información. Tanto de sus dos variables componente semántico, la cual evalúa el aspecto activo y aspecto pasivo, y la variable habilidades lingüísticas, la cual evalúa el escucha y el habla. Los ítems están presentados en forma de valorización; inicio, proceso y logro los cuales e irán registrando las respuesta mediante un aspa.

Procedimiento de puntuación: la ficha de observación se utiliza se evalúa de forma individual durante la aplicación. Las cual nos sirve para ir registrando lo que se está evidenciando, su registro es marcando un aspa en el interior del recuadro correspondiente según lo observado.

Detallando la forma de calificación, se debe mencionar que el valor de puntuación para cada ítems es descriptiva literal; de este modo el evaluador podrá obtener una puntuación final máxima de 72 y puntuación mínima de 24.

Anexo 4: Confiabilidad del instrumento

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda																											
31:																											
	V1	Escuchar	V3	V4	V5	V6	V7	V8	V9	V10	V11	V12	V13	Hablar	V15	V16	V17	V18	V19	V20	V21	V22	V23	V24	V25	var	
25	24		2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
26	23		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
27	26		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
28	27		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
29	28		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
30	29		2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
31	30		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
32	31		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
33	32		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
34	33		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
35	34		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
36	35		2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
37	36		2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1		3	1	2	1	2	3	2	1	2	2	2		
38	37		3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1		1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1		
39	38		2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2		2	2	2	2	1	1	2	2	3	2	1		
40	39		2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2		2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2		
41	40		2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2		2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2		
42	41		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
43	42		3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
44	43		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1		
45	44		3	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2		2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2		
46	45		2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2		2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2		
47	46		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		

Vista de datos Vista de variables

Anexo 5: Normas de corrección y puntuación

PUNTAJE	NIVEL	DESCRIPCIÓN
24-40	1	Inicio Se le dificulta, trabajar las actividades.
41-55	2	Proceso Desarrolla algunos aspectos de la actividad, en compañía de la docente.
56-72	3	Logrado El niño desarrolla las actividades, previstas en el tiempo programado.

Fuente: Elaboración propia

Anexo 6: Escala valorativa descriptiva por dimensiones de variable

Dimensión: Escuchar

CATEGORÍA	INCIO	PROCESO	LOGRO
Reconocimiento	Se le dificulta mencionar los sonidos que emiten los animales de la granja.	Con ayuda de la docente menciona algunos sonidos que emiten los animales de la granja.	Menciona los sonidos que emiten los animales de la granja.
Reconoce	Se le dificulta señalar las cartillas que representa los estados de ánimos.	En algunas ocasiones con apoyo de la docente señala algunas cartillas que representa los estados de ánimos.	Señala las cartillas que representa los estados de ánimos.
Entiende	Se le dificulta verbalizar y ordenar la secuencia de 3 colores.	Solo con apoyo de la docente verbaliza y ordena una secuencia de 3 colores.	Verbaliza y ordena la secuencia de 3 colores.
Entiende	Se le dificulta clasificar los objetos de acuerdo al grupo de frutas y verduras que pertenece.	Algunas veces con ayuda de la docente clasifica objetos de acuerdo al grupo de frutas y verduras que pertenece.	Clasifica objetos de acuerdo al grupo de frutas y verduras que pertenece.
Reconocimiento	Se le dificulta nombrar a los miembros de su familia en el mapa conceptual.	En compañía de la docente nombra algunos miembros de su familia en el mapa conceptual.	Nombra a los miembros de su familia en el mapa conceptual.
Reconocimiento	Se le dificulta identificar las figuras que corresponde al taller de computación, a través del juego del dado.	Con apoyo de la docente identifica algunas figuras que corresponde al taller de computación, a través del juego del dado.	Identifica las figuras que corresponde al taller de computación, a través del juego del dado.
Reconocimiento	Se le dificulta ubicar los juguetes según al grupo que corresponde, mediante el juego la caja sorpresa.	Eventualmente con apoyo de la docente ubica algunos juguetes según al grupo que corresponde, mediante el juego la caja sorpresa.	No ubica los juguetes según al grupo que corresponde, mediante el juego la caja sorpresa.
Reconocimiento	Se le dificulta marcar las prendas de vestir, de acuerdo a lo solicitado a través de juego “Bingo”	Solo marca con ayuda de la docente algunas prendas de vestir, de acuerdo a lo solicitado	Marca las prendas de vestir, de acuerdo a lo solicitado a través de juego “Bingo”.

		a través de juego “Bingo”	
Entiende	Se le dificulta ordenar de acuerdo a la indicación brindada en una cartilla de loto: frutas y verduras	En ocasiones ordena con apoyo de la docente de acuerdo a las indicación brindada en una cartilla de loto algunas: frutas y verduras	Ordena de acuerdo a las indicación brindada en una cartilla de loto: frutas y verduras
Entiende	Se le dificulta recordar los animales domésticos, a través del juego de tarjetas.	Solo con ayuda d la docente recuerda algunos animales domésticos a través del juego de tarjetas.	Recuerda los animales domésticos a través del juego de tarjetas.
Entiende	Se le dificulta seleccionar las frutas que se les mostró en el juego caja sorpresa.	Selecciona con ayuda de la docente algunas de las frutas que se les mostró en el juego caja sorpresa.	Selecciona las frutas que se les mostró en el juego caja sorpresa.
Reconocimiento	Se le dificulta repetir las adivinanzas de los grupos semánticos de frutas y verduras.	En compañía de la docente repite algunas adivinanzas de los grupos semánticos de frutas y verduras.	Repite las adivinanzas de los grupos semánticos frutas y verduras.

Dimensión: Hablar

CATEGORÍA	INICIO	PROCESO	LOGRO
Comunica	Se le dificulta nombrar las bebidas que se le muestra en el juego fuente de soda.	Con apoyo de la docente nombra algunas bebidas que se le muestra en el juego fuente de soda.	Nombra las bebidas que se le muestra en el juego fuente de soda.
Comunica	Se le dificulta decir los nombres de los animales marinos, mediante el juego la lotería.	En compañía de la docente dice algunos nombres de los animales marinos, mediante el juego la lotería.	Dice los nombres de los animales marinos, mediante el juego la lotería.
Comprensión	Se le dificulta mencionar los días de la semana a través de la canción.	Solo con ayuda de la docente menciona los días de la semana a través de la canción.	Menciona los días de la semana a través de la canción.
Comunica	Se le dificulta expresar oralmente la fruta que desea consumir en el juego tutti frutti.	Con apoyo de la docente expresa oralmente ciertas fruta que desea consumir en el juego tutti frutti.	Expresa oralmente la fruta que desea consumir en el juego tutti frutti.

Comunica	Se le dificulta verbalizar las verduras, a través de mapas conceptuales	En compañía de la docente verbaliza algunas verduras, a través de mapas conceptuales	Verbaliza las verduras, a través de mapas conceptuales
Comunica	Se le dificulta expresar sus emociones, en el juego la lotería.	Expresa solo con ayuda de la docente algunas emociones, en el juego la lotería.	Expresa sus emociones, en el juego la lotería.
Comunica	Se le dificulta mencionar las figuras de computación, organizado en un mapa conceptual.	Con apoyo de la docente menciona algunas figuras de computación, organizado en un mapa conceptual.	Menciona las figuras de computación, organizado en un mapa conceptual.
Comunica	Se le dificulta nombrar diversos juguetes, en el juego agogó.	Nombra solo con apoyo de la docente algunos juguetes, en el juego agogó.	Nombra diversos juguetes, en el juego agogó.
Comprensión	Se le dificulta mencionar lo que contiene su lonchera, solo alimentos nutritivos.	En compañía de la docente menciona algunos alimentos nutritivos que contiene su lonchera,	Menciona lo que contiene su lonchera, solo alimentos nutritivos.
Comprensión	Se le dificulta nombrar las imágenes de alimentos no nutritivos, en el juego de la ruleta.	Con apoyo de la docente nombra algunas imágenes de alimentos no nutritivos, en el juego de la ruleta.	Nombra las imágenes de alimentos no nutritivos, en el juego de la ruleta.
Comunica	Se le dificulta expresar el nombre de las bebidas, a través del juego el juego de la ruleta.	Solo con ayuda de la docente expresa algunos nombres de las bebidas, a través del juego el juego de la ruleta.	Expresa el nombre de las bebidas, a través del juego el juego de la ruleta.
Comunica	Se le dificulta mencionar el nombre de los animales domésticos a través del juego mundo de imágenes	Menciona solo con ayuda de la docente algunos nombres de los animales domésticos a través del juego mundo de imágenes	Menciona el nombre de los animales domésticos a través del juego mundo de imágenes

Anexo 7: Validez de instrumento / Resultados de validez: V de Aiken



15	Nombre las bebidas que se le muestra en el juego "fuente de soda": yogurt, leche, agua, frugos.					X				X					X
16	Dice el nombre de los animales marinos, mediante el juego "La Lotería".					X				X					X
17	Menciona los días de la semana a través de la canción: lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado, domingo..					X				X					X
18	Expresa de forma oral la fruta que desea consumir en el juego "Tuti fruti": plátano, mandarina, fresa, papaya.					X				X					X
19	Verbaliza las verduras, a través de mapas conceptuales: tomate, brócoli, pepino, cebolla.					X				X					X
20	Verbaliza las emociones, en el juego "La Lotería"					X				X					X
21	Menciona las figuras de computación, mediante un mapa conceptual.					X				X					X
22	Nombra diversos juguetes, en el juego "ago go".					X				X					X
23	Menciona lo que contiene su lonchera, solo alimentos nutritivos.					X				X					X
24	Nombra las imágenes de alimentos no nutritivos, mediante el juego de "la ruleta".					X				X					X
25	Expresa el nombre de las bebidas, a través del juego "la ruleta".					X				X					X
26	Menciona el nombre de los animales domésticos a través del juego mundo de imágenes: perro, gato, conejo.					X				X					X

Observaciones: _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Mgr: Balcazar Medina Manuel DNI: 43010917

Especialidad del validador: Magister en Fonología _____

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.



 Firma del Experto Informante.
 Especialidad

23 de 06 del 2019



15	Nombre las bebidas que se le muestra en el juego "fuente de soda": yogurt, leche, agua, frugos.				X			X				X
16	Dice el nombre de los animales marinos, mediante el juego "La Lotería".				X			X				X
17	Menciona los días de la semana a través de la canción: lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado, domingo..				X			X				X
18	Expresa de forma oral la fruta que desea consumir en el juego "Tuti fruti": plátano, mandarina, fresa, papaya.				X			X				X
19	Verbaliza las verduras, a través de mapas conceptuales: tomate, brócoli, pepino, cebolla.				X			X				X
20	Verbaliza las emociones, en el juego "La Lotería"				X			X				X
21	Menciona las figuras de computación, mediante un mapa conceptual.				X			X				X
22	Nombra diversos juguetes, en el juego "ago go".				X			X				X
23	Menciona lo que contiene su lonchera, solo alimentos nutritivos.				X			X				X
24	Nombra las imágenes de alimentos no nutritivos, mediante el juego de "la ruleta".				X			X				X
25	Expresa el nombre de las bebidas, a través del juego "la ruleta".				X			X				X
26	Menciona el nombre de los animales domésticos a través del juego mundo de imágenes: perro, gato, conejo.				X			X				X

Observaciones:

Mejorar redacción de los conceptos referidos a campo semántico

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador Mgrt:

Rivera Párraga, Lateline

DNI:

44223873

Especialidad del validador:

*Magister en Psicología / Atención y lenguaje*¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es

Firma del Experto Informante.

Alexander Párraga 27 de 06 del 2019



14	Dice el nombre de los animales marinos, mediante el juego "La Lotería".				X				X			X
15	Menciona los días de la semana a través de la canción: lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado, domingo.				X				X			X
16	Expresa de forma oral la fruta que desea consumir en el juego "Tutti frutti": plátano, mandarina, fresa, papaya.				X				X			X
17	Verbaliza las verduras, a través de mapas conceptuales: tomate, brócoli, pepino, cebolla.				X				X			X
18	Verbaliza las emociones, en el juego "La Lotería"			X				X			X	
19	Menciona las figuras de computación, mediante un mapa conceptual.			X				X			X	
20	Nombra diversos juguetes, en el juego "Agogó".				X				X			X
21	Menciona lo que contiene su lonchera, solo alimentos nutritivos.				X				X			X
22	Nombra las imágenes de alimentos no nutritivos, mediante el juego de "La ruleta".				X				X			X
23	Expresa el nombre de las bebidas, a través del juego "La ruleta".				X				X			X
24	Menciona el nombre de los animales domésticos a través del juego mundo de imágenes: perro, gato, conejo.				X				X			X

Observaciones: _____

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

Apellidos y nombres del juez validador Mgrt: CORNEJO GUEVARA, Maria Elena. DNI: 09326612

Especialidad del validador: Docencia y Gestión Educativa. _____

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

Firma del Experto Informante.

Especialidad

.....de..... del 2019

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Validez basada en el contenido a través de la V de Aiken

Nº Ítems		\bar{X}	DE	V Aiken
Ítem 1	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
Ítem 2	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
Ítem 3	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
Ítem 4	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.33333	1.15	0.78
Ítem 5	Relevancia	3.33333	1.15	0.78
	Pertinencia	3.33333	1.15	0.78
	Claridad	3.33333	1.15	0.78
Ítem 6	Relevancia	3.33333	1.15	0.78
	Pertinencia	3.33333	1.15	0.78
	Claridad	3.33333	1.15	0.78
Ítem 7	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
Ítem 8	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
Ítem 9	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
Ítem 10	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
Ítem 11	Relevancia	3.33333	1.15	0.78
	Pertinencia	3.33333	1.15	0.78
	Claridad	3.33333	1.15	0.78
Ítem 12	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
Ítem 13	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
Ítem 14	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89

	Claridad	3.66667	0.58	0.89
	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
Ítem 15	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
Ítem 16	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
Ítem 17	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
Ítem 18	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
Ítem 19	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
Ítem 20	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
Ítem 21	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
Ítem 22	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
Ítem 23	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89
	Relevancia	3.66667	0.58	0.89
Ítem 24	Pertinencia	3.66667	0.58	0.89
	Claridad	3.66667	0.58	0.89

Fuente: Mg. Antonio Serpa Barrientos

Anexo 8: Base de datos pre test y post test

The screenshot shows an Excel spreadsheet with the following data:

		pretest G1	postest G2		pretest G1	postest G2
4						
5	1	27	30		28	68
6	2	26	29		26	48
7	3	24	26		24	42
8	4	24	26		24	48
9	5	26	28		26	55
10	6	26	29		28	72
11	7	27	30		27	52
12	8	27	30		27	69
13	9	26	29		26	55
14	10	24	26		24	39
15	11	26	29		26	63
16	12	26	30		26	57
17	13	26	30		26	69
18	14	26	29		26	62
19	15	24	26		24	55
20	16	26	29		26	67
21	17	26	28		28	68
22	18	26	28		26	67
23	19	26	30		26	67
24	20	24	26		24	57
25	21	26	29		26	65
26						



PROGRAMA: EL COMPONENTE SEMANTICO PARA ESTIMULAR LAS
HABILIDADES LINGÜÍSTICAS PARA NIÑOS DE 3 AÑOS



Autoras: Odaliz Moreno Anampa y Kathery Lizeett Quillas Inca

Asesora: Katelinen Mirian Rivera Paipay

LIMA ESTE – PERÚ

2019

PRESENTACIÓN

El presente programa de componente semántico está diseñado para ser aplicado a infantes de 3 años del nivel inicial, San Juan de Lurigancho, dicho programa está ajustado al marco de la tesis: el componente semántico para la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años. En cuanto a dicha propuesta presentada nos permitirá que los infantes puedan estimular las habilidades lingüísticas en los aspectos principales como el escucha y el habla, por otro lado, permitirán ampliar el componente semántico tanto en el aspecto pasivo como en el aspecto activo, generando en el niño aspectos favorables para su desarrollo comunicativo.

El programa cuenta con 24 ítems los cuales están contruidos de forma sistemática, se inicia por la introducción en la cual hace mención del título y el objetivo de la ejecución de las actividades; así como el impacto que esta generara en los niños y en el aspecto educativa. Por otro lado, se hace mención la fundamentación de la misma, del por qué, y para que se realizara las actividades, en consecuencia, se mencionara las especificaciones de los objetivos generales y específicos. Durante el proceso del programa se deberá considerar la planificación, las estrategias metodológicas y la evaluación, asimismo cada una de ellas debe contar con sustentación teórica en base a un autor. El presente programa está constituido de 20 sesiones los cuales se encuentran estructurados en tres partes y estos son: inicio, desarrollo y cierre, cada una de estas contienen materiales que puede ser elaborados tanto por la docente o la persona que lo aplique, asimismo cuenta con una ficha de observación la cual debe ser llenada en el momento del desarrollo del programa, todas estas actividades son innovadoras pues permite que el infante tenga la atención necesaria según se requiera. Por otro lado, es necesario mencionar que el programa cuenta con diversos anexos en los cuales se detallan, la matriz de articulación, el instrumento de pre test y del post test, la ficha técnica, la escala descriptiva valorativa y la matriz de consistencia.

ÍNDICE

ÍNDICE

I. Introducción.....	2
II. Fundamentacion	3
III. Objetivos	4
IV. Desarrollo del programa.....	4
Planificación	4
Estrategias metodológicas	5
Evaluación:	5
V. Actividades significativas y cronogramas	6
VI. Matriz de articulación.....	7
VII. Actividades de aprendizaje	8
VIII. Anexos	9

I. INTRODUCCIÓN

El presente programa el cual tiene como finalidad estimular las habilidades lingüísticas, es una estructura, donde se han seleccionado actividades, para lograr objetivos deseados mediante el desarrollo de una secuencia metodológica.

Su propósito fundamental es interiorizar, incorporar, asimilar los nuevos componentes semánticos por medio de las habilidades lingüísticas a través de sus dimensiones las cuales son el escucha y el habla.

La visión de este programa es poder lograr un impacto en el niño, en los docentes, la comunidad educativa y la ciencia.

El impacto que logrará en los niños será, que ayuda a estimular las habilidades lingüísticas a través de diversas actividades las cuales están compuestas en componentes semánticos.

En el docente, el impacto de este programa será que contara con una innovadora herramienta metodológica, la cual será útil, ya que podría proponer nuevas actividades considerando el contenido de las que ya están propuestas y seguir fortaleciendo las habilidades lingüísticas.

Por otro lado, el impacto en la comunidad educativa, será que este programa no solo servirá para la docente, sino que también para todos aquellos docentes que vean la necesidad de ponerlo en práctica, ya que, se tomara como referentes para poder generar nuevos talleres que sean del interés del niño.

Finalmente se detalla el impacto que este programa generará en la ciencia. Considerando que este programa es innovador, brinda nuevos aportes para seguir mejorando en el sector educativo de nuestro país, ya que el proceso de todas estas actividades, fueron planificadas siguiendo una secuencia, con la finalidad de que el resultado final sea lo que los niños fueron trabajando durante cada sesión desarrollada.

De acuerdo a la situación actual, el programa nos invita a ser partícipes en un cambio que se dará en la comunidad educativa, por lo que está enfocada en el bienestar y la necesidad de los infantes pertenecientes a la I. E. Isabel Flores de Oliva.

II. FUNDAMENTACIÓN

Considerando que en actualidad muchos de los niños no están llevando un proceso de desarrollo adecuado referente al lenguaje; los cuales se ven afectas no solo por una causa específica, por lo que, esta problemática no solo se da a nivel nacional; si no que también es a nivel mundial. El lenguaje es considerado un medio fundamental para poder entablar una comunicación; y así mediante ella poder expresar nuestras necesidades y poder comprender el mundo con el cual nos rodeamos.

Considerando que nuestro sistema educativo está enfocado en el desarrollo integral del niño; debemos de tener en cuenta que; para que esta se pueda dar sin interrupciones es necesario tener en cuenta que todo ello conlleva enfocarnos en diversas áreas en conjunto, una de ellas es el área de comunicación cuya finalidad es que el niño se comunique de manera eficaz.

En el presente programa se propone aplicar diversas sesiones enfocadas en los componentes semánticos las cuales favorecen la estimulación de las habilidades.

Asimismo, este programa tiene como propósito interiorizar, incorporar y asimilar las habilidades lingüísticas a través de diversas actividades las cuales están enfocadas en los componentes semánticos; para el desarrollo estas actividades se requerirán de diversos recursos mediante los cuales el niño podrá vivenciar y así poder estimular las habilidades lingüísticas.

De acuerdo a lo mencionado, se vio la necesidad de diseñar este programa en función a los componentes semánticos; en cual les permita a los niños y niñas interactuar con su entorno pudiendo así estimular las habilidades lingüísticas.

III. OBJETIVOS

Objetivo general:

Aplicar un programa mediante el cual puedan interiorizar nuevos componentes semánticos, pudiendo así estimular las habilidades lingüísticas en niños y niñas de tres años de la I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva - San Juan de Lurigancho

Objetivo específico:

Incorporar nuevos componentes semánticos para la estimulación de las habilidades lingüísticas mediante un programa.

Asimilar nuevos componentes semánticos para la estimulación de las habilidades lingüísticas mediante un programa.

IV. DESARROLLO DEL PROGRAMA

PLANIFICACIÓN:

Planificación en el nivel inicial:

Según el MINEDU (2019) mediante la planificación se establece la toma de decisiones las cuales se van a desarrollar durante el proceso de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo integral del niño, asimismo nos brindara toda la información necesaria de lo que se pretende analizar.

Haciendo referencia a lo anterior, podemos decir que la planificación en educación inicial consiste en organizar decisiones que se tomaran durante el proceso de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo integral del niño.

Sesión de aprendizaje:

MINEDU (2016) son secuencias pedagógicas; las cuales sirven como guía para poder potenciar el trabajo del docente. Se consideran como herramientas curriculares ya que en las unidades se expresan los aprendizajes esperados.

Esta secuencia pedagógica cuenta con determinados momentos, los cuales permitirán el mejor desarrollo de cada sesión:

- Inicio: durante este momento el docente se planteará ¿cómo iniciará mi sesión de aprendizaje?, para lo cual se debe propiciar un aula adecuado motivando a los niños las ganas de aprender.
- Desarrollo: ¿cómo continuara la sesión de aprendizaje? Se plantea el desarrollo de la sesión planificada y así poder continuar con el aprendizaje, estas estarán contenidas de diversas actividades mediante las cuales el niño adquiera los nuevos conocimientos
- Cierre: ¿Cómo culminar mi sesión? Se hace una reflexión acerca de la actividad desarrollada y los aprendizajes incorporados.

ESTRATEGIA METODOLOGICA

Para Gomes (2016) mencionan que las estrategias metodológicas son un conjunto de procedimientos mediante los cuales la docente puede mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estas deberían de ser seleccionadas y aplicadas considerando las características del estudiante.

Para el desarrollo de estrategias metodológicas existen diversas técnicas:

- Juego: Está constituido por las actividades, donde el niño representa un papel e imita el aspecto más significativo
- Canciones: Tienen un componente motivador, lo cual ayuda a mejorar y facilitar el aprendizaje.
- Cuentos: Mediante esta estrategia se constituyen ambientes de aprendizajes y prácticas de enseñanzas que cautivan al niño, a desarrollar su creatividad e imaginación.
- Teatro de títeres: Contribuye a sensibilizar al niño en su expresividad oral y artística para que pueda entender y expresar lo que siente, cabe resaltar que el títere es un elemento especialmente construido para ser un personaje.
- Dramatización: Es la acción de expresar algo.

EVALUACIÓN:

Según SEP (2012), consiste en un proceso fundamental educativo, mediante la cual valora el nivel del desempeño y el logro de los aprendizajes; asimismo permite asegurar la calidad de los aprendizajes.

Para el proceso de evaluación de puede utilizar diferentes técnicas:

- Guía de observación: esta técnica señala aspectos más relevantes los cuales se pueden dar en diferentes momentos.
- Registro anecdótico: este registro describe hechos, sucesos o situaciones concretas las cuales son importantes para el alumno.
- Diario de clase: es un registro individual donde se plasma cada experiencia personal del niño en diversas situaciones.

IV. ACTIVIDADES SIGNIFICATIVAS Y CRONOGRAMA

Nº	DENOMINACIÓN DE LAS SESIONES	CRONOGRAMA
1	Conociendo los animales	Del 1/10/19 Al 13/11/19
2	Como me siento	
3	Los colores	
4	Jugando con frutas y verduras	
5	Quiénes son mi familia	
6	Armo mi computadora	
7	Hoy vendemos bebidas	
8	La ruleta de los alimentos	
9	Aprendiendo a guardar donde corresponde	
10	Bingo de prendas de vestir	
11	Mi árbol de frutas	
12	Jugamos a las adivinanzas	
13	La lotería de los animales marinos	
14	Conociendo los días de la semana	
15	Jugamos a <u>Tutti frutti</u>	
16	Mis verduras favoritas	
17	La lotería de las emociones	
18	Organizo mi mapa con las partes de la computadora	
19	Quien sabe más	
20	Mundo de imágenes	

DIMENSIONES	OBJETIVOS	INDICADORES	ESTRATÉGIAS DEL ÁREA O METODOLÓGICA	SESIONES	RECURSOS	EVALUACIÓN
ESCUCHAR	Comprender la retencion del mensaje, para reconocer la palabra.	Utilizan materiales de forma individual como grupal para poder estimular el escucha del niño.	Aplicacion del progama “Ficha para estimular las habilidades linguisticas” Ofreciendo estrategias para estimular su lenguaje del niño, a traves de las actividades de aprendizaje.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conociendo los animales 2. Como me siento 3. Los colores 4. Quienes son mi familia 5. Armo mi computadora 6. Aprendiendo a guardar donde corresponde 7. Bingo de prendas de vestir 8. Jugando con frutas y verduras 9. Mi árbol de frutas 10. Jugamos a las adivinanzas 	Animales Teatrin Yengas Dados Fotos Computadora Titeres Bingo Adivinanzas Frutas Verduras	Ficha de observación
HABLAR	Expresar para que puedan transmitir sus ideas las cuales estan relaconadas con el conocimiento.	Utilizan materiales de forma individual como grupal para poder estimular el habla del niño.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Hoy bendemos bebidas 2. La loteria de los animales marinos 3. Conocendo los dias de la semana 4. Jugamos a Tutti frutti 5. Mis verduras favoritas 6. La loteria de las emociones 7. Organizo mi mapa con las partes de la computadora 8. Quien sabe mas 9. La ruleta de los alimentos 10. Mundo de imagenes 	Fuente de soda Loteria Canciones Usb Tienda de carton Papelotes Mundo Frutas Verduras Imagenes	

Fuente: Elaboración propia

ACTIVIDAD N° 1

"CONOCIENDO A

LOS ANIMALES"

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I. : Isabel Flores de Oliva N°035

1.2. Edad : 3 Años

1.3. Aula : Nubecita

1.4. Fecha : 01/10/19

ITEM	1: Menciona los sonidos que emiten los animales de la granja: vaca-muu , oveja – mee, pollo – pío, 10: Recuerda los animales domésticos a través del juego de tarjetas: perro, gato, pollo.	
DENOMINACIÓN	“CONOCIENDO LOS ANIMALES”	
MOMENTOS	Desarrollo de la actividad	Materiales
INICIO	Los niños se sientan en media luna, se les mostrara imágenes de una casa y de la granja, asimismo se le plantea las siguientes preguntas: ¿Qué observamos?, ¿Qué animales viven ahí? Seguidamente, se brindará mascararas de diferentes animales tanto de la granja y domésticos, para que realicen el “JUEGO REPRESENTATIVO DE ANIMALES”, después de haber manipulado el material, los niños se colocarán la máscara y tienen que representar el sonido del animal que les toco. Se le realiza las preguntas: ¿Cómo hace la vaca?, ¿Cómo hace el perro? ¿Cómo hace el pollo? ¿Cómo hace la oveja?	-Imágenes -mascararas
DESARROLLO	Se le entrega a cada niño un juguete de animal (domestico-granja) tendrán que seguir las indicaciones. Agruparse según lo solicitado en el JUEGO “SIMÓN DICE”: 1° Todos los que tengan animales domésticos. 2° Todos los que tengan animales de la granja. 3° Solo los que tienen el “pollo” 4° Solo los que tienen el “perro” Seguidamente se presentara un TEATRO DE TÍTERES: “Animales perdidos”, donde los personajes explican porque los animales tienen un lugar adecuado donde vivir; terminada la presentación, se coloca dos canastillas una con la imagen de una casa, y la otra con imagen de una granja para que los niños pueda colocar los animales según correspondan.	-Animales -Teatrín -Títeres -Canastilla
CIERRE	Se brindará a cada niño una hoja de trabajo en la cual se divisa un cuadro; para que los niños puedan pegar los stickers tanto de animales domésticos, como animales de la granja. Durante el desarrollo del trabajo se realizará preguntas como. ¿Cómo hace la vaca?, ¿Cómo hace el perro? ¿Cómo hace el pollo? ¿Cómo hace la oveja?	-Cartilla -Stickers

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

¿Qué observe durante la actividad de conociendo a los animales?

Durante la asamblea al mostrar las imágenes de la granja y una casa, al preguntar que era, Sebastián respondía que era, de igual forma Jeremías, Galia y Leandro, al continuar con la actividad; se les informa que han traído algo para todos los niños, todos se emocionaron y gritaron, cuando se le mostro, Dariel dijo que eras máscaras, Cesia dijo que eso se puede poner en la cara; cuando empezaron a ordenarse según la indicación de la docente algunos lo hacían como otros no; Chía, Lucia, Leandro Salazar, empezaron hacer el sonido del animal que les había tocado.

Cuando se terminó la dramatización, Galia, Jeremías y Sebastián respondieron a las preguntas de la docente; al realizar la hoja de aplicación, Benjamín Céspedes pidió ayuda, porque no sabía cómo pegarlo en la ficha, mientras sus compañeros trabajaban.

Evidencias



ITEM 1 ITEM 10	Menciona los sonidos que emiten los animales de la granja: vaca- muu , oveja – mee, pollo – pío, Recuerda los animales domésticos a través del juego de tarjetas: perro, gato, pollo.			
CRITERIO	INICIO	PROCESO	LOGRO	OBSERVACIONES
	Se le dificulta, trabajar las actividades.	Desarrolla algunos aspectos de la actividad, en compañía de la docente.	El niño desarrolla las actividades, previstas en el tiempo programado.	
1. Dariel Joaquin Otonial				
2. Daleska Seyllan		X		Menciona y recuerda algunos sonidos que emiten los animales de la granja y domésticos.
3. Benjamín Camilo	X			El niño solo menciona y recuerda, un sonido que emiten los animales de la granja y domésticos con la ayuda de la docente, por ello se le mando una hoja de aplicación con las mismas actividad para que lo desarrolle con sus padres.
4. David Benjamín				
5. Chía Valentina				
6. Galia			X	La niña menciona y recuerda todos los sonidos que emiten los animales de la granja y domésticos.
7. Liz Griseth				
8. Lendro Jose				
9. Ilary Lissel				
10. Anthuan Leving Dander	X			El niño menciona y recuerda, un sonido que emiten los animales de la granja y domésticos, con la ayuda de la docente.
11. Thais Alexandra				
12. Brianna Naysha				
13. Thiago Zan				
14. Zoe Alondra				
15. Lucia Alexandra	X			El niño menciona y recuerda, un sonido que emiten los animales de la granja y domésticos, con la ayuda de la docente.
16. Liam Natzu				
17. Carlo Sebastian				
18. Jeremias Gael				
19. Stefano Kareen				
20. Brianna Keytlin	X			El niño menciona y recuerda, un sonido que emiten los animales de la granja y domésticos, con la ayuda de la docente.
21. Cesia Katherine				

ACTIVIDAD N° 2

"COMO ME

SIENTO"

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I. : Isabel Flores de Oliva N°035

1.2. Edad : 3 Años

1.3. Aula : Nubecita

1.4. Fecha : 03/10/19

ITEM	2: Señala cartillas de los estados de ánimo, para expresar sus sentimientos: triste, alegre, enojado.	
DENOMINACIÓN	“COMO ME SIENTO”	
MOMENTOS	Desarrollo de la actividad	Materiales
INICIO	Se realiza un TEATRO DE TÍTERES: “me encontré un deliciosa zanahoria” en el relato se representará los estados de ánimo: triste, alegre y enojado, después del relato se le plantea las siguientes preguntas: ¿Cómo se puso la vaca cuando encontró las zanahorias? ¿Cuándo el chancho guzmán le pidió a la vaca que le invite sus zanahorias, como se puso el chancho? ¿Cuándo los animales le quitaron la alfalfa a Berli el cómo se puso?	-Títeres -escenario
DESARROLLO	Luego se le presentara a tres muñecas sin rostro sentadas cada una en una silla, seguidamente se les colocara el rostro a las muñecas indicando porque se encuentra así; maría está feliz porque hoy vino al colegio; Juana está molesta por que su mamí no le dejo traer juguetes al colegio y Carla esta triste porque perdió a su peluche preferido. Se colocará un cesto a los pies de cada muñeca; posterior a ello se le dará la indicación del JUEGO DEL “DADO” el cual tiene imágenes de los estados de ánimo triste, alegre y enojado: *Cada niño debe lanzar el dado. *Menciona que estado de ánimo le toco. *De acuerdo a la imagen que le salió en el dado, debe buscar ese estado de ánimo en la canastilla que contendrán tarjetas con imágenes: tiste, alegre y enojado *luego colocaran las tarjetas en los cestos que están ubicados en las muñecas relacionando el estado de ánimo que muestra su tarjeta con la muleca adecuada.	-Muñecas -Dado -Tarjetas -Canastilla -limpia tipo
CIERRE	Se les entregara una cartilla con imágenes de caras a blanco y negro de las emociones y stickers con imágenes de caras, pero a colores se indica a los niños que peguen el stickers el lugar más apropiado; durante el desarrollo de la actividad se preguntara de forma individual ¿Qué emoción es?, ¿Cómo te sientes tú? ¿Qué otra emoción conoces?	-Tarjetas -Stickers

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

¿Qué observe durante la actividad de cómo me siento?

Al iniciar la actividad se cometo a los niños que unos amiguitos vendrían a contarles algo, entonces, Liz se emocionó tanto que le hacía preguntas a la maestra, se le respondía que lo sabremos, pero debemos escuchar; al culminar la dramatización, la docente hizo preguntas; Jeremías, Sebastián, Leandro y Galia respondían todas las preguntas.

Cuando se mostró a las tres muñecas, los niños gritaron de emoción, entonces cuando se dio la indicación, todos estuvieron muy atentos, cuando era turno de Benjamín Cueva y Zoe, lanzo el dado y mencionaron que estado de ánimo les toco, buscaron su cartilla y lo pusieron donde correspondía; en el turno de Anthuan y Brianna Zelada, ellos sacaron la cartilla que les toco, pero no lo mencionaron.

Para realizar la ficha, Leandro y Sebastián terminaron primeros, y salieron a la pizarra y mencionaron que estado de ánimo les gusto más.

Evidencias



ITEM 2	Señala cartillas de los estados de ánimo, para expresar sus sentimientos: triste, alegre, enojado.			
CRITERIO	INICIO	PROCESO	LOGRO	OBSERVACIONES
	Se le dificulta, trabajar las actividades.	Desarrolla algunos aspectos de la actividad, en compañía de la docente.	El niño desarrolla las actividades, previstas en el tiempo programado.	
1. Dariel Joaquin Otonial				
2. Daleska Seyllan				
3. Benjamín Camilo	X			El niño solo señala una cartilla de estado de ánimo, pero con la ayuda de la docente.
4. David Benjamín				
5. Chía Valentina				
6. Galia				
7. Liz Griseth				
8. Lendro Jose			X	El niño señala todas las cartillas que representa los estados de ánimo.
9. Ilary Lissel				
10. Anthuan Leving Dander	X			El niño solo señala una cartilla de estado de ánimo, pero con la ayuda de la docente.
11. Thais Alexandra				
12. Brianna Naysha				
13. Thiago Zan				
14. Zoe Alondra				
15. Lucia Alexandra				
16. Liam Natzu				
17. Carlo Sebastian				
18. Jeremias Gael				
19. Stefano Kareen				
20. Brianna Keytlin		X		La niña señala la cartilla que corresponde pero se le dificulta expresar, es por ello se volvió a repetir la actividad.
21 Cesia Katherine				

ACTIVIDAD N°3

"LOS COLORES"

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : Isabel Flores de Oliva N°035
- 1.2. Edad : 3 Años
- 1.3. Aula : Nubecita
- 1.4. Fecha : 04/10/19

ITEM	3: Verbaliza y Ordena la secuencia de 3 colores: rojo, amarillo y azul.	
DENOMINACIÓN	“LOS COLORES”	
MOMENTOS	Desarrollo de la actividad	Materiales
INICIO	<p>Se entregará a cada niño una cinta de color puede ser rojo, amarillo o azul; se realiza las siguientes preguntas ¿Qué color de cinta tienes? ¿Qué otros colores observas?, seguidamente se le dará las siguientes indicaciones: AGRUPANDO POR COLORES</p> <p>*se agrupan los niños que tienes cinta de color rojo.</p> <p>*se agrupan los niños que tienes cinta de color amarillo.</p> <p>*se agrupan los niños que tienes cinta de color azul.</p> <p>*se organizara a los niños para poder armar una secuencia de colores de acuerdo a las cintas que tienen.</p>	<p>-Cintas -De colores</p>
DESARROLLO	<p>Se entrega a cada niño un recipiente, que contiene yengas de colores rojo, amarillo y azul. También se les entregara fichas con distintos patrones de colores, para que puedan realizar el JUEGO DE SECUENCIA DE COLORES, asimismo los niños deben de colocar las yengas entregadas en la ficha siguiendo el patrón, seguidamente se le plantea preguntas ¿Qué colores de yengas observas? Los niños intercambian las fichas y vuelven a realizar la actividad; durante su desarrollo se vuelve a realizar las siguientes preguntas ¿Qué colores estas utilizando? ¿Cómo lo ordenaste?</p>	<p>- Recipiente -Maderas -Ficha de imágenes</p>
CIERRE	<p>Se le brinda una ficha la cual tendrá imagen de cuadros en blanco, así mismo se les entregara tempera de color rojo, amarillo y azul para que los niños pinten su secuencia de colores de manera libre; posterior a esto realizara las siguientes preguntas ¿Qué color estas pintando? ¿Qué colores más conoces? ¿Qué color te gusta más?</p>	<p>-Ficha -Tempera -Hisopos</p>

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

¿Qué observe durante la actividad de los colores?

Cuando se inició la actividad se mencionó a los niños que le entregaríamos algo, ellos esperaron, al momento de colocar a Dariel, él empezó a mencionar todos los colores de la cinta; la maestra empezó a ordenar la secuencia con los niños de acuerdo al color, Daleska no quiso ordenarse y se sentó; seguidamente cuando se da las indicaciones de la siguiente actividad, al hacer preguntas, Chía le responde que son maderas, Thiago dice que también hay una hoja con colores; empezaron a realizar lo indicado todos muy concentrados ordenando donde corresponde, cuando se le pide a Stefano que diga el orden de su secuencia que le toco, él lo dijo sin dificultad; de pronto Sebastián le comunica a la profesora, que su hoja era diferente que de Jeremías, entonces se le propuso que cambien sus hojas para ver con qué color empezaba su compañero, muy contentos hicieron el cambio y ordenaron.

Al momento de pintar con temperas, Lucia se había salido del salón, la docente le hablo y le explico que aún no era momento de jugar, y cuando ingreso al salón al ver que estaban pintando con temperas ella se emocionó y se sentó y empezó a trabajar.

Evidencia



ITEM 3	Verbaliza y Ordena la secuencia de 3 colores: rojo, amarillo y azul.			
CRITERIO	INICIO	PROCESO	LOGRO	OBSERVACIONES
	Se le dificulta, trabajar las actividades.	Desarrolla algunos aspectos de la actividad, en compañía de la docente.	El niño desarrolla las actividades, previstas en el tiempo programado.	
1. Dariel Joaquin Otonial				
2. Daleska Seyllan				
3. Benjamín Camilo	X			Se le dificulta verbalizar y ordenar la secuencia de 3 colores, se le vuelve a brindar la tarjeta con las yengas para que pueda practicar.
4. David Benjamín				
5. Chía Valentina				
6. Galia			X	Verbaliza y ordena la secuencia de los 3 colores en las actividades
7. Liz Griseth				
8. Lendro Jose				
9. Ilary Lissel				
10. Anthuan Leving Dander	X			Se le dificulta verbalizar y ordenar la secuencia de 3 colores.
11. Thais Alexandra				
12. Brianna Naysha				
13. Thiago Zan				
14. Zoe Alondra				
15. Lucia Alexandra				
16. Liam Natzu		X		Verbaliza y ordena algunos colores con la ayuda de la docente
17. Carlo Sebastian				
18. Jeremias Gael				
19. Stefano Kareen				
20. Brianna Keytlin	X			Se le dificulta verbalizar y ordenar la secuencia de 3 colores, es por ello que se le dio una hoja de aplicación para que lo trabaje en casa y lo practique con sus padres.
21. Cesia Katherine				

ACTIVIDAD N° 4

"JUGANDO CON

FRUTAS Y

VERDURAS"

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I. : Isabel Flores de Oliva N°035

1.2. Edad : 3 Años

1.3. Aula : Nubecita

1.4. Fecha : 07/10/19

ITEM	<p>9: Ordena según su grupo semántico utilizando las cartillas de loto: frutas y verduras</p> <p>16: Expresa de forma oral la fruta que desea consumir en el juego “Tutti frutti”: plátano, mandarina, fresa, papaya.</p>	
DENOMINACIÓN	<p>“JUGANDO CON FRUTAS Y VERDURAS”</p>	
MOMENTOS	Desarrollo de la actividad	Materiales
INICIO	<p>Se presenta una caja de sorpresa, la cual contendrá diversas tarjetas de frutas y verduras, se mostrara cada una de las tarjetas ¿Qué observamos? ¿Dónde lo encontramos? ¿Qué fruta es? ¿Qué verdura es?, se colocara en la pizarra un cuadro para que los niños clasifiquen las verduras y las frutas haciendo uso de las tarjetas ya mostradas.</p>	<p>-Caja sorpresa</p> <p>-tarjetas</p>
DESARROLLO	<p>Se pide a los niños que se ubiquen en sus asientos para realizan el JUEGO DE AGRUPACIÓN, se les dará las siguientes indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se entrega una canasta de frutas y verduras a cada grupo. - También se brinda canastillas en la cual habrá cartillas de todo de frutas y verduras - El niño tendrá que buscar la cartilla de loto, según la fruta o verdura que le escogió. - Cuando ya esté armado loto el niño tendrá que comunicar a sus compañeros que fruta o verdura es. <p>Durante la actividad se pregunta: ¿Qué fruta es? ¿Qué verdura es? ¿Qué otras verduras y frutas más conoces?</p>	<p>-Cajas con tarjetas de verduras y frutas</p> <p>-Juguetes de frutas y verduras</p>
CIERRE	<p>La docente cerrara la sesión realizando un festival de frutas y verduras, donde se hará un compartir en la cual los niños elegirán frutas o verduras que prefiera; posterior a esto realizara las siguientes preguntas ¿Qué observamos? ¿Qué fruta es? ¿Qué verdura es?</p>	<p>-Frutas</p> <p>-Verduras</p>

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

¿Qué observe durante la actividad de jugando con las frutas y verduras?

Anthuan no quería trabajar, pero cuando la maestra empezó a sacar su canasta con las verduras y frutas, él se sentó y empezó a escuchar y a ver los materiales; cuando la maestra pregunta que fruta o verdura era, algunos sabían cómo otros no; cuando la maestra empezó a explicar el juego con las tarjetas de loto los niños se emocionaron tanto, que de manera muy ordenada se pusieron a ordenar las mesas para que trabajen; Chía, Dariel, Sebastián, Galia, trabajaron cada uno con sus materiales sin ninguna dificultad, mientras que Anthuan al no poder armar las tarjetas de loto se desesperó y voto e material, la maestra le empezó ayudar y explicar, entonces él recogió el material que voto, a ver que si puso se puso muy feliz. Cuando inicio el festival de frutas y verduras, los niños tenían que elegir su referencia para que lo consuman, en el turno de Brianna Zelada, ella solo señalo lo que quiso mientras que a maestra lo decía en voz fuerte o que quería comer Brianna Zelada, cuando le toco a Jeremías él dijo que quería comer las dos ensaladas, se le propuso terminar una y luego se le daría el otro, entonces el muy contento le dijo que está bien y empezó a comer.

Evidencias



ITEM 9 ITEM 16	Ordena según su grupo semántico utilizando las cartillas de loto: frutas y verduras Expresa de forma oral la fruta que desea consumir en el juego "Tutti frutti": plátano, mandarina, fresa, papaya.			
CRITERIO	INICIO	PROCESO	LOGRO	OBSERVACIONES
	Se le dificulta, trabajar las actividades.	Desarrolla algunos aspectos de la actividad, en compañía de la docente.	El niño desarrolla las actividades, previstas en el tiempo programado.	
1. Dariel Joaquin Otonial				
2. Daleska Seyllan				
3. Benjamín Camilo	X			Ordena una sola vez de acuerdo a la indicación brindada en una cartilla de loto: frutas y verduras, con la ayuda de la docente. Se le dificulta expresar lo que desea consumir en el juego de festival de frutas y verduras
4. David Benjamín				
5. Chía Valentina				
6. Galia				
7. Liz Griseth				
8. Lendro Jose				
9. Ilary Lissel				
10. Anthuan Leving Dander	X			Ordenar una sola vez de acuerdo a la indicación brindada en una cartilla de loto: frutas y verduras, con apoyo de la docente. Se le dificulta expresar lo que desea consumir en el juego de festival de frutas y verduras
11. Thais Alexandra				
12. Brianna Naysha				
13. Thiago Zan				
14. Zoe Alondra				
15. Lucia Alexandra				
16. Liam Natzu				
17. Carlo Sebastian				
18. Jeremias Gael				
19. Stefano Kareen				
20. Brianna Keytlin		X		Ordena de acuerdo a la indicación brindada en una cartilla de loto: frutas y verduras. Pero que aún se le dificulta expresar lo que desea consumir.
21 Cesia Katherine				

ACTIVIDAD N° 5

"QUIÉNES SON MI FAMILIA"

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : Isabel Flores de Oliva N°035
- 1.2. Edad : 3 Años
- 1.3. Aula : Nubecita
- 1.4. Fecha : 09/10/19

ITEM	5: Nombra a los miembros de su familia, y los organiza en un mapa conceptual.	
DENOMINACIÓN	¿QUIÉNES SON MI FAMILIA?	
MOMENTOS	Desarrollo de la actividad	Materiales
INICIO	Se presenta un TEATRO DE TÍTERES sobre “La familia de María”; la cual trata una historia donde María presentara a los miembros de su familia. Culminado la presentación se realiza las siguientes preguntas ¿A quién presento María? ¿Cómo se llamaba su mamá? ¿Cómo se llamaba su papá? ¿Cómo se llamaban sus hermanos?	-Títeres -Teatrín
DESARROLLO	Se muestra un sobre las cuales tendrán las imágenes de los miembros de la familia de María; seguidamente se le entrega a cada niño su sobre; se les realiza las siguientes preguntas ¿Qué contiene tu sobre?, ¿Quiénes son?; se les muestra un esquema de mapa conceptual (un árbol de cartón gigante), en el cual se organiza a los miembros de la familia de María; luego cada niño desarrollara la actividad con su sobre personal, para la cual la docente le entregara un esquema de mapa conceptual para cada uno, luego se organizan en asamblea para que cada niño pueda salir a presentar su trabajo realizado.	-Fotos -Sobres -Papelote -Árbol gigante
CIERRE	Se le entrega una hoja a cada niño, en la cual tendrán que dibujar a los miembros de su familia; posterior a esto se hará las siguientes preguntas: ¿Quiénes son? ¿Cómo los llamas? ¿Es tu familia?	-Hoja -plumones

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

¿Qué observe durante la actividad quienes son mi familia?

Cuando inicio la dramatización Chía empezó a decir que le gusta a familia de María, cuando la docente pregunto a quien había presentado María, Jeremías respondió sus hermanos, Zoe dio respuesta que a sus padres, Galia dijo que era su familia, luego cuando inicio con la actividad, al recibir su sobre Galia respondió que eran las fotos de sus familia, ella lo menciono con nombre de todos, Sebastián grito emocionado, dijo que era sus papas y hermana, Benjamín céspedes solo se emocionó y menciono que era mamá, cuando se muestra el árbol de cartón con una mapa de una familia, ellos se emocionaron, Leandro respondió diciendo que nosotros haremos lo mismo pero con las fotos de nuestra familia; Galia al recibir su hoja con el dibujo de un árbol ella se puso feliz y menciono que pondrá a su familia, Thiago fue el primero en acabar le mostro a la docente y le dijo como se llamaban cada uno, al terminar se sentaron y salió, Jeremías con su hoja de árbol y nombro a los miembros de su familia; finalmente a la hora de dibujar a sus familiares, se le pregunto a Zoe quienes eran, ella respondió los nombres de su mamá y papá.

Evidencia



ITEM 5	Nombra a los miembros de su familia, y los organiza en un mapa conceptual.			
CRITERIO	INICIO	PROCESO	LOGRO	OBSERVACIONES
	Se le dificulta, trabajar las actividades.	Desarrolla algunos aspectos de la actividad, en compañía de la docente.	El niño desarrolla las actividades, previstas en el tiempo programado.	
1. Dariel Joaquin Otonial				
2. Daleska Seyllan				
3. Benjamín Camilo	X			Nombra un solo nombre de los miembros de su familia con ayuda de la docente, por ello mismo se le brindo la hoja del mapa para que lo practique en casa con sus padres.
4. David Benjamín				
5. Chía Valentina				
6. Galia			X	Nombra los nombres de todos los miembros de su familia que realizo al organizar su mapa conceptual.
7. Liz Griseth				
8. Lendro Jose				
9. Ilary Lissel				
10. Anthuan Leving Dander	X			Nombra un solo nombre de los miembros de su familia con ayuda de la docente, por ello mismo se le brindo la hoja del mapa para que lo practique en casa con sus padres.
11. Thais Alexandra				
12. Brianna Naysha				
13. Thiago Zan				
14. Zoe Alondra				
15. Lucia Alexandra				
16. Urrieta Sanchez Liam Natzu				
17. Carlo Sebastian				
18. Jeremias Gael				
19. Stefano Kareen				
20. Brianna Keytlin		X		Nombra solo el nombre de sus hermanos, pero el de sus padres se le dificulta.
21 Cesia Katherine				

ACTIVIDAD N° 6

"ARMO MI

COMPUTADORA"

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I. : Isabel Flores de Oliva N°035

1.2. Edad : 3 Años

1.3. Aula : Nubecita

1.4. Fecha : 10/10/19

ITEM	6: Identifica las figuras que corresponde al taller de computación, a través del juego del dado.	
DENOMINACIÓN	Armo mi computadora	
MOMENTOS	Desarrollo de la actividad	Materiales
INICIO	Se presenta una caja sorpresa, se pide a los niños EN EL JUEGO DE ADIVINANZA, adivinen que contiene la caja, seguidamente la docente ira mostrando cada material que hay en la caja para que los niños adivinen y nombren el material.	-Bolsa sorpresa de las partes de la computadora
DESARROLLO	<p>Se organiza a los niños y niñas y se les da las siguientes explicación: JUEGO DEL DADO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño tendrá que tirar el dado en la cual saca una imagen. • Con esa imagen el niño debe buscar; la misma imagen en las tarjetas que estarán ubicadas en un cesto. • Posterior a ello el niño tiene que mostrar la imagen de la tarjeta seleccionada a todos sus compañeros; indicando cual es el nombre correcto de la figura mostrada. • Después de mostrar el niño la imagen, tendrán que pegarlo en un panel que la docente les mostro y este estará ubicado frente a ellos, en la cual se seleccionara según la pieza, <p>En todo momento la docente acompaña a los grupos para brindar el apoyo necesario, así mismo, realiza preguntas ¿Qué imagen es?, ¿Dónde lo encontramos? ¿Para qué sirve?</p> 	-Dados -Imágenes -Tarjetas -Panel de selección
CIERRE	Se cierra la sesión entregando materiales “una caja pequeña y diversos materiales” para que los niños puedan crear según su preferencia, una de las partes de la computadora, según su creatividad; posterior a esto se pregunta las siguientes interrogantes ¿Qué imagen es?, ¿Dónde lo encontramos? ¿Para qué sirve?	-Caja de diferentes tamaños -Goma

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

¿Qué observe durante la actividad armo mi computadora?

Cuando se presentó la bolsa lleno de materiales, Zoe menciona que adentro había juguetes, por otro lado Jeremías dijo que en la bolsa hay dulces, la docente pidió que manipulen para que puedan adivinar, entonces Sebastián menciona que eran cajas; la maestra fue mostrando uno por uno, Zoe reconocía que era la computadora; seguidamente la maestra explico el juego que se realizara; Benjamín lanzo el dado y menciona que le toco el teclado, busco su tarjeta en el taper y lo pego donde corresponde, asimismo Galia lanzo el dado y le salió el mouse y lo coloco donde corresponde; culminando el juego, se mostraron materiales, Darriel menciona que eran cajas, Guía dijo que eran de muchos tamaño, Jeremías empezó a pintar sus cajas junto con Chía, Brianna y Daleska Compartiendo la tempera, para finalmente formar su computadora con sus partes, cada niño lo pego de diferente manera los adornos, se mostraron muy contentos.

Evidencia



ITEM 6	Identifica las figuras que corresponde al taller de computación, a través del juego del dado.			
CRITERIO	INICIO	PROCESO	LOGRO	OBSERVACIONES
	Se le dificulta, trabajar las actividades.	Desarrolla algunos aspectos de la actividad, en compañía de la docente.	El niño desarrolla las actividades, previstas en el tiempo programado.	
1. Dariel Joaquin Otonial				
2. Daleska Seyllan				
3. Benjamín Camilo	X			Identifica una figura de las partes de la computadora con la ayuda de la docente, al momento de colocar en el panel donde corresponde; es por ello que se le entrego una hoja de aplicación con la misma actividad para que lo realice en casa con ayuda de sus padres.
4. David Benjamín				
5. Chía Valentina				
6. Galia				
7. Liz Griseth				
8. Lendro Jose				
9. Ilary Lissel				
10. Anthuan Leving Dander	X			Identifica una figura de las partes de la computadora, con ayuda de la docente, al momento de lanzar el dado; es por ello que se le solícito que lo practique en casa con sus papis con su trabajo que realizo con las cajas.
11. Thais Alexandra				
12. Brianna Naysha				
13. Thiago Zan				
14. Zoe Alondra				
15. Lucia Alexandra				
16. Liam Natzu				
17. Carlo Sebastian				
18. Jeremias Gael				
19. Stefano Kareen				
20. Brianna Keytlin		X		Identifica algunas figuras de las partes de la computadora al momento de lanzar el dado; es por eso que al final se le volvió a repetir la actividad para reforzar.
21. Cesia Katherine				

ACTIVIDAD N° 7

"HOY VENDEMOS

BEBIDAS"

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I. : Isabel Flores de Oliva N°035

1.2. Edad : 3 Años

1.3. Aula : Nubecita

1.4. Fecha : 14/10/19

ITEM	13: Nombra las bebidas que se le muestra en el juego “Fuente de soda”: yogurt, leche, agua, frugos.	
DENOMINACIÓN	HOY VENDEMOS BEBIDAS	
MOMENTOS	Desarrollo de la actividad	Materiales
INICIO	La docente realizara una DRAMATIZACIÓN “un día de compras”; esta consistirá en que la docente realizara compras de distintas bebidas, los niños observaran los envases, manipularan y evocaran en sus recuerdos cuantas de estas bebidas han consumido y conocen; se acompaña durante la experiencia, haciendo las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama esa bebida? ¿Te gusta esa bebida? ¿Cuántas más conoces?	-Bolsa de tela -Bebidas
DESARROLLO	Se implementa el ambiente enfocado en una fuente de soda, luego se deja que los niños exploren el ambiente para dar las siguientes indicaciones: “HOY JUGAREMOS A LA FUENTE DE SODA” Los niños juntos con la docente se organizan para poder representar el juego, en la cual, un grupo serán los vendedores y otro grupo será los que consuman, durante el desarrollo de la actividad se acompañara, realizando las diversas siguientes preguntas ¿Qué bebida es?, ¿Cuál te gusta más? ¿Conocen otras bebidas?	-Fuente de soda -bebidas -Tienda
CIERRE	Se le brinda hojas, crayolas, plumones y diversos materiales para que los niños puedan presentar mediante un dibujo la bebida que más les gusto, al terminar su trabajo los niños deberán mencionar que bebida representaron. Se realizan las siguientes interrogantes ¿Qué bebida es?, ¿Cuál te gusta más? ¿Conocen otras bebidas?	-Hojas -Plumones -Crayolas -bebidas

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

¿Qué observe durante la actividad de hoy vendemos bebidas?

Cuando Jeremías observo que la docente ingreso con un bolsa, le pregunto qué era lo que había dentro de ella, la docente le hizo que sienta para que adivine que era, el respondió botellas, Lucia se paró y también le hizo que sienta y menciono lata, la docente empezó a sacar lo que había adentro entonces, Galia respondió eso es yogurt, Benjamín Céspedes reconoció la leche y dijo que eso le compra su mama; después de ello la docente pidió que le ayuden a ordenar las bebidas, Sebastián señalaba y mencionaba donde tenía que poner las diferentes bebidas, de igual forma algunos de sus compañeros; cuando se mencionó que jugarían vender Anthuan quiso ser el vendedor junto a Galia, mientras que Daleska pasaba las bebidas que ellos vendían, Zoe se acercó a pedir su bebida que ella quería, el cual fue el yogurt, cuando Jeremías se acercó a comprar él quería dos bebidas, agua y frugos; finalizando el juego, empezaron a dibujar sus bebidas favoritas, pero algunos niños dibujaron en el momento que vendieron y compraron las bebidas.

Evidencia



ITEM 13	Nombra las bebidas que se le muestra en el juego "Fuente de soda": yogurt, leche, agua, frugos.			
CRITERIO	INICIO	PROCESO	LOGRO	OBSERVACIONES
	Se le dificulta, trabajar las actividades.	Desarrolla algunos aspectos de la actividad, en compañía de la docente.	El niño desarrolla las actividades, previstas en el tiempo programado.	
1. Dariel Joaquin Otonial				
2. Daleska Seyllan				
3. Benjamín Camilo		X		Nombra algunas bebidas que se le muestra en el juego "Fuente de soda" solo mencionó leche.
4. David Benjamín				
5. Chía Valentina				
6. Galia			X	Nombra todas las bebidas brindadas en el juego "Fuente de soda", al momento que vendía las bebidas ofrecía las bebidas con su nombre.
7. Liz Griseth				
8. Lendro Jose				
9. Ilary Lissel				
10. Anthuan Leving Dander		X		Nombra algunas bebidas que se le muestra en el juego "Fuente de soda" solo mencionó yogurt.
11. Thais Alexandra				
12. Brianna Naysha				
13. Thiago Zan				
14. Zoe Alondra				
15. Urriola Salima Lucia Alexandra				
16. Liam Natzu				
17. Carlo Sebastian				
18. Jeremias Gael				
19. Stefano Kareen				
20. Brianna Keytlin				
21. Cesia Katherine				

ACTIVIDAD N° 8

"LA RULETA DE LOS ALIMENTOS"

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I. : Isabel Flores de Oliva N°035

1.2. Edad : 3 Años

1.3. Aula : Nubecita

1.4. Fecha : 15/10/19

ITEM	22. Nombra las imágenes de alimentos nutritivos y no nutritivos, en el juego de “La ruleta”	
DENOMINACIÓN	“LA RULETA DE LOS ALIMENTOS”	
MOMENTOS	Desarrollo de la actividad	Materiales
INICIO	Se realizara una DRAMATIZACIÓN “los alimentos” donde habrá dos niños consumiendo sus loncheras, uno de ellas consume su lonchera nutritiva y el otro no nutritivo, el niño que consumió alimento nutritivo tuvo mucha energía y estaba muy atento a la clase, el niño que consumía su lonchera no nutritiva estaba muy cansado, le dolía la barriga, después de la dramatización, se hace preguntas como: ¿Qué habrá pasado con los niños? ¿Por qué le dolía su barriga? ¿Qué alimentos serán adecuados consumir?	-Loncheras -Alimentos nutritivos y no nutritivos
DESARROLLO	Se le muestra la ruleta con la que se trabajara, luego organiza a los niños y dará las indicaciones para poder iniciar el JUEGO: LA RULETA <ul style="list-style-type: none"> • En primer momento un niño tendrá que girar la ruleta. • Según la imagen que salga en la ruleta, el niño tendrá que buscar la misma imagen en la tarjeta, estas estarán ubicadas en un sesto junto a la ruleta. • Luego colocara la imagen en el cuadro que estará frente a ellos, ubicando si es un alimento nutritivo o no nutritivo Asimismo se realiza diversas preguntas ¿Qué alimento prefieres?, ¿será nutritivo o no nutritivo?	-Ruleta -Imágenes -Papelote -Canasta
CIERRE	Se le brinda un cartilla que contiene un cuadro dividido en dos partes (alimentos nutritivos/no nutritivos) seguidamente se le entregara imágenes de diferentes alimentos los niños deben de colocar a cuál de los cuadros corresponden. Finalizando se realiza preguntas como: ¿Qué alimento prefieres?, ¿será nutritivo o no nutritivo?	-Cartilla -Goma -Imágenes -Canastita

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

¿Qué observe durante la actividad la ruleta de los alimentos?

Cuando inicio la dramatización, Chía menciona a la docente que estaba consumiendo chocolate, te duele tu barriga porque estas comiendo dulces, Jeremías le dice que tiene que comer frutas como su compañera, entonces se les explico de los alimentos, Zoe menciona que su mamá le compra frutas cuando va al mercado; seguidamente se presenta la ruleta, Ilary se emociona y pide jugar primera, entonces cuando giro la ruleta, ella menciona que le toco el chisito, dijo que era un alimento no nutritivo, y lo coloco donde corresponde, cuando fue el turno de Sebastián el giro fuerte, menciona que le toca la manzana, dice que es un alimento muy rico, al momento de colocar no lograba identificar bien, la docente le ayudo y logro comprender, Dariel estaba esperando su turno, cuando salió, antes de que gire la ruleta menciona todos los alimentos de la ruleta tanto nutritivo como no nutritivo, luego coloca donde corresponde el alimento que le toco; finalmente se le brinda la hoja de aplicación, Benjamín Céspedes tuvo un poco de dificultad para pegar donde corresponde, con un poco de ayuda de la docente logro comprender y termino muy feliz.

Evidencia



ITEM 22	Nombra las imágenes de alimentos nutritivos y no nutritivos, en el juego de “La ruleta”			
CRITERIO	INICIO	PROCESO	LOGRO	OBSERVACIONES
	Se le dificulta, trabajar las actividades.	Desarrolla algunos aspectos de la actividad, en compañía de la docente.	El niño desarrolla las actividades, previstas en el tiempo programado.	
1. Dariel Joaquín Otonial			X	Nombra todos las imágenes de los alimentos nutritivos y no nutritivos, en el juego de “La ruleta de los alimentos”
2. Daleska Seyllan				
3. Benjamín Camilo		X		Nombra algunas imágenes de los alimentos nutritivos y no nutritivos en el juego, pero se le complica al momento de realizar el cuadro para pegar los alimentos donde corresponde, es por ello que se le envía una hoja a casa para que realice con ayuda de sus padres.
4. David Benjamín				
5. Chía Valentina				
6. Galia				
7. Liz Griseth				
8. Lendro Jose			X	Nombra las imágenes de los alimentos nutritivos y no nutritivos, en el juego de “La ruleta de los alimentos”
9. Ilary Lissel				
10. Anthuan Leving Dander		X		Nombra algunas imágenes de los alimentos nutritivos y no nutritivos en el juego “La ruleta de los alimentos”
11. Thais Alexandra				
12. Brianna Naysha				
13. Thiago Zan				
14. Zoe Alondra				
15. Lucia Alexandra				
16. Liam Natzu				
17. Carlo Sebastian				
18. Jeremias Gael				
19. Stefano Kareen				
20. Brianna Keytlin				
21. Cesia Katherine				

ACTIVIDAD N° 9

"APRENDIENDO A

GUARDAR DONDE

CORRESPONDE"

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I. : Isabel Flores de Oliva N°035

1.2. Edad : 3 Años

1.3. Aula : Nubecita

1.4. Fecha : 16/10/19

ITEM	7. Ubica los juguetes según al grupo que corresponde, siguiendo la indicación de la docente en el juego “La caja sorpresa”	
DENOMINACIÓN	“APRENDIENDO A GUARDAR DONDE CORRESPONDE”	
MOMENTOS	Desarrollo de la actividad	Materiales
INICIO	En el salón se le presenta la caja de sorpresas, ara realizar el JUEGO DE ADIVINANZA, seguidamente la docente planteara algunas preguntas ¿Qué será? ¿Quieren saber qué es?	-Caja sorpresa
DESARROLLO	<p>La docente muestra lo que hay en la caja de sorpresas, realizando algunas preguntas ¿Qué observamos? ¿Dónde lo encontramos? ¿Para qué sirve?</p> <p>Luego la docente les cuenta que todos sus juguetes están desordenado dentro de la caja de sorpresas y necesita que alguien le ayude a ordenar, para ello necesitara algunas canastas a las cuales es podrá imágenes referenciales e indica cómo organizar los juguetes desordenados en el: JUEGO ORGANIZANDO MIS JUGUETES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño cojera un juguete de la caja de sorpresas. • Luego lo colocara en la canasta según la imagen referencial que tenga. • De este modo todos los juguetes quedaran organizados y ordenados. <p>Durante la actividad la docente realizara las siguientes preguntas ¿Qué juguete escogiste? ¿Dónde corresponde? ¿Por qué?</p>	-Juguetes -Canastas -Caja sorpresa
CIERRE	Finalizando de ordenar donde corresponde la docente le brinda una madera acrílica y plastilina para que represente el juguete que le gusto más, asimismo saldrá a la pizarra y comentara que realizo. Se culmina la sesión preguntado: ¿Qué juguete escogiste? ¿Dónde corresponde? ¿Por qué?	-Madera acrílica -Plastilina

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

¿Qué observe durante la actividad aprendiendo a guardar donde corresponde?

Sebastián se mostró muy emocionado al ver la caja de sorpresa, mencionó que dentro de esa caja había muchas pelotas, pero Jeremías dijo que ahí había Juguetes, cuando la docente saco la bolsa todos los niños se emocionaron y empezaron a gritar, la docente al menciona que quería ordenar sus juguetes, Chía le respondió, que necesitaremos otras cajas para ordenar, entonces la docente mostro sus canastas, Zoe se emocionó dijo que las canastas están muy lindas y quería ayudar; cuando llegó la hora de ordenar, la primera en salir fue Lucia, ella mencionó que sacó la muñeca porque está muy linda, lo colocó en una canasta donde estarán las muñecas, en su turno de Sebastián él empezó a meter muchas pelotas dentro de su polo, lo puso en una canasta donde irán las pelotas y mencionó que no podía agarrar con su mano porque eran muchas, cuando tocaba el turno de Ghía ella no quería salir, entonces la docente se acercó y le dijo que le acompañaría y ella empezó a sacar un peluche y le dijo que era lindo; finalmente cuando Dariel formó pelotas con la plastilina mencionó que era el juguete que le gustó ordenar.



ITEM 7	Ubica los juguetes según al grupo que corresponde, siguiendo la indicación de la docente en el juego “La caja sorpresa”			
CRITERIO	INICIO	PROCESO	LOGRO	OBSERVACIONES
	Se le dificulta, trabajar las actividades.	Desarrolla algunos aspectos de la actividad, en compañía de la docente.	El niño desarrolla las actividades, previstas en el tiempo programado.	
1. Dariel Joaquin Otonial			X	Ubica lo juguetes según el grupo que corresponde, siguiendo la indicación de la docente en el juego “La caja sorpresa”
2. Daleska Seyllan				
3. Benjamín Camilo				
4. David Benjamín				
5. Chía Valentina		X		Ubica algunos juguetes según al grupo que corresponde en el juego “La caja de sorpresa”,
6. Galia				
7. Liz Griseth				
8. Lendro Jose				
9. Ilary Lissel				
10. Anthuan Leving Dander		X		Ubica algunos juguetes según al grupo que corresponde en el juego “La caja de sorpresa”, con ayuda de la docente.
11. Thais Alexandra				
12. Brianna Naysha	X			Ubica los juguetes según al grupo que corresponde, cuando tomo una verdura, lo coloco en la canasta de frutas, es por ello que al terminar e taller se le volvió explicar para que comprenda.
13. Thiago Zan				
14. Zoe Alondra				
15. Lucia Alexandra				
16. Liam Natzu				
17. Carlo Sebastian				
18. Jeremias Gael				
19. Stefano Kareen				
20. Brianna Keytlin				
21. Cesia Katherine				

ACTIVIDAD N° 10

"BINGO DE

PRENDAS DE

VESTIR"

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I. : Isabel Flores de Oliva N°035

1.2. Edad : 3 Años

1.3. Aula : Nubecita

1.4. Fecha : 21/10/19

ITEM	8: Marca las prendas de vestir, de acuerdo a lo solicitado a través de juego “Bingo”	
DENOMINACIÓN	“BINGO DE PRENDAS DE VESTIR”	
MOMENTOS	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	MATERIALES
INICIO	La docente solicitará a cada mamá enviar una prenda de vestir, seguidamente los niños mostrarán a sus demás compañeros las prendas que la mamá les envió. La docente preguntará: ¿Qué es lo que has traído? ¿Cuándo lo usas?	-Prendas de vestir
DESARROLLO	Se muestra el material que ha traído la docente, para la apertura del “JUEGO BINGO” se dará las indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Se entrega a cada niño una cartilla la cual tendrá diferentes imágenes de prendas de vestir. • Por otro lado un compañero de ustedes girará la ruleta del bingo y sacará una prenda de vestir. • Todos deben estar atentos a cada prenda de vestir que salga en la ruleta, porque deberán marcar la imagen que salga en las tarjetas entregadas. Al finalizar el juego la docente verificará quien de los niños siguió la secuencia de las figuras marcadas.	-Bingo -Cartilla -Plumón -Prendas de vestir
CIERRE	Se le brindará una cartilla, en la cual habrá una imagen de un niño(a) sin ropa, seguidamente se entregará una canastita con imágenes recortadas de prendas de vestir, donde el niño tendrá pegar las prendas de vestir en su cartilla entregada. Se realiza las siguientes preguntas ¿Qué prenda es? ¿Cuándo la usas? ¿Con que prendas te vistes?	-Cartilla -Imágenes -Goma -Pali lengua -Canastita

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

¿Qué observe durante la actividad bingo de prendas de vestir?

Ghía mencionó que su prenda de vestir favorito era chalina, Lucia trajo sus guantes, dijo que era su color favorito y le gusta mucho; Jeremías al ver que la docente había traído algo le pregunto qué era lo que había traído, la docente le dijo que sienta y diga que crees que sea, el menciona que era botella, entonces la docente mostro el material y los niños se emocionaron y preguntaron para que sirve, entonces la docente explico, al recibir su cartilla Dariel mencionó que era ropas, Galia dijo que eran, medias, giro, chompa; al iniciar el juego Jeremías giro muy emocionado, el saco una media lo grito fuerte, y marco la medias, cuando le toco a Sebastián, el giro muy fuerte y le toco el vestido, marco y luego se fue a su sitio; Finalmente la docente muestra dos cartillas una de un niño y otra de una niña, Thiago responde que no tenían ropa, Lucia menciona que están calatos, la docente explica que le entrega una canastita con ropa para que lo vistan como ustedes gusten, cuando Ghia termino de vestirla se acercó a la profesora y le menciona que su muñeca se llama Chía, pidió que coloque su palo, cuando la docente le entrego ella se fue muy contenta.

Evidencia



ITEM 8	Marca las prendas de vestir, de acuerdo a lo solicitado a través del juego "Bingo"			
CRITERIO	INICIO	PROCESO	LOGRO	OBSERVACIONES
	Se le dificulta, trabajar las actividades.	Desarrolla algunos aspectos de la actividad, en compañía de la docente.	El niño desarrolla las actividades, previstas en el tiempo programado.	
1. Dariel Joaquin Otonial			X	Marca las prendas de vestir, de acuerdo a lo solicitado a través del juego "Bingo"
2. Daleska Seyllan				
3. Benjamín Camilo				
4. David Benjamín		X		Marca algunas prendas de vestir a lo solicitado a través del juego "Bingo"
5. Chía Valentina				
6. Galia			X	Marca las prendas de vestir, de acuerdo a lo solicitado a través del juego "Bingo", ella lo menciona cada vez que marca.
7. Liz Griseth				
8. Lendro Jose				
9. Ilary Lissel				
10. Anthuan Leving Dander				
11. R Thais Alexandra				
12. Brianna Naysha		X		Marca algunas prendas de vestir a lo solicitado a través del juego "Bingo"
13. Thiago Zan				
14. Zoe Alondra				
15. Lucia Alexandra				
16. Liam Natzu				
17. Carlo Sebastian				
18. Jeremias Gael				
19. Stefano Kareen				
20. Brianna Keytlin				
21. Quispe Ramirez Cesia Katherine				

ACTIVIDAD N° 11

"MI ÁRBOL DE FRUTAS"

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I. : Isabel Flores de Oliva N°035

1.2. Edad : 3 Años

1.3. Aula : Nubecita

1.4. Fecha : 22/10/19

ITEM	11: Selecciona las frutas que se les mostró en el juego “Caja sorpresa”, siguiendo la indicación.	
DENOMINACIÓN	“MI ÁRBOL DE FRUTAS”	
MOMENTOS	Desarrollo de la actividad	Materiales
INICIO	Se le muestra una caja sorpresa, el cual contiene rompecabezas de diferentes frutas, seguidamente los niños tendrán que armar cada rompecabezas, asimismo se realiza la siguiente pregunta. ¿Qué será? Cada niño tendrá que expresar el nombre de la fruta que te toco.	-Caja sorpresa - Rompecabezas
DESARROLLO	<p>Se muestra un cesto, la cual contiene juguetes de frutas, luego se muestra un árbol grande hecho de cartón, donde se encontrara siluetas de diversas frutas; continuando con la “JUEGO EL ÁRBOL DE FRUTAS” la docente dice las indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se solicita a los niños organizarse en grupo de 4, a cada grupo se le entrega una canastilla y un árbol. • Cada niño tiene que coger su fruta del cesto según su preferencia, del mismo modo tendrá que mencionar el nombre de la fruta que ha seleccionado. • Luego tendrá que pegar la fruta seleccionada, dentro del árbol, relacionándola en la silueta que corresponde. <p>Culminando con la actividad se le preguntara a cada grupo, ¿Qué fruta ha colocado en su árbol?</p>	-Cesto -Juguetes de frutas. -Árbol de cartón con siluetas.
CIERRE	<p>Se le brinda a cada niño una ficha, el cual contiene siluetas de distintas0 frutas, del mismo modo de le entrega en un vaso stikers de frutas, donde tendrá que seleccionar el stikers según la silueta que corresponda.</p> <p>Se realizara las siguientes preguntas ¿qué es lo que hicimos hoy? ¿Qué conocimos este día? ¿Les gusto lo que hicimos?, ¿cómo se sintieron?</p>	-Ficha -Canastita -Stiker -Goma

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

¿Qué observe durante la actividad mi árbol de frutas?

Cuando se mostró la caja sorpresa, Galia salió a ver qué era lo que había dentro, saco un sobre, vio lo que había adentro y lo armo, descubrió que era una uva, mostro a sus compañeros, de igual manera salió Jeremías, el menciona que le toco el plátano, Luego la docente mostró un taper, Sebastián indico que eran muchas frutas, Stefano dijo que quería comer frutas; seguidamente la docente explico el juego, para ello se dio un ejemplo, salió Liam el menciona que tomo un plátano, lo coloco donde corresponde dentro del árbol, luego formaron sus grupos, y empezaron a trabajar por grupos cada uno con su árbol y su taper de frutas, el primer grupo en terminar fue su grupo de Cesia, ella menciona que todos compartieron, la docente al preguntar cómo se llamaba las frutas ellos lo mencionaban; cuando Liz recibe su hoja de aplicación ella empieza a pegar donde corresponde, luego le presenta a la profesora, y le menciona cada fruta que pego.

Evidencia



ITEM 11	Selecciona las frutas que se les mostró en el juego “Caja sorpresa”, siguiendo la indicación.			
CRITERIO	INICIO	PROCESO	LOGRO	OBSERVACIONES
	Se le dificulta, trabajar las actividades.	Desarrolla algunos aspectos de la actividad, en compañía de la docente.	El niño desarrolla las actividades, previstas en el tiempo programado.	
1. Dariel Joaquin Otonial				
2. Daleska Seyllan				
3. Benjamín Camilo		X		Selecciona algunas frutas que se le mostro en el juego, pero al momento de trabajar con la hoja de aplicación se le dificulto un poco pegar algunas frutas donde corresponde.
4. David Benjamín				
5. Chía Valentina				
6. Galia				
7. Liz Griseth			X	Selecciona las frutas que se le mostro en la actividad, también o menciona al terminar su hoja de aplicación.
8. Lendro Jose				
9. Ilary Lissel				
10. Anthuan Leving Dander		X		Selecciona alguna frutas que se le mostro en el juego, algunas frutas no sabía dónde iba.
11. Thais Alexandra				
12. Brianna Naysha				
13. Thiago Zan				
14. Zoe Alondra				
15. Lucia Alexandra				
16. Liam Natzu				
17. Carlo Sebastian				
18. Jeremias Gael				
19. Stefano Kareen				
20. Brianna Keytlin				
21. Cesia Katherine				

ACTIVIDAD N° 12

"JUGAMOS A LAS

ADIVINANZAS"

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I. : Isabel Flores de Oliva N°035

1.2. Edad : 3 Años

1.3. Aula : Nubecita

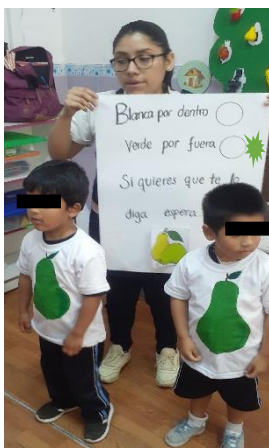
1.4. Fecha : 23/10/19

ITEM	12: Repite las adivinanzas de grupos semánticos: frutas – verduras	
DENOMINACIÓN	“JUGAMOS A LAS ADIVINANZAS”	
MOMENTOS	Desarrollo de la actividad	Materiales
INICIO	Se muestra un taper el cual contiene distintas frutas y verduras imantadas, cada niño tendrá que sacar una fruta o verdura del taper, con el apoyo de una barita imantada, al coger la fruta o verdura, el niño tendrá que mencionar el nombre del juguete seleccionado.	-Taper -Frutas y verduras imantadas
DESARROLLO	Se le presenta diversos JUEGOS DE ADIVINANZAS de frutas y verduras, elaboradas en distintas cartulinas, la docente realizara las adivinanzas para que los niños puedan comprender el desarrollo de ella. Siguiendo con la actividad la docente dará las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Se le entrega a cada niño un polo de fruta o verdura según su preferencia. • Se vuelve a realizar las adivinanzas, pero los niños tendrán que dar las respuestas, de acuerdo al polo que tienen puesto. Durante la actividad se formula diferentes preguntas: ¿Qué fruta es? ¿Qué color es?	-Cartulina -Polo
CIERRE	Para finalizar se le entrega un papelote y plumones según el grupo que corresponde, de acuerdo al dibujo que tiene su polo, lo cual tendrán que dibujar la fruta o verdura que tienen en su polo. Se realizara las siguientes preguntas ¿qué es lo que hicimos hoy? ¿Qué conocimos este día? ¿Les gusto lo que hicimos?, ¿cómo se sintieron?	-Papelote -Plumón

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

¿Qué observe durante la actividad jugando con las adivinanzas?

Cuando la maestra mostro el taper, Liam mencionó que había muchas frutas, Jeremías menciona que también habían verduras, entonces la docente propuso sabe que frutas y verduras habrán, explico lo que se tiene que hacer, Zoe inicio tomo el palo con imán y mencionó que le salió una papa, luego Ilary menciona que le salió una zanahoria, Jeremías pronuncia que se pegó un plátano; cuando se presentó las cartulinas con las adivinanzas, Leandro menciona que era la manzana, luego en la siguiente adivinanza Ilary menciona que era un pepino; Luego la maestra presenta un saco Jeremías saco lo que había adentro y se emocionó dijo que era un polo con un dibujo de un plátano, la docente coloca el poco a todos, les explica que realizara las adivinanzas y tendrá que salir la fruta que es de acuerdo a su polo, cuando hizo la adivinanza de la pera, Sebastián y Stefano salieron al frente y mencionaron somos nosotras las peras, del mismo modo salieron en la adivinanza del pepino Ilary y Thiago muy contento mencionaron que eran ellos; finalmente el grupo de los limones: Leandro, Ghia y Cesia, llamaron a la docente y mostraron su dibujo de su verdura, ellos mencionaban la adivinanza, Ghia decía que era verde, Cesia decía que era blanco por dentro y Leandro menciona que tenía muchas pepitas y amarga.



ITEM 12	Repita las adivinanzas de grupos semánticos: frutas – verduras			
CRITERIO	INICIO	PROCESO	LOGRO	OBSERVACIONES
	Se le dificulta, trabajar las actividades.	Desarrolla algunos aspectos de la actividad, en compañía de la docente.	El niño desarrolla las actividades, previstas en el tiempo programado.	
1. Dariel Joaquin Otonial			X	Repita las adivinanzas de los grupos semánticos frutas y verduras
2. Daleska Seyllan				
3. Benjamín Camilo				
4. David Benjamín				
5. Chía Valentina				
6. Galia				
7. Liz Griseth				
8. Lendro Jose				
9. Ilary Lissel				
10. Anthuan Leving Dander	X			Repita con ayuda de la docente las adivinanzas del grupo semántico: frutas y verduras.
11. Thais Alexandra				
12. Brianna Naysha				
13. Thiago Zan				
14. Zoe Alondra				
15. Lucia Alexandra		X		Repita algunas adivinanzas del grupo semántico de frutas y verduras.
16. Liam Natzu				
17. Carlo Sebastian				
18. Jeremias Gael				
19. Stefano Kareen				
20. Brianna Keytlin				
21 Cesia Katherine				

ACTIVIDAD N° 13

"LA LOTERIA DE

LOS ANIMALES

MARINOS"

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I. : Isabel Flores de Oliva N°035

1.2. Edad : 3 Años

1.3. Aula : Nubecita

1.4. Fecha : 28/10/19

ITEM	14: Dice los nombres de los animales marinos, mediante el juego “La Lotería”.	
DENOMINACIÓN	“LA LOTERÍA DE LOS ANIMALES MARINOS”	
MOMENTOS	Desarrollo de la actividad	Materiales
INICIO	<p>Se reúne en media luna a los niños, para que se le pueda mostrar una canastilla con tarjetas de diferentes animales marinos (estrella de mar, caballito de mar, tiburón, delfín, pulpo, medusa).</p> <p>Seguidamente se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué imágenes observamos en la canastilla? ¿Dónde viven los animales marinos?</p>	<p>-Canastilla</p> <p>-Tarjetas</p>
DESARROLLO	<p>Para iniciar “EL JUEGO LA LOTERÍA” con los niños se presenta los distintos materiales que ha traído el día de hoy: (Lotería, canastilla con tarjeta y cartel de mar).</p> <p>Luego se organiza a los estudiantes para dar las indicaciones del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño saldrá, girara la lotería y sacara su tarjeta • De acuerdo a la tarjeta que le toco, tendrá que buscar en la canastilla. • Luego lo pegara en el cartel del mar. <p>Durante el juego la docente realiza diferentes preguntas: ¿Qué animal marino es?, ¿vive en la tierra o mar?</p>	<p>-Lotería</p> <p>-Canastilla</p> <p>-Tarjeta de animales marinos</p> <p>-Cartel de mar</p>
CIERRE	<p>Para finalizar se le brinda una hoja de un mar y una canastita con muchos animales del mar y terrestres, ellos tendrán que pegar solo los animales marinos.</p> <p>La docente realiza las preguntas durante el desarrollo de su hoja de aplicación: ¿Que animal marino te gusto más? ¿En dónde vivían? ¿Por qué ese animal no puede estar en el mar?</p>	<p>-Hoja</p> <p>-Canastita</p> <p>-Imágenes pequeñas</p> <p>-Goma</p>

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

¿Qué observe durante la actividad con la lotería de los animales marinos?

Al mostrar la canastilla, Jeremías menciona que el pulpo tiene muchas patas, Sebastián nombra que observo un tiburón, Cesia dice que esos animales viven en el mar; cuando la docente mostró los materiales que había traído, Dariel se emocionó, empezó a preguntar para que eran esos materiales, la docente empezó a explicar el juego, los niños y niñas se emocionaron, anunciaron que querían jugar, al iniciar el juego la docente escogió a Daleska, ella giró la lotería, al sacar la tarjeta anunció que le tocó el tiburón, luego lo colocó en el cartel del mar; cuando fue el turno de Stefano al retirar la tarjeta de la lotería le tocó una medusa, pero él no lo sabía cómo se llamaba, la docente le mencionó el nombre del animal marino, de igual forma cuando salió Benjamín le salió la medusa y no lo recordó el nombre, pero Stefano le ayudó; en el momento que estaba realizando la hoja de aplicación Galia, le explicaba a la profesora que había pegado a esos animales porque viven en el mar, se le preguntó porque no pegó los otros animales, ella comentó que no porque ellos no pueden respirar en el mar como los otros animales.



ITEM 14	Dice los nombres de los animales marinos, mediante el juego “La Lotería”.			
CRITERIO	INICIO	PROCESO	LOGRO	OBSERVACIONES
	Se le dificulta, trabajar las actividades.	Desarrolla algunos aspectos de la actividad, en compañía de la docente.	El niño desarrolla las actividades, previstas en el tiempo programado.	
1. Dariel Joaquin Otonial			X	Dice los nombres de los animales marinos, mediante el juego la lotería, cuando la docente mostro la canastilla el menciono todos los animales
2. Daleska Seyllan				
3. Benjamín Camilo				
4. David Benjamín		X		Dice algunos nombres de los animales marinos, en el juego de la lotería, al tomar una cartilla no reconocía la medusa, hasta que la docente le apoyo, lo logro comprender mejor.
5. Chía Valentina				
6. Galia			X	Dice los nombres de los animales marinos, mediante el juego la lotería, en el momento que realizo la hoja de aplicación logro expresar el nombre de cada animal y porque vivían en el mar.
7. Liz Griseth				
8. Lendro Jose				
9. Ilary Lissel				
10. Anthuan Leving Dander				
11. Thais Alexandra				
12. Brianna Naysha				
13. Thiago Zan				
14. Zoe Alondra				
15. Lucia Alexandra				
16. Liam Natzu				
17. Carlo Sebastian				
18. Jeremias Gael				
19. Stefano Kareen		X		Dice algunos nombres de los animales marinos, en el juego de la lotería, al tomar una cartilla no reconocía la medusa, hasta que la docente le apoyo, lo logro comprender mejor.
20. Brianna Keytlin				
21 Cesia Katherine				

ACTIVIDAD N° 14

"CONOCIENDO

LOS DÍAS DE LA

SEMANA"

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I. : Isabel Flores de Oliva N°035

1.2. Edad : 3 Años

1.3. Aula : Nubecita

1.4. Fecha : 29/10/19

ITEM	15: Menciona los días de la semana a través de una canción: lunes, martes, miércoles...	
DENOMINACIÓN	"CONOCIENDO LOS DÍAS DE LA SEMANA"	
MOMENTOS	Desarrollo de la actividad	Materiales
INICIO	Se muestra un video de la CANCIÓN "Los días de la semana" para ello la docente enseñara el canto y participaran juntos. Luego realiza la siguiente pregunta ¿De qué trata el video?	-Video
DESARROLLO	Se enseña a los estudiantes los materiales que ha traído para el día de hoy: (Cartel del de los días de la semana) La maestra enseña otra CANCIÓN "Los días de la semana" asimismo se indica a los niños que cada día serán responsables en alguna actividad específica, ellos identificarán porque sus fotos están pegados en el día que le corresponde; los nombres de los días de la semana tienen una imagen que riman con su sonido inicial. <ul style="list-style-type: none"> • Lunes de Luna • Martes de Martillo • Miércoles de Miel • Jueves de Juguetes • Viernes de Vicky • Sábado de sapo • Domingo de Dormir De esta forma los niños irán reconociendo los días de la semana.	-Canciones -Cartel grande -Fotos -Imágenes
CIERRE	Se le brinda una hoja con los días de la semana cada una con su imagen respectiva de blanco y negro, también se le entrega una canastita con las mismas imágenes pero de colores y tendrán que colocar según donde corresponda. Se realizara las siguientes preguntas ¿qué aprendimos el día de hoy? ¿Qué día eres responsables? ¿De qué trato la canción?	-Canastita -imágenes de colores -Hoja -Goma

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

¿Qué observe durante la actividad de conociendo los días de la semana?

Cuando se mostró el video los niños empezaron a bailar, al ser una canción nueva, la docente propuso enseñarles el canto, Dariel menciona que eran los días de la semana entonces, la docente empezó a enseñarles, Leandro recordó más rápido que los otros niños el video de la canción; luego la maestra mostro un cartel grande, los niños se emocionaron porque vieron su foto, querían saber porque estaba ahí, la docente explicó que por cada día habrá cuatro responsables, entonces Galia le pregunta a la docente, como sabré que día me toca a mí, entonces la docente les explicó, para ello realizó otro canto para que puedan reconocer los días de la semana con más facilidad, entonces Sebastián le comento a la profesora que él es responsable el día Lunes de Luna, de igual manera Jeremías, Lucía y Ghia; mientras los niños estaban realizando su hoja de aplicación, Leandro llamo a la docente para mencionarle que había terminado, le dijo que lunes es día de luna, martes de martillo, miércoles de miel, jueves de juguetes, viernes de Vicky, sábado de sapo, domingo de dormir.

Evidencia



ITEM 15	Menciona los días de la semana a través de una canción: lunes, martes, miércoles...			
CRITERIO	INICIO	PROCESO	LOGRO	OBSERVACIONES
	Se le dificulta, trabajar las actividades.	Desarrolla algunos aspectos de la actividad, en compañía de la docente.	El niño desarrolla las actividades, previstas en el tiempo programado.	
1. Dariel Joaquin Otonial			X	Menciona los días de la semana a través de la canción,
2. Daleska Seyllan				
3. Benjamín Camilo				
4. David Benjamín				
5. Chía Valentina				
6. Galia			X	Menciona los días de la semana a través de la canción,
7. Liz Griseth				
8. Lendro Jose			X	Menciona los días de la semana a través de la canción, de igual forma en la hoja de aplicación una vez terminado, lo volvió a mencionar.
9. Ilary Lissel				
10. Anthuan Leving Dander	X			Menciona con ayuda de la docente los días de la semana mediante la canción, es por ello que se le brinda una hoja de aplicación para que refuerce en casa con sus padres
11. Thais Alexandra				
12. Brianna Naysha				
13. Thiago Zan				
14. Zoe Alondra				
15. Urriola Salima Lucia Alexandra				
16. Liam Natzu				
17. Carlo Sebastian				
18. Jeremias Gael				
19. Stefano Kareen				
20. Brianna Keytlin		X		Menciona algunos días de la semana a través de una canción.
21. Cesia Katherine				

ACTIVIDAD N° 15

"JUGAMOS A

TUTTI FRUTTI"

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I. : Isabel Flores de Oliva N°035

1.2. Edad : 3 Años

1.3. Aula : Nubecita

1.4. Fecha : 30/10/19

ITEM	16: Expresa de forma oral la fruta que desea consumir en el juego “Tutti frutti”: plátano, mandarina, fresa, papaya.	
DENOMINACIÓN	“JUGAMOS A TUTTI FRUTTI”	
MOMENTOS	Desarrollo de la actividad	Materiales
INICIO	<p>Se reúne a los niños en media luna, para realizar EL JUEGO REPRESENTATIVO, donde la docente mostrara su están, conteniendo diversos productos (plátano, mandarina, fresa, papaya)</p> <p>Luego se le formulara las siguientes preguntas ¿Qué observamos? ¿Qué fruta te gusta más? ¿Por qué te gusta esa fruta?</p>	<p>-Están</p> <p>-Recipientes</p> <p>-Frutas</p>
DESARROLLO	<p>La docente explica que el día de hoy jugamos al JUEGO REPRESENTATIVO DE VENDEDORES “TUTTI FRUTTI” para ello muestra el material (Una tienda)</p> <p>Luego se organiza a los estudiantes para dar las indicaciones del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un grupo de niños serán los vendedores • Otro grupo serán los que compren • Luego cambiaran de rol, los niños que vendieron, compraran, los niños que compraron venderán. <p>Durante el juego la docente realiza diferentes preguntas: ¿Qué fruta estás pidiendo?, ¿Qué fruta te gusta más?</p>	<p>-Tienda de cartón</p> <p>-Están</p> <p>-Frutas</p> <p>-Recipientes</p> <p>-Monedas</p>
CIERRE	<p>Para finalizar la docente entrega una hoja blanca con plumones, para que puedan representar con un dibujo lo que compraron en el juego realizado.</p> <p>En el momento de dibujo, la docente realiza diferentes preguntas a los niños: ¿Qué estas dibujando? ¿Qué fruta te gusta más? ¿Qué frutas pediste?</p>	<p>-Hoja</p> <p>-Plumones</p>

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

¿Qué observe durante la actividad jugamos a tutti frutti?

Cuando la docente presento el recipiente con fruta, Zoe menciona que esa fruta es la papaya y es muy delicioso, de igual manera Jeremías cuando se mostró otro recipiente dijo que era el plátano que su mama le compra cada vez que van al mercado; luego la docente nombro a Anthuan, Galia, Daleska y Liz, quienes serán los vendedores en el juego, Galia y Anthuan ofrecían y preguntaban a sus compañeros que querían, al pedir su ensalada de fruta le repetían a Liz ya que ella le comunicaba a Daleska quien era la que se encargaba de servir, cuando lucia se acercó a pedir su ensalada ella solo menciona que quería fresa con plátano; al siguiente cambio de vendedores fueron Lucia, Ghia, Liam y Dariel, ellos se pusieron a vender a los que faltaban, cuando termino de vender todos los niños estaban sentados comiendo, Jeremías pidió otro plato de ensalada de fruta pero no quería papaya, de igual manera Sebastián volvió a repetir pero quería más fresas; cuando terminaron de comer su ensalada se le brindo una hoja para que representen el juego y que era lo que habían comprado, Benjamín menciona que había dibujado él están con todas las frutas.

Evidencia



ITEM 16	Expresa de forma oral la fruta que desea consumir en el juego "Tutti frutti": plátano, mandarina, fresa, papaya.			
CRITERIO	INICIO	PROCESO	LOGRO	OBSERVACIONES
	Se le dificulta, trabajar las actividades.	Desarrolla algunos aspectos de la actividad, en compañía de la docente.	El niño desarrolla las actividades, previstas en el tiempo programado.	
1. Dariel Joaquin Otonial			X	Expresa de forma oral la fruta que deseo consumir en el juego, cuando se mostró el están de fruta el menciono los nombres de todas las frutas.
2. Daleska Seyllan				
3. Benjamín Camilo		X		Expresa algunas frutas que desea consumir en el juego, cuando fue a comprar el señalo papaya y la docente le menciono el nombre y él lo repetía.
4. David Benjamín				
5. Chía Valentina				
6. Galia			X	Expresa de forma oral la fruta que deseo consumir en el juego, cuando se puso a vender ella mencionaba las frutas que habían en él están.
7. Liz Griseth				
8. Lendro Jose			X	Expresa de forma oral la fruta que deseo consumir en el juego.
9. Ilary Lissel				
10. Anthuan Leving Dander				
11. Thais Alexandra				
12. Brianna Naysha		X		Expresa algunas frutas que desea consumir en el juego.
13. Thiago Zan				
14. Zoe Alondra				
15. Lucia Alexandra				
16. Liam Natzu				
17. Carlo Sebastian			X	Expresa de forma oral la fruta que deseo consumir en el juego, cuando se acercó a comprar menciono todas las frutas pero quería más fresas.
18. V Jeremias Gael				
19. Stefano Kareen				
20. Brianna Keytlin				
21. Cesia Katherine				

ACTIVIDAD N° 16

"MIS VERDURAS

FAVORITAS"

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I. : Isabel Flores de Oliva N°035

1.2. Edad : 3 Años

1.3. Aula : Nubecita

1.4. Fecha : 04/11/19

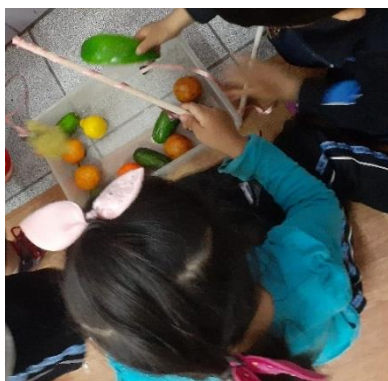
ITEM	17: Verbaliza las verduras, a través de mapas conceptuales: tomate, brócoli, pepino, cebolla.	
DENOMINACIÓN	MIS VERDURAS FAVORITAS	
MOMENTOS	Desarrollo de la actividad	Materiales
INICIO	Se muestra un taper el cual contiene distintas verduras imantadas, para realizar el JUEGO ATRAANDO MI VERDURA, se le entrega a cada niño un palito de madera con imán, luego tiene que sacar una verdura del taper, al coger una verdura, el niño tendrá que mencionar el nombre del juguete seleccionado.	-Taper -Juguetes de verduras
DESARROLLO	<p>Seguidamente se presenta un cartel con una mapa en blanco, solo tiene pegado una imagen de varias verduras, entonces la docente realiza la siguiente pregunta, ¿Qué observamos en la imagen? ¿Qué pegaremos en los espacios en blanco?</p> <p>La docente realiza el mapa con ayuda de los niños, según las indicaciones brindadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se reúnen en grupo de 4 • Se le entrega un cartel con el mapa vacío • Se le brinda una caja con las imágenes de verduras y frutas. • Tendrán que pegar solo lo que corresponde la imagen que tiene el mapa. <p>En el momento de trabajo la docente realiza diferentes preguntas: ¿Qué estas realizando? ¿Por qué no pegas esa futa? ¿Cuál es tu verdura favorita?</p>	-Cartel -Caja -Cartillas - Limpia tipo
CIERRE	Para finalizar la docente entra una hoja de aplicación para cada niño donde tiene un mapa con una imagen de puras verduras, deberá completar las imágenes que falta, para ello se le tendrá una canastita con imágenes diferentes imágenes; en todo momento la docente realiza preguntas ¿Qué pegaras en los espacios en blanco? ¿Cómo se llama lo que estas pegando? ¿Hoy día que realizamos?	-Hoja -Goma -Imágenes -Canastita

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

¿Qué observe durante la actividad de jugando con las frutas y verduras?

Cuando la docente mostro el taper, Dariel menciona que eran verduras, Zoe menciona que su mama compra muchas verduras para comer, Sebastián comenta que trajo en su lonche papa con brócoli; en el momento que la maestra entrego los palitos, Galia atrapo un pepino, ella comenta que el pepino es muy delicioso, de igual forma Leandro saco una zanahoria, dijo que le gusta mucho porque es un poco dulce; continuando con la actividad la profesora mostro una cartel con un mapa, Ghia menciona que se tiene que pegar solo las verduras, cuando la docente pidió a Liam que le ayude el saco de la canastilla un pepino, la docente le pregunto porque no saco la fresa, él le menciona que no porque en la imagen solo hay verduras; en el trabajo de grupos los niños trabajaron muy tranquilos ayudándose entre todos; finalmente en la hoja de aplicación Stefano menciona a la profesora que solo pego las verduras en su mapa.

Evidencia



ITEM 17	Verbaliza las verduras, a través de mapas conceptuales: tomate, brócoli, pepino, cebolla.			
CRITERIO	INICIO	PROCESO	LOGRO	OBSERVACIONES
	Se le dificulta, trabajar las actividades.	Desarrolla algunos aspectos de la actividad, en compañía de la docente.	El niño desarrolla las actividades, previstas en el tiempo programado.	
1. Dariel Joaquin Otonial			X	Verbaliza las verduras, a través de mapas conceptuales, durante la presentación.
2. Daleska Seyllan				
3. Benjamín Camilo				
4. David Benjamín		X		Verbaliza algunas verduras, a través de mapas conceptuales, es por ello que la docente lo acompaña en su momento de participación para dar la explicación.
5. Chía Valentina				
6. Galia				
7. Liz Griseth				
8. Lendro Jose				
9. Ilary Lissel				
10. Anthuan Leving Dander		X		Verbalizar algunas verduras, a través de mapas conceptuales.
11. Thais Alexandra				
12. Brianna Naysha				
13. Thiago Zan				
14. Zoe Alondra				
15. Lucia Alexandra				
16. Liam Natzu			X	Verbaliza las verduras, a través de mapas conceptuales.
17. Carlo Sebastian				
18. Jeremias Gael				
19. Stefano Kareen				
20. Brianna Keytlin				
21. Cesia Katherine				

ACTIVIDAD N° 17

"LA LOTERÍA DE LAS EMOCIONES"

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I. : Isabel Flores de Oliva N°035

1.2. Edad : 3 Años

1.3. Aula : Nubecita

1.4. Fecha : 05/11/19

ITEM	18: Expresa sus emociones, en el juego “La Lotería”	
DENOMINACIÓN	“LA LOTERÍA DE LAS EMOCIONES”	
MOMENTOS	Desarrollo de la actividad	Materiales
INICIO	La docente presenta Tarjetas de las emociones (alegre, enojado, molesto) las colocara en la pizarra, luego realiza la pregunta ¿Qué observamos en las tarjetas?	-Tarjetas
DESARROLLO	<p>La profesora tendrá oculto el material el cual, servirá para trabajar, por lo que realiza la pregunta ¿Qué habrá dentro de la bolsa? Luego enseña el material para poder realizar el siguientes JUEGO LA LOTERÍA, para ello se dará las siguientes indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tendrá que girar la lotería - Sacará una pelotita - Mencionara la emoción que le toco - Buscará la emoción que le salió en la canastilla de tarjetas de emociones. - Por ultimo pegara la cartilla el cartel que pertenece <p>La docente en el momento del juego acompañara al niño y niñas con diferentes preguntas: ¿Qué emoción te salió? ¿Te gusta esa emoción? ¿Te sientes como esa emoción?</p>	<p>-Lotería</p> <p>-Pelotas</p> <p>-Canastilla</p> <p>-Tarjetas</p> <p>-Cartel</p>
CIERRE	Para finalizar se le entrega plastilina con su madera acrílica, para que puedan realizar la emoción que más les gusto, luego tendrán que salir al frente para que expliquen lo que realizo. La docente realiza las preguntas ¿Qué emoción hiciste? ¿Por qué te gusta más esa emoción?	<p>-Plastilina</p> <p>-Madera acrílica</p>

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

¿Qué observe durante la actividad la lotería de las emociones?

Cuando la docente presento las cartillas, Zoe menciona que Lucia entro triste al salón, luego Lucia señalo que ya estaba feliz, Dariel comenta que esas imágenes están feliz, triste, molesto; Cuando la docente mostro el material tapado, pregunto, que creen que era lo que había traído, Jeremías menciona que es una botella, Ghia menciona que es un castillo, los niños se emocionan y se ríen cuando la docente muestra el material del bingo, cuando da la indicaciones, Leandro se acerca y le pide jugar, entonces la docente le permitió, el giro y menciona que le salió la pelota triste, luego busca la cartilla en la canastilla, y lo pega en el cartel donde corresponde, en el turno de Stefano el nombro que saco la pelotita alegre, y le gusta mucho esa pelota, luego saca la cartilla de la canastilla y lo pega en el cartel donde corresponda; para finalizar la docente al entregar la plastilina a lucia, ella le menciona que hará una cara feliz, porque le gusta mucho.



ITEM 18	Expresa sus emociones, en el juego “La Lotería”			
CRITERIO	INICIO	PROCESO	LOGRO	OBSERVACIONES
	Se le dificulta, trabajar las actividades.	Desarrolla algunos aspectos de la actividad, en compañía de la docente.	El niño desarrolla las actividades, previstas en el tiempo programado.	
1. Dariel Joaquin Otonial				
2. Daleska Seyllan				
3. Benjamín Camilo		X		Expresa algunas emociones en el juego la lotería.
4. David Benjamín				
5. Chía Valentina				
6. Galia			X	Expresa sus emociones en el juego la lotería, de igual forma cuando se le mostro las cartillas.
7. Liz Griseth				
8. Lendro Jose				
9. Ilary Lissel				
10. Anthuan Leving Dander		X		Expresa algunas emociones en el juego la lotería.
11. Thais Alexandra				
12. Brianna Naysha				
13. Thiago Zan				
14. Quispe Lino				
15. Lucia Alexandra				
16. Liam Natzu		X		Expresa algunas emociones en el juego la lotería.
17. Carlo Sebastian				
18. Jeremias Gael				
19. Stefano Kareen				
20. Brianna Keytlin				
21 Cesia Katherine				

ACTIVIDAD N° 18

**"ORGANIZO MI
MAPA CON LAS
PARTES DE LA
COMPUTADORA"**

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I. : Isabel Flores de Oliva N°035

1.2. Edad : 3 Años

1.3. Aula : Nubecita

1.4. Fecha : 06/11/19

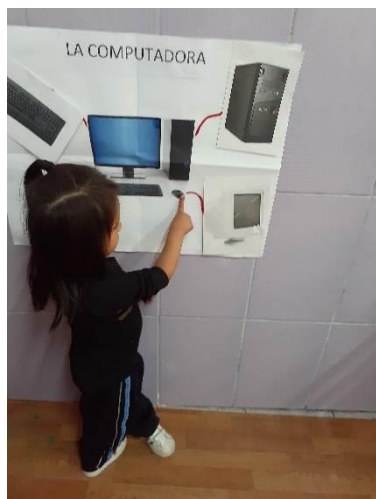
ITEM	19: Menciona las figuras de computación, organizando un mapa conceptual.	
DENOMINACIÓN	“ORGANIZO MI MAPA CON LAS PARTES DE LA COMPUTADORA”	
MOMENTOS	Desarrollo de la actividad	Materiales
INICIO	La docente entonara una CANCIÓN sobre “Las partes de la computadora” cuando finalice la canción se realiza las preguntas ¿De qué trato la canción? ¿Cuáles son las partes de la computadora? ¿Cuál parte de la computadora te gusta más?	-Video
DESARROLLO	<p>Seguidamente se presenta un cartel con una mapa en blanco, solo tiene pegado una imagen de la computadora y sus partes, entonces la docente realiza la siguiente pregunta, ¿Qué observamos en la imagen? ¿Qué pegaremos en los espacios en blanco?</p> <p>La docente realiza el mapa con ayuda de los niños, luego se brinda las indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se reúnen en grupo de 4 • Se le entrega un cartel con el mapa vacío • Se le brinda una caja con las imágenes de las partes de la computadora. • Tendrán que pegar solo lo que corresponde la imagen que tiene el mapa. • Finalmente saldrá un niño del grupo y mencionara lo que realizaron. <p>En el momento de trabajo la docente realiza diferentes preguntas: ¿Qué estas realizando? ¿Por qué no pegas la cara feliz? ¿Qué parte de la computadora te gusta más?</p>	-Carteles -Limpia tipo -Caja -Imágenes
CIERRE	Para culminar la docente entrega una hoja con un escritorio y explica como tienen que pegarlo, para ello también se le brinda una canastita con imágenes de la computadora y sus partes; la docente en todo momento le realiza diferente preguntas ¿Qué estas realizando? ¿Cómo se llama esta parte de la computadora?	-Hoja -Goma -Canastita

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

¿Qué observe durante la actividad de jugando con las frutas y verduras?

Cuando se mostró el video, Dariel comenta que eso era una computadora, Zoe menciona que vio el ratón, Ghia dice que ella observo el teclado; en el momento que presento el cartel, Galia menciona que era una mapa, ahora se tenía que pegar las partes de la computadora, luego la docente menciona que necesita que le ayuden, Liam se ofrece y sacar una imagen de la canastillas y lo coloca; luego cuando se agrupan ellos empiezan a trabajar de manera tranquilo compartiendo y ayudándose; en el momento que culminaron el trabajo, salió al frente Leandro y Zoe y mencionaron las partes de la computando según su mapa; al realizar la hoja de aplicación Jeremías le comenta a la docente que termino de pegar su computadora en su madera, luego le menciona que fue lo que pego.

Evidencia



ITEM 19	Menciona las figuras de computación, organizando un mapa conceptual.			
CRITERIO	INICIO	PROCESO	LOGRO	OBSERVACIONES
	Se le dificulta, trabajar las actividades.	Desarrolla algunos aspectos de la actividad, en compañía de la docente.	El niño desarrolla las actividades, previstas en el tiempo programado.	
1. Dariel Joaquin Otonial			X	Menciona las figuras de computación, organizando un mapa conceptual.
2. Daleska Seyllan				
3. Benjamín Camilo				
4. David Benjamín		X		Menciona las figuras de computación, organizando un mapa conceptual.
5. Chía Valentina				
6. Galia				
7. Liz Griseth				
8. Lendro Jose			X	Menciona las figuras de computación, organizando un mapa conceptual.
9. Ilary Lissel				
10. Anthuan Leving Dander				
11. Thais Alexandra				
12. Brianna Naysha				
13. Thiago Zan		X		Menciona algunas figuras de computación, organizando un mapa conceptual.
14. Zoe Alondra			X	Menciona las figuras de computación, organizando un mapa conceptual.
15. Lucia Alexandra				
16. Liam Natzu				
17. Carlo Sebastian				
18. Jeremias Gael				
19. Stefano Kareen				
20. Brianna Keytlin				
21. Cesia Katherine				

ACTIVIDAD N° 19

"QUIÉN SABE

MÁS"

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I. : Isabel Flores de Oliva N°035

1.2. Edad : 3 Años

1.3. Aula : Nubecita

1.4. Fecha : 11/11/19

ITEM	20: Nombra diversos juguetes, en el juego “Agogó”.	
DENOMINACIÓN	“QUIEN SABE MÁS”	
MOMENTOS	Desarrollo de la actividad	Materiales
INICIO	La docente llevara a los niños al salón de juego, para ello se le menciona que deberán observar todos los juguetes y acordarse, para luego mencionarlo al regresar al salón.	-Salón de juegos
DESARROLLO	<p>Se acomoda a los niño en asamblea sentados, la docente también estará sentada con ellos, les explicara la dinámica que realizara; sobre el JUEGO “Quien sabe más” con la CANCIÓN DE “AGOGÓ” luego se le brinda las siguientes indicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencionaran un juguete que observaron del salón d juegos. - No se debe repetir el juguete que menciona su amigo. - Al terminar deberán de dibujar los juguetes que mencionaron sus compañeros. <p>Culminando la actividad a docente realizara las siguientes preguntas ¿Qué juguete te gusto más? ¿Había juguetes que no conocías?</p>	-Hojas - Plumones -Crayolas
CIERRE	<p>Para terminar la actividad se le brinda plastilina y cartón acrílico, para que puedan formar diferente juguetes que observaron en el salón de juegos.</p> <p>La docente en todo momento hará diversas preguntas ¿Qué juguete estas formando? ¿Qué otros juguetes observaste? ¿Qué juguete mencionaron tus compañeros?</p>	-Plastilina -Madera acrílica

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

¿Qué observe durante la actividad de jugando con las quien sabe más?

Jeremías al ingresar al salón de juego empezó a observar todo, luego se acercó a la profesora y le menciona que ya tenía muchos juguetes, la pelota, muñecos, carros, rompecabezas, la docente le responde que siga observando más, él va a buscar más juguetes, asimismo se acerca Dariel y le menciona que hay mucho juguetes que quiere jugar con todos; luego cuando volvieron al salón al iniciar el juego, empezó Ghia ella menciona muñeca, Daleska – cocina, Lucia – rompecabezas, Dariel – carros, Leandro – dinosaurios, Jeremías – peluches; todos los niños mencionaron los juegos que observaron; cuando se les entrego la plastilina, cada niño realizaba el juguete que le gusta más, Ghia menciona a la maestra que estaba haciendo muñecas, porque le gusta jugar mucho con ellas, del mismo modo Leandro le comento que estaba haciendo muchos dinosaurios grandes y pequeños, como los del salón de juego.



ITEM 20	Nombra diversos juguetes, en el juego "Agogó".			
CRITERIO	INICIO	PROCESO	LOGRO	OBSERVACIONES
	Se le dificulta, trabajar las actividades.	Desarrolla algunos aspectos de la actividad, en compañía de la docente.	El niño desarrolla las actividades, previstas en el tiempo programado.	
1. Dariel Joaquin Otonial				
2. Daleska Seyllan		X		Nombra algunos juguetes en el juego Agogó.
3. Benjamín Camilo		X		Nombra algunos juguetes en el juego Agogó.
4. David Benjamín				
5. Chía Valentina			X	Nombra diversos juguetes en el juego Agogó.
6. Galia				
7. Liz Griseth				
8. Lendro Jose				
9. Ilary Lissel				
10. Anthuan Leving Dander				
11. Thais Alexandra			X	Nombra diversos juguetes en el juego Agogó.
12. Brianna Naysha				
13. Thiago Zan				
14. Zoe Alondra				
15. Lucia Alexandra				
16. Liam Natzu				
17. Carlo Sebastian				
18. Jeremias Gael				
19. Stefano Kareen				
20. Brianna Keytlin				
21. Cesia Katherine				

ACTIVIDAD N° 20

"MUNDO DE

IMÁGENES"

DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E.I. : Isabel Flores de Oliva N°035

1.2. Edad : 3 Años

1.3. Aula : Nubecita

1.4. Fecha : 12/11/19

ITEM	24: Menciona el nombre de los animales domésticos a través del juego mundo de imágenes: perro, gato, conejo.	
DENOMINACIÓN	“MUNDO DE IMÁGENES”	
MOMENTOS	Desarrollo de la actividad	Materiales
INICIO	Se colocara tarjetas en la pizarra, de diferentes animales domesticas (perro, gato, conejo) Luego se formula diferentes preguntas ¿Qué imágenes observamos? ¿Dónde viven estos animales? ¿Qué animal doméstico te gusta más?	-Tarjetas
DESARROLLO	Para iniciar el JUEGO DE “MUNDO DE IMÁGENES” se presenta el material un mundo grande y dado con las imágenes de los animales domésticos, luego se brinda las indicaciones del juego: <ul style="list-style-type: none"> - El niño debe lanzar el dado - De acuerdo a la imagen que salga el dado deberá desplazarse con saltos en el mundo y colocarse a la imagen que le salió. - Luego lo mencionara La docente en todo el momento del juego realiza diferentes preguntas ¿Qué animal es? ¿Dónde vive? ¿Qué animal doméstico te gusta más?	-Mundo grande -Dado
CIERRE	Para finalizar la docente le entregara una cartilla donde habrá imágenes de los animales domésticos, se te entregara un dado pequeño para que lo pueda lanzar y marcar solo el animal doméstico que le toque. La docente realiza en el momento de su hoja de aplicación preguntas ¿Qué animal te salió en el dado? ¿Dónde vive ese animal doméstico? ¿Te gusta ese animal doméstico? ¿Qué animal doméstico te gusta?	-Cartilla -Dado -Plumón

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

¿Qué observe durante la actividad mundo de imágenes?

Jeremías al observar que la docente está pegando tarjeta en la pizarra empieza a mencionar que es un perro y que él tiene uno que se llama bodi, del mismo modo Ghia menciona que tiene su perro que se llama lazi, luego Anthuan menciona que los conejos viven en el colegio; al iniciar el juego la docente escoge a Brianna, ella lanza el dado y empieza a saltar en el mundo en la imagen que le salió y menciona que le salió el conejo, en el turno de Sebastián el giro el dado y grito fuerte y salto en el mundo en la imagen que le salió, menciona que le salió el pollo y que tiene mucho pollos en su casa; cuando iniciaron a realizar su hoja de aplicación Thais le llama a la profesora y le dice que le salió el pollo, pero ella quiere que le salga el perro, entonces la docente le dijo que vuelva a lanzar el dado hasta que le salga el animal doméstico que le guste a ella, entonces Thais de varios intentos volvió a llamar a la docente y estaba feliz porque le salió el perro, la docente le pregunta porque te gusta el perro, ella le responde que tiene un perrito que se llama oso y juega con ella siempre en las tardes.



ITEM 24	Menciona el nombre de los animales domésticos a través del juego mundo de imágenes: perro, gato, conejo.			
CRITERIO	INICIO	PROCESO	LOGRO	OBSERVACIONES
	Se le dificulta, trabajar las actividades.	Desarrolla algunos aspectos de la actividad, en compañía de la docente.	El niño desarrolla las actividades, previstas en el tiempo programado.	
1. Dariel Joaquin Otonial			X	Menciona el nombre de los animales domésticos a través del juego de mundo de imágenes.
2. Daleska Seyllan				
3. Benjamín Camilo		X		Menciona algunos nombres de los animales domésticos a través del juego de mundo de imágenes.
4. David Benjamín				
5. Chía Valentina				
6. Galia			X	Menciona el nombre de los animales domésticos a través del juego de mundo de imágenes.
7. Liz Griseth				
8. Lendro Jose			X	Menciona el nombre de los animales domésticos a través del juego de mundo de imágenes.
9. Ilary Lissel				
10. Quispe Mejia Anthuan Leving Dander				
11. Thais Alexandra				
12. Brianna Naysha				
13. Thiago Zan				
14. Zoe Alondra				
15. Lucia Alexandra		X		Menciona algunos nombres de los animales domésticos a través del juego de mundo de imágenes.
16. Liam Natzu				
17. Carlo Sebastian				
18. Jeremias Gael				
19. Stefano Kareen				
20. Brianna Keytlin		X		Menciona algunos nombres de los animales domésticos a través del juego de mundo de imágenes.
21. Cesia Katherine				

Anexo 10: Consentimiento informado



CONSENTIMIENTO INFORMADO

El propósito de esta ficha de consentimiento informado es explicar a la directora de la Institución Educativa y docente de aula acerca de la naturaleza de la investigación que se viene realizando.

La presente investigación es conducida por Moreno Anampa, Odaliz y Quillas Inca, Kathery Lizeett, de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Cesar Vallejo, Lima-Este. El objetivo del estudio consiste en determinar la influencia del componente semántico en la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años de la L.E.I. N° 035 "Isabel Flores de Oliva" - San Juan de Lurigancho, - 2019.

La participación en este estudio consiste en observar el comportamiento de los niños en las sesiones de aprendizaje del día, en relación a los ítems planteados en el instrumento de recolección de datos. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Las respuestas a la lista de cotejo serán codificadas, usando un número de identificación y, por lo tanto, serán totalmente anónimas. La aplicación de los instrumentos de investigación tomará aproximadamente de 1 hora en días diferentes.

La investigadora en todo momento guardará las formalidades del caso y no interrumpirá las sesiones de aprendizaje de la docente de aula y estará atenta a sus indicaciones respectivas.

Yo, PAMELA OCHOA TRUCIOSdirectora

Con DNI. 07476668 autorizo realizar la investigación en mención con la finalidad de profundizar y aportar a la mejora de la práctica y calidad educativa.



[Handwritten signature of Pamela Ochoa Trucios]

Firma de la directora de la L.E.I

DNI: 07476668

[Handwritten signature of the first researcher]

Firma de la investigadora

DNI: 76466756

[Handwritten signature of the second researcher]

Firma de la investigadora

DNI: 46063051

REGISTRO DE SESIONES

Para la presente tesis titulado “El componente semántico para estimular las habilidades lingüísticas en niños de 3 años en la I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva - San Juan de Lurigancho 2019”

Se estableció las siguientes sesiones, el cual se aplicara en el aula de 3 años en las siguientes fechas determinadas

Fecha de inicio 01/10/19

Fecha de término 13/11/19

N°	DENOMINACIÓN DE LAS SESIONES
1	Conociendo los animales
2	Como me siento
3	Los colores
4	Jugando con frutas y verduras
5	Quiénes son mi familia
6	Armo mi computadora
7	Hoy vendemos bebidas
8	La ruleta de los alimentos
9	Aprendiendo a guardar donde corresponde
10	Bingo de prendas de vestir
11	Mi árbol de frutas
12	Jugamos a las adivinanzas
13	La lotería de los animales marinos
14	Conociendo los días de la semana
15	Jugamos a Tutti frutti
16	Mis verduras favoritas
17	La lotería de las emociones
18	Organizo mi mapa con las partes de la computadora
19	Quien sabe más
20	Mundo de imágenes




Yo Pamela M. Ochoa Trucios
DIRECTORA

Pamela Magali, Ochoa Trucios

DNI: 07476668

Directora



CONTROL DE ASESORÍAS

Código : F01-PP-PR-02.02
 Versión : 09
 Fecha : 23-03-2018
 Página : 1 de 1

1. DATOS GENERALES

Fillial / sede:	LIMA - ESTE	Período académico:	
Programa académico:	Educación Inicial	Ciclo:	X
Docente temático:	Katelin Mirian Rivera Paipay	E-mail:	

Nº	Autor	Fecha	Hora	Breve descripción de la asesoría
1	- Odaliz Moreno Anampa. - Kathery Uzeet Guillas Inca	21-11-19	3:00	- Asesoría referente a los autores y antecedentes
2				
3				


 Firma del Docente

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------



CONTROL DE ASESORÍAS

Código : F01-PP-PR-02.02
Versión : 09
Fecha : 23-03-2018
Página : 1 de 1

1. DATOS GENERALES

Filial / sede:	Uma-ESTE	Período académico:	
Programa académico:	Educación Inicial	Ciclo:	X
Docente temático:	Ana Elisa Saldaña Rosell	E-mail:	

Nº	Autor	Fecha	Hora	Breve descripción de la asesoría
1	- Odalíz Floreno Anampa - Kathery Uzeett Quillas Inca	12/11/2019	10:15pm	Reforzar la redacción e ideas de las actividades presentadas
2				
3				


Firma del Docente

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------



CONSENTIMIENTO INFORMADO

El propósito de esta ficha de consentimiento informado es explicar a la directora de la Institución Educativa y docente de aula acerca de la naturaleza de la investigación que se viene realizando.

La presente investigación es conducida por Moreno Anampa, Odaliz y Quillas Inca, Kathery Lizeett, de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Cesar Vallejo, Lima-Este. El objetivo del estudio consiste en determinar la influencia del componente semántico en la estimulación de las habilidades lingüísticas en niños de 3 años de la I.E.I. N° 035 "Isabel Flores de Oliva" - San Juan de Lurigancho. - 2019.

La participación en este estudio consiste en observar el comportamiento de los niños en las sesiones de aprendizaje del día, en relación a los ítems planteados en el instrumento de recolección de datos. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Las respuestas a la lista de cotejo serán codificadas, usando un número de identificación y, por lo tanto, serán totalmente anónimas. La aplicación de los instrumentos de investigación tomará aproximadamente de 1 horas en días diferentes.

La investigadora en todo momento guardará las formalidades del caso y no interrumpirá las sesiones de aprendizaje de la docente de aula y estará atenta a sus indicaciones respectivas.

Yo Juana Betty Castillo Carrion docente del aula

Con DNI. 25466526 autorizo realizar la investigación en mención con la finalidad de profundizar y aportar a la mejora de la práctica y calidad educativa.


Firma de la docente del aula
DNI: 25466526


Firma de la investigadora
DNI: 76466756


Firma de la investigadora
DNI: 46063051

	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 1 de 1
---	--	---

Yo, Katelinen Mirian Rivera Paipay, docente de la Facultad de Educación e Idiomas y Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo Sede Lima Este, revisor (a) de la tesis titulada

“EL COMPONENTE SEMÁNTICO PARA ESTIMULAR LAS HABILIDADES LINGÜÍSTICAS EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA I.E.I. N° 035 ISABEL FLORES DE OLIVA - SAN JUAN DE LURIGANCHO - 2019”, del (de la) estudiante MORENO ANAMPA, ODALIZ, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 21% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

San Juan de Lurigancho, 11 de diciembre de 2019



Firma

Katelinen Mirian Rivera Paipay

DNI: 44223873

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------

	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 1 de 1
---	--	---

Yo, Katelinen Mirian Rivera Paipay, docente de la Facultad de Educación e Idiomas y Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo Sede Lima Este, revisor (a) de la tesis titulada

“EL COMPONENTE SEMÁNTICO PARA ESTIMULAR LAS HABILIDADES LINGÜÍSTICAS EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA I.E.I. N° 035 ISABEL FLORES DE OLIVA - SAN JUAN DE LURIGANCHO - 2019”, del (de la) estudiante QUILLAS INCA, KATHERY LIZEETT, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 21% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito (a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

San Juan de Lurigancho, 11 de diciembre de 2019



Firma

Katelinen Mirian Rivera Paipay

DNI: 44223873

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
Componente Semestral para Estudiantes de Inicial I inscritos en el año 2019
V. 023 Salud Olmedo Olivos - San Juan de Lurigancho 2019
TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL
AUTORA:
Olivia Kucun Avampa
ORCID: 0000-0001-7114-5973
Katherine Tizari Quiroz
ORCID: 0000-0001-4818-3151
ASISTENTE:
Mg. Karolina Miran Risco Paray
ORCID: 0000-0002-5160-3008
TESIS DE INVESTIGACIÓN:
Dinámica y Estrategias del Aprendizaje
LIBRA ESTE - PERÚ
2019



Resumen de coincidencias X


21 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias

21	1	repositorio.ucv.edu.pe	9 %	>
		Fuente de Internet		
	2	es.scribd.com	1 %	>
		Fuente de Internet		
	3	Entregado a Universida...	1 %	>
		Trabajo del estudiante		
	4	repositorio.unsa.edu.pe	1 %	>
		Fuente de Internet		
	5	Entregado a Universida...	1 %	>
		Trabajo del estudiante		
	6	Entregado a Universida...	1 %	>

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Código : F08-PP-PR-02.02
		Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 1 de 1

Yo ODALIZ MORENO ANAMPA, identificado con DNI No 76466186, egresado de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, autorizo () , No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "EL COMPONENTE SEMÁNTICO PARA ESTIMULAR LAS HABILIDADES LINGÜÍSTICAS EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA I.E.I. N° 035 ISABEL FLORES DE OLIVA - SAN JUAN DE LURIGANCHO - 2019"; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....




 FIRMA

DNI: 76466186

FECHA: 11 de diciembre del 2019

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------

 UCV UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 10 Fecha : 10-06-2019 Página : 1 de 1
--	---	---

Yo KATHERY LIZEET QUILLAS INCA, , identificado con DNI No 46063051, egresado de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, autorizo (x) , No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "EL COMPONENTE SEMÁNTICO PARA ESTIMULAR LAS HABILIDADES LINGÜÍSTICAS EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN LA I.E.I. N° 035 ISABEL FLORES DE OLIVA - SAN JUAN DE LURIGANCHO - 2019"; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



FIRMA

DNI: 46063051

FECHA: 11 de diciembre del 2019

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Representante de la Dirección / Vicerrectorado de Investigación y Calidad	Aprobó	Rectorado
---------	----------------------------	--------	---	--------	-----------



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE
LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL: MGTR. KATELINEN MIRIAN RIVERA PAIPAY

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:
MORENO ANAMPA, ODALIZ

INFORME TÍTULADO:

EL COMPONENTE SEMÁNTICO PARA ESTIMULAR LAS HABILIDADES LINGÜÍSTICAS EN NIÑOS DE 3
AÑOS EN LA I.E.I. N° 035 ISABEL FLORES DE OLIVA - SAN JUAN DE LURIGANCHO - 2019.

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

SUSTENTADO EN FECHA: 12/12/2019

NOTA O MENCIÓN: 18 (Dieciocho)



FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE
LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL: MGTR. KATELINEN MIRIAN RIVERA PAIPAY

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

QUILLAS INCA, KATHERY LIZEETT

INFORME TÍTULADO:

EL COMPONENTE SEMÁNTICO PARA ESTIMULAR LAS HABILIDADES LINGÜÍSTICAS EN NIÑOS DE 3
AÑOS EN LA I.E.I. N° 035 ISABEL FLORES DE OLIVA - SAN JUAN DE LURIGANCHO - 2019.

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

SUSTENTADO EN FECHA: 12/12/2019

NOTA O MENCIÓN: 18 (Dieciocho)



FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN