

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LOS JUEGOS VERBALES UTILIZADOS POR EL
DOCENTE COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
ESTIMULAR LA CORRECTA EXPRESIÓN ORAL EN
LA DISLALIA DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DEL
NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°
647 MARIANO MELGAR COMPRENDIDA EN EL
ÁMBITO DEL DISTRITO DE VILLA MARÍA DEL
TRIUNFO DURANTE EL AÑO ACADÉMICO 2019**

Tesis para optar el Título profesional de Licenciada en
Educación Inicial

Autora:

Br. Rosario Luz Palacios Cucho

Asesora:

Mgtr. Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez

Lima-Perú

2019

HOJA DE FIRMA DEL JURADO

Dra. Adelaida Lorenza Venegas Gallardo

DAR

Mgtr. Carmen Maura Misari Arroyo

Miembro

Mgtr. Fredy Oscar Onofre Fuster

Miembro

Mgtr. Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez

Asesora

DEDICATORIA

Dedico esta tesis al divino Dios todopoderoso y a mi querida abuelita una gran madre para mí y gran mujer luchadora, me ha protegido desde bebé con mucha paciencia, responsabilidad y amor.

AGRADECIMIENTO

Agradezco al divino Dios. Por su divina protección y bendición sobre mi vida, a mi familia y amistades que me brindaron confianza y persistencia para alcanzar el éxito profesional, moral y espiritual. A nuestra asesora Mgtr. Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez por su motivación, paciencia y profesionalismo.

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo general determinar los juegos verbales utilizados por el docente como estrategia didáctica para estimular la correcta expresión oral en la dislalia de los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 647 Mariano Melgar comprendida en el ámbito del distrito de Villa María del Triunfo durante el año académico 2019. La metodología fue de tipo cuantitativa, nivel aplicada y diseño cuasi experimental, con pre test y pos test, grupo control y grupo experimental. La población estuvo conformada por 50 estudiantes y 01 docente del nivel inicial, y la muestra fue de 7 estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 647 Mariano Melgar del distrito de Villa María del Triunfo. Se obtuvieron como resultados en cuanto a los juegos verbales utilizados por el docente como estrategia didáctica, sí estimularon la correcta expresión oral en la dislalia de los estudiantes de 4 años del nivel inicial. También se estableció que al utilizar el juego verbal de las adivinanzas, sí estimularon la correcta expresión oral en la dislalia. Igualmente, al utilizar el juego verbal, de las rimas asonantes y consonantes, sí estimularon la correcta expresión oral en la dislalia de los estudiantes de 4 años, y por último, que al utilizar el juego verbal, de las canciones, sí estimularon la correcta expresión oral en la dislalia de los estudiantes de 4 años del nivel inicial.

Palabras clave: Juegos verbales y Dislalia

ABSTRACT

The general objective of the research was to determine the verbal games used by the teacher as a didactic strategy to stimulate the correct oral expression in the dyslalia of the 4-year-old students of the initial level of the educational institution N° 647 Mariano Melgar included in the area of the district of Villa María of the Triunfo during the 2019 academic year. The methodology was quantitative, applied level and quasi-experimental design, with pre-test and post-test, control group and experimental group. The population consisted of 50 students and 01 teacher of the initial level, and the sample was of 7 students of 4 years of the initial level of the educational institution N ° 647 Mariano Melgar of the district of Villa María of the Triunfo. They were obtained as results in terms of the verbal games used by the teacher as a teaching strategy, but they stimulated the correct oral expression in the dyslalia of the 4 year old students of the initial level. It was also established that by using the verbal game of the riddles, they stimulated the correct oral expression in dyslalia. Likewise, when using the verbal game, of the rhyming assonants and consonants, they stimulated the correct oral expression in the dyslalia of the 4-year-old students, and finally, that when using the verbal game, of the songs; they stimulated the correct oral expression in the dyslalia of the students of 4 years of the initial level.

Keywords: Verbal games and Dyslalia

CONTENIDO

HOJA DE FIRMA DEL JURADO.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
CONTENIDO.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.2. Bases teóricas.....	11
2.2.1 Los juegos verbales.....	11
2.2.1.1 Importancia de los juegos verbales para estimular la correcta expresión oral en los estudiantes de nivel inicial.....	12
2.2.1.2 Los juegos verbales para estimular la correcta expresión oral en los estudiantes de 4 años.....	13
a. El juego de las adivinanzas.....	14
b. El juego de las rimas, asonantes y consonantes.....	14
c. El juego de las canciones.....	16
2.2.1.3 Los juegos verbales como estrategia didáctica.....	16
2.2.1.4 El lenguaje verbal en los estudiantes de nivel inicial.....	17
2.2.1.5 El juego en los estudiantes de nivel inicial.....	19
2.2.2 La Dislalia.....	19
2.2.2.1 Clasificación de la dislalia.....	20

a. Dislalia orgánica.....	20
b. Dislalia funcional.....	20
c. Dislalia evolutiva.....	21
d. Dislalia audiógena.....	21
2.2.2.2 La dislalia un problema en los estudiantes de nivel inicial.....	22
2.2.2.3 Tipos de errores más frecuentes cuando los estudiantes se expresan oralmente.....	22
a. Sustitución.....	23
b. Omisión.....	23
c. Distorsión.....	24
d. Adición.....	24
2.2.2.4 Las causas de la dislalia en los estudiantes de 4 años de nivel inicial.....	24
a. Escasa habilidad motora en los órganos fono articulatorios.....	25
b. Falta de comprensión de los mensajes orales y una adecuada discriminación auditiva.....	25
c. Falta o pobre control de la función respiratoria.....	25
d. Dificultades de la percepción del espacio y el tiempo.....	25
e. Factores psicológicos.....	26
f. Factores ambientales.....	26
g. Factores hereditarios.....	26
h. Deficiencia intelectual.....	25
2.2.2.5 Características en los estudiantes de 4 años del nivel inicial con dislalia.....	27

2.3. Hipótesis de la investigación.....	27
2.3.1 Hipótesis general HG.....	28
2.3.2 Hipótesis específica HE.....	28
2.3.2.1 Hipótesis específica HE1.....	28
2.3.2.2 Hipótesis específica HE2.....	28
2.3.2.3 Hipótesis específica HE3.....	28
III. METODOLOGÍA.....	28
3.1 Diseño de la investigación.	28
3.2. El área geográfica del estudio.....	29
3.2.1 El universo.....	29
3.3. Población y muestra	30
3.3.1 Población.....	30
3.3.1.1 Criterio de inclusión.....	30
3.3.1.2 Criterios de exclusión.....	31
3.3.2 Muestra.....	31
3.4 Definición y operacionalización de las variables.....	32
3.4.1 Definición de variables.....	32
3.4.1.1 Los juegos verbales.....	32
3.4.1.2 La Dislalia.....	32
3.4.2 Operacionalización de variables.....	32
3.5. Técnica e instrumentos.....	33
3.5.1 Técnica la encuesta.....	33
3.5.2 Instrumento el cuestionario.....	34
3.5.2.1 Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	34

A. Validez del instrumento.....	34
B. Confiabilidad del instrumento.....	34
3.6. Plan de análisis.....	35
3.6 .1 Medición de las variables.....	35
3.6.1.1 Variable 1: Los juegos verbales.....	35
3.6.1.2 Variable 2: La Dislalia.....	35
3.7 Matriz de consistencia lógica.....	36
IV. RESULTADOS.....	37
4.1. Análisis descriptivo.....	37
4.2 Contrastación de la Hipótesis general.....	74
4.3 Contrastación de las hipótesis específicas.....	76
4.3.1 Contrastación de la Hipótesis específica 1.....	76
4.3.2 Contrastación de la Hipótesis específica 2.....	77
4.3.3 Contrastación de la Hipótesis específica 3.....	79
4.4. Análisis de los resultados.....	80
V. CONCLUSIONES.....	84
VI. RECOMENDACIONES.....	85

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	30
Población de estudiantes y docentes de la institución educativa I.E. N° 647 Mariano Melgar de Villa María del Triunfo	
Tabla 2	33
Operacionalización de variables	
Tabla 3	37
Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de las piernas, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 4	38
Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de la fresa, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 5	39
Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del plátano, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 6	40
Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del pato, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 7	41
Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de la rana, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 8	42
Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de el pajarito, si estimulan la correcta expresión oral	

Tabla 9	43
Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del león, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 10	44
Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del girasol, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 11,	45
Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de la guitarra, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 12	46
Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del payaso, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 13	47
Al utilizar el juego verbal de rimas asonante de la bufanda, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 14	48
Al utilizar el juego verbal de rimas asonante de los guantes, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 15	49
Al utilizar el juego verbal de rimas asonante del gorro, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 16	50
Al utilizar el juego verbal de rimas asonante la rosa, si estimulan la expresión correcta oral	

Tabla 17	51
Al utilizar el juego verbal de rimas asonante el señor pato, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 18	52
Al utilizar el juego verbal de las rimas consonante Silvina mi gallina, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 19	53
Al utilizar el juego verbal de las rimas consonante el conejo Rabito, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 20	54
Al utilizar el juego verbal de las rimas consonante amarillo, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 21	55
Al utilizar el juego verbal de las rimas consonante el payaso, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 22	56
Al utilizar el juego verbal de las rimas consonante a la una sale la luna, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 23	57
Al utilizar el juego verbal de las canciones el perro Bobby, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 24	58
Al utilizar el juego verbal de las canciones el payaso Plin – Plin, si estimulan la correcta expresión oral	

Tabla 25	59
Al utilizar el juego verbal de las canciones el ratón, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 26	60
Al utilizar el juego verbal de las canciones el gato Félix, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 27	61
Al utilizar el juego verbal de las canciones tijeras bailarinas, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 28	62
Al utilizar el juego verbal de las canciones cucú, cucú, cantaba la rana, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 29	63
Al utilizar el juego verbal de las canciones un amigo me enseñó a cantar, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 30	64
Al utilizar el juego verbal de las canciones la lengua saltarina, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 31	65
Al utilizar el juego verbal de las canciones señor sol, si estimulan la correcta expresión oral	
Tabla 32	66
Al utilizar el juego verbal de las canciones las ruedas del autobús, si estimulan la correcta expresión oral	

Tabla 33	67
Dimensión 1: adivinanza pre test	
Tabla 34	68
Dimensión 1: adivinanza pos test	
Tabla 35	69
Dimensión 2: rimas, asonantes y consonantes pre test	
Tabla 36	70
Dimensión 2: rimas, asonantes y consonantes pos test	
Tabla 37	71
Dimensión 3: canciones pre test	
Tabla 38	72
Dimensión 3: canciones pos test	
Tabla 39	73
Resumen de resultados pre test y pos test	

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	37
Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de las piernas, si estimulan la expresión oral	
Figura 2	38
Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de la fresa, si estimulan la expresión oral	
Figura 3	39
Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del plátano, si estimulan la expresión oral	
Figura 4	40
Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del pato, si estimulan la expresión oral	
Figura 5	41
Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de la rana, si estimulan la expresión oral	
Figura 6	42
Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de el pajarito, si estimulan la expresión oral	
Figura 7	43
Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del león, si estimulan la expresión oral	
Figura 8	44
Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del girasol, si estimulan la	

expresión oral	
Figura 9	45
Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de la guitarra, si estimulan la expresión oral	
Figura 10	46
Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del payaso, si estimulan la expresión oral	
Figura 11	47
Al utilizar el juego verbal de rimas asonante de la bufanda, si estimulan la expresión oral	
Figura 12	48
Al utilizar el juego verbal de rimas asonante de los guantes, si estimulan la expresión oral	
Figura 13	49
Al utilizar el juego verbal de rimas asonante del gorro, si estimulan la expresión oral	
Figura 14	50
Al utilizar el juego verbal de rimas asonante la rosa, si estimulan la expresión oral	
Figura 15	51
Al utilizar el juego verbal de rimas asonante el señor pato, si estimulan la correcta expresión oral	
Figura 16	52
Al utilizar el juego verbal de las rimas consonante Silvina mi gallina, si	

estimulan la correcta expresión oral	
Figura 17	53
Al utilizar el juego verbal de las rimas consonante el conejo Rabito, si estimulan la correcta expresión oral	
Figura 18	54
Al utilizar el juego verbal de las rimas consonante amarillo, si estimulan la correcta expresión oral	
Figura 19	55
Al utilizar el juego verbal de las rimas consonante el payaso, si estimulan la correcta expresión oral	
Figura 20	56
Al utilizar el juego verbal de las rimas consonante a la una sale la luna, si estimulan la correcta expresión oral	
Figura 21	57
Al utilizar el juego verbal de las canciones el perro Bobby, si estimulan la correcta expresión oral	
Figura 22	58
Al utilizar el juego verbal de las canciones el payaso Plín – Plín, si estimulan la correcta expresión oral	
Figura 23	59
Al utilizar el juego verbal de las canciones el ratón, si estimulan la correcta expresión oral	
Figura 24	60
Al utilizar el juego verbal de las canciones el gato Félix, si estimulan la	

correcta expresión oral	
Figura 25	61
Al utilizar el juego verbal de las canciones tijeras bailarinas, si estimulan la correcta expresión oral	
Figura 26	62
Al utilizar el juego verbal de las canciones cucú, cucú, cantaba la rana, si estimulan la correcta expresión oral	
Figura 27	63
Al utilizar el juego verbal de las canciones un amigo me enseñó a cantar, si estimulan la correcta expresión oral	
Figura 28	64
Al utilizar el juego verbal de las canciones la lengua saltarina, si estimulan la correcta expresión oral	
Figura 29	65
Al utilizar el juego verbal de las canciones señor sol, si estimulan la correcta expresión oral	
Figura 30	66
Al utilizar el juego verbal de las canciones las ruedas del autobús, si estimulan la correcta expresión oral	
Figura 31	67
Dimensión 1: adivinanza pre test	
Figura 32	68
Dimensión 1: adivinanza pos test	
Figura 33	69

Dimensión 2: rimas, asonantes y consonantes pre test	
Figura 34	70
Dimensión 2: rimas, asonantes y consonantes pos test	
Figura 35	71
Dimensión 3: canciones pre test	
Figura 36	72
Dimensión 3: canciones pos test	
Figura 37	73
Resumen de resultados pre test y pos test	

I. INTRODUCCIÓN

El lenguaje oral es una forma de comunicación, una capacidad, habilidad, etc., importante para el ser humano, ya que permite comunicarse y relacionarse entre sí y con nuestro entorno social. Así mismo el lenguaje oral es una habilidad que los estudiantes deben adquirir a lo largo de su desarrollo infantil, pues en el proceso del logro se puede presentar con dificultades en la pronunciación de las palabras. Así como existe el desconocimiento de los docentes, sobre las dificultades del desarrollo de la expresión oral, que son producidos por la dislalia.

Al hacer una observación directa se apreció a estudiantes que tienen dificultades en la pronunciación de algunos fonemas, es de suma importancia detectar ello para determinar el desarrollo del lenguaje de un estudiante tan pequeño, ya que son del nivel inicial se tuvo en cuenta imperativamente sus dificultades lingüísticas, que permitió tener un panorama amplio y general del desenvolvimiento del estudiante en el aula y así utilizar estrategias didácticas como los juegos verbales que permitieron estimular la expresión oral a pesar de la dificultad de la dislalia.

La dislalia es un problema del lenguaje, que afecta el habla respecto a los fonemas, por alteración funcional de los órganos fonos articulatorios, que pueden ser corregidos cuando se detectan desde temprana edad.

La tesis se derivó de la línea de Investigación de la ULADECH Católica de la carrera de Educación “Intervenciones Educativas con Estrategias Didácticas bajo el Enfoque Socio Cognitivo, orientadas al desarrollo del Aprendizaje en los estudiantes de Educación Básica Regular, Superior universitaria y no universitaria del Perú”.

Por ello se formuló el problema general:

¿Cómo los juegos verbales utilizados por el docente como estrategia didáctica, estimularán la correcta expresión oral en la dislalia de los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 647 Mariano Melgar comprendida en el ámbito del distrito de Villa María del Triunfo durante el año académico 2019?

Y como problemas específicos:

¿Cómo los estudiantes con dislalia, de 4 años del nivel inicial al utilizar el juego verbal, de las adivinanzas, estimulan la correcta expresión oral?

¿Cómo los estudiantes con dislalia, de 4 años del nivel inicial al utilizar el juego verbal, de las rimas, asonante y consonantes, estimulan la correcta expresión oral?

¿Cómo los estudiantes con dislalia, de 4 años del nivel inicial al utilizar el juego verbal, de las canciones, estimulan la correcta expresión oral?

Como objetivo general se planteó:

Determinar los juegos verbales utilizados por el docente como estrategia didáctica, estimularán la correcta expresión oral en la dislalia de los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 647 Mariano Melgar comprendida en el ámbito del distrito de Villa María del Triunfo durante el año académico 2019.

Y se resaltaron como objetivos específicos:

Estimar en los estudiantes con dislalia, de 4 años del nivel inicial, al utilizar el juego verbal de las adivinanzas, estimulan la correcta expresión oral.

Estimar en los estudiantes con dislalia, de 4 años del nivel inicial, al utilizar el juego verbal de las rimas, asonantes y consonantes, estimulan la correcta expresión oral.

Estimar en los estudiantes con dislalia, de 4 años del nivel inicial, al utilizar el juego verbal de las canciones, estimulan la correcta expresión oral.

El propósito de la investigación con los intereses profesionales se justificó en brindar a los docentes del nivel inicial el conocimiento, la función e importancia de los juegos verbales como las adivinanzas, las rimas y las canciones que al aplicarlos estimularán la correcta expresión oral en estudiantes que presentan dislalia.

Así mismo la pertinencia de la investigación con los intereses institucionales se conoció al publicar los resultados obtenidos y ver qué acciones redujo la dislalia en los fonemas y así tomar las acciones respectivas para capacitar al personal docente, mediante seminarios, diplomados.

La metodología fue de tipo cuantitativa, nivel aplicada y diseño cuasi experimental, con pre test y pos test, grupo control y grupo experimental.

La población y estuvo conformada por 50 estudiantes y 01 docente del nivel inicial, y la muestra fue de 7 estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 647 Mariano Melgar del distrito de Villa María del Triunfo. Se obtuvieron como resultados en cuanto a los juegos verbales utilizados por el docente como estrategia didáctica, sí estimularon la correcta expresión oral en la dislalia de los estudiantes de 4 años del nivel inicial. También se estableció que, al utilizar el juego verbal de las adivinanzas, sí estimularon la correcta expresión oral en la dislalia. Igualmente, al utilizar el juego verbal, de las rimas asonantes y consonantes, sí estimularon la correcta expresión oral en la dislalia de los estudiantes de 4 años, y,

por último, que, al utilizar el juego verbal, de las canciones, sí estimularon la correcta expresión oral en la dislalia de los estudiantes de 4 años del nivel inicial.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

Cuichán (2017) realizó la investigación para la obtención de Licenciatura en: Ciencias de la Educación titulada *“Estrategias didácticas en la dislalia de estudiantes y niñas de segundo año de educación general básica de la unidad educativa “Crece Alangasí”, parroquia Alangasí, Quito, provincia de Pichincha, período 2016”*. Quito, Ecuador. El objetivo fue establecer una guía de las estrategias didácticas que permitan trabajar la dislalia en los estudiantes. El diseño de la investigación fue cuali-cuantitativo y la modalidad socio-educativa. Con una población conformada por 30 estudiantes y 16 docentes, que a su vez fue su muestra censal. Para la recolección de datos se aplicó las encuestas, cuestionarios, guía de observación. Se pudo comprobar que las estrategias didácticas son efectivas para fortalecer la pronunciación y articulación de los fonemas de los estudiantes que tienen dislalia, y que es necesario diseñar talleres con adecuadas estrategias didácticas para que motive a los estudiantes en su aprendizaje e interacción social. Al culminar se sugirió lo siguiente, a la institución educativa implementar estrategias didácticas específicas y oportunas en su proyecto institucional.

Acosta (2015) en la investigación para el título de Licenciada en: Ciencias Humanas y de Educación *“Los juegos verbales y su influencia en el desarrollo del lenguaje de los estudiantes y niñas de 3 a 5 años, de la unidad educativa fiscomisional Cristóbal colón, de la parroquia Shell, Cantón Mera, provincia de Pastaza”*. Ambato, Ecuador. Su objetivo fue diseñar una guía didáctica de juegos

verbales para facilitar el desarrollo del lenguaje de los estudiantes. Se realizó la investigación descriptiva, exploratoria y correlacional; por lo cual la investigación se opta por la modalidad de campo, además se utilizaron técnicas e instrumentos como por ejemplo las entrevistas estaban dirigidas a los docentes, la ficha de observación a los estudiantes, las encuestas enfocada a los padres de familia. Se utilizó un enfoque cualitativo y cuantitativo. La población de 110 personas, entre docentes, padres de familias y estudiantes. Se concluye que los juegos verbales si influyen en el desarrollo de lenguaje, por lo que la gran mayoría de estudiantes no expresan de forma correcta las palabras; y los docentes no tienen la práctica diaria de los juegos verbales tales como trabalenguas, retahílas, adivinanzas, canciones infantiles y rimas para el desarrollo del lenguaje en los estudiantes. Se recomendó contar con una guía didáctica de juegos verbales que facilite el labor del docente y aprovechar la práctica diaria para mejorar e incrementar el léxico de los estudiantes.

Gonzabay (2013) la investigación para la obtención del título de Licenciado en: Educación Básica *“La dislalia y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lecto -escritura de los estudiantes del centro de educación básica presidente Lizardo García, de la parroquia colonche, cantón santa Elena, provincia de santa Elena, durante el periodo lectivo 2013-2014”*. La Libertad, Ecuador. Su objetivo principal es determinar la incidencia de la dislalia en el aprendizaje de la lecto escritura de los estudiantes. El enfoque fue investigativo. La población conformada por 264 estudiantes. Se trabajó con el método inductivo – deductivo; aplicando las técnicas de recolección de datos como la observación, la encuesta, la entrevista. Para esta investigación se realizó la modalidad de campo. Se concluye que, los docentes desconocen el término dislalia y sus efectos, tienen poco interés en

capacitaciones de problemas lingüísticos; que a su vez esto genera dificultad para apoyar a los estudiantes que tienen los problemas de pronunciación. Se recomendó para los docentes la utilización de una guía didáctica para mejorar el proceso lingüístico, como también actualizar sus estrategias de clases diarias, para así poder motivar a los estudiantes en la participación activa dentro de sus aulas.

Hidalgo y Rueda (2014) realizaron la investigación para la obtención del título de Licenciadas en: Docencia en Educación Parvularia “*La dislalia y su incidencia en el desarrollo del lenguaje en estudiantes/as de 3 a 5 años del centro de educación inicial María Montessori N°1 del Cantón Ibarra en el periodo 2012-2013*”. Ibarra, Ecuador. Su objetivo fue mejorar la pronunciación de los estudiantes mediante el uso de una guía de actividades para un buen desarrollo del lenguaje oral. Las técnicas que se utilizaron para la recolección de información fueron las encuestas y la ficha de observación. El tipo de investigación es descriptiva. La muestra es de 171 estudiantes. La investigación es factible; Se concluye que, los estudiantes no pronuncian de forma clara y normal, aunque para la docente le parece normal; por su falta de conocimiento del problema de dislalia, se observa que existen estudiantes que sustituyen los fonemas, así como se observó en la mayoría de estudiantes narran sus vivencias con algunas omisiones en algunos fonemas. Se recomendó estimular e incentivar el lenguaje oral de los estudiantes por medio de estrategias metodológicas, los docentes actualizarse con nuevas aplicaciones de enseñanza aprendizaje, para enriquecer su vocabulario, su confianza y autoestima.

Lazo y Uvidia (2015) realizaron el trabajo de investigación para el título de Licenciadas en: Ciencias de la Educación “*La dislalia en el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de inicial 2 del centro infantil “mundo de ilusiones”, del*

cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2013-2014". Riobamba, Ecuador. Su objetivo fue determinar cómo incide la dislalia en el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de Inicial. La población fue de 25 estudiantes de nivel inicial. El tipo de investigación fue descriptiva explicativa. Los instrumentos de recolección de datos fueron la observación y ficha de observación. Se concluye que en un porcentaje de estudiantes que sufren de problemas de lenguaje como en los fonemas; s, r, t, l, g, j, f; pues notablemente la dislalia que presentan los estudiantes es la dislalia funcional. Se recomendó para los docentes y padres de familia trabajar con la Guía de prevención de dislalias funcionales jugando con palabras, expuesta de esta investigación, estimular y prevenir los problemas de lenguaje desde los primeros meses de vida, los padres enseñarle hablar correctamente mientras va creciendo, utilizando métodos profesionales.

Guerrero (2016) en su investigación de trabajo de fin de grado de magister "*La dislalia: un estudio de casos en Educación Primaria*". Granada, España. El objetivo principal es recuperar el fonema /s/ en la estudiante de primer ciclo de primaria. Se realiza un plan de intervención que se divide en intervención indirecta y directa; con una serie de actividades como respiración, soplo, ritmo y lingo labiales, adivinanzas, trabalenguas, canciones, entre otros, que fueron trabajadas con la estudiante del caso. En los resultados se manifiesta una gran mejoría y una pronunciación casi correcta. Se concluye que se ha podido observar que la dislalia requiere de intervención temprana, con ayuda de su plan de intervención, con mucha paciencia y colaboración de todos lo que rodean al estudiante que presenta problemas de dislalia.

Torres (2018) realizó la tesis de Maestría para optar el grado académico de: Maestra en Problema de Aprendizaje “*Programa Doremi en la dislalia funcional en estudiantes de primaria, San Martín de Porres, 2016*”. Lima, Perú. Su objetivo principal del programa Doremi, es disminuir la dislalia funcional a través de la música. El tipo de investigación es aplicada, y su diseño es cuasi experimental. La muestra está conformada por 25 estudiantes para el grupo experimental y 25 estudiantes para el grupo control del primer grado de primaria. Se concluyó que la aplicación del programa Doremi en el grupo experimental tanto como el de grupo de control, presentó un efecto significativo en los errores de omisión, sustitución, inserción, y adición; y se afirma que el programa Doremi disminuye la dislalia funcional en los estudiantes de primer grado de primaria. Las recomendaciones fueron realizar diagnósticos en los otros grados, realizar capacitación a los docentes para poder aplicar adecuadamente el programa Doremi, ayudar a los estudiantes con el área de comunicación realizando ejercicios de omisión, sustitución, inserción y adición, para disminuir los niveles de dislalia.

Castillo, Maguiño y Rodríguez (2013) sustentaron la tesis para optar el título de Licenciadas en: Educación Inicial *La articulación del habla y su relación con el logro de aprendizaje en estudiantes de 5 años con dislalia funcional de instituciones educativas particulares de la tercera zona de Collique, distrito de Comas- 2013*. Lima, Perú. Tuvo como objetivo principal medir y evaluar el grado de relación que exista entre la articulación del habla y logro del aprendizaje siendo en las áreas más elementales como matemática y comunicación. La investigación fue un diseño descriptivo correlacional. Donde la población, estuvo conformada por 30 estudiantes de 5 años diagnosticados con dislalia funcional. Las técnicas e instrumentos que se

emplearon en la investigación fueron la prueba de logro de aprendizaje en matemática y comunicación; y la prueba de articulación del lenguaje, adaptado del test de Melgar; la observación, la entrevista, encuestas y la psicometría. Por lo tanto, es de tener muy en cuenta las conclusiones que se han obtenido en esta tesis, se infieren que la articulación del habla se relaciona significativamente con el logro de aprendizaje en el área de matemática y comunicación. Se recomendó que las instituciones educativas cuenten con psicólogos especializados para que detecten a tiempo problemas de aprendizaje y emocionales en el estudiante, los docentes deben especializarse en problemas de lenguaje para que apoyen a sus estudiantes, trabajar con los estudiantes constantemente trabalenguas, adivinanzas, rimas para que mejoren su articulación.

Huanca y Choque (2016) en la tesis para obtener el título de Licenciada en: Educación Inicial "*Programa de juegos lingüísticos para favorecer el desarrollo de las capacidades de expresión oral de los estudiantes de la institución educativa particular gran maestro Juan Enrique Pestalozzi. Hunter – Arequipa 2016*". Arequipa, Perú. Su objetivo fue aplicar el programa de juegos lingüísticos en el desarrollo de las capacidades de expresión oral de los estudiantes. La investigación fue metodología científica. La población estuvo conformada por 126 estudiantes, y como la investigación fue de carácter cuasi experimental, se tuvo que tomar una muestra de 19 estudiantes. Se utilizaron de instrumentos a la observación y ficha de observación. Se concluye que, la planificación y aplicación del programa de juegos lingüísticos fortaleció significativamente al 63% en el desarrollo de las capacidades de expresión oral de los estudiantes. Se sugiere que los docentes apliquen los programas de juegos lingüísticos, de manera permanente y sistemática.

Sánchez (2017) en la tesis de Maestría para optar el grado académico de: Magister en Educación Infantil “*Trabalenguas y dislalia funcional en pre escolares de Andamarca – Concepción*”. Huancayo, Perú. Su objetivo principal establecer si es posible reducir los tipos de errores de la dislalia funcional a través del trabalenguas en los estudiantes. El tipo de investigación fue Aplicada, con un nivel explicativo. La muestra estuvo conformada por 19 estudiantes que tienen dislalia funcional. Las técnicas e instrumentos que se utilizaron fueron la observación directa, análisis documental, el test de articulación de fonemas por María Melgar. Se concluye que los estudiantes han superado en mayor porcentaje las dificultades de pronunciación de los fonemas /r/ y /l/. Se pudo establecer que si es posible reducir los tipos de errores de la dislalia funcional a través de los trabalenguas.

Delgado (2018) realizó una investigación para optar el título de Segunda Especialidad de Primaria “*Aplicación de kinemas del método ventura para disminuir la dislalia funcional en estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa “Manuel Seoane Corrales”, distrito Mí Perú – 2017*”. Lima, Perú. Su objetivo determinar la efectividad de la aplicación de los kinemas del método Ventura en la dislalia funcional de los estudiantes. La investigación es de tipo descriptiva. La muestra fue de 24 estudiantes, con las edades comprendidas de 6 y 7 años. El instrumento utilizado fue el test de María Melgar. Se concluye que, los kinemas del método ventura facilita la correcta emisión del fonema /s/ /l/, /r/, tanto en omisión y sustitución. Se recomendó a los docentes aplicar más programas de intervención para la corrección o disminución de estos problemas de dislalia funcional en los estudiantes.

Fernández (2017) en la tesis de Maestría para optar en el grado académico de: Maestra en Problemas de aprendizaje “*Programa “Mejorando mi Lenguaje” para disminuir la dislalia funcional en estudiantes de primer grado de primaria Los Olivos-2017*”. Lima, Perú. Su objetivo fue demostrar de qué manera el programa Mejorando mi Lenguaje disminuye la dislalia funcional de los estudiantes. La investigación fue de tipo aplicada, con un alcance cuantitativo. La población estuvo conformada por 22 estudiantes. El diseño es cuasi experimental. Se utilizaron los instrumentos de la encuesta con la prueba de entrada pre test, ficha de test de melgar. En las conclusiones se llegó a afirmar que el programa mejorando mi lenguaje disminuye la dislalia funcional, presentando un efecto significativo en la omisión, sustitución, distorsión y adición en la pronunciación de las palabras de los estudiantes de primer grado. Se recomendó capacitación de los docentes para aplicar de manera adecuada el programa de la presente investigación, desarrollar constantemente las actividades o ejercicios durante las clases de comunicación para disminuir los niveles de dislalia de los estudiantes.

2.2. Bases teóricas

2.2.1 Los juegos verbales

Para Pucuhuaranga (2016) señala que, “Los juegos verbales son juegos lingüísticos que permiten que el niño desarrolle la expresión oral, la comprensión, incremente su vocabulario, discrimina sonidos de las palabras, y ejercita de manera lúdica los músculos de la boca para una adecuada pronunciación y fluidez en el habla” (p. 2).

Como dice la autora, los juegos verbales estimulan y desarrollan de manera lúdica su expresión oral en los estudiantes, y logra ejercitar los músculos de la boca.

También, Carvajal y Rodríguez (como se citó en Mendoza, 2017) considera que: “Son los pasatiempos que utilizan las palabras de una manera tal que producen un efecto lúdico, que favorece el desarrollo de la creatividad y habilidad del lenguaje como la lectura, redacción, familiarizándose con un vocabulario cada vez amplio” (p. 32).

Por todo lo mencionado, los juegos verbales son muy variados, como las adivinanzas, rimas, canciones, entre otros, permiten desarrollar la conciencia lingüística, incrementar su vocabulario, en un contexto divertido y entretenido para el estudiante, mientras juega le ayuda incrementar su conocimiento cultural. También, mediante estos juegos, les transmiten emociones y crea vínculos afectivos en su ambiente escolar, familiar o social.

2.2.1.1 Importancia de los juegos verbales para estimular la correcta expresión oral en los estudiantes de nivel inicial

Los juegos verbales, también conocidos como los juegos lingüísticos, permiten desarrollar la correcta expresión oral y las competencias de lenguaje, de manera lúdica y entretenida para el estudiante. Mediante los juegos verbales, les permiten discriminar los sonidos iniciales, medios o finales de las palabras, que ayudará pronunciar correctamente los fonemas, como también corregir a tiempo ciertos errores de articulación como la sustitución u omisión, que presentan algunos estudiantes en el momento de expresarse oralmente.

Ministerio de Educación del Perú (2015) menciona que, “En esta etapa, es necesario desarrollar en los niños la comprensión y expresión oral. De esta manera, irán aprendiendo a adecuar su lenguaje a los diferentes contextos sociales donde tengan que hablar” (p. 8).

En esta etapa de la infancia, los juegos verbales son muy importantes para estimular y desarrollar la comprensión y expresión oral de los estudiantes. Como también, logra integrar e interactuar de manera lúdica a ciertos estudiantes que son tímidos o tienen dificultad para socializar. Pues, les ayuda a expresarse oralmente sus ideas con claridad y coherencia, con más fluidez verbal que les ayuda interactuar en diferentes contextos sociales que se rodea, como es en la escuela, casa, parque, entre otros.

También, Coaguila y Gallejos (2017) mencionan la importancia de los juegos verbales:

Desarrollan la conciencia fonológica y la percepción auditiva, debido a la discriminación de sonidos iniciales o finales de una determinada palabra.

Desarrollan la creatividad.

Desarrollan la memoria al retener series de palabras o canciones.

Generan mayor fluidez en la expresión oral a través de los juegos verbales.

Aumenta el vocabulario.

Favorecen el desarrollo cognitivo, al organizar el vocabulario en categorías y desarrollan un lenguaje inquisitivo, al ejercitar la formulación de preguntas en los juegos de adivinanzas.

Estimulan la lectura de los distintos juegos verbales utilizados.

2.2.1.2 Los juegos verbales para estimular la correcta expresión oral en los estudiantes de 4 años

Los juegos verbales como las adivinanzas, rimas y canciones que se realizaron, fueron de ayuda para mejorar la dificultad de la articulación de los

fonemas, que presentan algunos estudiantes de 4 años. Como también, se empleó con grado de dificultad, de lo más fácil a lo más difícil.

a. El juego de las adivinanzas

Son textos cortos de ingenio, que tienen por objetivo entretener a los niños mientras tratan de descifrar su sentido, descubrir por pistas, de lo que se habla. Generalmente las adivinanzas están conformadas por versos breves que plantean soluciones. Permiten desarrollar una serie de habilidades relacionadas con el pensamiento y el lenguaje.

Para García (como se citó en Acosta, 2015) lo define así: la adivinanza es un tipo de composición lírica popular y tradicional que contiene en su breve enunciado, más o menos explícitamente, aspectos, cualidades, conjeturas o imágenes de algo que no se dice abiertamente y que debe ser descubierto.

Según (Arisaca, 2015) las ventajas de las adivinanzas:

Constituyen elementos de un aprendizaje natural y divertido.

Fomentan la reflexión y el razonamiento.

Familiarizan a los estudiantes con el medio que les rodea.

Estimulan su participación activa.

Enriquecen su conocimiento y vocabulario.

Contribuyen en la enseñanza de un nuevo vocabulario.

Estimulan en la correcta expresión oral de su vocabulario.

Proporcionan gozo a los niños al descubrir lo que se oculta.

Facilitan la atención psicológica referida a la representación mental de lo que se escucha.

b. El juego de las rimas, asonantes y consonantes

Es la repetición de una secuencia de fonemas o sonidos al final del verso, a partir de la vocal acentuada. También, podemos encontrar en los diferentes autores que mencionan de las rimas, tales como:

Pérez y Merino (como se citó en Coaguila y Gallejos, 2017) manifiestan que la rima es una técnica que usualmente se utiliza en la poesía, se basa en la repetición de una secuencia de fonemas o sonidos a partir de la última vocal acentuada y son de dos clases:

Rima consonante, abarca todos los fonemas, es un poco difícil y limita la creatividad.

Rima asonante, es cuando se da en las vocales y es mucho más fácil.

Según Triveño (como se citó en Coaguila y Gallejos, 2017) indica que la rima, es la reproducción de una serie de sonidos en la última vocal marcada al final de cada verso y puede ser:

Rima consonante, cuando la reproducción de todos los sonidos se da en la última sílaba marcada de cada verso.

Rima asonante, es cuando la repetición solo se da en las vocales, a partir de la última vocal marcada.

Al enseñar rimas se logra:

Facilidad y elocuencia en su expresividad.

Mejor entonación de las palabras que pronuncia.

Aumento de su vocabulario

Confianza y participación activa.

Buena concentración y nivel de atención.

Distingue diversos sonidos con facilidad.

c. El juego de las canciones

Es una composición musical para la voz humana que expresa sentimientos, emociones, entre otros. También existen diferentes melodías infantiles que, son divertidas, llenas de gestos y de movimientos, con letras graciosas. Permiten en el niño el desarrollo del lenguaje, ampliar su vocabulario, desarrollar su memoria y ejercitar su fonética, estimulan su coordinación y expresión corporal.

Según Sancho y Martínez (como se citó en Fernández y Gamarra, 2015) los beneficios de las canciones:

Desarrolla el lenguaje: favorece la dicción, aumenta su vocabulario y ejercita los órganos fono articulatorio como son la boca, lengua, nariz, mandíbula y la respiración.

Favorecen la capacidad de comprensión, mejora su concentración y memoria.

Desarrollan el gusto por la música, favorece el sentido rítmico y la audición.

Desarrolla su expresión corporal, le permite ajustar su movimiento corporal a diferentes ritmos contribuyendo al control rítmico del cuerpo, ejercita su coordinación.

Favorece el desarrollo emocional y social al permitir la integración e interacción con el grupo.

2.2.1.3 Los juegos verbales como estrategia didáctica

Los juegos verbales siendo muy importante como una estrategia didáctica para el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, que van adquiriendo habilidades lingüísticas, mejorando su fluidez verbal; y es de gran beneficio para los docentes que utilicen los juegos verbales como estrategia didáctica, ayudará en la

comprensión y expresión oral, en la producción de textos orales, así también en la comprensión lectora, en la producción de escritura.

Los juegos verbales tienen valor pedagógico, pues, los estudiantes de nivel inicial aprenden jugando, por lo cual, ayudan a integrar e interactuar de forma lúdica, divertida y rítmica, que permite crear lazos de confianza entre el docente y estudiante en el aula, involucrando participar grupalmente en las actividades de sesiones de clase.

Según Correa, Guzmán y Tirado (como se citó en López y Bautista, 2002) “Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los estudiantes” (p.6).

Como mencionan los autores, las estrategias didácticas favorecen en los procesos de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, por ello los docentes al aplicar las estrategias adecuadas, motivaran al estudiante la curiosidad y la necesidad de crear, explorar, aprender, investigar, etc.

También Díaz (2005) menciona, “Tales estrategias son aquellos recursos que el profesor o el diseñador utilizan para guiar, orientar y ayudar a mantener la atención de los aprendices durante una sesión, discurso o texto. La actividad de guía y orientación es una actividad fundamental para el desarrollo de cualquier acto de aprendizaje” (p.9).

Pues, al poner en práctica los juegos verbales como las adivinanzas, rimas y canciones, entre otros, como estrategia didáctica, ayudaron al estudiante a mejorar el desarrollo de su expresión oral, así como, su interrelación social y cultural.

2.2.1.4 El lenguaje verbal en los estudiantes de nivel inicial

El lenguaje verbal, siendo el recurso más importante para la convivencia del ser humano; que tiene muchas definiciones de autores como:

Según Piaget (como se citó en Coaguila y Gallejos, 2017) de 2 a 6 años el lenguaje se convierte en un medio importante de autoexpresión y de influencia de los otros, en este periodo los estudiantes empiezan gradualmente a descentrarse, es decir a hacerse menos egocéntricos y a entender otros puntos de vista diferentes a los suyos.

También, Ramírez (como se citó en Coaguila y Gallejos, 2017) afirma que, la expresión oral es un elemento básico para la convivencia y es la forma más relevante del lenguaje, en realidad todo el quehacer humano se desenvuelven en circunstancias de lenguaje oral.

Como también, Pozo (como se citó en Hidalgo y Rueda, 2014) afirma que, a los cuatro años de edad el infante domina virtualmente la gramática, pero comienza a expresarse de acuerdo a un estilo "retórico propio". El infante empieza a utilizar los pronombres en el siguiente orden: Yo, Tú, Él, Ella, Nosotros-as, Ustedes; contando con un vocabulario de 1,500 palabras y a los cinco años, 2,300 palabras aproximadamente.

Bolte y Rojas (2013) pues, se espera que un niño de 4 años pronuncie adecuadamente la mayoría de los fonemas, y que un niño de 6 años los pronuncie todos los fonemas normalmente.

Por lo tanto, el lenguaje verbal es el medio de comunicación más importante recurso en los estudiantes de nivel inicial, que les permite desarrollar y conocer la espontaneidad de sus pensamientos e inquietudes curiosas, por medio de su vocabulario adquirido, según a su edad evolutiva.

2.2.1.5 El juego en los estudiantes de nivel inicial

Es la libre expresión de los estudiantes de nivel inicial, donde desarrollan todas sus habilidades y destrezas, libremente y espontáneamente; usando la imaginación y la fantasía que son creadas por el mismo estudiante, sucumbiéndose en el placer del juego. Existen muchos autores que definen el juego como:

Vygotsky (como se citó en Pérez, 2015) el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Es decir que el juego que realizan los estudiantes es de forma natural, en el cual ellos tienen contacto con el mundo que los rodea.

Como también, Piaget (como se citó en Pérez, 2015) afirma que: el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Ciertamente, los juegos que realizan los estudiantes, es según la exploración adquirida de acuerdo con su edad evolutiva.

2.2.2 La dislalia

Pascual (como se citó en Mozo, 2016) define lo siguiente: “la dislalia es el trastorno en la articulación de los fonemas, bien por ausencia o alteración de algunos sonidos concretos o bien por la sustitución de éstos por otros fonemas improcedentes” (p. 27).

También, Molinero (2010) define: “La dislalia es el trastorno en la pronunciación de los sonidos (del griego *dis*, dificultad, *lalein*, hablar) por alteraciones funcionales (sin lesión orgánica) de los órganos fono-articuladores. Los

factores implicados en la aparición de la dislalia serán un escaso desarrollo de la habilidad psicomotora fina; alteraciones en los conceptos de espacio y tiempo; déficit en la discriminación auditiva; falta de estimulación lingüística; déficit intelectual. Los datos estadísticos sobre la incidencia de la dislalia son escasos, varían en función de la edad del niño y la definición que se haga de esta patología, con mayor frecuencia en el sexo masculino, son muy frecuentes en etapas escolares tempranas y la casuística es muy variada” (p. 16).

Entonces, la dislalia es una dificultad para la articulación de uno o varios fonemas, que puede afectar a cualquier consonante o vocal, por lo tanto, se trata de una dificultad para formar o pronunciar correctamente las palabras; que se manifiestan mayormente en la edad escolar, sobre todo se evidencia en los estudiantes de nivel inicial.

2.2.2.1 Clasificación de la dislalia

Según Gallardo y Gallego (como se citó en Mozo, 2016) las dislalias pueden clasificarse dependiendo de su aparición, es decir, de su etiología, como son los siguientes:

a. Dislalia orgánica

Según Zúñiga (como se citó en Cuichán, 2017) dice: “Se denomina dislalia orgánica a aquellos trastornos de la articulación que están motivados por alteraciones orgánicas. Estas alteraciones orgánicas pueden referirse a los órganos del habla por anomalías anatómicas o malformaciones de los mismos, se tiende a llamarlas disglosias. También pueden referirse a lesiones del sistema nervioso que afecten al lenguaje, en cuyo caso se denominan más propiamente disartrias” (p. 1).

b. Dislalia funcional

Según Aguilera (como se citó en Cuichán, 2017) dice: “La dislalia funcional es la más frecuente y se caracteriza por un mal funcionamiento de los órganos articulatorios. El niño desconoce o realiza incorrectamente el punto y modo de articulación de fonema. No sabe hacer vibrar la lengua para pronuncia bien la RR, y suele reemplazar la S por la Z o la R por la D. existe una incapacidad o dificultad en cualquiera de los aspectos que impide la perfecta articulación como son la respiración, fonación o la articulación” (p. 1).

c. Dislalia evolutiva

Según Cuevas (como se citó en Cuichán, 2017) dice: “Dislalia evolutiva es aquella fase del desarrollo del lenguaje infantil en la que el niño no es capaz de repetir por imitación las palabras que escucha, de formar los estereotipos acústico-articulatorios correctos. A causa de ello repite las palabras de forma incorrecta desde el punto de vista fonético. Dentro de una evolución normal en la maduración del niño, estas dificultades se van superando y sólo si persisten más allá de los cuatro o cinco años, se pueden considerar como patológicas” (p. 17).

d. Dislalia audiógena

Según Cuevas (como se citó en Cuichán, 2017) dice: “Un elemento fundamental en la elaboración del lenguaje es la percepción auditiva, siendo necesario para conseguir una correcta articulación el poseer una correcta audición. El niño que no oye nada, no hablará nada espontáneamente y el niño que oye incorrectamente, hablará con defectos. Estas alteraciones de la articulación producidas por una audición defectuosa, se denominan dislalia audiógena. Las alteraciones que presente en el habla el niño hipoacúsico, dependerán de la intensidad de la pérdida de oído que tenga y de la capacidad del niño para

compensarla. Además de dislalia suelen presentar alteraciones de la voz y del ritmo” (p. 1).

2.2.2.2 La Dislalia un problema en los estudiantes del nivel inicial

Según Pascual García (como se citó en Fernández, 2017) la dislalia se puede definir como “Un defecto en el desarrollo de la articulación del lenguaje, por una función anómala de los órganos periféricos (...), sin que existan trastornos o modificaciones orgánicas en el sujeto” (p.28).

Suarez y García (como se citó en Ortiz y Robles, 2013) así como también, en algunos casos los estudiantes con dislalia tienen conciencia de su inadecuada articulación e intenta corregirse imitando la articulación correcta del adulto, pero sus órganos no responden y no encuentra el movimiento correcto que debe realizar para pronunciar un sonido correctamente.

Por lo tanto, la dislalia es una dificultad para poder hablar correctamente y consecuentemente es un problema de lenguaje en los estudiantes, por falta de estímulo en los músculos de la boca, tienen dificultad para discriminar los sonidos iniciales, medios o finales de las palabras, pues, intentan imitar al adulto pero no lo consiguen, esto les produce frustración, y deja de socializar por miedo a la burla de sus compañeros de la escuela; por lo cual también repercute en su autoestima, en su nivel cognitivo, emocional y social.

2.2.2.3 Tipos de errores más frecuentes cuando los estudiantes se expresan oralmente

Para Pascual (como se citó en Zavala, 2017) lo definió así: la dislalia “Es la dificultad que presentan algunos estudiantes en el progreso para articular su expresión, por una ocupación extraña en los partes periféricos del habla. Logran

efectuarse en cualquiera de los fonemas, siendo las más normales el sustituir, omitir o distorsionar de /r/, /k/, /l/, /s/, y /t/. El estudiante está consciente que no articula bien los sonidos que emite, pero le resulta tedioso superarlo para realizarla de la manera correcta” (p. 6-33).

Por lo consiguiente, se presenta tipos de errores frecuentes en la producción o pronunciación de los fonemas, como las determinó la autora Pascual por sustitución, omisión, distorsión y adición de los fonemas /r/, /k/, /l/, /s/, /z/ y /ch/. Los fonemas son los sonidos que se produce en el momento de hablar, como los sonidos de las vocales y consonantes.

a. Sustitución

Esto ocurre en algunos estudiantes, que reemplazan un fonema correcto por otro incorrecto que le es difícil producir o también se puede dar por la dificultad en la percepción auditiva y no pueda distinguirlo los dos fonemas. Dicha sustitución puede darse en el inicio, medio o al final de la palabra. Por ejemplo:

- La /d/ por /r/: “quiedo” en lugar de “quiero”
- La /d/ por /l/: “deche” en lugar de “leche”
- La /g/ por /rr/: “pego” en lugar de “perro”
- La /k/ por /t/ : “tama” en lugar de “cama”

b. Omisión

Es cuando en algunos estudiantes, omiten los fonemas o silabas que son difíciles de pronunciar, y se puede manifestar en la posición inicial, media o final de la palabra hablada. Por ejemplo:

Se omite /r/: “cuato” en lugar de “cuatro”

Se omite /z/: “apato” en lugar de “zapato”

Se omite /s/: “opa” en lugar de “sopa”

Se omite /l/: “pato” en lugar de “plato”

c. Distorsión

Esto ocurre en algunos estudiantes, que emiten el sonido del fonema casi correcto, pero se produce de forma distorsionada, que no pertenece al sistema fonológico del habla; esto puede deberse a una falta de control del soplo, a la falta de vibración de las cuerdas o la posición incorrecta de los órganos articulatorios. Por ejemplo:

- Dice: “luenga” en vez de “lengua”
- Dice: “namo” en vez de “mano”
- Dice: “chele” en vez de “leche”
- Dice: “guirrata” en vez de “guitarra”

d. Adición

Esto se presenta en algunos estudiantes, que añaden un fonema que le sirve de apoyo para articular una palabra difícil, es un fonema que no pertenece a la palabra y que suele ser añadido en cualquier parte de la palabra hablada. Por ejemplo:

- Dice: “palato” en vez de “plato”.
- Dice: “fereza” en vez de “fresa”
- Dice: “aratón” en vez de “ratón”
- Dice: “calavo” en vez de “clavo”

2.2.2.4 Las causas de la dislalia en los estudiantes de 4 años del nivel inicial

Las dislalias suelen producirse por una educación incompleta, por circunstancias sociales (...) que rodean al niño y la niña, por falta de afecto e interés de los padres

en el desarrollo del lenguaje del niño o niña. Pascual (como se citó en Lazo y Uvidia, 2015). Por lo cual, las causas son las siguientes:

a. Escasa habilidad motora en los órganos fono articulatorios

Delgado (2018) esta causa se manifiesta en la alteración o distorsión para emitir los sonidos de las palabras, y por la falta de estimulación de los órganos fono articulatorio como son: labios, nariz, lengua, dientes, paladar, mandíbula y faringe.

Por todo ello, estas dificultades se irán desapareciendo al mismo tiempo que se va estimulando o desarrollando la motricidad facial.

b. Falta de comprensión de los mensajes orales y una adecuada discriminación auditiva.

Gonzáles (2013) esto se manifiesta en algunos estudiantes que, por la capacidad insuficiente de la discriminación acústica de los fonemas, no podrán emitir los sonidos de las palabras correctamente.

Por todo ello, la estimulación auditiva y rítmica ayudara a tener una mejor comprensión auditiva y diferenciar los fonemas de unos a otros, logrando perfeccionar su mensaje oral.

c. Falta o pobre control de la función respiratoria

Delgado (2018) esto se presenta en la función respiratoria, ya que existe relación con la articulación y la fonación de las palabras, y por malos hábitos o falta de control del aire fonador, se llega a pronunciar las palabras con alteraciones o distorsiones.

d. Dificultades en la percepción del espacio y el tiempo

Lozano (2018) esto se presenta por falta de percepción. El lenguaje comienza a surgir en el niño por imitación de movimientos y sonidos. Es muy difícil que

puedan darse los primeros si el niño no es capaz de percibirlos tal como son, si no tiene interiorizadas las nociones del espacio y el tiempo.

e. Factores psicológicos

Se presenta ciertos sucesos que influyen en la comunicación del niño, cómo, por ejemplo: la falta de cariño, problemas de celos ante la venida de un hermanito, la sobre protección de los padres, por rechazo hacia el niño, por desunión familiar, entre otros; puede provocar un problema de lenguaje en el niño.

f. Factores ambientales

En la familia, en la escuela y su medio social, son los factores ambientales, donde realmente influyen en su desenvolvimiento y desarrollo del lenguaje en el niño, por ejemplo: existe carencia del ambiente familiar y ambiente afectivo, falta de cercanía de los padres, no reciben estimulación necesaria que le refuerce en su habla, en la escuela y en el contexto social tienen dificultad para relacionarse con otros estudiantes.

g. Factores hereditarios

Esto se presenta en los casos de que el padre o la madre tengan la misma dificultad del habla y el niño imita los errores de las palabras pronunciadas de sus familiares.

h. Deficiencia intelectual

Esto se presenta por la falta de capacidad cognitiva, que genera alteración en el lenguaje con dificultades para su articulación. Por todo lo relacionado, se puede concluir que existe una serie de causas de la dislalia que, mayormente se detecta a partir de los 4 años de edad, que necesitan de la estimulación temprana y las

estrategias adecuadas para ayudar al desarrollo correcto de la pronunciación de las palabras.

Así también, Arbonez (como se citó en Lozano, 2018) menciona, que pueden ser corregidas siempre y cuando la causa no sea un problema de disminución auditiva grave o un nivel mental bajo, es por ello que las intervenciones deben darse a tiempo, porque cuanto más se demore en detectarla, mayor será el grado de dificultad para corregirla.

2.2.2.5 Características en los estudiantes de 4 años del nivel inicial con dislalia

González (como se citó en Delgado, 2018) hace referencia a que un niño con trastorno del lenguaje expresivo, o dislalia es aquel que no puede expresar lo que está pensando o necesita decir y estos estudiantes comúnmente: Tienen mucha dificultad para ordenar y expresar las palabras, y mucho menos expresar oraciones, o por el contrario estas oraciones pueden ser muy simples, cortas y erradas.

Redondo (2012) tienen problemas para expresar las palabras correctamente al momento de hablar y con frecuencia usan muletillas o apoyos verbales como "um", "este". Pues, los estudiantes que tengan entre los 4 y 5 años que aún no pueda pronunciar correctamente las palabras empiezan a crear una actitud de inseguridad frente a los demás. Poseen un nivel bajo de vocabulario que no es normal en los estudiantes de la misma edad, pues, esto les genera dificultad para socializar con otros estudiantes, por miedo al rechazo y la burla. Se muestran intranquilos, distraídos, a veces apáticos y falta de interés por aprender, pues tienden a tener bajo rendimiento escolar, un bajo nivel de autoestima, timidez e inseguridad, y están dependientes del adulto sea a los padres o a su docente.

2.3. Hipótesis de la investigación

2.3.1 Hipótesis general HG

Los juegos verbales utilizados por el docente como estrategia didáctica, si estimularán la correcta expresión oral en la dislalia de los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa comprendida en el ámbito del distrito de Villa María del Triunfo durante el año académico 2019.

2.3.2 Hipótesis específicas HE

2.3.2.1 Hipótesis específica HE1

Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas, si estimulan la correcta expresión oral.

2.3.2.2 Hipótesis específica HE2

Al utilizar el juego verbal, de las rimas asonantes y consonantes, si estimulan la correcta expresión oral.

2.3.2.3 Hipótesis específica HE3

Al utilizar el juego verbal, de las canciones, si estimulan la correcta expresión oral.

III. METODOLOGÍA

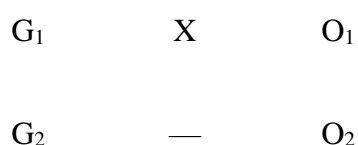
3.1 Diseño de la investigación

El tipo de la investigación fue cuantitativa según Sarantakos (1998) el tipo de Investigación cuantitativa es aquella que permite examinar los datos de manera científica, o más específicamente en forma numérica, generalmente con ayuda de herramientas del campo de la estadística. La metodología cuantitativa requiere que entre los elementos del problema de investigación exista una relación cuya naturaleza sea representable por algún modelo numérico ya sea lineal, exponencial o similar.

El nivel de la investigación fue de nivel aplicativo. “Está orientada a resolver los problemas que se presentan en los procesos de producción, distribución, circulación, y consumo de bienes y servicios de cualquier actividad humana” (Ñaupas, 2013, p. 69-70).

El diseño de la investigación fue cuasi experimental, según Hernández, Fernández, y Baptista (2006) se manipulan deliberadamente al menos una variable independiente para observar su efecto y relación con una o más variables dependientes, difiriendo de los experimentos “puros” en el grado de seguridad o confiabilidad que puede tenerse sobre la equivalencia inicial de los grupos.

Ideograma:



Dónde:

G1: Grupo experimental

G2: Grupo control

O1: Pre test

O2: Pos test

X: Manipulación de la variable independiente

3.2. El área geográfica del estudio

El distrito de Villa María del Triunfo es uno de los 43 distritos de la provincia de Lima, ubicada en el Departamento de Lima, en el Perú. Limita al norte con La Molina. Al este con Pachacámac. Al sur con Lurín. Al oeste con San Juan de Miraflores. Al sur-oeste con el Villa El Salvador.

3.2.1 Universo

El universo estuvo conformado por todas las instituciones educativas con todos sus docentes y estudiantes de todos los niveles del distrito de Villa María del Triunfo.

“El término universo designa a todos los posibles sujetos o medidas de un cierto tipo... La parte del universo a la que el investigador tiene acceso se denomina población” (Fox, 1981, p. 368).

3.3. Población y muestra

3.3.1 Población

La población estuvo integrada por 1 docente y 50 estudiantes del nivel inicial de la institución educativa N° 647 Mariano Melgar del distrito de Villa María del Triunfo.

“Población es un conjunto definido, limitado y accesible del universo que forma el referente para la elección de la muestra. Es el grupo al que se intenta generalizar los resultados” (Buendía, Colás, y Hernández, 1998, p. 28).

Tabla 1. Población de estudiantes y docentes de la institución educativa I.E. N° 647 Mariano Melgar de Villa María del Triunfo

Distrito	I.E	N° estudiantes	N° docentes
Villa María del Triunfo	I.E. N° 647 Mariano Melgar	50	1
	TOTAL	50	1

Fuente: secretaria de la Institución educativa

3.3.1.1 Criterio de inclusión

Se incluyeron solo a los 7 estudiantes con dislalia y a 1 docente del nivel inicial de la institución educativa N° 647 Mariano Melgar del distrito de Villa María del Triunfo.

D'Angelo (2013) define las características que deberán tener los elementos en estudio.

3.3.1.2 Criterios de exclusión

No se tomaron en cuenta a los docentes y estudiantes de los niveles, primaria y secundaria, de la institución educativa N° 647 Mariano Melgar y del nivel inicial, primaria y secundaria de otras instituciones educativas del distrito de Villa María del Triunfo.

D'Angelo (2013) define las características cuya existencia obligue a no incluir a un caso como elemento de estudio aun cumpliendo los criterios de inclusión nunca entraron al estudio.

3.3.2 Muestra

La muestra estuvo conformada por 7 estudiantes del nivel inicial de la institución educativa N° 647 Mariano Melgar del distrito de Villa María del Triunfo.

“El muestreo es una técnica que consiste en la selección de una muestra representativa de la población o del universo que ha de investigarse, el muestreo establece los pasos o procedimientos mediante los cuales es posible hacer generalizaciones sobre una población, a partir de un subconjunto de la misma, con ayuda de las muestras inferimos: alguna o algunas propiedades del universo donde se obtienen y no tener que estudiar exhaustivamente todos los elementos que lo componen, además las dos grandes ventajas del muestreo son la economía y la rapidez en la obtención de los datos” (Zorrilla y Torres, 1992, pp.76-77).

3.4. Definición y operacionalización de las variables

3.4.1 Definición de variables

Carrasco (2009) una variable es una característica que se va a medir. Es una propiedad, un atributo que puede darse o no en ciertos sujetos o fenómenos en estudio, así como también con menor o mayor grado de representación en los mismos y por tanto con susceptibilidad de medición. Su misma palabra define que debe permitir rangos de variación. Es el conjunto de valores que constituyen una clasificación. Se deriva de la unidad de análisis y están contenidas en las hipótesis.

3.4.1.1. Los juegos verbales

Para Pucuhuaranga (2016) señala que, “los juegos verbales son juegos lingüísticos que permiten que el niño desarrolle la expresión oral, la comprensión, incremente su vocabulario, discrimine sonidos de las palabras, y ejercite de manera lúdica los músculos de la boca para una adecuada pronunciación y fluidez en el habla” (p. 2).

3.4.1.2 La dislalia

Pascual (como se citó en Mozo, 2016) define lo siguiente: “la dislalia es el trastorno en la articulación de los fonemas, bien por ausencia o alteración de algunos sonidos concretos o bien por la sustitución de éstos por otros fonemas improcedentes” (p. 27).

3.4.2 Operacionalización de variables

Carrasco (2009) es un proceso metodológico que consiste en descomponer deductivamente las variables que componen el problema de investigación, partiendo desde lo más general a lo más específico. Es decir que estas variables se dividen (si

son complejas) en dimensiones, áreas, aspectos, indicadores, índices, subíndices, ítems; mientras si son concretas solamente en indicadores, índices e ítems.

Tabla 2. Operacionalización de variables

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
¿Cómo los juegos verbales utilizados por el docente como estrategia didáctica, estimularán la correcta expresión oral en la dislalia de los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 647 Mariano Melgar comprendida en el ámbito del distrito de Villa María del Triunfo durante el año académico 2019?	Los juegos verbales	Importancia de los juegos verbales para estimular la correcta expresión oral en los estudiantes de nivel inicial	
		Los juegos verbales para estimular la correcta expresión oral en los estudiantes de 4 años	a. El juego de las adivinanzas b. El juego de las rimas, asonantes y consonantes c. El juego de las canciones
		Los juegos verbales como estrategia didáctica	
		El lenguaje verbal en los estudiantes de nivel inicial	
		El juego en los estudiantes de nivel inicial	
	La dislalia	Clasificación de la dislalia	a. Dislalia orgánica b. Dislalia funcional c. Dislalia evolutiva d. Dislalia audiógena
		La dislalia un problema en los estudiantes de nivel inicial	
		Tipos de errores más frecuentes cuando los estudiantes se expresan oralmente	a. Sustitución b. Omisión c. Distorsión d. Adición
		Las causas de la dislalia en los estudiantes de 4 años de nivel inicial	a. Escasa habilidad motora en los órganos fono articulatorios b. Falta de comprensión de los mensajes orales y una adecuada discriminación auditiva. c. Falta o pobre control de la función respiratoria d. Dificultades en la percepción del espacio y el tiempo e. Factores psicológicos f. Factores ambientales g. Factores hereditarios h. Deficiencia intelectual
		Características en los estudiantes de 4 años de nivel inicial con dislalia	

3.5 Técnica e instrumentos

3.5.1 Técnica la encuesta

Grasso (2006) “La encuesta es un procedimiento que permite explorar cuestiones que hacen a la subjetividad y al mismo tiempo obtener esa información de un número considerable de personas, así por ejemplo: Permite explorar la opinión pública y los valores vigentes de una sociedad, temas de significación científica y de importancia en las sociedades democráticas” (p. 13).

3.5.2 Instrumento el cuestionario

Hernández, Fernández y Baptista (2014) define, “Instrumento de medición es un recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables que tiene en mente” (p. 199). Se utilizará el test de articulación de sonidos por María Melgar 1998, para la recolección de datos.

FICHA TÉCNICA TEST DE MELGAR

AUTORA: María Melgar de Gonzales. **AÑO:** 1998.

ADAPTADO POR: Esta prueba ha sido adaptada Br. Rosario Luz Palacios Cucho 2019.

VALIDADO POR: Validada por juicio de experto, Mgtr. Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez.

EDAD DE APLICACIÓN: 4 años.

OBJETIVOS: Evaluar los juegos verbales como las adivinanzas, rimas y canciones.

ADMINISTRACIÓN: Individual.

AMBITO DE APLICACIÓN: Educativo.

DURACIÓN: El tiempo varía de acuerdo con su grado de cooperación.

3.5.2.1 Validez y confiabilidad de instrumento

A. Validez del instrumento

Hernández, (como se citó en González, 2013) en su libro Metodología de la Investigación: “La validez se refiere al grado en que un instrumento de medición mide realmente la/s variable/s que pretende medir” (p. 50).

B. Confiabilidad del instrumento

Para Hernández, (como se citó en González, 2013) “La confiabilidad se refiere al grado en que la aplicación repetida de un instrumento de medición al mismo sujeto u objeto, produce iguales resultados” (p.. 332).

3.6. Plan de análisis

El procesamiento de la información recogida consistió en el ordenamiento, clasificación, codificación y el análisis consistiendo en cálculos que se hicieron con el fin de establecer cómo los datos cumplen o no, con los objetivos de la investigación. Se tomó en cuenta la contrastación de las hipótesis planteadas de acuerdo a los objetivos. Se utilizó el programa SPSS, versión 22, para la estadística descriptiva: Mínimo, Máximo, Media y desviación estándar; estadística inferencial: prueba T de Student (muestras relacionadas). La interpretación de los resultados es la comparación de los resultados obtenidos con el marco teórico utilizado en la formulación del problema de investigación. La interpretación señala, la importancia de los resultados y las inferencias deductivas que se han producido como efecto de las conclusiones a que se arribaron en el presente trabajo de investigación científica.

3.6.1 Medición de las variables

3.6.1.1 Variable 1: Los juegos verbales

Se diseñó una sesión de clase que se utilizó para el grupo experimental en este caso a los estudiantes de 4 años en los que se incluirán las canciones y posteriormente en otras sesiones de aprendizaje se utilizaran las adivinanzas, las rimas, asonantes y consonantes, con una lista de cotejo para cada sesión y dimensión.

3.6.1.2 Variable 2: La dislalia

Se aplicó una prueba pre test y una pos test basado en el test de Melgar de articulación de sonidos aplicado por primera vez en 1998, para estimular la expresión

oral en estudiantes con dislalia. Este test adaptado por la Br. Rosario Luz Palacios Cucho, tomando en cuenta los siguientes indicadores: El juego de las adivinanzas: Total 10. El juego de rimas, asonantes y consonantes: Total 10. El juego de canciones: Total 10

3.7. Matriz de consistencia lógica

Los juegos verbales utilizados por el docente como estrategia didáctica, para estimular la correcta expresión oral en la dislalia de los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 647 Mariano Melgar comprendida en el ámbito del distrito de Villa María del Triunfo durante el año académico 2019.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES DIMENSIONES	POBLACIÓN Y MUESTRA	DISEÑO	INSTRUMENTO
<p>Problema general ¿Cómo los juegos verbales utilizados por el docente como estrategia didáctica, estimularán la correcta expresión oral en la dislalia de los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 647 Mariano Melgar comprendida en el ámbito del distrito de Villa María del Triunfo durante el año académico 2019?</p>	<p>Objetivo general Determinar los juegos verbales utilizados por el docente como estrategia didáctica, estimularán la correcta expresión oral en la dislalia de los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 647 Mariano Melgar comprendida en el ámbito del distrito de Villa María del Triunfo durante el año académico 2019.</p>	<p>Hipótesis general Los juegos verbales utilizados por el docente como estrategia didáctica, si estimularán la correcta expresión oral en la dislalia de los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 647 Mariano Melgar comprendida en el ámbito del distrito de Villa María del Triunfo durante el año académico 2019.</p>	<p>Variable Independiente: Los juegos verbales Dimensiones: -Importancia de los juegos verbales para estimular la correcta expresión oral en los estudiantes de nivel inicial - Los juegos verbales para estimular la correcta expresión oral en los estudiantes de 4 años -Los juegos verbales como estrategia didáctica -El lenguaje verbal en los estudiantes de nivel inicial -El juego en los estudiantes de nivel inicial</p>	<p>Población Estuvo integrada por 1 docente y 50 estudiantes del nivel inicial de la institución educativa N° 647 Mariano Melgar del distrito de Villa María del Triunfo.</p> <p>Muestra Estuvo integrada por 7 estudiantes del nivel inicial de la institución educativa N° 647 Mariano Melgar del distrito de Villa María del Triunfo.</p>	<p>Tipo de la investigación Cuantitativa Nivel: Aplicativo Diseño: Cuasi experimental Ideograma</p> <p>G₁ X O₁ G₂ — O₂</p> <p>Dónde: G1: Grupo experimental G2: Grupo control O1: Pre test O2: Post test X: Manipulación de la variable independiente</p>	<p>Test de Melgar pre test y pos test, adaptado por la estudiante y validado por la Asesora</p>
<p>Problemas específicos ¿Cómo los estudiantes con dislalia, de 4 años del nivel inicial al utilizar el juego verbal, de las adivinanzas, estimulan la correcta expresión oral?</p>	<p>Objetivos específicos Estimar en los estudiantes con dislalia, de 4 años del nivel inicial, al utilizar el juego verbal de las adivinanzas, estimulan la correcta expresión oral.</p>	<p>Hipótesis específicas Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas, si estimulan la correcta expresión oral.</p>				
<p>¿Cómo los estudiantes con dislalia, de 4 años del nivel inicial al utilizar el juego verbal, de las rimas, asonante y consonantes, estimulan la correcta expresión oral?</p>	<p>Estimar en los estudiantes con dislalia, de 4 años del nivel inicial, al utilizar el juego verbal de las rimas, asonantes y consonantes, estimulan la correcta expresión oral.</p>	<p>Al utilizar el juego verbal, de las rimas asonantes y consonantes, si estimulan la correcta expresión oral.</p>	<p>Variable dependiente: La dislalia Dimensiones: -Clasificación de la dislalia -La Dislalia un problema en los estudiantes de nivel inicial -Tipos de errores más frecuentes cuando los estudiantes se expresan oralmente - Las causas de la dislalia en los estudiantes de 4 años de nivel inicial -Características en los estudiantes de 4 años de nivel inicial con dislalia</p>			
<p>¿Cómo los estudiantes con dislalia, de 4 años del nivel inicial al utilizar el juego verbal, de las canciones, estimulan la correcta expresión oral?</p>	<p>Estimar en los estudiantes con dislalia, de 4 años del nivel inicial, al utilizar el juego verbal de las canciones, estimulan la correcta expresión oral.</p>	<p>Al utilizar el juego verbal, de las canciones, si estimulan la correcta expresión oral.</p>				

IV. RESULTADOS

4.1 Análisis Descriptivo

ANÁLISIS LISTA DE COTEJO POS TEST

Tabla 3. Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de las piernas, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	6	85,7	85,7	85,7
	si	1	14,3	14,3	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Pos test

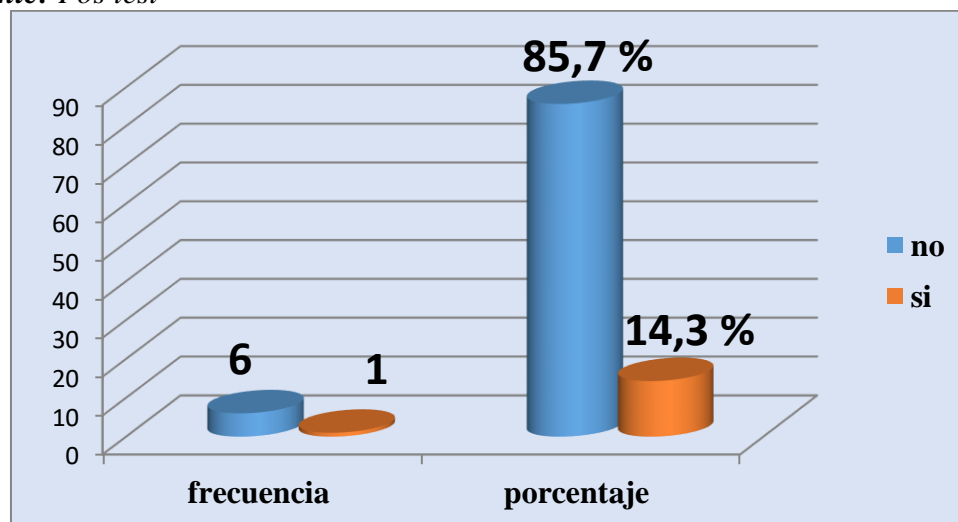


Figura 1: Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de las piernas, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 3

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 85.7% (6) estudiantes al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de las piernas, no estimulan su correcta expresión oral, y 14.3% (1) sí se estimulan en su correcta expresión oral, considerando que todos tienen dificultades en la expresión oral.

Tabla 4. Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de la fresa, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	6	85,7	85,7	85,7
	si	1	14,3	14,3	100,0
Total		7	100,0	100,0	

Fuente: Pos test

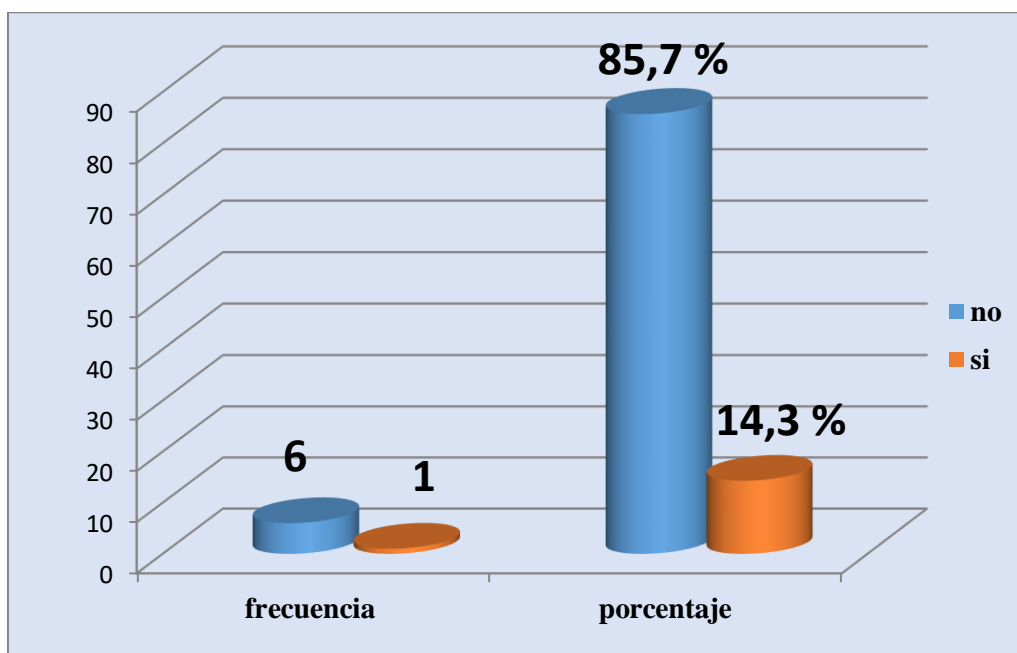


Figura 2: Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de la fresa, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 4

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 85.7% (6) estudiantes al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de fresa, no estimulan su expresión oral, y 14.3% (1) sí se estimulan en su correcta expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral.

Tabla 5. Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del plátano, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	4	57,1	57,1	57,1
	si	3	42,9	42,9	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Pos test

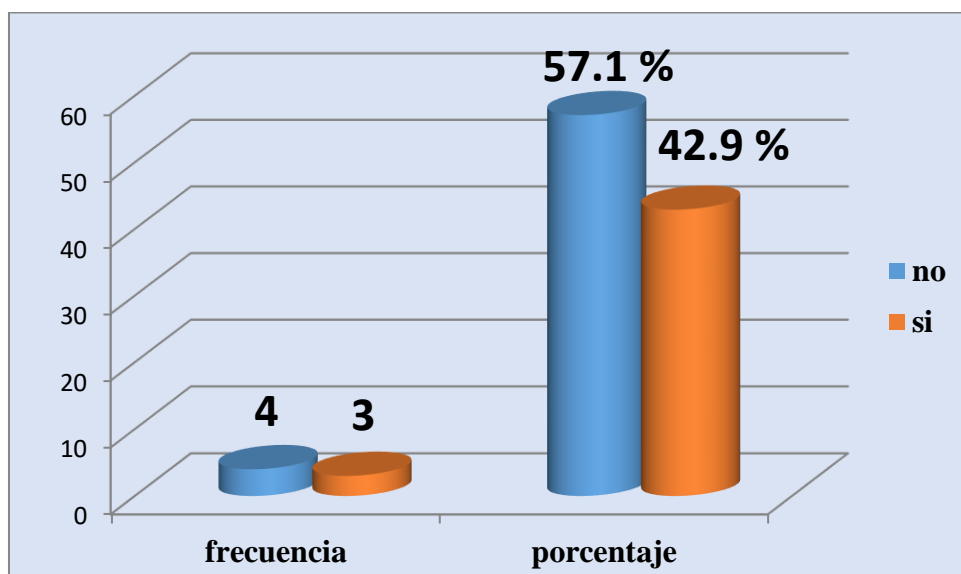


Figura 3: Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del plátano, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 5

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 57.1% (4) estudiantes al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del plátano, no estimulan su expresión oral, y 42.9% (3) sí se estimulan en su correcta expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando menor dificultad en esta adivinanza.

Tabla 6. Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del pato, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	5	71,4	71,4	71,4
	si	2	28,6	28,6	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Pos test

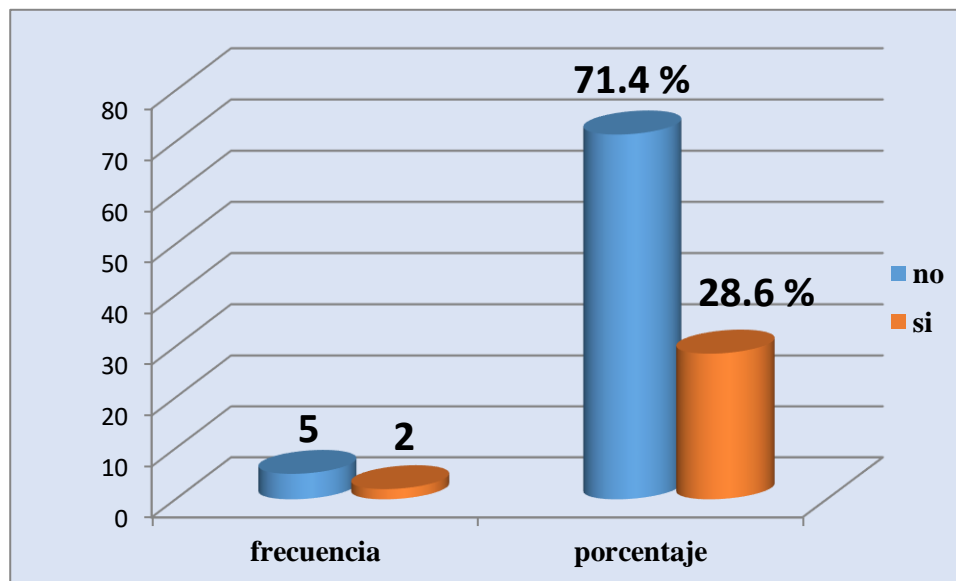


Figura 4: Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del pato, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 6

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 71.4% (5) estudiantes al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del pato, no estimulan su expresión oral, y 28.6% (2) sí se estimulan en su correcta expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando mayor dificultad en esta adivinanza.

Tabla 7. Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de la rana, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	6	85,7	85,7	85,7
	si	1	14,3	14,3	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Pos test

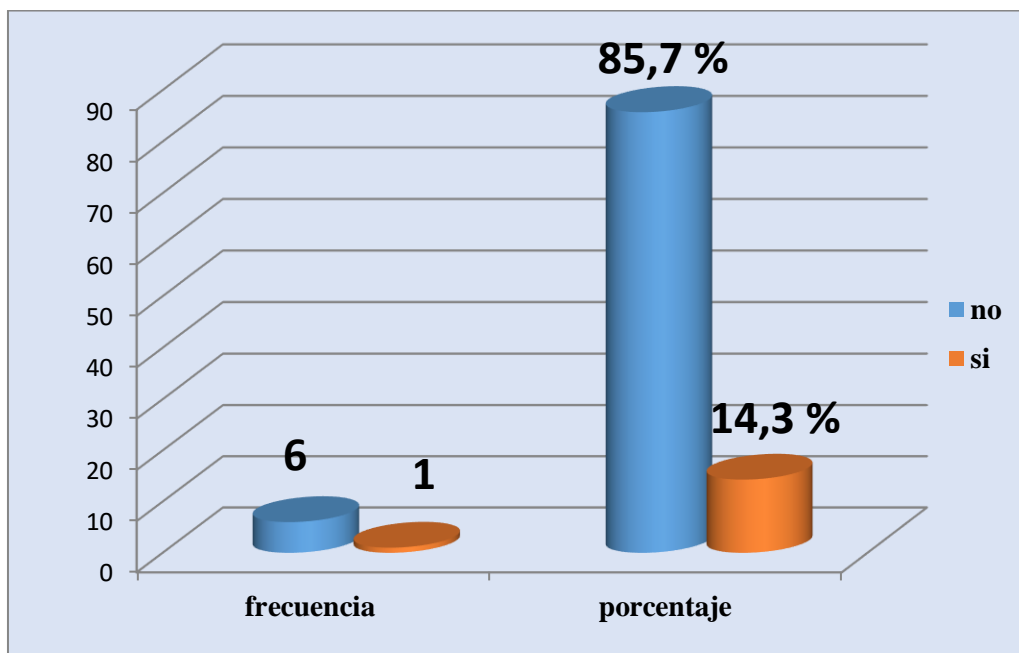


Figura 5: Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de la rana, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 7

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 85.7% (6) estudiantes al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de la rana, no estimulan su expresión oral, y 14.3% (1) sí se estimulan en su correcta expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando mayor dificultad en esta adivinanza.

Tabla 8. Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de el pajarito, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	5	71,4	71,4	71,4
	si	2	28,6	28,6	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Pos test

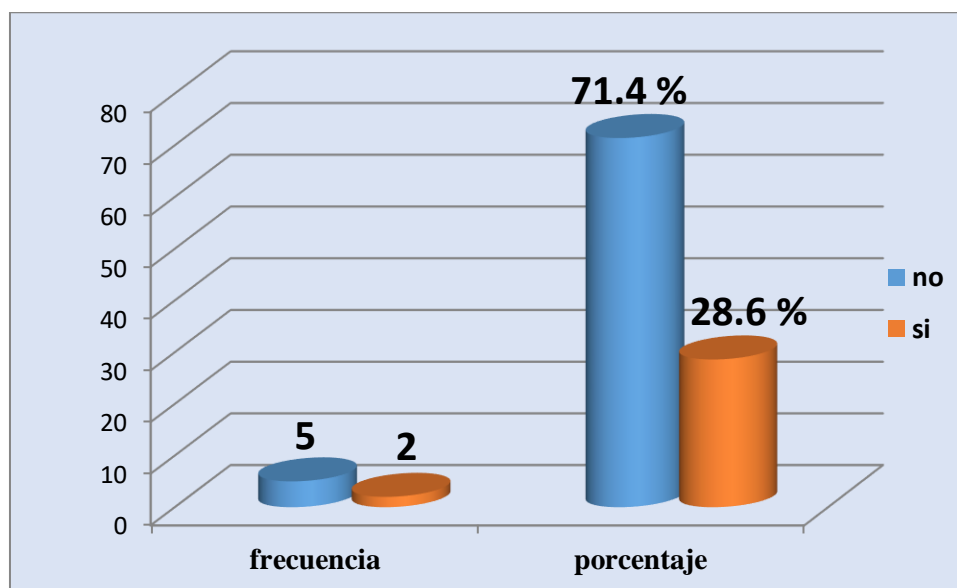


Figura 6: Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de el pajarito, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 8

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 71.4% (5) estudiantes al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de el pajarito, no estimulan su expresión oral, y 28.6% (2) sí se estimulan en su correcta expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando mayor dificultad en esta adivinanza.

Tabla 9. Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del león, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	3	42,9	42,9	42,9
	si	4	57,1	57,1	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Pos test

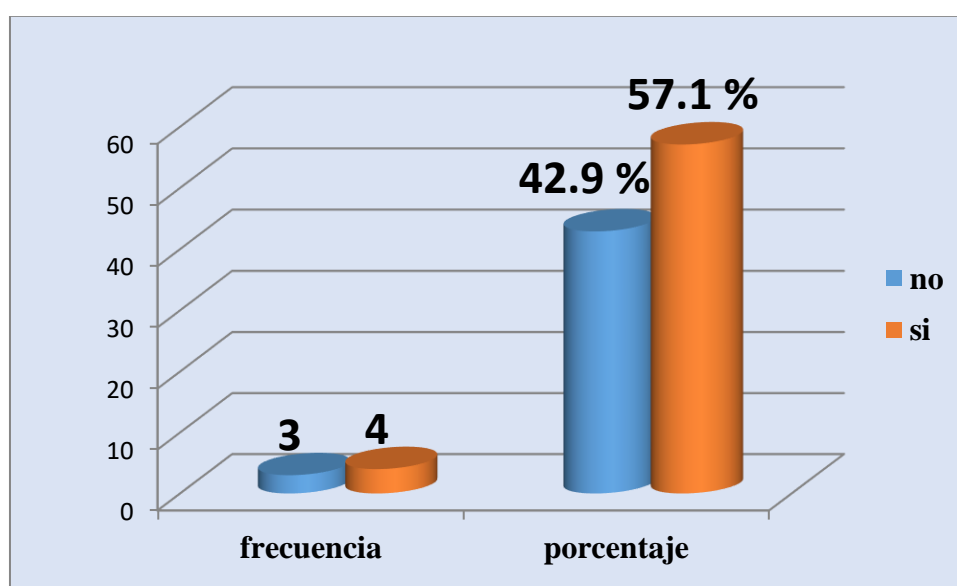


Figura 7: Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del león, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 9

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 42.9% (3) estudiantes al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del león, no estimulan su expresión oral, y 57.1% (4) sí se estimulan en su correcta expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando menor dificultad en esta adivinanza.

Tabla 10. Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del girasol, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	4	57,1	57,1	57,1
	si	3	42,9	42,9	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Pos test

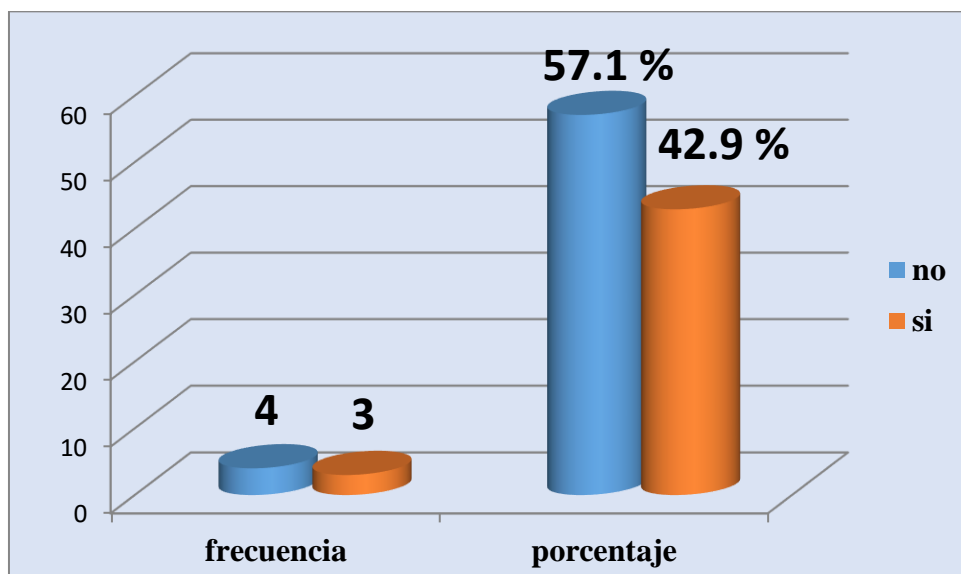


Figura 8: Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del girasol, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 10

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 57.1% (4) estudiantes al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del girasol, no estimulan su expresión oral, y 42.9% (3) sí se estimulan en su correcta expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando menor dificultad en esta adivinanza.

Tabla 11. Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de la guitarra, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	3	42,9	42,9	42,9
	si	4	57,1	57,1	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Pos test

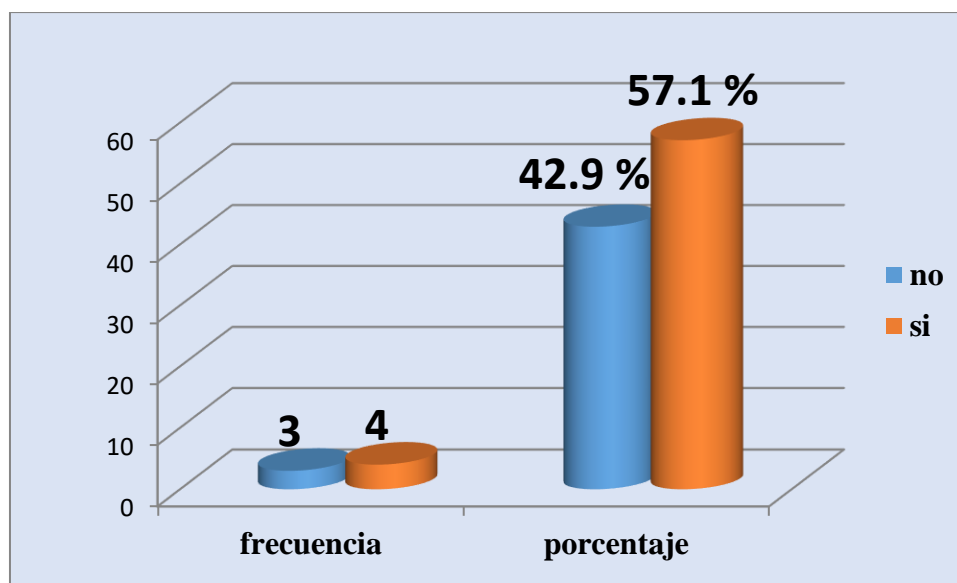


Figura 9. Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de la guitarra, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 11

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 42.9% (3) estudiantes al utilizar el juego verbal de las adivinanzas de guitarra, no estimulan su expresión oral, y 57.1% (4) sí se estimulan en su correcta expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando mayor dificultad en esta adivinanza.

Tabla 12. Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del payaso, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	5	71,4	71,4	71,4
	si	2	28,6	28,6	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Pos test

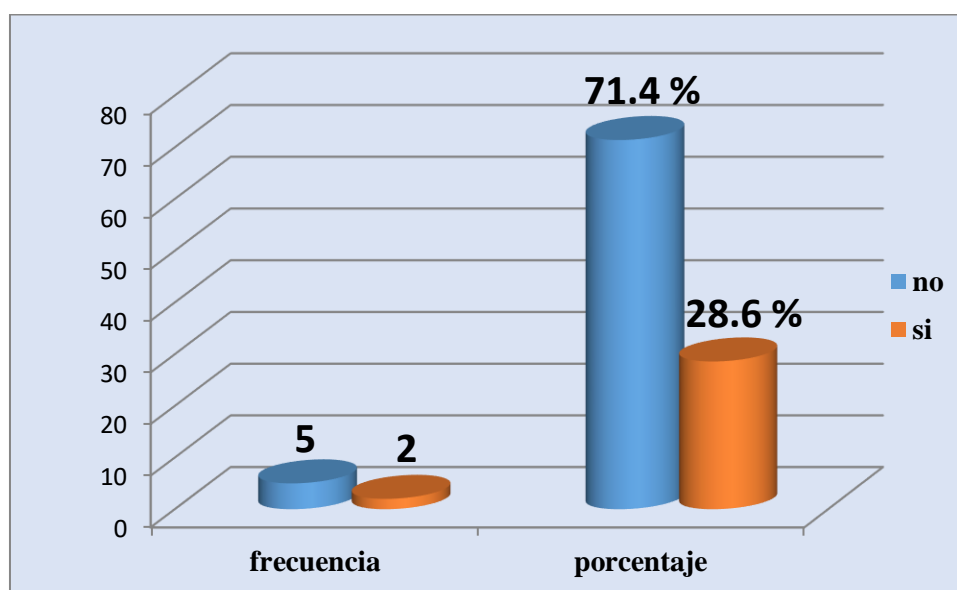


Figura 10: Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del payaso, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 12

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 71.4% (5) estudiantes al utilizar el juego verbal de las adivinanzas del payaso, no estimulan su expresión oral, y 28.6% (2) sí se estimulan en su correcta expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando mayor dificultad en esta adivinanza

Tabla 13. Al utilizar el juego verbal de las rimas asonante de la bufanda, si estimulan la correcta expresión oral

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido no	7	100,0	100,0	100,0

Fuente: Pos test

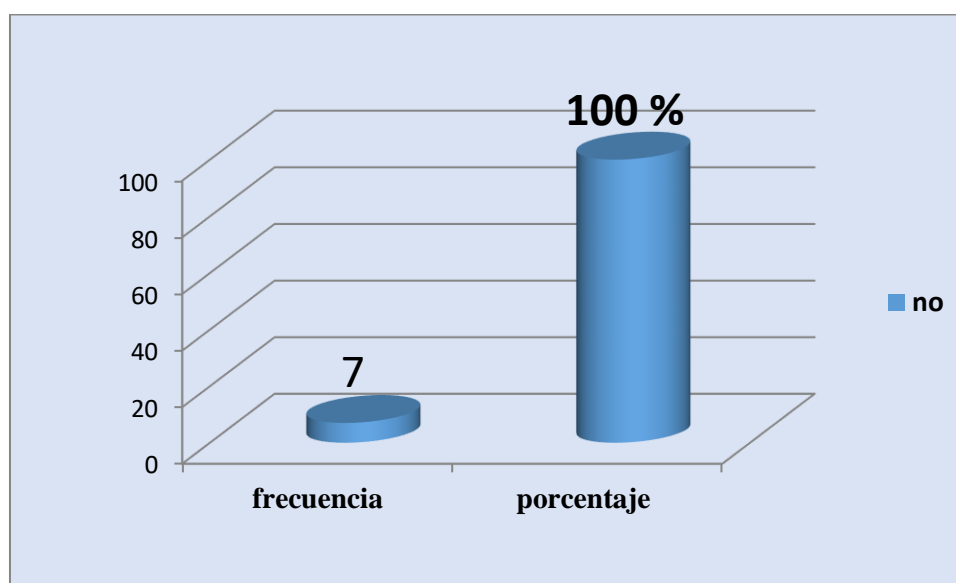


Figura 11: Al utilizar el juego verbal de rimas asonante de la bufanda, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 13

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 100% (7) estudiantes al utilizar el juego verbal de rimas asonante de la bufanda, no estimulan su expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando mayor dificultad en esta rima asonante.

Tabla 14. Al utilizar el juego verbal de rimas asonante de los guantes, si estimulan la correcta expresión oral

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido no	7	100,0	100,0	100,0

Fuente: Pos test

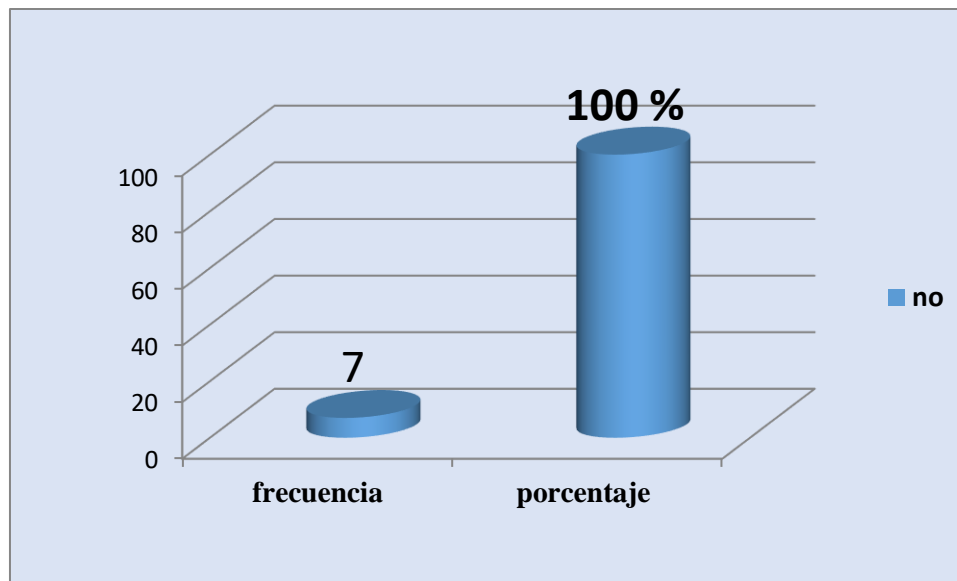


Figura 12: Al utilizar el juego verbal de rimas asonante de los guantes, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 14

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 100% (7) estudiantes al utilizar el juego verbal de rimas asonante de los guantes, no estimulan su expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando mayor dificultad en esta rima asonante.

Tabla 15. Al utilizar el juego verbal de rimas asonante del gorro, si estimulan la correcta expresión oral

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido no	7	100,0	100,0	100,0

Fuente: Pos test

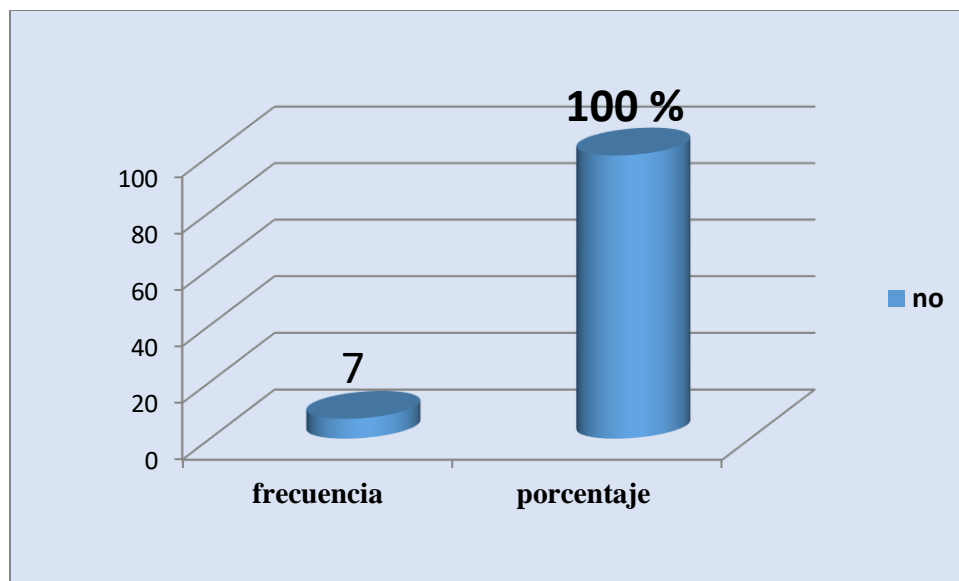


Figura 13: Al utilizar el juego verbal de rimas asonante del gorro, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 15

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 100 % (7) estudiantes al utilizar el juego verbal de rimas asonante del gorro, no estimulan su expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando mayor dificultad en esta rima asonante.

Tabla 16. Al utilizar el juego verbal de rimas asonante la rosa, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	7	100,0	100,0	100,0

Fuente: Pos test

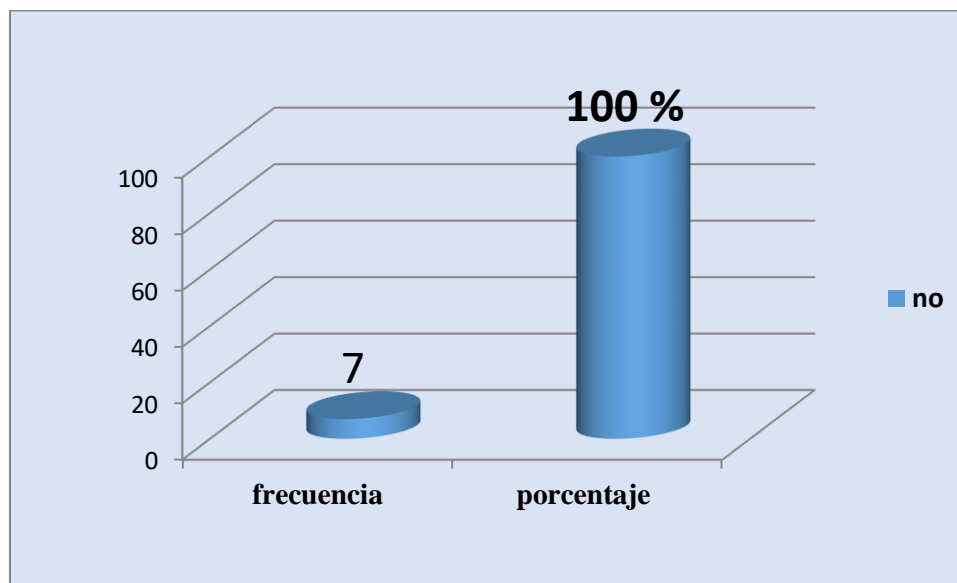


Figura 14: Al utilizar el juego verbal de rimas asonante la rosa, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 16

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 100 % (7) estudiantes al utilizar el juego verbal de las rimas asonante de la rosa, no estimulan su expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando mayor dificultad en esta rima asonante.

Tabla 17. Al utilizar el juego verbal de rimas asonante el señor pato, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	2	28,6	28,6	28,6
	si	5	71,4	71,4	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Pos test

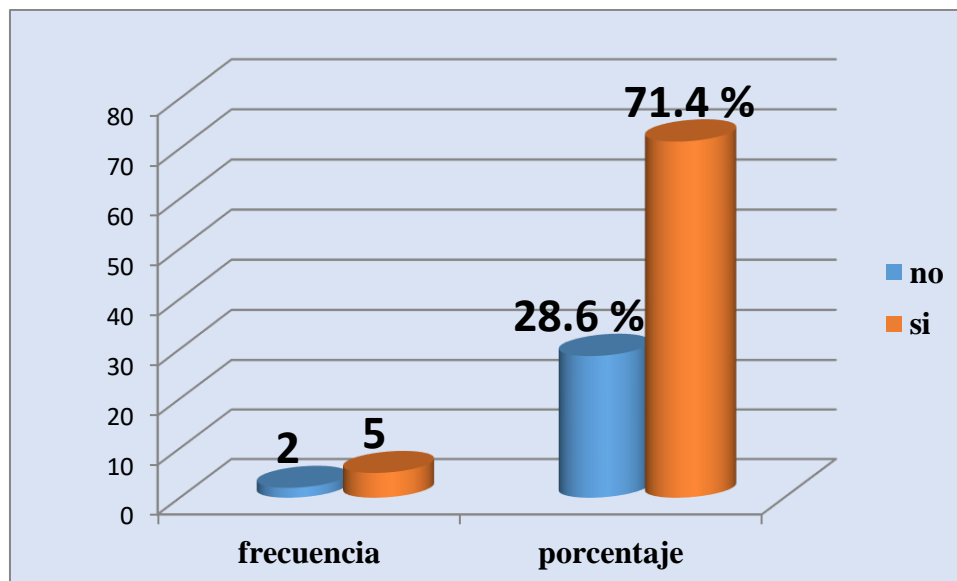


Figura 15: Al utilizar el juego verbal de rimas asonante el señor pato, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 17

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 28.6 % (2) estudiantes al utilizar el juego verbal de las rimas asonante el señor pato, no estimulan su expresión oral, y 71.4% (5) sí se estimulan en su correcta expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando menor dificultad en esta rima asonante.

Tabla 18. Al utilizar el juego verbal de las rimas consonante *Silvina mi gallina*, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	3	42,9	42,9	42,9
	Si	4	57,1	57,1	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Pos test

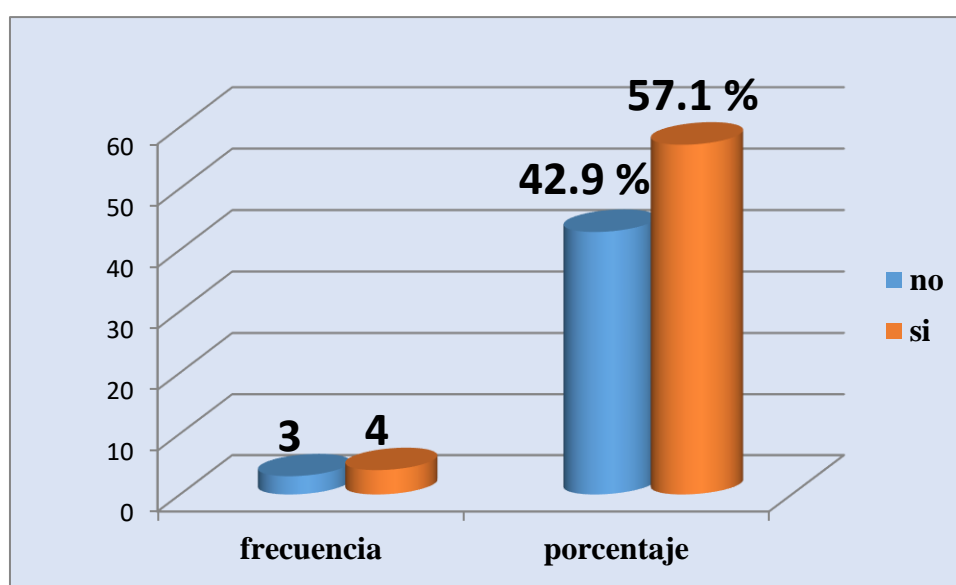


Figura 16: Al utilizar el juego verbal de las rimas consonante *Silvina mi gallina*, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 18.

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 42,9% (3) estudiantes al utilizar el juego verbal de las rimas consonante *silvina mi gallina*, no estimulan su expresión oral, y 57,1% (4) si se estimulan en su correcta expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando menor dificultad en esta rima consonante.

Tabla 19. Al utilizar el juego verbal de las rimas consonante el conejo Rabito, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	6	85,7	85,7	85,7
	si	1	14,3	14,3	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Pos test

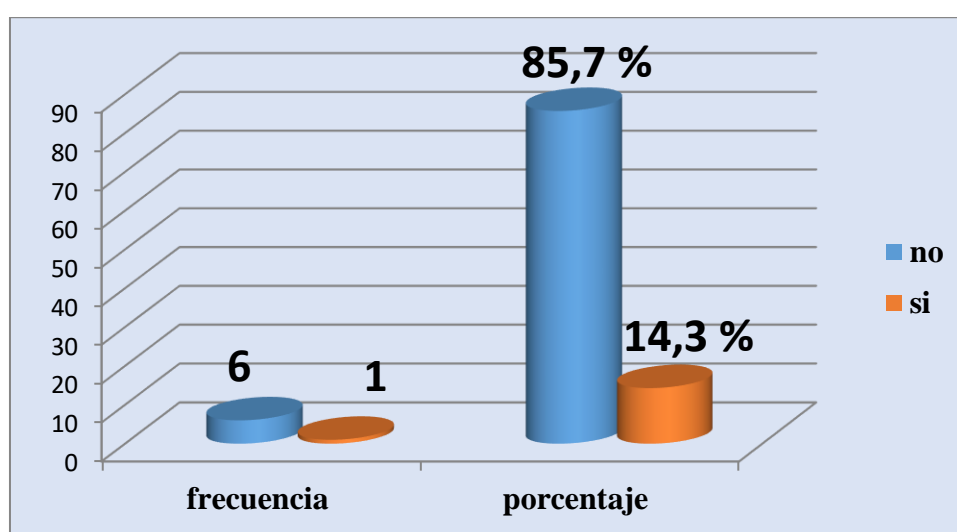


Figura 17: Al utilizar el juego verbal de las rimas consonante el conejo Rabito, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 19

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 85,7% (6) estudiantes al utilizar el juego verbal de las rimas consonante el conejo Rabito, no estimulan su expresión oral, y 14,3% (1) sí se estimulan en su correcta expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando mayor dificultad en esta rima consonante.

Tabla 20. Al utilizar el juego verbal de las rimas consonante amarillo, si estimulan la correcta expresión oral

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido no	7	100,0	100,0	100,0

Fuente: Pos test

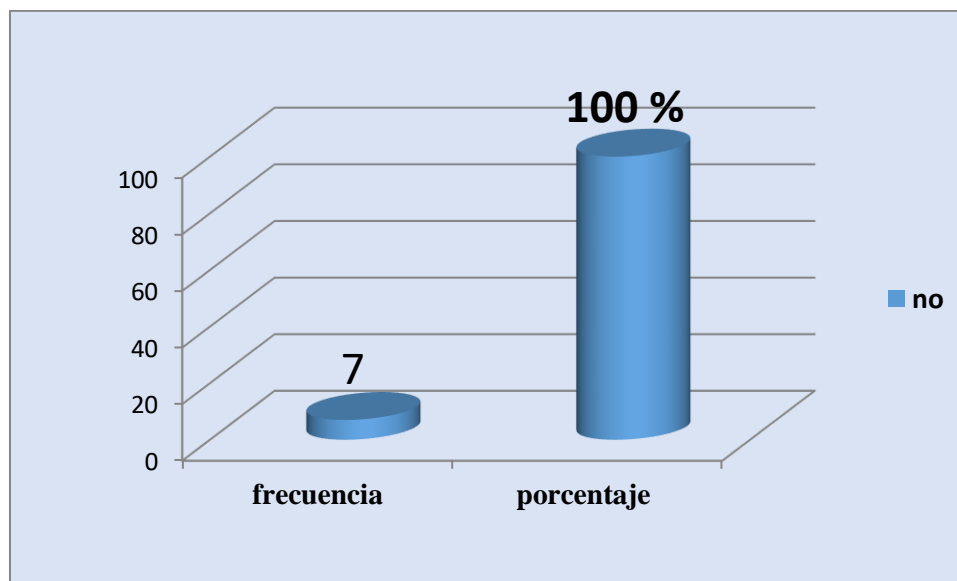


Figura 18: Al utilizar el juego verbal de las rimas consonante amarillo, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 20

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 100 % (7) estudiantes al utilizar el juego verbal de las rimas consonante amarillo, no estimulan su expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando mayor dificultad en esta rima consonante.

Tabla 21. Al utilizar el juego verbal de las rimas consonante el payaso, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	1	14,3	14,3	14,3
	si	6	85,7	85,7	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Pos test

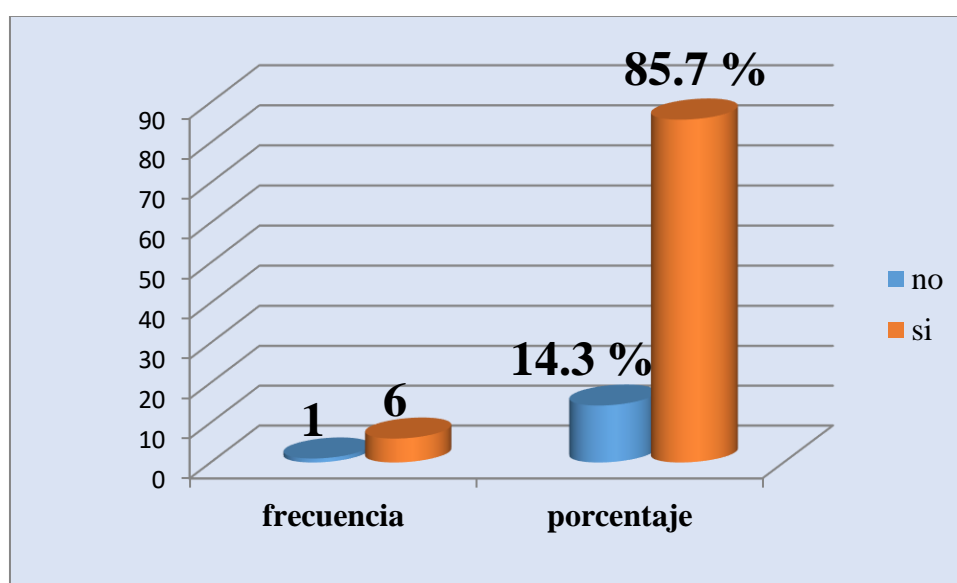


Figura 19: Al utilizar el juego verbal de las rimas consonante el payaso, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 21

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 14,3% (1) estudiantes al utilizar el juego verbal de las rimas consonante el payaso, no estimulan su expresión oral, y 85,7% (6) sí se estimulan en su correcta expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando mayor dificultad en esta rima consonante.

Tabla 22. Al utilizar el juego verbal de las rimas consonante a la una sale la luna, si estimulan la correcta expresión oral

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido no	6	85,7	85,7	85,7
si	1	14,3	14,3	100,0
Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Pos test

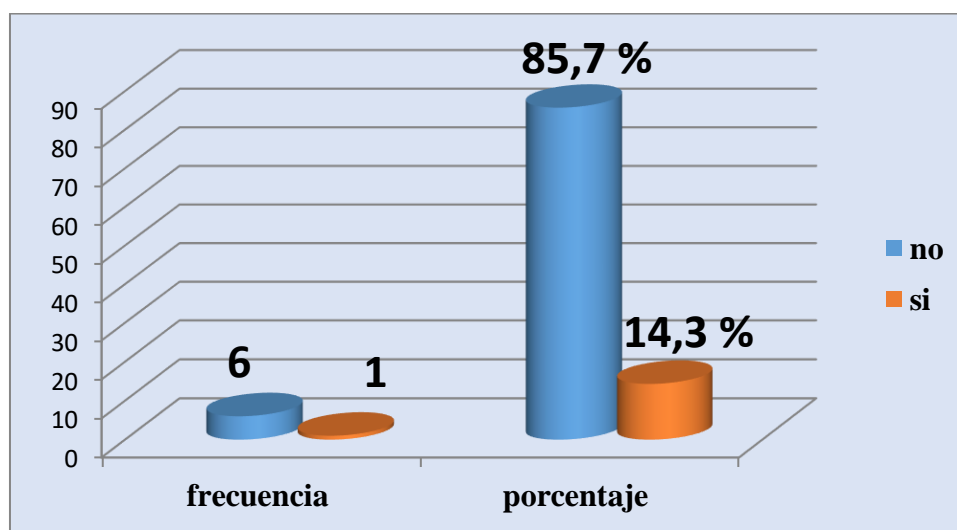


Figura 20: Al utilizar el juego verbal de las rimas consonante a la una sale la luna, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 22

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 85,7% (6) estudiantes al utilizar el juego verbal de rima consonante a la una sale la luna, no estimulan su expresión oral, y 14,3% (1) sí se estimulan en su correcta expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando mayor dificultad en esta rima consonante.

Tabla 23. Al utilizar el juego verbal de las canciones el perro Bobby, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	2	28,6	28,6	28,6
	si	5	71,4	71,4	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Pos test

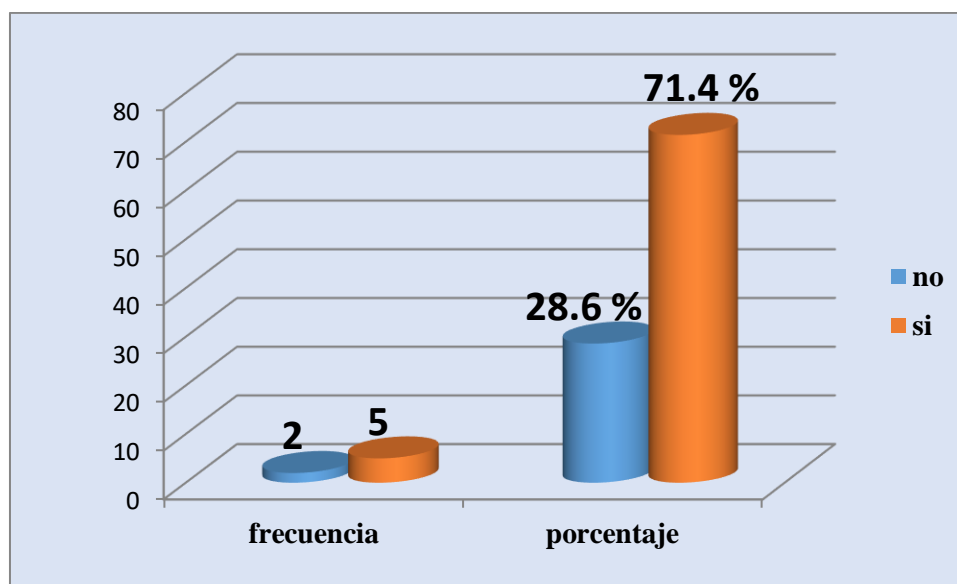


Figura 21: Al utilizar el juego verbal de las canciones el perro Bobby, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 23

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 28,6% (2) estudiantes al utilizar el juego verbal de las canciones el perro Bobby, no estimulan su expresión oral, y 71,4% (5) sí se estimulan en su correcta expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando menor dificultad en esta canción.

Tabla 24. Al utilizar el juego verbal de las canciones el payaso Plin – Plin, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	2	28,6	28,6	28,6
	si	5	71,4	71,4	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Pos test

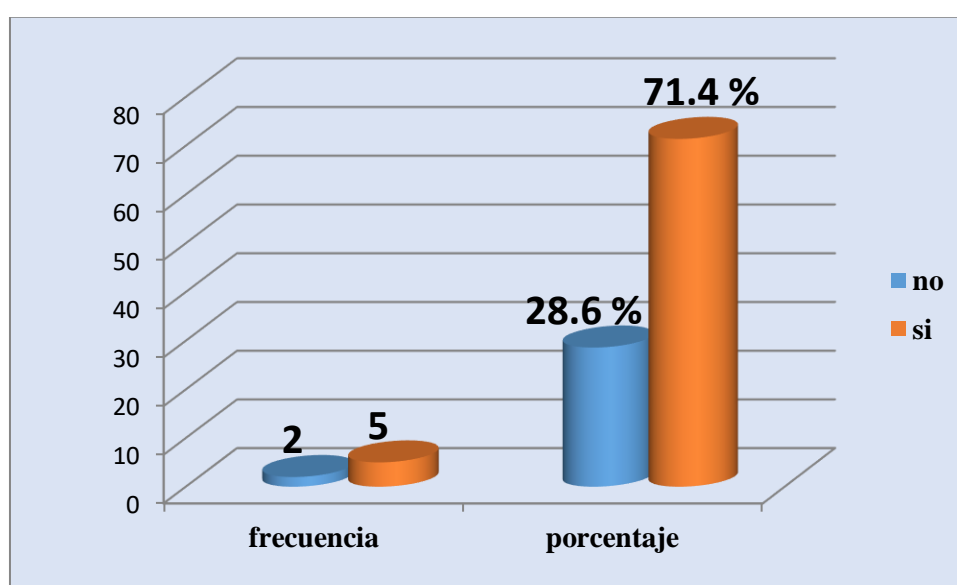


Figura 22: Al utilizar el juego verbal de las canciones el payaso Plin – Plin, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 24

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 28.6% (2) estudiantes al utilizar el juego verbal de las canciones el payaso Plin-Plin, no estimulan su expresión oral, y 71.4 % (5) sí se estimulan en su correcta expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando menor dificultad en esta canción.

Tabla 25. Al utilizar el juego verbal de las canciones el ratón, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	7	100,0	100,0	100,0

Fuente: Pos test

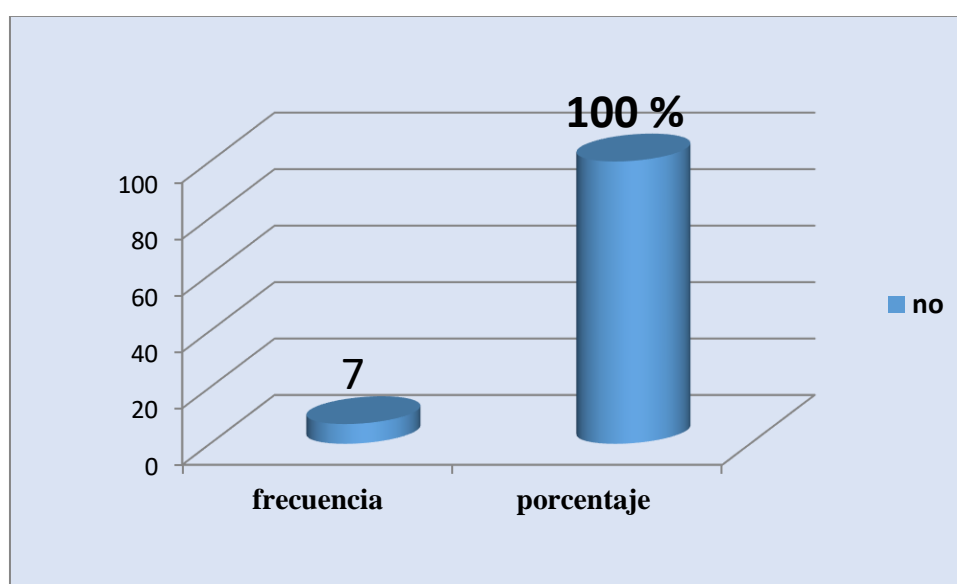


Figura 23: Al utilizar el juego verbal de las canciones el ratón, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 25

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 100 % (7) estudiantes al utilizar el juego verbal de las canciones el ratón, no estimulan su expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando mayor dificultad en esta canción.

Tabla 26. Al utilizar el juego verbal de las canciones el gato Félix, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	1	14,3	14,3	14,3
	si	6	85,7	85,7	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Pos test

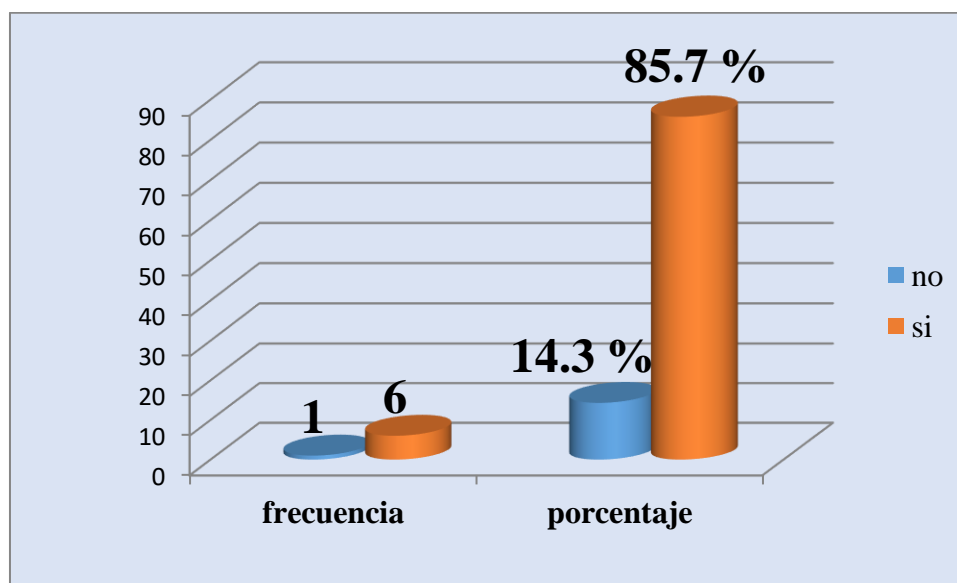


Figura 24: Al utilizar el juego verbal de las canciones el gato Félix, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 26

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 14,3% (1) estudiantes al utilizar el juego verbal del gato Félix, no estimulan su expresión oral, y 85,7% (6) si se estimulan en su correcta expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando menor dificultad en esta canción.

Tabla 27. Al utilizar el juego verbal de las canciones tijeras bailarinas, si estimulan la correcta expresión oral

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido no	7	100,0	100,0	100,0

Fuente: Pos test

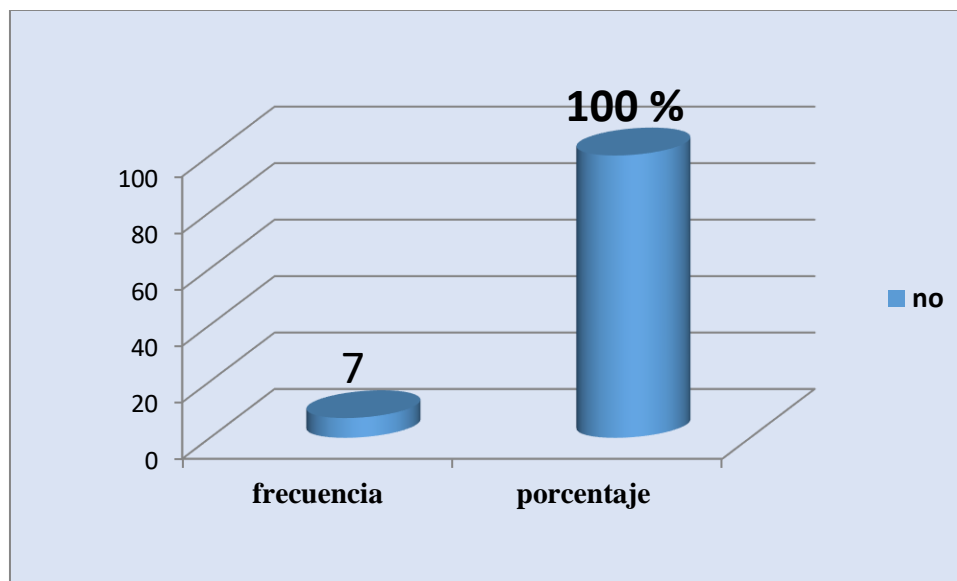


Figura 25: Al utilizar el juego verbal de las canciones tijeras bailarinas, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 27

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 100 % (7) estudiantes al utilizar el juego verbal de las canciones tijeras bailarinas, no estimulan su expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando mayor dificultad en esta canción.

Tabla 28. Al utilizar el juego verbal de las canciones cucú, cucú, cantaba la rana, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	7	100,0	100,0	100,0

Fuente: Pos test

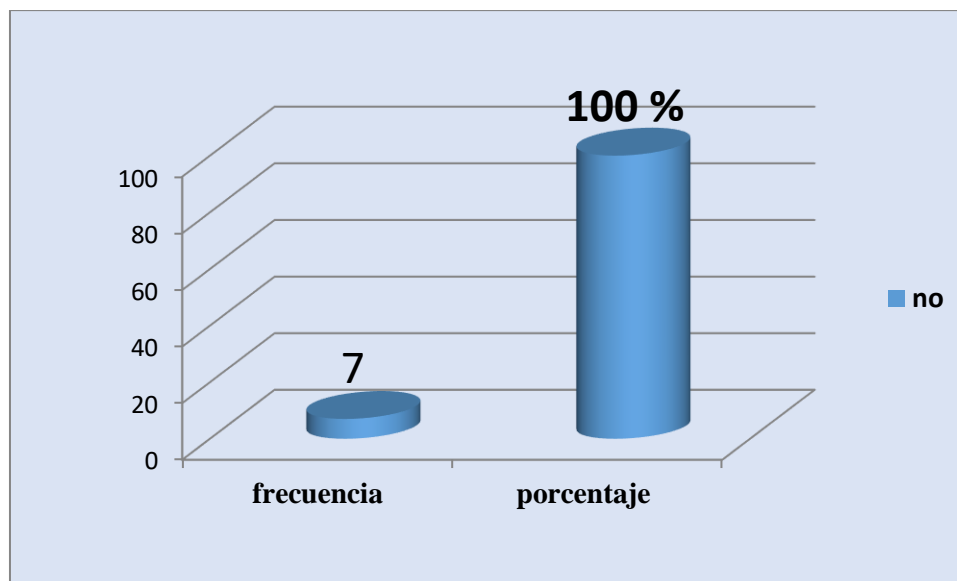


Figura 26: Al utilizar el juego verbal de las canciones cucú, cucú, cantaba la rana, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 28

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 100 % (7) estudiantes al utilizar el juego verbal de las canciones cucú, cucú, cantaba la rana, no estimulan su expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando mayor dificultad en esta canción.

Tabla 29. Al utilizar el juego verbal de las canciones un amigo me enseñó a cantar, si estimulan la correcta expresión oral

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido no	7	100,0	100,0	100,0

Fuente: Pos test

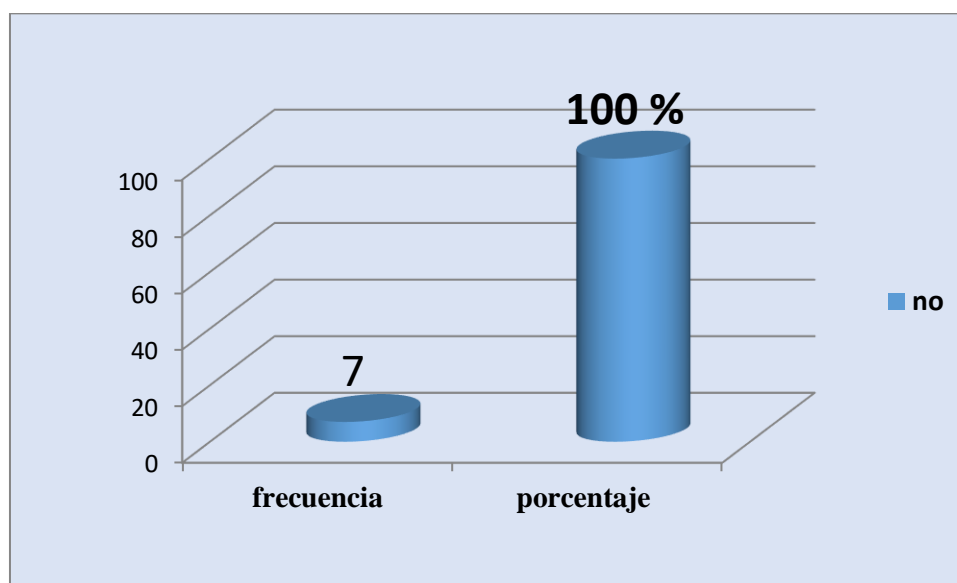


Figura 27: Al utilizar el juego verbal de las canciones un amigo me enseñó a cantar, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 29

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 100 % (7) estudiantes al utilizar el juego verbal de las canciones un amigo me enseñó a cantar, no estimulan su expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando mayor dificultad en esta canción.

Tabla 30. Al utilizar el juego verbal de las canciones la lengua saltarina, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	3	42,9	42,9	42,9
	si	4	57,1	57,1	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Pos test

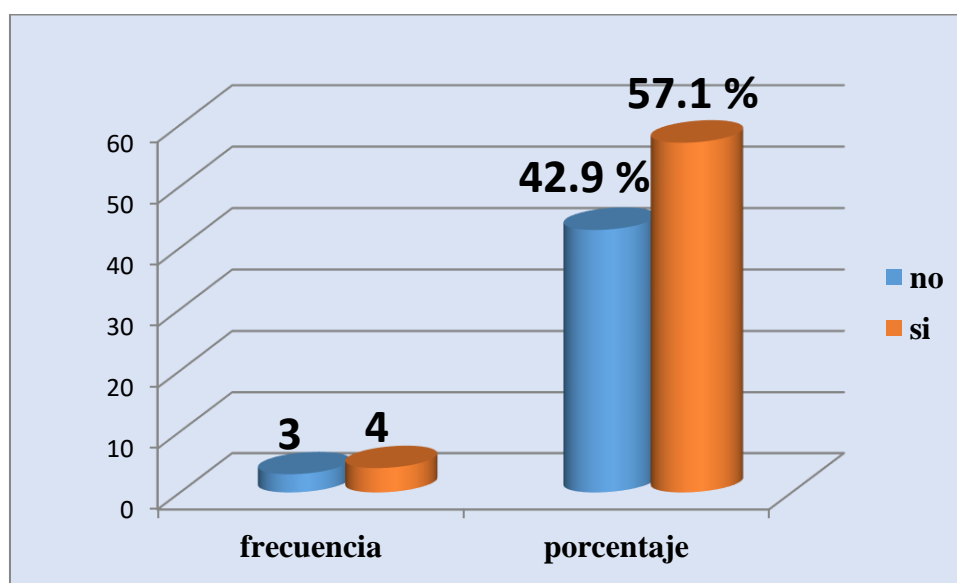


Figura 28: Al utilizar el juego verbal de las canciones la lengua saltarina, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 30

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 42,9% (3) estudiantes al utilizar el juego verbal de las canciones la lengua saltarina, no estimulan su expresión oral, y 57,1% (4) si se estimulan en su correcta expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando menor dificultad en esta canción.

Tabla 31. Al utilizar el juego verbal de las canciones señor sol, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	5	71,4	71,4	71,4
	si	2	28,6	28,6	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Fuente: Pos test

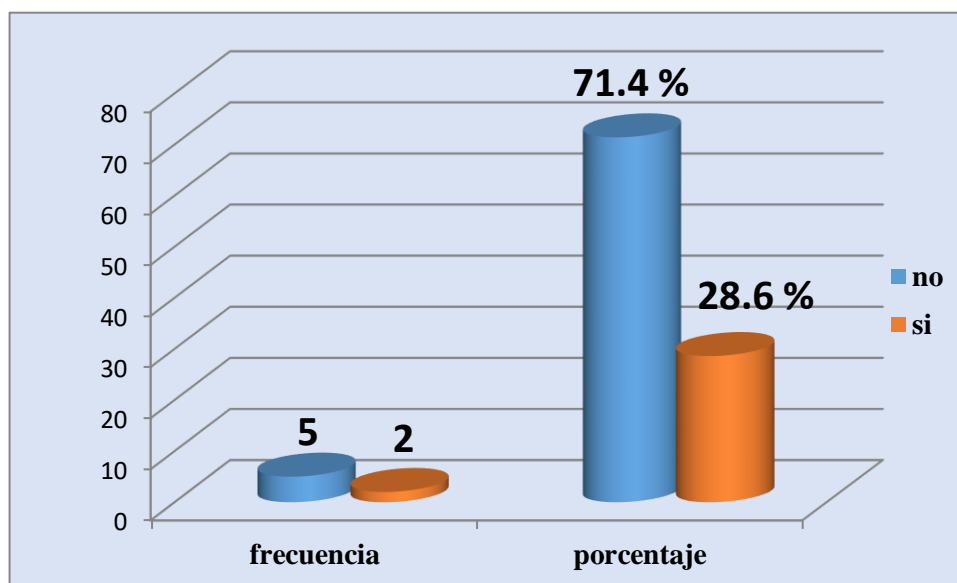


Figura 29: Al utilizar el juego verbal de las canciones señor sol, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 31

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 71.4 % (5) estudiantes al utilizar el juego verbal de las canciones señor sol, no estimulan su expresión oral, y 28.6% (2) sí se estimulan en su correcta expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando mayor dificultad en esta canción.

Tabla 32. Al utilizar el juego verbal de las canciones las ruedas del autobús, si estimulan la correcta expresión oral

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	no	7	100,0	100,0	100,0

Fuente: Pos test

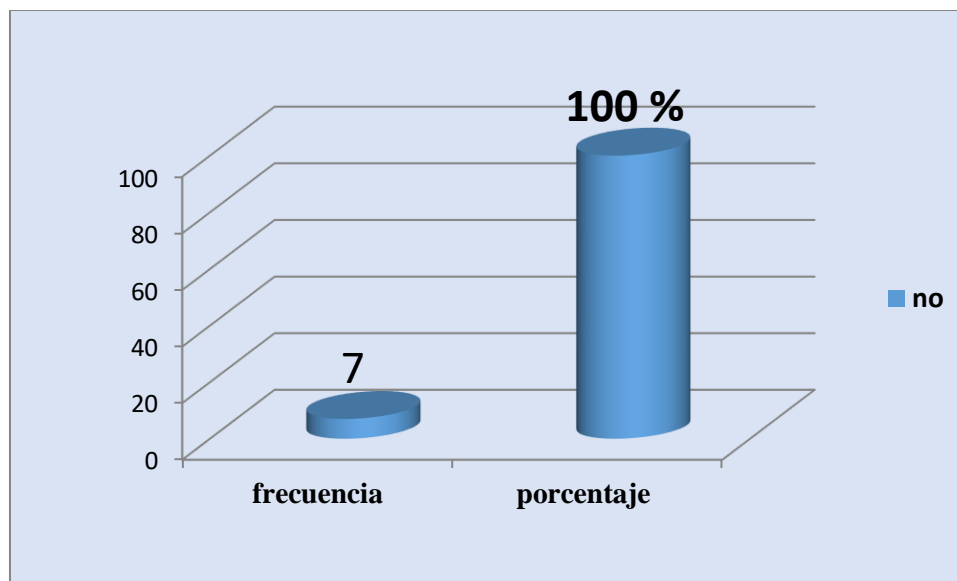


Figura 30: Al utilizar el juego verbal de las canciones las ruedas del autobús, si estimulan la correcta expresión oral

Fuente: Tabla 32

El docente al evaluar a través de la lista de cotejo a los 7 estudiantes del grupo control y experimental, los resultados finales fueron: 100 % (7) estudiantes al utilizar el juego verbal de las canciones las ruedas del autobús, no estimulan su expresión oral, considerando que todos (7) tienen dificultades en la expresión oral, evidenciando mayor dificultad en esta canción.

Tabla 33. Dimensión 1: adivinanza pre test

Estadísticos descriptivos					
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Adivinanza pre	7	0	2	1,00	,816
N válido (por lista)	7				

Fuente: Pre test

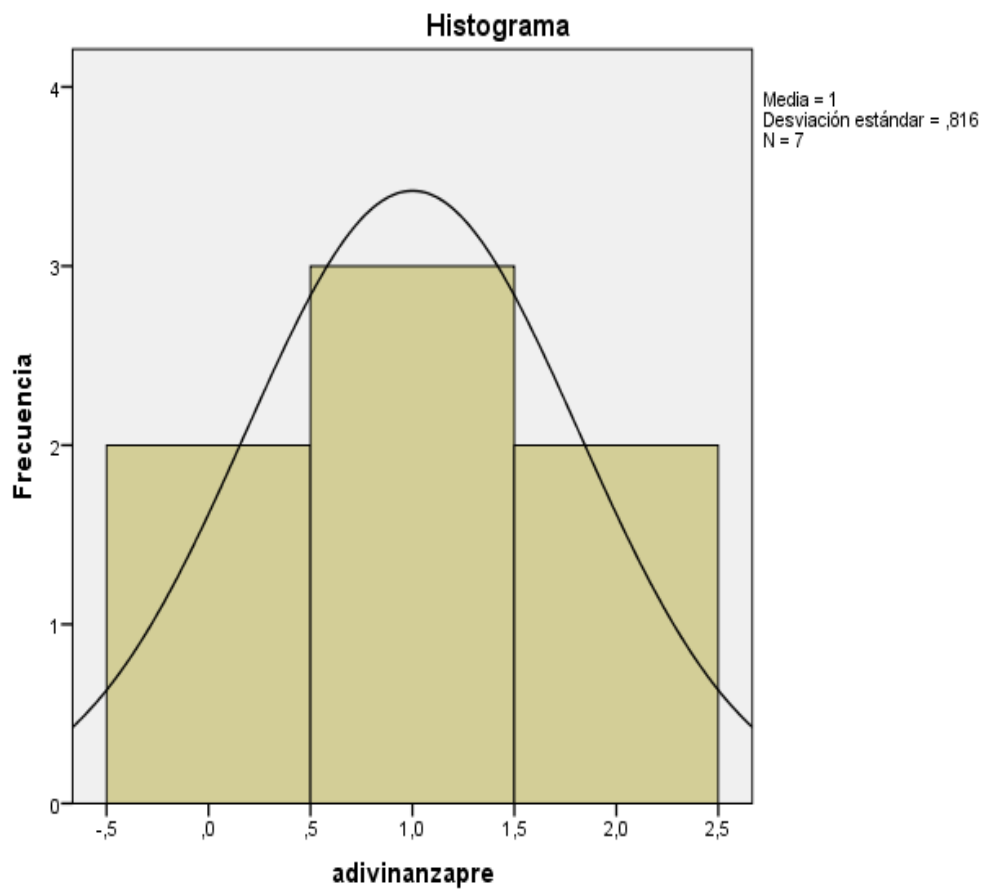


Figura 31: Dimensión 1: adivinanza pre test

Fuente: Tabla 33

Los resultados obtenidos indican que la media de la dimensión ADIVINANZAS tiene el valor de 1.00 en el PRE TEST.

Tabla 34. Dimensión 1: adivinanza pos test

Estadísticos descriptivos					
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Adivinanza pos	7	1,00	5,00	2,8571	1,57359
N válido (por lista)	7				

Fuente: Pos test

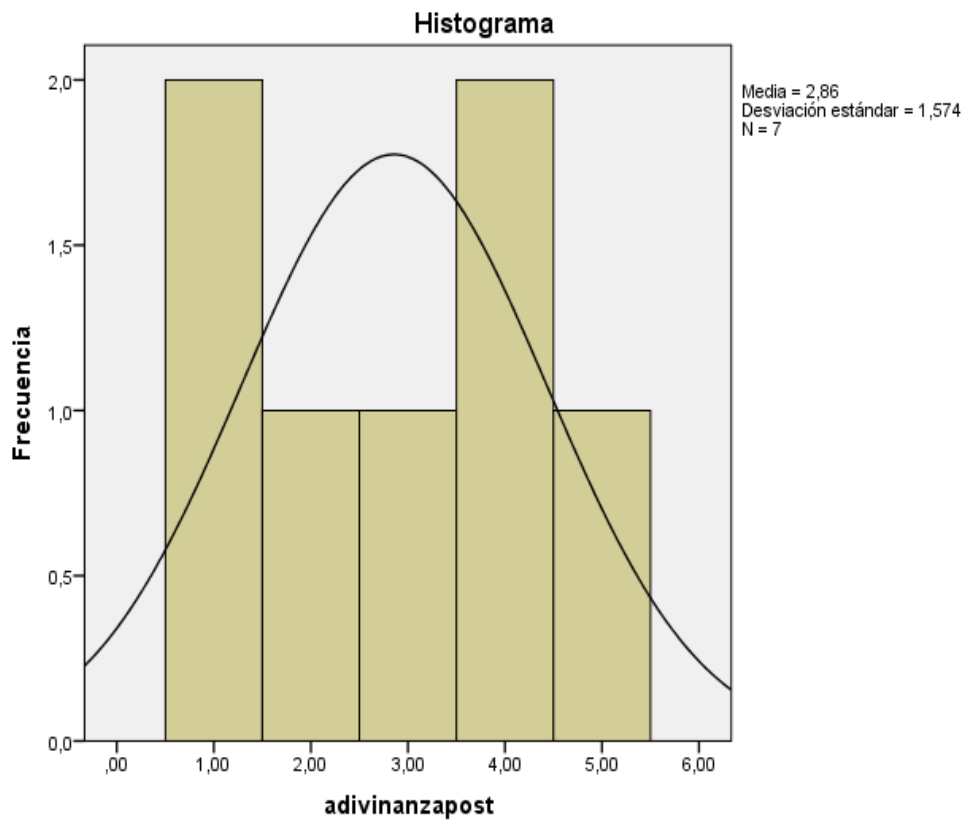


Figura 32: Dimensión 1: adivinanza pos test

Fuente: Tabla 34

Los resultados obtenidos indican que la media de la dimensión ADIVINANZAS tiene el valor de 2.8571 en el resultado de POST TEST.

Tabla 35. Dimensión 2: rimas, asonantes y consonantes pre test

Estadísticos descriptivos					
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Rimas pre	7	0	2	1,00	,577
N válido (por lista)	7				

Fuente: Pre test

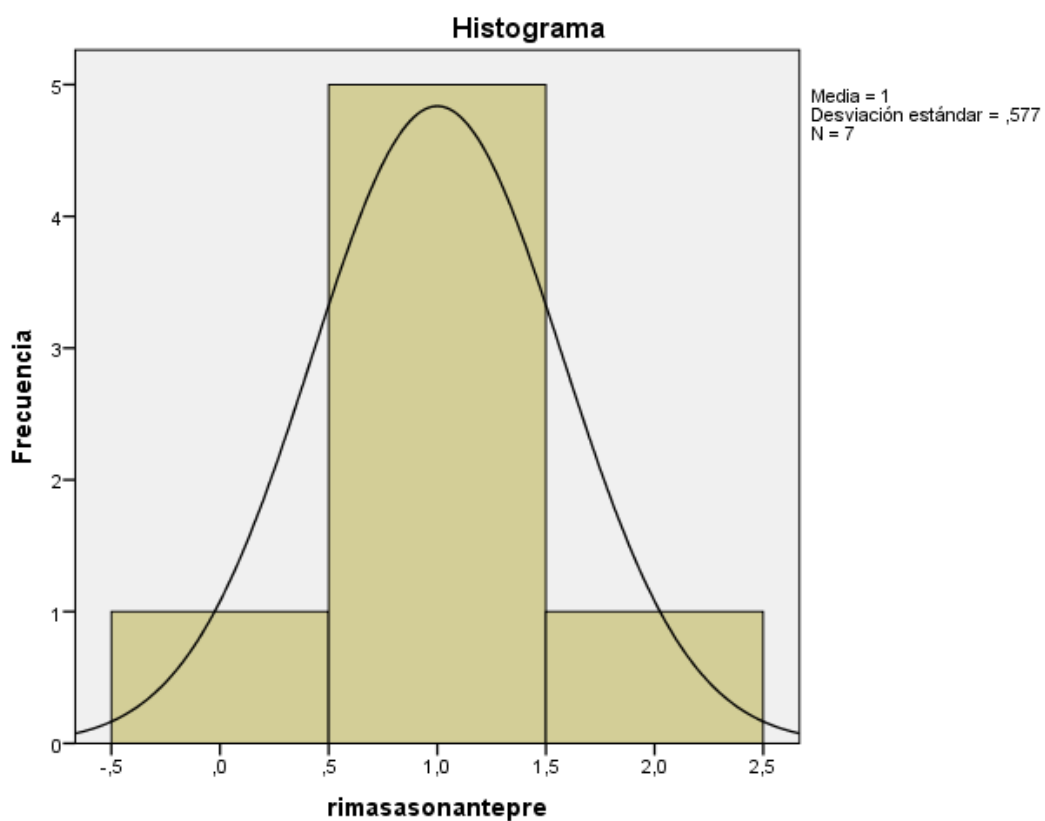


Figura 33: Dimensión 2: rimas, asonantes y consonantes pre test

Fuente: Tabla 35

Los resultados obtenidos indican que la media de la dimensión RIMAS – ASONANTES Y CONSONANTES tiene el valor de 1.00 en el PRE TEST.

Tabla 36. Dimensión 2: rimas, asonantes y consonantes pos test

Estadísticos descriptivos					
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Rimas pos	7	1	4	2,43	1,134
N válido (por lista)	7				

Fuente: pos test

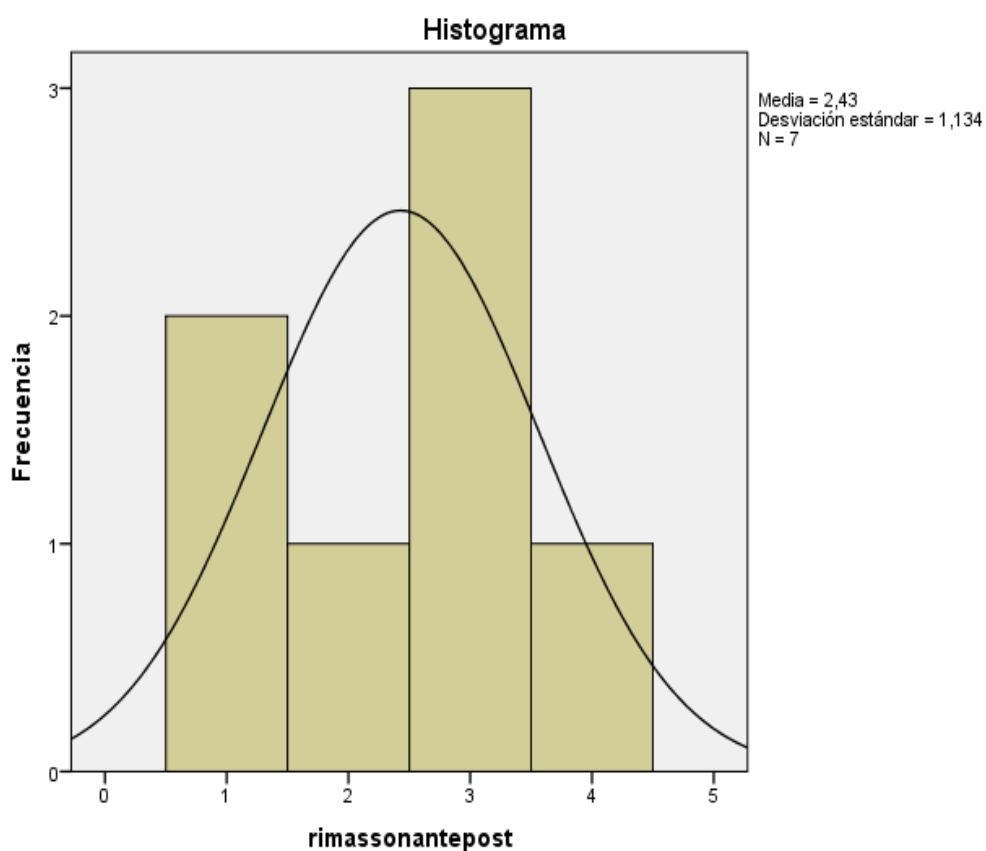


Figura 34: Dimensión 2: rimas, asonantes y consonantes pos test

Fuente: Tabla 36

Los resultados obtenidos indican que la media de la dimensión RIMAS – ASONANTES Y CONSONANTES tienen el valor de 2.43 en el POST TEST.

Tabla 37. Dimensión 3: canciones pre test

Estadísticos descriptivos					
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Canciones pre	7	1	2	1,29	,488
N válido (por lista)	7				

Fuente: Pre test

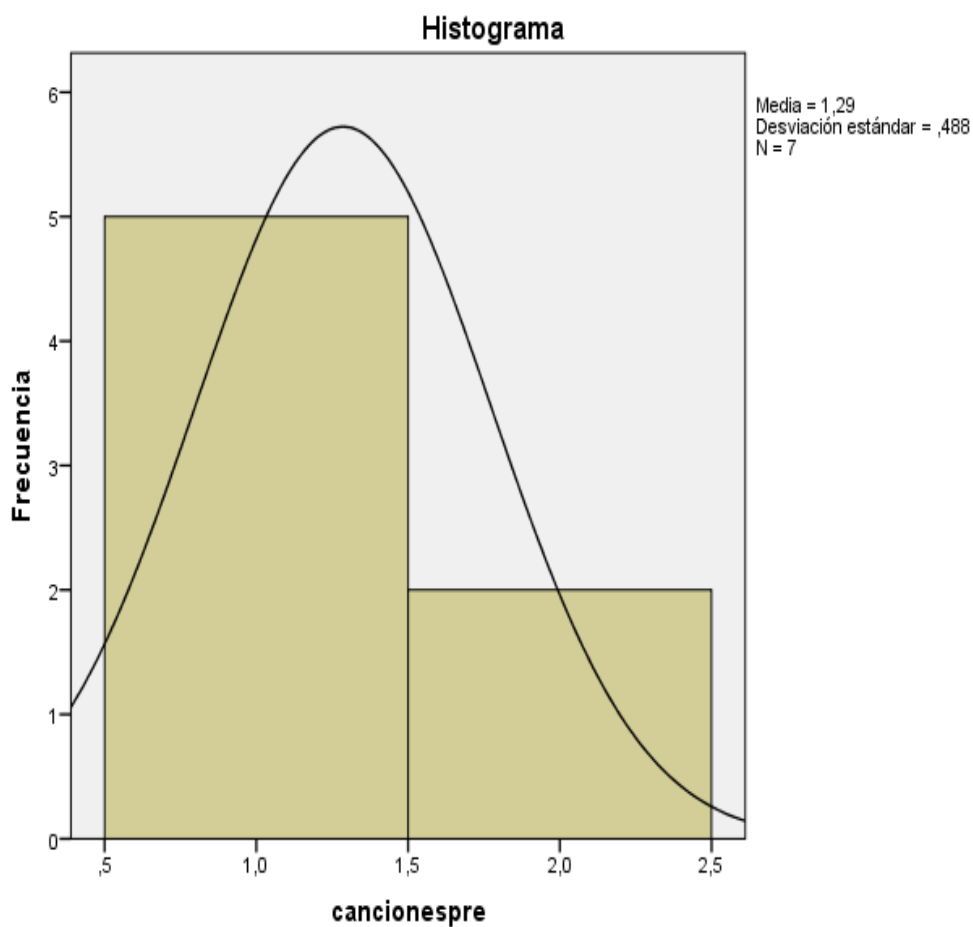


Figura 35: Dimensión 3: canciones pre test

Fuente: Tabla 37

Los resultados obtenidos indican que la media de la dimensión CANCIONES tiene el valor de 1.29 en el PRE TEST.

Tabla 38. Dimensión 3: canciones pos test

Estadísticos descriptivos					
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Canciones pos	7	1	5	3,14	1,464
N válido (por lista)	7				

Fuente: Pos test

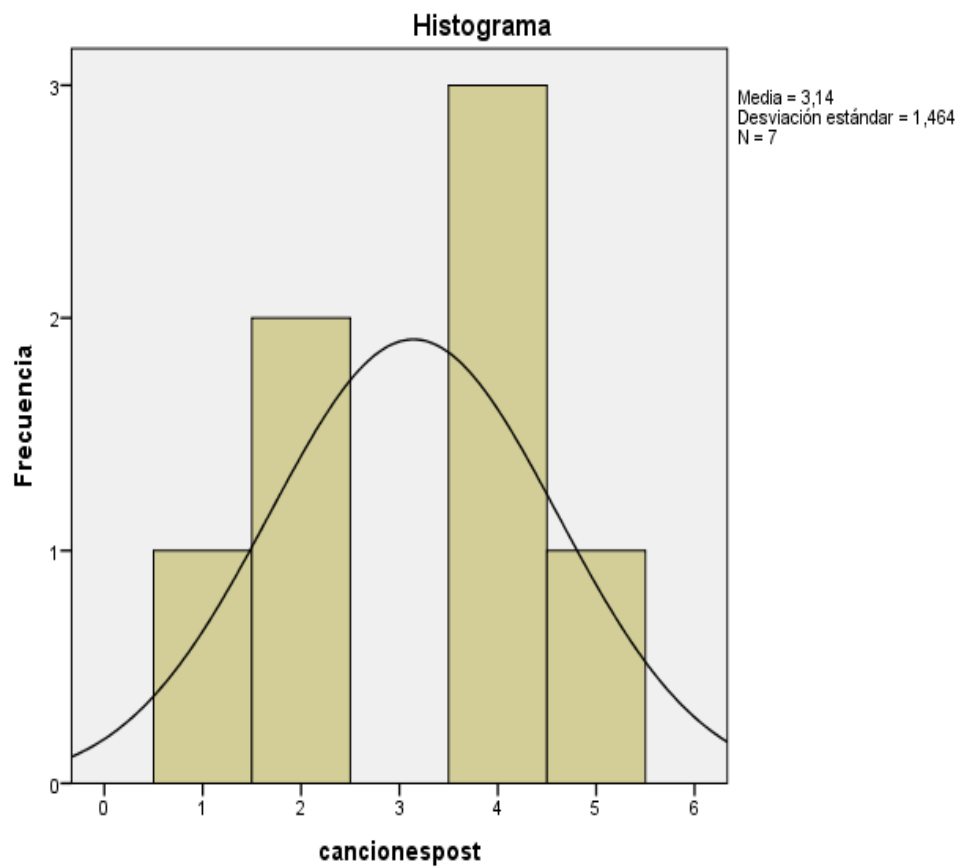


Figura 36: Dimensión 3: canciones pos test

Fuente: Tabla 38

Los resultados obtenidos indican que la media de la dimensión CANCIONES tiene el valor de 3.14 en el POST TEST.

Tabla 39. Resumen de resultados pre test y pos test

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
Pre test	7	2	5	3,29	1,113
Pos test	7	3	12	8,43	3,910
N válido (por lista)	7				

Fuente: Pre test y pos test

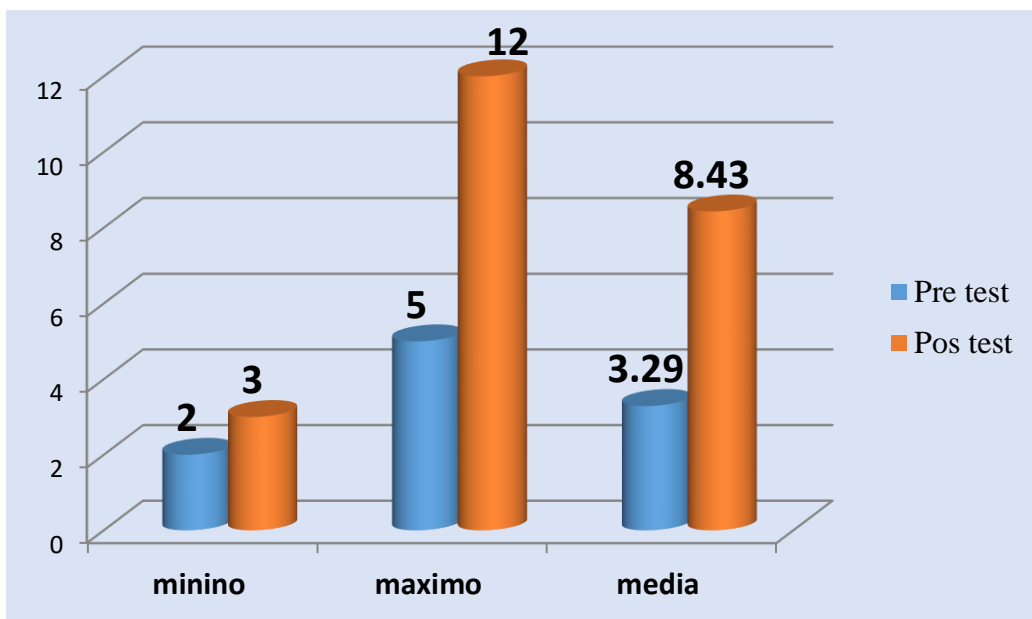


Figura 37: Resumen de resultados pre test y pos test

Fuente: Tabla 39

Los resultados de la comparación de las medias promedios a través de las LISTA DE COTEJO, para establecer los valores de las medias en el PRE TEST y POS TEST, demuestran con claridad que los resultados del POS TEST son mayores que los resultados del PRE TEST, que evalúa el valor promedio obtenido antes y después de aplicar el juego verbal como estrategia didáctica, es eficaz en mejorar la correcta expresión oral en estudiantes con problemas de DISLALIA.

4.2 Contrastación de la hipótesis general

1° paso: Determinación de la hipótesis nula y alterna

Ho: Los juegos verbales utilizados por el docente como estrategia didáctica, no estimularán la correcta expresión oral en la dislalia de los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 647 Mariano Melgar comprendida en el ámbito del distrito de Villa María del Triunfo durante el año académico 2019.

Ha: Los juegos verbales utilizados por el docente como estrategia didáctica, si estimularán la correcta expresión oral en la dislalia de los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° Mariano Melgar comprendida en el ámbito del distrito de Villa María del Triunfo durante el año académico 2019.

2° paso: Determinar el nivel de significancia

El error máximo que se considera es el 5% = 0.05, el nivel de confianza de la prueba de hipótesis, es el 95%

3° paso: Selección del estadístico de prueba:

El estadístico de prueba es la T de student, para muestras relacionadas, se relaciona una sola muestra, antes y después.

Estadísticas de muestras relacionadas					
		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Pos test	8,43	7	3,910	1,478
	Pre test	3,29	7	1,113	0,421

Correlaciones de muestras relacionadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Pos test y pre test	7	-0,493	0,261

Prueba de muestras relacionadas									
Diferencias relacionadas									
95% de intervalo de confianza de la diferencia									
Media de									
Desviación error									
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)	
Par 1	postest - pretest	5.143	4.562	1.724	0.924	9.362	2.983	6	0.025

4° Regla de decisión:

En los resultados de la prueba estadística T de student, el p valor (sig.): 0.025 < 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis de trabajo o alterna

5° conclusión

Los resultados obtenidos en la prueba de hipótesis (T de student), se concluye que: Los juegos verbales utilizados por el docente como estrategia didáctica, si estimularán la correcta expresión oral en la dislalia de los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 647 Mariano Melgar comprendida en el ámbito del distrito de Villa María del Triunfo durante el año académico 2019.

4.3. Contrastación de las hipótesis específicas

4.3.1 Contrastación de la hipótesis específica 1

1° paso: Determinar la hipótesis nula y la hipótesis alterna o de trabajo

Ho: Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas, no estimulan la correcta expresión oral.

Ha: Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas, si estimulan la correcta expresión oral.

2° paso: Determinar el nivel de significancia

El error máximo que se considera es el 5% = 0.05, el nivel de confianza de la prueba de hipótesis, es el 95%

3° paso: Selección del estadístico de prueba:

El estadístico de prueba es la T de student, para muestras relacionadas, se relaciona una sola muestra, antes y después.

Estadísticas de muestras relacionadas					
		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Adivinanza post	2,8571	7	1,57359	0,59476
	Adivinanza pre	1,00	7	0,816	0,309

Correlaciones de muestras relacionadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Adivinanza post y adivinanza pre	7	0,389	0,388

Prueba de muestras relacionadas

		Diferencias relacionadas							
		95% de intervalo de confianza de la diferencia							
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par	adivinizapost	1.85714	1.46385	0.55328	0.50331	3.21098	3.357	6	0.015
1	- adivinizapre								

4° Regla de decisión:

En los resultados de la prueba estadística T de student, el p valor (sig.) : 0.015 < 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis de trabajo o alterna

5° Conclusión

Los resultados obtenidos en la prueba de hipótesis (T de student), se concluye que:

Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas, si estimulan la correcta expresión oral.

4.3.2 Contrastación de la hipótesis específica 2

1° paso: Determinar la hipótesis nula y la hipótesis alterna o de trabajo

Ho: Al utilizar el juego verbal, de las rimas asonantes y consonantes, no estimulan la correcta expresión oral.

Ha: Al utilizar el juego verbal, de las rimas asonantes y consonantes, si estimulan la correcta expresión oral.

2° paso: Determinar el nivel de significancia

El error máximo que se considera es el 5% = 0.05, el nivel de confianza de la prueba de hipótesis, es el 95%

3° paso: Selección del estadístico de prueba:

El estadístico de prueba es la T de student, para muestras relacionadas, se relaciona una sola muestra, antes y después.

Estadísticas de muestras relacionadas					
		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Rimas, asonantes y consonantes pos	2,43	7	1,134	0,429
	Rimas, asonantes y consonantes pre	1,00	7	0,577	0,218

Correlaciones de muestras relacionadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Rimas pos test y Rimas pre test	7	-0,255	0,582

Prueba de muestras relacionadas									
Diferencias relacionadas									
95% de intervalo de confianza de la diferencia									
		Media	Desviación estándar	Media estándar	Desviación estándar	Inferior	Superior	T	Sig. (bilateral)
Par 1	Rimas asonante post – Rimas asonante pre	1.429	1.397	0.528	0.136	2.721	2.705	6	0.035

4° Regla de decisión:

En los resultados de la prueba estadística T de student, el p valor (sig.): 0.035 < 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis de trabajo o alterna

5° Conclusión

De los resultados obtenidos en la prueba de hipótesis se concluye que:

Al utilizar el juego verbal, de las rimas asonantes y consonantes, si estimulan la correcta expresión oral.

4.3.3 Contrastación de la hipótesis específica 3

1° paso: Determinar la hipótesis nula y la hipótesis alterna

Ho: Al utilizar el juego verbal, de las canciones, no estimulan la correcta expresión oral.

Ha: Al utilizar el juego verbal, de las canciones, si estimulan la correcta expresión oral.

2° paso: Determinar el nivel de significancia

El error máximo que se considera es el 5% = 0.05, el nivel de confianza de la prueba de hipótesis, es del 95%

3° paso: Selección del estadístico de prueba:

El estadístico de prueba es la T de student, para muestras relacionadas, se relaciona una sola muestra, antes y después.

Estadísticas de muestras relacionadas					
		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Canciones pos	3,14	7	1,464	0,553
	Canciones pre	1,29	7	0,488	0,184

Correlaciones de muestras relacionadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Canciones post y canciones pre	7	-0,533	0,218

Prueba de muestras relacionadas

		Diferencias relacionadas							
				95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior				Superior
Par 1	cancionespost-cancionespre	1.857	1.773	0.670	0.218	3.497	2.772	6	0.032

4° Regla de decisión:

En los resultados de la prueba estadística T de student, el p valor (sig.): 0.032 < 0.05, por lo que se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis de trabajo o alterna

5° conclusión

De los resultados obtenidos en la prueba de hipótesis se concluye que:

Al utilizar el juego verbal, de las canciones, si estimulan la correcta expresión oral.

4.4 Análisis de los resultados

La aplicación de los instrumentos de recolección de datos ha permitido obtener resultados: descriptivos de la lista de cotejo utilizada por el docente, realizar las pruebas de hipótesis y el análisis de los resultados relacionándolos con los antecedentes de la investigación, que permiten establecer un nivel de relación o

complementación entre los resultados de los antecedentes y los resultados de la presente investigación.

En referencia a los resultados descriptivos

Los resultados de las tablas 3 al 12 y las figuras del 1 al 10, relacionados a la dimensión de estrategias didácticas de los juegos verbales respecto a las adivinanzas, indican que tienen mejor incidencia en la mejora de la correcta expresión oral de los estudiantes de 4 años del nivel inicial del grupo experimental, en la PRUEBA DEL POS TEST, respecto a la PRUEBA DE PRE TEST.

Los resultados de las tablas 13 al 22 y las figuras del 11 al 20, relacionados a la dimensión de estrategias didácticas de los juegos verbales respecto a las rimas, asonantes y consonantes, indican que tienen una mejor incidencia en la mejora de la correcta expresión oral de los estudiantes de 4 años del nivel inicial del grupo experimental, en la PRUEBA DEL POS TEST, respecto a la PRUEBA DE PRE TEST.

En los resultados de las tablas del 23 al 32 y las figuras del 21 al 30, relacionados a la dimensión de estrategias didácticas de juegos verbales respecto a las canciones, indican una mayor incidencia en la mejora de la correcta expresión oral en los estudiantes de 4 años del nivel inicial del grupo experimental, en la PRUEBA DEL POS TEST, respecto a la PRUEBA DE PRE TEST.

En las Tablas 33 al 34 y figura 31 al 32, los resultados obtenidos permiten afirmar que: Los que la media de la dimensión ADIVINANZAS tiene el valor de 1.00 en el PRE TEST y en la PRUEBA DE POS TEST, es 2,8571 por lo que se afirma que los juegos verbales como estrategia didáctica mejora la correcta expresión oral de los niños con DISLALIA.

En las Tablas 35 al 36 y figura 33 al 34, los resultados obtenidos permiten afirmar que: Los que la media de la dimensión RIMAS, ASONANTES Y CONSONANTES tiene el valor de 1.00 en el PRE TEST. y en la PRUEBA DE POST TEST, es 2,43 por lo que se afirma que los juegos verbales como estrategia didáctica mejora la correcta expresión oral de los niños con DISLALIA.

En las Tablas 37 al 38 y figuras 35 al 36, los resultados obtenidos permiten afirmar que: Los que la media de la dimensión CANCIONES tiene el valor de 1.29 en el PRE TEST y en la PRUEBA DE POST TEST, es 3,14 por lo que se afirma que los juegos verbales como estrategia didáctica mejora la correcta expresión oral de los niños con DISLALIA.

En la Tabla 39 y figura 37, los resultados de la comparación de las medias promedios a través de las LISTA DE COTEJO, para establecer los valores de las medias en el PRE TEST (3,29) y POS TEST (8.43), demuestran con claridad que los resultados del POS TEST son mayores que los resultados del PRE TEST, que evalúa el valor promedio obtenido antes y después de aplicar el juego verbal como estrategia didáctica, es eficaz en mejorar la correcta expresión oral en estudiantes con problemas de DISLALIA.

En referencia a la contrastación de la hipótesis general y específicas

Los resultados obtenidos en la pruebas de la hipótesis general y hipótesis específicas, nos demuestran que existe diferencias significativas en los resultados del grupo experimental en la PRUEBAS DE PRE TEST y POST TEST, aplicando los juegos verbales como estrategia didáctica para mejorar la correcta expresión oral en niños de 4 años con dislalia.

En la contrastación de la Hipótesis General

Los resultados de la prueba estadística T de student, el p valor (sig): $0.025 < 0.05$, por lo se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis de trabajo o alterna

En la contrastación de la Hipótesis específica 1

Los resultados de la prueba estadística T de student, el p valor (sig): $0.015 < 0.05$, por lo se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis de trabajo o alterna.

En la contrastación de la Hipótesis específica 2

Los resultados de la prueba estadística T de student, el p valor (sig): $0.035 < 0.05$, por lo se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis de trabajo o alterna.

En la contrastación de la Hipótesis específica 3

Los resultados de la prueba estadística T de student, el p valor (sig): $0.032 < 0.05$, por lo se rechaza la hipótesis nula, y se acepta la hipótesis de trabajo o alterna.

En referencia a relación con los antecedentes

En relación a los antecedentes del estudio y los resultados de la investigación realizada, estos son similares y complementarios como el estudio de Huanca y Choque (2016) en la tesis en educación Inicial titulada “*Programa de juegos lingüísticos para favorecer el desarrollo de las capacidades de expresión oral de los estudiantes de la institución educativa particular gran maestro juan enrique Pestalozzi. Hunter – Arequipa 2016*”. Arequipa, Perú. En estudio se concluye que la planificación y aplicación del programa de juegos lingüísticos fortaleció significativamente al 63% en el desarrollo de las capacidades de expresión oral de los estudiantes. Se sugiere que los docentes apliquen los programas de juegos lingüísticos, de manera permanente y sistemática. El resultado de la tesis nos permitió afirmar que el estudio tiene correlación y sus resultados confirmaron los resultados de la presente investigación.

V. CONCLUSIONES

De los resultados de análisis y discusión de resultados a manera de resumen se presentan las siguientes conclusiones:

Los resultados obtenidos establecen que los juegos verbales utilizados por el docente como estrategia didáctica, sí estimularon la correcta expresión oral en la dislalia de los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 647 Mariano Melgar comprendida en el ámbito del distrito de Villa María del Triunfo durante el año académico 2019.

Los resultados obtenidos establecen que al utilizar el juego verbal de las adivinanzas, sí estimulan la correcta expresión oral en la dislalia de los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 647 Mariano Melgar comprendida en el ámbito del distrito de Villa María del Triunfo durante el año académico 2019.

Los resultados obtenidos establecen que al utilizar el juego verbal, de las rimas asonantes y consonantes, sí estimulan la correcta expresión oral en la dislalia de los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 647 Mariano Melgar comprendida en el ámbito del distrito de Villa María del Triunfo durante el año académico 2019.

Los resultados obtenidos establecen que al utilizar el juego verbal, de las canciones, sí estimulan la correcta expresión oral en la dislalia de los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 647 Mariano Melgar comprendida en el ámbito del distrito de Villa María del Triunfo durante el año académico 2019.

VI. RECOMENDACIONES

La investigación realizada presenta conclusiones y una propuesta de juegos verbales como estrategia didáctica para mejorar la correcta expresión oral en la dislalia:

Se recomienda a los docentes del nivel inicial realizar un diagnóstico preventivo de los estudiantes que tienen dificultades con la expresión oral, para descartar el problema de dislalia en los estudiantes de 4 años de edad, a través del empleo de diversas estrategias que permitan identificar casos tempranamente.

Se recomienda a los docentes del nivel inicial una vez realizado el diagnóstico de los estudiantes con dificultades en expresión oral que tengan dislalia, utilizar las estrategias específicas para mejorar su aprendizaje, y solicitar el apoyo de especialista de lenguaje a nivel de la Institución Educativa, las redes educativas y especialistas del nivel inicial de la Unidad de Gestión local

Se recomienda a los directivos y docentes de las Instituciones educativas, gestionar las acciones preventivas para que los docentes del nivel inicial puedan disponer de los materiales, estrategias y técnicas para identificar los casos de dislalia en los estudiantes de 4 años, para realizar las acciones y actividades para mejorar las dificultades en la expresión oral y logros de aprendizajes.

Se recomienda a las autoridades locales, regionales y nacionales del Ministerio de Educación, la aplicación de programas dirigidos a estudiantes con dificultades en la expresión oral que tengan la dificultad de la dislalia, a fin de darles el apoyo pedagógico y emocional necesario para mejorar el desempeño en la expresión oral utilizando las estrategias más apropiadas para esta dificultad del lenguaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, M. (2015). *Los juegos verbales y su influencia en el desarrollo del lenguaje de los estudiantes y niñas de 3 a 5 años, de la unidad educativa fiscomisional Cristóbal Colón, de la parroquia Shell, Cantón Mera, provincia de Pastaza.* (tesis de pregrado) Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/18021>
- Arisaca, S. (2015). *Los juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en los estudiantes y niñas de 5 años con trastornos de dislalia evolutiva de la I.E.E. N°1103 "Mijani", Putina- 2015.* (tesis de pregrado) Universidad Nacional de San Agustín. Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2003/EDSarguau.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bolte, L., y Rojas, P. (2013). *Trastornos del habla y del lenguaje infantil: ¿cómo los abordamos? parte I.* Recuperado de <http://medicinafamiliar.uc.cl/html/articulos/123.html>
- Buendía, L., Colás, P., y Hernández, F. (1998). *Metodos de Investigación en Psicopedagogia. McGraw-Hill.* Madrid, España.
- Carrasco. (2009). *Metodología de investigación: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación.* Lima: Editorial San Marcos, 226. Recuperado de <http://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/que-es-operacionalizacion-de-variables.html>
- Castillo, I. L., Maguiño, B., y Rodríguez, Y. M. (2013). *La articulación del habla y su relación con el logro de aprendizaje en estudiantes de 5 años con dislalia funcional de instituciones educativas particulares de la tercera zona de*

- Collique, distrito de Comas- 2013.* (tesis de pregrado) Universidad Nacional de Educacion Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú. Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/803>
- Coaguila, R. D., y Gallejos, N. P. (2017). *Juegos verbales para mejorar la expresión oral en los estudiantes y niñas de 4 años de la I. E.. n° 324 “Corazon de Maria” Ilo - Moquegua.* (tesis de pregrado) Universidad Nacional de San Agustín, Moquegua, Perú. Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3799/Edcomard.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cuichán, A. M. (2017). *Estrategias didácticas en la dislalia de estudiantes y niñas de segundo año de educación general básica de la unidad educativa “crecer Alangasí”, parroquia Alangasí, Quito, provincia de Pichincha, período 2016.* (tesis de pregrado) Universidad Central del Ecuador. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/15986/1/T-UCE-0010-FIL-072.pdf>
- D’Angelo, S. (2013). *Criterio de inclusión y exclusión.* (U.N.N.E.; U.C.P.), 23. Recuperado de [https://med.unne.edu.ar/sitio/multimedia/imagenes/ckfinder/files/aps/POBLACION Y MUESTRA \(Lic DAngelo\).pdf](https://med.unne.edu.ar/sitio/multimedia/imagenes/ckfinder/files/aps/POBLACION Y MUESTRA (Lic DAngelo).pdf)
- Delgado, N. (2018). *Aplicación de kinemas del método ventura para disminuir la dislalia funcional en estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa “Manuel Seoane Corrales”, distrito mi Perú – 2017.* (tesis de pregrado) Universidad Nacional Federico Villarreal, Lima, Perú. Recuperado de <http://repositorio.unfv.edu.pe/handle/UNFV/2379>

- Díaz, F. (2005). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Tiempo de Educar, Vol. 6, Núm. 12, 86.* Recuperado de http://formacion.sigeyucatan.gob.mx/formacion/materiales/4/4/d2/p1/5.estrategias_docentes_para_un_aprendizaje_significativo.pdf
- Fernández, S. P. (2017). *Programa “ mejorando mi lenguaje ” para disminuir la dislalia funcional en estudiantes de primer grado de primaria los olivos-2017.* (tesis de maestria) Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú. Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/14675>
- Fernández, C. R., y Gamarra, E. A. (2015). *Programa de canciones infantiles basadas en ejercicios gestuales como propuesta innovadora para la disminución de dislalias funcionales en estudiantes/as de 5 años de edad de la institución educativa n° 210 de Trujillo en el año 2011.* (tesis de pregrado) Universidad Nacional de Trujillo, Perú. Recuperado de <http://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/4060>
- Fox, D. J. (1981). *El proceso de investigación en Educación.* Pamplona, España. Eunsa Edic.
- Gonzabay, S. (2013). *La dislalia y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lecto-escritura de los estudiantes del centro de educación básica presidente Lizardo García, de la parroquia Colonche, Cantón Santa Elena, provincia de Santa Elena, durante el periodo lectivo 2013-2014.* (tesis de pregrado) Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador.
- González, J. P. (2013). *Dislalia funcional, en el rendimiento escolar de estudiantes del primer año de educación general básica, de la escuela particular “San Juan Bosco” del d.m.q período 2011 -2012.* (tesis de pregrado) Universidad Central

del Ecuador.

Grasso. (2006). *Técnicas e instrumentos de investigación*. p.13. Recuperado de http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/tecnicas_instrumentos.html

Guerrero, A. (2016). *La dislalia : un estudio de casos en Educación Primaria*. (tesis de pregrado) Universidad de Granada, España. Recuperado de http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/46271/GUERREROS%C1NCHEZ_ARANCHA.pdf;jsessionid=2079C7E8B22C5AD5D77489A0569D5A64?sequence=1

Hernandez, R., Fernandez, C., y Baptista, P. (2006). *Diseños de Investigacion*, 64. Recuperado de <https://es.slideshare.net/himmel.salinas/6-diseno-de-investigacion>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México, D.F. McGraw/Interamericana S.A.

Hidalgo, S., y Rueda, G. (2014). *La dislalia y su incidencia en el desarrollo del lenguaje en estudiantes/as de 3 a 5 años de el centro de educación inicial María Montessori N°1 del Cantón Ibarra en el periodo 2012- 2013*. (tesis de pregrado) Universidad Técnica Del Norte, Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/2794/1/05%20FECYT%201895%20TESIS.pdf>

Huanca, K. E., y Choque, R. N. (2016). *Programa de juegos linguisticos para favorecer el desarrollo delas capacidades de expresion oral de los estudiantes de la institucion educativa particular gran maestro Juan Enrique Pestalozzi. Hunter - Arequipa 2016*. (tesis de pregrado) Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú. Recuperado de

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4328/Edhumeke.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Lazo, M. Y., y Uvidia, D. J. (2015). *La dislalia en el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de inicial 2 del centro infantil "mundo de ilusiones", del Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2013-2014.* (tesis de pregrado) Universidad Nacional De Chimborazo, Ecuador. Recuperado de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2385/1/UNACH-FCEHT-TG-2015-000057.pdf>

López, N., y Bautista, J. (2002). *El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad.* 1–9. Recuperado de http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6622/Juego_didactico.pdf?sequence=2%0Ahttp://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/6622

Lozano, L. E. (2018). *Efecto del programa cantajuegos en dislalia funcional en estudiantes de inicial, Los Olivos. 2016.* (tesis de maestría) Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú. Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/12814/Lozano_MLE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mendoza, H. (2017). *Juegos verbales como estrategia con enfoque socio-cognitivo para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de segundo grado de educ. primaria.* (tesis de pregrado) Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Huaraz, Perú. Recuperado de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2298/Juego_Verbal_Estrategia_Mendoza_Ayala_Hector.pdf?sequence=1&isAllowed=y

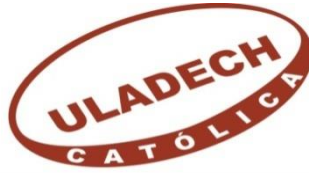
Minedu. (2015). *Rutas del aprendizaje. versión 2015. ¿Qué y cómo aprenden*

- nuestros estudiantes? iv ciclo. área curricular comunicación. 3.º y 4.º grados de educación primaria.* Recuperado de www.minedu.gob.pe
- Molinero, D. (2010). *Trastornos de la comunicación oral*, vol. 8, num. 23. Recuperado de http://www.uax.es/publicaciones/archivos/CCSREV10_002.pdf
- Mozo, L. (2016). *Propuesta de intervención en un niño con problemas de lateralidad y dislalia.* (tesis de pregrado) Universidad de Valladolid, España. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/132346411.pdf>
- Ñaupas, H. (2013). *Metodología de la investigación científica y elaboración de tesis.* Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú. Recuperado de <http://repositorio.unisdg.edu.pe/bitstream/USDG/34/1/Tipos-de-Investigacion.pdf>
- Ortiz, I., y Robles, R. (2013). *Detección e intervención de dislalia funcional en estudiantes del ciclo inicial de primaria en una escuela pública.* (tesis de pregrado) Universidad Pedagógica Nacional, Mexico. Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/30060.pdf>
- Pérez, C. R. (2015). *Los juegos tradicionales infantiles de persecución y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los estudiantes de 4 años de edad de la unidad educativa 'Hispano américa' del Cantón Ambato.* (tesis de pregrado) Universidad Técnica de Ambato, Ecuador. Recuperado de [http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/10006/1/Rosana Perez Estimulacion Tesis.pdf](http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/10006/1/Rosana_Perez_Estimulacion_Tesis.pdf)
- Pucuhuaranga, T. N. (2016). *Juegos verbales en el desarrollo de la articulación verbal de estudiantes y niñas de cinco años.* vol. 6 num. 11 Recuperado de <http://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/240/234>

- Redondo, R. (2012). *Trastornos del lenguaje. Pediatría* Centro de Salud Huertas Alicante. España. Recuperado de http://formacion.sigeyucatan.gob.mx/formacion/materiales/4/4/d2/p1/5.estrategias_docentes_para_un_aprendizaje_significativo.pdf
- Sanchez, M. R. (2017). *Trabalenguas y dislalia funcional en pre escolares de Andamarca-Concepción*. (tesis de maestria) Universidad Nacional Del Centro del Perú. Recuperado de <http://repositorio.uncp.edu.pe/handle/UNCP/4474>
- Sarantakos. (1998). *Tipo de investigación cuantitativa*. Recuperado de <http://soradelvalle.blogspot.com/2008/08/la-investigacin-cualitativa-y.html>
- Torres, L. M. (2018). *Programa doremi en la dislalia funcional en estudiantes de primaria , San Martin de Porres , 2016*. (tesis de maestria) Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú. Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/14762>
- Zavala, J. H. (2017). *Intervención de dislalia en la lectura en estudiantes de segundo grado de la I.E. 6048 “Jorge Basadre” de V.E.S. 2015*. (tesis de maestria) Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú. Recuperado de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/7386>
- Zorrilla., y Torres. (1992). *Muestra*, p. 76–77. Recuperado de http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/eal/seleccion_muestra.html

ANEXOS

Anexo 1



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

PRE TEST DE LOS JUEGOS VERBALES PARA ESTIMULAR LA CORRECTA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES CON DISLALIA

1.- El juego de las adivinanzas

Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas, si estimulan la correcta expresión oral.

1. Las piernas

Con ellas podemos
caminar
Podemos correr
Y podemos saltar
¿Qué serán?
LAS PIERNAS



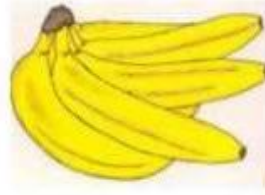
2. La fresa

Soy una señorita,
Muy Señoreada
Llevo sombrero
verde,
y blusa colorada
¿Quién soy?



3. El plátano

Amarillo por fuera,
blanco por dentro,
tienes que pelarlo,
para comerlo. ¿Qué es?
EL PLÁTANO



4. El pato

En la laguna nadando está,
y cuando habla dice...
“cuá, cuá, cuá”
¿Quién soy?
EL PATO



5. La rana

Soy verde,
me gusta saltar,
jugar en el charco
y también sé croar.
¿quién soy?
LA RANA



6. El pajarito

Un piquito de oro
muy alegre canta,
aunque está en la jaula
colgado en la estancia.
¿Qué será?
EL PAJARITO



7. El león

Tengo una larga melena,
soy fuerte y muy veloz,
abro la boca muy grande
y doy miedo con mi voz
¿Quién soy?
EL LEÓN



8. El girasol

Bonita planta,
con una flor;
que gira y gira
buscando el sol.
¿Quién soy?
EL GIRASOL



9. La guitarra

Buenas y sonoras
cuerdas tengo;
cuando me rascan,
a la gente entretengo.
¿Qué será?
LA GUITARRA



10. El payaso

Tengo los zapatos grandes
tengo la cara muy pintada,
y soy el que hace reír
a toda las personas.
¿Quién será?
EL PAYASO



2.- El juego de las rimas, asonantes y consonantes

Al utilizar el juego verbal de rimas asonantes y consonantes, si estimulan la correcta expresión oral.

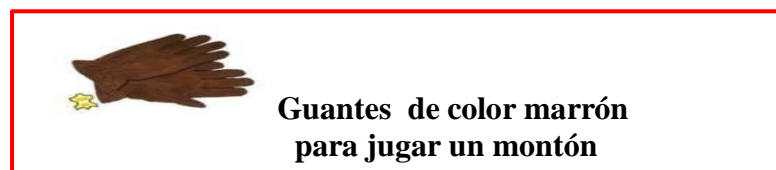
a.- Hay rima asonante cuando la identidad fonética ocurre solamente en las vocales, específicamente a partir de la última vocal tónica:

ASONANTE

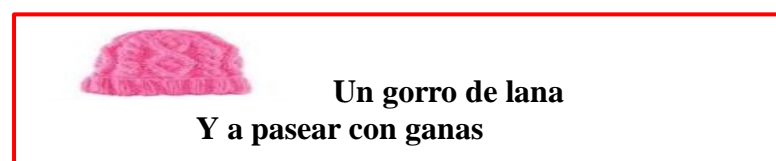
1. Una bufanda



2. Los guantes



3. Un gorro



4. La rosa



5. El señor pato



**Dice el señor pato
que aplaudas con los zapatos**

b. Hay rima consonante cuando existe identidad fonética o igualdad de todos los sonidos, vocálicos y consonánticos entre dos o más versos a partir de la última sílaba tónica:

CONSONANTE

6. Silvina mi gallina

**Silvina mi gallina
Usa zapatitos de bailarina
Se peina y se alista
Igual que un artista
y con su copete
Se hace un rodete**



7. El conejo Rabito

**Rabito
El conejo rabito
Se metió en su huequito
Calentito se durmió
De mañana se despertó
Se comió su zanahoria
Y acabo con esta historia**



8. Amarillo

Amarillo es el patito
Amarillo es el limón
Amarillo es el pollito
Que sale del cascarón



9. El payaso

Cuando el payaso, está feliz
Se le cae la nariz.



10. A la una sale la luna

A la una sale la luna.
A las dos sale el sol.
A las tres llega Andrés.
A las cuatro voy al teatro.
A las cinco pego un brinco.
A las seis vino el buey,
A las siete, que frío se siente
A las ocho me comí un bizcocho
A las nueve nadie se mueve
A las diez me duele los pies

3.- El juego de canciones

Al utilizar el juego verbal, de las canciones, si estimulan la correcta expresión oral.

1. Canción el perro Bobby

**El perro Bobby se molestó
Porque le pisé la cola
Y le dolió.**

**A la guau, guau, guau,
a la guau, guau, guau,
porque le pisé la cola
Y le dolió.**



2. El payaso Plin - Plin

**El payaso Plin – Plin,
Se pinchó la nariz
y de un estornudo
hizo fuerte ACHISS!! (Bis)**



3. El ratón

**Debajo de un botón, ton, ton,
Que encontró Martín, tín, tín,
había un ratón, ton, ton
ay que chiquitín, tin, tin.
Ay que chiquitín, tin, tin,
era aquel ratón, ton, ton,
que encontró Martín, tin, tin,
debajo de un botón, ton, ton.**



4. El gato Félix

**El gato Félix se molestó,
porque le pisé la cola y le dolió,
a la miau, miau, miau...
a la miau, miau, miau...
porque le pisé la cola y le dolió**



5. Tijeras bailarinas

**Unas tijeras muy bailarinas (bis)
Saltan que saltan y zapatean (bis)
Tiene su nombre es carmelita (bis)
Es juguetona y cumplidora (bis)
Corta y recorta los papelitos (bis)
Nunca se cansa cuando ella baila (bis)**



6. Cucú, Cucú, cantaba la rana

**Cucú, Cucú, cantaba la rana,
Cucú, Cucú, debajo del agua,
Cucú, Cucú, paso un caballero,
Cucú, Cucú, con capa y sombrero,
Cucú, Cucú, paso una señora,
Cucú, Cucú, con traje de cola,
Cucú, Cucú, paso una criada,
Cucú, Cucú, llevando ensalada
Cucú, Cucú, paso un marinero,
Cucú, Cucú, vendiendo romero,
Cucú, Cucú, le pidió un ramito,
Cucú, Cucú, no le quiso dar,
Cucú, Cucú, se metió en el agua,
Cucú, Cucú, se hecho a revolcar.**



7. Un amigo me enseñó a cantar

Un amigo me enseñó a cantar esta canción,
un amigo me enseñó a cantar así...

Un perrito me enseñó a cantar esta canción, un
perrito me enseñó a cantar así guau, guau, guau,
guau, guau, guau, guau, guau, guau...

Un gatito me enseñó a cantar esta canción, un
gatito me enseñó a cantar así miau, miau, miau,
miau, miau, miau, miau, miau, miau...

Un patito me enseñó a cantar esta canción, un
patito me enseñó a cantar así cua, cua, cua, cua,
cua, cua, cua, cua, cua, cua...

Un pececito me enseñó a cantar esta canción, un
pececito me enseñó a cantar así glu, glu, glu, glu,
glu, glu, glu, glu, glu, glu...

Un perrito me enseñó a cantar así...



8. La lengua saltarina

Yo tengo en mi boca, una lengua saltarina que salta
que se asoma y saluda a su vecina, salta así clac clac salta así
clac clac otra vez clac clac salta así clac clac

Mi amiga algunas veces es algo copuchenta sale de la
boca y después comenta sale así mmm (sacando la lengua),
sale así mmm (sacando la lengua)

más afuera mmm (sacando más la lengua)
por ahí le gusta visitar a su amiga la nariz ella sale y
luego sube y conversan de parís.

Sale y sube así; sale y sube así;

sale y sube así; sale y sube así

oye lengua no exageres que me mojas la nariz.



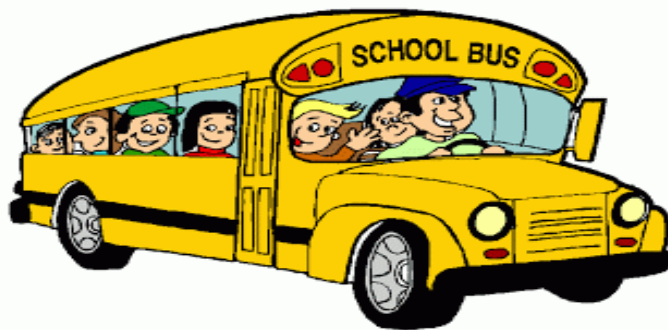
9. Señor Sol

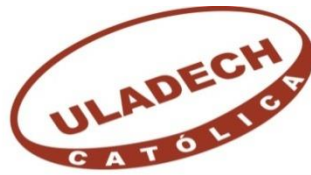
Señor Sol, Sol
dame tu fulgor brilla sobre mi.
Ay Señor Sol, Sol
dame tu calor quiero tus rayos sentir
Te suplicamos que salgas ya!!!
para admirarte y poder jugar
ay Señor Sol Sol
dame tu esplendor brilla sobre mi!!!



10. Las ruedas del autobús

Las ruedas del autobús girando van, girando van.
Las ruedas del autobús girando van por la ciudad.
Los limpia parabrisas hacen suish, suish, suish,
suish, suish, suish, suish, suish, suish,
Los limpia parabrisas hacen suish suish suish por la ciudad.
La gente del autobús se sube y se baja, sube y baja, sube y baja
La gente del autobús se sube y se baja por la ciudad.
Las puertas del autobús se abren y cierran, abren y cierran,
Las puertas del autobús se abren y cierran por la ciudad.
El dinero del autobús suena chin, chin, chin, chin, chin, chin
el dinero del autobús suena chin, chin, chin, por la ciudad.
El conductor del autobús dice pasen atrás, pasen atrás, pasen
atrás
El conductor del autobús dice pasen atrás, por la ciudad.
El claxon del autobús suena pip, pip, pip, pip, pip, pip
El claxon del autobús suena pip, pip, pip, por la ciudad.





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

POS TEST DE LOS JUEGOS VERBALES PARA ESTIMULAR LA
CORRECTA EXPRESIÓN ORAL EN LOS ESTUDIANTES CON DISLALIA

1.- El juego de las adivinanzas

Al utilizar el juego verbal de las adivinanzas, si estimulan la correcta expresión oral.

1. Las piernas

Con ellas podemos
caminar
Podemos correr
Y podemos saltar
¿Qué serán?
LAS PIERNAS



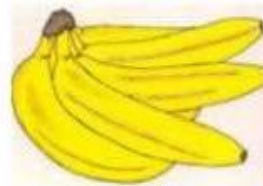
2. La fresa

Soy una señorita,
Muy Señoreada
Llevo sombrero
verde,
y blusa colorada
¿Quién soy?



3. El plátano

Amarillo por fuera,
blanco por dentro,
tienes que pelarlo,
para comerlo. ¿Qué es?
EL PLÁTANO



4. El pato

En la laguna nadando está,
y cuando habla dice...
“cuá, cuá, cuá”
¿Quién soy?
EL PATO



5. La rana

Soy verde,
me gusta saltar,
jugar en el charco
y también sé croar.
¿quién soy?
LA RANA



6. El pajarito

Un piquito de oro
muy alegre canta,
aunque está en la jaula
colgado en la estancia.
¿Qué será?
EL PAJARITO



7. El león

Tengo una larga melena,
soy fuerte y muy veloz,
abro la boca muy grande
y doy miedo con mi voz
¿Quién soy?
EL LEÓN



8. El girasol

**Bonita planta,
con una flor;
que gira y gira
buscando el sol.
¿Quién soy?
EL GIRASOL**



9. La guitarra

**Buenas y sonoras
cuerdas tengo;
cuando me rasan,
a la gente entretengo.
¿Qué será?
LA GUITARRA**



10. El payaso

**Tengo los zapatos grandes
tengo la cara muy pintada,
y soy el que hace reír
a toda las personas.
¿Quién será?
EL PAYASO**



2.- El juego de las rimas, asonantes y consonantes

Al utilizar el juego verbal de rimas asonantes y consonantes, si estimulan la correcta expresión oral.

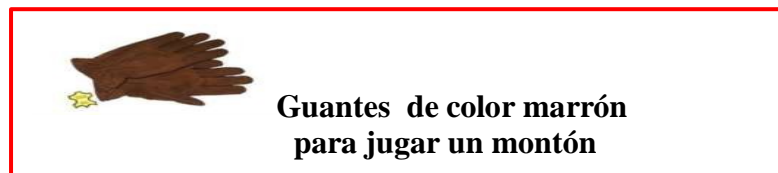
a.- Hay rima asonante cuando la identidad fonética ocurre solamente en las vocales, específicamente a partir de la última vocal tónica:

ASONANTE

1. Una bufanda



2. Los guantes



3. Un gorro



4. La rosa



5. El señor pato



b. Hay rima consonante cuando existe identidad fonética o igualdad de todos los sonidos, vocálicos y consonánticos entre dos o más versos a partir de la última sílaba tónica:

CONSONANTE

6. Silvina mi gallina

**Silvina mi gallina
Usa zapatitos de bailarina
Se peina y se alista
Igual que un artista
y con su copete
Se hace un rodete**



7. El conejo Rabito

**Rabito
El conejo rabito
Se metió en su huequito
Calentito se durmió
De mañana se despertó
Se comió su zanahoria
Y acabo con esta historia**



8. Amarillo

**Amarillo es el patito
Amarillo es el limón
Amarillo es el pollito
Que sale del cascarón**



9. El payaso

**Cuando el payaso, está feliz
Se le cae la nariz.**



10. A la una sale la luna

**A la una sale la luna.
A las dos sale el sol.
A las tres llega Andrés.
A las cuatro voy al teatro.
A las cinco pego un brinco.
A las seis vino el buey,
A las siete, que frío se siente
A las ocho me comí un bizcocho
A las nueve nadie se mueve
A las diez me duele los pies**

3.- El juego de las canciones

Al utilizar el juego verbal, de las canciones, si estimulan la correcta expresión oral.

1. Canción el perro Bobby

**El perro Bobby se molestó
Porque le pisé la cola
Y le dolió.**

**A la guau, guau, guau,
a la guau, guau, guau,
porque le pisé la cola
Y le dolió.**



2. El payaso Plin - Plin

**El payaso Plin – Plin,
Se pinchó la nariz
y de un estornudo
hizo fuerte ACHISS!! (Bis)**



3. El ratón

**Debajo de un botón, ton, ton,
Que encontró Martín, tín, tín,
había un ratón, ton, ton
ay que chiquitín, tin, tin.
Ay que chiquitín, tin, tin,
era aquel ratón, ton, ton,
que encontró Martín, tin, tin,
debajo de un botón, ton, ton.**



4. El gato Félix

**El gato Félix se molestó,
porque le pisé la cola y le dolió,
a la miau, miau, miau...
a la miau, miau, miau...
porque le pisé la cola y le dolió**



5. Tijeras bailarinas

**Unas tijeras muy bailarinas (bis)
Saltan que saltan y zapatean (bis)
Tiene su nombre es carmelita (bis)
Es juguetona y cumplidora (bis)
Corta y recorta los papelitos (bis)
Nunca se cansa cuando ella baila (bis)**



6. Cucú, Cucú, cantaba la rana

**Cucú, Cucú, cantaba la rana,
Cucú, Cucú, debajo del agua,
Cucú, Cucú, paso un caballero,
Cucú, Cucú, con capa y sombrero,
Cucú, Cucú, paso una señora,
Cucú, Cucú, con traje de cola,
Cucú, Cucú, paso una criada,
Cucú, Cucú, llevando ensalada
Cucú, Cucú, paso un marinero,
Cucú, Cucú, vendiendo romero,
Cucú, Cucú, le pidió un ramito,
Cucú, Cucú, no le quiso dar,
Cucú, Cucú, se metió en el agua,
Cucú, Cucú, se hecho a revolcar.**



7. Un amigo me enseñó a cantar

Un amigo me enseñó a cantar esta canción,
un amigo me enseñó a cantar así...

Un perrito me enseñó a cantar esta canción, un
perrito me enseñó a cantar así guau, guau, guau,
guau, guau, guau, guau, guau, guau...

Un gatito me enseñó a cantar esta canción, un
gatito me enseñó a cantar así miau, miau, miau,
miau, miau, miau, miau, miau, miau...

Un patito me enseñó a cantar esta canción, un
patito me enseñó a cantar así cua, cua, cua, cua,
cua, cua, cua, cua, cua, cua...

Un pececito me enseñó a cantar esta canción, un
pececito me enseñó a cantar así glu, glu, glu, glu,
glu, glu, glu, glu, glu, glu...

Un perrito me enseñó a cantar así...



8. La lengua saltarina

Yo tengo en mi boca, una lengua saltarina que salta
que se asoma y saluda a su vecina, salta así clac clac salta así
clac clac otra vez clac clac salta así clac clac

Mi amiga algunas veces es algo copuchenta sale de la
boca y después comenta sale así mmm (sacando la lengua),
sale así mmm (sacando la lengua)

más afuera mmm (sacando más la lengua)
por ahí le gusta visitar a su amiga la nariz ella sale y
luego sube y conversan de parís.

Sale y sube así; sale y sube así;

sale y sube así; sale y sube así

oye lengua no exageres que me mojas la nariz.



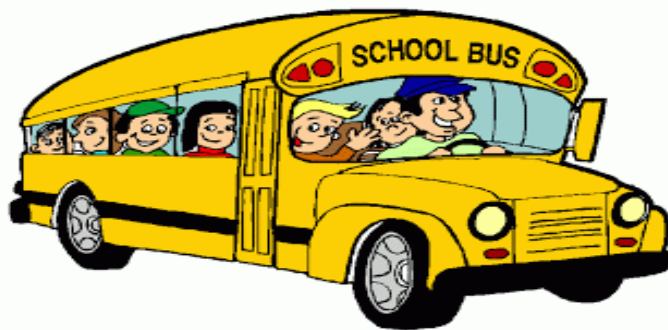
9. Señor Sol

Señor Sol, Sol
dame tu fulgor brilla sobre mi.
Ay Señor Sol, Sol
dame tu calor quiero tus rayos sentir
Te suplicamos que salgas ya!!!
para admirarte y poder jugar
ay Señor Sol Sol
dame tu esplendor brilla sobre mi!!!



10. Las ruedas del autobús

Las ruedas del autobús girando van, girando van.
Las ruedas del autobús girando van por la ciudad.
Los limpia parabrisas hacen suish, suish, suish,
suish, suish, suish, suish, suish, suish,
Los limpia parabrisas hacen suish suish suish por la ciudad.
La gente del autobús se sube y se baja, sube y baja, sube y baja
La gente del autobús se sube y se baja por la ciudad.
Las puertas del autobús se abren y cierran, abren y cierran,
Las puertas del autobús se abren y cierran por la ciudad.
El dinero del autobús suena chin, chin, chin, chin, chin, chin
el dinero del autobús suena chin, chin, chin, por la ciudad.
El conductor del autobús dice pasen atrás, pasen atrás, pasen
atrás
El conductor del autobús dice pasen atrás, por la ciudad.
El claxon del autobús suena pip, pip, pip, pip, pip, pip
El claxon del autobús suena pip, pip, pip, por la ciudad.



Anexo 2



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

“Año del Buen Servicio al Ciudadano”

Lima, setiembre 2018

CARTA N° 01 – 2018-02- D-EPE-ULADECH Católica

Señora: Milagros Lizárraga

Directora: I.E.I. N° 647 Mariano Melgar

Presente.

Asunto: Permiso para aplicación de encuestas

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole nuestro cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que nuestros estudiantes egresados de la carrera de Educación Inicial se encuentran realizando el curso de Titulación por Tesis, con la finalidad de optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial.

*Los Bachilleres se encuentran ejecutando la siguiente línea de investigación: **“LOS JUEGOS VERBALES UTILIZADOS POR EL DOCENTE COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA ESTIMULAR LA EXPRESIÓN ORAL EN LA DISLALIA DE LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL”** los resultados de la investigación realizada serán publicados en eventos científicos a nivel nacional, y en el congreso de investigación que realiza nuestra casa superior de estudios una vez al año. Es por ello que solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso a su institución para aplicar las encuestas de recogida de información a nuestra estudiante:*

BR. ROSARIO LUZ PALACIOS CUCHO

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de la formación de educadores, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.


VICTORIA VALENZUELA A.
MAGISTER
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
UNIVERSITARIA

Anexo 3

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO JUICIO DE EXPERTO



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

Guía para la validación por juicio de expertos de cuestionario dirigido a describir.....

Título de la Investigación: *Los juegos verbales utilizados por el docente como estrategia didáctica para estimular la correcta expresión oral en la oralidad*
 Autora: *ROSARIO RUIZ Páez*
 Centro de Estudios: *ULADECH Católica*

Parte 1: Instrucciones para el proceso de respuesta.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Claridad		✓		
Adecuación		✓		
Cantidad		✓		
Calidad		✓		

Modificaciones que haría a las instrucciones:

Ninguna

Parte 2 : Preguntas del cuestionario.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Orden lógico de presentación		✓		
Claridad en la redacción		✓		
Adecuación de las opciones de respuestas		✓		
Cantidad de preguntas		30		
Adecuación a los destinatarios		✓		
Eficacia para proporcionar los datos requeridos		✓		

Modificaciones que haría a las preguntas:

Ninguna se han diseñado las imágenes de acuerdo al nivel

Preguntas que agregaría:

Ninguna cuenta en 30 para Pretest
y 30 para Postest

Parte 3 : Valoración general del cuestionario.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Validez de contenido del cuestionario		<input checked="" type="checkbox"/>		

Percepción general del cuestionario

Recasa lo que se necesita saber de
los estudiantes en Diócesis

Observaciones y recomendaciones:

Ninguna

Gracias por su valioso aporte a nuestra investigación

Datos del Experto

Apellidos y Nombres:

Valenzuela Arteaga de Jiménez Victoria Esther

Grado y Año de obtención:

Magister 2012

Institución donde labora:

UVADECH Católica


VICTORIA VALENZUELA A.
MAGISTER
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
Firma y UNIVERSITARIA

Anexo 4

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

Nombre de la actividad: Expresar sonidos iniciales de las palabras

Nombre del aula: Conejitos

Edad de los niños: 4 años



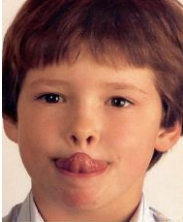
Fecha: 17 de setiembre 2018





II. LOGRO ESPERADO

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
COMUNICACIÓN	Produce de forma coherente diversos tipos de textos orales según su propósito comunicativo de manera espontánea o planificada, usando variados recursos expresivos.	Aplica variados recursos expresivos según distintas situaciones comunicativas.	Canta o repite canciones, rondas, rimas, dichos propios de la expresión o la literatura oral de su región.

4 SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Motivación: Los niños reciben a un títere que llega al aula trayendo un sobre.</p> <p>Recojo de saberes previos: Los niños ayudan a la docente a abrir el sobre.</p> <p>Los niños responden: ¿Qué había dentro del sobre? ¿Qué nos dirá este texto?</p> <p>Conflicto: ¿Qué tipo de texto es?</p> <p>Propósito: Hoy aprenderemos la canción “la lengua</p>	<p>títere</p> <p>sobre</p> <p>niños profesora</p>	15'

	saltarina”		
DESA RRO LLO	<p>-Los niños observan y expresan, lo que dice en el texto. Repiten los sonidos apoyados con la imagen.</p> <p>-En asamblea los niños observan la canción de “La lengua saltarina”, luego escuchan la canción acompañado de un fondo musical, melodía.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;">Canción: La lengua Saltarina</p> <p style="text-align: center;">Yo tengo en mi boca, una lengua saltarina que salta que se asoma y saluda a su vecina, salta así clac clac salta así clac clac otra vez clac clac salta así clac clac</p> <p style="text-align: center;">Mi amiga algunas veces es algo copuchenta, sale de la boca y después comenta sale así mmm (sacando la lengua), sale así mmm (sacando la lengua) más afuera mmm (sacando más la lengua) por ahí le gusta visitar a su amiga la nariz ella sale y luego sube y conversan de parís.</p> <p style="text-align: center;">Sale y sube así; sale y sube así; sale y sube así; sale y sube así oye lengua no exageres que me mojas la nariz.</p> </div> <p>-Acompañados de iconos, los niños expresan las palabras de la canción.</p>	canción	45’
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	papelote	
		imágenes	

	<p>-Jugamos a descubrir y expresar sonidos iniciales de palabras que se relacionen con la palabra “LENGUA”, con ayuda de las imágenes que enseña la profesora</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  lechuga </div> <div style="text-align: center;">  lentes </div> <div style="text-align: center;">  leche </div> <div style="text-align: center;">  lechuza </div> </div> <p>-Ahora ya descubrimos los sonidos iniciales de las palabras</p> <p>-Los niños acompañan a su profesora y con algunos instrumentos musicales, cantan la canción “la lengua saltarina”</p>		
<p>CIERRE</p>	<p>Salida: Evaluación: Se realiza a través de la lista de cotejo</p> <p>Metacognición: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué texto nos trajo el títere? ¿Qué palabras se repiten en la canción? ¿Qué palabras tienen sonidos iniciales con la palabra “lengua”? ¿Para qué nos sirve cantar esta canción?</p>		<p>10’</p>

Anexo 5

LISTA DE COTEJO DE ACUERDO A LAS DIMENSIONES

Nombre del Estudiante	Adivinanzas	Rimas		Canciones
		Asonantes	Consonantes	
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				
21.				
22.				
23.				
24.				
25.				

Anexo 6

Aula de 4 años los conejitos



Anexo 7

Base datos

Aplicación de Test de articulación adaptado en pre test, errores por estudiante en referencia el juego de las adivinanzas

Estudiantes	En referencia el juego de las adivinanzas										Total de errores
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	no	no	no	no	no	no	no	no	no	si	9
2	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	10
3	no	no	no	no	si	no	no	no	si	no	8
4	no	no	no	no	no	no	si	no	no	no	9
5	no	no	no	no	no	no	no	si	no	no	9
6	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	10
7	no	no	no	no	no	si	no	no	si	no	8

Aplicación de Test de articulación adaptado en pos test, errores por estudiantes en referencia el juego de las adivinanzas

Estudiantes	En referencia el juego de las adivinanzas										Total de errores
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	no	no	si	no	no	no	si	no	si	si	6
2	no	no	si	no	no	no	no	si	si	no	7
3	no	no	no	si	si	si	si	no	si	no	5
4	no	no	si	no	no	si	si	si	no	no	6
5	no	no	no	no	no	no	no	si	no	no	9
6	no	no	no	si	no	no	no	no	no	no	9
7	no	no	no	no	no	no	si	no	si	no	8

**Aplicación de Test de articulación adaptado en pre test, errores por
estudiantes en referencia de las rimas, asonantes y consonantes**

Estudiantes	En referencia de las rimas, asonantes y consonantes										Total de errores
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	no	no	no	no	no	no	no	no	si	no	9
2	no	no	no	no	no	no	no	no	si	no	9
3	no	no	no	no	no	no	no	no	si	no	9
4	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	10
5	no	no	no	no	si	no	no	no	no	no	9
6	no	no	no	no	si	no	no	no	si	no	8
7	no	no	no	no	no	no	no	no	si	no	9

**Aplicación de Test de articulación adaptado en pos test, errores por
estudiantes en referencia de las rimas, asonantes y consonantes**

Estudiantes	En referencia de las rimas, asonantes y consonantes										Total de errores
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	no	no	no	no	si	si	no	no	si	no	7
2	no	no	no	no	no	si	si	no	si	Si	6
3	no	no	no	no	si	si	no	no	si	no	7
4	no	no	no	no	si	si	no	no	si	no	7
5	no	no	no	no	si	no	no	no	no	no	9
6	no	no	no	no	si	no	no	no	si	no	8
7	no	no	no	no	no	no	no	no	si	no	9

**Aplicación de Test de articulación adaptado en pre test, errores por
estudiante, en referencia a las canciones**

Estudiantes	En referencia a las canciones										Total de errores
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	no	si	no	no	no	no	no	no	no	no	9
2	no	si	no	no	no	no	no	no	no	no	9
3	no	si	no	no	no	no	no	no	no	no	9
4	si	no	no	no	no	no	no	no	no	no	9
5	si	no	no	no	no	no	no	no	no	no	9
6	si	no	no	si	no	no	no	no	no	no	8
7	no	si	no	si	no	no	no	no	no	no	8

**Aplicación de Test de articulación adaptado en pos test errores por
estudiante, en referencia a las canciones**

Estudiantes	En referencia a las canciones										Total de errores
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	si	si	no	si	no	no	no	si	no	no	6
2	si	si	no	si	no	no	no	si	si	no	5
3	no	si	no	si	no	no	no	si	si	no	6
4	si	si	no	si	no	no	no	si	no	no	6
5	si	no	no	no	no	no	no	no	no	no	9
6	si	no	no	si	no	no	no	no	no	no	8
7	no	si	no	si	no	no	no	no	no	no	8