



FACULTAD DE EDUCACIÓN

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN

Desarrollo del nivel del lenguaje morfosintáctico en estudiantes con Trastornos Específicos del Lenguaje (TEL) en nivel de Kinder NT2, por medio de TIC 'S y uso de la Gamificación

TRABAJO DE TITULACIÓN PARA OPTAR AL GRADO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN INNOVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE

Profesor Guía: Antonio Jonathan Castillo Paredes

Autores:

Dominic Muñoz Moncada¹

Emilia Opazo Vega²

David Soto Contreras³

Santiago, marzo 2023

Índice

<i>Resumen</i>	3
<i>Descripción del problema o introducción</i>	4
<i>Revisión de la literatura</i>	6
<i>Diseño del Proyecto</i>	10
<i>Destinatarios</i>	10
<i>Modelo evaluativo</i>	11
<i>Materiales y procedimientos</i>	11
<i>Aspectos éticos</i>	12
<i>Viabilidad y limitaciones</i>	12
<i>Intervención</i>	13
<i>Cronograma de actividades y acciones</i>	14
<i>Resultados</i>	15
<i>Discusión</i>	16
<i>Conclusión</i>	18
<i>Referencias</i>	19
<i>Anexos</i>	24
<i>Anexo 1: Carta Gantt Planificación</i>	24
<i>Anexo 2: Carta Gantt Potenciando el nivel morfosintáctico</i>	25
<i>Anexo 3: Resultados generales de evaluación inicial y final</i>	27
<i>Anexo 4: Resultados obtenidos en las evaluaciones inicial y final según variante de edad</i>	27
<i>Anexo 5: Situación final de los estudiantes</i>	28
<i>Anexo 6: Autorización de padres y apoderados</i>	28
<i>Anexo 7: Test S.T.S</i>	29
<i>Anexo 8: Imágenes de intervención</i>	31
<i>Anexo 9: Enlaces de actividades</i>	33

Resumen

Introducción

Los establecimientos educativos que educan a niños y niñas que presentan Necesidades Educativas Especiales (NEE) de carácter transitorio asociadas a un Trastorno Específico del Lenguaje (TEL), debidamente diagnosticados, tienen como propósito fundamental proporcionar educación y apoyo especializado, bajo los lineamientos técnicos de diferentes decretos vigentes.

En el caso particular de los estudiantes diagnosticados con TEL, se considera la limitación significativa en el nivel del desarrollo del lenguaje oral que se manifiesta por un inicio tardío o un desarrollo lento y/o desviado del lenguaje.

Métodos

El objetivo de la siguiente propuesta de innovación es implementar estrategias lúdico didácticas, relacionadas con gamificación, para promover componentes de lenguaje morfosintáctico en un grupo de 10 niños de nivel NT2, Kinder. La intervención tendrá una duración de 2 semanas.

Resultados

Tras la intervención, los estudiantes presentaron mejoras significativas en la morfosintaxis expresivo y receptivo.

Discusión

Este trabajo es el primero que se realiza de esta índole. Proporciona nuevos datos y conocimientos que ayudan a mejorar la enseñanza y la práctica educativa en estudiantes con necesidades educativas especiales, especialmente con TEL. Dado a que el tiempo estipulado es acotado para la intervención sólo se estudia uno de los cinco niveles del lenguaje.

Conclusiones

Dado los resultados obtenidos, se concluye que el uso de Tics y gamificación impactan positivamente en el desarrollo del nivel del lenguaje morfosintáctico en estudiantes con TEL.

Palabras clave: necesidades educativas especiales (NEE), trastorno específico del lenguaje (TEL), gamificación, tecnologías de la información y la comunicación (TIC'S).

Descripción del problema o introducción

Las políticas públicas en el ámbito educativo, son las que garantizan un conjunto de acciones orientadas al apoyo integral del estudiante, posibilitando la estimulación de habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Desde este punto de vista, los establecimientos educativos que educan a niños y niñas que presentan Necesidades Educativas Especiales (NEE) de carácter transitorio asociadas a un Trastorno Específico del Lenguaje (TEL), debidamente diagnosticados, tienen como propósito fundamental proporcionar educación y apoyo especializado, bajo los lineamientos técnicos de diferentes decretos vigentes, que se revisan y contextualizan a continuación.

Granada et al. (2020) plantean que, en el caso particular de los estudiantes diagnosticados con TEL, se considera la limitación significativa en el nivel del desarrollo del lenguaje oral que se manifiesta por un inicio tardío o un desarrollo lento y/o desviado del lenguaje. Estos estudiantes, se clasifican en los siguientes cinco niveles: nivel fonético fonológico (relacionado a la producción de los sonidos), nivel semántico o léxico (relacionado con la significancia de las palabras), nivel sintáctico (sintaxis en función de las palabras en la oración), nivel morfosintáctico (relacionado con la composición de las palabras) y nivel pragmático (de carácter social, donde se expresan sentimientos, pedir, dar una orden, o preguntar).

Para estudiantes que cursan NT2 o Kinder, cuya edad es entre 5 y 6 años se puede atribuir o sospechar de un posible TEL si, por ejemplo:

- Su habla no puede ser entendida por personas que no forman parte de su núcleo familiar.
- Que comprender lo que el niño o niña dice sea más difícil de lo esperado para su edad.
- La falta o la sustitución de un fonema en específico dentro de la producción de su lenguaje.

Si las características antes mencionadas influyen en un niño o niña, debe ser evaluado por un especialista, en este caso un Fonoaudiólogo, quien mediante diversas evaluaciones logra determinar su diagnóstico preciso.

Las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (MINEDUC, 2018) plantean que, durante la primera infancia es indispensable que él o la docente genere aprendizajes, instancias, y estrategias significativas propuestas a partir de las Bases Curriculares de la Enseñanza Parvularia. Ya que los aprendizajes están basados en el crecimiento personal e interacciones, es porque es necesario profundizar en las prácticas realizadas por los docentes.

Del mismo modo y avalando lo anteriormente mencionado es que El Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), estipula la utilización de estrategias motivadoras y significativas. Con la finalidad de facilitar y equiparar oportunidades educativas para entregar aprendizajes de calidad, a todos los estudiantes, sin importar edad (niños, niñas, jóvenes y adultos con necesidades específicas de apoyo educativo), para un mejor acceso, participación y progreso en el currículum nacional.

A pesar de ambos antecedentes anteriores, en muchas oportunidades nos encontramos en niveles de Educación Parvularia, como NT1 o Kinder, que no se planifican o realizan de manera intencionada actividades que aborden los Trastornos Específicos del Lenguaje, o bien, las que se

llevan a cabo están descontextualizada en cuanto a las necesidades o intereses del alumnado, ya que, al ser estudiantes entre 5 a 6 años, existe la doble misión de abordar aquella NEE y por otra parte conectarlo con sus necesidades o intereses.

Es por lo anterior que en nuestra propuesta de innovación, profundizaremos en un nivel del lenguaje aplicado en la Educación especialmente en NT2, ya que consideramos que dentro de los niveles son los menos intencionados o abordados por los docentes dentro de la sala de clase, ya que al ser trabajados de manera casi innata no se generan actividades que promuevan el lenguaje para intencionar y potenciar este nivel de manera más proactiva, denominados morfosintaxis, el cual detallamos a continuación:

Según Bybee y Slobin (1982):

El nivel morfosintáctico, consiste en aprender a utilizar una regla morfológica, parte de la hipótesis de que un pequeño conjunto de palabras tiene que ser tratadas gramaticalmente de cierta manera. La primera utilización de un señalizador morfológico se basa, casi en toda seguridad, en alguna forma de memorización mecánica, después habrá una generalización de la misma y a partir de ahí se terminará por establecer la regla. (p. 348)

En torno a los 5 años se logra un dominio del sistema gramatical básico, hay un incremento de la producción de pronombres posesivos, utilización correcta de adverbios y preposiciones de espacio y tiempo, uso correcto de formas irregulares de los verbos y uso adecuado de la concordancia de los tiempos verbales entre la oración principal y la subordinada.

Dado todo lo anterior, es que la propuesta está dirigida a estudiantes de edad pre-escolar que cursan kínder y que presentan Trastornos Específicos del Lenguaje señalando que este diagnóstico considera ser, según Bishop y Leonard (2000):

Todo inicio retrasado y todo desarrollo enlentecido del lenguaje que no pueda ser puesto en relación con un déficit sensorial (auditivo) o motor, ni con deficiencia mental, ni con trastornos psicopatológicos (trastornos masivos del desarrollo en particular), ni con privación socio afectiva, ni con lesiones o disfunciones cerebrales evidentes. (pp. 99-130)

Indagaremos en mejorar las estrategias puestas en funcionamiento por los docentes a cargo del nivel, haciendo hincapié en cómo el uso de TIC'S y la Gamificación de la enseñanza, por parte de los diferentes actores de la comunidad educativa, ya sea, fonoaudiólogos, psicólogos y educadores favorecen la inteligencia interpersonal e intrapersonal de cada estudiante.

De este modo haremos referencia también a la importancia del trabajo colaborativo. Según Calvo (como se citó en CPEIP, 2019) plantea que “aprender colaborativamente implica trabajar en conjunto para solucionar un problema o abordar una tarea, teniendo un objetivo común” (p. 2). En el cual en nuestro caso será velar por atender las dificultades del TEL en nuestros estudiantes, para así en este proceso y mediante nuestra propuesta de actividades cada estudiante aprenda más de lo que aprendería por sí solo, fruto de la interacción que se genera con los demás miembros del grupo curso.

Revisión de la literatura

Dentro de los documentos que generan un gran cambio en la educación especial está el informe de Warnock, el cual fue creado por el Comité de Investigación sobre la Educación de Niños y Jóvenes Deficientes bajo el título *Special Educational Needs* a petición de la Secretaría de Educación del Reino Unido (Warnock, 1987)

Según Castillo (2021), “este documento, buscó considerar sugerencias conceptuales sobre las Necesidades Educativas Especiales (NEE) relacionados con la búsqueda de una enseñanza homogénea, considerando aspectos de los centros educativos, evaluativos, integración física, social y funcional” (p. 709). Los ámbitos destacados en el informe pueden resumirse en los siguientes enunciados tales como: defender la inclusión del alumnado, considerar la educación especial como un elemento complementario a la educación, no como forma de separación, recalcar que el derecho a la educación es para todos los niños, solicitar modificaciones de la organización y recursos empleados, además de un impulso que diera lugar a un cambio en la actitud de la sociedad frente a la educación especial, considerar de gran importancia la formación de profesorado en educación especial que permitiera incluir en sus aulas a niños y niñas que presenten necesidades educativas especiales. Yadarola (2019) plantea que luego de 16 años se postula un segundo compromiso que reafirma lo declarado anteriormente, a partir de la declaración de Salamanca en el año 1994, establece realizar la modificación de la tradicional educación especial, siguiendo por la política de Integración Educativa hasta llegar a los principios de una escuela inclusiva. Con el fin de promover educación para todos, examinando cambios fundamentales en la política que favorecieron a la educación, además de fomentar y facilitar la participación de los padres, comunidades y organizaciones de personas con NEE incluso participando en la Organización de las Naciones Unidas (UNESCO).

En Chile, según el Decreto N° 83 (2015), “se entenderá por alumno o alumna que presenta Necesidades Educativas Especiales a aquél que precisa ayudas y recursos adicionales, ya sea humanos, materiales o pedagógicos, para conducir su proceso de desarrollo y aprendizaje, y contribuir al logro de los fines de la educación” (p. 15).

Las NEE se clasifican en dos tipos, por una parte las que son de carácter permanente, las cuales los estudiantes experimentan durante toda su escolaridad asociadas a lo visual, auditivo, entre otras, y las de tipo transitorias, que son dificultades de aprendizaje que experimentan los estudiantes en algún momento de su vida escolar, diagnosticada por profesionales competentes es decir, estudiantes con diagnóstico de: déficit atencional, trastornos del aprendizaje, coeficiente intelectual límite, o trastornos específicos del lenguaje; condiciones que no constituyen discapacidad. (MINEDUC, Decreto N° 170, 2010, pp. 9-12)

Para organizar y orientar la educación especial, se proporcionan documentos y decretos a disposición de las diferentes escuelas y se apoyan en los siguientes para su labor. Su objetivo es definir criterios y orientaciones de adecuación curricular que permitan planificar propuestas educativas pertinentes y de calidad para los estudiantes con necesidades educativas especiales de la educación parvularia y básica.

Los criterios y orientaciones de adecuación curricular para estudiantes con NEE de educación parvularia y educación básica, fijan las orientaciones para escuelas especiales de lenguaje además es el que determina acerca de la evaluación diagnóstica integral de ingreso y sobre las adecuaciones curriculares, basadas en El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), este último es una estrategia de respuesta a la diversidad, cuyo fin es maximizar las oportunidades de aprendizaje de todos los estudiantes, considerando la amplia gama de habilidades, estilos de aprendizaje y preferencias. (MINEDUC, Decreto N° 83, 2015, p. 19)

Bajo similares normativas es que las Escuelas de Lenguaje y/o Educación Básica de nuestro país, se rigen por el decreto de Ley N° 1300, el que aprueba planes y programas de estudio para alumnos con trastornos específicos del lenguaje (MINEDUC, 2002). Estas tienen como objetivo brindar una atención especializada a aquellos alumnos que presentan trastornos TEL, diagnosticados previamente por un profesional idóneo, en este caso fonoaudiólogo o derivados desde algún centro de atención en salud. El diagnóstico fonoaudiológico debe estar complementado con una evaluación del profesional especialista a cargo del curso, quien determinará las NEE que se derivan del TEL. Es por lo anterior, que en el Decreto N° 170/2009, Artículo n° 30, se entiende como TEL a una limitación significativa en el nivel del desarrollo del lenguaje oral, que se manifiesta por un inicio tardío y un desarrollo lento y/o desviado del lenguaje.

Esta dificultad, no se explica por un déficit sensorial, auditivo o motor, por una discapacidad intelectual, por trastornos psicopatológicos como trastornos masivos del desarrollo, por privación socioafectiva, ni por lesiones ni disfunciones cerebrales evidentes, como tampoco por características lingüísticas propias de un determinado entorno social, cultural, económico, geográfico y/o étnico. Tampoco deben considerarse como un indicador de Trastorno Específico del Lenguaje, las dislalias ni el Trastorno Fonológico. (MINEDUC, Decreto N° 170, 2010, pp. 9-12)

Recordemos que como mencionamos anteriormente existen componentes del lenguaje, los cuales son fonético fonológico, léxico, semántico, pragmático y morfosintáctico, los cuales se relacionan con un diagnóstico TEL, es por eso, que desde aquí consideramos que se deben hacer cambios en los métodos implementados en la sala de clase relacionados a cómo trabajamos los componentes en los estudiantes con Trastorno del Lenguaje, especialmente los relacionados a nivel pragmático, el cual posibilita a las personas responder a su entorno de manera adaptada disponiendo de ciertos componentes dentro de la pragmática como los aspectos no verbales, que tienen que ver más con expresión facial, tono de voz, timbre, gestos y expresiones corporales componentes que proporcionan el contexto para la interpretación del lenguaje verbal y la interpretación comunicativa del hablante. Según Acuña y Sentis (2004) plantean que también aspectos verbales como son, el uso de reglas de la conversación como tomar turnos, iniciar una comunicación, responder, mantener el tópico de la conversación, usar modos de expresión apropiados a la situación social particular y nivel morfosintaxis es una parte de la lingüística que estudia, concretamente, el conjunto de las reglas y los elementos que hacen de la oración un elemento con sentido y carente de ambigüedad. Para ello, el análisis morfosintáctico se ocupa de marcar las relaciones gramaticales que se dan dentro de una oración, las relaciones de concordancia, las indexaciones y la estructura jerárquica de los principales constituyentes sintácticos. Ordoñez (como se citó en Burga, 2017):

Plantea por ejemplo en la oración “Juan compró un regalo para su madre”, primero hacemos un análisis morfológico qué dirá Juan es el sustantivo, compro un verbo, etc. Cuando terminemos veremos que Juan es un sujeto y el resto de la oración un predicado cuyo núcleo es compro y que la oración tiene dos complementos uno directo (un regalo) y otro indirecto (a su madre) es decir la estructura de una palabra. (pp. 16-17)

Dado esto es que consideramos los siguientes términos y definiciones, los cuales se contemplan dentro de la propuesta.

Según Murillo (2017), “En la actualidad se deben promover habilidades no solo en el ámbito educativo sino también para la vida” (p. 1). Una de estas habilidades es el desarrollo de la Comunicación, escuchar, hablar, contar historias y compartir pensamientos e ideas son habilidades de comunicación, las cuales en ocasiones se ven perjudicadas con un diagnóstico TEL, pero si se promueven a temprana edad están directamente relacionadas con el éxito posterior. CPEIP (2019) plantea que del mismo modo cada clase y actividad debe contemplar trabajo colaborativo, entiendo que este se define como la unión de varias personas para trabajar por un objetivo común. La colaboración entre personas con diferentes habilidades y perspectivas permite al grupo tomar mejores decisiones que las que se tomaría individualmente, Por otra parte, es posible generar instancias que promuevan la interdisciplinariedad y que permitan expandir los conocimientos, integrar el uso de la tecnología y desarrollar habilidades como relacionar, integrar y pensar de manera creativa. Como método activo a utilizar consideramos el uso de la gamificación, la cual busca contribuir a la incorporación de metodologías activas en el proceso de enseñanza - aprendizaje, a través del juego. Según Guzmán (2016), “El juego es una de las actividades grupales que más favorece una intensa intercomunicación y diálogo; requiere de multitud de acciones para intercambiar, consensuar, negociar” (p. 10).

Desde hace años es sabido que los materiales didácticos son objetos físicos que vinculan información codificada mediante formas y sistemas de símbolos que proporcionan al sujeto una determinada experiencia de aprendizaje. Según Escudero (1983), “cualquier recurso tecnológico que articula en un determinado sistema de símbolos ciertos mensajes con propósitos instructivos” (p. 91). El dato que destaca de esta definición es que un medio o material didáctico es, en primer lugar, un recurso tecnológico, es decir, un soporte físico-material o hardware. En segundo lugar, en un medio debe existir algún tipo de sistema de símbolos, es decir, el medio debe representar algo diferente de sí mismo; debe poseer un referente que sea simbolizado en el medio a través de ciertos códigos, y además es portador de mensajes, comunica informaciones.

Asimismo, es importante tener en cuenta que la educación tradicional que se enfoca en que el maestro dicta una lección y el estudiante escucha, resulta aburrido y anticuado para algunos estudiantes; por lo tanto, conforme avanza la tecnología la educación también debe progresar. Los profesores deben enfrentar el desafío de las TIC'S con la finalidad de poder brindar a sus estudiantes una educación de calidad, donde puedan interactuar, jugar, debatir y lograr entender. (González et al., 2022, p. 294)

Por último, los medios de enseñanza, a diferencia del resto de medios de comunicación social, son elaborados con propósitos instructivos, es decir, pretenden educar o facilitar el desarrollo de algún proceso de aprendizaje dentro de una situación educativa formalizada. Por otra parte, se definen a los recursos didácticos como cualquier medio que el profesorado prevea emplear en el diseño o desarrollo del currículo (por su parte o la del alumnado) para facilitar los contenidos, mediar en las experiencias de aprendizaje, provocar situaciones, desarrollar habilidades cognitivas, apoyar sus estrategias metodológicas, o facilitar o enriquecer la evaluación. Asimismo, cuando los materiales se diseñan con intencionalidad educativa y se desarrollan bajo un soporte tecnológico adquieren la consideración de recursos didácticos digitales (Sarmiento, 2007). Su utilidad es la de facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje favoreciendo el desarrollo de una determinada competencia y/o evaluando conocimientos.

Las tecnologías digitales presentan una serie de rasgos que las distinguen de los medios impresos, es por ello que, los materiales didácticos digitales (en adelante MDD), permiten, frente a las limitaciones de acceso y espacio que imponen los libros el acceso a gran cantidad de información. Igualmente, los materiales didácticos pueden ser, además de manipulativos, impresos, audiovisuales o auditivos, digitales, caracterizados por posibilitar el desarrollo, el uso y la combinación de cualquier modalidad de codificación simbólica de la información (Sarmiento, 2007).

Diseño del Proyecto

Es por esta razón que el objetivo de la siguiente propuesta de innovación es: implementar estrategias lúdico didácticas, relacionadas con gamificación, para promover componentes de lenguaje morfosintáctico en niños de nivel NT2, Kinder.

Ahora bien, el propósito de esta propuesta de innovación, busca generar mejoras tanto en los métodos implementados en la sala de clase, como en las actividades relacionadas a promover el nivel morfosintáctico del lenguaje en estudiantes de NT2 como por ejemplo: articular correctamente los fonemas del lenguaje espontáneo, utilizar un lenguaje comprensible, mejora la articulación cuando repite una palabra dada, lograr utilizar palabras y frases, lograr crear frases breves, utilizar artículos definidos.

Estas mejoras en el lenguaje se buscan lograr por medio de estrategias lúdicas, que sean adecuadas para abordar los TEL, lo que de manera intrínseca también favorece a otras habilidades del siglo XXI aparte de la comunicación como, por ejemplo, el trabajo colaborativo, creatividad, solución de problemas, toma de decisiones, entre otras.

Dado lo anterior, se espera que los estudiantes se involucren en el proceso de aprendizaje de manera protagónica, activa y colaborativa transformando así instancias de aprendizajes en donde sean ellos los principales partícipes de un proceso tan importante como generar situaciones de aprendizaje que promuevan actividades en favor a la atención del trastorno del lenguaje.

Destinatarios

Respecto a la ubicación geográfica, esta propuesta de intervención en innovación, se realiza en la Escuela de Lenguaje el Aromo, la cual se caracteriza por estar emplazada en un sector residencial aledaño a la comuna de San Bernardo, Santiago de Chile, imparte Educación especial de carácter transitorio (Lenguaje), atiende a estudiantes de Primer y Segundo Nivel de Transición, en la cual la totalidad de sus estudiantes presentan Dificultades en el Lenguaje, principalmente inscritos con el diagnóstico de Trastorno Específico del Lenguaje. La matrícula total es de 30 estudiantes cuyas edades van de los 4 a 6 años. Específicamente los estudiantes que colaboraron en esta muestra, por conveniencia son 10 alumnos de edades entre 5 y 6 años, 3 niñas y 7 niños del curso NT2 (KINDER).

El contexto en el cual se encuentra inmerso el establecimiento presenta diversos tipos de vulnerabilidad, como por ejemplo en relación a la localización se encuentra en zona de riesgo físico condición provocada por la pobreza y falta de oportunidades, del mismo modo repercute en lo económico al existir insuficiencias de ingresos o inestabilidad laboral, consiguiente a esto en relación a lo social e ideológico, existe un ambiente desfavorable debido a la delincuencia, narcotráfico o conflictos graves entre vecinos. Dado a los factores entregados por el establecimiento este categoriza a sus estudiantes en el 85,01 % y el 94 % en condición de vulnerabilidad social, en esta categoría muestran que sus estudiantes obtienen resultados por debajo de lo esperado en aspectos académicos o de desarrollo personal y social, considerando el contexto sociodemográfico en el que se desarrollan. En el factor económico la mayoría de los apoderados ha declarado tener entre 9 y 10 años de escolaridad en el caso del padre y entre 10 y 11 años de escolaridad en el caso de la madre, siendo el mínimo de apoderados que logró alcanzar estudios técnicos o superiores.

Por último, el ingreso económico del hogar de las familias pertenecientes a la comunidad escolar, varía entre \$320.001 y \$455.000, según lo declarado por los apoderados en encuestas realizadas por la escuela

Modelo evaluativo

Dado a las características de nuestro proyecto es que la evaluación se abordó desde el modelo propuesto por Ralph Tyler en 1950, ya que este nos permitió establecer objetivos con sus respectivas clasificaciones y definiciones, por lo tanto dando un enfoque cuantitativo, el cual se acomoda a buscar situaciones y condiciones, para mostrar el logro o cumplimientos de objetivos, recogiendo los datos y realizando una comparación de la etapa inicial y final respecto a las metas propuestas y alcanzadas y de esta manera poder evidenciar e identificar en los estudiantes las debilidades y fortalezas sobre su aprendizaje, que en este caso es el fortalecer los niveles pragmático y morfosintáctico en estudiantes con TEL.

Este modelo evaluativo fue libre de metas ya que se basa en las necesidades de los estudiantes, y de los objetivos se pasa a una evaluación según las necesidades de los niños, por tanto se plantea un objetivo, se establece una línea base, se implementan las actividades y se evalúan. Además, requiere de una evidencia para medir el o los objetivos propuestos, también se consideraron las evaluaciones diagnósticas, procesuales y finales específicamente dos protocolos de evaluación estandarizados, para medir cada área del lenguaje. Se utilizó el Test Exploratorio de Gramática Española de A. Toronto (Pavez y Mercedes, 2005). De esta forma, con los resultados obtenidos se levantó información respecto a los niveles de lenguaje de los estudiantes.

Materiales y procedimientos

Uso de material concreto, también denominados auxiliares didácticos o medios didácticos, pueden ser cualquier tipo de dispositivo diseñado y elaborado con la intención de facilitar un proceso de enseñanza y aprendizaje, mediante la manipulación y experiencia concreta con estos elementos. En este caso particular para las actividades son: los juegos de mesa Story Cubes o Imagidice, cubos gigantes con imágenes. Además, el conjunto de tecnologías de hardware y software que contribuyen al procesamiento de la información educativa, en este caso: Word Wall, Kahoot, Genially. Por último, dispositivos digitales, tales como: Tablets o Smart Tv, para realizar actividades con herramientas de gamificación.

Esta intervención tuvo una duración de 2 semanas, desde el 21 de noviembre al 2 de diciembre, se realizarán actividades 3 veces a la semana, los días lunes, miércoles y viernes, en la jornada de la mañana entre las 9:15 y 11:00 horas.

Aspectos éticos

Antes de realizar las actividades, se pidió autorización a los padres, apoderados y/o adultos responsables, por medio de una carta de consentimiento informado de manera escrita. El diseño de nuestra intervención, cumple con la normativa de protección de datos, declaración Singapur, y con los principios éticos de la declaración de Helsinki.

Viabilidad y limitaciones

La propuesta de intervención es viable, ya que se cuenta con la autorización y consentimiento por parte de los padres y apoderados, también por parte del sostenedor del establecimiento, quién nos brindó todas las facilidades y recursos con los que se cuenta para que durante los días y horarios señalados se pueda trabajar con los 10 estudiantes. Además, fue considerado interesante por la comunidad educativa del establecimiento. Además, es reproducible para que sea tomado por otro grupo de similares características, evaluando si obtiene los mismos resultados e incluso mejores. Lo anterior permite realizar ajustes a las actividades de intervención.

Además, las actividades que se realizaron, comprenden las limitaciones y sobre todo las motivaciones de los estudiantes, para que los aprendizajes sean significativos es por esto que, mediante el juego se busca que los aprendizajes sean significativos, duraderos y perduren en ellos. Como limitación consideramos que el tiempo de implementación es algo que claramente no está a nuestro favor ya que cuando trabajamos con niños tan pequeños es indispensable disponer de más tiempo para aprendizajes mucho significativos y efectivos, aún más cuando se trata del lenguaje en estudiantes.

Sin embargo, nos hemos centrado en que la implementación sea adecuada y eficaz de esta manera poder evaluar y obtener resultados significativos en la implementación y en los objetivos planteados. Lo referido al presupuesto del proyecto cabe mencionar que el establecimiento cuenta con las herramientas necesaria, que son impresiones de evaluación, impresión y confección de material concreto (fotocopias y plastificado) y los elementos tecnológicos apropiados para el uso de plataformas digitales como televisores, tablets, computadores y conexión a internet.

Intervención

Para la primera actividad se utilizó el juego, Story Cubes, el cual es un juego colaborativo, el contenido tiene relación con el programa de asignatura de manera transversal tal como se menciona en las bases curriculares además con los objetivos de aprendizaje propuestos para mejorar el lenguaje de los estudiantes, el objetivo que tiene esta actividad es desarrollar la habilidad de interpretación de los estudiantes, en el que cada uno tiene que continuar la historia donde el anterior la ha dejado. Otorga puntos como premio por la rapidez de improvisación, o por la inventiva, o la imaginación. Las instrucciones incluyen varias maneras diferentes de utilizar los cubos para resolver problemas, mejorar su imaginación, entre otras. La edad sugerida para este juego es desde los 5 años de edad. La duración de la actividad es de 45 minutos los que se dividirán en tres momentos el primer momento que inicia con los primeros 10 minutos centrados en que los estudiantes comprendan instrucciones mediante ejemplos sencillos y concretos, posterior realizamos el juego con cada uno de los estudiantes, el cual consiste en que lancen un dado para descubrir qué artículo definido sale, posterior a esto se les solicitó armar una oración utilizando el artículo correspondiente e incorporar las imágenes en grande que se encuentran en el piso de la sala siempre guiando a que el estudiante use el artículo de manera adecuada.

En el último momento se destinaron a realizar preguntas de metacognición ¿Qué fue lo más complejo? ¿Qué les pareció la actividad? ¿que hubiesen cambiado?, entre otras.

El nivel que principalmente se desarrolla en la realización de este juego es la del lenguaje morfosintáctico, que busca que los estudiantes tengan una estructura adecuada y uso del lenguaje incorporando artículos y estructura de oraciones. Maggio (2018) plantea habilidades del siglo XXI tales como maneras de pensar, la creatividad y metacognición.

Para evaluar luego de realizar las actividades planeadas para los estudiantes, se aplicó el Test exploratorio de gramática española Toronto que mide específicamente el avance de los estudiantes en el nivel morfosintáctico de esta manera realizaremos una comparación con la aplicación del antes y el. después de las actividades ejecutadas.

Para la segunda actividad se centró en el uso de una plataforma digital llamada Word Wall, cuyos mayores recursos son desarrollados mediante el uso del juego. Souza (2014) plantea en su obra mente, cerebro y educación, la importancia de aportar experiencias novedosas que favorecen la activación neuronal, la necesidad del reto para mantener la atención y el peso de un feedback positivo, que si además es inmediato facilita un aprendizaje eficaz. Además, de que los alumnos pueden trabajar a partir de la experiencia de haber jugado. Grau (2018) plantea que se observó que los niños de educación parvularia al jugar socializan, se divierten, aprenden unos de otros, y el mero hecho de jugar se convierte en una experiencia transformadora para ellos.

El objetivo de esta actividad fue desarrollar la habilidad de estructuración de los estudiantes, en el que cada uno debe organizar y estructurar una oración de manera adecuada según corresponda se otorga puntos como premio por la rapidez y la manera adecuada de estructurar.

A través de la implementación de este recurso de apoyo, se promueve un ambiente de aprendizaje, en el cual se integran elementos consistentes entre sí, que generan condiciones que favorecen el aprendizaje de los niños y las niñas. Permite establecer un sistema, en el cual convergen constantemente interacciones pedagógicas en el aula, con recursos y tiempos determinados.

Cronograma de actividades y acciones

El detalle de las acciones de planificación de actividades, diseño de actividades, implementación y evaluación, están detalladas en la carta Gantt de planificación (anexo n° 1).

Además, el cronograma de acciones y actividades relacionadas a las sesiones de los días lunes, miércoles y viernes, en la jornada de la mañana entre las 9:15 y 11:00 horas, están detalladas en la carta Gantt de potenciando del nivel morfosintáctico (anexo n° 2).

Resultados

En el siguiente apartado se podrán apreciar los resultados obtenidos en las diferentes evaluaciones, las cuales consideran el nivel de morfosintaxis en estudio y el nivel expresivo. La fecha de la evaluación inicial es el día 16 de noviembre y la evaluación final es tomada el día 29 del mismo mes año 2022. Cabe considerar también, que la cantidad de estudiantes a evaluar son 10 alumnos, seis de ellos tienen 5 años de edad y cuatro tienen 6 años de edad, cursan Kinder en la jornada de mañana en la Escuela de Lenguaje El Aromo ubicada en San Bernardo, Santiago de Chile.

Con esta evaluación se busca recoger datos del impacto que provoca la aplicación de la intervención, principalmente en el nivel de morfosintaxis y cómo a través del uso de las Tics y la gamificación se puede potenciar aquel nivel del lenguaje en los estudiantes. Para esto se presentan las siguientes tablas, en las cuales se han tabulado los resultados de acuerdo a diferentes variantes, como la edad, cantidad de respuestas correctas e incorrectas, comparativas inicial y final y en qué situación quedan finalmente los estudiantes de acuerdo a los resultados obtenidos.

Para comenzar debemos considerar que hay un total de 10 alumnos examinados, para lo cual en la tabla número 1 (anexo n° 3), se puede apreciar que sólo en el nivel expresivo podemos observar que la mitad de la muestra el día 16 de noviembre contesta cero respuestas correctas, y la otra mitad no responde correctamente la evaluación, obteniendo una media de 23. Sin embargo, para el día 29 de noviembre, lo cual corresponde a la segunda evaluación posterior a la aplicación del proyecto, solo un estudiante obtiene puntaje cero, mientras que el resto del alumnado duplica la cantidad de respuestas correctas. Entendiendo que en esta evaluación los estudiantes al observar la imagen y mencionarles la oración por parte del evaluador, ellos son capaces de señalar la respuesta correcta.

En la tabla número 2 (anexo n° 4), podemos observar que más de la mitad de los estudiantes comienzan obteniendo resultados sobre la media, mientras que solo 4 alumnos tienen respuestas bajo veinte, entendiendo que en esta evaluación el evaluador debe mencionar la oración y la muestra el estudiante debe repetirla sin errores. Luego se puede apreciar los cambios que se producen en la evaluación del día 29 de diciembre, en los cuales la mayoría de los estudiantes del curso mejoran incrementando sus evaluaciones entre dos y cuatro puntos, pese a que, algunos de ellos mantienen el mismo puntaje.

Finalmente, en la tabla número 3 (anexo n° 5), cabe destacar que el instrumento utilizado para evaluar la morfosintaxis de carácter expresivo y receptivo, consta de 23 preguntas cada uno. El puntaje máximo de esta evaluación es de 46 puntos, lo que equivale a que el sujeto no presenta déficit. Se destaca en el morfosintaxis expresivo, sólo 1 niño no presentó avances. Los 9 restantes sí presentaron avances, incluso uno de ellos alcanzó el puntaje máximo (sin déficit). En el caso del nivel receptivo, de los 10 niños, sólo 1 se mantuvo en su puntaje, los 9 restantes presentaron avances, incluso uno de ellos alcanzó el puntaje máximo (sin déficit).

Discusión

El objetivo de esta propuesta de intervención, fue analizar los efectos del uso de TIC'S y gamificación, en actividades de clases, con 10 estudiantes de Kinder que presentan TEL, específicamente en el nivel morfosintáctico del lenguaje. Tras la intervención, los estudiantes presentaron mejoras significativas en la morfosintaxis expresivo y receptivo. Después de 2 semanas, sólo un estudiante en el nivel expresivo no presentó cambios. Sin embargo, en los restantes todos presentaron variaciones positivas en el nivel expresivo y receptivo, incluso quedando tres de ellos con un diagnóstico final en el cual no presentaban déficit. Se destaca, que el sujeto número 10, presentó una variación positiva de 37 puntos en el nivel expresivo, al subir de 9 a 46 puntos, el cuál es el puntaje máximo de la evaluación. También, en el nivel receptivo, tuvo una variación favorable de 14 puntos, al subir de 32 a 46 puntos. No se observaron efectos negativos en ninguno de los niveles antes mencionados. Por lo anterior, ¿El uso de estrategias lúdico didácticas, relacionadas con gamificación, ayudan en el desarrollo de componentes del lenguaje morfosintáctico?, de la revisión de artículos científicos recuperados, Según Chimba (2021):

En España, Borrás (2011) en su investigación sobre la Adquisición y Desarrollo del Lenguaje en Preescolar y Ciclo Inicial, demuestra que los juegos en casa permiten relacionar actividades con palabras o figuras. El uso de las aplicaciones web les permite relacionar sonidos y figuras, las cuales son estrategias adecuadas y muy útiles para desarrollar la comprensión y expresión del lenguaje (p. 21)

Vega (2011) en su libro, estrategias para la promoción del desarrollo del lenguaje en niños preescolares, demuestra que la gamificación resulta ser una estrategia ideal para el desarrollo de la comprensión y expresión del lenguaje en niños de educación inicial.

Estos resultados sugieren que, dentro de una planificación estratégica, en relación a la didáctica, que comprenda utilizar de forma sistemática y prolongada el uso de tics y gamificación, puede contribuir significativamente a los estudiantes que presenten TEL, y mejorar específicamente el nivel morfosintáctico del lenguaje y ser dados de alta, esto quiere decir, que terminan su proceso con una situación final de sin déficit presente. Tras la intervención, los estudiantes mejoraron significativamente el nivel receptivo. Así mismo, diferentes revisiones sistemáticas coinciden en los beneficios de la implementación de estrategias con uso de TIC'S. Por otro lado, los resultados coinciden, en las conductas Pre-Post observadas en los estudiantes, en cuanto a la disposición y motivación, ya que esta técnica promueve la motivación de los estudiantes, con lo cual se alcanza el aprendizaje. Prieto (2022) plantea que estas herramientas con propuestas TIC'S, resultan interesantes para lograr el desarrollo de muchas competencias, incluyendo la habilidad comunicativa en el marco de las competencias básicas. Según Riveros y Mendoza (2015):

Constituyen un medio excelente para cuestionar ciertas prácticas pedagógicas que se realizan en el aula; incrementan notablemente la participación y la interacción de los alumnos, logrando su integración en situaciones de aprendizaje de información verbal y desarrollo de la expresión, permiten la formación plural y diversificada según las habilidades diferenciadas de cada persona, Permite que el alumno controle su ritmo de aprendizaje. El

contenido puede ser dosificado y secuenciado de acuerdo con sus necesidades y ritmo de aprendizaje. (pp. 18-20)

Por lo cual, lo anterior nos invita a considerar el contexto y las características de los estudiantes a quienes vamos atender. Según García (2016):

El tipo de aprendizaje que plantean estos recursos, basados en la consecución de metas o superación de retos, la experimentación a partir de situaciones en las que el usuario tiene que pensar, desarrollar habilidades y solucionar problemas en un mundo virtual, tiene una alta significatividad para los estudiantes. (p. 14)

Según Sánchez et al. (2010), “consideran que los videojuegos pueden favorecer la socialización, facilitar la aproximación y comprensión de las nuevas tecnologías, la comunicación directa o indirecta y estimular el trabajo en equipo” (p. 45).

Dentro de las principales fortalezas presentes en este estudio se plantea el uso del juego a partir de políticas públicas, que determinan orientaciones enfocadas en el currículum nacional, en este caso de la Educación Parvularia, las cuales estipulan, enfatizan la utilización y aplicación del juego como aproximación central a la enseñanza de los párvulos (MINEDUC, Bases Curriculares Educación Parvularia, 2018).

También, según la Junta Nacional de Jardines Infantiles (JUNJI, 2015), “los niños y niñas deben desarrollar experiencias que permitan la interacción, la creación y el diálogo libre” (p. 6). En ese sentido, apunta directamente a la actividad realizada con las fichas expuestas en las evidencias, en las cuales mediante el diálogo realizado de ellos mismos deben llegar a realizar de manera correcta una oración. Alba et al. (2013) plantean que, según el DUA, los aportes entregados referente al uso de las TIC’S, indica que el uso de los medios digitales es favorable aplicar en el aula, ya que ofrece la flexibilidad y posibilidades de individualizar el aprendizaje. Ya que, si bien los estudiantes pueden realizar la actividad de manera guiada, también existe la posibilidad de realizarla de manera individual al contar con los recursos tecnológicos apropiados.

Para finalizar, nuestro trabajo es el primero que se realiza de esta índole, considerando además que proporciona nuevos datos y conocimientos que ayudan a mejorar la enseñanza y la práctica educativa en estudiantes con necesidades educativas especiales, especialmente con TEL. Respecto a las limitaciones, si bien hay buenos resultados dentro de la muestra, esta es heterogénea, dado que el tiempo estipulado es acotado para la intervención sólo se estudia 1 de los 5 niveles del lenguaje, por otra parte, al querer ser replicable en otro contexto una limitación puede ser contar con los recursos tecnológicos idóneos para la implementación de las actividades que requieren el uso de TIC’S.

Conclusión

La presente investigación se realizó bajo el enfoque cuantitativo, con el cual se buscaba interpretar y comprender el fenómeno estudiado, está se basa en la aplicación e investigación, la que se analiza con objetividad en los resultados obtenidos.

Dicha investigación, se llevó a cabo en la Escuela Especial de Lenguaje El Aromo, de la comuna de San Bernardo, en el cual tuvo por finalidad reconocer la eficacia de la gamificación y TIC'S puestas en funcionamiento por parte de la Profesora de Educación Diferencial en colaboración con el equipo multidisciplinario para promover el lenguaje morfosintáctico, en estudiantes con trastornos específicos del lenguaje del nivel Kinder.

Las conclusiones presentadas emanan del análisis realizado a la información recogida a través de evaluaciones aplicadas a los distintos participantes de la investigación, dichos participantes son los alumnos de Kinder, teniendo como propósito indagar y analizar el impacto que genera el uso de estrategias innovadoras para potenciar el lenguaje en específico, en los estudiantes.

Dado los resultados anteriores y las evidencias expuestas, es que podemos evidenciar que el uso de Tics y gamificación impactan positivamente en el desarrollo del nivel del lenguaje morfosintáctico en estudiantes con TEL. Según Meneses y Monge (2001):

Han contribuido a una explicación y ejecución del juego infantil, como una expresión natural, una necesidad filogenética del ser humano y un aspecto que influye en el proceso educativo de los niños sobre todo en la etapa preescolar. Además, ofrecen experiencias de gran valor y versatilidad para el desarrollo integral, por lo que deben ser tomados en cuenta dentro de todo programa de educación formal y no formal. (p. 123)

Sin embargo, dado a que las intervenciones y actividades realizadas en este caso, fueron en un periodo acotado, los datos obtenidos nos indican que estas al ser aplicadas en una mayor cantidad de oportunidades, incluso podrían incrementar su impacto positivo en el aprendizaje, considerando las características y necesidades generales que presentan la mayoría de los estudiantes con TEL.

Referencias

Acuña, X. y Sentis, F. (2004). Desarrollo pragmático en el habla infantil. *Onomázein*, (10), 33–56. <https://doi.org/10.7764/onomazein.10.02>

Alba, C., Sánchez, P., Sánchez, J. y Zubillaga, A. (2013). *Pautas sobre el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)*. Universidad Complutense de Madrid.

https://educadua.es/doc/dua/dua_pautas_2_0.pdf

Bishop, D. y Leonard, L. (2000). Speech and Language Impairments in Children: Causes, Characteristics, Intervention and Outcome. *Psychology Press*, (1), 99-130. <https://doi.org/10.4324/9781315784878>

Burga, Tito. (2017). *Morfosintaxis del español* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle] Repositorio Institucional.

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/5618/MONOGRAFIA%20-%20BURGA%20RODRIGUEZ%20TITO%20-%20FCSYH.pdf?sequence=5>

Bybee, J. y Slobin, D. (1982). Reglas y esquemas en el desarrollo y uso del tiempo pasado en inglés. *Idioma* 58 (2), 265-289. [doi:10.1353/lan.1982.0021](https://doi.org/10.1353/lan.1982.0021)

Cabrera, L. & Lara, F. (2015). *Guía para orientar la evaluación educativa en UDLA*. Unidad de Gestión Curricular. <https://docencia.udla.cl/wp-content/uploads/sites/60/2019/11/guia-para-orientar-evaluacion-educativa.pdf>

Calderón, M., Flores, G., Ruiz, A. y Castillo, S. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales (RCS)*, 28(5), 63-75. <https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:db763acd-773a-3e4f-a767-53a098520d2a>

Castillo, A. (2021). La formación del profesor de Educación Física en las Necesidades Educativas Especiales, hacia la reflexión y la acción, desde acuerdos internacionales y Leyes en Chile. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (44), 709-715. <https://doi.org/10.47197/retos.v44i0.91283>

Cervera, J. (2011). *Adquisición y desarrollo del lenguaje en Preescolar y Ciclo Inicial*. Editorial del Cardo. <https://biblioteca.org.ar/libros/132266.pdf>

Céspedes, A. (2008). *Educación de las emociones, educar para la vida*. Ediciones B Chile, S. A.

http://www.catamarca.edu.ar/plataforma_educativa/wp-content/uploads/2021/04/Amanda-Cespedes-Educacion-las-emociones-Educacion-para-la-vida.pdf

Chimbo, C. (2021). *La Gamificación como estrategia pedagógica en la comprensión y expresión del lenguaje en educación inicial* [Tesis de pregrado, Universidad Católica de Cuenca]. Archivo digital. https://dspace.ucacue.edu.ec/bitstream/ucacue/9753/1/CARMEN%20ARTCUL_1.PDF

- CPEIP. (2019). *Trabajo colaborativo y desarrollo profesional docente en la escuela*.
https://www.cpeip.cl/wp-content/uploads/2019/03/trabajo-colaborativo_marzo2019.pdf
- Declaración de Salamanca y Marco de Acción para las necesidades educativas especiales, 7-10 de junio, 1994, <https://www.unioviado.es/ONEO/wp-content/uploads/2017/09/Declaraci%C3%B3n-Salamanca.pdf>
- Escudero, J. M. (1983). La investigación sobre medios de enseñanza. Revisión y perspectivas actuales. *Revista Enseñanza*, 1, 87-119.
https://gredos.usal.es/bitstream/10366/69155/1/La_investigacion_sobre_medios_de_ensenan.pdf
- García, A. (2016). Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje. *Universidad de Salamanca*, 1-58.
<https://gredos.usal.es/bitstream/10366/131421/1/Recursos%20digitales.pdf>
- Granada, M., Cáceres, M., Pomés, M. & Ibañez, A. (2020). Tendencia de matrícula de estudiantes con TEL en escuelas especiales de lenguaje en Chile. *RLA. Revista de lingüística teórica y aplicada*, 58(1). https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-48832020000100115&script=sci_arttext
- Grau, V. (2018, diciembre 9). El juego se ha ido desvaneciendo en casas y colegios, aunque es clave en el aprendizaje. *El Mercurio*.
<http://www.economiaynegocios.cl/noticias/noticias.asp?id=528485>
- González-Limón, M., Rodríguez-Ramos, A., & Padilla-Carmona, M. T. (2021). La gamificación como estrategia metodológica en la Universidad. El caso de BugaMAP: percepciones y valoraciones de los estudiantes: [Gamification as a methodological strategy at the University. The case of BugaMAP: students' perceptions and evaluations]. *Pixel-Bit. Revista De Medios Y Educación*, 63, 293–324. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.90394>
- Guzmán, N. (2016). *Neuroeducación y juego de mesa*. Devir.
<https://www.scribd.com/document/535983024/Neuroeducacion-y-Juegos-de-Mesa>
- Hincapie, L., Giraldo, M., Castro, R., Lopera, F., Pineda, D. & Lopera, E. (2007). Propiedades lingüísticas de trastornos específicos del desarrollo del lenguaje. *Revista Latinoamericana de psicología*, 39(1). http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-05342007000100005
- Informe Warnock: claves e importancia en la Educación Especial. (2022, 1 de febrero). *UNIR La universidad en internet*. <https://www.unir.net/educacion/revista/informe-warnock/>
- JUNJI. (2015). *El juego en la vida del niño y la niña*.
https://caue.junji.gob.cl/pluginfile.php/195/mod_page/content/25/El_Juego_en_la_vida_del_nin%CC%83o.pdf

- Maggio, M. (2018). *Habilidades del Siglo XXI. Cuando el futuro es hoy*. Santillana. https://www.fundacionsantillana.com/PDFs/XIII_Foro_Documento_Basico_WEB.pdf
- Meneses Montero, M. y Monge Alvarado, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. <https://doi.org/10.15517/revedu.v25i2.3585>
- MINEDUC. (2018). *Bases Curriculares Educación Parvularia*. https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-69957_bases.pdf
- MINEDUC. (2002). *Decreto Supremo N° 1300. Aprueba Planes y Programas de Estudio para Alumnos con Trastorno Específico del Lenguaje*. <https://especial.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/31/2016/08/201304231710590.DecretoN1300.pdf>
- MINEDUC. (2010). *Decreto Supremo N° 170. Proceso de Evaluación Diagnóstico Integral*. <http://www.mineduc.cl/usuarios/edu.especial/doc/201304231500550.DEC20090017.pdf>
- MINEDUC. (2010). *Fija Normas Para Determinar Los Alumnos Con Necesidades Educativas Especiales Que serán Beneficiarios De Las Subvenciones Para Educación Especial*. <https://www.leychile.cl/N?i=1012570&f=2010-08-25&p=>
- MINEDUC. (2015). *Decreto Supremo N° 83. Diversificación de la Enseñanza y Adecuaciones Curriculares*. <https://especial.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/31/2016/08/Decreto-83-2015.pdf>
- MINEDUC. (2013). *Estándares orientados para la carrera de Educación Especial*. <http://www.mineduc.cl/usuarios/cpeip/File/nuevos%20estandares/educacionespecial.pdf>
- MINEDUC. (2013). *Orientaciones Técnicas para Programas de Integración Escolar (PIE) - División de Educación General Unidad Educación Especial*. http://www.mineduc.cl/usuarios/edu.especial/doc/201310081640100.orientacionesPIE20_13.pdf
- MINEDUC. (2018). *Bases Curriculares Educación Parvularia*. https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/2019/09/Bases_Curriculares_Ed_Parvularia_2018-1.pdf
- MINEDUC. (2019). *Trabajo colaborativo y desarrollo profesional docente en la escuela*. https://www.cpeip.cl/wp-content/uploads/2019/03/trabajo-colaborativo_marzo2019.pdf
- MINEDUC. (2022). *Programa de Integración Escolar PIE, Ley de inclusión 20.845, Manual de apoyo a la inclusión en el marco de la reforma educacional*. <https://especial.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/31/2016/09/Manual-PIE-Julio2017.pdf>
- MINEDUC. (2022). *Guía de apoyo técnico-pedagógico: necesidades educativas especiales en el nivel de educación parvularia*. <https://especial.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/31/2016/08/GuiaLenguajeAprendizaje.pdf>

Muñoz, D. (2021). Proyecto Educativo Institucional PIE, Escuela de Lenguaje El Aromo. <https://docs.google.com/document/d/1F6stjDRocVOJygzF8nZM2cfGbzkldeo9/edit?usp=sharing&oid=111469376190405594543&rtpof=true&sd=true>

Murillo, A. (2017, 25 de septiembre). Un nuevo marco referencial para integrar las habilidades del siglo XXI en la educación temprana. Institute For the Future of Education Tecnológico de Monterrey. *Edu News*. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/2017/9/25/un-nuevo-marco-de-referencia-para-integrar-las-habilidades-del-siglo-xxi-en-la-educacin-temprana>

Pavez, G. & Mercedes, M. (2005). *Test exploratorio de gramática española de A. Toronto: aplicación en Chile* (2a ed.). Ediciones Universidad Católica de Chile. https://bibliotecadigital.uchile.cl/permalink/56UDC_INST/llitqr/alma991005184169703936

Perez, C. y Moraleda, E. (2020). Repetición de pseudopalabras en trastorno específico del lenguaje. *Revista de Investigación en Logopedia*, (11), 53-61. <https://doi.org/10.5209/rlog.70098>

Prieto, J. M. (2021). Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas. *Teoría De La Educación. Revista Interuniversitaria*, 34(1), 189–214. <https://doi.org/10.14201/teri.27153>

Riveros, V. y Mendoza, M. (2015). Bases teóricas para el uso de las TIC en Educación. *Encuentro Educativo*, 12(3), 315-336. https://tic-apure2008.webcindario.com/TIC_VE3.pdf

Sánchez, P. A., Alfageme, M. B. y Serrano, F. J. (2010). Aspectos sociales de los videojuegos. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 9(1), 43-52. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/134167/Art.%203.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sánchez-Gómez, V., y López, M. (2020). Comprendiendo el Diseño Universal desde el Paradigma de Apoyos: DUA como un Sistema de Apoyos para el Aprendizaje. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 14(1), 143–160. <https://doi.org/10.4067/s0718-73782020000100143>

Sarmiento, M. (2007). *La enseñanza de las matemáticas y las NTIC. Una estrategia de formación permanente*. [Tesis de doctorado, Universitat Rovira I Virgili]. Archivo digital. https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/F-TESIS_CAPITULO_4.pdf;sequence=6

Souza, D. A. (2014). Neurociencia educativa: Mente, cerebro y educación. *Revista de Ciències de l'Educació*, 131(2), 63-64. <https://doi.org/10.17345/ute.2018.2.2438>

Sunkel, G. & Trucco, D. (2012). *Las tecnologías digitales frente a los desafíos de una educación inclusiva en América Latina Algunos casos de buenas prácticas*. Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/35386/S2012809_es.pdf

Vega, L. (2011). *Estrategias para la promoción del desarrollo del lenguaje en niños preescolares*. Universidad Nacional Autónoma de México. <http://www.libros.unam.mx/digital/v3/12.pdf>

Vidal, M., Vega, A. y López, S. (2019). Uso de materiales didácticos digitales en las aulas de Primaria. *Campus Virtuales*, 8(2), 103-119.

<http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/17779/Uso.pdf?sequence=2>

Yadarola, E. M. (2019). Declaración de Salamanca: Avances y Fisuras desde las ONGs de/para Personas con Discapacidad. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 13(2), 139-156. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782019000200139>

Yépez, E. y Padilla, G. (2020). La oralidad y las dimensiones del lenguaje en los infantes. *Revista Cognosis. Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación*, (4), 1-22.

<https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/1973/3307>

Anexos
Anexo 1: Carta Gantt Planificación

Fase	Descripción de la actividad	Encargado	Recursos	Semanas														
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1.- Planificación de actividades	Organización de las sesiones, determinación de actividades en relación al objetivo de clases.	Coordinación PIE Jefe de UTP.	- Computador. - Formato de planificación.															
2.- Diseño de actividades	Creación de actividad en modalidad "Escape room". Selección de juegos de mesa y elementos de juegos para la gamificación de la enseñanza.	Coordinación PIE Docente	- Computador. - Juegos de mesa.															
3.- Implementación	Realización de	Coordinación PIE	- Computador.															

Anexo 3: Resultados generales de evaluación inicial y final

Tabla 1

Mes		Noviembre	
Morfosintaxis		Expresivo	
Día		16	29
	Edad		
	1	5	0
	2	5	20
	3	5	14
	4	5	0
	5	5	0
Muestra	6	5	0
	7	6	19
	8	6	0
	9	6	9
	10	6	9

Nota: En la tabla número 1, se aprecian los resultados generales, según cantidad de respuesta correcta o incorrecta de cada pregunta.

Anexo 4: Resultados obtenidos en las evaluaciones inicial y final según variante de edad

Tabla 2

Mes		Noviembre	
Morfosintaxis		Receptivo	
Día		16	19
	Edad		
	1	5	21
	2	5	39
	3	5	37
	4	5	11
Muestra	5	5	15
	6	5	9
	7	6	38
	8	6	3
	9	6	33
	10	6	32

Nota: En la tabla 2, se aprecian los resultados según progresión de mejora, comparando evaluación inicial y evaluación final.

Anexo 5: Situación final de los estudiantes

Tabla 3

Mes		Noviembre				Situación	
Morfosintaxis		Expresivo		Receptivo			
Día	Edad	16	29	16	29		
Muestra	1	5	0	2	21	22	Presenta déficit
	2	5	20	38	39	42	SIN déficit
	3	5	14	40	37	40	SIN déficit
	4	5	0	2	11	25	Presenta déficit
	5	5	0	40	15	37	Presenta déficit
	6	5	0	2	9	28	Presenta déficit
	7	6	19	38	38	38	Presenta déficit
	8	6	0	0	3	34	Presenta déficit
	9	6	9	39	33	38	Presenta déficit
	10	6	9	46	32	46	Sin déficit

Nota: En la tabla 3, se aprecian los resultados según progresión de mejora, comparando evaluación inicial y evaluación final.

Anexo 6: Autorización de padres y apoderados

CARTA DE AUTORIZACIÓN APODERADOS

A través del presente documento, yo, (nombre completo).....,
 con RUT N°.....,

Apoderado de....., declaro autorización
 para la implementación de actividades que fomentan el lenguaje de mi hijo aplicado por los
 docentes investigadores en el proyecto titulado.

“Desarrollo del nivel del lenguaje morfosintáctico en estudiantes con Trastornos

**Específicos del Lenguaje (TEL) en nivel de Kinder NT2, por medio de TIC 'S y uso de la
 Gamificación”**

- Comprender en su totalidad el contenido de dicha intervención, sus implicancias y alcances.

Firma del Apoderado

Anexo 7: Test S.T.S

Screening Test Of Spanish Grammar – S. T. S. G.

Nombre : _____
 Fecha de Examen : _____
 Edad : _____

SUBPRUEBA RECEPTIVA

ITEM	ORACIONES	PUNTAJE	ESTRUCTURA EXAMINADA
1	El niño está sentado El niño no está sentado		NEGATIVA
2	El gato está encima del caja El gato está adentro del caja		PREPOSICIÓN
3	El va arriba Ella va arriba		PRONOMBRE PERSONAL
4	El perro está detrás de la silla El perro está debajo de la silla		PREPOSICIÓN
5	Están comiendo Está comiendo		PLURAL
6	El libro es de él El libro es de ella		PRONOMBRE POSESIVO
7	El niño se cayó El niño se cae		TIEMPO PRETÉRITO
8	Alguien está en la mesa Algo está en la mesa		PRONOMBRE INDEFINIDO
9	El niño la está llamando El niño lo está llamando		PRONOMBRE PERSONAL
10	Este es mi papá Aquel es mi papá		PRONOMBRE PERSONAL
11	El niño está tomado helado El niño estaba tomando helado		TIEMPO IMPERFECTO
12	¿Dónde está la niña? ¿Quién es la niña?		INTERROGATIVO
13	El niño tiene el pájaro El niño tenía el pájaro		TIEMPO IMPERFECTO
14	La niña las tiene La niña la tiene		PLURAL
15	Esta es mi cama Esta es nuestra cama		PRONOMBRE POSESIVO
16	El niño se ve El niño lo ve		PRONOMBRE REFLEXIVO
17	La niña subirá La niña subió		TIEMPO FUTURO
18	Mira a quien llegó Mira lo que llegó		INTERROGATIVO
19	La mamá dice: "Se la dio" La mamá dice: "Me la dio"		COMPLEMENTO DIRECTO
20	La mamá va a comprar el pan La mamá fue a comprar el pan		TIEMPO PRESENTE
21	Este es un avión Ese es un avión		PRONOMBRE INDEFINIDO
22	El papá es alto El papá está alto		COPULA
23	El niño es llamado por la niña El niño es llamado por el niño		VOZ PASIVA

Total de Puntos: _____ Percentil: _____ Rango de Edad: _____
 Conclusiones: _____


Screening Test Of Spanish Grammar – S. T. S. G.

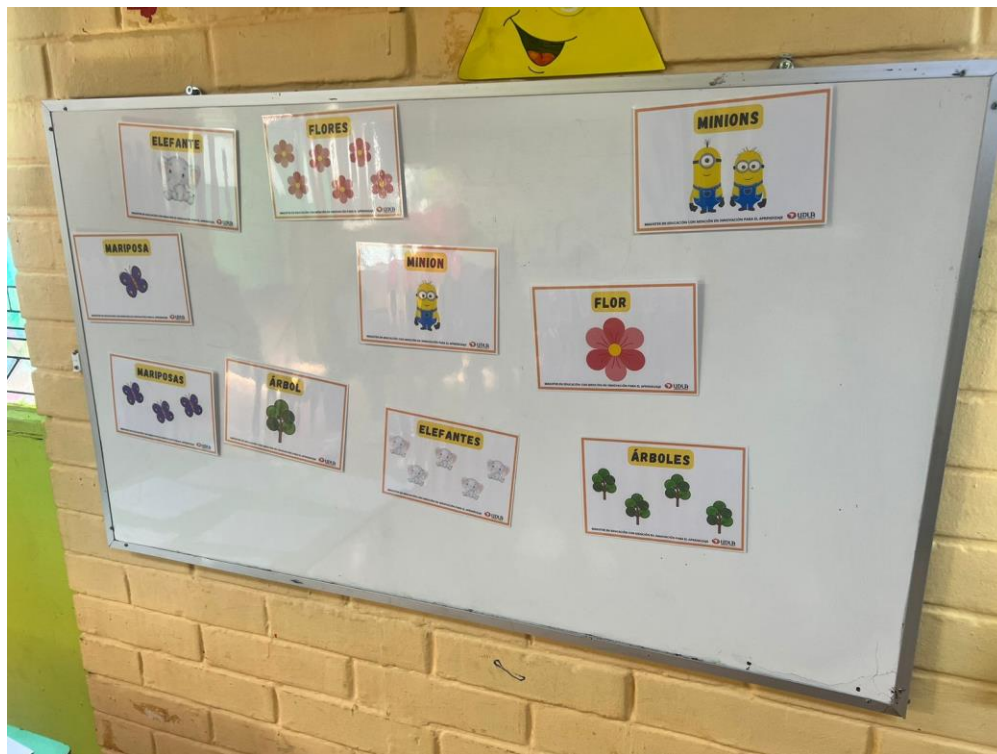
Nombre : _____
 Fecha de Examen : _____
 Edad : _____

SUBPRUEBA EXPRESIVA

ITEM	ORACIONES	PUNTAJE	ESTRUCTURA EXAMINADA
1	La puerta no está cerrada La puerta está cerrada		NEGATIVA
2	El perro está encima del auto El perro está adentro del auto		PREPOSICIÓN
3	El gato está debajo de la silla El gato está detrás de la silla		PREPOSICIÓN
4	El ve al gato Ella ve al gato		PRONOMBRE PERSONAL
5	Alguien está en la silla Algo está en la silla		PRONOMBRE INDEFINIDO
6	El sombrero es de ella El sombrero es de él		PRONOMBRE POSESIVO
7	Está durmiendo Están durmiendo		PLURAL
8	El niño se vistió El niño se viste		TIEMPO PRETÉRITO
9	La niña está escribiendo La niña estaba escribiendo		TIEMPO IMPERFECTO
10	La niña la ve La niña lo ve		PRONOMBRE PERSONAL
11	El niño tenía el globo El niño tiene el globo		TIEMPO IMPERFECTO
12	La niña lo lleva La niña los lleva		PLURAL
13	Este es mi amigo Aquel es mi amigo		PRONOMBRE PERSONAL
14	El niño lo lava El niño se lava		PRONOMBRE REFLEXIVO
15	Este es su perro Este es nuestro perro		PRONOMBRE POSESIVO
16	La niña comió La niña comerá		TIEMPO FUTURO
17	Esa es mi muñeca Esta es mi muñeca		PRONOMBRE INDEFINIDO
18	¿Quién está en la puerta? ¿Qué esta en la puerta?		PRONOMBRE PERSONAL
19	¿Dónde está el niño? ¿Quién es el niño?		NEGATIVO
20	El niño va a cortarse el pelo El niño fue a cortarse el pelo		TIEMPO PRESENTE
21	El niño dice: "Me la dio" El niño dice: "Se la dio"		COMPLEMENTO INDIRECTO
22	El niño es alto El niño está alto		COPULA
23	La niña es empujada por el niño El niño es empujado por la niña		VOZ PASIVA

Total de Puntos: _____ Percentil: _____ Rango de Edad: _____
 Conclusiones: _____

Anexo 8: Imágenes de intervención





Anexo 9: Enlaces de actividades

- a. Enlace a fichas utilizadas para las actividades.

<https://drive.google.com/drive/folders/1Rgxfsgs3HkzN3h7wot3W->

[ACZlZegqXeo?usp=share link](https://drive.google.com/drive/folders/1Rgxfsgs3HkzN3h7wot3W-ACZlZegqXeo?usp=share_link)

- b. Enlace a evidencias: Test utilizado, autorización de los padres, evaluaciones por estudiante con sus resultados e informes.

<https://drive.google.com/drive/folders/1cLrw2594jZrx10xSmvh3->

[WYp6bZtjS1K?usp=share link](https://drive.google.com/drive/folders/1cLrw2594jZrx10xSmvh3-WYp6bZtjS1K?usp=share_link)

- c. Enlace a actividad en plataforma Word Wall.

<https://wordwall.net/es/resource/17991129>