UNIVERSIDAD ACADEMIA HUMANISMO CRISTIANO
ESCUELA DE PEDAGOGIA EN EDUCACIÓN DIFERENCIAL Y ENSEÑANZA BASICA
PROGRAMA SEGUNDA TITULACIÓN EN PEDAGOGÍA EN EDUCACION DIFERENCIAL, MENCIÓN EN TRASTORNOS ESPECÍFICOS DEL LENGUAJE ORA

“PLAN DE POTENCIACIÓN DE HABILIDADES PSICOLINGÜÍSTICAS EN ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO BÁSICO CON DIAGNÓSTICO TEL BASADO EN EL USO DE GAMIFICACIÓN”

PARA OPTAR AL GRADO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

Estudiantes: Javiera Ignacia Carmona Allendes
Paulina Andrea Flores Moya
Macarena Araceli Zapata Acevedo

PROFESOR GUÍA: Marco Antonio Alarcón Silva

Santiago, 2023

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos principalmente a nuestras familias por el apoyo brindado durante este proceso, ya que han sido nuestro impulso para superar las adversidades que se nos han presentado a lo largo del camino y que sin ellos nada de esto hubiese sido posible.

Quisiéramos destacar la disposición y vocación de nuestros/as docentes por transmitir sus conocimientos y experiencias en nuestro proceso de aprendizaje, que nos han permitido perfeccionarnos y ser un aporte en nuestra labor educativa.

Finalmente, también agradecer a todos nuestros compañeros y compañeras de carrera, por el apoyo y compromiso entregado en esta etapa tan importante de nuestra formación profesional.

Javiera Carmona Allendes, Paulina Flores Moya, Macarena Zapata Acevedo.

ÍNDICE

AUTORIZACIÓN 2

AGRADECIMIENTOS 3

ÍNDICE ..... ¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.

ÍNDICE DE CUADROS 6

LISTADO DE SIGLAS 8

RESUMEN 9

ABSTRACT 9

2. PLANTEAMIENTO DE LA POTENCIACIÓN 11

2.1. Antecedentes y Contextualización. 12
2.2. Objetivo General y Específicos. 13

3. MARCO REFERENCIAL 15

3.1. El Desarrollo del Lenguaje Oral Desde la Primera Infancia. 15
3.2. Habilidades Lingüísticas. 16
3.3. Habilidades Psicolingüísticas. 17
3.4. Habilidades Psicolingüísticas que se Potenciarán. 18
3.5. Plan de Potenciación y Gamificación. 19
3.6. Componentes de la Potenciación. 20
3.7. Trastorno Específico del Lenguaje (TEL). 20
3.8. La Potenciación Basada en el Uso de la Gamificación. 21
3.9. La Gamificación Como Medio de Apoyo de las Habilidades Psicolingüísticas. 22
3.10. Aplicación de la Gamificación en el Ámbito de la Educación. 23

4. DEFINICIÓN DEL ÁREA DE POTENCIACIÓN 24

4.1. Revisión de Antecedentes de Sujetos y del Contexto. 26
4.1.1. Técnicas e Instrumentos de Recogida de Información. 26
4.1.2. Análisis de la Información Recogida. 27
4.2. Fundamentación del Área de Potenciación Definida. 33

5. ELABORACIÓN DEL PLAN DE POTENCIACIÓN. 34

5.1. MARCO LÓGICO. 34
5.2. MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL PLAN DE POTENCIACIÓN. 36
5.3. CRITERIO DE EVALUACIÓN Y TABULACIÓN. 37
5.4. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES. 38
5.5. DECLARACIÓN DE LAS ACTIVIDADES. 39
5.6. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES. 39
5.7. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES. 40
5.8. PLANIFICACIONES CLASE A CLASE. 44

6. CONCLUSIONES Y REFLEXIONES FINALES. 70

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 73

8. ANEXOS 75

8.1. CRONOGRAMA DE TRABAJO DE SEMINARIO. 75

ÍNDICE DE CUADROS

TABLA 1: ETAPAS DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE 15

TABLA 2: INSTRUMENTOS FONOAUDIOLÓGICOS..... 26

TABLA 3: INSTRUMENTOS PSICOPEDAGÓGICOS 27

TABLA 4: RESULTADOS DE LOS INSTRUMENTOS EVALUATIVOS SUJETO N°1 27

TABLA 5: ESULTADOS DE LOS INSTRUMENTOS EVALUATIVOS SUJETO N°2..... 28

TABLA 6: RESULTADOS DE LOS INSTRUMENTOS EVALUATIVOS SUJETO N°3..... 30

TABLA 7: RESULTADOS DE LOS INSTRUMENTOS EVALUATIVOS SUJETO N°4..... 31

TABLA 8: RESULTADOS DE LOS INSTRUMENTOS EVALUATIVOS SUJETO N°5..... 32

TABLA 9: PUNTUACIÓN DE CORTE PARA DEFINIR LA PRESENCIA/AUSENCIA DEL TRASTORNO ESPECÍFICO DEL LENGUAJE (TEL)..... 32

TABLA 10: ÁRBOL DE PROBLEMAS..... 34

TABLA 11: MATRIZ DE PLANIFICACIÓN DEL PLAN DE POTENCIACIÓN..... 36

TABLA 12: C ITERIO DE EVALUACIÓN Y TABULACIÓN..... 37

TABLA 13: CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES..... 38

TABLA 14: ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES..... 40

TABLA 15: DESARROLLO DE PLANIFICACIONES PARA EL PLAN DE POTENCIACIÓN SESIÓN N°1..... 44

TABLA 16: DESARROLLO DE PLANIFICACIONES PARA EL PLAN DE POTENCIACIÓN SESIÓN N°2..... 46

TABLA 17: DESARROLLO DE PLANIFICACIONES PARA EL PLAN DE POTENCIACIÓN SESIÓN N°3..... 49

TABLA 18: DESARROLLO DE PLANIFICACIONES PARA EL PLAN DE POTENCIACIÓN SESIÓN N°4.... 52

TABLA 19: DESARROLLO DE PLANIFICACIONES PARA EL PLAN DE POTENCIACIÓN SESIÓN N°5.... 54

TABLA 20: DESARROLLO DE PLANIFICACIONES PARA EL PLAN DE POTENCIACIÓN SESIÓN N°6.... 57

TABLA 21: DESARROLLO DE PLANIFICACIONES PARA EL PLAN DE POTENCIACIÓN SESIÓN N°7.... 59

TABLA 22: DESARROLLO DE PLANIFICACIONES PARA EL PLAN DE POTENCIACIÓN SESIÓN N°8.... 62

TABLA 23: DESARROLLO DE PLANIFICACIONES PARA EL PLAN DE POTENCIACIÓN SESIÓN N°9... 64

TABLA 24: DESARROLLO DE PLANIFICACIONES PARA EL PLAN DE POTENCIACIÓN SESIÓN N°10. 67

TABLA 25: CARTA GANTT..... 75

LISTADO DE SIGLAS

MINEDUC: Ministerio de Educación.

UNICEF: Fondo de las naciones unidas para la infancia.

TEL: Trastorno especifico del lenguaje.

PIE: Programa de integración escolar.

CDN: Convención sobre los derechos de los niños.

NEE: Necesidad educativa especial.

OA: Objetivo de aprendizaje.

ONU: Organización de Naciones Unidas.

OF: Objetivos Fundamentales.

DEMRE: Departamento de Evaluación, Medición y Registro Educacional.

DUA: Diseño universal de aprendizaje.

RESUMEN

Esta investigación tiene por objetivo proponer un plan de potenciación para el desarrollo de habilidades psicolingüísticas, específicamente la comprensión auditiva y la expresión verbal, a través de la gamificación, en estudiantes de primer año de educación básica con Trastorno Específico del Lenguaje. Se realizó un diagnóstico, con base en los documentos proporcionados por una institución educativa, una escuela que cuenta con un Programa de Integración Escolar para tratar las dificultades que puedan presentar algunos estudiantes. Para la elaboración del plan se consideraron y analizaron las condiciones, dificultades y características de un grupo de estudiantes, con el fin de proponer un trabajo concreto para un mejoramiento significativo y contextualizado a su realidad. Con todo lo anterior, el resultado fue una propuesta de planificación y desarrollo original de materiales educativos basados en gamificación, adecuados a las necesidades del contexto escolar.

Palabras clave: Plan de Empoderamiento, Gamificación, Trastorno Específico del Lenguaje (TEL).

ABSTRACT

This research aims to propose a strengthening plan for the development of psycholinguistic skills, specifically listening comprehension and verbal expression, through gamification, in first-year elementary school students with Specific Language Disorder. A diagnosis was made, based on the documents provided by an educational institution, a school that has a School Integration Program to treat the difficulties that some students may present. To prepare the plan, the conditions, difficulties and characteristics of a group of students were considered and analyzed, in order to propose concrete work for a significant improvement contextualized to their reality. With all of the above, the result was a proposal for original planning and development of educational materials based on gamification, appropriate to the needs of the school context.

Keywords: Empowerment Plan, Gamification, Specific Language Impairment (SLI).

1. INTRODUCCIÓN

El siguiente plan de intervención, fue elaborado con el propósito de potenciar las habilidades psicolingüísticas descendidas en estudiantes de primer año básico, diagnosticados con Trastorno Específico del Lenguaje de un establecimiento educativo perteneciente a la Región de Valparaíso, Chile. Es importante mencionar que, el diagnóstico de Trastorno Específico del Lenguaje (TEL) conforme a la información del Ministerio de Educación y Fundación Chile, se encuentra en el tercer puesto de análisis más común del Programa de Integración Escolar.

Este trastorno consiste en una alteración del lenguaje que se encuentra en infantes que no manifiestan dificultades a nivel cerebral, intelectual, perceptuales, de los sentidos, tampoco a dificultades en el control de la coordinación y del movimiento muscular.

Es muy importante que el niño/a con TEL reciba los apoyos correspondientes ya que, al desarrollar habilidades de compresión auditiva y expresión verbal, en el ámbito escolar pueden ser capaces de seguir instrucciones simples y complejas al desarrollar una actividad pedagógica, comprender lo que leen mediante vocabulario, gramática y discurso narrativo, además, decodificar la estructura textual, la coherencia y los mecanismos de cohesión.

Para dar respuesta a las necesidades educativas detectadas en los y las estudiantes, nos planteamos la siguiente interrogativa: ¿De qué manera se pueden abordar las habilidades psicolingüísticas en base a la potenciación, con el uso de la gamificación en niños y niñas con diagnóstico TEL? En función de esta pregunta, se ha diseñado un plan de potenciación que logre flexibilizar y diversificar los aprendizajes de los y las estudiantes de primer año básico.

Para ello, hemos creado un proyecto que abordará necesidades reales en el contexto de enseñanza aprendizaje, este contará con actividades realizadas en base a la gamificación, ya que esta metodología es didáctica, motivadora y atractiva para los niños y niñas. Actualmente, la tecnología educativa amplía cada día los conocimientos estudiantiles, porque resultan ser herramientas que favorecen la comunicación y el desarrollo cognitivo, por esta razón, la propuesta se diseña para ser aplicada con múltiples recursos tecnológicos que optimizarán el acceso a la información.

2. PLANTEAMIENTO DE LA POTENCIACIÓN

Aunque es cierto que, durante la trayectoria educativa los niño/as se enfrentan a diferentes desafíos educativos durante su formación, es necesario conocer las habilidades afectadas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Desde ahí, surge la necesidad de identificarlas previamente con el fin de poder abordarlas oportunamente. Por consiguiente, el decreto N°83/2015 señala que "La educación debe propender a asegurar que todos los alumnos y alumnas, independientemente de sus condiciones y circunstancias, alcancen los objetivos generales y los estándares de aprendizaje que se definan en la forma que establezca la ley." (Decreto N°83/2015, MINEDUC). Por tanto, las prácticas educativas siempre deben considerar la diversidad individual, en todas sus dimensiones, así debe asegurar que a todos los y las estudiantes alcancen los objetivos generales independientemente de sus condiciones. (Decreto N°83/2015, MINEDUC).

De acuerdo con lo previsto, uno de los diagnósticos característicos presentes en niños y niñas que participan del Programa de Integración Escolar, es el Trastorno Específico del Lenguaje. De acuerdo con Benton (1964), es una alteración distinguida por tener dificultades estrictas de comunicación y asimilación del lenguaje, en escases de disminución de la audición, desequilibrio de las emociones, esto se describe por descenso en las competencias de la comunicación, ocasionando problemas en conocer y decodificar sensaciones que nos llegan y en recordar la información.

Por ello, cada niño posee maneras de adquirir y percibir la información presentada, por lo que es necesario entregar el conocimiento de diferentes formas para que todos aprendan y adquieran el mismo aprendizaje. Hoy en día la educación no sólo consiste en abordar los contenidos del currículo nacional en cada nivel, sino también implica considerar las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) que cada vez son más necesarias de utilizar en la práctica pedagógica, tales como softwares educativos, plataformas digitales, aplicaciones, recursos multimedia, entre otros.

El incremento se toma de manera positiva, ya que es un desafío continuo de la comunidad escolar, los procesos de cada niño/as son complejos, por la diversidad de dificultades de los estudiantes, de igual forma se considera que los estudiantes diversifican el entorno y aportan a la educación un enriquecimiento, tanto en valores como la inclusión, como la igualdad.

En el proyecto educativo institucional, el establecimiento municipal enfatiza el desarrollo integral, orientado a dar un clima de disciplina, respeto y buen trato estudiantil, para desarrollar una mejor convivencia escolar.

Respecto al modelo educativo, la escuela pretende dar respuesta a una educación integral inclusiva y de calidad basada en internalización de valores como libertad, solidaridad, lealtad, tolerancia, perseverancia entre otros. Además, entrega a los estudiantes conocimientos, habilidades, actitudes, que les permitirán a cada uno saber actuar frente a situaciones complejas de la vida diaria, así como del entorno social de cada uno y sus familias. El establecimiento basa su modelo educativo en forjar niños capaces de desarrollar competencias, que entreguen aprendizajes reflexivamente y se adecue a la diversidad de contextos y para lograr las herramientas que le permitan integrarse a la sociedad del conocimiento. Teniendo en consideración los antecedentes expuestos, se pueden entregar los resultados detallados y evidenciados de la siguiente manera:

En el abordaje de la identificación de las necesidades educativas, se logra evidenciar que los estudiantes de primer año básico con diagnóstico TEL, presentan descenso en los niveles fonético-fonológico, semántico, morfosintáctico y pragmático para la vertiente receptiva y expresiva del lenguaje. El desempeño de los niños en el ámbito curricular es de un nivel medio, con un promedio semestral que bordea entre la nota 5.0 y 5.8 en Lenguaje y Comunicación.

2.1. Antecedentes y Contextualización.

El establecimiento educacional municipal, está ubicado en una zona rural, Región de Valparaíso. El centro escolar, cuenta con una matrícula de 204 estudiantes, los cuales se distribuyen desde el nivel de transición (NT1-NT2) hasta octavo año básico. Actualmente, la escuela tiene un 93% de vulnerabilidad y se encuentra en un nivel de desempeño medio, determinado por la Agencia de Calidad en Educación.

Por otra parte, el colegio cuenta con Programa de Integración Escolar (PIE) con 48 estudiantes ingresados, 41 de ellos presentan necesidades educativas transitorias y 7 presentan necesidades educativas permanentes. En el programa, trabaja un amplio equipo multidisciplinario; Fonoaudióloga (1), Psicóloga (1), Trabajadora Social (1) y Educadores/as Diferenciales (4) de los cuales uno, además es intérprete en lengua de señas chilena.

En el grupo curso de 1° año básico hay 17 estudiantes matriculados, 4 son mujeres y 13 son varones. El equipo de aula del curso está conformado por una docente de aula, una Educadora Diferencial y una

asistente de aula. Actualmente, hay 6 estudiantes en el Programa de Integración Escolar, un estudiante con diagnóstico de carácter permanente (Trastorno del Espectro Autista), y 5 estudiantes con diagnóstico de carácter transitorio (Trastorno Específico del Lenguaje).

Con relación a los estilos y modos de aprendizaje del curso, se logra evidenciar que los y las estudiantes de primer año básico participan de forma activa e interiorizan de mejor la manera la información a través de estímulos visuales y auditivos (juegos interactivos, videos, softwares y plataformas educativas), el uso de material concreto (letras móviles, juegos de mesa, bloques, tarjetas, pizarras, entre otros), de experiencias prácticas y actividades recreativas, relacionándolas con situaciones de la vida cotidiana, potenciando la curiosidad y el reconocimiento positivo por parte del o la docente, a través de elogios y recompensas verbales que motivan a los y las estudiantes para persistir en el desarrollo de las diferentes actividades.

Con respecto a las fortalezas identificadas, se logra destacar la alta participación de los y las estudiantes en el desarrollo de las actividades, solicitan apoyo cuando presentan dudas e inquietudes, existe tutoría entre pares, donde los alumnos/as que ya han adquirido los aprendizajes, apoyan a los estudiantes que presentan más dificultades. Sin embargo, el curso presenta necesidades de apoyo en el desarrollo de la autonomía, en la convivencia escolar dentro y fuera de aula, en establecer y respetar las normas de convivencia para generar un ambiente propicio para el aprendizaje, en la regulación de la frustración y el control de impulsos, y por último, en seguir instrucciones simples y complejas.

Por consiguiente, ¿De qué manera se pueden abordar las habilidades psicolingüísticas en base a la potenciación, con el uso de la gamificación?

2.2. Objetivo General y Específicos.

Objetivo General:

Elaborar una propuesta para potenciar el desarrollo de la comprensión auditiva y la expresión verbal en estudiantes de primer año básico con Trastorno Específico del Lenguaje.

Objetivos Específicos:

Objetivo 1:

Identificar las necesidades educativas en el área del lenguaje en estudiantes de primer año básico con diagnóstico TEL de un establecimiento municipal de la Región de Valparaíso.

Objetivo 2:

Diseñar una propuesta didáctica para potenciar el desarrollo de la comprensión auditiva y la expresión verbal en estudiantes de primer año básico con diagnóstico TEL.

Objetivo 3:

Elaborar recursos a través de la gamificación para docentes y estudiantes de primer año básico para un establecimiento educacional municipal de la Región de Valparaíso.

3. MARCO REFERENCIAL

3.1. El Desarrollo del Lenguaje Oral Desde la Primera Infancia.

El lenguaje se define como un sistema complejo y dinámico de símbolos convencionales que se utilizan de diferentes maneras para el pensamiento y la comunicación, este está compuesto por cinco niveles: fonológico, morfológico, sintáctico, semántico y pragmático. El aprendizaje y el uso del lenguaje están determinados por la intervención de factores biológicos, cognitivos, psicosociales y ambientales, es decir que, el buen uso del lenguaje necesita una comprensión eficaz para la comunicación, lo que incluye factores asociados, tales como el lenguaje no verbal, la motivación o los aspectos socioculturales.

El niño que está aprendiendo una lengua posee un grupo limitado de referencias y desde ahí determina una proposición de normas implícitas y las enfrenta a evaluación ocupándolas en la experiencia. por consiguiente, deberíamos evidenciar modelos únicos de crecimiento idiomático, no obstante, lo que detectamos son semejanzas entre jergas diversas insertas de cada dialecto. Los infantes progresan desde vocablos apartados a conjugaciones de términos y luego a optimización del orden. También, los logros de desarrollo son parecidos entre infantes distintos. La gran parte de los menores expresa su principal vocablo en los primeros doce meses de vida y comienza a enlazar dos términos hacia el año y medio de edad.

Los primeros lingüistas suponían que la universalidad del lenguaje y las similitudes evolutivas de los niños ponían en manifiesto un mecanismo de adquisición del lenguaje de carácter innato. Chomsky (1957) utilizó la expresión mecanismo de adquisición del lenguaje para designarlo, es decir que, según este autor, los niños ya vienen “programados” para realizar los análisis lingüísticos. A pesar de que suele estar repleto de errores, le sirve al niño la extracción de reglas lingüísticas que estén basadas en su conocimiento innato.

Tabla 1- Etapa Prelingüística - Etapa Lingüística.

Prelingüística	Lingüística
Desde los 0-6 meses: vocalizaciones espontáneas, gorjeos, gritos y llantos. **Entre los 6-9 meses:** balbuceo, combinación de consonantes y vocales. **Entre los 9-12 meses:** jerga o pseudoconversaciones.	**Entre los 10-11 meses:** desarrollo fonológico. Adquisición de los fonemas (vocales, labiales, nasales y dentales). **Entre los 12-36 meses:** desarrollo gramáticas/léxico - estructural.

Entre los 12-18 meses: primeras palabras.	**Entre los 12-18 meses:** Holo frástica, transmiten más de lo que la palabra significa. **Entre los 18-24 meses:** emisión de dos palabras. **Entre los 24-36 meses:** telegráfica (frases de 3 a 5 palabras). **A partir de los 30 meses:** desarrollo semántico, proceso de generalización y proceso de diferenciación.

Tabla N°1 Etapas del Desarrollo del Lenguaje.

3.2. Habilidades Lingüísticas.

Nivel Fonético-Fonológico: Es la adquisición, desarrollo y producción de los sonidos dentro de un sistema lingüístico, donde están involucradas las características articulatorias, fisiológicas y motrices, donde se desarrolla en comunidades de habla específicas. Este nivel se puede desglosar en cinco habilidades específicas, tales como la conciencia fonológica, la memoria fonológica, la conciencia segmental, la correspondencia grafema/fonema y la conciencia silábica.

Nivel Morfológico: Está asociado a la adquisición, desarrollo y producción de las estructuras internas de las palabras en función del orden gramatical de una oración. Es decir, se divide en dos grandes ramas, morfología flexiva y morfología léxica.

Nivel Sintáctico: Es la adquisición, desarrollo y producción entre las palabras en concordancia con la secuencia dentro de una frase u oración para que exista un orden lógico. Entre las habilidades sintácticas se consideran, la identificación de secuencias sintácticas, la identificación de relaciones sintácticas y la identificación de relaciones de concordancia.

Nivel Semántico: Es la adquisición, desarrollo y producción de significados de cada palabra que puede variar según el contexto en el que se utilice. Entre las habilidades semánticas se encuentran el significado de las palabras, fenómenos y cambios semánticos.

Nivel Pragmático: Es la adquisición, desarrollo y producción de las características de los usos del lenguaje en la intención comunicativa, este involucra procesos de interacción comunicativa, la motivación del sujeto, la reacción del interlocutor, la adaptación del mensaje en función del contexto, entre otras. Este nivel involucra la identificación, procesamiento y la intención comunicativa. El lenguaje, es el resultado de

una actividad neurológica compleja, que permite la comunicación entre los individuos a través de signos convencionales propios de una comunicación lingüística. (Bloom, L “Desarrollo del lenguaje, Trastornos del Lenguaje". En García J N. (1999).

3.3. Habilidades Psicolingüísticas.

Memoria Secuencial Auditiva: Es la destreza de evocar y reproducir elementos que no tienen significado y que escuchamos recientemente, como un orden de vocablos, numeraciones, orientaciones, frases e historias, esto quiere decir que, es una capacidad para guardar y repetir datos escuchados de acuerdo a la estructura de los estímulos. (Kirk, McCarthy & Kirk, 2009).

Comprensión Auditiva: Es la exposición del recurso expuesto verbalmente que se debe comparar con datos cercanos en distintas situaciones. Esto requiere entender orientaciones sencillas, hasta circunstancias en que se cuenta una historia. (Blanco et al, 2008).

Comprensión Visual: Se vincula con la habilidad para entender el sentido de representaciones visuales. Esta participa en la apreciación del método de lectura global inicial. (Blanco et al, 2008).

Asociación Auditiva: Es la destreza de entre enlazar nociones explicadas verbalmente, a través del contraste oral. Es por esto que su utilización está en la asociación de elementos, que determinan su dificultad, componentes imprescindibles para efectuar la actividad.

Asociación Visual: Es la aptitud para unir elementos gráficos de manera importante. Tanto en la exploración de similitudes y de contrastes inusuales. (Blanco et al, 2008).

Expresión Motora: Manifestación mediante el lenguaje no verbal que, por consiguiente, acata la norma de la indagación por medio de la expresión. (Blanco et al, 2008).

Expresión Verbal: Capacidad de transformación verbal y designación de orden, términos del léxico de uso frecuente, también desarrolla la habilidad de evocar, elegir elementos y momentos precedentes, pudiendo así rehacer y representar. (Blanco et al, 2008).

Integración Visual: Es la habilidad del infante para localizar elementos mediante una descripción deficiente de ello, añadir elementos entorpecedores en esta. Es un método difícil ya que involucra tener un foco prolongado de atención que ayuda al avance de la capacidad de análisis y de persistencia. (Blanco et al, 2008).

Integración Auditiva: Técnica que se utiliza para distinguir y esquematizar vocablos y sonidos articulados. Es un ejercicio fundamental por que aborda la idoneidad en el estudio y asimilación de sílabas por medio de la fragmentación y el bloqueo de los sonidos vocálicos y consonánticos.

Memoria Secuencial Visomotora: Hace referencia a la habilidad de evocar y repetir una serie de factores gráficos por un corto tiempo, también está relacionada a la habilidad del habla y a algunas funciones cerebrales. (Bender, 1975 en Blanco et al, 2008).

Integración Gramatical: Uso de la normativa lingüística de forma mecanizada**.** (Kirk, McCarthy & Kirk, 2009).

3.4. Habilidades Psicolingüísticas que se Potenciarán.

Comprensión Auditiva: Es la presentación del material expresado oralmente que se debe relacionar con la información ya conocida en diferentes contextos y situaciones, esto implica la comprensión de instrucciones simples, hasta situaciones del discurso narrativo. (Blanco et al, 2008).

De este modo, el desarrollo de la comprensión auditiva es fundamental en el diagnóstico de niños y niñas con TEL dado que, todo estímulo auditivo que recibimos se transporta desde la vía auditiva, es decir del órgano del oído, esta información sube por la vía aferente, llega a nuestro cerebro, se hace el procesamiento de la información y el niño o niña devuelve esa información por las vías deferentes, para poder así dar una respuesta. Por lo tanto, la comprensión auditiva es comprobar que el niño escuchó, procesó y fue capaz de dar una respuesta acorde a la pregunta que se les realiza.

Expresión Verbal: Habilidad de codificación vocal y nominación secuenciada, en palabras del vocabulario del uso cotidiano. Además, implica la capacidad de recordar, nominar objetos y situaciones que están en el pasado, como por ejemplo recrear e imaginar, etc. (Blanco et al, 2008). En los niños con diagnóstico TEL, se observan dificultades en esta habilidad, si bien los niños y niñas, hablan y expresan palabras, pero aun así no existe una estructuración de la configuración gramatical, es decir, no existe concordancia en el discurso narrativo, como la estructura textual, la coherencia y los mecanismos de cohesión, así como también, en la gramática, morfosintaxis, semántica, pragmática, elementos que se encuentran descendidos en la expresión verbal.

3.5. Plan de Potenciación y Gamificación.

En el contexto escolar, la gamificación se define como un recurso metodológico atractivo y estimulante que genera experiencias de aprendizajes significativas en los y las estudiantes, fomentando la motivación y el compromiso en su proceso educativo, logrando niveles de desempeño satisfactorios.

Actualmente en el sistema educativo, los y las docentes utilizan diversas estrategias para atender la diversidad de sus estudiantes y dar respuesta a las características e intereses individuales de cada uno de ellos, favoreciendo el acceso a los aprendizajes por medio de diferentes recursos digitales.

La gamificación ha demostrado ser una estrategia efectiva en diversas áreas, sobre todo en el ámbito educativo, para desarrollar y potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, esto hace que la información que el/la docente quiere interiorizar en sus estudiantes sea accesible, flexible y memorable, permitiendo a los participantes adquirir habilidades de manera más efectiva y entretenida, generando experiencias de aprendizaje significativas.

Algunas estrategias de gamificación fomentan la colaboración y trabajo en equipo, permitiendo trabajar juntos hacia objetivos comunes fortaleciendo así la cohesión grupal y las relaciones intrapersonales, sin embargo, su implementación debe ser cuidadosa y adaptada a las edades y necesidades de cada estudiante para aprovechar al máximo sus beneficios.

Este taller permitirá incluir y potenciar a través del juego las habilidades psicolingüísticas como la comprensión auditiva y la expresión verbal, planificados de tal modo que se inclinen a obtener aprendizajes deseados para luego retroalimentarlos, siendo para el docente una herramienta eficaz para motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, de manera diferente, novedosa, creativa, promoviendo un enfoque más activo participativo, la cual hace que niños y niñas estén inmersos en el desarrollo tecnológico que cada día avanza a pasos agigantados.

La propuesta es una aproximación a la diversificación de la enseñanza, por medio de la utilización de plataformas interactivas de uso educativo, su valoración está conforme a las bases y objetivos curriculares del ll nivel de transición y primer año básico. Por lo tanto, se describirán los objetivos por medio de actividades planificadas para la ejecución de estos.

El diseño de esta será utilizando la gamificación como instrumento pedagógico para crear aprendizajes conforme al currículo de educación chileno.

La gamificación, se llevará a cabo por medio de la implementación en la asignatura de Lenguaje y Comunicación.

3.6. Componentes de la Potenciación.

Los componentes de este plan de potenciación comienzan desde la necesidad de intervenir tempranamente dificultades presentes, tanto en el área fonológica y en lo que concierne algunas habilidades psicolingüísticas, tales como comprensión auditiva y expresión verbal, dichas habilidades se encuentran descendidas en estos niños, para obtener un mejor rendimiento en niños y niñas con TEL de entre 6-7 años de edad, es que se creó un plan de potenciación a través de la gamificación, dicho recurso lo implementarán docentes, que tendrán libre acceso, así como también, cualquier docente que lo requiera. Este proyecto, está pensado y realizado bajo condiciones favorables para el desarrollo de habilidades en los estudiantes con TEL, a través de la gamificación del uso de plataformas interactivas, favoreciendo así, el aprendizaje de manera entretenida y educativa, diversificando diversos contenidos curriculares necesarios para la adquisición y por ende potenciación del aprendizaje.

3.7. Trastorno Específico del Lenguaje (TEL).

Según el DSM-V (2013) que es el manual de diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales, señala que el Trastorno Específico del Lenguaje (TEL) o Trastorno del Desarrollo del Lenguaje (TDL) que actualmente se denomina, se refiere a las dificultades en la adquisición y uso del lenguaje hablado, escrito y gestual, debido a que existe un impedimento de la comprensión o la producción. Es importante mencionar además, que estas dificultades no exhiben una patología de base, es decir, no se presenta acompañado de algún trastorno neurológico, intelectual o déficit auditivo.

El TEL se clasifica en dos tipos, el primero es el TEL expresivo, que afecta sólo la producción y articulación del lenguaje, manteniendo una buena comprensión, por otra parte, se encuentra el TEL mixto, en el cual se ve alterado tanto la comprensión como la expresión del lenguaje.

Los niños y niñas que presentan este diagnóstico pueden evidenciar características, tales como:

- Vocabulario disminuido en cuanto a conocimiento y uso de palabras.
- La estructura gramatical se encuentra limitada en cuanto a la escasa capacidad para situar palabras juntas, dificultándose así la producción de frases, así también, la utilización de reglas gramaticales y morfológicas.

- Entorpecimiento en el discurso y en la capacidad para usar vocabulario y conectar frases para explicar, describir un tema, una serie de sucesos o tener una conversación.
- Posee limitaciones en el lenguaje, ya que el desarrollo de este está por debajo de lo que se espera para la edad, produciendo deficiencias en la comunicación.
- Los primeros indicios se producen en las primeras fases del desarrollo del lenguaje.
- Las dificultades no se pueden atribuir a deficiencias en el desarrollo, ni algún inconveniente de tipo auditivo o sensorial, tampoco a dificultades de orden neurológicos, es decir no existe patología de base.

En Chile se estima una prevalencia de 4% en niños y niñas entre 3-7 años, con predominio en varones. Este trastorno se manifiesta precozmente y se acentúa en la etapa preescolar por la baja producción de lenguaje, desde ahí la importancia del reconocimiento precoz ya que en la etapa escolar las manifestaciones se hacen menos evidentes con el paso del tiempo. Su fuerte asociación entre la entrada y salida de datos que afecta áreas del lenguaje (lectura y escritura) y la persistencia incluso hasta la vida adulta de dificultades fonológico-sintácticas e incluso semántico-pragmáticas, deben hacer sospechar el diagnóstico de TEL. Para poner énfasis en la sospecha clínica se complementará con una evaluación fonoaudiológica, que esclarecerá el diagnóstico.

Es por ello que se recomienda la intervención específica temprana, dirigida a niños y niñas en etapa preescolar. Consecuencia, a esto se crearon en Chile las escuelas de lenguaje para estudiantes de entre tres y cinco años, con diagnósticos de TEL expresivo y TEL mixto, su misión es “entregar los apoyos específicos para que los estudiantes puedan superar sus dificultades e ingresen a la educación regular”. (Párvulo y Básica) preparados para enfrentar con éxito el desafío de los procesos educativos posteriores”.

3.8. La Potenciación Basada en el Uso de la Gamificación.

El uso de la gamificación desde el rol docente, así como la participación de los y las estudiantes en la ejecución de esta es muy importante, ya que se abordan las actividades de manera transversal. Desde este punto de vista, se estaría optimizando el recurso tecnológico con que cuentan todos los participantes lo que generará instancias de reflexión y adecuación de estrategias que darían respuesta a las debilidades que presentan los niños y niñas, favoreciendo de esta forma la ejecución y proyección de enseñanza aprendizaje.

En cuanto a la manera de incorporar diferentes elementos al proceso de gamificación, es necesario tomar en cuenta diversos aspectos como la dispersión, incomprensión de algunos elementos de comprensión en sus diferentes dimensiones, así como también en las distintas problemáticas del contexto académico, esta metodología de aprendizaje es de mucha utilidad ya que se puede ampliar a diferentes espacios y contextos, dentro y fuera del aula.

El aprendizaje en todas sus dimensiones sostiene diferentes de formas de adquisición y una forma didáctica es la gamificación, ya que estimula en los niños y niñas el desarrollo de los aprendizajes de una manera significativa, con ello se logra el abordaje de conocimientos tomando en cuenta el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), desde su principio de proporcionar múltiples opciones para captar el interés de los y las estudiantes.

3.9. La Gamificación Como Medio de Apoyo de las Habilidades Psicolingüísticas.

Este trabajo destaca la importancia de la gamificación en el aprendizaje de los niños y niñas que están insertos en el sistema educativo. Esta metodología tiene elementos de frecuente uso que influyen en que el o la estudiante esté más tiempo en el juego, que se motive más a aprender gracias al contenido de la información que recibe a través de la gamificación. De esta forma, se consigue que los y las participantes adquieran mayores conocimientos y se minimicen barreras en el acceso al aprendizaje y participación por medio de la gamificación enfocada en el contexto educativo.

Es importante mencionar que para comprender esta metodología y poder implementarla dentro del aula, es fundamental saber los componentes que se encuentran en la gamificación.

Kapp (2012) señala algunas de las características de la gamificación, compartidas por Zichermann y Cunningham (2011):

La Base del Juego: Es la localización de las reglas de la actividad recreativa, que instruye y se manifiesta un desafío que anima la práctica lúdica.

Mecánica: El ingreso a la actividad lúdica cuenta con diversas categorías y obstáculos. A través de esto, promovemos las ganas de progresar y a la vez acogiendo los detalles del elemento.

Estética: La utilización de ilustraciones genera estimulantes en la perspectiva del competidor o participante.

Idea del Juego: Es la finalidad global y particular que esperamos obtener.

Conexión Juego-Jugador: Se indaga, por ende, un convenio a través de los participantes y la actividad, para esto se debe tener en consideración la situación mental del infante.

Jugadores: Encontramos una variedad de integrantes en cuanto a etapas madurativas, tendencias ...etc.

Motivación: La propensión mental y afectiva de los participantes a contribuir en la dinámica, es indudablemente el origen de la actividad. La significación de reflexionar en el ejercicio de la gamificación es que se reproduzca una igualdad entre reto alentador e inspirador y duelo motivante, con el objetivo de eludir que los estudiantes, perciban incompetencia a la hora de lograr la meta. O en contario que la dinámica se considere sencilla y no posea sugerente para ellos y ellas.

Promover el Aprendizaje: La ludificación entrega procedimientos psique, a fin de promover la enseñanza por medio del entretenimiento. Procedimientos a través de la entrega de puntuaciones Y de la retroalimentación.

Resolución de Problemas: Es el dominio de la finalidad de la actividad, por medio del alcance de los objetivos.

3.10. Aplicación de la Gamificación en el Ámbito de la Educación.

Hay abundantes casos que podemos descubrir de uso de elementos lúdicos en el ámbito de la educación, como por ejemplo I-Help, que consiste en un sistema operativo de educación donde concurren diferentes colegiales. En esta plataforma los educandos proponen interrogantes donde no pueden entregar retroalimentación al instante, por lo tanto, diferentes participantes tienen las réplicas de esas incógnitas. Los estudiantes se implican para dar respuestas y así tener una gratificación. Los escolares inmersos en esta actividad recreativa tienen desde un principio una cantidad que crecerá o reducirá conforme si participan en este programa de contribuciones y contestan determinadas interrogantes. Cuando el participante quiera, en algún momento definido consigue cambiar la cantidad total como referencia, fotocopias. Esta actividad recreativa es una prueba para corroborar si se puede utilizar la incorporación de elementos lúdicos en el contexto educativo.

La gamificación en el ámbito escolar es una herramienta multipropósito que abarca una serie de aspectos y apoyos, ya que esta se transforma en una herramienta eficaz en el proceso de enseñanza aprendizaje, que en definitiva busca lograr un cambio en la actitud de los estudiantes al momento de enfrentarse a nuevos conocimientos.

Diversos estudios sustentan la idea básica de la gamificación e indican que a través de los juegos se puede conseguir un cambio de actitud en el comportamiento de una persona (Ermi y Mäyrä, 2005).

4. DEFINICIÓN DEL ÁREA DE POTENCIACIÓN

En esta propuesta de plan intervención se potenciará el área psicolingüística, referida a las habilidades de comprensión auditiva y expresión verbal. Estas habilidades se abordarán en base a los objetivos de aprendizajes de los planes y programas del Currículum Nacional de Chile.

Este plan de potenciación se llevará a cabo por medio de la gamificación, es decir con la utilización de herramientas tecnológicas, que despierten el interés por aprender de cada uno de los y las estudiantes que se beneficiarán de esta metodología de trabajo. La metodología seleccionada se sustenta en el Decreto N°83/2015, que promueve "La Diversificación de la Enseñanza en la Educación Parvularia y Básica, y aprueba criterios y orientaciones de adecuación curricular para estudiantes que lo requieran, favoreciendo con ello el aprendizaje y participación de todo el estudiantado en su diversidad". (Ministerio de Educación, 2020).

Es decir, permite equiparar oportunidades de acceso, participación y progreso en los objetivos de aprendizaje esenciales del currículo nacional, promoviendo y valorando las diferencias culturales, religiosas, sociales e individuales de cada estudiante, y además, considerando las capacidades y potencialidades de cada uno, con el propósito de garantizar y asegurar sus aprendizajes y desarrollo, a través de propuestas educativas pertinentes y de calidad, a partir de los criterios y orientaciones que establece el decreto N°83/2015.

Es por esto, que en este plan de intervención se pretende trabajar desde la flexibilidad del currículo, para dar respuesta a las necesidades educativas de los y las estudiantes, seleccionando una serie de estrategias diversificadas acordes a sus características individuales, en base a la aplicación de los tres principios que orientan el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Uno de los principios que se deben implementar en la práctica docente, son las múltiples formas de implicación, por lo tanto, se otorgarán a los y las estudiantes, experiencias de aprendizaje que se relacionen con su edad, sus intereses y el contexto real, asimismo, se estimulará la imaginación y la creatividad, dado que los y las estudiantes requieren involucrarse en su propio aprendizaje para que les sea significativo. Estas estrategias son fundamentales, ya que los y las estudiantes se involucran más

cuando la información y las actividades que tienen que realizar, les son relevantes y tienen valor para sus intereses y objetivos personales y de aprendizaje.

Con respecto al principio sobre las múltiples formas de representación, se utilizarán recursos tecnológicos que permitan presentar la información y/o contenidos de manera atractiva y fácil de comprender, realizando adecuaciones de acuerdo a las características individuales de los beneficiarios.

Por último, se presentarán múltiples formas de acción y expresión, para flexibilizar las formas de respuesta en el desarrollo de actividades.

4.1. Revisión de Antecedentes de Sujetos y del Contexto.

4.1.1. Técnicas e Instrumentos de Recogida de Información.

Instrumentos Fonoaudiológicos		
Test	**Autor**	**Objetivo**
Instrumento de Diagnóstico para los Trastornos Específicos del Lenguaje en Edad Escolar **(IDTEL)**.	Pérez, D.	Evaluar el lenguaje comprensivo y expresivo en niños chilenos de 6 a 9 años, 11 meses.
Ficha Fonoaudiológica.	Pavez, M. Maggiolo, M. Coloma, C.	Evaluar, diagnosticar, promocionar y prevenir los trastornos del lenguaje, el habla, la deglución, la voz y la audición en personas de todas las edades.
Test de Articulación a la Repetición **(TAR)**.	Todd Field.	Evalúa la articulación mediante el proceso de repetición de palabras que contienen los distintos sonidos del lenguaje.
Test Exploratorio de Gramática Española de A, Toronto **(STSG Receptivo)**.	Pavez, M. 2010	Evalúa desarrollo gramatical sintáctico de forma comprensiva.
Test Exploratorio de Gramática Española de A. Toronto **(STSG Expresivo)**.	Pavez, M. 2010	Evalúa desarrollo gramatical sintáctico de forma expresiva.
Pauta de cotejo de Habilidades Pragmáticas.	Romero, A.	Recopilar datos cuantitativos de manera rápida, clarificando los aspectos que serán considerados para medir el aprendizaje.

Tabla N°2 Instrumentos Fonoaudiológicos.

Instrumentos Psicopedagógicos		
Test	**Autor**	**Objetivo**
Prueba Informal de Lenguaje y Matemática.	Elaboración propia. 2023	Evaluar capacidades específicas del estudiante.

Entrevista a la familia/anamnesis.	Ministerio de Educación (MINEDUC). 2010	Facilitar la recogida de antecedentes de salud, escolares y sociales del estudiante.

Tabla N°3 Instrumentos Psicopedagógicos.

4.1.2. Análisis de la Información Recogida.

A. Análisis Cuantitativo.

En este apartado, se presenta el análisis cuantitativo respecto a los resultados obtenidos en la evaluación aplicada a los y las estudiantes del primer año básico con diagnóstico del Trastorno Específico del Lenguaje, donde se especifican los instrumentos evaluativos fonoaudiológicos utilizados, que permitieron detectar la presencia o ausencia de TEL y las habilidades en la que los niños y niñas se encuentran más descendidos, también se especifica el puntaje total de cada una de las habilidades con su respectivo percentil obtenido, el rango de edad en el cual puede ser aplicado cada instrumento, y por último, la apreciación final de la fonoaudióloga respecto a la edad del o la estudiante.

Resultados de los Instrumentos Evaluativos Sujeto N°1				
TEST	**Puntaje Total**	**Percentil**	**Rango Edad**	**Apreciación final respecto a edad**
Ficha Fonoaudiológica	---------	--------	6.0 a 6.11 años	Presenta paladar ojival y diastema.
STSG Receptivo	32	P-10 -2.24 DS	6.0 a 6.11 años	Desarrollo gramatical deficitario respecto a su edad.
STSG Expresivo	23	P-10 -1.81 DS	6.0 a 6.11 años	Desarrollo gramatical deficitario respecto a su edad.
TEPROSIF-R	13	1.59 DS	6.0 a 6.11 años	Rendimiento Fonológico en riesgo respecto a su edad.
TAR	----------	----------	6.0 a 6.11 años	Presenta ausencia de difonos vocálicos /iu/, ausencia del difono consonántico/tr/ e inconsistencia de difonos trabantes.

TECAL Total	81	-1.65 DS	6.0 a 6.11 años	Rendimiento en riesgo según su edad.
Vocabulario	31	-3.45 DS	6.0 a 6.11 años	Rendimiento deficiente según su edad.
Morfología	42	0.21 DS	6.0 a 6.11 años	Rendimiento normal según su edad.
Sintaxis	8	-1.38 DS	6.0 a 6.11 años	Rendimiento en riesgo según su edad.
Pauta de Cotejos de Habilidades Pragmáticas.	---------	---------	6.0 a 6.11 años	Dificultades en la cinética, intensión comunicativa, contacto visual, facultades conversacionales, variaciones estilísticas, alternancia reciproca, peticiones y aclaración /reparación ante dudas.

Tabla N°4 Resultados de los Instrumentos Evaluativos Sujeto N°1

Resultados de los Instrumentos Evaluativos Sujeto N°2				
TEST	**Puntaje Total**	**Percentil**	**Rango Edad**	**Apreciación final respecto a edad**
Ficha Fonoaudiológica	-------	--------	6.0 a 6.11 años	Presenta mordida cubierta y ausencia de incisivo central superior derecho.
STSG Receptivo	33		6.0 a 6.11 años	Desarrollo gramatical deficitario respecto a su edad.
STSG Expresivo	18		6.0 a 6.11 años	Desarrollo gramatical deficitario respecto a su edad.
TEPROSIF-R	31		6.0 a 6.11 años	Rendimiento Fonológico en déficit respecto a su edad.

TAR	-------	--------	6.0 a 6.11 años	Presenta ausencia del fonema/t/, ausencia de la vibrante múltiple/rr/, ausencia de los difonos vocálicos /iu/, ausencia de difonos consonánticos /BL//XR/ y ausencia de difonos trabantes.
TECAL Total	75		6.0 a 6.11 años	Rendimiento deficiente según su edad.
Vocabulario	33		6.0 a 6.11 años	Rendimiento deficiente según su edad.
Morfología	34		6.0 a 6.11 años	Rendimiento deficiente según su edad.
Sintaxis	8		6.0 a 6.11 años	Rendimiento en riesgo según su edad.
Pauta de Cotejos de Habilidades Pragmáticas.	-------	-------	6.0 a 6.11 años	Dificultades en la proxémica, dificultades en las variaciones estilística, dificultades para formular peticiones completas y para aclaraciones o hacer reparaciones cuando es necesario.
Pauta de evaluación fonológica para niños entre 4 y 6 años.	---------	-------	6.0 a 6.11 años	Dificultades en definiciones, semejanzas, y absurdos verbales.

Tabla N°5 Resultados de los Instrumentos Evaluativos Sujeto N°2.

Resultados de los Instrumentos Evaluativos Sujeto N°3				
TEST	**Puntaje Total**	**Percentil**	**Rango Edad**	**Apreciación Final respecto a edad.**
Ficha Fonoaudiológica	---------	------	6.0 a 6.11 años	Presenta mordida cubierta.
STSG receptivo	20	p-10 -5 .49DS	6.0 a 6.11 años	Desarrollo gramatical deficitario respecto a su edad.
STSG expresivo	3	P.10 -4.98 DS	6.0 a 6.11 años	Desarrollo gramatical deficitario respecto a su edad.
TEPROSIF-R	23	3.55 DS	6.0 a 6.11 años	Rendimiento Fonológico en déficit respecto a su edad.
TAR	----------	--------	6.0 a 6.11 años	Presenta ausencia del difono vocálico /uo/, ausencia de los difonos consonántico /XR/ e inconsistencia de difonos trabante.
TECAL Total	73	-3.29 DS	6.0 a 6.11 años	Rendimiento deficiente según su edad.
Vocabulario	32	-2.95 DS	6.0 a 6.11 años	Rendimiento deficiente según su edad.
Morfología	33	-2.53 DS	6.0 a 6.11 años	Rendimiento deficiente según su edad.
Sintaxis	8	-1.38 DS	6.0 a 6.11 años	Rendimiento en riesgo según su edad.
Pauta de Cotejos de Habilidades Pragmáticas.	------	------	6.0 a 6.11 años	Dificultades en cinética, proxémica, variaciones estilísticas, tópicos conversacionales y toma de turnos.

Tabla N°6 Resultados de los Instrumentos Evaluativos Sujeto N°3.

Resultados de los Instrumentos Evaluativos Sujeto N°4				
TEST	**Puntaje Total**	**Percentil**	**Rango Edad**	**Apreciación final respecto a edad**
Ficha Fonoaudiológica	------	------	6.0 a 6.11 años	Mordida cubierta y ausencia de incisivo central derecho.
STSG Receptivo	28	p-10 -3.32 DS	6.0 a 6.11 años	Desarrollo gramatical deficitario respecto a su edad.
STSG Expresivo	23	P-10 -1.81 DS	6.0 a 6.11 años	Desarrollo gramatical deficitario respecto a su edad.
TEPROSIF-R	4	-0.18 DS	6.0 a 6.11 años	Rendimiento Fonológico normal respecto a su edad.
TAR	--------	--------	6.0 a 6.11 años	Inconsistencia de difonos trabantes.
TECAL Total	81	-1.65 DS	6.0 a 6.11 años	Rendimiento en riesgo según su edad.
Vocabulario	34	-1.95 DS	6.0 a 6.11 años	Rendimiento en riesgo según su edad.
Morfología	35	-1.91 DS	6.0 a 6.11 años	Rendimiento en riesgo según su edad.
Sintaxis	12	1.69 DS	6.0 a 6.11 años	Rendimiento en riesgo según su edad.
Pauta de Cotejos de Habilidades Pragmáticas.	----------	--------	6.0 a 6.11 años	Dificultades en proxémica, intención comunicativa, mantener tópicos comunicativos y en la aclaración / reparación de dudas.
Pauta de evaluación para niños entre 4 y 6 años (PEFE)	----------	----------	6.0 a 6.11 años	Dificultad en definiciones y semejanzas verbales.

Tabla N°7 Resultados de los Instrumentos Evaluativos Sujeto N°4.

Resultados de los Instrumentos Evaluativos Sujeto N°5	
TEST	**Apreciación final respecto a la edad**
Ficha Fonoaudiológica	Presenta paladar ojival.
TAR	Repertorio fonético fonológico completo.
STSG receptivo	32 puntos, evaluaciones cualitativas.
STSG expresivo	29 puntos, evaluaciones cuantitativas.
Pauta de Cotejos de Habilidades Pragmáticas	Dificultad en toma de turnos y en la aclaración / reparación.

Tabla N°8 Resultados de los Instrumentos Evaluativos Sujeto N°5.

Tabla de puntuación de corte para definir la presencia/ausencia del Trastorno Específico del Lenguaje (TEL)		
Examinados de 8 a 9 años 11 meses	**Puntaje del sujeto**	**Corte derivado de la puntuación discriminante**
Microdominio fonológico	11	27
Microdominio morfosintáctico	15	28
Microdominio semántico	21	40
Microdominio práctico	11	16
TOTAL IDTEL	58	111
INTERPRETACION: Puntuación igual o menores a 111 representan presencia de Trastorno Específico del Lenguaje en sujeto de 8 a 9 años, 11 meses.		

Tabla N°9 Puntuación de corte para definir la presencia/ausencia del Trastorno Específico del Lenguaje (TEL).

B. Análisis Cualitativo.

De acuerdo a la información recopilada de los informes fonoaudiológicos, psicopedagógicos y pedagógicos facilitados por el equipo multidisciplinario del establecimiento educativo, se logran evidenciar dificultades en las habilidades psicolingüísticas de comprensión auditiva y expresión verbal.

En cuanto a los niveles del lenguaje los y las estudiantes presentan descendido el aspecto fonético-fonológico, dado que se observan dificultades para articular el fonema /r/, la vibrante múltiple /rr/, los dífonos vocálicos /iu/, los dífonos consonánticos /bl/ /xr/ y los dífonos trabantes.

Con relación al nivel semántico, se observan deficiencias en la comprensión de vocabulario pasivo: sustantivos, adjetivos de cantidad y calidad, verbos y adverbios. Así también, se evidencian dificultades para realizar las definiciones, semejanzas y absurdos verbales.

En cuanto al nivel morfosintáctico, las dificultades se observan en preposiciones, oraciones sustantivas con sufijo, sustantivos y verbos.

Con respecto a la sintaxis, se observan dificultades en oraciones con sujeto tácito, oraciones con complemento directo e indirecto, oraciones imperativas complejas más subordinada condicional y oraciones coordinadas imperativa. Por su parte, en el lenguaje receptivo, se detectan dificultades en tiempos verbales, plurales, pronombres reflexivos, pronombres relativos, pronombres demostrativos, oraciones con complemento indirecto, y oraciones con verbos copulativos. Por lo que se refiere al lenguaje expresivo, existen dificultades en el uso de tiempos verbales, pronombres personales, pronombres demostrativos, pronombres reflexivos, oraciones negativas, plurales, adjetivos posesivos, oraciones con complemento indirecto, verbos copulativos, interrogativos y oraciones en voz pasiva.

Acerca del nivel pragmático, se observa que los y las estudiantes presentan dificultades: para realizar gestos adecuados, para comunicar sus deseos y/o necesidades, para conversar iniciando, respondiendo, preguntando e interrumpiendo el dialogo, para pedir o entregar aclaraciones en caso de dudas, para respetar distancias y posturas, para adaptar su conversación al auditorio y a las circunstancias, para respetar la toma de turnos en la conversación, para mantener el tópico conversacional, y finalmente, para mantener el tema de conversación.

4.2. Fundamentación del Área de Potenciación Definida.

A partir del análisis de los antecedentes recopilados, las áreas más descendidas de los y las estudiantes fueron comprensión auditiva y expresión verbal. Estas habilidades son fundamentales para el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que fomentan el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

Con respecto a la comprensión auditiva, Brown (1980) señala que el estudiante utiliza el 60% del tiempo en el desarrollo de la comprensión auditiva, no solo en el ambiente educativo, sino en otros contextos, siendo un papel fundamental desde que el niño o la niña adquiere la lengua materna.

Por otra parte, la expresión verbal también cobra gran importancia en el ámbito escolar, considerando de que en este contexto es donde los niños y niñas tienen más posibilidades de interactuar con otros desarrollando habilidades comunicativas. Todos los individuos, utilizan la expresión oral para transmitir todo tipo de información, pues el soporte básico de la enseñanza y aprendizaje (Reyzabal, 1999).

Estas habilidades psicolingüísticas funcionan de manera integrada, es decir, no pueden funcionar de forma aislada, ya que los individuos están constantemente en un rol de receptor y emisor en la comunicación.

5. ELABORACIÓN DEL PLAN DE POTENCIACIÓN

5.1. Marco Lógico.

EFECTOS	- Baja comprensión en instrucciones orales. - Dificultades en la pronunciación de fonemas. - Problemas para la adquisición del proceso lector escritor. - Bajo rendimiento escolar.	- Implementación y aplicación. - Utilidad para docentes y estudiantes.	**PRODUCTOS**
PROBLEMA	Niños y niñas de primer año básico diagnosticados con TEL tienen descendidas las habilidades psicolingüísticas de comprensión auditiva y expresión verbal.	Elaborar una propuesta para potenciar el desarrollo de la comprensión auditiva y la expresión verbal en estudiantes de primer año básico con Trastorno Específico del Lenguaje.	**OBJETIVO**

C A U S A	- No hay continuidad del trabajo fonoaudiológico en el hogar. - Las habilidades del lenguaje no son potenciadas periódicamente. - Entre el equipo multidisciplinario existe una retroalimentación poco efectiva para abordar las NEE de los y las estudiantes. – Se prioriza reforzar contenido y no habilidad.	- Identificar las NEE en el área del lenguaje en estudiantes de primer año básico con TEL. - Diseñar una propuesta didáctica para potenciar el desarrollo de las habilidades psicolingüísticas. – Elaborar recursos a través de la gamificación para docentes y estudiantes.	**A C C I O N E S**

Tabla N°10 Árbol de Problemas.

5.2. Matriz de Planificación del Plan de Potenciación.

Elementos del diagnóstico que fundamentan los objetivos	Objetivos Expresan lo que se desea alcanzar ¿Qué?	Acciones: ¿cómo logro los objetivos?	Indicadores de logro cuantificables. Se desprenden de los objetivos	Medios de verificación	Plazos ¿Cuándo?	Recursos
Instrumento N°1: - Entrevistas a la familia. Instrumento N°2: - Informe de notas. - Informes Fonoaudiológicos, Pedagógicos y Psicopedagógicos. - Estados de avance.	Que los y las estudiantes de primer año básico desarrollen las habilidades de comprensión auditiva y expresión verbal.	Por medio de un plan de potenciación utilizando recursos de gamificación.	Utilización de pauta de cotejo. - Logrado - Por lograr - Básicamente logrado - No logrado	Encuesta de satisfacción para docentes que trabajan con niveles de primer año básico.	Las planificaciones se distribuyeron en 10 sesiones para ser aplicadas 1 vez por semana durante los meses de marzo, abril y mayo. Cada sesión tiene una duración de 90 minutos.	Recursos humanos: - Docente de aula. - Educador/a Diferencial. - Psicopedagogo/a. - Fonoaudiólogo/a. Recursos materiales: - Recursos tecnológicos (data, computador, Tablet). - Plataformas digitales (aplicaciones y software educativos).

Tabla N°11 Matriz de Planificación del Plan de Potenciación.

5.3. Criterio de Evaluación y Tabulación.

Simbología	Especificación	Criterio
L	Logrado	Cumple la totalidad de los indicadores establecidos.
PL	Por Lograr	Cumple correctamente la mitad o la mitad +1 de los indicadores establecidos.
BL	Básicamente logrado	Cumple correctamente la mitad –1 de indicadores establecidos.
NL	No Logrado	No cumple ningún indicador establecido.

Tabla N°12 Criterio de Evaluación y Tabulación.

5.4. Cronograma de Actividades.

Año 2024	Presentación del plan de potenciación	Sesiones	Implementación	Apoyo Permanente	Observación directa	Reflexión
Marzo	Presentación	Sesión 1: Segmentación y conteo de sílabas	90 minutos	Monitoreo y retroalimentación	90 minutos	Cierre
	Presentación	Sesión 2: Sílaba inicial	90 minutos	Monitoreo y retroalimentación	90 minutos	Cierre
	Presentación	Sesión 3: Sílaba final	90 minutos	Monitoreo y retroalimentación	90 minutos	Cierre
	Presentación	Sesión 4: Conteo de palabras	90 minutos	Monitoreo y retroalimentación	90 minutos	Cierre
Abril	Presentación	Sesión 5: Lectura de palabras m-p	90 minutos	Monitoreo y retroalimentación	90 minutos	Cierre
	Presentación	Sesión 6: Leer palabras con m-p-s-l	90 minutos	Monitoreo y retroalimentación	90 minutos	Cierre
	Presentación	Sesión 7: Sílabas directas e indirectas con consonante m-p-s-l	90 minutos	Monitoreo y retroalimentación	90 minutos	Cierre
	Presentación	Sesión 8: Comprensión oral	90 minutos	Monitoreo y retroalimentación	90 minutos	Cierre
Mayo	Presentación	Sesión 9: Comprensión Oral	90 minutos	Monitoreo y retroalimentación	90 minutos	Cierre
	Presentación	Sesión 10: Expresión verbal	90 minutos	Monitoreo y retroalimentación	90 minutos	Cierre

Tabla N°13 Cronograma de Actividades.

5.5. Declaración de las Actividades.

Al iniciar nuestro plan de potenciación, explicaremos en qué consistirán las actividades a realizar y los objetivos a cumplir, en estas se potenciarán las habilidades psicolingüísticas de Comprensión auditiva y Expresión verbal. Este plan de potenciación se realizará con una totalidad de diez sesiones aplicadas semanalmente durante el primer semestre del año 2024.

5.6. Descripción de las Actividades.

En cada sesión del plan de potenciación, el/la docente cumplirá un rol fundamental en cada actividad, monitoreando, mediando y retroalimentando a los y las estudiantes, fortaleciendo un rol activo participativo dentro del aula, entregando herramientas y orientando adecuadamente de manera gradual.

Al inicio de cada sesión, el/la docente se presentará saludando a los y las estudiantes, posteriormente recordará algunas normas establecidas dentro del aula, seguido de la lectura en voz alta del objetivo de la clase. Finalmente activará conocimientos previos en relación al objetivo específico.

En el desarrollo de cada sesión, el/la docente, proyectará la actividad por medio de una data, utilizando la plataforma digital. Explicará las instrucciones y mostrará un ejemplo para que comprendan de mejor manera.

En el cierre de cada sesión, el/la docente preguntará a los y las estudiantes, ¿qué dificultades han encontrado en la actividad?, ¿en qué parte requirieron más tiempo para realizar la actividad?, ¿qué estrategias han utilizado para resolver las actividades?, ¿qué aciertos han tenido y qué errores han cometido? Tal como en las actividades anteriores, se comprobarán las respuestas de forma inmediata. Posteriormente, la docente realizará una estrategia de evaluación formativa utilizando un ticket de salida de manera interactiva, a través de plataforma Word Wall.

Observaciones:

Las actividades están diseñadas para potenciar las habilidades psicolingüísticas descendidas como comprensión auditiva y expresión verbal, en estudiantes de primer año básico con diagnóstico TEL.

Las planificaciones están elaboradas en base a los planes y programas del Currículo Educativo Nacional.

La metodología utilizada en las actividades será desarrollada a través de la gamificación por medio de plataformas digitales tecnológicas que proporcionarán y favorecerán el desarrollo de las habilidades mencionadas anteriormente.

5.7. Organización de las Actividades.

Sesión	OA General	OA Específico	Habilidad	Actividad	Indicador
1	**OA 3** Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.	Identificar la cantidad de sílabas de una palabra a través de la gamificación.	Conciencia fonológica; segmentación y conteo de sílabas.	**Actividad N°1:** Consiste en observar una imagen e indicar el número de sílabas que tiene su nombre. **Actividad N°2:** Consiste en observar varias imágenes bajo la consigna de mencionar todas las que contienen una sílaba, dos sílabas, tres sílabas y cuatro sílabas progresivamente aumentando el nivel de complejidad.	Separa (apuntando, aplaudiendo, graficando, nombrando, entre otros) las sílabas en fonemas (sonidos).
2	**OA 3** Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.	Identificar sílaba inicial de una palabra por medio de la gamificación.	Conciencia fonológica; identificación de sílaba inicial.	**Actividad N°1:** Se presenta una imagen con dos alternativas, donde deberán seleccionar la alternativa correcta.	Identifica (aplaudiendo, nombrando, utilizando material concreto) la sílaba inicial de palabras significativas.

3	**OA 3** Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.	Identificar sílaba final de una palabra por medio de la gamificación.	Conciencia fonológica; identificación de sílaba final.	**Actividad N°1:** Se presentará un conjunto de imágenes que terminan con la misma sílaba menos una, donde deberán identificar la imagen intrusa, es decir la que termina con una sílaba diferente al conjunto. **Actividad N°2:** Se presentarán dos conjuntos de elementos, donde deberán emparejar estos elementos que terminan con la misma sílaba.	Identifica (aplaudiendo, nombrando, utilizando material concreto) la sílaba final de palabras significativas.
4	**OA 3** Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.	Identificar la cantidad de palabras que contiene una frase a través de la gamificación.	Conciencia léxica.	**Actividad N°1:** Deberán contar las palabras que tienen las oraciones que se presentarán en la actividad. Tendrán que imaginar que son los pilotos del avión, y deberán pilotear hacia la respuesta correcta.	Conteo correcto de palabras en una oración.
5	**OA 4** Leer palabras aisladas y en contexto,	Leer palabras aisladas con sílabas directas con	Conciencia fonológica. Comprensión auditiva.	**Actividad N°1:** Se presenta una palabra y	Leen palabras que contienen una o más

	aplicando su conocimiento de la correspondencia letra sonido en diferentes combinaciones: sílaba directa, indirecta o compleja, y dígrafos rr-ll-ch-qu.	consonante m-p por medio de la gamificación.	Expresión verbal.	dos dibujos como alternativa, donde el estudiante debe seleccionar el que corresponde a la palabra.	vocales y las consonantes en estudio.
6	**OA 4** Leer palabras aisladas y en contexto, aplicando su conocimiento de la correspondencia letra sonido en diferentes combinaciones: sílaba directa, indirecta o compleja, y dígrafos rr-ll-ch-qu.	Leer palabras aisladas con sílabas directas con consonante m-p-s-l por medio de la gamificación.	Conciencia fonológica. Comprensión auditiva. Expresión verbal.	**Actividad N°1:** Emparejar las imágenes con la palabra correspondiente, por medio de la plantilla interactiva de Word Wall “Une las parejas”.	Leen palabras que contienen una o más vocales y las consonantes en estudio.
7	**OA 4** Leer palabras aisladas y en contexto, aplicando su conocimiento de la correspondencia letra sonido en diferentes combinaciones: sílaba directa, indirecta o compleja, y dígrafos rr-ll-ch-qu.	Leer frases cortas con sílabas directas e indirectas con consonante m-p-s-l por medio de la gamificación.	Conciencia fonológica. Comprensión auditiva. Expresión verbal.	**Actividad N°1:** Leer una frase y seleccionar una imagen que se relacione con lo leído.	Leen frases cortas.

8	**OA8** Demostrar comprensión de narraciones que aborden temas que les sean familiares.	Extraer información explicita de un texto oral, por medio de la gamificación.	Comprensión auditiva. Memoria de trabajo.	**Actividad N°1:** Presentación de un cuento a través un video y preguntas de audio y alternativas con imágenes. **Actividad N°2:** ordenar la secuencia de la historia con imágenes.	Relacionan las ilustraciones de los textos leídos con los personajes, los acontecimientos y los lugares presentes en ellos. Contestan preguntas que aluden a información explícita del texto o a información implícita evidente.
9	**OA8** Demostrar comprensión de narraciones que aborden temas que les sean familiares.	Demostrar comprensión de cuentos orales por medio de la gamificación.	Comprensión auditiva. Expresión verbal.	**Actividad N°1:** Ruleta interactiva con preguntas referidas a una fábula escuchada por medio de la plataforma digital "Viva leer Copec".	Contestan preguntas que aluden a información explícita del texto o a información implícita evidente. Aportan información y opiniones al conversar en grupo.
10	**OA23** Expresarse de manera coherente y articulada sobre temas de su interés.	Identificar conceptos de uso cotidiano a partir de definiciones escuchadas por medio de recurso audiovisual.	Conciencia semántica. Conciencia morfosintáctica.	**Actividad N°1:** Se presentará una ruleta interactiva, que contiene definiciones de conceptos de uso cotidiano en orden alfabético, creando una	Identifica conceptos de uso cotidiano. Crea oraciones coherentes con cada concepto. Comparte su respuesta con sus compañeros/as de manera articulada y

				oración con cada uno de ellos.	con una entonación adecuada.

Tabla N°14 Organización de las Actividades.

5.8. Planificaciones Clase a Clase.

Asignatura: Lenguaje y comunicación.	**Aula común:** X **Aula de recursos:**	**Curso:** 1° básico.	**Sesión N°1**

Objetivo de aprendizaje	**OA 3** Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.
Objetivo de la clase	Identificar la cantidad de sílabas de una palabra a través de la gamificación.

ACTIVIDADES	**HABILIDADES DEL LENGUAJE**	**RECURSOS**	**ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA**
Inicio: El profesor/a comienza la clase activando conocimientos previos, realizando la siguiente pregunta: ¿recuerdan de qué forma se pueden contar las sílabas de las palabras? Luego de que sus estudiantes entreguen sus respuestas, el o la docente retroalimenta señalando de que hay múltiples formas de	Conciencia fonológica: segmentación y conteo de sílabas.	Plantilla con las actividades gamificadas.	Ticket de salida. https://wordwall.net/es/resource/63611456

identificar la cantidad de sílabas de una palabra, contando con los dedos, con aplausos y con otras partes del cuerpo. El o la docente invita a los niños y niñas a practicar estas técnicas de manera conjunta con nombres de elementos que se encuentran en la sala de clases, tales como: goma, pizarra, borrador, mesa, silla, entre otros. Por último, se explica el objetivo de la clase con la finalidad de que puedan comprender “hacia dónde van” o qué es lo que se espera que aprendan.		SESIÓN N°1 SEGMENTACIÓN SILÁBICA.pptx	
Desarrollo: El o la docente proyecta por medio de un PPT interactivo, las actividades que se desarrollarán en forma colectiva, fomentando la participación activa de sus estudiantes. A continuación, entrega las instrucciones para ejecutar la primera actividad, que consiste en observar una imagen e indicar el número de sílabas que tiene su nombre. A medida que los niños y niñas respondan, se comprobarán de forma inmediata sus respuestas, en el caso de que haya una respuesta errónea, el o la docente realizará una retroalimentación efectiva de manera oral.			

Luego, se entregan las indicaciones de la segunda actividad a desarrollar, que consiste en observar varias imágenes bajo la consigna de mencionar todas las que contienen una sílaba, dos sílabas, tres sílabas y cuatro sílabas progresivamente aumentando el nivel de complejidad. Tal como en la actividad anterior, se comprobarán las respuestas de forma inmediata.			
Cierre: Para que la docente verifique que sus estudiantes hayan logrado el objetivo de la clase, les entrega un ticket de salida, donde les solicita que marquen el número correspondiente a la cantidad de sílabas de una imagen.			

Tabla N°15 Desarrollo Planificación Sesión 1.

Asignatura: Lenguaje y comunicación.	**Aula común:** X **Aula de recursos:**	**Curso:** 1° básico.	**Sesión N°2**
Objetivo de aprendizaje	**OA 3** Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.		
Objetivo de la clase	Identificar sílaba inicial de una palabra por medio de la gamificación.		

ACTIVIDADES	HABILIDADES DEL LENGUAJE	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA
Inicio: El/la docente saluda a los/las estudiantes y recuerda las normas establecidas dentro de la sala de clases. A continuación, leerá el objetivo de la sesión a trabajar: "Identificar sílaba inicial de una palabra por medio de la gamificación". Luego pregunta a sus estudiantes si recuerdan lo que trabajaron la sesión anterior. Se esperan las respuestas de los y las estudiantes. Se corrige o se reafirma, mencionando que trabajaron identificando el número o la cantidad de sílabas que tenía una palabra, pero la actividad de hoy consiste en encontrar la primera sílaba de una palabra, por ejemplo "paloma" su sílaba inicial será "pa". A partir del ejemplo entregado, se les pregunta a los estudiantes cuál es la sílaba inicial de la palabra "loro". Se espera que ellos respondan que la sílaba inicial es "lo". La/el docente explica que la siguiente actividad tendrán que utilizar el mouse del computador y hacer girar una ruleta interactiva, descubriendo la sílaba inicial de la imagen que arroja.	Conciencia fonológica.	Computador. Data . PPT interactivo. SESIÓN N°2 SÍLABA INICIAL.pptx	Ticket de Salida. https://wordwall.net/es/resource/63701325

Desarrollo: El/la docente proyecta por medio de un PPT interactivo, las actividades que se desarrollarán en forma colectiva, fomentando la participación activa de sus estudiantes. A continuación, entrega las instrucciones para ejecutar la primera actividad, que consiste en observar imágenes y mencionar las que comienzan con la misma sílaba indicada por el o la docente. Antes de que los y las estudiantes entreguen sus respuestas, el o la docente les solicita que mencionen los dibujos que observan, con el fin de cerciorarse de que todos empleen los mismos términos. A medida que los y las estudiantes respondan, se comprobarán de forma inmediata sus respuestas, en el caso de que haya una respuesta errónea, se realizará una retroalimentación efectiva de manera oral. Luego, se entregan las indicaciones de la segunda actividad a desarrollar, que consiste en mencionar el dibujo que comienza con la misma sílaba de la imagen modelo. Es importante que antes de comenzar esta actividad, el/la docente les solicite a sus estudiantes que mencionen las imágenes que observan, para asegurarse de que todos empleen los mismos términos.			

Tal como en la actividad anterior, se comprobarán las respuestas de forma inmediata.			
Cierre: Al finalizar la sesión del día, se le pide a cada niño y niña que miren a su alrededor y mencionen el nombre de un objeto e identifiquen su sílaba inicial. La/ el docente mencionará que la próxima sesión trabajarán en la identificación de la sílaba final.			

Tabla N°16 Desarrollo Planificación Sesión 2.

Asignatura: Lenguaje y comunicación.	**Aula común:** X **Aula de recursos:**	**Curso:** 1° básico.	**Sesión N°3**
Objetivo de aprendizaje	**OA 3** Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.		
Objetivo de la clase	Identificar la sílaba final de una palabra por medio de la gamificación.		

ACTIVIDADES	HABILIDADES DEL LENGUAJE	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA
Inicio: El/la docente saluda a los y las estudiantes presentes en la clase, recuerda algunas normas que deben seguir para participar en las actividades, como, por ejemplo: levantar la mano, respetar turnos, escuchar atentamente las instrucciones. Luego presenta el objetivo de la clase: "Identificar sílaba final de una palabra por medio de la gamificación". Activa conocimientos previos, preguntando la sílaba final de las siguientes palabras: casa – paloma - mapa. Se corrigen posibles errores.	Conciencia fonológica.	PPT interactivo con palabras e imágenes para reconocer sílaba final. SESIÓN N°3 SÍLABA FINAL.pptx	Ticket de salida. https://wordwall.net/es/resource/63701325
Desarrollo: A continuación, se proyecta el PPT interactivo con la actividad a realizar. La o el docente explica a los y las estudiantes que deberán observar las imágenes e identificar el elemento intruso que no termina con la misma sílaba que los demás. A medida que los niños y niñas respondan, se comprobarán de forma inmediata sus respuestas, en el caso de que haya una respuesta errónea, el o la docente realizará una retroalimentación efectiva de manera oral.			

Luego, se entregan las indicaciones de la segunda actividad a desarrollar, que consiste en emparejar las imágenes que terminan con la misma sílaba, igual que en la actividad anterior, se retroalimentarán las respuestas de los y las participantes.			
Cierre: Al terminar las actividades en plataforma digital, se pregunta a los y las estudiantes que es lo que trabajaron en la sesión de hoy. El docente revisa en conjunto las palabras trabajadas en la actividad y menciona otras, luego los estudiantes tendrán que mencionar oralmente una palabra con igual sonido inicial o final. Comenta lo aprendido en clases y realiza preguntas, tales como: ¿qué aprendimos hoy?, ¿qué palabra tiene igual sonido inicial que auto?, ¿cumplimos con nuestro objetivo de la clase?, ¿cumplimos con los objetivos personales? ¿qué debemos mejorar para la próxima clase? Posteriormente, los felicita por el trabajo realizado. Para finalizar, se realizará un ticket de salida aludido a sílaba final.			

Tabla N°17 Desarrollo Planificación Sesión 3.

Asignatura: Lenguaje y comunicación.	**Aula común:** X **Aula de recursos:**	**Curso:** 1° básico.	**Sesión N°4**

Objetivo de aprendizaje	**OA 3** Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.
Objetivo de la clase	Identificar la cantidad de palabras que contiene una frase a través de la gamificación.

ACTIVIDADES	HABILIDADES DEL LENGUAJE	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA
Inicio: La/el docente saluda a los y las estudiantes. Recuerda normas establecidas dentro de la sala de clases. Comienza leyendo el objetivo de la sesión del día: Identificar la cantidad de palabras que contiene una frase a través de la gamificación. Para realizar esta actividad, se activarán conocimientos previos. La/el docente escribe en la pizarra la siguiente oración: Mi mamá amasa la masa, le pregunta a los/las estudiantes: ¿cuántas palabras contiene la oración? y ¿cómo podemos descubrirlo?	Conciencia léxica.	Pizarra. Data. Plumón. Aplicación “Word Wall”. SESIÓN N°4 CUENTA PALABRAS.docx	Ticket de Salida. https://wordwall.net/es/resource/63703958

Desarrollo: A continuación, la/el docente proyectará la aplicación interactiva Word Wall, explicando a los/las estudiantes que deberán contar las palabras que tienen las oraciones que se presentarán en la actividad. Tendrán que imaginar que son los pilotos del avión y deberán pilotear hacia la respuesta correcta.			
Cierre: Para finalizar la clase el docente hace preguntas, tales como: ¿cuál fue el objetivo que nos propusimos hoy en la clase?, ¿lo logramos? el objetivo que ustedes señalaron ¿lo cumplieron?, ¿qué debemos mejorar en adelante? se les felicita por el trabajo en general y luego se pregunta ¿qué hicimos hoy?, ¿cómo lo hicimos?, ¿qué aprendimos hoy?, ¿podemos escribir una pequeña oración? la frase mi papá es lindo ¿cuántas palabras tiene en total? me pueden dar un ejemplo ustedes. Se refuerza cada una de las intervenciones y se les insta a seguir ejercitando en casa. Se presentará a los estudiantes un ticket de salida interactivo, aplicando el contenido aprendido en la actividad de la sesión.			

Tabla N°18 Desarrollo Planificación Sesión 4.

Asignatura: Lenguaje y comunicación.	**Aula común:** X **Aula de recursos:**	**Curso:** 1° básico.	**Sesión N°5**

Objetivo de aprendizaje	**OA 4** Leer palabras aisladas y en contexto, aplicando su conocimiento de la correspondencia letra sonido en diferentes combinaciones: sílaba directa, indirecta o compleja, y dígrafos rr-ll-ch-qu.
Objetivo de la clase	Leer palabras aisladas con sílabas directas con consonante m-p por medio de la gamificación.

ACTIVIDADES	**HABILIDADES DEL LENGUAJE**	**RECURSOS**	**ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA**
Inicio: La/ el docente saludará a los estudiantes y les pedirá que uno a uno le vayan diciendo las normas establecidas dentro del aula. A continuación, se lee el objetivo de la sesión del día: “Leer palabras aisladas con sílabas directas con consonante m-p por medio de la gamificación”. La/el docente activa conocimientos previos, preguntando a los y las estudiantes que palabras conocen con la consonante m. Luego pregunta que palabras conocen con la consonante p.	Conciencia fonológica. Comprensión auditiva. Expresión verbal.	Computador. Data. PPT interactivo.	Ticket de salida. https://wordwall.net/es/resource/63704042

Desarrollo: El o la docente proyecta por medio de una plataforma digital (Word Wall), las actividades que se desarrollarán en forma colectiva, fomentando la participación activa de sus estudiantes. Antes de comenzar, el o la profesor/a les recuerda las normas de convivencia, tales como: respetar turnos, escuchar atentamente y levantar la mano para participar. A continuación, entrega las instrucciones para ejecutar la primera actividad, que consiste en elegir un número del 1 - 20, por medio de la plantilla interactiva de Word Wall “Abre cajas”, donde los y las estudiantes tendrán que observar tres imágenes y seleccionar la que corresponde a la palabra presentada. A medida que los y las estudiantes respondan, se comprobarán de forma inmediata sus respuestas, en el caso de que haya una respuesta errónea, el o la docente realizará una retroalimentación efectiva de manera oral. Luego, se entregan las indicaciones de la segunda actividad a desarrollar donde se aumenta el nivel de complejidad, que consiste en leer dos palabras y seleccionar la que corresponde			

a una imagen observada. Tal como en la actividad anterior, se comprobarán las respuestas de forma inmediata.			
Cierre: El docente junto a sus estudiantes revisan el objetivo de la clase, dan respuesta a la pregunta ¿qué aprendimos hoy?, ¿qué letra aprendimos hoy?, ¿alguien es capaz de escribirla en la pizarra?, ¿alguien puede mencionar alguna palabra que tenga sonido inicial m y sonido inicial p?, ¿podemos leer algunas palabras de nuestro entorno?, ¿logramos cumplir con el objetivo de la clase?, ¿qué debemos mejorar? Se Invita a los y las estudiantes a practicar la lectura de palabras con consonante “m “y “p”. Por consiguiente, les presenta un ticket de salida de plataforma digital “Word Wall”.			

Tabla N°19 Desarrollo Planificación Sesión 5.

Asignatura: Lenguaje y comunicación.	**Aula común:** X **Aula de recursos:**	**Curso:** 1° básico.	**Sesión N°6**

Objetivo de aprendizaje	**OA 4** Leer palabras aisladas y en contexto, aplicando su conocimiento de la correspondencia letra sonido en diferentes combinaciones: sílaba directa, indirecta o compleja, y dígrafos rr-ll-ch-qu.
Objetivo de la clase	Leer palabras aisladas con sílabas directas con consonante m-p-s-l por medio de la gamificación.

ACTIVIDADES	HABILIDADES DEL LENGUAJE	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA
Inicio: El/la docente saluda y da la bienvenida a sus estudiantes, los motiva para el trabajo y recuerda las normas de convivencia, especialmente de escuchar a sus compañeros y levantar la mano para pedir la palabra. Se señala que el objetivo de la clase es: "Leer palabras aisladas con sílabas directas con consonante m-p-s-l por medio de la gamificación. Luego se les solicita a los estudiantes que expliquen con sus palabras el objetivo de la clase, se retroalimentan las	Conciencia fonológica.	Computador. Data. PPT interactivo. SESIÓN N°6 LECTURA DE PALABRAS.docx	Ticket de salida. https://wordwall.net/es/resource/63965412

respuestas y se señala que la tarea de hoy consistirá en leer algunas palabras con las consonantes que han adquirido. El/ la docente pide que mencionen palabras que comiencen con las consonantes ya mencionadas.			
Desarrollo: Se proyecta por medio de una plataforma digital (Word Wall), las actividades que se desarrollarán en forma colectiva, fomentando la participación activa de los estudiantes. Antes de comenzar se recuerdan las normas de convivencia, tales como: respetar turnos, escuchar atentamente y levantar la mano para participar. A continuación, se entregan las instrucciones para ejecutar la primera actividad, que consiste en emparejar las imágenes con la palabra correspondiente, por medio de la plantilla interactiva de Word Wall “Une las parejas”. A medida que los y las estudiantes respondan, se comprobarán de forma inmediata sus respuestas, en el caso de que haya una respuesta errónea, se realizará una retroalimentación efectiva de manera oral.			

Tal como en la actividad anterior, se comprobarán las respuestas de forma inmediata.			
Cierre: En conjunto se revisa el objetivo de la clase y se comenta como se logró, además, el/la docente pregunta los objetivos personales de cada uno de sus estudiantes y los escribe en la pizarra señalando si lo lograron o no. Luego se invita a los estudiantes a realizar un ticket de salida interactivo para finalizar la sesión.			

Tabla N°20 Desarrollo Planificación Sesión 6.

Asignatura: Lenguaje y comunicación.	**Aula común:** X **Aula de recursos:**	**Curso:** 1° básico.	**Sesión N°7**

Objetivo de aprendizaje	**OA 4** Leer palabras aisladas y en contexto, aplicando su conocimiento de la correspondencia letra sonido en diferentes combinaciones: sílaba directa, indirecta o compleja, y dígrafos rr-ll-ch-qu.
Objetivo de la clase	Leer frases cortas con sílabas directas e indirectas con consonante m-p-s-l por medio de la gamificación.

ACTIVIDADES	HABILIDADES DEL LENGUAJE	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA
Inicio: El o la docente saluda y da la bienvenida a sus estudiantes, los motiva para el trabajo y recuerda las normas de convivencia, especialmente de escuchar a sus compañeros y levantar la mano para pedir la palabra. A continuación, el docente les dice que el objetivo de la clase de hoy es: " Leer frases cortas con sílabas directas e indirectas con consonante m-p-s-l **"** lo escribe en la pizarra y le pide a un niño que lo repita. En seguida motiva a los estudiantes para realicen un juego interactivo, (ppt. lectura inicial) que les permitirá recordar y leer las palabras que ya hemos conocido. una vez terminado el juego, se les pide a los estudiantes que relaten lo que acaban de hacer y les felicita por todo lo aprendido. Luego, La docente escribe una frase en la pizarra con la letra p. En conjunto con los estudiantes leen e identifican la cantidad de palabras que posee.	Conciencia fonológica. Decodificación.	Computador. Data. PPT interactivo. SESIÓN N°7 LECTURA DE FRASES.docx	Ticket de salida. https://wordwall.net/es/resource/63965132
Desarrollo: A continuación, o la docente proyecta por medio de un PPT interactivo, las actividades que se desarrollarán en			

forma colectiva, fomentando la participación activa de sus estudiantes. Antes de comenzar, el o la profesor/a les recuerda las normas de convivencia, tales como: respetar turnos, escuchar atentamente y levantar la mano para participar. A continuación, entrega las instrucciones para ejecutar la primera actividad, que consiste en leer una frase y seleccionar una imagen que se relacione con lo leído. A medida que los y las estudiantes respondan, se comprobarán de forma inmediata sus respuestas, en el caso de que haya una respuesta errónea, el o la docente realizará una retroalimentación efectiva de manera oral. Luego, se entregan las indicaciones de la segunda actividad a desarrollar aumentando el nivel de complejidad, que consiste en leer dos frases y seleccionar la que se relaciona con la imagen observada.			
Cierre: La/el docente finaliza la clase con preguntas, tales como: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cuáles palabras nuevas leímos hoy? ¿Qué letras aparecieron en sus frases? ¿Vamos mejorando la lectura? ¿el objetivo de la clase lo logramos? ¿qué debemos mejorar? completan su auto evaluación y, por			

último, el docente motiva a los estudiantes a realizar un ticket de salida interactivo aludido a la actividad de la sesión del día.			

Tabla N°21 Desarrollo Planificación Sesión 7.

Asignatura: Lenguaje y comunicación.	**Aula común:** X **Aula de recursos:**	**Curso:** 1° básico.	**Sesión N°8**
Objetivo de aprendizaje	**OA8** Demostrar comprensión de narraciones que aborden temas que les sean familiares.		
Objetivo de la clase	Extraer información explícita de un texto oral, por medio de la gamificación.		

ACTIVIDADES	HABILIDADES DEL LENGUAJE	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA
Inicio: El o la docente saluda y da la bienvenida a sus estudiantes, los motiva para el trabajo y recuerda las normas de convivencia, especialmente de escuchar a sus compañeros y levantar la mano para pedir la palabra. Les señala que el objetivo de la clase será:	Comprensión auditiva. Memoria de trabajo.	Computador. Data. PPT interactivo. SESIÓN N°8 .docx	Ticket de salida. https://wordwall.net/es/resource/63965741

Luego explica que el objetivo es lo mismo que lograr una meta, y la meta de hoy es comprender una historia. Pregunta a sus estudiantes ¿qué es un cuento? ¿dónde podemos encontrar un cuento o una historia? ¿alguien conoce un cuento? A continuación, les explica en que trabajarán.			
Desarrollo: La/el docente explica la primera actividad, que consiste en la presentación de un cuento por medio de un video, que contiene preguntas de audio y alternativas con imágenes. Luego de haber realizado la primera actividad, el o la docente explica la segunda actividad, que consiste en ordenar la secuencia de la historia utilizando imágenes que serán presentadas. En el desarrollo de esta actividad, los y las estudiantes tendrán que ser capaces de relacionar las ilustraciones de los textos leídos con los personajes, acontecimientos y lugares que aparecen en el relato.			
Cierre: El/la docente les solicita a los niños realizar una breve síntesis del cuento mencionando las ideas principales obtenidas. Les señala además, que una de las estrategias de comprender un texto, es utilizar nuestra imaginación mientras estamos escuchando o leyendo un texto. Finalmente, le solicita			

a uno de sus estudiantes que lea el objetivo de la clase para posteriormente preguntarle si lo logró o no. Finalmente, los felicita por el trabajo realizado y los invita a responder un ticket de salida interactivo donde tendrán que contestar preguntas que aluden a la información explícita.			

Tabla N°22 Desarrollo Planificación Sesión 8.

Asignatura: Lenguaje y comunicación.	**Aula común:** X **Aula de recursos:**	**Curso:** 1° básico.	**Sesión N°9**

Objetivo de aprendizaje	**OA8** Demostrar comprensión de narraciones que aborden temas que les sean familiares.
Objetivo de la clase	Demostrar comprensión de cuentos orales por medio de la gamificación.

ACTIVIDADES	HABILIDADES DEL LENGUAJE	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA
Inicio: Se saluda a los y las estudiantes y se les recuerda las normas establecidas dentro del aula, como por ejemplo pedir	Comprensión auditiva.	Computador. Data.	Ticket de salida.

la palabra para opinar, escuchar en silencio cuando mi compañero(a) o profesor/a está hablando. Luego, se les explica el objetivo de la clase, con la finalidad de que puedan comprender "hacia dónde van" o qué es lo que se espera que aprendan.		Cuento "El ratón de campo y el ratón de ciudad". SESIÓN N°9 ACTIVIDAD CUENTO RATÓN DE CAMPO Y RATÓN DE CIUDAD.docx	https://wordwall.net/es/resource/63966161
Desarrollo: A continuación, se les presenta el título del cuento "El ratón de campo y el ratón de ciudad" y se realiza una anticipación a la lectura, a través de las siguientes preguntas: ¿De qué se imaginan que tratará este cuento? ¿Quiénes serán los personajes? ¿Cómo creen que vive el ratón de campo y el ratón de ciudad? ¿Cuál de los dos ratones creen ustedes que vive más feliz? Una vez finalizada la ronda de preguntas se les proyecta el cuento, a través de una plataforma digital (Viva leer Copec) solicitándoles que escuchen atentamente, porque luego tendrán que responder unas preguntas. Una vez que hayan			

escuchado el cuento, se comprueban las predicciones que realizaron anteriormente. Posteriormente se les explica la actividad a desarrollar, que consiste en responder preguntas referidas al cuento, tales como: ¿Cuáles son los personajes principales del cuento? ¿En qué lugar o ambiente ocurre la historia?, entre otras. A medida que los y las estudiantes respondan, se comprobarán de forma inmediata sus respuestas, en el caso de que haya una respuesta errónea, el o la docente realizará una retroalimentación efectiva de manera oral.			
Cierre: El/la docente les pregunta a los niños ¿qué hicimos hoy?, les pide que cuenten con sus palabras lo realizado en clase. Comenta brevemente la clase y los felicita por el trabajo, especialmente si se cumplieron los objetivos planteados y retro alimentando las enseñanzas de la lectura del cuento. Finalmente, pregunta a los estudiantes: ¿Es importante escuchar atentamente las lecturas? ¿por qué es importante la imaginación? ¿en qué nos ayuda? ¿entendemos mejor si nos imaginamos lo que sucede en la historia? Finaliza con un ticket de salida interactivo sobre la lectura.			

Tabla N°23 Desarrollo Planificación Sesión 9.

Asignatura: Lenguaje y comunicación.	**Aula común:** X **Aula de recursos:**	**Curso:** 1° básico.	**Sesión N°10**

Objetivo de aprendizaje	**OA23** Expresarse de manera coherente y articulada sobre temas de su interés.
Objetivo de la clase	Identificar conceptos de uso cotidiano a partir de definiciones escuchadas por medio de recurso audiovisual.

ACTIVIDADES	HABILIDADES DEL LENGUAJE	RECURSOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN FORMATIVA
Inicio: Se inicia la clase recordando las normas de convivencia y explicando el objetivo de la clase que consiste en identificar conceptos de uso cotidiano a partir de definiciones escuchadas por medio de recurso audiovisual.	Conciencia semántica. Conciencia morfosintáctica.	PPT interactivo. Proyector. Computador. SESIÓN N°10 IDENTIFICACIÓN DE CONCEPTOS.pptx	Ticket de Salida. https://wordwall.net/es/resource/64081134
Desarrollo: Se proyecta la actividad a desarrollar y se explican las instrucciones, donde los y las estudiantes por medio de una ruleta alfabética, deberán escuchar atentamente las			

definiciones que se entregarán por cada letra para descubrir el concepto incognito, cabe señalar, que esta actividad se realizará en grupos de tres integrantes elegidos estratégicamente por el/la docente con el fin de equilibrar a cada grupo. Durante el desarrollo del juego se les otorgará el tiempo necesario para que puedan descubrir el concepto con la colaboración de todos los integrantes del equipo, si no logran descubrir el término, tendrán que ceder el turno a otro grupo, diciendo la consigna “pasa palabra”. Luego de que descubran el concepto, tendrán que crear una oración coherente con el término dado, compartiendo con sus compañeros/as cada una de sus oraciones. El/la docente realizará una retroalimentación inmediata a medida que los niños y niñas expresen sus oraciones creadas. En caso de que se presenten dificultades en la creación de oraciones, se solicitará el apoyo de los compañeros/as para que aporten con sus ideas.			
Cierre: Finalmente, una vez que hayan terminado de descubrir todos los conceptos de la ruleta alfabética, se procederá a realizar una metacognición realizando las siguientes preguntas ¿Qué dificultades enfrentaron al desarrollar la actividad en			

equipo? ¿Cómo resolvieron esas dificultades? ¿Habían trabajado una actividad similar anteriormente? Posteriormente, se les invitará a los y las estudiantes a responder un ticket de salida de manera interactiva, que consiste en girar una ruleta y descubrir unas adivinanzas.			

Tabla N°24 Desarrollo Planificación Sesión 10.

6. CONCLUSIONES Y REFLEXIONES FINALES

Con relación a la pregunta de investigación podemos mencionar que, durante el desarrollo de esta, fue necesario hacer algunas modificaciones, ya que durante el proceso nos percatamos que la pregunta planteada en un inicio no respondía a las necesidades educativas de los y las estudiantes de primer año básico, es por esto que nos replanteamos la pregunta de investigación con el fin de aproximarse a las necesidades detectadas durante la recopilación de antecedentes.

A través del análisis de las áreas psicolingüísticas de estudiantes de primer año básico, hemos identificado la expresión verbal y la comprensión auditiva descendidas, es por eso que nuestro plan de potenciación apunta a desarrollar y reforzar esas áreas que requieren atención y mejora, alineando las actividades y objetivos del currículo educativo.

Los aspectos que se lograron desarrollar fue la detección de las NEE que presentaron los y las estudiantes de primer año básico en el área del lenguaje. En función de estas necesidades educativas, se logró diseñar un plan de potenciación que apunta a minimizar las barreras de aprendizaje en las habilidades psicolingüísticas de comprensión auditiva y expresión verbal, por medio de metodologías del uso de la gamificación, es importante agregar que, el desarrollo de estas actividades se realizará mediante la retroalimentación inmediata a los y las estudiantes favoreciendo así, un clima de motivación y aprendizaje significativo.

Las habilidades psicolingüísticas descendidas como expresión verbal y comprensión auditiva se abordan a través de un plan de potenciación integrando el juego de manera efectiva, motivando y comprometiendo a los y las estudiantes, proporcionando una retroalimentación inmediata en cada actividad o sesión a trabajar, comprometiendo sus fortalezas y debilidades mejorando continuamente su lenguaje.

En virtud de las evidencias y los hallazgos encontrados, el desarrollo de este proyecto nos permitió abordar de manera significativa el desarrollo de las habilidades psicolingüísticas, implementando estrategias innovadoras que se adecuarán a las características e intereses individuales de los y las estudiantes, favoreciendo el desarrollo sólido del área del lenguaje, es importante destacar que, el aprendizaje de estas habilidades es un proceso continuo y dinámico por el cual los y las estudiantes desarrollarán durante todo su proceso de aprendizaje. En el futuro recomendamos realizar y explorar

nuevas estrategias y recursos pedagógicos que puedan seguir desafiando a los y las participantes estimulando su interés en el lenguaje.

Considerando los objetivos propuestos en este plan de potenciación y en virtud de las evidencias encontradas, podemos enfatizar que se cumplieron en su totalidad ofreciendo nuevas perspectivas en uso de herramientas gamificadas que abordan la problemática planteada.

Podemos mencionar que, el proceso de recogida de información se realizó a través del análisis cuantitativo y cualitativo en base a los instrumentos facilitados por el equipo multidisciplinario del establecimiento educacional, de esta manera se dio cumplimiento a nuestro primer objetivo propuesto. Con respecto a nuestro segundo objetivo, destacamos que se realizó de manera positiva, ya que se diseñó una propuesta didáctica para potenciar el desarrollo de la comprensión auditiva y la expresión verbal en estudiantes de primer año básico con diagnóstico TEL. Finalmente, el tercer objetivo se cumplió en su cabalidad, ya que se elaboraron recursos a través de la gamificación para docentes y estudiantes de primer año básico para un establecimiento educacional municipal de la Región de Valparaíso.

Potenciar y reforzar las habilidades psicolingüísticas beneficiarán en facilitar la adquisición del lenguaje, mejorar las habilidades lectoras, potenciar la comunicación efectiva, favorecer el desarrollo cognitivo, diversificar la enseñanza considerando las características individuales de cada uno de los educandos.

Estas habilidades psicolingüísticas identificadas son esenciales y fundamentales para la comunicación efectiva, permitiéndonos transmitir nuestros intereses, opiniones, sentimientos y nos ayuda a comprender e interpretar a los demás, es decir que la expresión verbal y la comprensión auditiva forman parte integral de nuestra capacidad para comunicarnos con los demás y enriquecer nuestras experiencias de vida.

La participación activa de los y las estudiantes es esencial para el éxito de este plan, donde el o la docente será un agente motivador y participará como un andamiaje entregando herramientas efectivas para el proceso de enseñanza de los niños y niñas.

Por lo que se refiere a la elaboración de recursos interactivos, nos enfrentamos a una limitación en cuanto a la utilización de una plataforma digital, dado que no nos permitió desarrollar actividades de creación gratuita, por lo que tuvimos que invertir dinero para poder tener acceso al uso ilimitado de herramientas de creación y edición de contenido.

En este plan de potenciación, consideraríamos a futuro, implementar el desarrollo de estas habilidades a diferentes niveles educativos, dado que estas dificultades también se evidencian, no solo en niños y niñas de enseñanza básica, sino que también en estudiantes de enseñanza media y educación superior, tomando en cuenta que estas habilidades son fundamentales para el desarrollo de una adecuada oralidad y comprensión del lenguaje.

Luego de los resultados obtenidos, se debería proceder a la aplicación de las actividades propuestas del plan de intervención y evaluar la efectividad de los recursos de gamificación que serán implementados por un docente de educación general básica y/o educador o educadora diferencial, quien guiará y monitoreará el desarrollo de cada sesión.

Se pretende que al término de la aplicación del plan de intervención, los educandos hayan adquirido y/o fortalecido la capacidad de expresarse con claridad, confianza, eficacia, asimismo, la comprensión de instrucciones simples y complejas que permitirán procesar de manera efectiva la información que reciben, a partir de la escucha activa y de las interacciones sociales.

En cuanto al uso de las actividades diseñadas, estas serán entregadas al establecimiento educativo, que facilitó la entrega de información de cada estudiante, es por eso que los recursos propuestos en este plan de potenciación quedarán de libre acceso, para su utilización con fines pedagógicos, conservando el derecho de autor.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Diagnósticos, C. (s.f.). *Guía de consulta de los*. Edu. Co. Recuperado el 21 de noviembre de 2023, de https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Documents/dsm-v-guia-consulta-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf

Directorios de establecimientos - Educación especial. (2023, 25 julio). Educación Especial. https://especial.mineduc.cl/directorio-de-establecimientos

Electrónica, R., Actualidades, Cubillo, P. C., Keith, R. C., & Salas, M. R. (s.f.). *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación."* Redalyc.org. Recuperado el 21 de noviembre de 2023, de https://www.redalyc.org/pdf/447/44750107.pdf

Holz, M. (2019). *Alumnos con Necesidades Educativas Especiales (NEE) Caracterización y normas que los rigen. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile/BCN*.

Jara, Y., Myrna, V., Lillo, S., Vicentela Pérez, N., & Alarcón, P. (s.f.). *Plan para potenciar habilidades psicolingüísticas en estudiantes de 1º y 2º básico, que por emergencia sanitaria COVID-19 vieron afectado su proceso lectoescritor*. Academia.Cl. Recuperado el 21 de noviembre de 2023, de http://bibliotecadigital.academia.cl/xmlui/bitstream/handle/123456789/6644/TPEDIF%20355.pdf?sequence=4

(S/f). Mineduc.cl. Recuperado el 21 de noviembre de 2023, de https://especial.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/31/2016/08/Decreto-83-2015.pdf

Patologías, D., Lenguaje, Y., & La, C. (s/f). *ALTERACIONES DEL LENGUAJE*. Iplacex.cl. Recuperado el 21 de noviembre de 2023, de https://cursos.iplacex.cl/CED/ALL3202/S5/ME_5.pdf

Pelegrina del Río, M.; Tejeiro Salguero, R. (2008). *La psicología de los videojuegos: un modelo de investigación. Málaga: Aljibe.* (s. f.). Pelegrina del Río, M.; Tejeiro Salguero, R. (2008). La psicología de los videojuegos: un modelo de investigación. Málaga: Aljibe.

Rodríguez, E. (2002). Jóvenes y videojuegos: Espacio, significación y conflictos. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.

Vania, A. A. (2019). *Implementación del decreto 83/2015 y la percepción de los actores involucrados*. http://bibliotecadigital.academia.cl/xmlui/handle/123456789/4649

8. ANEXOS

8.1. Cronograma de Trabajo de Seminario.

MES DE AGOSTO				
TAREAS	**Semana 1**	**Semana 2**	**Semana 3**	**Semana 4**
Tabla de consistencia.		**X**	**X**	**X**

MES DE SEPTIEMBRE				
TAREAS	**Semana 1**	**Semana 2**	**Semana 3**	**Semana 4**
Reformulación de la tabla de consistencia.	**X**			
Recopilación de antecedentes.		**X**		
Planteamiento del problema.		**X**	**X**	**X**
Redacción de antecedentes y contextualización del establecimiento y grupo curso.		**X**		
Redacción de la introducción.		**X**		
Redacción del marco teórico.			**X**	**X**
Revisión de propuestas de intervención didáctica para potenciar habilidades psicolingüísticas 2002.				**X**

MES DE OCTUBRE				
TAREAS	**Semana 1**	**Semana 2**	**Semana 3**	**Semana 4**
Redacción de la planificación de clase 1 y 2.	**X**			
Redacción de la planificación de clase 3 y 4.		**X**		
Redacción de la planificación de clase 5, 6 y 7.			**X**	

Redacción de la planificación de clase 8, 9 y 10.				**X**

MES DE NOVIEMBRE				
TAREAS	**Semana 1**	**Semana 2**	**Semana 3**	**Semana 4**
Creación de recursos digitales de la planificación de clase 1 y 2.	**X**			
Creación recursos digitales de la planificación de clase 3 y 4.	**X**			
Creación recursos digitales de la planificación de clase 5, 6 y 7.		**X**		
Creación recursos digitales de la planificación de clase 8, 9 y 10.		**X**		

Tabla N°25 Carta Gantt.