



# **UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS**

Decanato de Postgrado  
Maestría en Educación Especial

Trabajo de Grado para optar por el título de Maestría en  
Educación Especial

Proyecto Educativo

Gamificación para mejorar la lectura y escritura en estudiantes con  
discapacidad en la Escuela Santiago de La Guardia.

Presentado por:  
Degracia, Celideth 9-706-2463  
Sanjur, Alexandra 8-936-945

Asesor:  
Friedman, Ariel

Panamá, 2026.

## **DEDICATORIA**

Este trabajo de grado está dedicado, en primer lugar, a Dios, por brindarme la fortaleza, la motivación y, sobre todo, la sabiduría necesaria para culminar con éxito esta meta.

De igual manera, lo dedico a mi esposo y a mi hijo Francisco, por su amor, apoyo incondicional y por estar presentes durante todo este proceso, siendo mi mayor impulso para seguir adelante.

(Celideth Degracia)

## **DEDICATORIA**

Este proyecto educativo va en honor a Dios, por haberme concedido la sabiduría necesaria para hacer realidad este gran sueño.

Lo dedico con profundo cariño a mi esposo, Luis Carlos, por estar siempre presente, por su apoyo incondicional y por ser mi mayor fan en cada etapa de este camino.

Asimismo, va dedicado a mis dos fieles mascotas, Mila y Eros, por su compañía constante y por brindarme consuelo y alegría en los momentos más difíciles.

(Alexandra Sanjur)

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a Dios por ser el pilar fundamental a lo largo de esta carrera, por brindarnos fortaleza, sabiduría e inteligencia para hacer posible la culminación de este sueño.

Por la elaboración del presente trabajo de grado, expresamos nuestro sincero agradecimiento a la Escuela Bilingüe Santiago de la Guardia, por abrirnos sus puertas y permitirnos desarrollar este proyecto.

De igual manera, agradecemos a nuestra familia por su apoyo constante, comprensión y motivación durante todo este proceso académico.

Finalmente, extendemos nuestro agradecimiento a nuestro asesor, por compartir con nosotros sus valiosos conocimientos, orientación y acompañamiento, así como a la Universidad Especializada de las Américas, nuestra casa de estudios, por la formación brindada.

(Alexandra y Celideth))

## CONTENIDO GENERAL

### DEDICATORIA AGRADECIMIENTO INTRODUCCIÓN

#### CAPÍTULO I: MARCO REFERENCIAL DEL PROYECTO

1.1. Antecedentes Teóricos del Proyecto.....	9
1.2. Diagnóstico de la situación actual .....	16
1.3. Justificación .....	18
1.4. Objetivos del Proyecto.....	19
1.4.1. Objetivo General.....	19
1.4.2. Objetivos Específicos.....	20
1.5. Duración.....	20
1.6. Beneficiarios:.....	20
Entre los beneficiarios directos e indirectos, podemos mencionar: .....	20
1.7. Localización física del proyecto.....	21
1.8. Marco Institucional del Proyecto .....	24

#### CAPÍTULO II: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

2.1.1. Discapacidad Intelectual.....	28
2.1.2. Síndrome de Down.....	29
2.1.3. Trastorno del Espectro Autista .....	30
2.1.4. Necesidades Educativas Especiales.....	31
2.1.4.1. Tipos de Necesidades Educativas Especiales .....	32
2.1.5. Concepto de Gamificación .....	33
2.1.6. Principios y Elementos de Gamificación.....	33
2.1.6.1. Motivación intrínseca y extrínseca en la gamificación.....	33
2.1.6.2. Elementos fundamentales.....	34
2.1.6.3. Gamificación en Ámbito Educativo .....	34
2.1.7. Aplicaciones de la gamificación en la educación .....	34
2.1.8. Beneficios de la gamificación para el desarrollo de habilidades académicas.....	35
2.1.9. Desarrollo de Competencias De lectura y escritura través de la Gamificación.....	38
2.1.9.1. Estrategias Gamificadas para Mejorar la Lectura y Escritura .....	39
2.1.10. Gamificación Inclusiva: Adaptaciones para Estudiantes con Discapacidad.....	40

2.1.11.	Metodología.....	41
2.1.12.	Herramientas Análogas.....	42
2.1.12.1.	Concepto.....	42
2.1.12.2.	Características de las herramientas análogas.....	42
2.1.12.3.	Tipos de herramientas análogas.....	43
2.1.12.4.	Ventajas pedagógicas.....	44
2.1.12.5.	Desventajas.....	45
2.1.12.6.	Ejemplos de aplicación didáctica.....	45
2.1.12.7.	Importancia educativa.....	46
2.2.	Intervención.....	47
2.3.	Estructura organizativa.....	49
2.4.	Especificación operacional de las actividades.....	50
2.5.	Productos.....	51
2.6.	Cronograma de impartición del proyecto.....	53
2.7.	Presupuesto.....	56
<b>CAPÍTULO III: ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS</b> .....		<b>59</b>
3.1.	Análisis de los resultados de las encuestas.....	59
3.1.1.	Encuesta para Padres de Familia.....	60
3.1.2.	Encuesta para Docentes.....	73
<b>CONCLUSIONES</b>		
<b>RECOMENDACIONES</b>		
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>		
<b>ANEXO</b>		
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b>		
<b>ÍNDICE DE GRÁFICAS</b>		

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de grado tiene como propósito diseñar una guía docente basada en la gamificación como estrategia didáctica, para fortalecer las competencias de lectura y escritura en estudiantes con discapacidad de la Escuela Santiago de la Guardia. La investigación parte del reconocimiento de que la educación inclusiva demanda metodologías innovadoras, motivadoras y accesibles que respondan a la diversidad del aula, promoviendo el aprendizaje significativo y la participación activa de todos los estudiantes.

La gamificación, entendida como la incorporación de elementos del juego en contextos educativos, se ha consolidado como una herramienta eficaz para fomentar la motivación, el compromiso y la autonomía en el aprendizaje. En el contexto de los estudiantes con discapacidad, su aplicación reviste especial relevancia, ya que facilita la construcción de entornos accesibles y lúdicos que favorecen la atención, la memoria, la comprensión lectora y la expresión escrita.

En el **Capítulo I** se establecen los fundamentos teóricos, contextuales e institucionales que sustentan la propuesta. Se inicia con una revisión detallada de los antecedentes teóricos, que evidencian cómo la gamificación ha sido aplicada con éxito en la mejora de las competencias lectoras y escritoras, en diversos contextos educativos y tipos de discapacidad. Posteriormente, se presenta un diagnóstico de la situación actual de la Escuela Santiago de la Guardia, identificando las principales necesidades educativas de los estudiantes con discapacidad.

Asimismo, se expone la justificación del proyecto, que resalta la importancia de incorporar estrategias gamificadas para promover la inclusión educativa y el

desarrollo de habilidades comunicativas. Finalmente, se formulan los objetivos generales y específicos, la duración, los beneficiarios, la localización física y el marco institucional, que incluye la descripción de las entidades participantes: la Universidad Especializada de las Américas (UDELAS) y la Escuela Santiago de la Guardia.

El **Capítulo II**, desarrolla los aspectos conceptuales, metodológicos y operativos del proyecto. Se inicia con una fundamentación teórica que define los principales conceptos relacionados con la discapacidad intelectual, el síndrome de Down, el trastorno del espectro autista y la gamificación, incluyendo sus principios, elementos y beneficios en el ámbito educativo. A continuación, se presentan las herramientas análogas aplicadas a la enseñanza de la lectura y escritura detallando su concepto, características, tipos, ventajas, desventajas y ejemplos de aplicación pedagógica. Posteriormente, se describe la intervención educativa, dividida en etapas, desde la coordinación inicial con la escuela hasta la elaboración y validación de la guía gamificada. También aborda la estructura organizativa, la especificación operacional de las actividades, los productos esperados, el cronograma de ejecución (de agosto de 2024 a diciembre de 2025) y el presupuesto que asegura la viabilidad técnica y económica del proyecto.

Para el **Capítulo III**, presenta los hallazgos derivados de la aplicación de encuestas a docentes y padres de familia con el fin de analizar las percepciones sobre la lectura, la escritura y el uso de la gamificación en el proceso educativo. Los resultados se exponen en tablas y gráficas, acompañadas de interpretaciones descriptivas que evidencian la aceptación y el potencial de las estrategias gamificadas como recurso pedagógico inclusivo. Este análisis sirve de base para las conclusiones y recomendaciones, donde se sintetizan los principales aportes y proyecciones de la propuesta.

# CAPÍTULO I

## **CAPÍTULO I: MARCO REFERENCIAL DEL PROYECTO**

### **1.1. Antecedentes Teóricos del Proyecto**

Durante el desarrollo de este proyecto, se llevó a cabo una exhaustiva revisión bibliográfica que permitió establecer las bases teóricas y metodológicas de la propuesta. Estas referencias bibliográficas sirvieron como fundamento para la construcción de la guía docente, orientada al uso de la gamificación como estrategia de apoyo en los procesos de lectura y escritura de estudiantes con discapacidad. Cada referencia seleccionada contribuyó al fortalecimiento del marco conceptual y al sustento académico de la propuesta.

### **1. “Gamificación en el aprendizaje de habilidades lectoescritoras en estudiantes con discapacidad intelectual”**

**Autor:** Ana Isabel Fernández Pérez (2019). Universidad de Granada.

#### **Objetivos:**

- Explorar cómo el uso de la gamificación en el aula puede mejorar las habilidades de lectura y de escritura en estudiantes con discapacidad intelectual.
- Implementar una plataforma educativa gamificada que motive a los estudiantes y aumente su compromiso con el aprendizaje.

#### **Principales resultados:**

- Se observó un incremento en la motivación de los estudiantes, lo que se tradujo en una mayor participación activa en las actividades de lectura y escritura.
- Los estudiantes lograron avances importantes en el reconocimiento de letras y

palabras, así como en la construcción de frases cortas, demostrando una mejora general en sus competencias lectoescritoras.

## **2. “Aplicación de la gamificación para la mejora de la competencia lectora en estudiantes con dislexia”.**

**Autor:** Juan Carlos Domínguez Álvarez (2020). Universidad de Valladolid.

### **Objetivos:**

- Analizar el impacto de la gamificación en el progreso lector de estudiantes con dislexia, mediante la implementación de juegos educativos orientados a mejorar la fluidez y comprensión lectora.

### **Principales resultados:**

- Los estudiantes mostraron mejoras significativas en la fluidez y comprensión de los textos, además de una mayor disposición hacia las actividades de lectura.
- El uso de dinámicas lúdicas ayudó a reducir la ansiedad asociada al proceso lector, fortaleciendo la autoconfianza y la participación activa.

## **3. “Uso de juegos educativos digitales para el desarrollo de la escritura en niños con discapacidad auditiva”**

**Autor:** María Luisa Gutiérrez Ramos (2018). Universidad Autónoma de Madrid.

### **Objetivos:**

- Promover el uso de herramientas digitales gamificadas para potenciar las

habilidades de escritura en estudiantes con discapacidad auditiva, brindándoles un entorno de aprendizaje interactivo.

**Principales resultados:**

- Los estudiantes mejoraron notablemente en la escritura, mostrando avances en la utilización de vocabulario, estructura gramatical y cohesión textual.
- Los juegos educativos resultaron ser una herramienta eficaz para fomentar la confianza y autonomía en el proceso de escritura.

**4. “Plataformas gamificadas como apoyo en la enseñanza de la lectoescritura para niños con TEA”.**

**Autor:** Laura Hernández Martínez (2021). Universidad Complutense de Madrid

**Objetivos:**

- Investigar cómo el uso de plataformas gamificadas puede apoyar el desarrollo de la lectoescritura en niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA), enfocándose en mejorar la motivación y el enfoque en las tareas.

**Principales resultados:**

- Los estudiantes mostraron una mayor concentración durante las actividades lectoras y escritoras, logrando un progreso sostenido en la formación de palabras y la redacción de frases simples.
- Las dinámicas de juego contribuyeron a generar un entorno de aprendizaje más accesible y entretenido, lo que facilitó el compromiso de los estudiantes.

**5. “Gamificación como herramienta de inclusión para el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes con discapacidad motora”.**

**Autor:** Jorge Luis Méndez Silva (2017). Universidad de Sevilla.

**Objetivos:**

- Desarrollar estrategias pedagógicas gamificadas para la enseñanza de la lectoescritura en estudiantes con discapacidad motora, utilizando tecnologías accesibles.

**Principales resultados:**

- Los estudiantes mostraron mejoras en el proceso de escritura, gracias al uso de tecnologías adaptadas y plataformas interactivas.
- La implementación de gamificación fomentó una mayor participación de los estudiantes y generó un ambiente inclusivo, promoviendo la interacción y el respeto hacia los compañeros.

**6. “El uso de la gamificación en la enseñanza de la comprensión lectora en estudiantes con dificultades de aprendizaje”.**

**Autor:** Patricia Gómez Sánchez (2020). Universidad de Salamanca.

**Objetivos:**

- Evaluar el efecto de la gamificación en la enseñanza de la comprensión lectora

en estudiantes con dificultades de aprendizaje, a través de juegos que refuercen la interpretación de textos.

**Principales resultados:**

- Se observó una mejora considerable en la capacidad de los estudiantes para comprender e interpretar textos cortos, lo que resultó en una mayor autoconfianza en sus habilidades lectoras.
- La gamificación facilitó un ambiente de aprendizaje más dinámico y colaborativo, mejorando el rendimiento académico de los estudiantes.

**7. “Evaluación de una plataforma de juegos educativos para mejorar la escritura en niños con TDAH”.**

**Autor:** Silvia Rodríguez Moreno (2018). Universidad de Málaga.

**Objetivos:**

- Evaluar el impacto de una plataforma gamificada en el desarrollo de habilidades de escritura en niños con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), enfocándose en la concentración y organización de ideas.

**Principales resultados:**

- Los estudiantes mostraron una notable mejora en su capacidad para concentrarse en las tareas de escritura, así como en la ortografía y estructura de sus textos.
- La gamificación resultó ser eficaz para mantener el interés y la motivación de los estudiantes a lo largo del tiempo.

## **8. “Gamificación y aprendizaje colaborativo para mejorar la lectoescritura en niños con síndrome de Down”.**

**Autor:** Manuel López García (2019). Universidad de Valencia.

### **Objetivos:**

- Probar la efectividad de la gamificación en combinación con el aprendizaje colaborativo para mejorar las habilidades de lectoescritura en niños con síndrome de Down.

### **Principales resultados:**

- Los estudiantes lograron avances significativos en la capacidad para formar palabras y escribir textos cortos, lo que les permitió participar más activamente en el proceso educativo.
- El componente colaborativo potenció las habilidades sociales de los estudiantes, favoreciendo la inclusión y el trabajo en equipo.

## **9. “Gamificación y uso de TIC para la enseñanza de la lectoescritura en niños con discapacidad visual”.**

**Autor:** Carmen Muñoz Ruiz (2021). Universidad de Barcelona.

### **Objetivos:**

- Implementar tecnologías de la información y comunicación (TIC) gamificadas para mejorar las competencias de lectura y escritura en niños con discapacidad visual, promoviendo la inclusión digital.

### **Principales resultados:**

- Los estudiantes mostraron avances en la lectura y escritura en braille, utilizando herramientas digitales adaptadas que hicieron el aprendizaje más accesible y motivador.
- La gamificación fue un factor clave para aumentar la participación de los estudiantes en las actividades académicas.

### **10. “Juego y gamificación como estrategia educativa para mejorar las habilidades lectoras en estudiantes con dislexia”.**

**Autor:** Andrés Flores García (2022). Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

### **Objetivos:**

- Evaluar cómo los juegos educativos y las dinámicas gamificadas pueden mejorar las habilidades lectoras en estudiantes con dislexia, enfocándose en la precisión y fluidez lectora.

### **Principales resultados:**

- Los estudiantes experimentaron mejoras significativas en la velocidad de lectura y la precisión al leer en voz alta.
- La gamificación ayudó a reducir el rechazo inicial hacia las actividades de lectura, creando un entorno más ameno y atractivo para el aprendizaje.

Los resultados destacan que la gamificación favorece la atención sostenida, la comprensión lectora, la producción escrita y la interacción social, generando un entorno de aprendizaje accesible, colaborativo y centrado en las necesidades individuales. Esta coincidencia entre los diversos enfoques refuerza la idea de que las estrategias gamificadas constituyen un recurso pedagógico eficaz, para promover la equidad educativa y fortalecer la inclusión en el ámbito escolar.

En síntesis, los antecedentes consultados brindan un sólido sustento teórico y empírico a la propuesta del presente proyecto, al demostrar que la gamificación no solo mejora el rendimiento académico, sino que también contribuye al bienestar emocional y social de los estudiantes con discapacidad, consolidando así su participación activa y plena en el proceso educativo.

## 1.2. Diagnóstico de la situación actual

En la Escuela Santiago de La Guardia, los estudiantes con discapacidad se enfrentan a barreras adicionales para el desarrollo de estas competencias, debido a la falta de recursos adaptados y métodos de enseñanza inclusivos. Las herramientas tradicionales de enseñanza no siempre logran captar el interés o atender las necesidades específicas de estos estudiantes, lo que genera una brecha significativa en su aprendizaje.

La educación inclusiva es un derecho inalienable y un pilar fundamental para el desarrollo equitativo de las sociedades. Uno de los mayores retos es el acceso a una educación de calidad que permita a todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidad, desarrollar sus competencias básicas, como la lectura y la

escritura. Estas habilidades no solo son esenciales, sino que contribuyen al éxito académico, la inclusión social, la participación activa en la comunidad y el futuro acceso al mundo laboral.

En este entorno, la gamificación se presenta como una estrategia pedagógica innovadora que puede transformar el panorama educativo. Integrar elementos lúdicos en el aprendizaje, como recompensas, niveles y desafíos, no solo motiva a los estudiantes, sino que también crea un entorno de aprendizaje más accesible y adaptable. Estudios previos han demostrado que el uso de la gamificación en el aula puede aumentar el compromiso de los estudiantes, mejorar su motivación y facilitar una mayor retención de conocimientos, especialmente en aquellos con necesidades educativas especiales.

La gamificación, además de mejorar las habilidades académicas, puede fomentar un sentido de colaboración y comunidad entre los estudiantes, lo que refuerza sus habilidades sociales y promueve una integración más profunda en la vida escolar. Asimismo, la comunidad educativa y las familias serán parte integral del proceso, lo que asegura un enfoque más holístico y sostenible.

Dentro la Escuela Santiago de la Guardia, ubicada en la ciudad de Panamá, se presentan desafíos particulares en cuanto a la calidad y el acceso a la educación; donde existen una población de 21 estudiantes con discapacidad intelectual leve y moderado, trastorno de conducta y necesidades educativas especiales; enfrentan limitaciones en la lectura, escritura y comprensión lectora; además solo se incluyen de manera parcial en las materias de Educación Física e Informática.

### 1.3. Justificación

La necesidad de mejorar las competencias de lectura y escritura de los estudiantes con discapacidad, en la Escuela Santiago de la Guardia es urgente y responde a múltiples factores que afectan, tanto el desarrollo personal como académico de estos estudiantes. Las habilidades de lectura y escritura son esenciales no solo para el éxito en el entorno educativo, sino también para la inclusión social, la participación activa en la comunidad, y el desarrollo de una vida independiente y productiva en la adultez. Sin embargo, en la Escuela Santiago de la Guardia, los estudiantes con discapacidad enfrentan barreras significativas que limitan su acceso a una educación de calidad, lo que subraya la necesidad de intervenir con estrategias innovadoras y efectivas.

Uno de los desafíos más evidentes es la falta de recursos educativos adaptados a las necesidades específicas de los estudiantes con discapacidad. En muchas instituciones educativas de la región, los docentes carecen de materiales didácticos inclusivos, tecnologías asistidas, y metodologías pedagógicas que respondan adecuadamente a la diversidad de capacidades y estilos de aprendizaje. Sin estas herramientas, los estudiantes con discapacidad se ven en desventaja, lo que no solo repercute en su rendimiento académico, sino también en su bienestar emocional, autoestima y motivación para aprender. La exclusión o el fracaso en el ámbito escolar pueden tener efectos negativos duraderos, afectando su confianza en sí mismos y limitando sus oportunidades futuras.

Este proyecto propone contribuir a mejorar la situación actual a través de una herramienta innovadora, con la implementación de la gamificación como una estrategia pedagógica inclusiva. Al incorporar elementos lúdicos, como juegos interactivos y aplicaciones educativas adaptadas, se busca crear un entorno de aprendizaje más motivador, accesible y efectivo. La gamificación tiene el potencial

de transformar el proceso educativo, al convertir el aprendizaje en una experiencia más dinámica y personalizada, lo que puede mejorar significativamente el compromiso y el desempeño de los estudiantes con discapacidad.

El impacto de este proyecto será positivo, tanto para los estudiantes como para la sociedad en su conjunto. En el ámbito educativo, se espera una mejora considerable en las competencias de lectura y escritura de los estudiantes con discapacidad, lo que contribuirá a su desarrollo académico, su autoestima y su motivación. En términos de impacto social, tendrán una mayor inclusión y equidad en el sistema educativo, sentando las bases para una comunidad más justa y cohesionada. Además, la capacitación de los docentes y la comunidad educativa en prácticas inclusivas contribuirá a generar un entorno más preparado para atender la diversidad, fomentando la colaboración entre las escuelas, las familias y la comunidad.

Además, el momento para la implementación de este proyecto es crucial. La creciente disponibilidad de tecnologías educativas que permiten la gamificación, junto con el creciente interés en estrategias pedagógicas modernas y efectivas, proporciona una oportunidad única para abordar las necesidades educativas de los estudiantes con discapacidad

#### 1.4. Objetivos del Proyecto

##### 1.4.1. Objetivo General

Diseñar una guía docente basada en la gamificación como estrategia didáctica, para fortalecer las competencias de lectura y escritura en estudiante con discapacidad en la Escuela Santiago de la Guardia.

#### 1.4.2. Objetivos Específicos

- Identificar los elementos de la gamificación que pueden aplicarse de manera inclusiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura y la escritura.
- Diseñar una guía de herramientas gamificadas adaptada a las necesidades de los estudiantes con discapacidad.
- Proponer actividades gamificadas adaptadas a las necesidades de los estudiantes con discapacidad en la Escuela Santiago de la Guardia.

#### 1.5. Duración

El desarrollo del presente proyecto tendrá una duración de cuatro (4) meses, distribuidos en dos (2) meses de investigación y diseño y dos (2) meses destinados a la validación teórica y socialización de la guía docente, con los docentes de la Escuela Santiago de la Guardia.

Este proceso se llevará a cabo entre los meses de abril a diciembre 2025, incluyendo la revisión documental, el análisis de los resultados diagnósticos, el diseño de la guía gamificada y su presentación a la comunidad educativa para promover su futura implementación.

#### 1.6. Beneficiarios:

Entre los beneficiarios directos e indirectos, podemos mencionar:

#### 1.6.1. Beneficiarios Directos

- Los beneficiarios directos serán los estudiantes con discapacidad de la Escuela Santiago de la Guardia, quienes se verán favorecidos a futuro con la aplicación de estrategias gamificadas, orientadas a fortalecer sus competencias de lectura y escritura.

#### 1.6.2. Beneficiarios indirectos

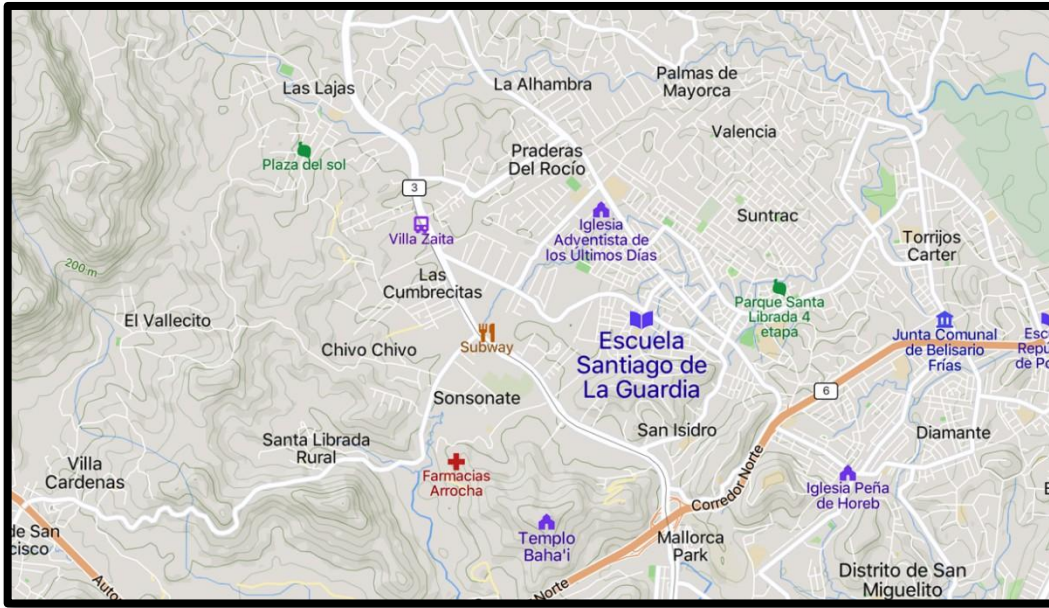
- Los beneficiarios indirectos serán los docentes que atienden a los estudiantes con discapacidad de la Escuela Santiago de la Guardia, al contar con una guía práctica que les permitirá innovar sus metodologías de enseñanza.
- Los padres de familia también se beneficiarán indirectamente, ya que la guía propone estrategias que promueven la participación familiar y el acompañamiento en el proceso lector y escritor de sus hijos.

#### 1.7. Localización física del proyecto

El proyecto será realizado en la Escuela Santiago de la Guardia, se encuentra ubicado en la República de Panamá, provincia de Panamá, distrito de San Miguelito.

### 1.7.1. Macro Localización

Figura N°1: Provincia de Panamá, distrito de San Miguelito, corregimiento Omar Torrijos.



Fuente: <https://mapcarta.com/es/36837698/Map>

### 1.7.2. Micro localización del Proyecto

El proyecto se lleva a cabo en la Escuela Santiago de La Guardia.

Figura N° 2: Escuela Santiago de la Guardia, comunidad del Valle de San Isidro.



**Fuente:** [https://www.diaadia.com.pa/sites/default/files/2017-02/c\\_19750640.jpg](https://www.diaadia.com.pa/sites/default/files/2017-02/c_19750640.jpg)

## 1.8. Marco Institucional del Proyecto

Las instituciones involucradas en el proyecto son:

### **Universidad Especializada de las Américas**

La Universidad Especializada de las Américas (UDELAS), fue creada mediante la Ley 40 de 18 de noviembre de 1997. El 24 de noviembre se declaró oficialmente como una institución superior; dando respuesta a una oferta académica, acorde a los cambios de modernización del país.

La Universidad Especializada de las Américas, surge de la tradición pionera del Instituto Superior de Especialización, del Instituto Panameño de Habilitación Especial (IPHE), quien desde 1969, venía formando docentes en el área de la Educación Especial. Es importante señalar que, hasta esos años, el sistema de educación especial se había estado nutriendo de especialistas egresados de las Escuelas de México, Argentina, Perú y los Estados Unidos; y de educadores de experiencia con una gran sensibilidad social, por lo que se hacía necesario capacitar a un mayor número de personas para desarrollar lo que sería la Educación Especial en cada comunidad del interior de la República.

### **Misión**

Ser una Institución Oficial, de Educación Superior, con proyección social, innovadora en docencia, investigación, extensión y gestión; creada para formar profesionales competentes, emprendedores, con conocimiento científico y con calidad humana, comprometidos con el desarrollo del país”.

## **Visión**

Ser una Universidad de excelencia profesional y sentido social, y atención a la diversidad, con reconocimiento nacional e internacional; líder en la formación del recurso humano especializado y en la generación del conocimiento e innovaciones tecnológicas, con capacidad de intervenir proactivamente en la solución de los problemas sociales del país y la Región Latinoamericana”.

## **Escuela Santiago de la Guardia (MEDUCA)**

La escuela Santiago De La Guardia A., está ubicada en el Valle de San Martín, distrito de Panamá, corregimiento Omar Torrijos, fundada en 1914, lleva el nombre en honor al profesor Santiago De La Guardia A., nacido en París en 1878 y miembro del Congreso Constitucional de Colombia (1834-35).

Fue el primer público en dar clases de Anatomía, Fisiología e Higiene en Colombia, y en 1856 inició la fundación del Colegio Militar de Panamá. Además, ofreció clases de Medicina para farmacéuticos en 1858, fue cofundador del Colegio del Rosario (hoy Universidad del Rosario en Bogotá, Colombia), donde fue catedrático de Ciencias Naturales y decano de la facultad de medicina y cirugía, entre otras importantes contribuciones.

La Escuela Santiago De La Guardia fue creada oficialmente el 10 de mayo de 1914. En la actualidad nuestra escuela cuenta con un Director Prof. Rubén Villar, una Sub-Directora Prof. Edith Méndez Ríos (Primaria), y una Sub-Directora de Tercer Ciclo Prof. Ruth Moyano (Pre Media).

Primaria:

- 6 maestras de Pre-jardín y 6 maestras de Jardín.
- 8 maestras de primer grado.
- 2 maestras de segundo grado.
- Docentes de Educación Especial y Música.
- Incluye laboratorios de informática, un canasto de juegos, y 2 maestras de Educación Física.

Primer ciclo:

- 5 profesores de Ciencias Sociales, 6 profesores de Ciencias Naturales, 5 profesores de Español, 5 de Matemáticas, 2 profesores de Inglés.
- Docentes de Religión, Informática, Educación Física, Arte Industrial, y Profesores Manualidades.

Pre-Media:

- 4 talleres de Trabajos Manuales y otros servicios adicionales.

## **CAPÍTULO II**

## CAPÍTULO II: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

### 2.1. Fundamentación teórica

#### 2.1.1. Discapacidad Intelectual

La discapacidad intelectual es una condición caracterizada por limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual y en la conducta adaptativa, afectando áreas como el razonamiento, la resolución de problemas y las habilidades prácticas de la vida diaria. Estas limitaciones suelen manifestarse antes de los 18 años y pueden variar en gravedad (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2023).

Clasificación de la discapacidad intelectual según el coeficiente intelectual (CI)

- Discapacidad intelectual leve (CI 50-70): Las personas en este rango pueden desarrollar habilidades sociales y de comunicación durante los años preescolares, presentan pocas deficiencias sensoriomotoras y, con el apoyo adecuado, pueden llevar una vida independiente o semi-independiente (American Psychiatric Association [APA], 2022).
- Discapacidad intelectual moderada (CI 35-50): Estas personas pueden adquirir habilidades de comunicación durante la niñez y beneficiarse de la formación laboral. Sin embargo, suelen necesitar supervisión en actividades cotidianas y pueden adaptarse a la vida en comunidad con apoyo (APA, 2022).
- Discapacidad intelectual grave (CI 20-35): La adquisición del lenguaje es limitada durante la infancia. Pueden aprender habilidades básicas de autocuidado y algunas tareas simples bajo supervisión constante (Schallock et al., 2021).

- Discapacidad intelectual profunda (CI < 20): Estas personas suelen presentar enfermedades neurológicas que explican su condición. Tienen considerables alteraciones sensoriomotoras y requieren un ambiente altamente estructurado con supervisión constante (OMS, 2023).

### 2.1.2. Síndrome de Down

El síndrome de Down es una alteración genética causada por la presencia de una copia adicional total o parcial del cromosoma 21, lo que afecta el desarrollo físico e intelectual de la persona. Es la anomalía cromosómica más común en humanos y ocurre en aproximadamente 1 de cada 700 nacimientos (Centers for Disease Control and Prevention [CDC], 2024).

#### Tipos de síndrome de Down

- Trisomía 21: Representa el 95% de los casos y ocurre cuando hay tres copias completas del cromosoma 21 en todas las células del organismo debido a un error en la división celular durante la formación del óvulo o el espermatozoide (Mayo Clinic, 2024).
- Mosaicismo: Es una forma menos común en la que solo algunas células presentan una copia extra del cromosoma 21, mientras que otras tienen la cantidad normal. Esta variante puede generar síntomas más leves en comparación con la trisomía 21 completa (MedlinePlus, 2024).
- Translocación: En este caso, una parte del cromosoma 21 se une a otro cromosoma antes o durante la concepción. Aunque la persona tiene dos copias normales del cromosoma 21, el material extra adherido a otro cromosoma genera las características del síndrome de Down (Mayo Clinic, 2024).

## Características y problemas de salud asociados

Las personas con síndrome de Down pueden presentar características físicas comunes, como rostro aplanado, ojos rasgados hacia arriba, cuello corto, tono muscular bajo y extremidades cortas. Además, tienen mayor riesgo de desarrollar condiciones médicas como cardiopatías congénitas, pérdida auditiva, problemas de visión, apnea del sueño y alteraciones en el sistema digestivo (MedlinePlus, 2024).

### 2.1.3. Trastorno del Espectro Autista

El Trastorno del Espectro Autista (TEA) es una afección del neurodesarrollo caracterizada por dificultades en la comunicación, la interacción social y la presencia de patrones de comportamiento repetitivos e intereses restringidos. Su manifestación varía en cada individuo, lo que justifica su clasificación dentro de un "espectro" (National Institute of Mental Health [NIMH], s.f.).

#### Niveles del TEA según el DSM-5

El Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) clasifica el TEA en tres niveles según el grado de apoyo que la persona necesita:

- Nivel 1: Requiere apoyo
  1. Presenta dificultades en la comunicación social que pueden ser evidentes sin un apoyo adecuado.
  2. Puede tener problemas para iniciar interacciones sociales y dificultad para mantener conversaciones.
  3. Muestra comportamientos repetitivos y resistencia al cambio, pero puede adaptarse con ayuda (American Psychiatric Association [APA], 2013).

- Nivel 2: Requiere apoyo sustancial
  4. Las dificultades en la comunicación social son más marcadas. Puede mostrar lenguaje limitado o interacciones inusuales.
  5. La rigidez en las rutinas y los comportamientos repetitivos son más evidentes y afectan su funcionamiento diario.
  6. Requiere una mayor intervención y apoyo para desenvolverse en la vida cotidiana (APA, 2013).
- Nivel 3: Requiere apoyo muy sustancial
  1. Tiene una comunicación verbal y no verbal mínima o nula, lo que afecta gravemente sus interacciones sociales.
  2. Presenta una gran rigidez en el comportamiento, angustia extrema ante cambios y una marcada dificultad para adaptarse a nuevas situaciones.
  3. Necesita apoyo intensivo para llevar a cabo actividades diarias (APA, 2013).

#### 2.1.4. Necesidades Educativas Especiales

Las Necesidades Educativas Especiales (NEE) se refieren a los apoyos, adaptaciones y recursos adicionales que ciertos estudiantes requieren para acceder, participar y progresar en el currículo escolar. Estas necesidades surgen cuando un estudiante presenta dificultades mayores que el resto de sus compañeros para aprender, ya sea por condiciones personales, sociales o del entorno.

Según la UNESCO (2020), las NEE aparecen cuando el estudiante necesita “propuestas pedagógicas diferenciadas o recursos especializados para lograr

aprendizajes significativos”. Esto significa que la escuela debe ajustar su enseñanza para garantizar la inclusión y la equidad educativa.

#### 2.1.4.1. Tipos de Necesidades Educativas Especiales

Las NEE pueden clasificarse en dos grandes grupos: *permanentes* y *transitorias*. También pueden organizarse por área o tipo de condición.

<b>Tipo de NEE</b>	<b>Descripción</b>	<b>Ejemplos</b>
<b>Permanentes</b>	Condiciones duraderas, asociadas a discapacidad.	TEA, discapacidad intelectual, auditiva, motora.
<b>Transitorias</b>	Dificultades temporales, superables con apoyo.	Dislexia, estrés, TDAH leve, problemas emocionales.
<b>Por discapacidad</b>	Requieren recursos especializados a largo plazo.	Braille, intérprete de señas, adaptaciones motoras.
<b>Por aprendizaje</b>	Dificultades en lectura, escritura o matemáticas.	Dislexia, discalculia.
<b>Emocionales o conductuales</b>	Afectan el comportamiento y la estabilidad emocional.	Problemas de conducta, ansiedad.
<b>Socioculturales</b>	Relacionadas con el entorno o barreras del contexto.	Barreras lingüísticas, vulnerabilidad social.

Fuente: Degracia-Sanjur, 2024.

### 2.1.5. Concepto de Gamificación

La gamificación es el uso de elementos y mecánicas típicas de los juegos en contextos que no son juegos, con el objetivo de motivar y mejorar la participación de los individuos en diferentes actividades (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011). En el ámbito educativo, la gamificación se ha posicionado como una herramienta innovadora que busca mejorar la experiencia de aprendizaje, transformando la forma en que los estudiantes interactúan con los contenidos y asimilan conocimientos. Según Kapp (2012), la gamificación utiliza dinámicas de juego para involucrar a los estudiantes, fomentando la motivación y el compromiso en actividades que tradicionalmente podrían percibirse como monótonas o desafiantes.

### 2.1.6. Principios y Elementos de Gamificación

#### 2.1.6.1. Motivación intrínseca y extrínseca en la gamificación.

La motivación es un componente fundamental en el éxito de la gamificación. Se divide en dos tipos principales: intrínseca y extrínseca. La motivación intrínseca se refiere a la satisfacción interna que una persona experimenta al realizar una tarea, sin necesidad de recompensas externas (Deci & Ryan, 2000). En el contexto de la gamificación, esto se relaciona con la sensación de logro, la superación de retos personales y el deseo de mejorar habilidades. Por otro lado, la motivación extrínseca está vinculada a recompensas externas, como puntos, medallas o reconocimientos, que impulsan al individuo a participar activamente en el proceso (Ryan & Deci, 2000). La combinación de ambas formas de motivación es esencial para mantener el interés y el esfuerzo de los estudiantes a lo largo del tiempo.

#### 2.1.6.2. Elementos fundamentales

Los elementos clave de la gamificación incluyen puntos, niveles, recompensas, desafíos, tablas de clasificación y retroalimentación inmediata (Werbach & Hunter, 2012). Estos elementos son utilizados para crear una experiencia de aprendizaje más atractiva y estructurada, fomentando la participación activa y la autoevaluación continua. La retroalimentación inmediata permite a los estudiantes conocer su progreso y ajustar sus estrategias de aprendizaje, mientras que los desafíos y recompensas los motivan a continuar avanzando y mejorar sus habilidades.

#### 2.1.6.3. Gamificación en Ámbito Educativo

La gamificación ha demostrado ser una herramienta efectiva en el ámbito educativo, mejorando la motivación, el compromiso y el rendimiento académico de los estudiantes. Según Kapp (2012), cuando se aplica correctamente, la gamificación puede transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia interactiva y dinámica, que fomenta la participación activa y la retención del conocimiento. Al incorporar mecánicas de juego en el aula, los estudiantes pueden abordar los contenidos educativos de una manera más significativa y relevante.

#### 2.1.7. Aplicaciones de la gamificación en la educación.

Las aplicaciones de la gamificación en la educación abarcan una amplia gama de enfoques y herramientas, desde plataformas digitales hasta juegos interactivos que promueven el aprendizaje colaborativo. Según Hamari, Koivisto y Sarsa (2014), las plataformas educativas gamificadas permiten a los estudiantes acceder a contenidos adaptados a su nivel de conocimiento, proporcionando

retroalimentación inmediata y recompensas por su progreso. Estas plataformas también pueden facilitar la colaboración entre los estudiantes, fomentando el trabajo en equipo y el aprendizaje cooperativo.

#### 2.1.8. Beneficios de la gamificación para el desarrollo de habilidades académicas.

La gamificación ofrece múltiples beneficios para el desarrollo de habilidades académicas, integrando dinámicas de juego que transforman el proceso de aprendizaje en una experiencia interactiva, divertida y eficaz. Entre los principales beneficios destacan:

- **Aumento de la motivación y el compromiso:** La gamificación motiva a los estudiantes a participar activamente en las actividades académicas, al proporcionarles un entorno lúdico y desafiante. Los sistemas de recompensas, como puntos, insignias y tablas de clasificación fomentan la participación continua, ya que los estudiantes se sienten recompensados por sus esfuerzos y logros (Kapp, 2012). Además, al incorporar elementos de competencia amistosa y colaboración, se fomenta la interacción social, lo que refuerza el compromiso con las actividades educativas (Deterding et al., 2011).
- **Promoción del aprendizaje autodirigido:** La gamificación permite a los estudiantes avanzar a su propio ritmo y tomar decisiones sobre su proceso de aprendizaje. Los juegos y plataformas educativas gamificadas brindan una estructura flexible donde los estudiantes pueden elegir tareas y desafíos que se adapten a sus habilidades y necesidades, lo que fomenta la autonomía y la responsabilidad en su aprendizaje (Subhash & Cudney, 2018). Según Knowles

(1975), el aprendizaje autodirigido es esencial para el desarrollo de competencias y habilidades a largo plazo.

- Mejora en la retención y comprensión del contenido: Los estudios han demostrado que el uso de la gamificación en la educación mejora la retención de conocimientos y la comprensión del contenido académico (Dicheva et al., 2015). Al transformar el aprendizaje en una experiencia activa y dinámica, los estudiantes asimilan mejor la información y pueden aplicarla en diferentes contextos. Los retos y ejercicios interactivos, como juegos de preguntas y respuestas o actividades de resolución de problemas, permiten a los estudiantes poner en práctica lo aprendido, reforzando su comprensión y memoria a largo plazo.
- Desarrollo de habilidades cognitivas: La gamificación fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la toma de decisiones. En un entorno gamificado, los estudiantes enfrentan desafíos que requieren análisis, planificación y ejecución de estrategias, lo que mejora sus habilidades para abordar problemas complejos y tomar decisiones informadas (Sánchez et al., 2017). Estas habilidades son transferibles a otras áreas académicas y a la vida cotidiana, lo que contribuye al desarrollo integral del estudiante.
- Refuerzo de la autoestima y la autoconfianza: Los elementos de juego, como los logros y los sistemas de recompensas, proporcionan a los estudiantes retroalimentación positiva constante, lo que refuerza su autoestima y confianza en sus propias capacidades. Según Deci y Ryan (2000), la motivación intrínseca, alimentada por el sentimiento de competencia y autonomía, se ve impulsada por la gamificación, ya que los estudiantes experimentan satisfacción al superar retos y alcanzar sus objetivos. Esto genera un ciclo de

mejora continua, donde el éxito refuerza la motivación y la confianza en uno mismo.

- Fomento de la colaboración y el trabajo en equipo: Muchos entornos gamificados promueven el trabajo en equipo, ya que los estudiantes deben colaborar para resolver problemas o superar desafíos colectivos. Esta dinámica fomenta la cooperación, la comunicación y el aprendizaje social, permitiendo a los estudiantes compartir conocimientos, ayudarse mutuamente y aprender de las experiencias de sus compañeros (Werbach & Hunter, 2012). El trabajo en equipo también fortalece las habilidades interpersonales, esenciales para el desarrollo social y académico.
- Personalización del aprendizaje: Las plataformas educativas gamificadas pueden adaptarse a las necesidades individuales de cada estudiante, ofreciendo contenidos y actividades ajustadas a su nivel de conocimiento y ritmo de aprendizaje. Esto permite una educación más inclusiva, donde los estudiantes con diferentes habilidades y estilos de aprendizaje pueden progresar de manera óptima. Según Sánchez et al. (2017), la personalización es uno de los principales beneficios de la gamificación, ya que permite a los estudiantes seguir trayectorias de aprendizaje individualizadas, lo que maximiza su rendimiento académico.
- Desarrollo de habilidades tecnológicas: El uso de herramientas digitales gamificadas en el aula también fomenta el desarrollo de competencias tecnológicas, que son cada vez más importantes en el mundo contemporáneo. Los estudiantes aprenden a utilizar plataformas interactivas, aplicaciones educativas y otras tecnologías, lo que no solo mejora sus habilidades académicas, sino también sus capacidades para adaptarse a entornos digitales y utilizar tecnologías en diversos contextos (Hamari et al., 2014).

- Reducción de la ansiedad y el estrés en el aprendizaje: La gamificación también puede ayudar a reducir la ansiedad y el estrés que a menudo están asociados con el aprendizaje académico tradicional. Al introducir elementos lúdicos y eliminar la presión de los exámenes formales, los estudiantes se sienten más relajados y confiados al participar en actividades educativas. Esto crea un entorno de aprendizaje más positivo y propicio para el desarrollo académico y emocional (Subhash & Cudney, 2018).
- Promoción de un aprendizaje inclusivo: En un entorno gamificado, se pueden incorporar estrategias inclusivas que atiendan a la diversidad de los estudiantes, incluyendo aquellos con discapacidades. La gamificación permite la creación de experiencias de aprendizaje accesibles y adaptadas, lo que facilita la participación de estudiantes con diferentes necesidades y estilos de aprendizaje. Al aplicar los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), la gamificación se convierte en una herramienta poderosa para promover la equidad y la inclusión en la educación (CAST, 2018).

#### 2.1.9. Desarrollo de Competencias De lectura y escritura través de la Gamificación

El desarrollo de competencias de lectura y escritura en la gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica innovadora que puede mejorar significativamente estas competencias, al transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia más interactiva, atractiva y efectiva. Este enfoque permite a los estudiantes practicar y mejorar sus habilidades lingüísticas, a través de elementos lúdicos que fomentan la motivación y el compromiso.

### 2.1.9.1. Estrategias Gamificadas para Mejorar la Lectura y Escritura

Las estrategias gamificadas para el desarrollo de competencias de lectura y escritura incluyen la implementación de juegos educativos, aplicaciones interactivas y actividades basadas en recompensas que motivan a los estudiantes a participar activamente en su aprendizaje. Estas estrategias suelen centrarse en desafíos y metas que deben alcanzar los estudiantes, como leer una determinada cantidad de libros, escribir historias creativas o resolver rompecabezas de palabras.

Por ejemplo, plataformas educativas como *Classcraft* y *Kahoot* integran competencias de lectura y escritura en sus sistemas de juego. Estas plataformas permiten a los docentes crear actividades personalizadas que incluyen preguntas de comprensión lectora, redacción creativa y análisis de textos, mientras los estudiantes ganan puntos y premios virtuales por completar tareas exitosamente (Hamari et al., 2014). Además, la retroalimentación instantánea que proporcionan estas herramientas gamificadas permite a los estudiantes identificar sus errores y mejorar sus habilidades en tiempo real.

Otra estrategia eficaz es el uso de *storytelling* gamificado, donde los estudiantes desarrollan narrativas o participan en la creación de historias interactivas en línea. Este enfoque mejora tanto la comprensión lectora como la escritura, al involucrar a los estudiantes en la creación de tramas y personajes, estimulando su creatividad y pensamiento crítico (González, 2020). El proceso de escritura se convierte en una experiencia activa y colaborativa, lo que aumenta el interés y la motivación por parte de los estudiantes.

#### 2.1.10. Gamificación Inclusiva: Adaptaciones para Estudiantes con Discapacidad

La gamificación inclusiva se ha posicionado como una estrategia clave para atender las necesidades educativas de los estudiantes con discapacidad, ofreciendo un enfoque pedagógico que no solo facilita el aprendizaje, sino que también crea un entorno accesible y motivador para todos. A través de la incorporación de elementos de juego, es posible adaptar los recursos educativos a las diversas capacidades cognitivas, sensoriales y motoras de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más personalizado y equitativo. La gamificación inclusiva está respaldada por los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que busca garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades o discapacidades, puedan participar activamente en el proceso educativo (CAST, 2018).

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) ofrece un marco teórico esencial para la implementación de la gamificación inclusiva, al asegurar que los entornos de aprendizaje sean accesibles y adaptables para todos los estudiantes. Según el DUA, el aprendizaje debe ser flexible y proporcionar múltiples formas de representación, expresión y participación, con el fin de atender la diversidad de estudiantes en el aula (Meyer et al., 2014). En este sentido, la gamificación se alinea perfectamente con estos principios, ya que permite personalizar el contenido, ajustar la dificultad de las tareas y ofrecer diferentes formas de interacción con el material educativo.

Uno de los principios clave del DUA es ofrecer múltiples medios de representación, lo que significa que los estudiantes deben poder acceder a la información en diferentes formatos, como texto, imágenes, audio o video. En la gamificación, esto se traduce en la utilización de juegos y actividades que

presentan el contenido de diversas maneras. Por ejemplo, un juego educativo puede incluir instrucciones visuales y auditivas, lo que facilita la comprensión de los estudiantes con discapacidades visuales o auditivas.

Además, la gamificación permite que los estudiantes expresen su aprendizaje de múltiples formas, tal como lo sugiere el DUA. Los estudiantes pueden demostrar su comprensión y habilidades a través de actividades gamificadas que implican la resolución de problemas, la creación de proyectos o la participación en simulaciones, lo que ofrece alternativas a las evaluaciones tradicionales, como exámenes escritos, que pueden ser menos accesibles para algunos estudiantes con discapacidad (Meyer et al., 2014).

#### 2.1.11. Metodología

El presente estudio adopta un enfoque cualitativo con un diseño descriptivo y exploratorio, dado que busca analizar la aplicación de la gamificación como estrategia pedagógica para mejorar las competencias de lectura y escritura, en estudiantes con discapacidad en la Escuela Santiago de la Guardia. Se empleará un diseño de intervención educativa, en el que se implementarán estrategias gamificadas y se evaluará su impacto en el desarrollo de habilidades lectoescritoras.

Sujeto: La población objeto de estudio está conformada por 14 estudiantes con discapacidad (intelectual, síndrome de Down y Trastorno del Espectro Autista) de la Escuela Santiago de la Guardia.

## 2.1.12. Herramientas Análogas

### 2.1.12.1. Concepto

El término *herramienta* proviene del latín *ferramenta*, derivado de *ferrum*, que significa “hierro”, en referencia a los primeros instrumentos empleados para transformar materiales. Por su parte, *análoga* procede del griego *análogos*, que significa “proporcional” o “semejante”. En consecuencia, las herramientas análogas se entienden como instrumentos físicos o mecánicos que dependen directamente de la acción manual del usuario, sin intervención digital o automatizada.

En el ámbito educativo, particularmente en el área de la lectoescritura, las herramientas análogas son recursos tangibles y manipulativos que permiten a los estudiantes aprender mediante la acción, la observación y la práctica sensorial. Estas fomentan la coordinación motora, la memoria visual y la asociación entre sonidos y grafías, aspectos fundamentales para el desarrollo del lenguaje escrito (Byrne et al., 2023).

### 2.1.12.2. Características de las herramientas análogas

Las herramientas análogas aplicadas a la enseñanza de la lectura y la escritura se caracterizan por su concreción, sencillez y valor pedagógico. De acuerdo con Ibaibarriaga et al. (2025), los niños que practican la escritura manual y la manipulación directa de materiales asimilan mejor las letras y palabras nuevas que aquellos que aprenden exclusivamente con medios digitales.

Entre sus principales características se destacan:

1. Funcionamiento manual y tangible, que implica la participación activa del estudiante.
2. Estimulación multisensorial, al combinar el tacto, la vista y la audición.
3. Simplicidad tecnológica, sin necesidad de dispositivos electrónicos.
4. Adaptabilidad, ya que pueden ajustarse a distintos niveles de aprendizaje y necesidades educativas.
5. Favorecen la motricidad fina y la coordinación ojo-mano, esenciales en los procesos iniciales de escritura.

Estos atributos responden al principio del *aprender haciendo*, que sustenta la enseñanza activa en la alfabetización inicial.

#### 2.1.12.3. Tipos de herramientas análogas

<b>Tipo</b>	<b>Función educativa</b>	<b>Ejemplos</b>
Instrumentos de escritura	Desarrollan la motricidad fina y el trazo correcto de letras y palabras.	Lápices, crayones, marcadores, pizarras, cuadernos pautados, plantillas caligráficas.
Materiales manipulativos	Favorecen la asociación entre fonemas y grafemas, así como la construcción de palabras.	Letras móviles de madera o imán, tarjetas silábicas, cubos con letras, bloques fonéticos.
Recursos visuales	Refuerzan la discriminación visual y la comprensión lectora.	Pictogramas, carteles de palabras, rotafolios, murales de vocabulario.

Herramientas de registro	Facilitan el seguimiento del progreso y la práctica constante.	Fichas de lectura, cuadernos de caligrafía, tarjetas de control.
Materiales lúdicos	Integran el juego con el aprendizaje de palabras y sonidos.	Bingo de letras, dominó fonético, ruleta de sílabas, rompecabezas de palabras.
Recursos sensoriales	Promueven el aprendizaje a través del tacto y la motricidad.	Letras de lija, bandejas de arena, plastilina para modelar palabras, papel texturizado.

**Fuente: Degracia-Sanjur, 2024.**

De acuerdo con Ochogboju y Díez-Palomar (2025), los materiales concretos o manipulativos favorecen el aprendizaje porque activan la cognición corporal y el pensamiento espacial, facilitando el reconocimiento y la retención de símbolos lingüísticos.

#### 2.1.12.4. Ventajas pedagógicas

El uso de herramientas análogas en lectoescritura ofrece ventajas significativas:

- Aprendizaje activo y experiencial: Los estudiantes aprenden mediante la manipulación directa, lo que potencia la memoria a largo plazo (Byrne et al., 2023).
- Desarrollo psicomotor y cognitivo: La escritura manual mejora la coordinación y la atención, fortaleciendo la asociación entre grafema y fonema (Ibaibarriaga et al., 2025).
- Aprendizaje inclusivo: Pueden adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades especiales.

- Motivación y participación: Las actividades con materiales concretos generan mayor interés y compromiso (Edutopia, 2024).
- Accesibilidad: Son de bajo costo, duraderas y no dependen de infraestructura tecnológica.

Estas ventajas demuestran que, pese al auge digital, las herramientas análogas continúan siendo un pilar para el desarrollo inicial de la lectoescritura.

#### 2.1.12.5. Desventajas

Aun con sus múltiples beneficios, presentan algunas limitaciones:

- No permiten el registro automático de datos ni la retroalimentación inmediata.
- Requieren más tiempo de supervisión docente y mantenimiento físico.
- Pueden deteriorarse con el uso continuo.
- Su alcance puede ser limitado en contextos donde se busca la alfabetización digital.

No obstante, la evidencia reciente subraya que un enfoque equilibrado entre recursos digitales y análogos produce mejores resultados en comprensión lectora y motivación (OECD, 2025).

#### 2.1.12.6. Ejemplos de aplicación didáctica

- Lectura inicial: asociación de imágenes con letras o palabras mediante tarjetas o pictogramas.
- Formación de palabras: uso de letras móviles para construir vocablos y frases.

- Dictado sensorial: trazar letras en bandejas de arena o con plastilina.
- Lectura comprensiva: uso de láminas o carteles ilustrados para identificar personajes y acciones.
- Juegos fonológicos: empleo de bingos, ruletas o dominós de sílabas para reforzar el reconocimiento auditivo.

Estas estrategias promueven el aprendizaje vivencial y refuerzan la comprensión del código lingüístico.

#### 2.1.12.7. Importancia educativa

Las herramientas análogas desempeñan un papel crucial en el proceso de alfabetización inicial, al permitir que los estudiantes desarrollen la lectura y la escritura de forma concreta, sensorial y significativa. Según Ibaibarriaga et al. (2025), los niños que aprenden a escribir con materiales físicos desarrollan mayor comprensión del lenguaje escrito y consolidan habilidades cognitivas básicas para el aprendizaje posterior.

Además, estudios recientes confirman que los manipulativos físicos fomentan la atención, la motricidad y la interacción social, aspectos esenciales para la educación inclusiva y la equidad educativa (Byrne et al., 2023; OECD, 2025). Por ello, su uso no debe considerarse anticuado, sino complementario a las nuevas tecnologías, generando entornos híbridos que favorecen la alfabetización integral.

Las herramientas análogas continúan siendo indispensables en la enseñanza de la lectoescritura. A través de la manipulación, la exploración y el juego, los niños

construyen activamente su conocimiento sobre el lenguaje escrito. Las evidencias recientes (Ibaibarriaga et al., 2025; Ochogboju & Díez-Palomar, 2025) confirman que la práctica manual potencia la comprensión, la memoria y la creatividad, aspectos fundamentales para el aprendizaje significativo.

Por tanto, una educación lectoescritora actualizada debe integrar estrategias híbridas, en las que las herramientas análogas mantengan su protagonismo como puente entre la experiencia concreta y las competencias digitales.

## 2.2. Intervención

La intervención consiste en una serie de actividades de gamificación para mejorar las competencias lectoras y escrituras en estudiantes con discapacidad en el Escuela Santiago de la Guardia. Consta de las siguientes Etapas:

### **Etapas 1:** Coordinación de aplicación

- Se coordina con la dirección de la Escuela Santiago de la Guardia sobre los días de aplicación de los instrumentos a los docentes y padres de familia, al igual que fecha de la jornada.
- Posteriormente se envía la nota formal por parte de Universidad Especializada de Las Américas, dando formalidad y comunicando el desarrollo de este.

## **Etapas 2:** Elaboración de instrumentos a los estudiantes

- Se elaboran los instrumentos para la aplicación a los docentes, para determinar las principales dificultades que presentan en las competencias lectoras y escritoras.

## **Etapas 3:** Aplicación de instrumentos a docentes

- Se aplica posterior a la guía de herramientas de gamificación, los diferentes instrumentos de compilación de información a los docentes, para determinar su dominio en el uso de la gamificación dentro de las competencias lectoras y escritoras.

## **Etapas 4:** Aplicación de instrumentos a padres de familia

- Se aplican los diferentes instrumentos de compilación de información a los padres de familia, para determinar su dominio en el uso de la gamificación dentro de las competencias lectoras y escritoras.

## **Etapas 5:** Guía de herramientas gamificadas

- Se brinda una guía de herramientas gamificadas para mejorar las competencias de lectura y escritura en estudiantes con discapacidad, en la Escuela Santiago de la Guardia

### 2.3. Estructura organizativa

Figura 1: Estructura Organizativa del proyecto



Funciones:

Escuela Santiago de la Guardia: permite el uso de las instalaciones para la ejecución del proyecto.

Universidad Especializada de Las Américas: Asesoría en la elaboración del Proyecto Educativo.

## 2.4. Especificación operacional de las actividades

Cuadro No. 1: Objetivos y tareas del proyecto

<b>Objetivos</b>	<b>Tareas</b>
Analizar las percepciones de padres y docentes sobre las competencias de lectura y escritura de los estudiantes con discapacidad en la Escuela Santiago de la Guardia.	Diseñar y aplicar instrumentos de recolección de información (encuestas) para conocer las percepciones sobre lectura, escritura y gamificación
Diseñar una guía de herramientas gamificadas adaptadas a las necesidades de los estudiantes con discapacidad de la Escuela Santiago de la Guardia.	Seleccionar las estrategias y herramientas de gamificación adecuadas. Elaborar la guía docente con orientaciones metodológicas para su futura aplicación.
Proyectar la aplicabilidad de la guía como recurso pedagógico, para fortalecer las competencias de lectura y escritura.	Compartir la guía con los docentes, incentivando su futura implementación en el desarrollo de las competencias de lectura y escritura

Fuente: Degracia-Sanjur, 2024.

## 2.5. Productos

Cuadro No. 2: Productos esperados del proyecto

<b>Objetivos</b>	<b>Tareas</b>
<p>Analizar las percepciones de padres y docentes, sobre las competencias de lectura y escritura de los estudiantes con discapacidad en la Escuela Santiago de la Guardia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar encuestas y entrevistas estructuradas a padres y docentes, para recopilar información sobre sus percepciones.</li> <li>• Sistematizar y analizar los resultados obtenidos mediante técnicas descriptivas.</li> <li>• Identificar coincidencias y diferencias en las percepciones respecto al desarrollo de la lectura y la escritura de los estudiantes con discapacidad.</li> </ul>
<p>Diseñar una guía de herramientas gamificadas adaptada a las necesidades de los estudiantes con discapacidad de la Escuela Santiago de la Guardia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleccionar recursos digitales y estrategias gamificadas validadas en estudios previos.</li> <li>• Adaptar las herramientas considerando los tipos de discapacidad presentes en el centro educativo.</li> <li>• Elaborar la estructura de la guía con orientaciones didácticas, actividades y recomendaciones para los docentes.</li> </ul>
<p>Proyectar la aplicabilidad de la guía como recurso pedagógico, para fortalecer las competencias de lectura y escritura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar la guía a docentes y especialistas para su validación mediante juicio de expertos.</li> <li>• Recoger observaciones y sugerencias para su ajuste y mejora.</li> <li>• Elaborar un informe final con las conclusiones sobre su aplicabilidad y posibles impactos en los procesos de enseñanza-aprendizaje.</li> </ul>

**Fuente: Degracia-Sanjur, 2024**

## 2.6. Cronograma de impartición del proyecto

En él se observa la viabilidad del proyecto desde el inicio hasta que termine.

Cuadro No. 3: Cronograma del Proyecto.

<b>Criterios / Actividades</b>	<b>Ago 2024</b>	<b>Sep 2024</b>	<b>Oct 2024</b>	<b>Nov 2024</b>	<b>Dic 2024</b>	<b>Ene 2025</b>	<b>Feb 2025</b>	<b>Mar 2025</b>	<b>Abr 2025</b>	<b>May 2025</b>	<b>Jun 2025</b>	<b>Jul 2025</b>	<b>Ago 2025</b>	<b>Sep 2025</b>	<b>Oct 2025</b>	<b>Nov 2025</b>	<b>Dic 2025</b>	<b>En. 2026</b>
1. Diseño del Proyecto																		
2. Revisión de literatura																		
3. Definición de objetivos y descripción de la situación																		
4. Justificación del proyecto																		
5. Elaboración del formulario de inscripción																		
6. Sustentación y aprobación del anteproyecto																		
7. Entrega de carta para realizar el estudio																		
8. Aceptación del asesor de trabajo de grado																		
9. Descripción de las tareas y productos.																		

<b>Crterios / Actividades</b>	<b>Ago 2024</b>	<b>Sep 2024</b>	<b>Oct 2024</b>	<b>Nov 2024</b>	<b>Dic 2024</b>	<b>Ene 2025</b>	<b>Feb 2025</b>	<b>Mar 2025</b>	<b>Abr 2025</b>	<b>May 2025</b>	<b>Jun 2025</b>	<b>Jul 2025</b>	<b>Ago 2025</b>	<b>Sep 2025</b>	<b>Oct 2025</b>	<b>Nov 2025</b>	<b>Dic 2025</b>	<b>En. 2026</b>
10. Redacción de la Fundamentación Teórica.																		
11. Elaboración de instrumentos (entrevistas, encuestas, etc.)																		
12. Validación de instrumentos por juicio de expertos																		
13. Aplicación de instrumentos y recolección de datos																		
14. Análisis de datos e interpretación de resultados																		
15. Elaboración del informe de resultados																		
16. Revisión de resultados y asesoría técnica																		
17. Presentación a los docentes																		
18. Redacción del capítulo de discusión y conclusiones																		
19. Entrevista a la Docente de Educación Especial																		
20. Implementación a los estudiantes																		

<b>Criterios / Actividades</b>	<b>Ago 2024</b>	<b>Sep 2024</b>	<b>Oct 2024</b>	<b>Nov 2024</b>	<b>Dic 2024</b>	<b>Ene 2025</b>	<b>Feb 2025</b>	<b>Mar 2025</b>	<b>Abr 2025</b>	<b>May 2025</b>	<b>Jun 2025</b>	<b>Jul 2025</b>	<b>Ago 2025</b>	<b>Sep 2025</b>	<b>Oct 2025</b>	<b>Nov 2025</b>	<b>Dic 2025</b>	<b>En. 2026</b>	
18. Revisión de estilo, gramática y formato APA																			
19. Entrega final del trabajo de grado																			
20. Sustentación final del trabajo																			

Fuente: Degracia-Sanjur, 2024.

## 2.7. Presupuesto

Cuadro No. 4: Presupuesto para la ejecución del proyecto

<b>Categoría</b>	<b>Concepto</b>	<b>Descripción breve</b>	<b>Monto (B/.)</b>
<b>1. Gastos de transporte y logística</b>	Gasolina	Traslado a reuniones y actividades	<b>60,00</b>
	Corredor (peajes)	Peajes	<b>30,00</b>
<b>Subtotal categoría</b>			<b>90,00</b>
<b>2. Gastos de papelería e impresión</b>	Papel	Material para impresión de guías	<b>10,00</b>
	Cartel (cartoncillo)	Cartulina para taller docente y clase demostrativa	<b>3,00</b>
	Impresión (tinta)	Impresión de materiales análogos	<b>20,00</b>
	Impresión guía y encuadernado	Impresión y anillado de la guía	<b>30,00</b>
<b>Subtotal categoría</b>			<b>63,00</b>
<b>3. Gastos de equipamiento</b>	Tablet	Dispositivo para actividades gamificadas	<b>85,00</b>
	Caja (kit material análogo)	Caja para guardar el kit	<b>5,00</b>
<b>Subtotal categoría</b>			<b>90,00</b>
<b>4. Gastos de actividades y eventos</b>	Alimentación (presentación de la guía)	Comida, soda, hielo	<b>69,51</b>
	Utensilios desechables	Platos, cubiertos, servilletas	<b>20,90</b>
	Detalle de cortesía	Bolígrafo, chocolate, galleta, maní, separador, agua	<b>20,31</b>
	Alimentación y utensilios (sustentación)	Comida, bebida y utensilios comité evaluador	<b>70,00</b>
	Alimentación (clase demostrativa)	Pizza	<b>22,00</b>
	Detalle de cortesía (estudiantes)	Chocolate, caramelo, galleta de sal, jugo, etc.	<b>28,00</b>
	<b>Subtotal categoría</b>		

<b>5. Otros gastos</b>	Diseño de logo	Logo para personalizar la guía	<b>10,00</b>
	Suéter	Compra de suéter para personalizar	<b>11,77</b>
	Suéter personalizado	Suéter personalizado con el logo	<b>8,03</b>
	Suvenir (vasos)	Vasos personalizados con el logo	<b>32,50</b>
<b>Subtotal categoria</b>			<b>62,30</b>
<b>TOTAL, GENERAL</b>			<b>B/. 536,02</b>

Fuente: Degracia-Sanjur, 2024.

## **CAPÍTULO III**

## **CAPÍTULO III: ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

### 3.1. Análisis de los resultados de las encuestas

El diagnóstico inicial permitió conocer la percepción y actitudes de padres de familia y docentes de la Escuela Santiago de la Guardia, en relación con la lectura y escritura y el uso de gamificación en el proceso educativo.

Este diagnóstico no tuvo como objetivo medir nivel de competencia de lectura y escritura, si no identificar necesidades, experiencias y valoraciones que sirvan de base para diseñar una guía pedagógica dirigida al personal docente.

Para obtener los resultados esperados de este proyecto educativo, se aplicó un instrumento a los docentes y padres de familia. El instrumento utilizado fue a través de un cuestionario tipo encuesta, los resultados constituyen un insumo fundamental para comprender el contexto educativo y orientar las estrategias propuestas, reforzar el carácter descriptivo y propositivo de la investigación.

Los resultados finales de cada pregunta se representaron en tablas y gráficas, describiendo indicadores de las respuestas y el porcentaje de estas. Luego, se realizaron las conclusiones y recomendaciones finales.

A continuación, se presentan las preguntas con sus respectivas tablas y gráficas.

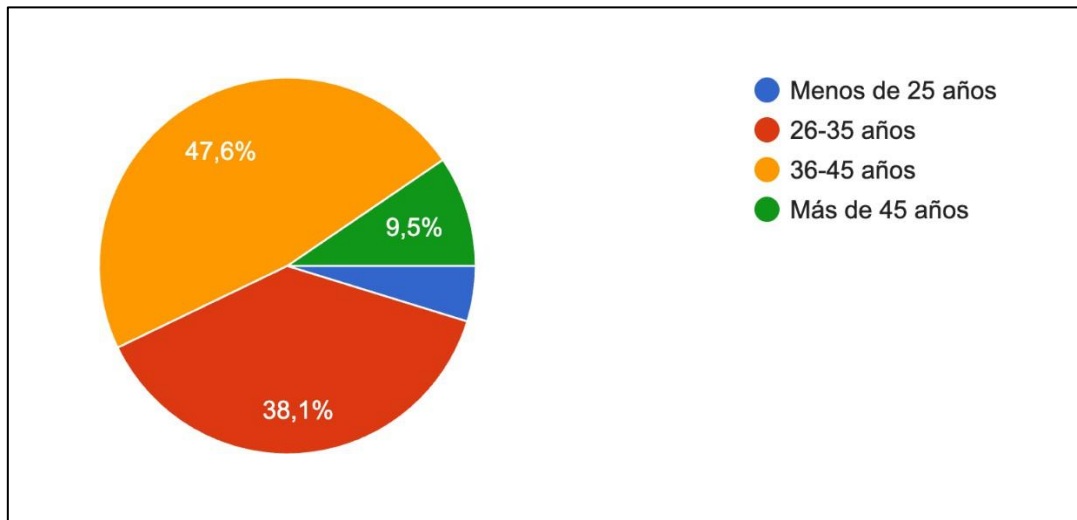
### 3.1.1. Encuesta para Padres de Familia

**Tabla 1:** Edad del padre/madre/tutor

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
26-35 años	11	47.8%
36-45 años	9	39.1%
Más de 45 años	2	8.7%
Menos de 25 años	1	4.3%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 1:** Edad del padre/madre/tutor



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 1

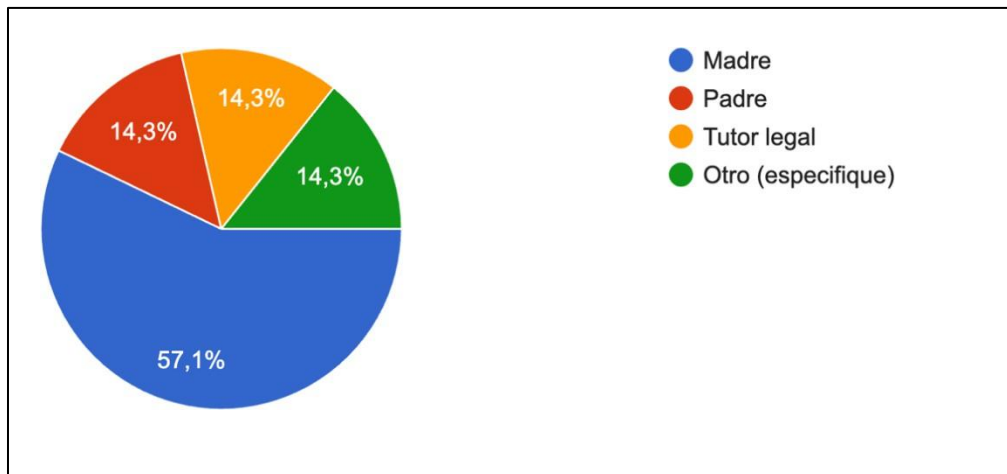
El grupo mayoritario de encuestados se encuentra en el rango de edad de 26 a 35 años (47.8%), seguido de cerca por el rango de 36 a 45 años (39.1%). Esto indica que la mayoría de los encuestados son padres jóvenes o de mediana edad.

**Tabla 2:** Relación con el estudiante

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
Madre	20	87.0%
Padre	3	13.0%
Tutor legal	0	0.0%
Otro (especifique)	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 2:** Relación con el estudiante



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 2

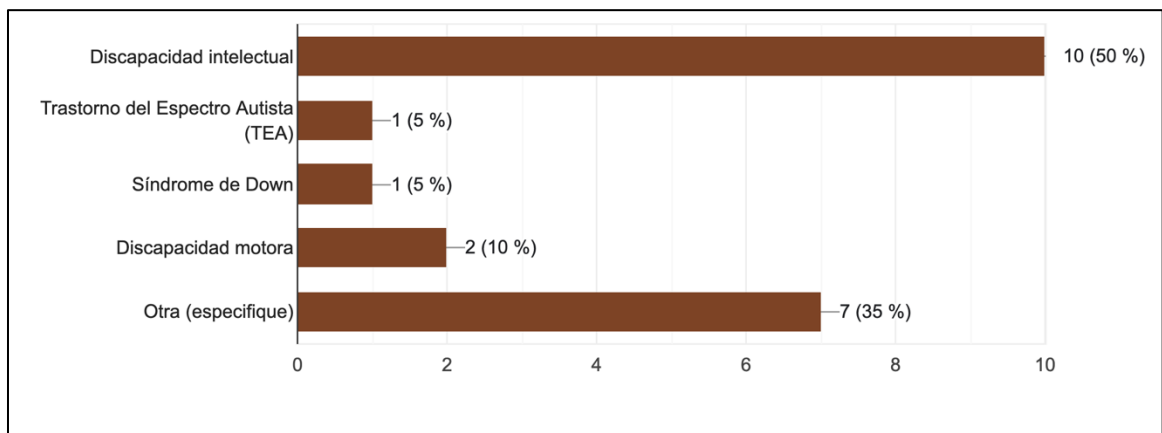
En la gráfica 2 se muestra que la Madre es el principal contacto y responsable de la encuesta, con una representación del 87.0%. Esto confirma que el análisis se basa primordialmente en la perspectiva materna.

**Tabla 3:** ¿Cuál es la condición de discapacidad de su hijo/a?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje sobre marcas totales
Trastorno del Espectro Autista (TEA)	14	45.2%
Discapacidad intelectual	8	25.8%
Otra (especifique)	4	12.9%
Síndrome de Down	3	9.7%
Discapacidad motora	2	6.5%
<b>Total</b>	<b>31</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 3:** ¿Cuál es la condición de discapacidad de su hijo/a?



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 3

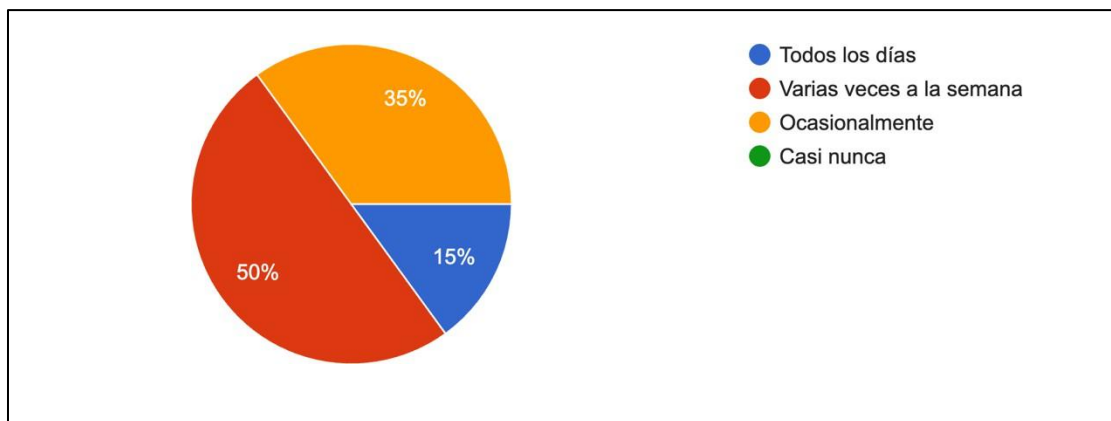
En la siguiente gráfica se denota que el Trastorno del Espectro Autista (TEA) es la condición más prevalente, concentrando el 45.2% de las menciones, seguido por la Discapacidad intelectual (25.8%).

**Tabla 4:** ¿Con qué frecuencia realiza actividades de lectura con su hijo/a en casa?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
Todos los días	10	43.5%
Varias veces a la semana	7	30.4%
Ocasionalmente	6	26.1%
Casi nunca	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 4:** ¿Con qué frecuencia realiza actividades de lectura con su hijo/a en casa?



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 4

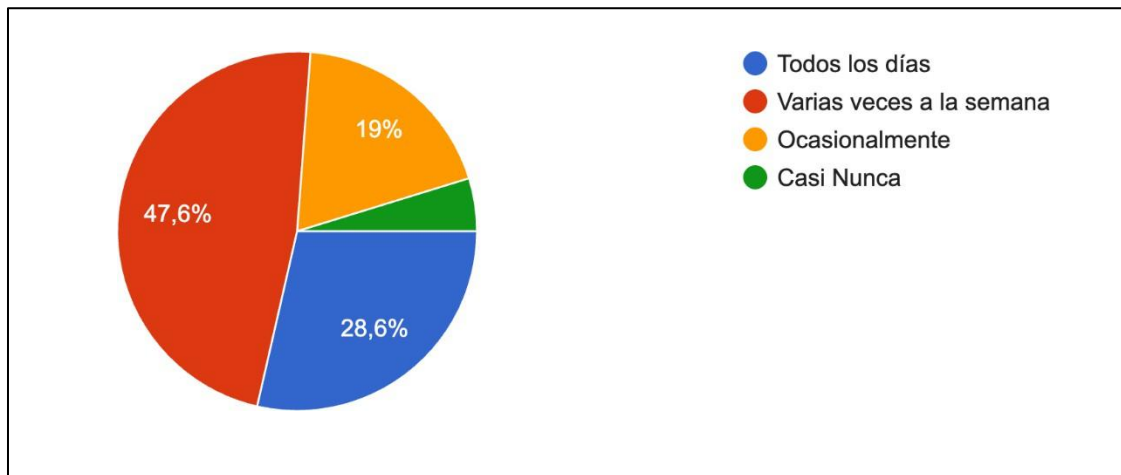
El 73.9% de los padres/tutores realiza actividades de lectura "Todos los días" o "Varias veces a la semana". Esto demuestra un alto nivel de compromiso y apoyo en casa para la lectura.

**Tabla 5:** ¿Con qué frecuencia realiza actividades de escritura con su hijo/a?

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje %</b>
Varias veces a la semana	10	43.5%
Todos los días	9	39.1%
Ocasionalmente	4	17.4%
Casi Nunca	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 5:** ¿Con qué frecuencia realiza actividades de escritura con su hijo/a?



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 5

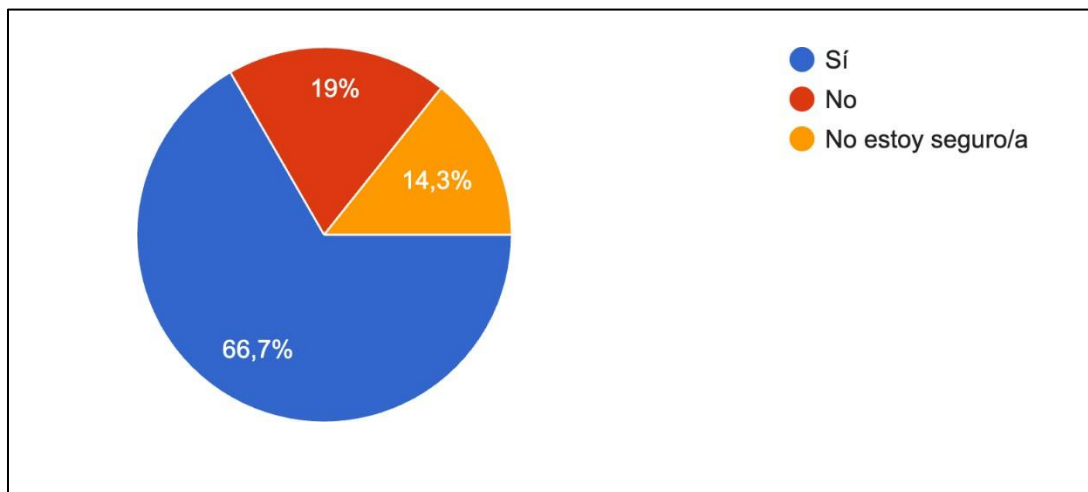
En las actividades de escritura también muestran una alta frecuencia, con un 82.6% que las realiza al menos "Varias veces a la semana". El apoyo a la escritura es ligeramente más distribuido que el de la lectura.

**Tabla 6:** ¿Considera que su hijo/a tiene dificultades en lectura o escritura?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
Sí	16	69.6%
No	6	26.1%
No estoy seguro/a	1	4.3%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 6:** ¿Considera que su hijo/a tiene dificultades en lectura o escritura?



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 6

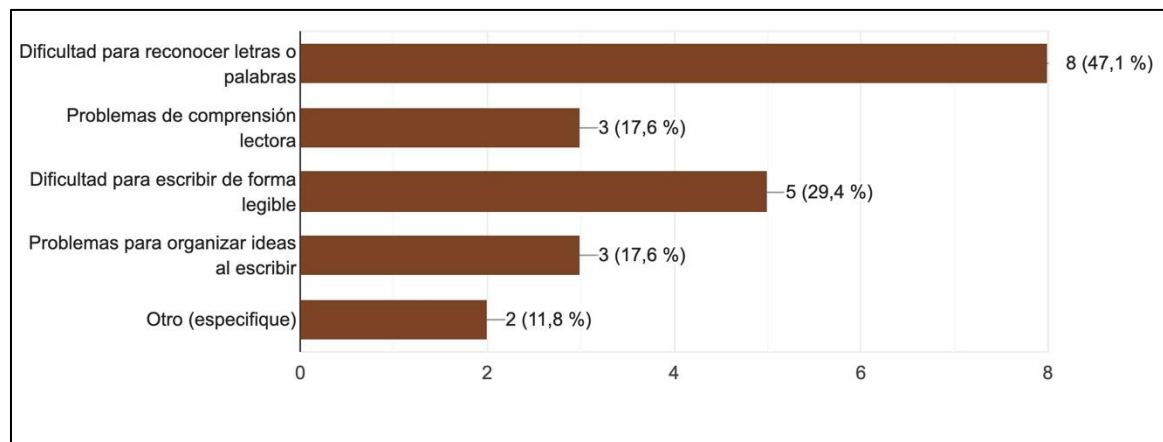
En la gráfica 6 se muestra una clara mayoría, el 69.6%, de los padres identifica dificultades en las habilidades de lectura o escritura de su hijo/a, lo que subraya la necesidad de una intervención efectiva.

**Tabla 7:** ¿Cuáles considera que son las principales dificultades?

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje%</b>
Problemas de comprensión lectora	14	87.5%
Dificultad para reconocer letras o palabras	9	56.3%
Problemas para organizar ideas al escribir	9	56.3%
Dificultad para escribir de forma legible	8	50.0%
Otro (especifique)	4	25.0%

Fuente: encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 7:** ¿Cuáles considera que son las principales dificultades?



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 7

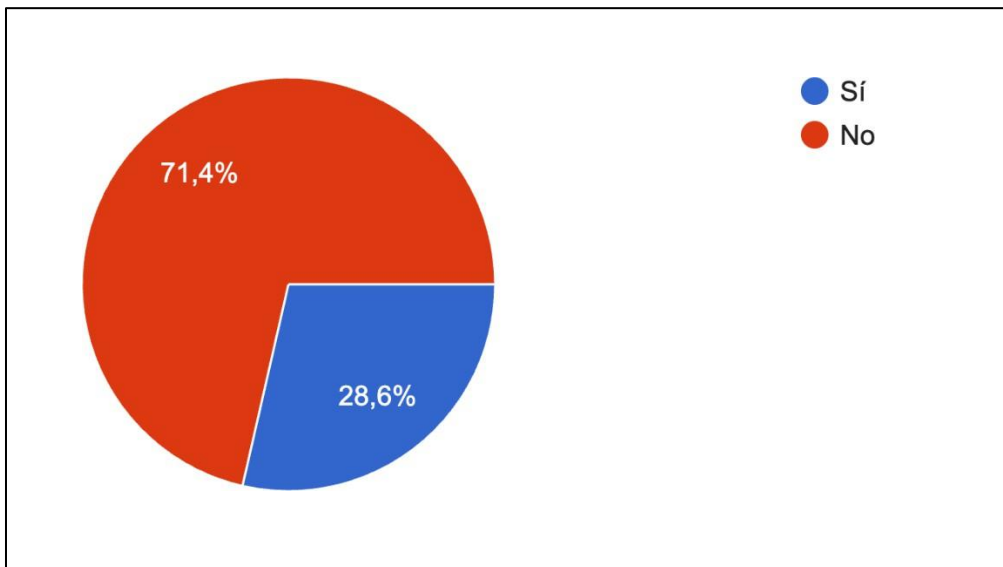
Dentro de las principales dificultades, se destacan los problemas de comprensión lectora (87.5%). Esto sugiere que la intervención debe enfocarse no solo en la decodificación, sino en el procesamiento y significado del texto. Las dificultades de escritura son también significativas.

**Tabla 8:** ¿Ha escuchado hablar sobre la gamificación en el ámbito educativo?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
Sí	23	100.0%
No	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfico 8:** ¿Ha escuchado hablar sobre la gamificación en el ámbito educativo?



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 8

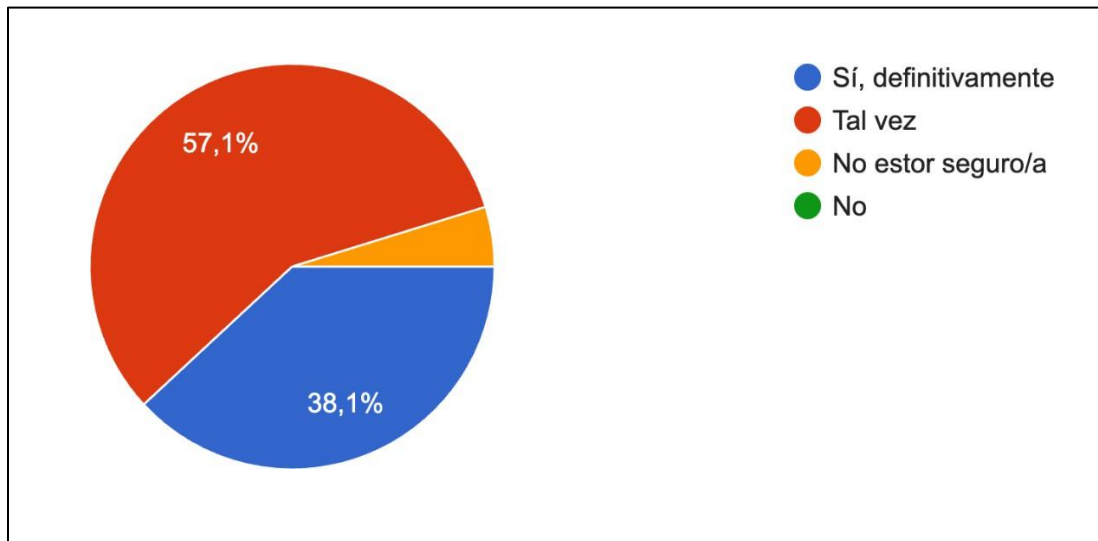
La gráfica 8 muestra que hay un 100% de conocimiento del concepto de gamificación entre los encuestados, lo que facilita la introducción de propuestas basadas en esta metodología.

**Tabla 9:** ¿Cree que el uso de juegos o actividades lúdicas puede ayudar a su hijo/a a mejorar en lectura y escritura?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
Sí, definitivamente	18	78.3%
Tal vez	5	21.7%
No estoy seguro/a	0	0.0%
No	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 9:** ¿Cree que el uso de juegos o actividades lúdicas puede ayudar a su hijo/a a mejorar en lectura y escritura?



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 9

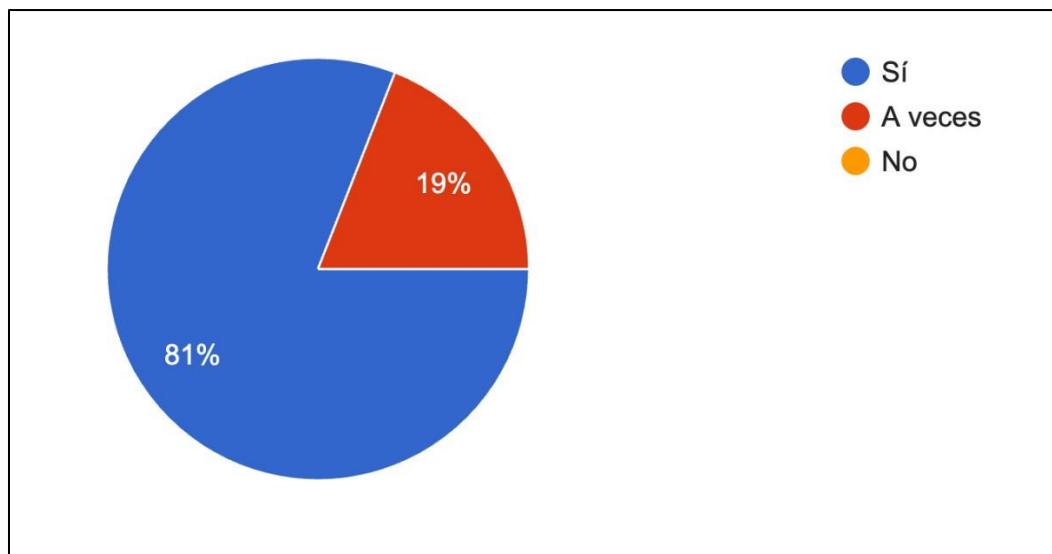
Para la gráfica 9, denota que existe una fuerte convicción (78.3%) de que la gamificación es una herramienta efectiva para el aprendizaje, sin opiniones negativas al respecto.

**Tabla 10:** ¿Considera que su hijo/a se motiva más cuando aprende a través de juegos o actividades interactivas?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
Sí	19	82.6%
A veces	4	17.4%
No	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 10:** ¿Considera que su hijo/a se motiva más cuando aprende a través de juegos o actividades interactivas?



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 10

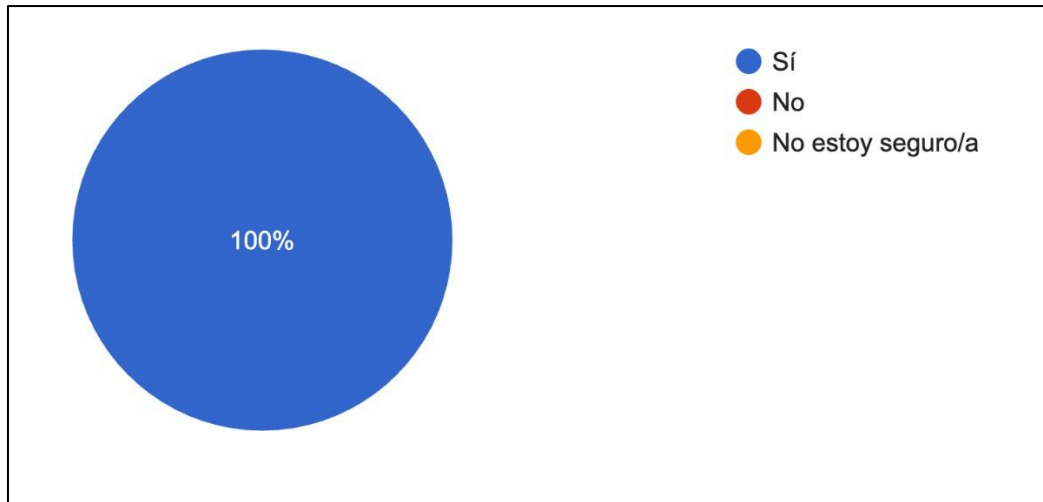
El 82.6% de los padres/tutores confirma que los juegos y actividades interactivas son un motor de motivación para sus hijos.

**Tabla 11:** ¿Le gustaría que en la escuela se implementaran estrategias basadas en juegos para apoyar el aprendizaje de su hijo/a?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
Sí	22	95.7%
No estoy seguro/a	1	4.3%
No	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 11:** ¿Le gustaría que en la escuela se implementaran estrategias basadas en juegos para apoyar el aprendizaje de su hijo/a?



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 11

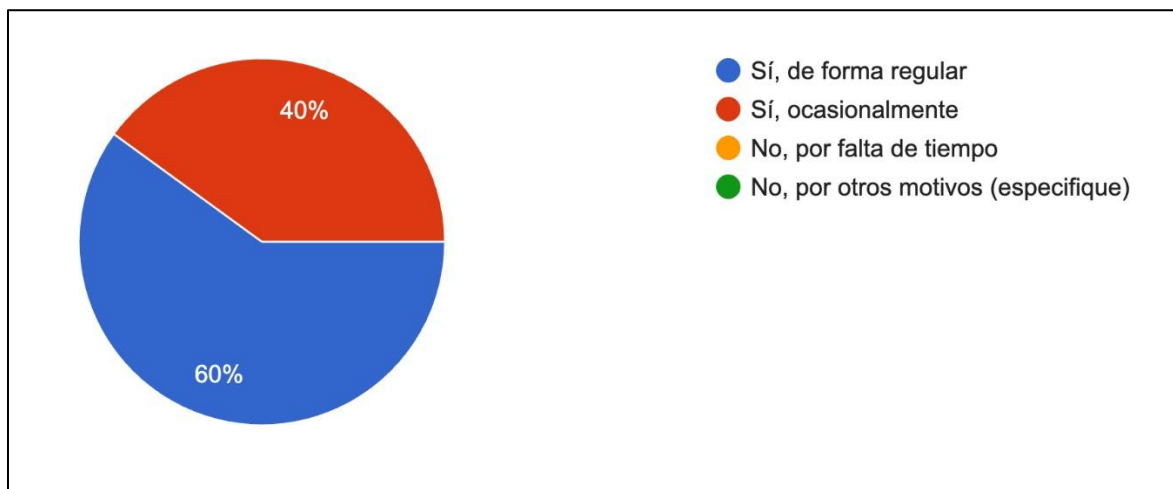
Para la gráfica 11 el apoyo a la implementación de estrategias lúdicas en la escuela es casi unánime (95.7%), indicando una alta demanda por parte de los padres.

**Tabla 12:** ¿Participa activamente en las actividades escolares de su hijo/a?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
Sí, de forma regular	15	65.2%
Sí, ocasionalmente	8	34.8%
No, por falta de tiempo	0	0.0%
No, por otros motivos	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 12:** ¿Participa activamente en las actividades escolares de su hijo/a?



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 12

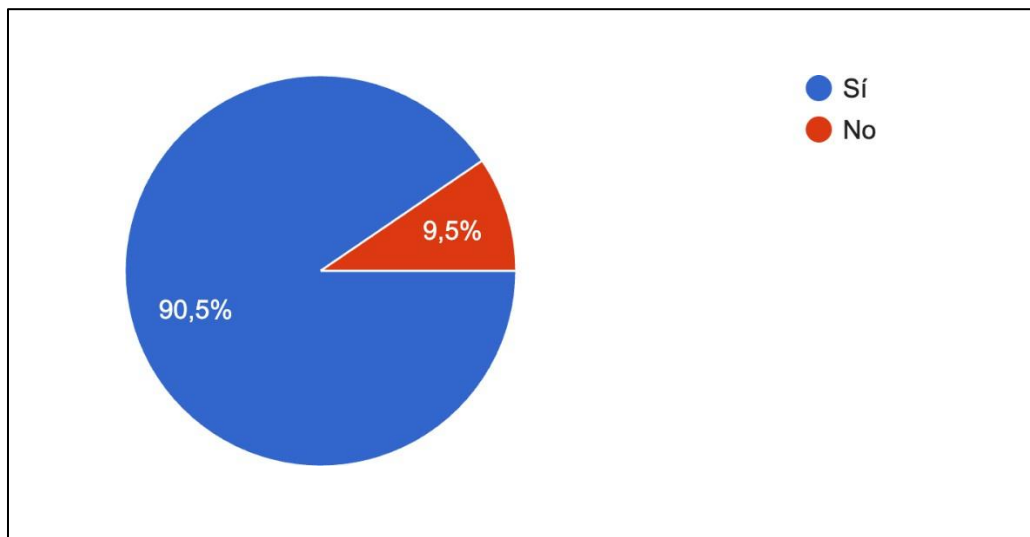
El 100% de los padres participa en las actividades escolares, siendo la participación regular (65.2%) la norma, lo cual augura una buena colaboración entre la escuela y el hogar.

**Tabla 13:** ¿Le gustaría recibir orientación o talleres para apoyar el aprendizaje de la lectura y escritura en casa?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
Sí	21	91.3%
No	2	8.7%
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los padres de familia de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 13:** ¿Le gustaría recibir orientación o talleres para apoyar el aprendizaje de la lectura y escritura en casa?



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 13

El 91.3% de los encuestados solicita recibir orientación o talleres. Este es un fuerte indicador del deseo de los padres de mejorar sus habilidades, para apoyar el aprendizaje en casa.

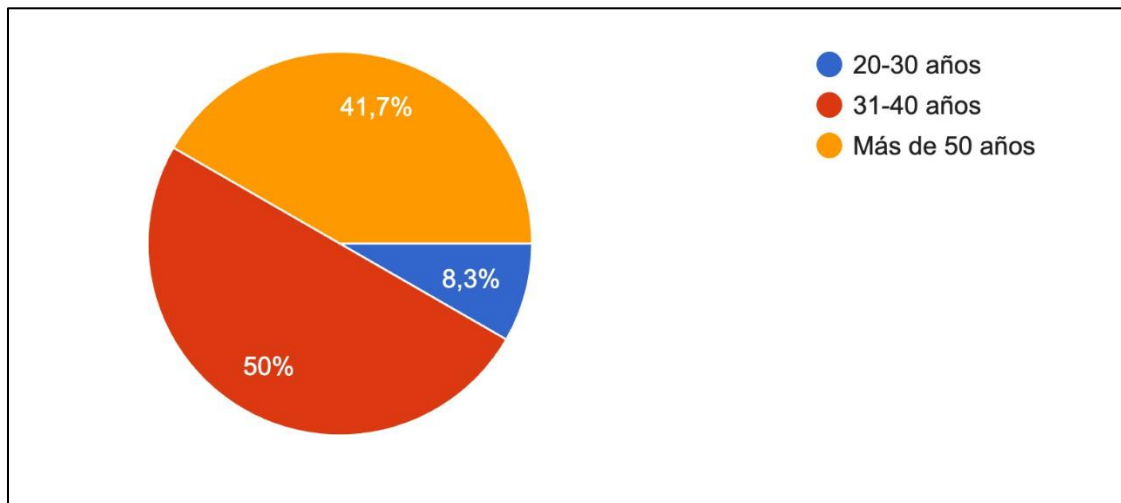
### 3.1.2. Encuesta para Docentes

**Tabla 14:** Edad

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
31-40 años	12	48.0%
20-30 años	9	36.0%
Más de 50 años	4	16.0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 14:** Edad



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 14

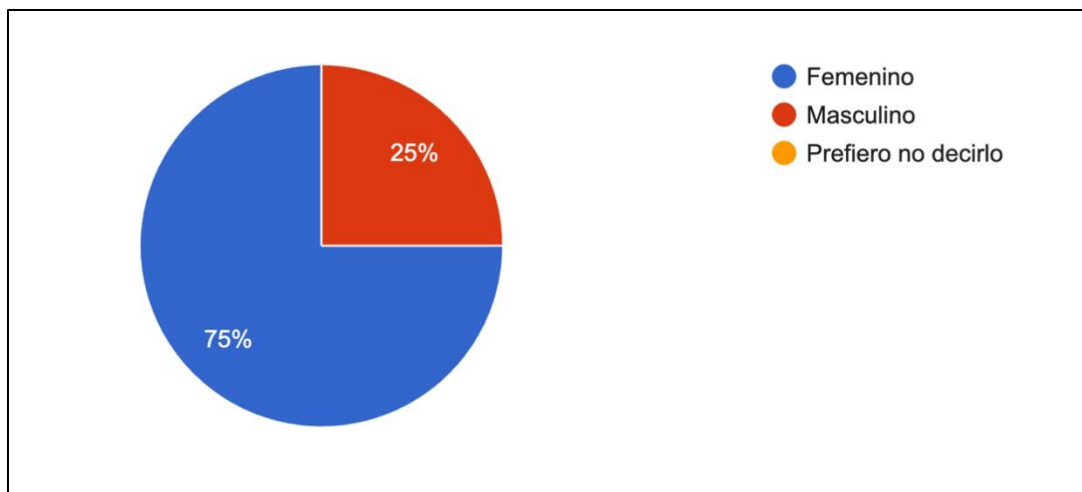
El grupo de docentes encuestados es predominantemente joven o de mediana edad, con casi la mitad (48.0%) en el rango de 31 a 40 años. Esto sugiere una población docente que puede ser más abierta a la adopción de nuevas metodologías.

**Tabla 15: Sexo**

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje %</b>
Femenino	20	80.0%
Masculino	5	20.0%
Prefiero no decirlo	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 15: Sexo**



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 15

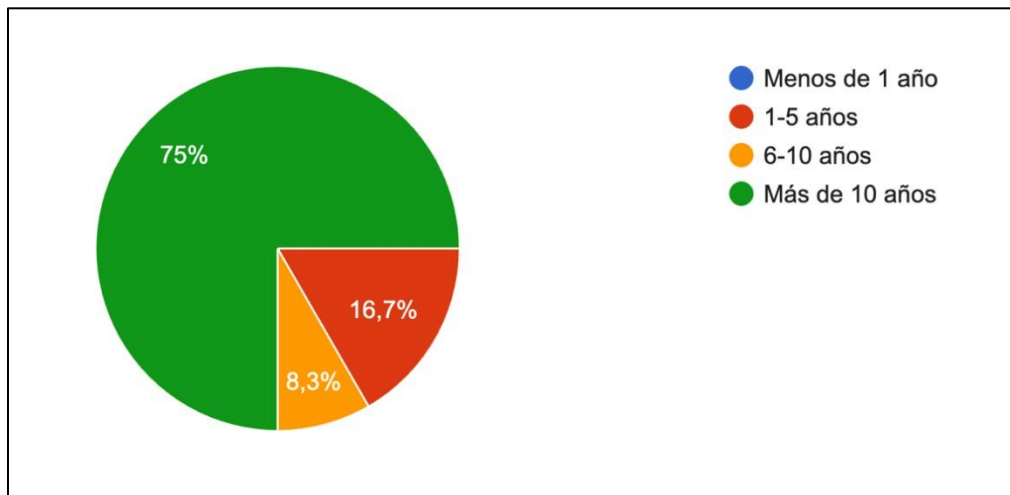
En la gráfica 15 se muestra que la mayoría de los docentes encuestados son del sexo femenino (80.0%) en la muestra, lo cual es común en el sector educativo.

**Tabla 16:** Años de experiencia docente

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
1-5 años	9	36.0%
Más de 10 años	8	32.0%
6-10 años	6	24.0%
Menos de 1 año	2	8.0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 16:** Años de experiencia docente



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 16

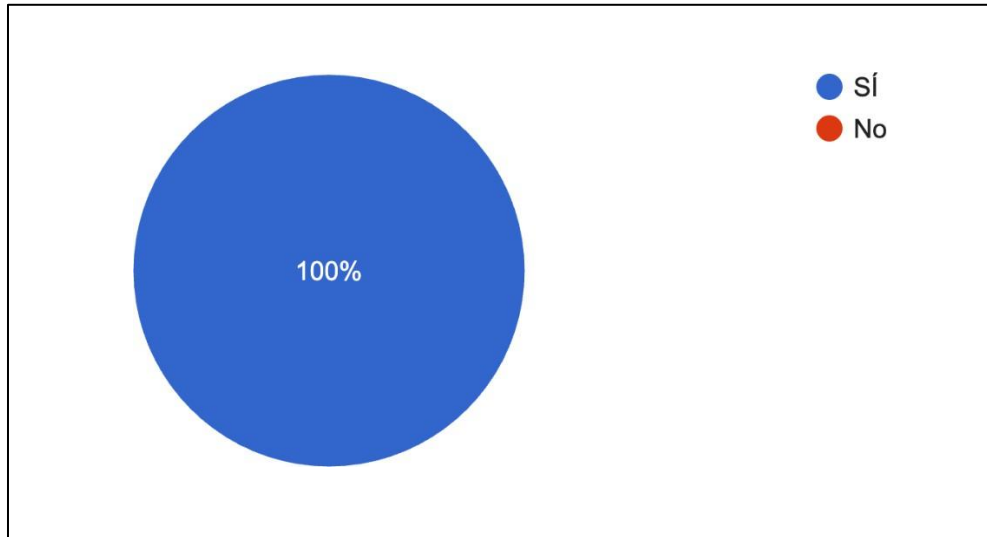
La experiencia docente está bien distribuida, pero la categoría más grande es la de 1-5 años (36.0%). Esto indica que una parte significativa de los encuestados son docentes relativamente nuevos en la profesión, aunque la experiencia superior a 10 años también es alta (32.0%).

**Tabla 17:** ¿Ha trabajado con estudiantes con discapacidad?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
Sí	24	96.0%
No	1	4.0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 17:** ¿Ha trabajado con estudiantes con discapacidad?



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 17

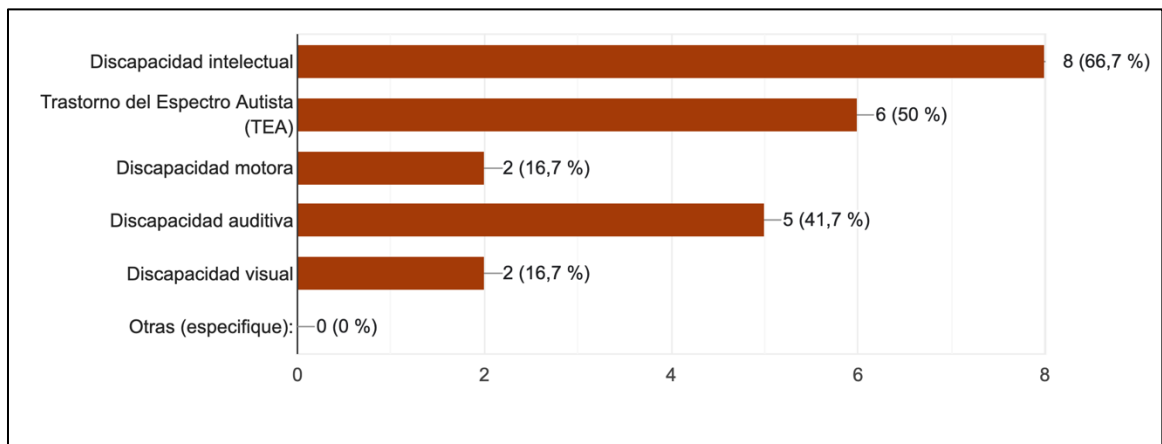
El 96.0% de los docentes tiene experiencia trabajando con estudiantes con discapacidad, lo que confiere una alta validez a sus opiniones sobre inclusión educativa y gamificación.

**Tabla 18:** ¿Con qué tipo de discapacidad ha trabajado?

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Trastorno del Espectro Autista (TEA)	20	31.3%
Discapacidad intelectual	19	29.7%
Otras (especifique)	8	12.5%
Discapacidad motora	7	10.9%
Discapacidad visual	6	9.4%
Discapacidad auditiva	4	6.3%
<b>Total, de Marcas</b>	<b>64</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 18:** ¿Con qué tipo de discapacidad ha trabajado?



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 18

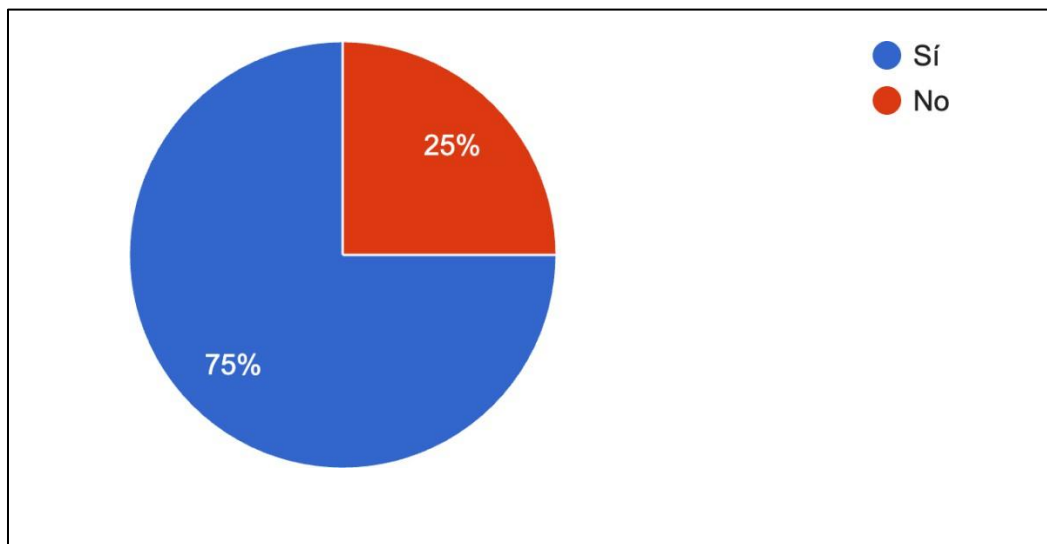
Los docentes han trabajado principalmente con estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA) (31.3%) y Discapacidad intelectual (29.7%). Esto refleja la alta necesidad de estrategias de apoyo para estas dos condiciones en el aula.

**Tabla 19:** ¿Ha escuchado hablar sobre gamificación en la educación?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
Sí	25	100.0%
No	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 19:** ¿Ha escuchado hablar sobre gamificación en la educación?



Fuente: Datos obtenidos de la Tablam No. 19

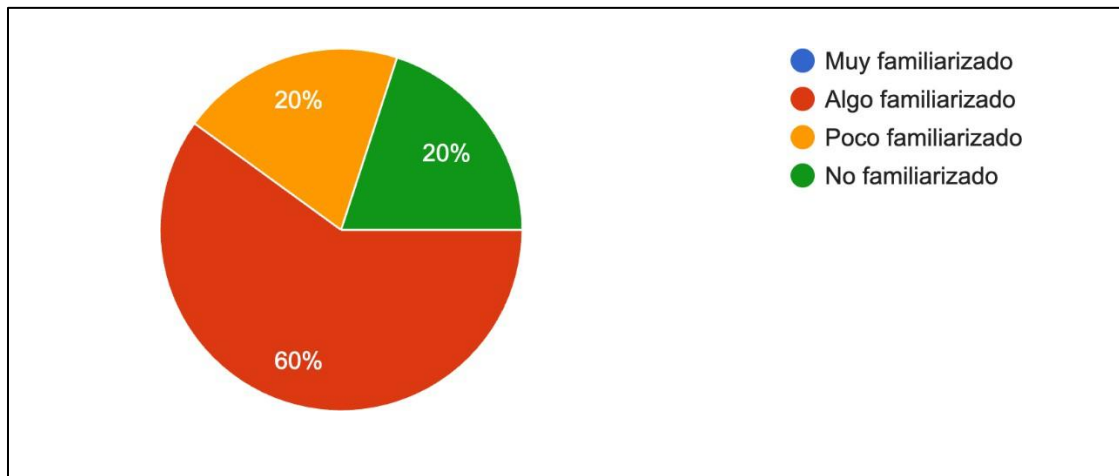
En la gráfica 19, existe un conocimiento universal (100%) del término "gamificación" entre los docentes encuestados.

**Tabla 20:** ¿Qué tan familiarizado está con esta metodología?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
Algo familiarizado	13	52.0%
Muy familiarizado	8	32.0%
Poco familiarizado	4	16.0%
No familiarizado	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 20:** ¿Qué tan familiarizado está con esta metodología?



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 20

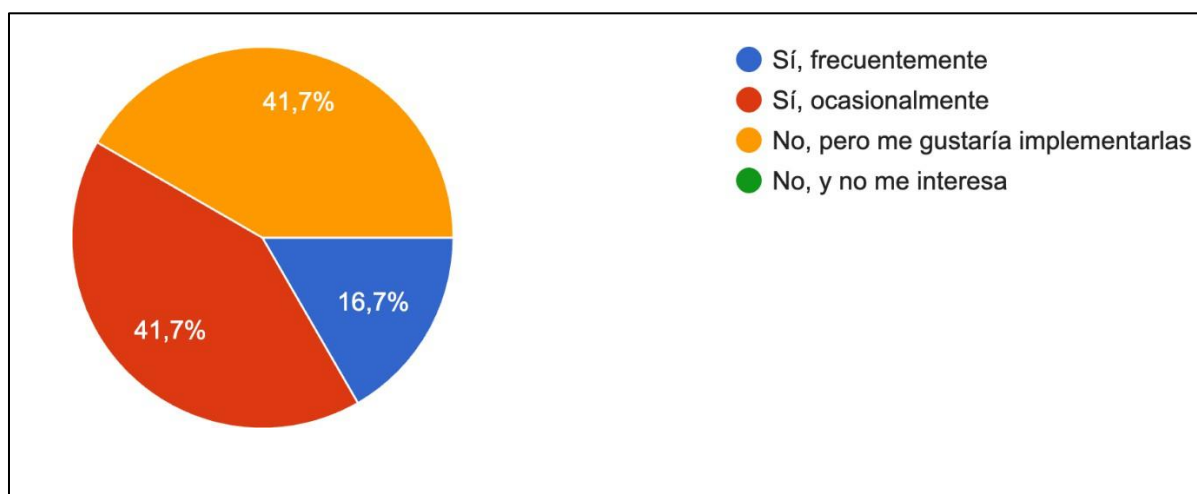
La mayoría (52.0%) se considera "Algo familiarizado", y un 32.0% está "Muy familiarizado". Esto indica que, aunque la conocen, la mayoría no se siente experta en la aplicación de la metodología.

**Tabla 21:** ¿Ha utilizado estrategias de gamificación en su enseñanza?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
Sí, ocasionalmente	11	44.0%
Sí, frecuentemente	8	32.0%
No, pero me gustaría implementarlas	6	24.0%
No, y no me interesa	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 21:** ¿Ha utilizado estrategias de gamificación en su enseñanza?



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 21

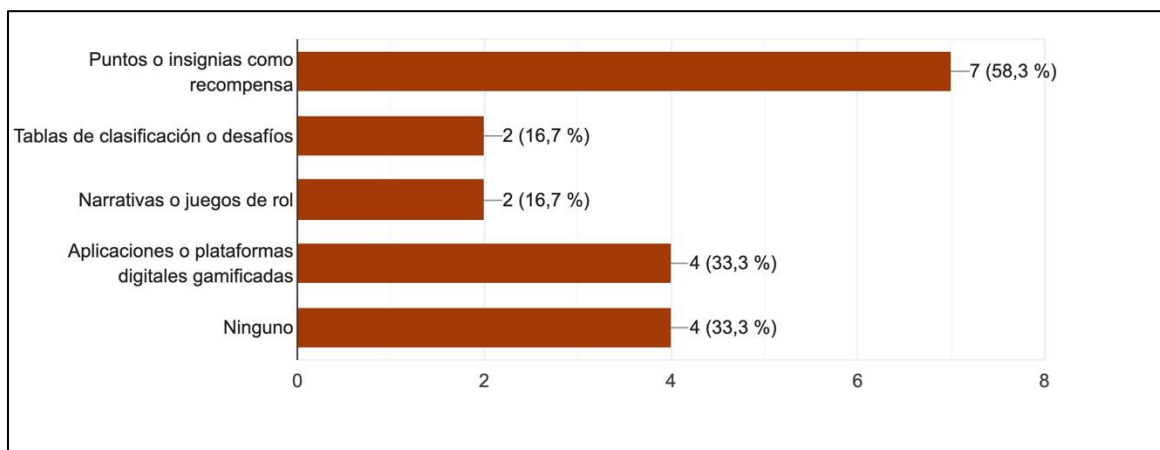
El 76.0% de los docentes ya ha utilizado la gamificación de alguna forma. La principal actitud entre los que no la han usado es un deseo de implementarla (24.0%), lo que muestra una actitud altamente positiva hacia la metodología.

**Tabla 22:** ¿Cuáles de los siguientes elementos de gamificación ha utilizado en sus clases?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Puntos o insignias como recompensa	20	31.3%
Aplicaciones o plataformas digitales gamificadas	15	23.4%
Narrativas o juegos de rol	14	21.9%
Tablas de clasificación o desafíos	15	23.4%
Ninguno	0	0.0%
<b>Total, de Marcas</b>	<b>64</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 22:** ¿Cuáles de los siguientes elementos de gamificación ha utilizado en sus clases?



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 22

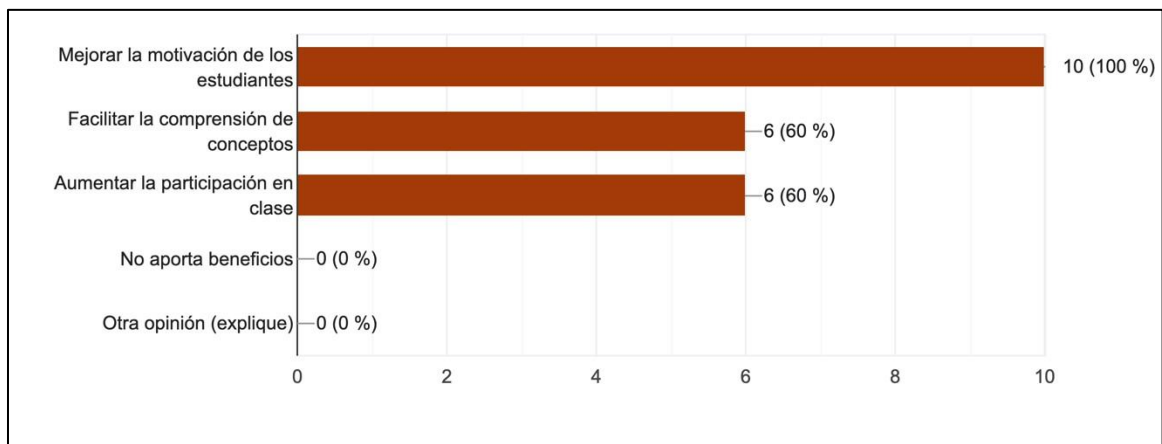
El elemento más utilizado es simple, son los puntos o insignias (31.3%). Las herramientas y técnicas más sofisticadas, como aplicaciones digitales, narrativas y tablas de clasificación, también tienen un alto nivel de uso, lo que demuestra una aplicación diversa.

**Tabla 23:** En su opinión, ¿qué puede hacer la gamificación?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
Mejorar la motivación de los estudiantes	10	40.0%
Aumentar la participación en clase	8	32.0%
Facilitar la comprensión de conceptos	7	28.0%
No aporta beneficios	0	0.0%
Otra opinión (explique)	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 23:** En su opinión, ¿qué puede hacer la gamificación?



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 23

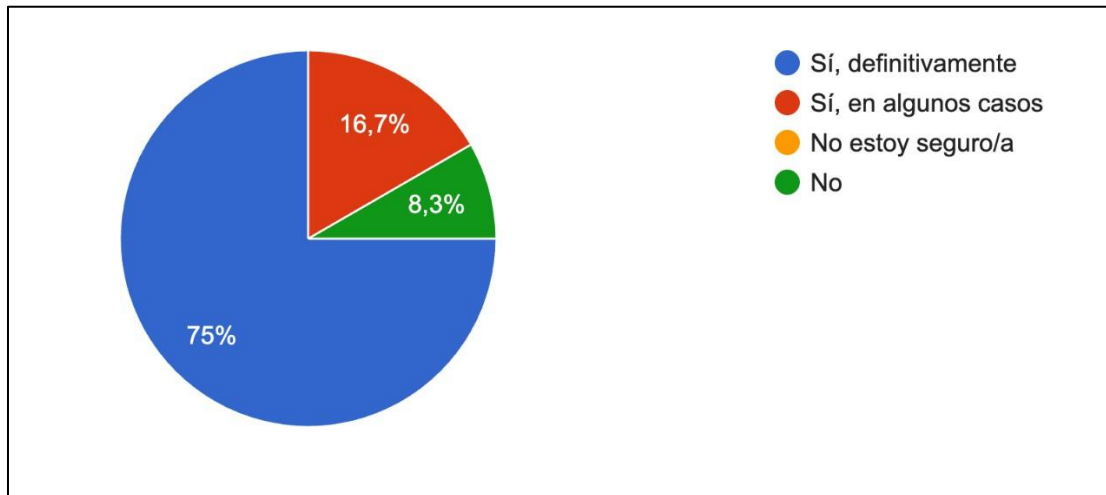
El beneficio más percibido de la gamificación es mejorar la motivación de los estudiantes (40.0%), lo que se alinea con la creencia de los padres en la encuesta anterior. Aumentar la participación y facilitar la comprensión son también beneficios importantes percibidos.

**Tabla 24:** ¿Cree que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar la lectura y la escritura en estudiantes con discapacidad?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
Sí, en algunos casos	16	64.0%
Sí, definitivamente	9	36.0%
No estoy seguro/a	0	0.0%
No	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 24:** ¿Cree que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar la lectura y la escritura en estudiantes con discapacidad?



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 24

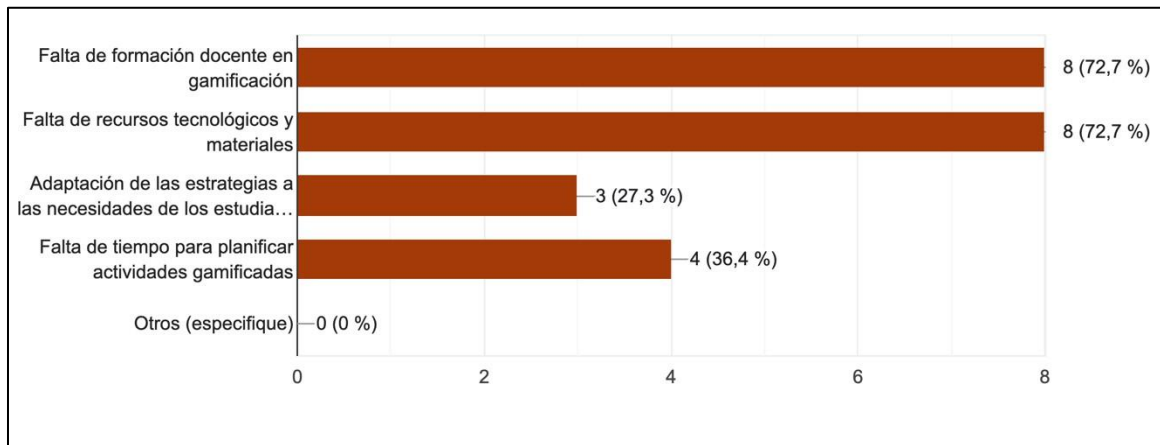
El 100% de los docentes reconocen sobre la efectividad potencial de la gamificación. Si bien el 36.0% cree que es efectiva definitivamente, la mayoría cautelosa (64.0%) cree que es efectiva "en algunos casos", lo que sugiere la necesidad de una adaptación cuidadosa a las necesidades individuales.

**Tabla 25:** ¿Cuáles considera que son los principales retos de implementar gamificación con estudiantes con discapacidad?

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Adaptación de las estrategias a las necesidades de los estudiantes	23	33.3%
Falta de formación docente en gamificación	16	23.2%
Falta de recursos tecnológicos y materiales	13	18.8%
Falta de tiempo para planificar actividades gamificadas	12	17.4%
Otros (especifique)	5	7.2%
<b>Total, de Marcas</b>	<b>69</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 25:** ¿Cuáles considera que son los principales retos de implementar gamificación con estudiantes con discapacidad?



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 25

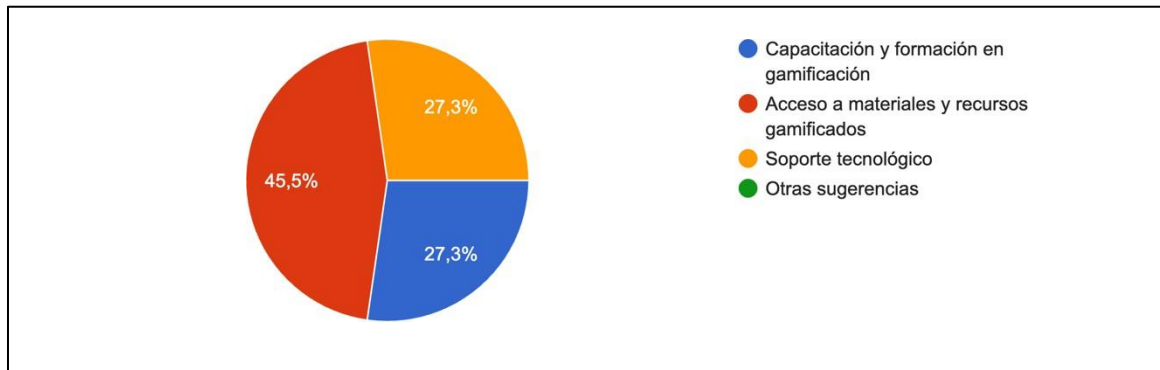
El principal reto percibido es la Adaptación de las estrategias (33.3%), reflejando la cautela de la pregunta anterior. La Falta de formación docente (23.2%) y la Falta de recursos (18.8%) también se identifican como barreras significativas que requieren atención.

**Tabla 26:** ¿Qué tipo de apoyo necesitaría para implementar la gamificación en su enseñanza?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
Capacitación y formación en gamificación	10	40.0%
Acceso a materiales y recursos gamificados	9	36.0%
Soporte tecnológico	6	24.0%
Otras sugerencias	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 26:** ¿Qué tipo de apoyo necesitaría para implementar la gamificación en su enseñanza?



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 26

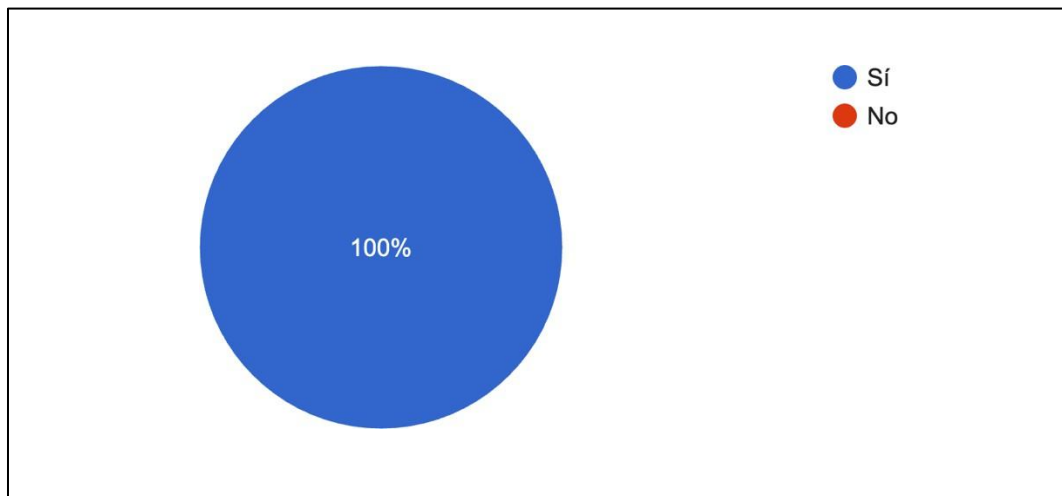
La necesidad de capacitación y formación (40.0%) es la prioridad número uno para los docentes, seguida de cerca por el acceso a materiales y recursos (36.0%). Esto valida el reto de la "Falta de formación" identificado en la pregunta anterior.

**Tabla 27:** ¿Está interesado/a en recibir formación sobre gamificación en la educación inclusiva?

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje %
Sí	25	100.0%
No	0	0.0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100.0%</b>

Fuente: encuesta aplicada a los Docentes de la Escuela Santiago de la Guardia

**Gráfica 27:** ¿Está interesado/a en recibir formación sobre gamificación en la educación inclusiva?



Fuente: Datos obtenidos de la Tabla No. 27

El 100% de los docentes está interesado en recibir formación sobre gamificación en la educación inclusiva, lo que confirma una alta disposición y necesidad de desarrollo profesional en esta área.

## **ANÁLISIS GENERAL**

Los resultados obtenidos en ambos grupos (padres-docentes) reflejan una comunidad educativa comprometida, interesada en la mejora de los procesos de aprendizaje y abierta a la incorporación de metodología innovadoras.

El diagnóstico evidencia la necesidad de fortalecer la formación docente en estrategias gamificadas, así como de ofrecer didácticas accesibles y adaptables. A partir de esta información, se diseñó una guía docente orientada a la aplicación pedagógica de la gamificación, con el propósito de promover experiencias de aprendizaje motivadoras, inclusivas y significativas para los estudiantes con discapacidad.

## CONCLUSIONES

- Los resultados obtenidos en las encuestas a padres y docentes evidencian una clara aceptación de la gamificación como estrategia pedagógica innovadora, para fortalecer las competencias de lectura y escritura en estudiantes con discapacidad. Tanto los padres (95.7%) como los docentes (100%) manifestaron actitudes favorables hacia su implementación, reconociendo su potencial para mejorar la motivación, la atención y la participación activa del estudiante.
- Se comprobó que la mayoría de los estudiantes presentan dificultades en comprensión lectora, reconocimiento de palabras y organización de ideas al escribir. Esto justifica la pertinencia de aplicar estrategias gamificadas que integren elementos lúdicos, visuales y tecnológicos, adaptados a las necesidades de cada tipo de discapacidad.
- La participación familiar se identificó como un factor clave en el proceso de aprendizaje. Más del 90% de los padres mostró interés en recibir orientación o talleres que les permitan apoyar desde el hogar el desarrollo lector y escritor de sus hijos, lo que refuerza la importancia de una colaboración escuela–familia.
- Los docentes encuestados poseen conocimiento teórico sobre gamificación, aunque manifiestan necesidad de formación práctica para aplicarla de manera estructurada e inclusiva. Esta situación destaca la necesidad de capacitaciones continuas que fortalezcan sus competencias digitales y metodológicas.
- La investigación confirma que la gamificación no solo contribuye a la mejora del rendimiento académico, sino también al bienestar emocional, la inclusión y la participación activa de los estudiantes con discapacidad. Su aplicación permite transformar el aula en un espacio motivador, dinámico y accesible, favoreciendo aprendizajes significativos.

## RECOMENDACIONES

- Implementar la guía docente gamificada en la Escuela Santiago de la Guardia, integrándola al currículo como recurso complementario para el desarrollo de la lectura y escritura en estudiantes con discapacidad.
- Capacitar al personal docente en el uso de plataformas digitales, herramientas lúdicas y estrategias de gamificación inclusiva, alineadas con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).
- Fomentar la participación activa de las familias, mediante talleres y actividades colaborativas que promuevan la continuidad del aprendizaje en el hogar.
- Promover espacios de innovación educativa donde los docentes puedan compartir experiencias, evaluar resultados y adaptar las estrategias gamificadas según el progreso de los estudiantes.
- Ampliar el alcance del proyecto a otras instituciones educativas que atienden población con discapacidad, con el fin de fortalecer una red de buenas prácticas inclusivas.
- Evaluar periódicamente el impacto de la guía gamificada, mediante instrumentos cualitativos y cuantitativos que permitan medir avances en la motivación, comprensión lectora y expresión escrita.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- American Psychiatric Association (2022). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th ed., Text Revision)*. APA Publishing.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Videojuegos y pensamientos, sentimientos y comportamientos agresivos en el laboratorio y en la vida. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772.
- Byrne, E. M., et al. (2023). *Educational interventions involving physical manipulatives for improving children's learning and development: A scoping review*. *Review of Education*, 11(1).  
<https://doi.org/10.1002/rev3.3400>
- Cadena SER. (2024). *Conchi, una madre incansable en la lucha por visibilizar el síndrome del X Frágil*. <https://cadenaser.com/rioja/2024/10/10/conchi-una-madre-incansable-en-la-lucha-por-visibilizar-el-síndrome-del-x-fragil-radio-rioja-calahorra/>
- CAST. (2018). Directrices del Diseño Universal para el Aprendizaje versión 2.2. Recuperado de <http://udlguidelines.cast.org>
- Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades. (2024). *Datos sobre el síndrome de Down*.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). De los elementos de diseño de juegos a la ludificación: definiendo "gamificación." En *Actas de la 15ª Conferencia Internacional MindTrek sobre medios futuros* (pp. 9-15).
- Down Syndrome International. (2023). *Informe global sobre el síndrome de Down*. <https://www.ds-int.org/resources/global-report>

Edutopia. (2024, mayo 2). *6 Ways to Use Clipboards and Whiteboards to Boost Student Participation*. Edutopia. <https://www.edutopia.org/article/low-tech-student-participation-tools-increase-participation/>

García, R. A. (2016). *La gamificación en el aula inclusiva: Una propuesta para fomentar el desarrollo de habilidades de lectura y escritura en estudiantes con discapacidad visual*. Universidad Autónoma de Madrid.

Gee, J. P. (2003). Lo que los videojuegos tienen que enseñarnos sobre el aprendizaje y la alfabetización. *Computers in Human Behavior*, 19(1), 19-39.

González Martínez, L. (2018). *Gamificación y educación inclusiva: Estrategias para mejorar la motivación y el aprendizaje en estudiantes con discapacidad*. Universidad Complutense de Madrid.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). ¿Funciona la gamificación? Una revisión de la literatura de estudios empíricos sobre gamificación. En *Actas de la 47ª Conferencia Internacional sobre Sistemas de Hawaii* (pp. 3025-3034).

Hernández, A. G. (2021). *Gamificación como estrategia didáctica para la inclusión educativa: Un estudio en estudiantes con discapacidad intelectual*. Pontificia Universidad Católica de Chile.

Ibaibarriaga, G., Acha, J., et al. (2025). *The impact of handwriting and typing practice in children's letter and word learning: Implications for literacy development*. *Journal of Experimental Child Psychology*.  
<https://doi.org/10.1016/j.jecp.2025.106195>

Jiménez, V. R. (2014). *Estrategias de gamificación en entornos virtuales para mejorar la lectoescritura en estudiantes con discapacidad motriz*. Universidad de Granada.

- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1998). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Alexandria, VA: ASCD.
- Kapp, K. M. (2012). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción: métodos y estrategias basados en juegos para la educación*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Kapp, K. M., & O'Driscoll, T. (2010). *Aprendizaje en 3D: agregando una nueva dimensión al aprendizaje y la colaboración empresarial*. Wiley.
- López, C. F. (2020). *Implementación de un programa gamificado para el desarrollo de la lectoescritura en niños con discapacidad auditiva*. Universidad de Salamanca.
- Maffezzoli, M. J. (2013). *Sistematización de la experiencia de campo en el taller de cocina desde la disciplina de terapia ocupacional, en la escuela especial, Asociación Tandilense de Ayuda al Discapacitado*. Universidad Nacional de Mar del Plata.
- Martínez, D. M. (2015). *Innovación educativa a través de la gamificación para el fortalecimiento de competencias en el ámbito escolar en estudiantes con trastornos del aprendizaje*. Universidad de Valencia.
- Mayo Clinic. (2024). *Síndrome de Down: síntomas y causas*. <https://www.mayoclinic.org/es/diseases-conditions/down-syndrome/symptoms-causes/syc-20355977>
- MedlinePlus. (2024). *Síndrome de Down*. Biblioteca Nacional de Medicina de EE. UU. <https://medlineplus.gov/spanish/downsyndrome.html>
- Meyer, A., Rose, D. H., & Gordon, D. (2014). *Diseño universal para el aprendizaje: teoría y práctica*. Wakefield, MA: CAST Professional Publishing.
- Ochogboju, A. O., & Díez-Palomar, J. (2025). *Modeling concrete and virtual manipulatives for mathematics teacher training: A case study in ICT-*

*enhanced pedagogies. Information*, 16(8), 698.

<https://doi.org/10.3390/info16080698>

OECD. (2025). *The impact of digital technologies on students' learning*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/9997e7b3-en>

Organización Mundial de la Salud. (2023). *Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11)*. OMS.

Pérez, S. L. (2019). *Uso de herramientas digitales para la mejora de la lectoescritura en niños con discapacidad intelectual mediante técnicas de gamificación*. Universidad de Barcelona.

Ruiz, P. M. (2017). *Gamificación y su impacto en el desarrollo de competencias lectoras en alumnos con dificultades de aprendizaje*. Universidad de Sevilla.

Sánchez, E. J. (2022). *Aplicación de plataformas gamificadas para potenciar las habilidades lectoras en estudiantes con dislexia*. Universidad de Oviedo.

Schalock, R. L., Luckasson, R., & Tassé, M. J. (2021). *Defining and Assessing Intellectual Disability: Principles and Applications*. AAIDD Press.

Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamificación en teoría y acción: una encuesta. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14-31.

**ANEXO**

# **ANEXO N°1**

**CARTAS**



**Universidad Especializada de las Américas**  
**Dirección de Postgrado**  
Teléfono: 501-1039 / [direccion.postgrado@udelas.ac.pa](mailto:direccion.postgrado@udelas.ac.pa)

Panamá, 03 de febrero de 2025  
NOTA-DIPG-AE-002-25

**Magister**  
**Rubén Villar**  
**Director**  
**Escuela Educativo Básico General Santiago de la Guardia**  
**E. S. D.**

**Respetado Mgter. Villar:**

Nos complace saludarle en nombre de la Dirección de Postgrado de la Universidad Especializada de las Américas, y a la vez desearle éxito en sus funciones.

La presente tiene como objetivo solicitarle autorización para que la Licenciada **Celideth Degracia** con cédula de identidad personal N° **9-706-2463** y la Licenciada **Alexandra Del Carmen Sanjur González** con cédula de identidad personal N° **8-936-945**, participantes de la **Maestría en Educación Especial**, puedan aplicar los instrumentos necesarios, para realizar la investigación de campo de su trabajo de graduación.

Título de la investigación: "Gamificación para mejorar competencias lectoras y escritoras en estudiantes con discapacidad en la Escuela Educativo Básico General Santiago de la Guardia."  
Su asesor es el Mgter. Ariel Friedman Arrue.

Agradecemos a usted, su apoyo en esta formación educativa, la cual redundará en beneficio de esta generación de profesionales, para culminar exitosamente su maestría.

Muy atentamente,



*Ariel Friedman Arrue*  
**Mgter. Ariel Friedman Arrue**  
**Director de Postgrado - Área de Educación**

**UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS**

APARTADO POSTAL 0843-0141, PANAMÁ, REPÚBLICA DE PANAMÁ

TELÉFONOS: (507) 501-1000 / 501-1028 / 501-1089 / 501-1090

EXTENSIONES REGIONALES: COLÓN 445-1489 / 2121; CHIRIQUÍ 725-3717 / 6717; VERAGUAS 595-5540 / 7063; AZUERO 966-6963; COCLE 997-8708

[WWW.UDELAS.AC.PA](http://WWW.UDELAS.AC.PA)

*Rubén Villar*

13/2/25

**Panamá, 15 de octubre de 2025**

**Magíster**

Rubén Villar

Director

Escuela Educativo Básico General Santiago de la Guardia

E. S. D.

**Asunto:** Solicitud de permiso para presentación de la guía *Gami Fit Kids*

Respetado Mgter. Villar:

Reciba un cordial saludo. Por este medio, deseo solicitar autorización para asistir el **miércoles 22 de octubre de 2025**, con el propósito de **presentar la guía *Gami Fit Kids* a los docentes seleccionados por la profesora Yami Nieto**, en el marco del proceso de seguimiento y aplicación del proyecto educativo.

**Objetivo de la visita:** Presentar la guía *Gami Fit Kids* como herramienta didáctica gamificada orientada al fortalecimiento de las competencias lectoras y escritoras en estudiantes de educación básica.

**Horario:** De 2:30 p.m. en adelante.

Agradezco de antemano su comprensión y apoyo para continuar con este proceso académico y profesional.

Atentamente,

**Lic. Celideth Degracia**

**Lic. Alexandra Sanjur**

C.I.P. 9-706-2463

Participante de la Maestría en Educación Especial  
Universidad Especializada de las Américas

*Rubén Villar*  
15/10/25



*Yamileth Nieto S.*  
*aula especial*  
*Despertino*

Panamá, 06 de noviembre de 2025

Magíster  
**Rubén Villar**  
Director  
Escuela Educativa Básica General Santiago de la Guardia  
E. S. D.

**Asunto:** Notificación de visita para clase demostrativa

Respetado Mgter. Villar:

Reciba un cordial saludo. Por medio de la presente, deseamos comunicarle que el día **miércoles 19 de noviembre de 2025**, estaremos asistiendo a la institución para realizar una **clase demostrativa con los estudiantes**, como parte del proceso de seguimiento académico y aplicación práctica del proyecto educativo *Gami Fit Kids*.

Durante esta jornada estaremos **atendiendo a la población estudiantil asignada por la profesora Yamileth Nieto**, desarrollando una sesión didáctica basada en gamificación, orientada al fortalecimiento de las habilidades lectoras y escritoras en los estudiantes de educación básica.

**Horario:** De 2:30 p.m. a 5:00 p.m.

Agradecemos su apoyo y colaboración para llevar a cabo esta actividad formativa, la cual forma parte de nuestro proceso profesional y académico.

Sin otro particular, quedamos atentos.

Atentamente,

**Lic. Celideth Degracia**

**Lic. Alexandra Sanjur**

Participantes de la Maestría en Educación Especial  
Universidad Especializada de las Américas (UDELAS)

*Enterado  
Prof. Martha Mendez  
sub-directora*

# GAMIFI-KIDS

Aprendiendo  
sin límites



Panamá 6 de noviembre de 2025

Comunicado a Padres de Familia del C.E.B.G. Santiago De la Guardia

Estimados padres de familia:

Les informamos que el **19 de noviembre** se realizará una **clase demostrativa con metodología de gamificación**, con el propósito de observar las emociones y el aprendizaje de los niños en actividades de **lectura y escritura**.

Durante la actividad se tomarán **fotografías** con fines **exclusivamente educativos** como parte de nuestro **trabajo de grado universitario**. La identidad de los niños será protegida siguiendo los debidos procedimientos.

Agradecemos su colaboración. Si está de acuerdo, favor firmar la autorización.

Atentamente,

**Celideth Degracia**

**Alexandra Sanjur**

Estudiantes de UDELAS

## Autorización

Yo, Tanisha Cedeño, acudiente de Dylan Henry, del grado 2º A autorizo la participación y uso educativo del material fotográfico de la clase del 19 de noviembre de 2025.

Firma: Tanisha Cedeño Cédula: 8-1044-506 Fecha: 13/11/25

**REPÚBLICA DE PANAMÁ**  
**TRIBUNAL ELECTORAL**

**Loyda Elizabeth**  
**Guardia Centella**

NOMBRE USUAL:  
 FECHA DE NACIMIENTO: 31-DIC-1963  
 LUGAR DE NACIMIENTO: HERRERA, CHITRÉ  
 SEXO: F      DONANTE      TIPO DE SANGRE:  
 EXPEDIDA: 04-ABR-2018      EXPIRA: 04-ABR-2028

6-56-1139

*Loyda E. Guardia C.*




**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
 LA FACULTAD DE  
**Ciencias de la Educación**

EN VIRTUD DE LA POTESTAD QUE LE CONFIEREN LA LEY Y EL ESTATUTO UNIVERSITARIO,  
 HACE CONSTAR QUE

**Loyda Elizabeth Guardia Centella**

HA TERMINADO LOS ESTUDIOS Y CUMPLIDO CON LOS REQUISITOS  
 QUE LE HACEN ACREEDOR AL TÍTULO DE  
**Profesora de Educación Media  
 con Especialización en Español**

Y EN CONSECUENCIA, SE LE CONCEDE TAL GRADO CON TODOS LOS DERECHOS,  
 HONORES Y PRIVILEGIOS RESPECTIVOS, EN TESTIMONIO DE LO CUAL SE LE EXPIDE  
 ESTE DIPLOMA EN LA CIUDAD DE PANAMA A LOS *catorce*  
 DIAS DEL MES DE *Noviembre* DE MIL NOVECIENTOS *noventa y cinco*

*Carolina B. de Gaxiola*  
 Decano

*Gustavo García*  
 Rector

registro General  
 loma 48680  
 identificación Personal  
 7-56-1139

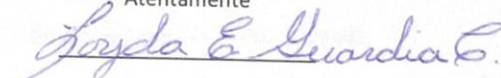
Panamá, 13 de agosto de 2023

**CERTIFICACIÓN DE REVISIÓN DE TFG**

Yo, Loyda Elizabeth Guardia Centella Profesor(a) del área de Español

certifico que el Trabajo de Final de Grado (TFG): **Práctica Profesional** de la estudiante **Keila Yulieth Rodríguez Hernández** con cédula de identidad personal No. **8-975-167**, que lleva por título: **MEJORA DEL PROCESO LOGÍSTICO DE ENTREGA DE EQUIPOS CONTRA INCENDIOS EN ÁMBITOS MARÍTIMOS E INDUSTRIALES** ha sido debidamente **revisado y aprobado** por mi persona.

Atentamente



Profesora Loyda E. Guardia Centella

# **ANEXO N°2**

**CUESTIONARIO DE ENCUESTA**

## **Encuesta para Docentes**

# **Proyecto: Gamificación para mejorar competencias lectoras y escritoras en estudiantes con discapacidad.**

### **Instrucciones:**

Marque la opción que mejor represente su respuesta y, en los casos que se indique, proporcione información adicional.

1. Correo \*

---

2. **DATOS GENERALES**

1. **Edad:**

*Marca solo un óvalo.*

20-30 años

31-40 años

Más de 50 años

3. **2. Sexo:**

*Marca solo un óvalo.*

Femenino

Masculino

Prefiero no decirlo

4. **3. Años de experiencia docente:**

*Marca solo un óvalo.*

- Menos de 1 año
- 1-5 años
- 6-10 años
- Más de 10 años

5. **4. ¿Ha trabajado con estudiantes con discapacidad?**

*Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No

6. **5. Si su respuesta anterior fue "Sí", ¿con qué tipo de discapacidad ha trabajado? (Puede marcar más de una opción)**

*Selecciona todos los que correspondan.*

- Discapacidad intelectual
- Trastorno del Espectro Autista (TEA)
- Discapacidad motora
- Discapacidad auditiva
- Discapacidad visual
- Otras (especifique):

7. **6. Si su respuesta anterior fue "Sí", ¿con qué tipo de discapacidad ha trabajado?** (Puede marcar más de una opción)

*Selecciona todos los que correspondan.*

- Discapacidad intelectual
- Trastorno del Espectro Autista (TEA)
- Discapacidad motora
- Discapacidad auditiva
- Discapacidad visual
- Otras (especifique):

8. **PERCEPCIÓN SOBRE GAMIFICACIÓN**

7. **¿Ha escuchado hablar sobre gamificación en la educación?**

*Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No

9. **8. Si su respuesta anterior fue "Sí", ¿Qué tan familiarizado está con esta metodología?**

*Marca solo un óvalo.*

- Muy familiarizado
- Algo familiarizado
- Poco familiarizado
- No familiarizado

10.

**9. ¿Ha utilizado estrategias de gamificación en su enseñanza?***Marca solo un óvalo.*

- Sí, frecuentemente
- Sí, ocasionalmente
- No, pero me gustaría implementarlas
- No, y no me interesa

11.

**10. ¿Cuáles de los siguientes elementos de gamificación ha utilizado en sus clases? (Puede marcar más de una opción)***Selecciona todos los que correspondan.*

- Puntos o insignias como recompensa
- Tablas de clasificación o desafíos
- Narrativas o juegos de rol
- Aplicaciones o plataformas digitales gamificadas
- Ninguno

12.

**11. En su opinión, la gamificación en la enseñanza puede:***Selecciona todos los que correspondan.*

- Mejorar la motivación de los estudiantes
- Facilitar la comprensión de conceptos
- Aumentar la participación en clase
- No aporta beneficios
- Otra opinión (explique)

13.

**GAMIFICACIÓN E INCLUSIÓN EDUCATIVA**

12. **¿Cree que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar la lectura y la escritura en estudiantes con discapacidad?**

*Marca solo un óvalo.*

- Sí, definitivamente
- Sí, en algunos casos
- No estoy seguro/a
- No

14.

**GAMIFICACIÓN E INCLUSIÓN EDUCATIVA**

13. **¿Cuáles considera que son los principales retos de implementar gamificación con estudiantes con discapacidad?** (Puede marcar más de una opción)

*Selecciona todos los que correspondan.*

- Falta de formación docente en gamificación
- Falta de recursos tecnológicos y materiales
- Adaptación de las estrategias a las necesidades de los estudiantes
- Falta de tiempo para planificar actividades gamificadas
- Otros (especifique)

15.

14. **¿Qué tipo de apoyo necesitaría para implementar la gamificación en su enseñanza?**

*Marca solo un óvalo.*

- Capacitación y formación en gamificación
- Acceso a materiales y recursos gamificados
- Soporte tecnológico
- Otras sugerencias

16.

**COMENTARIOS FINALES**

**15. ¿Está interesado/a en recibir formación sobre gamificación en la educación inclusiva?**

*Marca solo un óvalo.*

Sí

No

---

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

## ***Encuesta para Padres de Familia***

# **Proyecto: Gamificación para mejorar competencias lectoras y escritoras en estudiantes con discapacidad**

### **Instrucciones:**

Marque la opción que mejor represente su respuesta y, cuando sea necesario, proporcione información adicional.

1. Correo \*

---

2. **DATOS GENERALES**

1. **Edad del padre/madre/tutor:**

*Marca solo un óvalo.*

- Menos de 25 años
- 26-35 años
- 36-45 años
- Más de 45 años

3. **2. Relación con el estudiante:**

*Marca solo un óvalo.*

- Madre
- Padre
- Tutor legal
- Otro (especifique)

4. **3. Edad de su hijo/a:**

\_\_\_\_\_

5. **4. ¿Cuál es la condición de discapacidad de su hijo/a? (Puede marcar más de una opción)**

*Selecciona todos los que correspondan.*

- Discapacidad intelectual
- Trastorno del Espectro Autista (TEA)
- Síndrome de Down
- Discapacidad motora
- Otra (especifique)

6. **HÁBITOS DE LECTURA Y ESCRITURA EN CASA**

**5. ¿Con qué frecuencia realiza actividades de lectura con su hijo/a en casa?**

*Marca solo un óvalo.*

- Todos los días
- Varias veces a la semana
- Ocasionalmente
- Casi nunca

7. **6. ¿Con qué frecuencia realiza actividades de escritura con su hijo/a?**

*Marca solo un óvalo.*

- Todos los días
- Varias veces a la semana
- Ocasionalmente
- Casi Nunca

8. **7. ¿Considera que su hijo/a tiene dificultades en lectura o escritura?**

*Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

9. **8. Si respondió "Sí", ¿Cuáles considera que son las principales dificultades? (Puede marcar más de una opción)**

*Selecciona todos los que correspondan.*

- Dificultad para reconocer letras o palabras
- Problemas de comprensión lectora
- Dificultad para escribir de forma legible
- Problemas para organizar ideas al escribir
- Otro (especifique)

10. **PERCEPCIÓN SOBRE LA GAMIFICACIÓN**

9. **¿Ha escuchado hablar sobre la gamificación en el ámbito educativo?**

*Marca solo un óvalo.*

Sí

No

11. 10. **¿Cree que el uso de juegos o actividades lúdicas puede ayudar a su hijo/a a mejorar en lectura y escritura?**

*Marca solo un óvalo.*

Sí, definitivamente

Tal vez

No estar seguro/a

No

12. 11. **¿Considera que su hijo/a se motiva más cuando aprende a través de juegos o actividades interactivas?**

*Marca solo un óvalo.*

Sí

A veces

No

13. 12. **¿Le gustaría que en la escuela se implementaran estrategias basadas en juegos para apoyar el aprendizaje de su hijo/a?**

*Marca solo un óvalo.*

- Sí  
 No  
 No estoy seguro/a

14. **PARTICIPACIÓN FAMILIAR EN EL APRENDIZAJE**

13. **¿Participa activamente en las actividades escolares de su hijo/a?**

*Marca solo un óvalo.*

- Sí, de forma regular  
 Sí, ocasionalmente  
 No, por falta de tiempo  
 No, por otros motivos (especifique)

15. 14. **¿Le gustaría recibir orientación o talleres para apoyar el aprendizaje de la lectura y escritura en casa?**

*Marca solo un óvalo.*

- Sí  
 No

---

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

# **ANEXO N°3**

**GUÍA DE GAMIFICACIÓN**

*Educación Primaria / Inclusiva*

# GAMIFI-KIDS

Aprendiendo Sin Límites



Creado por:  
Degracia, Celideth  
Sanjur, Alexandra

# Índice

## Presentación

## Justificación

## Objetivos

- Objetivo general
- Objetivos específicos

## Módulo 1: Conceptos

- ¿Qué es gamificación?
- ¿Por qué usar la gamificación en la lectura y escritura?
- Beneficios específicos en estudiantes con discapacidad
- Diferencia entre juegos, aprendizaje basado en juegos y gamificación
- Elementos clave de la gamificación
- Gamificación y discapacidad: una oportunidad de inclusión
- Ejemplos de diseño de actividades gamificadas paso a paso
- Actividades específicas para trabajar la lectura
- Actividades específicas para trabajar la escritura

## Módulo 2: Herramientas Gamificadas

- ¿Qué son las herramientas gamificadas?
- Herramientas digitales para gamificar la lectura y escritura:
  - Educandy
  - Cookitos
  - Árbol ABC
  - Mundo Primaria
  - Educaplay
  - Wordwall
  - Kahoot
  - Liveworksheets
- Ventajas de las herramientas gamificadas
- Desventajas de las herramientas gamificadas

# Índice

## Módulo 3: Herramientas de Inteligencia Artificial

- ¿Qué es la gamificación en IA?
- Herramientas con IA para lectura y escritura:
  - ChatGPT
  - Microsoft Reading Progress
  - Speech to Text
  - Text to speech
  - Canva con IA
  - Read along
- Ventajas de las herramientas con IA
- Desventajas de las herramientas con IA

## Módulo 4: Herramientas Análogas

- Conceptos y características
- Aplicación e importancia
- Tipos de herramientas análogas
- Ventajas de las herramientas análogas
- Desventajas de las herramientas análogas
  
- Conclusiones
- Recomendaciones
- Anexos
- Glosario
- Referencias bibliográficas

## Presentación

En la actualidad, la integración de las tecnologías digitales en la educación ofrecen nuevas formas de atender a la diversidad del aula (González & Méndez, 2021).

La tecnología se ha convertido en una estrategias innovadoras que permite gamificar los entornos educativos, con el fin de aumentar aspectos como: la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo de los estudiantes (Martínez & Rojas, 2020).

Considerando lo antes planteado, la guía "Gamifi-kids: **aprendiendo sin límites**", está dirigida a docentes de educación básica de nivel primaria que atiende estudiantes con discapacidad que presentan dificultades en la lectura y escritura. A través de esta propuesta, se les brindará herramientas de gamificación basadas en plataformas digitales, con el fin de fortalecer dicha habilidad mediante experiencias educativas de aprendizaje más dinámicas, accesibles y significativas. Además, esta guía busca promover un entorno inclusivo, motivador y adaptado a las diversas necesidades y estilos de aprendizaje que se presentan en el aula.

La guía ofrece algunas plataformas digitales gratuitas, que orientan a través de un paso a paso el uso y aplicación según las distintas Necesidades Educativas Especiales. De modo que, se incluyen recursos complementarios, como tutoriales en video y actividades prácticas, con el propósito de facilitar la adopción de estas herramientas tanto en el aula como en entornos virtuales (Torres, 2022).

***Gamifi-kids, es más que una guía tecnológica: te invitamos a transformar de la enseñanza a través del juego, la empatía y la inclusión.***

## Justificación

La guía ofrece algunas plataformas digitales gratuitas, que orientan a través de un paso a paso el uso y aplicación según las distintas Necesidades Educativas Especiales. De modo que, se incluyen recursos complementarios, como tutoriales en video y actividades prácticas, con el propósito de facilitar la adopción de estas herramientas tanto en el aula como en entornos virtuales (Torres, 2022).

La presente propuesta surge de la necesidad de transformar el aprendizaje en una experiencia más significativa y atractiva para estos estudiantes. Durante mi experiencia como docente, he observado que las metodologías tradicionales muchas veces no logran despertar el interés ni la motivación en aquellos estudiantes que enfrentan barreras para aprender a leer y escribir. Esto genera desigualdades en el aprendizaje y limita sus oportunidades de participación plena en la vida escolar.

La gamificación se presenta como una herramienta poderosa para revertir esta situación. Su capacidad de incorporar dinámicas de juego —como recompensas, niveles y desafíos fomenta la curiosidad, el disfrute y la perseverancia, cualidades fundamentales para que los estudiantes se sientan motivados y comprometidos con su propio proceso de aprendizaje. Además, las plataformas digitales gamificadas ofrecen múltiples recursos visuales, auditivos y kinestésicos que permiten adaptar la enseñanza a las diversas formas de aprender de los estudiantes con discapacidad.

Por tanto, esta guía no solo tiene como objetivo presentar herramientas tecnológicas, sino también inspirar a los docentes a repensar sus prácticas. Se trata de ofrecer un recurso práctico y accesible que permita diseñar experiencias de aprendizaje más inclusivas y participativas, donde todos los estudiantes, sin excepción, puedan disfrutar del proceso de aprender a leer y escribir.

# Gamifi-Kids: “Aprendiendo Sin Límites”

Degracia-Sanjur 2025

## Objetivo General

Promover el uso de estrategias gamificadas en la enseñanza de la lectura y escritura a estudiantes con discapacidad, mediante plataformas digitales, favoreciendo de forma bilateral la motivación y participación tanto del docente como del estudiante, mediante la adaptación de actividades a sus necesidades específicas en un entorno inclusivo.



Proporcionar a los docentes herramientas digitales gamificadas enfocadas en el desarrollo de la lectura y escritura, adaptadas para estudiantes con discapacidad.



Ilustrar ejemplos prácticos de actividades adaptadas a las necesidades específicas de los estudiantes con discapacidad y diferentes niveles educativos.



Sugerir recursos didácticos, de aplicación inmediata para el desarrollo de la lectura y escritura con materiales adaptados para estudiantes con necesidades educativas especiales.



Fomentar el uso de tecnología accesible para estudiantes con discapacidad garantizando la inclusión y la participación activa de todos los estudiantes.

*Objetivos Específicos*



GAMIFI-KIDS "APRENDIENDO SIN LÍMITES"



# MÓDULO # 1

## CONCEPTOS



*¿Qué es la gamificación?*

### Definición General de Gamificación

La gamificación es "el uso de elementos del diseño de juegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de aumentar la motivación y la participación de las personas" (Deterding et al., 2011, p. 2).



### Gamificación educativa

La gamificación educativa es "el uso de dinámicas y mecánicas propias del juego en entornos de enseñanza-aprendizaje, con el propósito de mejorar la motivación del alumnado, fomentar su implicación activa y potenciar el aprendizaje significativo" (Marín-Díaz, 2020, p. 58).

# ¿Por qué usar gamificación en la lectura y escritura?



## ¿Cuáles son los beneficios específicos de usar la gamificación en estudiantes con discapacidad?

1

**Motivación incrementada:**  
Mayor interés y entusiasmo sostenido.



2

**Aprendizaje personalizado:**  
Educación adaptada a cada estudiante.

3

**Mejora de la atención:**  
Aumento en el enfoque mental.



4

**Fomento de la autonomía:**  
Impulso a la independencia personal.

5

**Inclusión y accesibilidad:**  
Igualdad de oportunidades para todos.



## Gamifi-Kids: “Aprendiendo Sin Límites”

# Diferencias entre Juego, Aprendizaje basados en juegos y Gamificación

Aspecto	Juego	Aprendizaje basados en juegos (ABJ)	Gamificación
Finalidad	Diversión y recreación.	Aprendizaje mediante el juego.	Motivar, comprender y participar mediante dinámicas de juego.
Objetivo educativo	No tiene (puede generarse de forma incidental).	Sí, está claramente definido.	Sí, pro a través de mecánicas de juego, no de un juego completo.
Uso del juego	Se juega por placer y entretenimiento.	El juego es el recurso central para aprender.	Se usan elementos del juego (no el juego completo) para mejorar actividades.
Elementos principales	Entretenimiento, libertad y espontaneidad.	Contenido curricular integrado en el juego. Aprendizaje Activo.	Recompensas, niveles, retos aplicados a tareas o contenidos educativos.
Ejemplos	Escondidas, juegos de mesa y videos juegos recreativos.	Duolingo, Mathland.	Insígnias por tareas, tablas de clasificación y niveles de progreso.
Semejanzas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Todos pueden involucrar dinámicas de juegos.</li> <li>Todos fomentan la participación y el disfrute.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Todos pueden ser atractivos y lúdicos.</li> <li>Buscan implicar activamente al estudiante.</li> </ul>	



# Elementos clave de la gamificación

Elementos	Descripción	Fuente
Puntos	Sistema de puntuación que premia los logros obtenidos.	Werbach y Hunter. (2012).
Niveles	Etapas de progreso que incrementan la dificultad y el desafío.	Kapp. (2012).
Retos	Actividades que suponen esfuerzo y motivan a superarse.	Deterding et al. (2011).
Misiones	Tareas específicas que guían el aprendizaje de forma narrativa.	Kapp. (2012).
Medallas	Premios simbólicos que reconocen los logros de los estudiantes.	Werbach y Hunter. (2012).
Recompensas simbólicas	Premios no materiales que fomentan la motivación intrínseca.	Kapp. (2012).
Insignias	Reconocimientos visibles que muestran competencias adquiridas.	Deterding et al. (2011).
Tiempo limitado	Restricción temporal que añade emoción dinamismo a la actividad.	Werbach y Hunter. (2012).
Avances	Progresos visibles que refuerzan el sentido de logro.	Kapp. (2012).
Logros difíciles	Metas exigentes que fomentan la perseverancia y la autosuperación.	Deterding et al. (2011).

## GAMIFICACIÓN Y DISCAPACIDAD: UNA OPORTUNIDAD DE INCLUSIÓN



### D. INTELLECTUAL

Refuerzo positivo, repetición y estructura clara para facilitar la comprensión.



### AUTISMO

Actividades estructuradas y predecibles que favorecen la concentración y comprensión.



### D. AUDITIVA

Recursos visuales y textuales que facilitan la lectura y escritura.



### DIFICULTADES DEL LENGUAJE

Apoyo visual y auditivo para reforzar la comunicación.



### DIFICULTADES MOTORAS

Uso de tecnología para superar barreras de escritura manual.

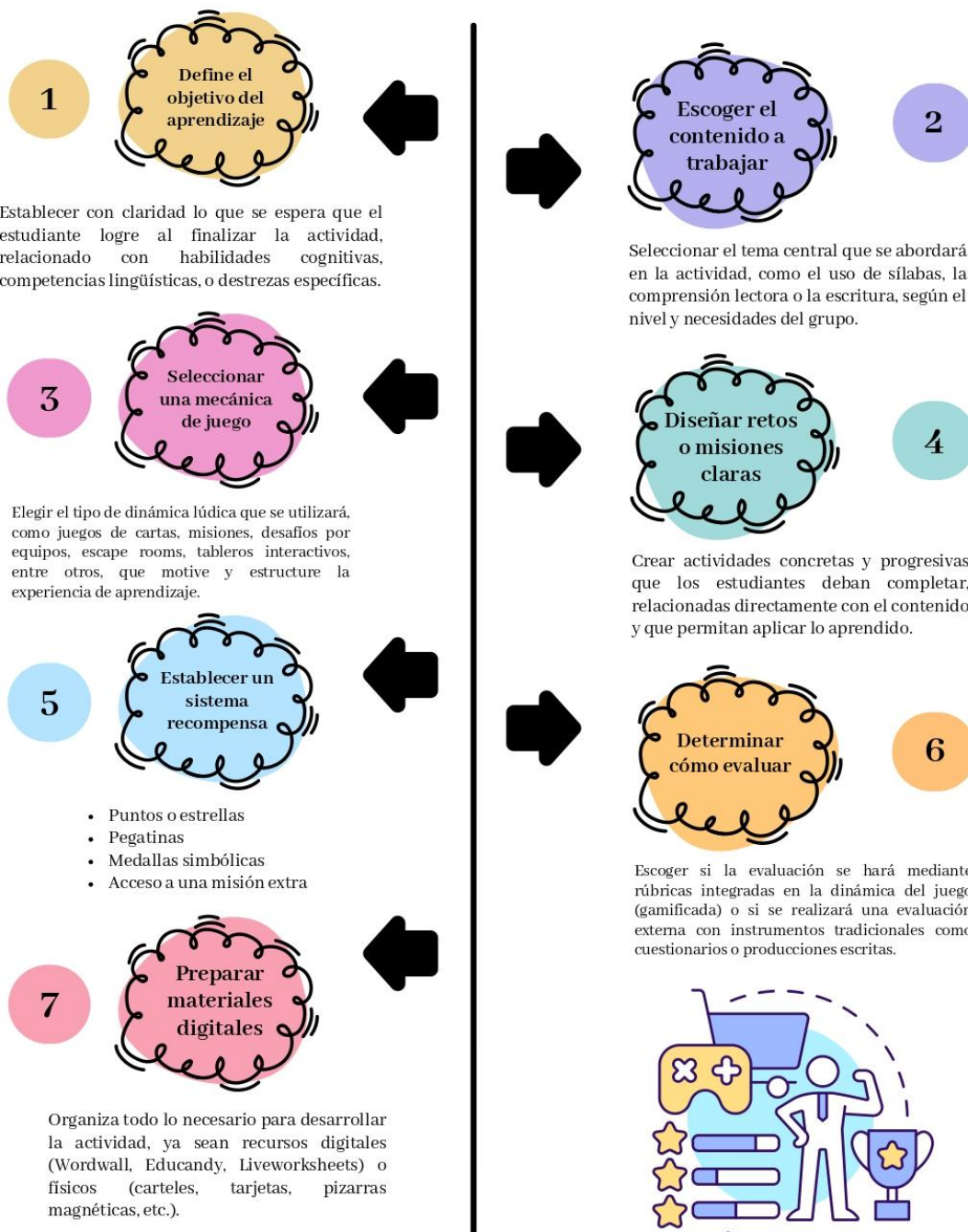


**Nota:** La imagen anterior determina estrategias que permiten adaptar la enseñanza a las distintas necesidades del alumnado. El uso de apoyos visuales, actividades estructuradas, refuerzo positivo, tecnología y una comunicación clara favorece el aprendizaje de estudiantes con diversas discapacidades, como la intelectual, auditiva, motora, del lenguaje o el autismo.



# ¿Cómo diseñar actividades gamificadas?

## PASOS



# DISEÑOS DE ACTIVIDADES GAMIFICADAS

Actividades específicas para trabajar lectura



Actividad	Objetivo	Nivel de Dificultad	Ejemplo Claro
Leer palabras y oraciones sencillas	Mejorar la lectura, pronunciación y comprensión de palabras y oraciones sencillas.	Bajo: Palabras sencillas con imágenes de apoyo	Usar Cookitos para leer palabras relacionadas con la vida diaria, como casa, mamá, papá, tomate, muñeca, etc. con imágenes para apoyar la comprensión.
Leer cuentos breves con apoyo visual	Desarrollar la comprensión lectora y ampliar el vocabulario.	Bajo: Cuentos con pictogramas.	Usar Cuentos con Pictogramas para leer cuentos que sustituyen palabras por imágenes, haciendo preguntas sobre el contenido.
Leer y completar oraciones con imágenes	Mejorar la comprensión lectora y la relación palabra-imagen.	Bajo: Oraciones con imágenes.	Usar Mundo Primaria para completar oraciones con imágenes, como: "El gato está sobre el ___" (con imagen de un tejado).
Leer y asociar palabras con sonidos	Mejorar la pronunciación y la fluidez en la lectura mediante la asociación de sonidos.	Medio: Palabras y sonidos.	Usar Árbol ABC para escuchar y leer palabras, asociándose con sonidos y repitiéndolas. Ejemplo: "B – bicicleta".
Leer y ordenar secuencias de historia	Desarrollar la comprensión de la estructura narrativa y la lógica de lectura.	Desarrollar la comprensión de la estructura narrativa y la lógica de lectura.	Usar Liveworksheet para ordenar imágenes de una historia y luego leerla en el orden correcto. Ejemplo: "El niño se levanta, desayuna, va a la escuela."
Resolver actividades de lectura con preguntas	Mejorar la comprensión lectora y la capacidad de responder preguntas basadas en el texto.	Medio: Lectura con preguntas.	Usar Educaplay para leer un texto corto y luego responder preguntas sobre lo leído, como: "¿Qué hizo Juan después de salir de casa?"
Leer y subrayar palabras clave en un texto	Mejorar la habilidad de identificar ideas principales y vocabulario clave en un texto.	Alto: Lectura comprensiva	Usar Liveworksheet para leer un párrafo y subrayar palabras clave como nombres, lugares o acciones. Ejemplo: "Juan corre al parque con su perro."



## Actividades específicas para trabajar escritura

Actividad	Objetivo	Nivel de Dificultad	Ejemplo Claro
Escribir palabras o oraciones sencillas	Mejorar la escritura y la ortografía de palabras y oraciones sencillas.	Bajo: Palabras sencillas con imágenes de apoyo.	Usar Cookitos para practicar palabras sencillas relacionadas con la vida diaria, como casa, mamá, papá, tomate, muñeca, etc.
Escribir oraciones con imágenes de apoyo	Desarrollar la habilidad para formar oraciones completas y correctas.	Bajo: Oraciones con apoyo visual.	Usar Mundo Primaria para escribir oraciones utilizando imágenes. Ejemplo: "La niña come una ____" (con imagen de una manzana).
Completar oraciones con palabras faltantes	Mejorar la construcción de oraciones y vocabulario.	Medio: Oraciones con palabras faltantes.	Usar Liveworksheet para completar oraciones con palabras faltantes. Ejemplo: "El perro corre en el ____." (sección de completar con la palabra "parque").
Escribir una historia corta con imágenes	Desarrollar la creatividad y la estructuración de ideas en un texto escrito.	Medio: Uso de imágenes para guiar la escritura.	Usar Educaplay para escribir una historia corta basándose en imágenes proporcionadas. Ejemplo: Imagen de un árbol, una casa y un sol; escribir sobre un día en el campo.
Escribir una lista de palabras relacionadas con un tema	Ampliar el vocabulario y mejorar la ortografía al escribir palabras relacionadas con un tema.	Medio: Lista de palabras.	Usar Árbol ABC para escribir una lista de palabras relacionadas con un tema específico, como "animales". Ejemplo: gato, perro, pájaro, conejo.
Escribir una carta o mensaje breve	Desarrollar habilidades de escritura y formato en la redacción de mensajes o cartas.	Alto: Redacción libre y estructurada.	Usar Cookitos para escribir una carta sencilla. Ejemplo: Escribir una carta a un amigo sobre cómo fue su día.

GAMIFI-KIDS "APRENDIENDO SIN LÍMITES"



# MÓDULO # 2

## HERRAMIENTAS GAMIFICADAS

## HERRAMIENTAS DIGITALES PARA GAMIFICAR LA LECTURA Y ESCRITURA



### Herramientas gamificadas en educación

Las herramientas gamificadas son “recursos tecnológicos o analógicos que incorporan elementos del juego (puntos, niveles, recompensas, desafíos, retroalimentación inmediata, etc.) para favorecer procesos de enseñanza-aprendizaje motivadores y participativos” (González & Mora, 2021, p. 44).

Herramienta	Función principal	Ideal para
Educandy	Juegos interactivos tipo sopa de letras, emparejar palabras.	Vocabulario y reconocimiento de palabras.
Cookitos	Juegos variados de lectura y escritura para niños.	Primeros grados y refuerzo individual.
Árbol ABC	Juegos con sílabas, comprensión lectora y sonidos.	Niveles iniciales y segundo ciclo.
Mundo Primaria	Cuentos, fichas imprimibles, y actividades online.	Fortalecer la comprensión y expresión.
Educaplay	Herramientas para crear crucigramas, sopas de letras, juegos de emparejar.	Reforzar y evaluar contenidos.
Wordwall	Juegos como ruletas, memoramas, completar frases.	Dinámicas grupales o competencias rápidas.
Kahoot	Reforzar el aprendizaje.	Mejorar la comprensión mediante repetición, refuerzo positivo y estructura clara.
Liveworksheets	Fichas que se convierten en ejercicios interactivos con autocorrección.	Tareas digitales y prácticas en casa.

# Educandy

Plataforma gratuita que permite crear y compartir juegos educativos interactivos. Se puede usar para practicar vocabulario, repasar conceptos y realizar evaluaciones. Está dirigido a niños y adolescentes, pero también pueden participar adultos que quieran practicar vocabulario. (Educandy, s.f., <https://www.educandy.com>).



ESCANEA CÓDIGO QR



## DISCAPACIDADES QUE SE BENEFICIAN



**Discapacidad intelectual:** Juegos de asociación y repetición para reforzar el aprendizaje.



**Dificultades en la escritura:** Actividades de completar palabras sin necesidad de escritura manual.



**Discapacidad auditiva:** Juegos visuales sin necesidad de sonido.

## PASOS

- Ir a <https://www.educandy.com/> o descargar la aplicación.
- Crear una cuenta gratuita.
- Seleccionar "Crear un juego" y elegir el tipo de actividad (sopa de letras, emparejamiento, etc.).
- Ingresar palabras o frases para generar el juego.

## CARACTERÍSTICAS:

Permite crear juegos a partir de listas de palabras, pares de palabras, o preguntas de examen.

Genera un código único para cada actividad.

Los estudiantes pueden jugar en sus propios dispositivos, a través de la página de Educandy o de la aplicación Educandy Play.

Los juegos se pueden insertar en sitios web o blogs.

Los profesores pueden enviar el enlace a los juegos a través de correo electrónico o aula virtual.

# Cookitos

Es un sitio web que ofrece juegos educativos en línea para niños y niñas. Los juegos están diseñados para estimular el aprendizaje y potenciar las capacidades de los niños. (Cookitos, s.f., <https://www.cokitos.com>).



ESCANEA CÓDIGO QR

## PASOS

- Ingresar a <https://www.cokitos.com/>.
- Seleccionar "Lectura y Escritura" en el menú.
- Elegir un juego según el nivel del estudiante.
- Explicar las reglas y dejar que el estudiante practique.



## DISCAPACIDADES QUE SE BENEFICIAN



**Discapacidad intelectual:** Juegos interactivos con refuerzo visual y actividades adaptadas.



**Dificultades del lenguaje:** Ejercicios de asociación de palabras con imágenes.



**Discapacidad auditiva:** Actividades completamente visuales y textuales.

## CARACTERÍSTICAS:

Los juegos están basados en la teoría de las inteligencias múltiples.

Se clasifican por edad para facilitar el acceso a los mismos.

Los juegos están recomendados para edades desde 3 hasta 12 años.

Los juegos pueden personalizarse para adaptarse al nivel de habilidad y edad del jugador.

# Árbol ABC

Estrategia efectiva para el aprendizaje infantil. Ahora, con la presencia de la tecnología en la vida cotidiana, los juegos interactivos ofrecen una innovadora y divertida manera para construir las bases educativas de los pequeños mientras adquieren competencias informáticas básicas. (Árbol ABC, s.f., <https://www.arbolabc.com>).



ESCANEA CÓDIGO QR

## PASOS

- Acceder a <https://www.arbolabc.com>

⋮

- Hacer clic en "Juegos" y luego en "Lenguaje".

⋮

- Elegir la actividad según el nivel de los estudiantes.

⋮

- Explicar la actividad y realizarla con ellos.



## DISCAPACIDADES QUE SE BENEFICIAN



**Dificultades de aprendizaje:** Juegos de reconocimiento de palabras y construcción de frases.



**Discapacidad intelectual:** Actividades lúdicas con imágenes y texto para facilitar la comprensión.



**Discapacidad auditiva:** Juegos visuales sin necesidad de audio.

## CARACTERÍSTICA:

Basados en la teoría de las inteligencias múltiples, nuestros juegos didácticos online han sido creados por un equipo de docentes para integrar la educación y el entretenimiento en una experiencia de aprendizaje única. Árbol ABC es un mundo imaginario donde los pequeños ayudan a los personajes para completar los juegos.



# Mundo Primaria

Es un portal educativo gratuito que ofrece recursos para que los niños de primaria aprendan jugando. El objetivo es complementar la educación escolar. (MundoPrimaria, s.f., <https://www.mundoprimary.com/>).



ESCANEA CÓDIGO QR

## PASOS

- Visita [www.mundoprimary.com](http://www.mundoprimary.com). No es necesario registrarse para acceder a la mayoría de los contenidos.
- En la página de inicio encontrarás diversas categorías.
- Los recursos están clasificados por edad y nivel educativo, desde Educación Infantil hasta Primaria. Esto facilita encontrar material adaptado a las necesidades del niño.
- Utiliza los recursos.



## DISCAPACIDADES QUE SE BENEFICIAN



**Dificultades del lenguaje:** Cuentos ilustrados con refuerzo visual.



**Discapacidad intelectual:** Actividades estructuradas con apoyo visual y progresivo.



**Discapacidad auditiva:** Material de lectura accesible sin necesidad de audio.

Juegos interactivos para reforzar conocimientos de matemáticas, lenguaje, inglés, ciencias naturales, ciencias sociales, lógica, memoria, y más.

Cuentos y audiocuentos para fomentar la lectura.

Sección de arte para descubrir obras y artistas importantes.

Sección de Pedagogía para padres.

Videos temáticos, fichas para imprimir, infografías y textos de comprensión lectora.

CARACTERÍSTICAS:

# Educaplay

Es una plataforma gratuita que permite crear y compartir actividades educativas multimedia. Está dirigida a docentes y estudiantes, y se puede usar en el aula para favorecer el aprendizaje. (Educaplay, s.f., <https://es.educaplay.com>).



ESCANEA CÓDIGO QR

## PASOS

- Visita <https://es.educaplay.com>.
- Haz clic en "Registrarse" si aún no tienes una cuenta. Puedes registrarte utilizando tu correo electrónico o cuentas de Google, Facebook o Microsoft.
- Si ya tienes una cuenta, selecciona "Iniciar sesión" e ingresa tus credenciales.
- Una vez dentro, puedes navegar por las actividades creadas por otros usuarios o comenzar a crear las tuyas propias.
- Haz clic en Crear actividad.

## DISCAPACIDADES QUE SE BENEFICIAN

**Discapacidad intelectual:** Juegos de asociación y repetición para reforzar el aprendizaje.

**Dificultades en la escritura:** Actividades sin necesidad de escritura manual.

**Dificultades en la escritura:** Actividades sin necesidad de escritura manual.

Permite crear actividades interactivas como crucigramas, sopas de letras, adivinanzas, dictados, cuestionarios, mapas interactivos, videoquiz, etc.

Ofrece un catálogo de actividades ya creadas por otros usuarios.

Está disponible en español, inglés y francés.  
**No requiere instalar software**

Permite acceder a las actividades a través de cualquier navegador de internet.

Permite el acceso local, a través de dispositivos de almacenamiento tales como DVD, CD, USB.

## CARACTERÍSTICAS

# Wordwall

Es una plataforma digital que permite crear actividades interactivas para el aprendizaje. Se puede usar en diferentes áreas de aprendizaje, como matemáticas, idiomas, educación física o música. (Wordwall, s.f., <https://wordwall.net/es>).



ESCANEA CÓDIGO QR

## PASOS

- Visita <https://wordwall.net/es>.
- Haz clic en "Registrarse" si aún no tienes una cuenta. Puedes registrarte utilizando tu correo electrónico o cuentas de Google, Facebook o Microsoft.
- Una vez dentro, puedes navegar por las actividades creadas por otros usuarios o comenzar a crear las tuyas propias.
- Haz clic en "Crear actividad". Selecciona el tipo de actividad que deseas crear.
- Completa los campos requeridos.
- Agrega el contenido específico de la actividad.

## DISCAPACIDADES QUE SE BENEFICIAN

**Discapacidad intelectual:** Actividades visuales y de refuerzo.

**Dificultades motoras:** Uso de teclado o pantalla táctil.

**Dificultades del lenguaje:** Asociación palabra-imagen.

## CARACTERÍSTICAS

01

Permite crear actividades personalizadas a partir de plantillas prediseñadas.

02

Se pueden crear actividades interactivas e imprimibles.

03

Se pueden compartir las actividades con otros profesores o con los estudiantes.

04

Se pueden crear actividades privadas o públicas.

# Kahoot!

Es una plataforma digital de aprendizaje basada en el juego (gamificación), que permite a los docentes crear cuestionarios interactivos, encuestas y juegos educativos en línea. Los estudiantes participan respondiendo preguntas en tiempo real desde dispositivos electrónicos como computadoras, tabletas o teléfonos móviles. Su diseño lúdico y dinámico favorece la participación activa, la motivación y el aprendizaje significativo. (<https://kahoot.com/>)

# Kahoot!



ESCANEA CÓDIGO QR



## DISCAPACIDADES QUE SE BENEFICIAN

*Discapacidad intelectual.*

*Trastornos del espectro autista (TEA).*

*Dificultades específicas del aprendizaje como dislexia o discalculia.*

## PASOS

01

Visita <https://kahoot.com/>

02

Crea tu cuenta

03

Al registrarte, te preguntarán si eres profesor, estudiante, empresa o personal. Selecciona Profesor para crear y administrar juegos educativos.

04

Al registrarte, te preguntarán si eres profesor, estudiante, empresa o personal. Selecciona Profesor para crear y administrar juegos educativos.

05

Una vez dentro, en el panel principal puedes:

- Buscar juegos existentes usando la barra de búsqueda.
- Crear un nuevo Kahoot haciendo clic en "Create" (Crear).

# Liveworksheets

Es una herramienta gratuita que permite crear y compartir hojas de trabajo interactivas. Estas hojas pueden incluir archivos de audio y video, ejercicios de arrastrar y soltar, y más. (Liveworksheet, s.f., <https://www.liveworksheets.com>).



## LIVEWORKSHEETS

### CARACTERÍSTICAS

- Permite transformar fichas de formato doc, pdf, jpg, entre otros, en ejercicios interactivos.
- Permite crear ejercicios, preguntas, actividades y juegos educativos.
- Permite realizar actividades como selección múltiple, emparejar, elegir de una lista, y más.
- Permite grabar mensajes hablados.
- Permite añadir presentaciones.
- Permite corregir errores y comprender mejor los conceptos.
- Permite ahorrar tiempo y papel.



ESCANEA CÓDIGO QR

### PASOS

- Visita [www.liveworksheets.com](http://www.liveworksheets.com).
- Regístrate o inicia sesión.
- Explora las fichas interactivas disponibles.
- Haz clic en "Crear ficha interactiva".
- Guarda y publica tu ficha para compartirla con tus estudiantes.
- Guarda y publica tu ficha para compartirla con tus estudiantes.

### DISCAPACIDADES QUE SE BENEFICIAN

**Discapacidad auditiva:**  
Actividades escritas sin necesidad de audio.

**Dificultades motoras:** Uso de teclado en lugar de escritura manual.

**Discapacidad intelectual:**  
Ejercicios de asociación y repetición.

# Ventajas de las herramientas gamificadas



## \* Motiva a los estudiantes

Aprenden de manera emocionante y divertida.

## \* Aumenta la participación

Demuestran mayor interés de participar.

## \* Facilita el aprendizaje

A través de los juegos los estudiantes pueden entender mejor los temas a través de los juegos y retos.

## \* Permite aprender a jugando

Los estudiantes practican lectura y escritura mientras se divierten.

## Ventajas de las herramientas gamificadas



### \* Mejora la atención

Al ser dinámicas, mantienen a los niños más concentrados.

### \* Ofrece recompensas

Usan puntos, medallas o niveles como premios, lo cual anima a seguir aprendiendo.

### \* Fomenta el trabajo en equipo

Muchas actividades gamificadas se hacen en grupo, lo que ayuda a compartir y colaborar.

## DESVENTAJAS DE LAS HERRAMIENTAS GAMIFICADAS EN EDUCACIÓN

01

### Motivación extrínseca excesiva

El uso constante de recompensas como puntos, medallas o niveles puede centrar la atención del estudiante en la obtención de premios, más que en el aprendizaje en sí.



### Competencia desmedida

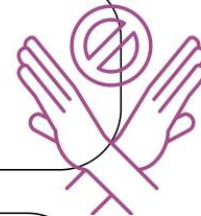
Las tablas de clasificación pueden generar ansiedad o desmotivación en estudiantes que no logran destacar, afectando su autoestima y participación.

02

03

### Desigualdad en el acceso

La gamificación suele requerir acceso a tecnología y conectividad, lo que puede dejar fuera a estudiantes con recursos limitados.



### Desviación del objetivo pedagógico

Si los elementos lúdicos no están alineados con los objetivos educativos, pueden distraer al estudiante y restar profundidad al proceso de aprendizaje.

04

05

### Sobrecarga cognitiva

Interfaz compleja, múltiples reglas o dinámicas poco claras pueden dificultar la comprensión, sobrecargando la capacidad de atención del estudiante.



### Dependencia tecnológica

Muchas plataformas gamificadas dependen de servicios externos que requieren suscripciones o mantenimiento, lo cual puede limitar su uso en algunos contextos.

06

## DESVENTAJAS DE LAS HERRAMIENTAS GAMIFICADAS EN EDUCACIÓN

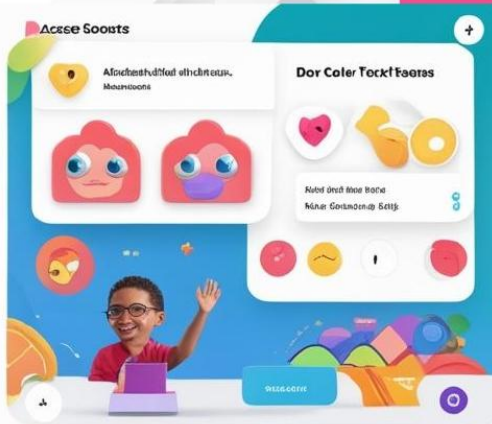
07

### Aprendizaje superficial

Enfocar la gamificación sólo en tareas simples o competitivas puede reducir la profundidad del aprendizaje y limitar el desarrollo del pensamiento crítico.



GAMIFI-KIDS "APRENDIENDO SIN LÍMITES"



# MÓDULO #3

## HERRAMIENTAS IA PARA LA LECTURA Y ESCRITURA



## GAMIFICACIÓN EN LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA)



### Gamificación IA

Es la aplicación de elementos del juego integrados en plataformas inteligentes que adaptan actividades de lectura y escritura al nivel del estudiante, con el objetivo de aumentar su motivación, participación activa y progreso personalizado en el aprendizaje (Pérez-López & Rodríguez, 2021, p. 75).



## Chatgpt (Open IA)



### Características:

- Genera cuentos, ejercicios y actividades adaptadas según la edad o necesidad del estudiante.
- Permite personalizar contenidos para estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA), dislexia, dificultades cognitivas, etc.

### Pasos:

1. Ingresar a la plataforma ChatGPT.
2. Escribir una solicitud o tema educativo que se desee adaptar.
3. Indicar la edad o tipo de discapacidad del estudiante.
4. Revisar, ajustar y aplicar las sugerencias o materiales generados.

### Beneficia a:

1. Estudiantes con TEA.
2. Dislexia.
3. Discapacidad cognitiva.



ESCANEA CÓDIGO QR

# Microsoft Reading Progress



## Características:

- Evalúa la lectura oral del estudiante, analizando pronunciación, velocidad y precisión.
- Permite realizar un seguimiento del progreso lector en la plataforma Microsoft Teams o Word.

## Pasos:

1. Ingresar a Microsoft Teams o Word.
2. Seleccionar la opción Reading Progress.
3. Asignar una lectura al estudiante.
4. Analizar los resultados de pronunciación y velocidad.

## Beneficia a:

1. Estudiantes con dislexia.
2. Dificultades del lenguaje.



ESCANEA CÓDIGO QR

# Speech - To - Text

## Speech To Text



### Características:

- Convierte la voz en texto escrito.
- Permite a los estudiantes dictar en lugar de escribir manualmente.

### Pasos:

1. Activar el reconocimiento de voz en Google Docs o Microsoft Word.
2. Hablar claramente al micrófono.
3. Verificar y corregir el texto generado automáticamente.

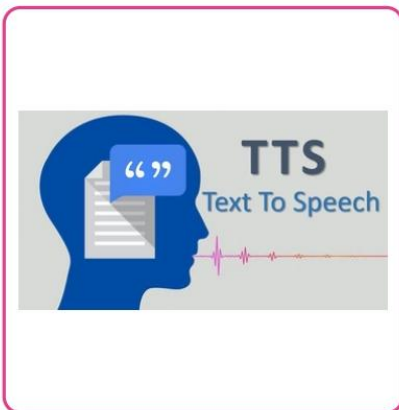
### Beneficia a:

1. Estudiantes con discapacidad motriz.
2. TEA.
3. Dificultades para escribir.



ESCANEA CÓDIGO QR

## Text - To - Speech



### Características:

- Convierte texto en voz, facilitando la lectura auditiva.
- Ayuda a la comprensión de textos largos o complejos mediante la escucha.

### Pasos:

1. Ingresar al programa Natural Reader o a la extensión de Google TTS.
2. Copiar o escribir el texto que se desea escuchar.
3. Seleccionar el idioma y la voz.
4. Reproducir para escuchar la lectura en voz alta.

### Beneficia a:

1. Estudiantes con TEA.
2. Dislexia.
3. Discapacidad visual.
4. Dificultades cognitivas.



ESCANEA CÓDIGO QR

## Canva con IA



### Características:

- Crea textos, fichas visuales, cuentos ilustrados y materiales con pictogramas (ARASAAC).
- Favorece el aprendizaje visual y la creatividad.

### Pasos:

1. Abrir Canva y seleccionar Magic Write o la herramienta de diseño.
2. Escribir el tema o tipo de material que se desea crear.
3. Agregar pictogramas o ilustraciones.
4. Descargar o imprimir el material.

### Beneficia a:

1. Estudiantes con TEA.
2. Discapacidad cognitiva.
3. . Dificultades en la comprensión visual.



ESCANEA CÓDIGO QR

## Read Along



### Características:

- Acompaña al niño en la lectura con una voz que proporciona retroalimentación inmediata.
- Ayuda al reconocimiento de palabras y mejora la fluidez lectora.

### Pasos:

1. Descargar la aplicación Read Along en el dispositivo.
2. Seleccionar una historia o texto.
3. Leer en voz alta mientras la app corrige la pronunciación.

### Beneficia a:

1. Estudiantes con dislexia.
2. TEA.
3. Dificultades lectoras.



ESCANEA CÓDIGO QR

# Ventajas de las herramientas con la IA en la lectura y escritura



## **Personalización del aprendizaje**

Los contenidos son adaptados según el ritmo, nivel y necesidades del estudiante, esto le ayuda a tener un aprendizaje individualizado.

## **Retroalimentación Inmediata**

Brinda correcciones al instante en escritura, ortografía, gramática y comprensión lectora, esto ayuda que su aprendizaje sea en tiempo real.

## **Fomenta la autonomía**

Brinda independencia a los estudiantes, ya que no dependen totalmente del docente y promueve su autoaprendizaje.

## **Accesibilidad e inclusión**

Estas herramienta cuenta con lectura en voz alta, subtítulos, reconocimiento de voz o ampliación de texto, beneficiando a estudiantes con discapacidad visual, auditiva o dificultades en el aprendizaje.

# Ventajas de las herramientas con la IA en la lectura y escritura



## Detección temprana de dificultades

Es de gran apoyo, ya que puede analizar los patrones de errores en lectura o escritura, esto nos permite identificar trastorno de dislexia, disgrafía u otras dificultades a tiempo.



## Estimulación del interés y la motivación

Ayuda a que el estudiante se encuentre motivado en participar en actividades que le divierten mientras aprenden.



## DESVENTAJAS DE LAS HERRAMIENTAS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA) EN EDUCACIÓN

01

### Dependencia tecnológica

El uso constante de IA puede hacer que docentes y estudiantes dependan demasiado de la tecnología, disminuyendo habilidades esenciales como el pensamiento crítico o la resolución autónoma de problemas.



### Desigualdad de acceso

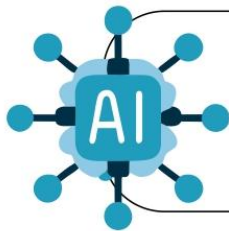
Requieren dispositivos, conectividad y competencias digitales. Esto puede ampliar la brecha entre quienes tienen acceso y quienes no.

02

03

### Privacidad y uso de datos

Muchas herramientas de IA recopilan y procesan grandes cantidades de datos. Si no se manejan con cuidado, pueden vulnerar la privacidad del estudiante o del docente.



### Errores o sesgos en los algoritmos

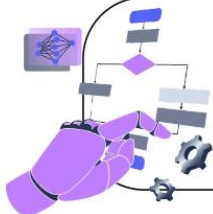
Las IA pueden presentar sesgos (por el tipo de datos con los que fueron entrenadas) o errores de interpretación, afectando la equidad en las respuestas o recomendaciones.

04

05

### Falta de empatía y juicio humano

La IA no tiene conciencia ni contexto emocional. Puede dar respuestas correctas pero sin considerar lo emocional, social o ético.



### Reducción del rol docente

Si se abusa de la automatización, puede debilitar la figura del docente como mediador humano, crítico y guía en el proceso educativo.

06

## DESVENTAJAS DE LAS HERRAMIENTAS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA) EN EDUCACIÓN

07

### Sobreconfianza en los resultados

Algunos docentes o estudiantes pueden asumir que lo que dice una IA es infalible, cuando en realidad requiere validación y supervisión humana.



GAMIFI-KIDS "APRENDIENDO SIN LÍMITES"



# MÓDULO #4

HERRAMIENTAS ANÁLOGAS  
PARA LA LECTURA Y  
ESCRITURA

# Herramientas Análogas

## CONCEPTO:

Las herramientas análogas son recursos tangibles y manipulativos que permiten a los estudiantes aprender mediante la acción, la observación y la práctica sensorial. Estas fomentan la coordinación motora, la memoria visual y la asociación entre sonidos y grafías, aspectos fundamentales para el desarrollo del lenguaje escrito (Byrne et al., 2023).



## CARACTERÍSTICAS:

Las herramientas análogas aplicadas a la enseñanza de la lectura y la escritura se caracterizan por su concreción, sencillez y valor pedagógico. De acuerdo con Ibaibarriaga et al. (2025), los niños que practican la escritura manual y la manipulación directa de materiales asimilan mejor las letras y palabras nuevas que aquellos que aprenden exclusivamente con medios digitales.

- Entre sus principales características se destacan:



- Funcionamiento manual y tangible, que implica la participación activa del estudiante.



- Estimulación multisensorial, al combinar el tacto, la vista y la audición.



- Simplicidad tecnológica, sin necesidad de dispositivos electrónicos.



- Adaptabilidad, ya que pueden ajustarse a distintos niveles de aprendizaje y necesidades educativas.



- Favorecen la motricidad fina y la coordinación ojo-mano, esenciales en los procesos iniciales de escritura.

Estos atributos responden al principio del aprender haciendo, que sustenta la enseñanza activa en la alfabetización inicial.

## APLICACIONES:

- **Lectura inicial:** asociación de imágenes con letras o palabras mediante tarjetas o pictogramas.
- **Formación de palabras:** uso de letras móviles para construir vocablos y frases.
- **Dictado sensorial:** trazar letras en bandejas de arena o con plastilina.
- **Lectura comprensiva:** uso de láminas o carteles ilustrados para identificar personajes y acciones.
- **Juegos fonológicos:** empleo de bingos, ruletas o dominós de sílabas para reforzar el reconocimiento auditivo.

Estas estrategias promueven el aprendizaje vivencial y refuerzan la comprensión del código lingüístico.

## IMPORTANCIA:

Las herramientas análogas desempeñan un papel crucial en el proceso de alfabetización inicial, al permitir que los estudiantes desarrollen la lectura y la escritura de forma concreta, sensorial y significativa. Según Ibaibarriaga et al. (2025), los niños que aprenden a escribir con materiales físicos desarrollan mayor comprensión del lenguaje escrito y consolidan habilidades cognitivas básicas para el aprendizaje posterior.





## Tipos de herramientas análogas

Tipos	Función educativa	Ejemplos
<b>Instrumentos de escritura</b>	Desarrollan la motricidad fina y el trazo correcto de letras y palabras.	Lápices, crayones, marcadores, pizarras, cuadernos pautados, plantillas caligráficas.
<b>Materiales manipulativos</b>	Favorecen la asociación entre fonemas y grafemas, así como la construcción de palabras.	Letras móviles de madera o imán, tarjetas silábicas, cubos con letras, bloques fonéticos.
<b>Recursos visuales</b>	Refuerzan la discriminación visual y la comprensión lectora.	Pictogramas, carteles de palabras, rotafolios, murales de vocabulario.
<b>Herramientas de registro</b>	Facilitan el seguimiento del progreso y la práctica constante.	Fichas de lectura, cuadernos de caligrafía, tarjetas de control.
<b>Materiales lúdicos</b>	Integran el juego con el aprendizaje de palabras y sonidos.	Bingo de letras, dominó fonético, ruleta de sílabas, rompecabezas de palabras.
<b>Recursos sensoriales</b>	Promueven el aprendizaje a través del tacto y la motricidad.	Letras de lija, bandejas de arena, plastilina para modelar palabras, papel texturizado.

De acuerdo con Ochogboju y Díez-Palomar (2025), los materiales concretos o manipulativos favorecen el aprendizaje porque activan la cognición corporal y el pensamiento espacial, facilitando el reconocimiento y la retención de símbolos lingüísticos.

## VENTAJAS DE LAS HERAMIENTAS ANÁLOGAS

### Aprendizaje activo y experiencial:

Los estudiantes aprenden mediante la manipulación directa, lo que potencia la memoria a largo plazo (Byrne et al., 2023).

### Desarrollo psicomotor y cognitivo

La escritura manual mejora la coordinación y la atención, fortaleciendo la asociación entre grafema y fonema (Ibaibarriaga et al., 2025).

### Aprendizaje inclusivo

Pueden adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades especiales.

### Motivación y participación

Las actividades con materiales concretos generan mayor interés y compromiso (Edutopia, 2024).

### Accesibilidad

Son de bajo costo, duraderas y no dependen de infraestructura tecnológica



Estas ventajas demuestran que, pese al auge digital, las herramientas análogas continúan siendo un pilar para el desarrollo inicial de la lectoescritura.

## DESVENTAJAS DE LAS HERAMIENTAS ANÁLOGAS



No permiten el registro automático de datos ni la retroalimentación inmediata.



Requieren más tiempo de supervisión docente y mantenimiento físico.



Pueden deteriorarse con el uso continuo.



Su alcance puede ser limitado en contextos donde se busca la alfabetización digital.



No obstante, la evidencia reciente subraya que un enfoque equilibrado entre recursos digitales y análogos produce mejores resultados en comprensión lectora y motivación (OECD, 2025).

## Conclusiones

La gamificación representa una poderosa herramienta pedagógica que, bien aplicada, puede transformar la experiencia educativa de niños con discapacidad, haciéndola más accesible, motivadora y significativa. Esta guía es una muestra de cómo estas plataformas digitales pueden adaptar el proceso de enseñanza-aprendizaje a las necesidades individuales, promoviendo la inclusión desde una perspectiva lúdica y centrada en el estudiante.

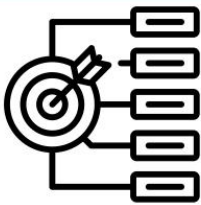
---

Al integrar dinámicas de juego, recompensas, retos y tecnología, se fomenta no solo la adquisición de habilidades en lectura y escritura, sino también el desarrollo de la autonomía, la autoestima y la participación activa de todos los estudiantes. En definitiva, "Gamifi-Kids" es una propuesta de una nueva mirada hacia la enseñanza inclusiva: una educación sin límites, donde el juego se convierte en un puente hacia el aprendizaje y la equidad.

## Gamifi-Kids: “Aprendiendo Sin Límites”

# RECOMENDACIONES

Al incluir herramientas gamificadas, es fundamental:



- Tener claros los objetivos pedagógicos.



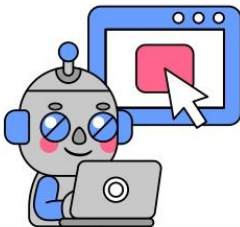
- Asegurarse de que la motivación lúdica complemente y no reemplace el contenido.



- Diversificar estrategias para que todos los estilos de aprendizaje se vean beneficiados.

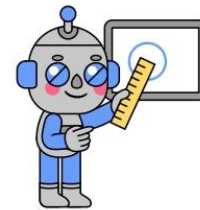
### Recomendaciones de uso en el aula:

- Combina IA con materiales concretos (pictogramas, tarjetas, cuentos impresos).



- Usa voz e imagen como apoyo multisensorial para mayor comprensión.

- Utiliza estas herramientas para diferenciar la enseñanza sin sobrecargar tu planificación.



- Supervisa el uso de herramientas IA para asegurar adaptaciones adecuadas.

### Recomendaciones para su uso consciente



- Usar la IA como herramienta complementaria, no como sustituto del juicio pedagógico.



- Capacitar a docentes y estudiantes en alfabetización digital y ética de la IA.



- Asegurar el cumplimiento de normas de privacidad y protección de datos.

## Recomendaciones para implementar plataformas gamificadas en estudiantes con discapacidad



📌 Identificar las características, habilidades y necesidades de cada estudiante para adaptar las actividades gamificadas.

📌 Complementar la gamificación con otras estrategias educativas como proyectos, trabajo colaborativo y apoyos visuales.



📌 Priorizar plataformas con interfaces sencillas, instrucciones claras y contenido en su idioma.

📌 Diseñar actividades que permitan avanzar a su propio ritmo y ofrezcan retroalimentación inmediata para fortalecer la autoestima y el aprendizaje.

# ANEXOS

---



# Plantilla de gamificación (Herramientas Análogas)



## Plantilla

Ministerio de Educación  
**Dirección Regional de Educación de San Miguelito**

DOCENTE: \_\_\_\_\_  
 GRADO: \_\_\_\_\_  
 ASIGNATURA: \_\_\_\_\_  
 SEMANA: \_\_\_\_\_

Nivel	Contenido	Objetivo	Actividad Gamificada	Mecánica de Juego / Retos	Recursos	Recompensas	Evaluación		
Clasifica el nivel de la actividad	¿Qué tema voy a desarrollar?	¿Qué deseo alcanzar? con la actividad?	¿Qué dinámica utilizare utilizando elementos de juego para lograr el objetivo?	¿Qué reglas, retos o desafío incluiré para la motivación?	Especifica como lo vas hacer, ya sea con herramientas gamificadas o análogas.	¿Qué reconocimiento le daré al estudiante por alcanzar los objetivos?	Diagnostica	Formativa	Sumativa

## Recompensas, medallas y niveles



## Recompensas, medallas y niveles



Recompensas, medallas y niveles





# Glosario



## Accesible

Condición que permite que un recurso, espacio o actividad educativa pueda ser utilizado por todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades, sin barreras físicas, cognitivas o tecnológicas.

## Adaptación

Proceso mediante el cual se modifican contenidos, materiales o estrategias para responder a las necesidades específicas de aprendizaje de un estudiante.

## Deficiencia auditiva

Condición sensorial que afecta parcial o totalmente la capacidad de oír, lo que puede impactar la adquisición del lenguaje oral y el aprendizaje si no se aplican estrategias educativas inclusivas.

## Deficiencia cognitiva

Limitación en el desarrollo intelectual que puede afectar la memoria, el razonamiento y el aprendizaje, requiriendo apoyos pedagógicos personalizados.

## Deficiencia del lenguaje

Alteración en la comprensión o expresión verbal que interfiere en el desarrollo comunicativo, y puede influir en la adquisición de la lectura y la escritura.

## Deficiencia motora

Alteración en el movimiento corporal que limita la movilidad, coordinación o manipulación, y que puede requerir apoyos físicos o tecnológicos para participar en actividades educativas.

## Dependencia

Necesidad de apoyo constante por parte de otra persona para realizar tareas de aprendizaje o actividades escolares debido a limitaciones físicas, sensoriales o cognitivas.

## Desigualdad

Situación en la que algunos estudiantes tienen menos oportunidades de acceso, participación o aprendizaje debido a factores sociales, económicos o de discapacidad.





# Glosario



## Didáctica

Disciplina que estudia y desarrolla métodos y estrategias para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma eficaz y significativa.

## Digital

Disciplina que estudia y desarrolla métodos y estrategias para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma eficaz y significativa.

## Discapacidad

Condición que puede implicar una limitación física, sensorial, cognitiva o del lenguaje, y que requiere ajustes razonables para garantizar una educación inclusiva y equitativa.

## Estrategias

Recursos físicos o digitales utilizados para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje, como plataformas, aplicaciones, materiales impresos o juegos.

## Herramientas

Recursos físicos o digitales utilizados para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje, como plataformas, aplicaciones, materiales impresos o juegos.

## Inclusión

Proceso educativo que garantiza el derecho de todos los estudiantes, sin excepción, a participar activamente y aprender en igualdad de condiciones, valorando la diversidad.

## Integración

Etapas en la que se incorpora a los estudiantes con discapacidad en aulas regulares, aunque no siempre con las adaptaciones necesarias para su aprendizaje efectivo (diferente de inclusión).

## Inteligencia Artificial (IA)

Tecnología que permite a sistemas informáticos realizar tareas propias del pensamiento humano, como analizar, adaptarse y tomar decisiones, aplicándose en educación para personalizar aprendizajes.





# Glosario



## Lúdico

Todo aquello relacionado con el juego o el disfrute, utilizado en educación como medio para enseñar de forma motivadora y significativa.

## Motivacional

Que impulsa o estimula el deseo de aprender o participar; en educación, se refiere a estrategias o elementos que despiertan el interés y la atención del estudiante.

## Plataforma

Entorno digital donde se alojan contenidos, actividades y recursos educativos; permite la interacción entre docentes, estudiantes y materiales.

## Recursos

Materiales, medios o herramientas que el docente emplea para facilitar el aprendizaje, pueden ser físicos (libros, fichas) o digitales (apps, videos).

## Tecnología

Materiales, medios o herramientas que el docente emplea para facilitar el aprendizaje, pueden ser físicos (libros, fichas) o digitales (apps, videos).



## Referencias bibliográficas

Árbol ABC. (s.f.). <https://www.arbolabc.com>

Castells, M. (2001). *La galaxia Internet*. Plaza & Janés.

Cookitos. (s.f.). <https://www.cokitos.com>

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Motivación intrínseca y autodeterminación en el comportamiento humano*. Springer.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *De los elementos de diseño de juegos a la "gamificación": Definiendo la "gamificación"*. En *Actas de la 15ª Conferencia Internacional Académica MindTrek* (pp. 9–15).

Educandy. (s.f.). <https://www.educandy.com>

Educaplay. (s.f.). <https://es.educaplay.com>

Gee, J. P. (2003). *Lo que los videojuegos nos enseñan sobre el aprendizaje y la alfabetización*. Palgrave Macmillan.

González, A., & Méndez, L. (2021). *Integración de tecnologías digitales para atender la diversidad en el aula*. Editorial Educativa.

González, L., & Méndez, R. (2021). *Educación digital e inclusión: Nuevas estrategias para el siglo XXI*. Editorial Académica.

## Referencias bibliográficas

Kapp, K. M. (2012). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción: Métodos y estrategias basadas en juegos para la formación y la educación*. Pfeiffer.

Kahoot! (s.f.). Kahoot: *Plataforma de aprendizaje basada en juegos para la educación interactiva*. <https://kahoot.com>

Liveworksheet. (s.f.). <https://www.liveworksheets.com>

Martínez, P., & Rojas, S. (2020). *Gamificación en el aula: Motivación y aprendizaje significativo*. Ediciones Pedagógicas.

Martínez, R., & Rojas, S. (2020). *Gamificación en entornos educativos: motivación y aprendizaje significativo*. Universidad de la Innovación.

MundoPrimaria. (s.f.). <https://www.mundoprimaria.com/>

Prensky, M. (2001). *Aprendizaje basado en juegos digitales*. McGraw-Hill.

## Referencias bibliográficas

Torres, A. (2022). *Recursos digitales para la educación inclusiva*. Editorial Interactiva.

Torres, M. (2022). *Gamifi-kids: aprendiendo sin límites*. Plataforma Digital Educativa.

UNESCO. (2021). *Educación inclusiva: Directrices para la inclusión*.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: Cómo el pensamiento basado en juegos puede revolucionar tu negocio*. Wharton Digital Press.

Wordwall. (s.f.). <https://wordwall.net/es>

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamificación por diseño: Implementación de mecánicas de juego en aplicaciones web y móviles*. O'Reilly Media.



Proyecto  
Gamifi-kids

# **ANEXO N°3**

## **IMPLEMENTACIÓN**

# Nota de Invitación a Docentes



MINISTERIO DE EDUCACIÓN



Panamá, 20 de octubre, del 2025

PARA: MAESTROS DEL TURNO P.M

DE: DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN ESPECIAL

ASUNTO: PRESENTACIÓN DE PROYECTO

Estimados docentes:

Reciban un cordial saludo. Por medio de la presente se les convoca a participar en la presentación del proyecto educativo titulado: Guía Gami Fit Kids, Aprendiendo Sin Límites, elaborados por las licenciadas Celideth Degracia y Alexandra Sanjur, como parte de su trabajo de grado, para optar por la maestría en educación especial.

Dicha actividad se llevará a cabo el día miércoles 22 de octubre, a las 2:30 P.M, en el aula especial.

Su presencia y participación son muy importantes, ya que este proyecto busca fortalecer las competencias lectoras y escritoras en el estudiante de educación básica.

Agradecemos de antemano su puntual asistencia y apoyo

*Prof. Martina Mendez*  
Sub-directora

ISMENIA GOMEZ	
SAGEYDI RODRIGUEZ	<i>Sageydi Rodriguez</i>
GUADALUPE PEREZ	<i>Guadalupe Perez</i>
ROSMERY MADRID	<i>Rosmery Madrid</i>
MAYULY MEJIA	<i>Mayuly Mejia</i>
DELDA BRAVO	<i>Delda Bravo</i>
DALYS RIOS	<i>Dalys Rios</i>
YADIRA VANEGAS	<i>Yadira Vanegas</i>
MARIELA MORENO	<i>Mariela Moreno</i>
ARIEL MOJICA	<i>Ariel Mojica</i>
VLADYMYR RODRIGUEZ	<i>Wladimir Rodriguez</i>
IGNACIO ARCIA	<i>Ignacio Arcia</i>

## Lista de Asistencia



### LISTA DE PARTICIPANTES

Capacitación de la Guía Didáctica GamiFit- Kids" Aprendiendo sin límites"

Fecha: 22 de octubre de 2025

Hora: 2:30 pm

Lugar: CEBG Santiago De la Guardia

Facilitadoras: Celideth Degracia y Alexandra Sanjur

#### Objetivo de la capacitación:

Socializar y fortalecer el uso de la Guía Didáctica "Gami Fit Kids" como herramienta innovadora para la enseñanza inclusiva y gamificada en el aula.

#	Nombre	Firma	Cátedra
1	Yamileth Acosta	Yamileth Acosta	Educ. Especial
2	Yadira Vanegas	Yadira Vanegas	Maestra de Grado
3	Marcela Moreno	Marcela Moreno	Inglés
4	Adelys Ríos	Adelys Ríos	Maestra de grado
5	Rosemarie Madrid	Rosemarie Madrid	Maestra de grado
6	Ignacio Arcia A.	Ignacio Arcia	Inglés
7	Guadalupe Pérez	Guadalupe Pérez	maestra de grado
8	Sageydi C. Rodríguez	Sageydi C. Rodríguez	maestra de grado
9	Arial Mejía	Arial Mejía	maestra de grado
10	Wladimir Rodríguez	Wladimir Rodríguez	Maestra de grado
11	Tormenta Gómez	Tormenta Gómez	Maestra de Grado
12	Delda Bravo C	Delda Bravo C	Maestra de Grado
13	Mayuly Mejía	Mayuly Mejía	Maestra de Grado



Ministerio de Educación  
**Dirección Regional de Educación de San Miguelito**

DOCENTE:
GRADO:
ASIGNATURA:
SEMANA:

Nivel	Contenido	Objetivo	Actividad Gamificadas	Mecánica de Juego / Retos	Recursos	Recompensas	Evaluación		
							D	F	S
#1	El abecedario	Reconocer la letra mayúscula del abecedario, asociarlas con la letra minúscula y distinguir su sonido inicial. <b>(comprender)</b>	Los soldados del alfabeto	Los estudiantes avanzarán por nivel, primero descubrirán la letra mayúscula, luego buscarán su minúscula y asociarán las imágenes con el sonido inicial de la misma. Al completar estos tres pasos desbloquearán, el segundo nivel	Tarjetas de imágenes del abecedario (mayúscula y minúscula).	Al completar este nivel, se le dará al estudiante una moneda que le servirá para desbloquear el segundo nivel			
#2	Arma palabras con los fonemas <b>m, p, s, t, l</b>	Formar palabras a partir de imágenes, identificando y utilizando las sílabas correspondientes. <b>(aplicar)</b>	Constructor de palabras.	Observarán la imagen presentada por la maestra y armarán con las sílabas el nombre de la misma en el	Tarjeta de imágenes y tarjetas de sílabas formadas por los fonemas <b>m, p, s, t, l</b>	Al completar este nivel, se le dará al estudiante una moneda que le servirá para desbloquear el tercer nivel			

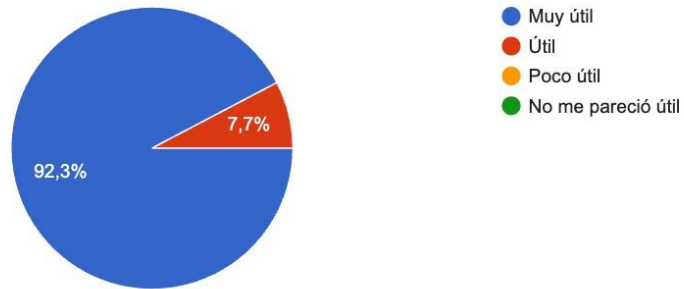
				segundo paso escogerán una palabra formada con dos o más sílabas, leerán en voz alta y buscarán la imagen que le corresponde al completar estos dos pasos se desbloquearán el tercer y último nivel,				
#3	Formar oraciones .	Formar oraciones sencillas utilizando las palabras aprendidas en el nivel anterior.  <b>(Crear)</b>	Creadores de oraciones	Formarán oraciones sencillas con las palabras del nivel 2, que representan la imagen vista.	Wordwall	Al finalizar recibirán una medalla por el logro obtenido .		

## Experiencia de Docentes con la Guía

1. ¿Qué le pareció la guía Gamifi-Kids?

 Copiar gráfico

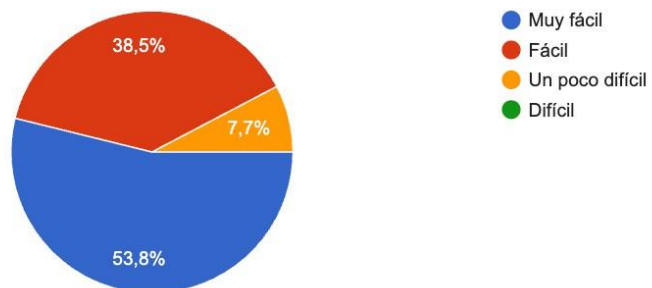
13 respuestas



2. ¿Qué tan fácil le resultó usar las herramientas digitales durante la práctica?

 Copiar gráfico

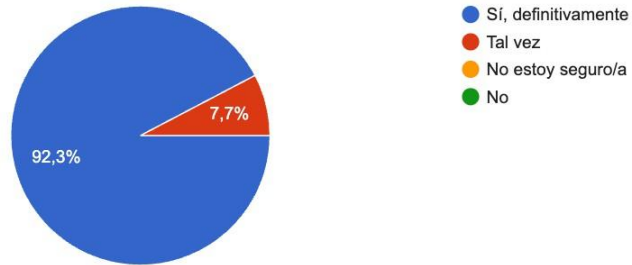
13 respuestas



3. ¿Le gustaría aplicar alguna de las actividades o plataformas en sus clases?

[Copiar gráfico](#)

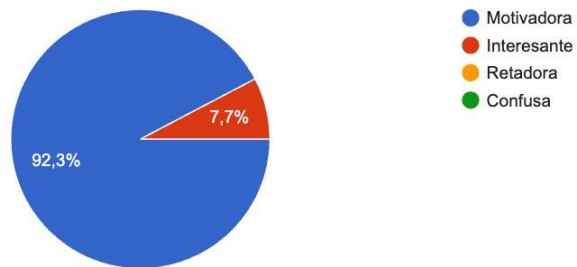
13 respuestas



4. ¿Cómo describirías su experiencia general con la guía?

[Copiar gráfico](#)

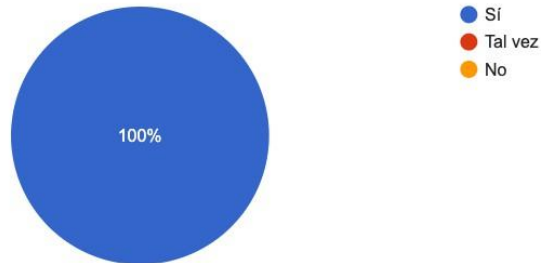
13 respuestas



5. ¿Recomendarías esta guía a otros docentes?

 Copiar gráfico

13 respuestas



6. ¿Quieres dejar un comentario o sugerencia?

13 respuestas

Fue muy dinámica y motivada la experiencia fue excelente y práctica las exposiciones por parte de las profesoras.

El tono de voz y manera de presentar excelente por parte de las licenciadas. Gracias Bendiciones

Me pareció muy dinámico e innovador. Gracias.

Buena Información

Excelente, y motivadora

Excelente iniciativa, la pondré en práctica con mis estudiantes.

Excelente seminario

Me gustó, es muy útil para el aprendizaje de los estudiantes

**Instrumento de medición satisfactoria estudiantil**

Marca (X) la emoción que mejor representa cómo te sentiste con la actividad.

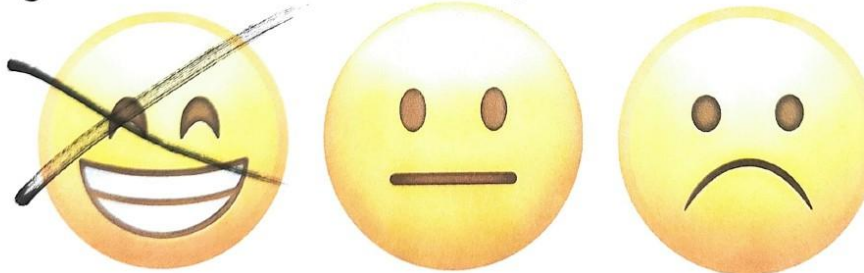
*¿Cómo te sentiste durante la actividad?*



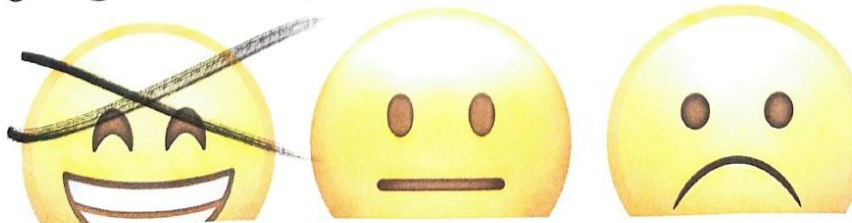
*¿Te pareció fácil la actividad?*



*¿Te divertiste mientras aprendías?*



*¿Te gustaría repetir esta actividad?*



### **Instrumento de medición satisfactoria estudiantil**

Marca (X) la emoción que mejor representa cómo te sentiste con la actividad.

*¿Cómo te sentiste durante la actividad?*



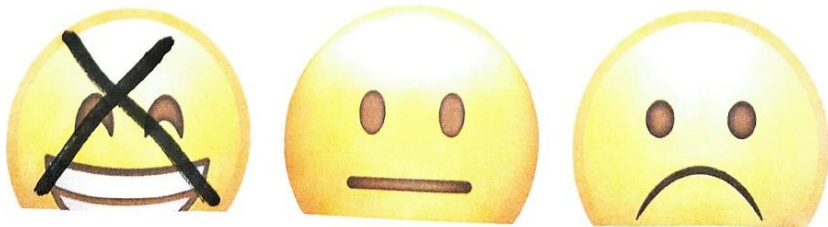
*¿Te pareció fácil la actividad?*



*¿Te divertiste mientras aprendías?*



*¿Te gustaría repetir esta actividad?*



### **Instrumento de medición satisfactoria estudiantil**

● Marca (X) la emoción que mejor representa cómo te sentiste con la actividad.

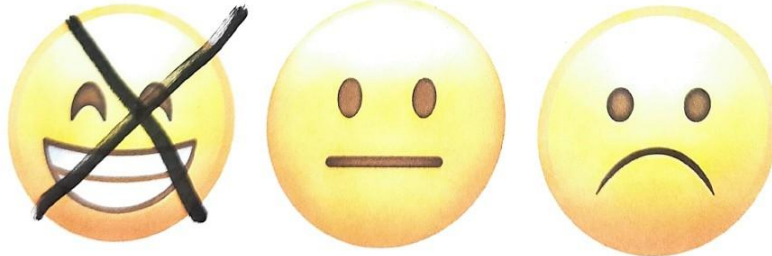
*¿Cómo te sentiste durante la actividad?*



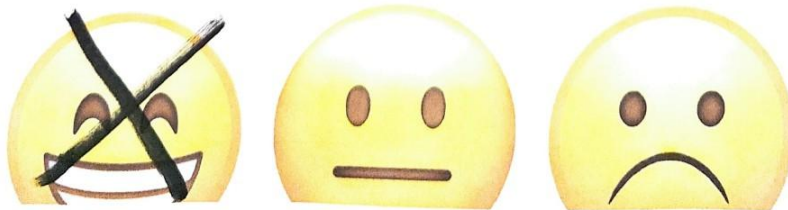
*¿Te pareció fácil la actividad?*



*¿Te divertiste mientras aprendías?*



*¿Te gustaría repetir esta actividad?*



---

## **Instrumento de medición satisfactoria estudiantil**

Marca (X) la emoción que mejor representa cómo te sentiste con la actividad.

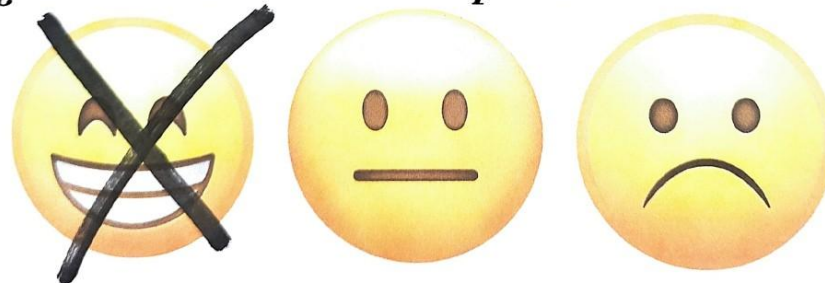
*¿Cómo te sentiste durante la actividad?*



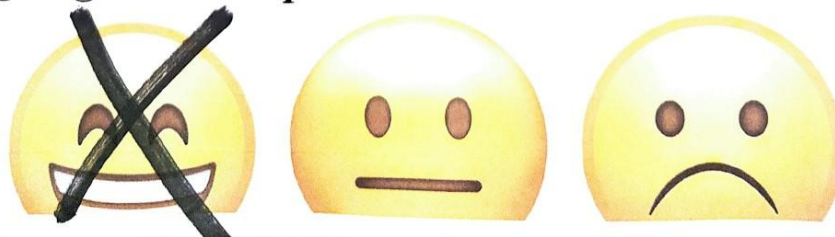
*¿Te pareció fácil la actividad?*



*¿Te divertiste mientras aprendías?*



*¿Te gustaría repetir esta actividad?*



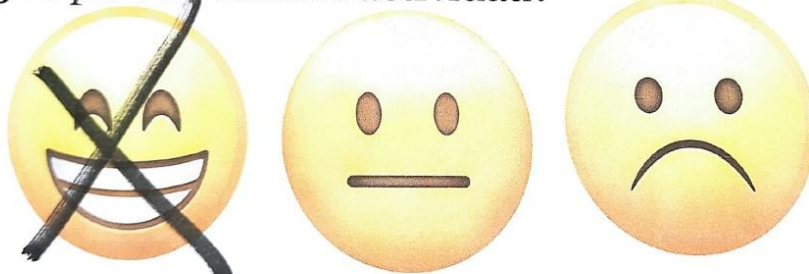
## Instrumento de medición satisfactoria estudiantil

Marca (X) la emoción que mejor representa cómo te sentiste con la actividad.

*¿Cómo te sentiste durante la actividad?*



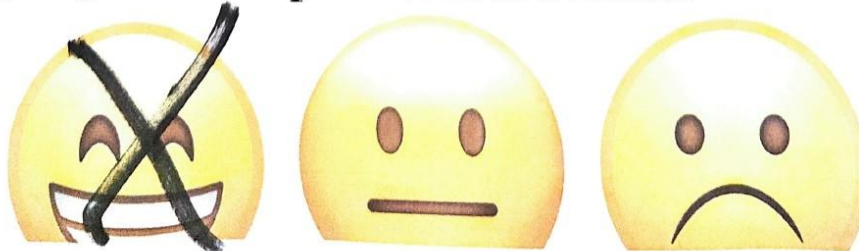
*¿Te pareció fácil la actividad?*



*¿Te divertiste mientras aprendías?*



*¿Te gustaría repetir esta actividad?*



## **Instrumento de medición satisfactoria estudiantil**

Marca (X) la emoción que mejor representa cómo te sentiste con la actividad.

*¿Cómo te sentiste durante la actividad?*



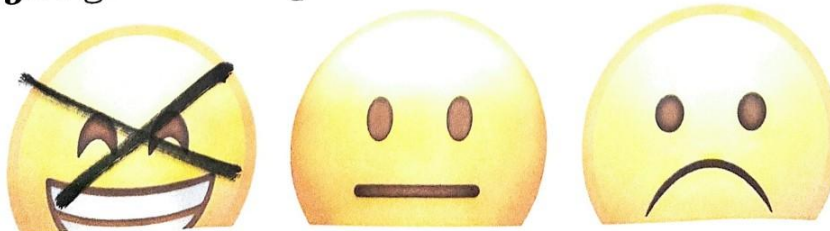
*¿Te pareció fácil la actividad?*



*¿Te divertiste mientras aprendías?*



*¿Te gustaría repetir esta actividad?*



**Instrumento de medición satisfactoria este**

Marca (X) la emoción que mejor representó lo que sentiste con la actividad.

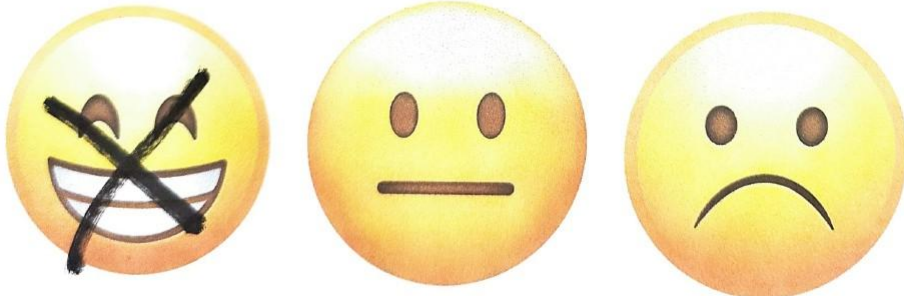
*¿Cómo te sentiste durante la actividad?*



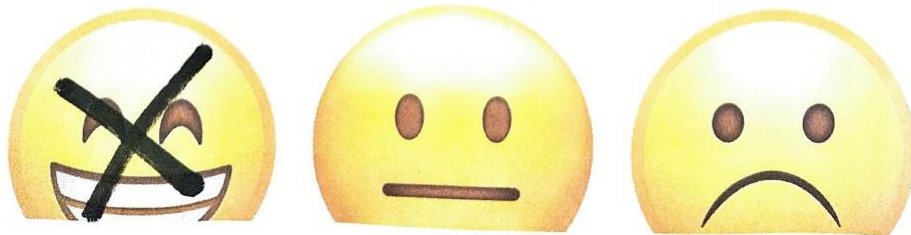
*¿Te pareció fácil la actividad?*



*¿Te divertiste mientras aprendías?*



*¿Te gustaría repetir esta actividad?*



---

**Instrumento de medición satisfactoria estu**

Marca (X) la emoción que mejor representa  
sentiste con la actividad.

*¿Cómo te sentiste durante la actividad?*



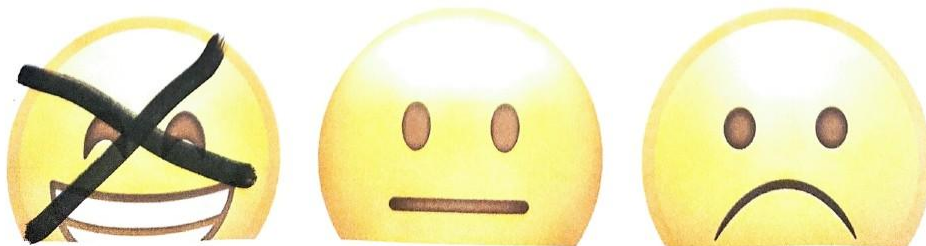
*¿Te pareció fácil la actividad?*



*¿Te divertiste mientras aprendías?*



*¿Te gustaría repetir esta actividad?*



---

## **Instrumento de medición satisfactoria estu**

Marca (X) la emoción que mejor representa  
sentiste con la actividad.

*¿Cómo te sentiste durante la actividad?*



*¿Te pareció fácil la actividad?*



*¿Te divertiste mientras aprendías?*



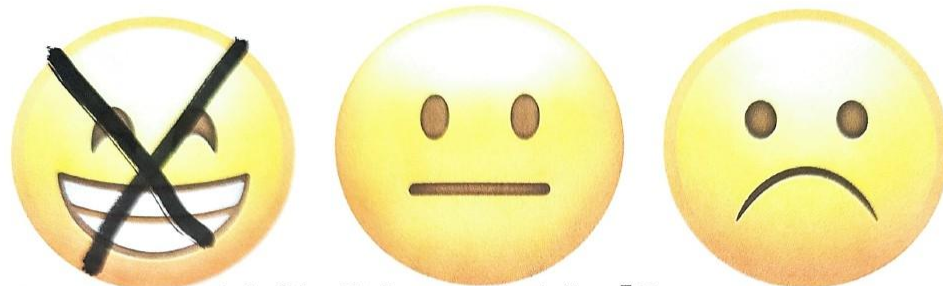
*¿Te gustaría repetir esta actividad?*



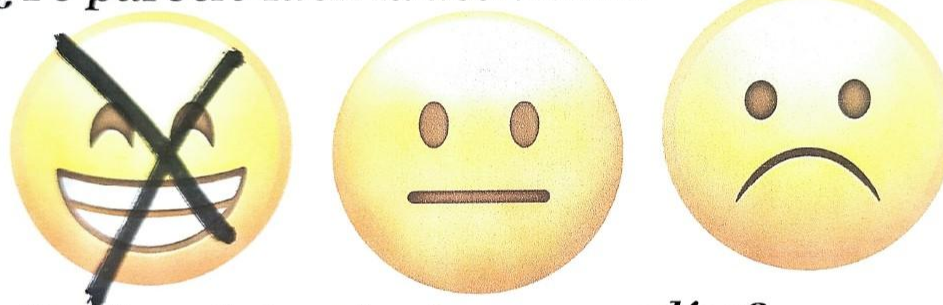
## **Instrumento de medición satisfactoria estudio**

Marca (X) la emoción que mejor representa sentiste con la actividad.

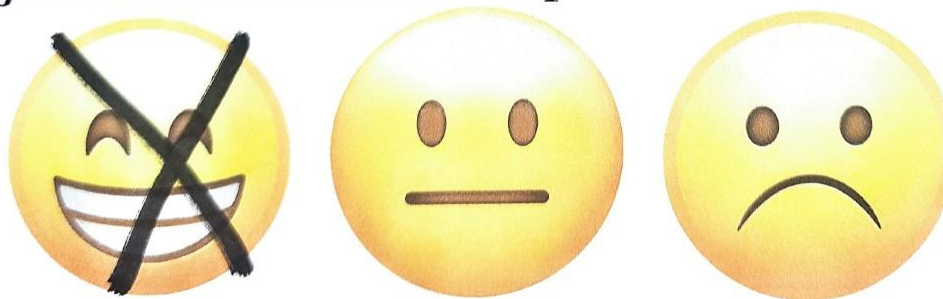
*¿Cómo te sentiste durante la actividad?*



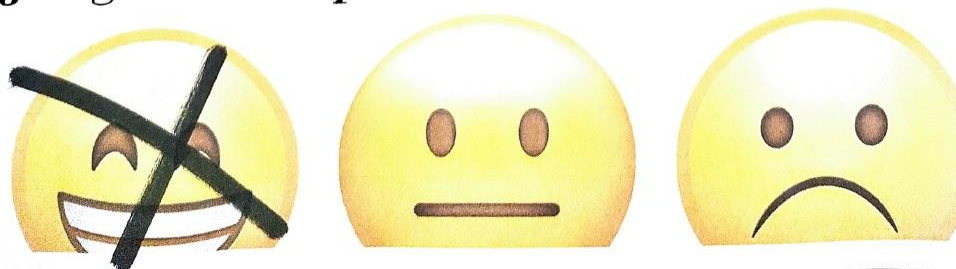
*¿Te pareció fácil la actividad?*



*¿Te divertiste mientras aprendías?*



*¿Te gustaría repetir esta actividad?*



---

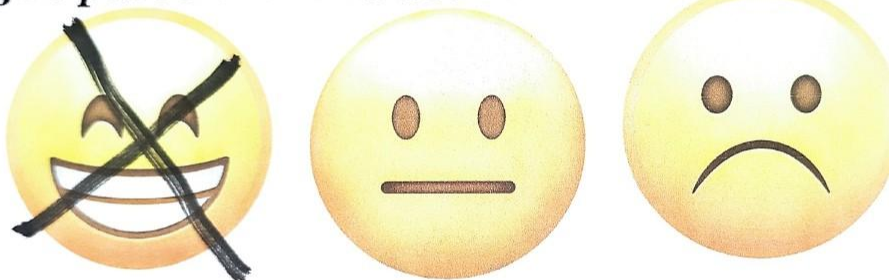
## **Instrumento de medición satisfactoria estu**

Marca (X) la emoción que mejor representó  
sentiste con la actividad.

*¿Cómo te sentiste durante la actividad?*



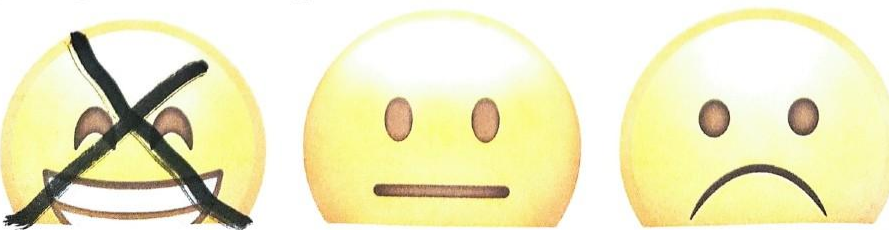
*¿Te pareció fácil la actividad?*



*¿Te divertiste mientras aprendías?*



*¿Te gustaría repetir esta actividad?*



## Video Informativo para Padres de Familia

[https://youtu.be/XiXOrXqT\\_8M](https://youtu.be/XiXOrXqT_8M)

**Guía "Gamifi-Kids"** 

Aprendiendo Sin Límites"

**Guía de herramientas divertidas para fortalecer la lectura y escritura.** 

**Autores:**

- Degracia, Celideth
- Sanjur, Alexandra

**Centro educativo:**  
Escuela Santiago de la Guardia

**GAMIFI-KIDS**  
Aprendiendo sin límites 

**2025** 



# **ANEXO N°4**

**EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS**

**Foto 1: Presentación de la Guía a los Docentes**



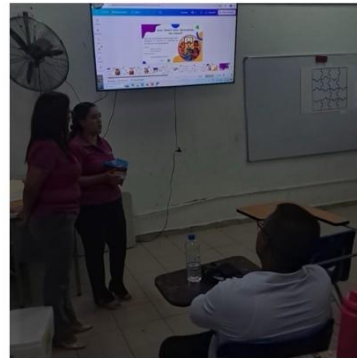
**Fuente: Degracia-Sanjur, 2025.**

Foto 2: Presentación de la Guía a los Docentes



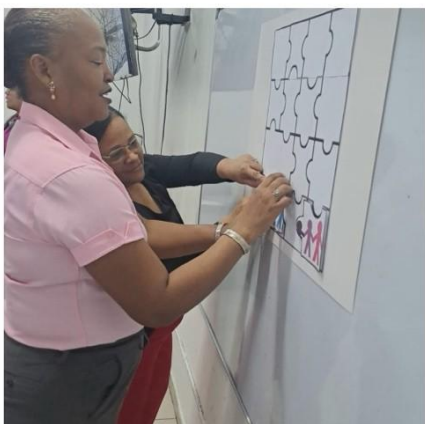
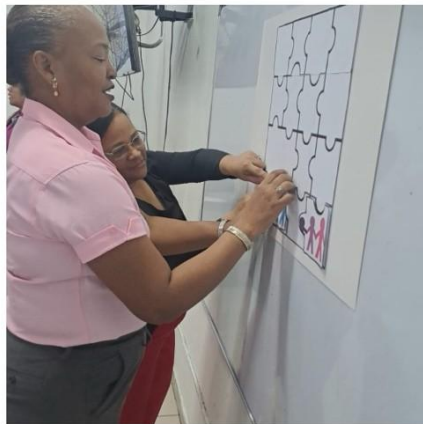
Fuente: Degracia-Sanjur, 2025.

**Foto 3: Dinámica con los Docentes**



**Fuente: Degracia-Sanjur, 2025.**

**Foto 4: Dinámica con los Docentes**



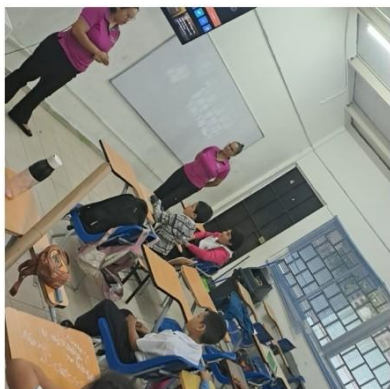
**Fuente: Degracia-Sanjur, 2025.**

**Foto 5: Dinámica con los Docentes**



**Fuente: Degracia-Sanjur, 2025.**

Foto 6: Presentación a los estudiantes



Fuente: Degracia-Sanjur, 2025.

Foto 7: Herramientas Análogas



Fuente: Degracia-Sanjur, 2025.

Foto 8: Herramientas Análogas



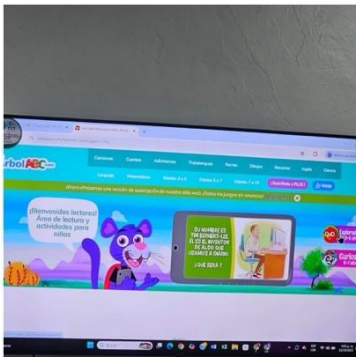
Fuente: Degracia-Sanjur, 2025.

Foto 9: Herramientas Análogas



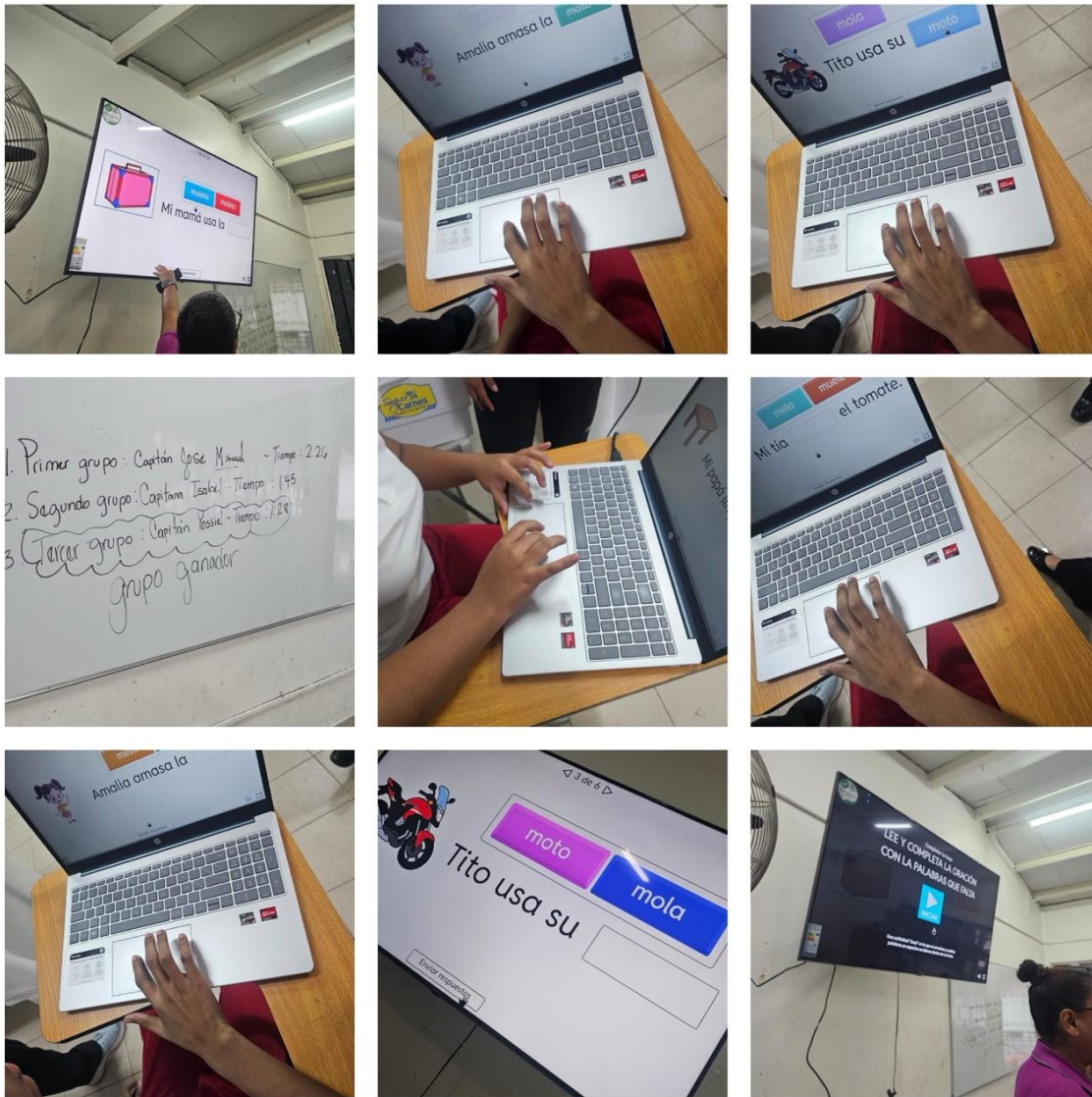
Fuente: Degracia-Sanjur, 2025.

## Foto 10: Herramientas Gamificadas



Fuente: Degracia-Sanjur, 2025.

## Foto 11: Herramientas Gamificadas



Fuente: Degracia-Sanjur, 2025.

**Foto 12: Instrumento de Satisfacción de Estudiantes**



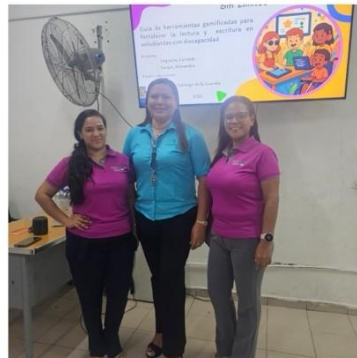
**Fuente: Degracia-Sanjur, 2025.**

**Foto 13: Entrega de Detalles a Docentes**



**Fuente: Degracia-Sanjur, 2025.**

**Foto 14: Entrega de Detalles a Docentes**



**Fuente: Degracia-Sanjur, 2025.**

**Foto 15: Entrega de Detalles a Estudiantes**



**Fuente: Degracia-Sanjur, 2025.**

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla No.</b>	<b>Descripción</b>	<b>Página</b>
<b>Tabla 1</b>	Edad del padre/madre/tutor	60
<b>Tabla 2</b>	Relación con el estudiante	61
<b>Tabla 3</b>	¿Cuál es la condición de discapacidad de su hijo/a?	62
<b>Tabla 4</b>	Frecuencia de lectura en casa	63
<b>Tabla 5</b>	Frecuencia de escritura en casa	64
<b>Tabla 6</b>	Dificultades en lectura o escritura	65
<b>Tabla 7</b>	Principales dificultades identificadas	66
<b>Tabla 8</b>	Conocimiento de la gamificación en el ámbito educativo	67
<b>Tabla 9</b>	Opinión sobre el uso de juegos para mejorar lectura y escritura	68
<b>Tabla 10</b>	¿Considera que su hijo/a se motiva más cuando aprende a través de juegos o actividades interactivas?	69
<b>Tabla 11</b>	¿Le gustaría que en la escuela se implementaran estrategias basadas en juegos para apoyar el aprendizaje de su hijo/a?	70
<b>Tabla 12</b>	¿Participa activamente en las actividades escolares de su hijo/a?	71
<b>Tabla 13</b>	¿Le gustaría recibir orientación o talleres para apoyar el aprendizaje de su hijo/a?	72
<b>Tabla 14</b>	Edad de los docentes encuestados	73
<b>Tabla 15</b>	Sexo de los docentes	74
<b>Tabla 16</b>	Años de experiencia docente	75
<b>Tabla 17</b>	Experiencia trabajando con estudiantes con discapacidad	76
<b>Tabla 18</b>	Tipos de discapacidad con los que han trabajado los docentes	77
<b>Tabla 19</b>	¿Ha escuchado hablar sobre gamificación en la educación?	78
<b>Tabla 20</b>	¿Qué tan familiarizado está con esta metodología?	79

<b>Tabla 21</b>	¿Ha utilizado estrategias de gamificación en su enseñanza?	80
<b>Tabla 22</b>	¿Cuáles de los siguientes elementos de gamificación ha utilizado en sus clases?	81
<b>Tabla 23</b>	En su opinión, ¿qué puede hacer la gamificación?	82
<b>Tabla 24</b>	¿Cree que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar la lectura y la escritura en estudiantes con discapacidad?	83
<b>Tabla 25</b>	¿Cuáles considera que son los principales retos de implementar gamificación con estudiantes con discapacidad?	84
<b>Tabla 26</b>	¿Qué tipo de apoyo necesitaría para implementar la gamificación en su enseñanza?	85
<b>Tabla 27</b>	¿Está interesado/a en recibir formación sobre gamificación en la educación inclusiva?	86

## ÍNDICE DE GRÁFICAS

<b>Gráfica No.</b>	<b>Descripción</b>	<b>Página</b>
<b>Gráfica 1</b>	Edad del padre/madre/tutor	60
<b>Gráfica 2</b>	Relación con el estudiante	61
<b>Gráfica 3</b>	¿Cuál es la condición de discapacidad de su hijo/a?	62
<b>Gráfica 4</b>	Frecuencia de lectura en casa	63
<b>Gráfica 5</b>	Frecuencia de escritura en casa	64
<b>Gráfica 6</b>	Dificultades en lectura o escritura	65
<b>Gráfica 7</b>	Principales dificultades identificadas	66
<b>Gráfica 8</b>	Conocimiento sobre gamificación en el ámbito educativo	67
<b>Gráfica 9</b>	¿Cree que el uso de juegos o actividades lúdicas puede ayudar a su hijo/a a mejorar en lectura y escritura?	68
<b>Gráfica 10</b>	¿Considera que su hijo/a se motiva más cuando aprende a través de juegos o actividades interactivas?	69
<b>Gráfica 11</b>	¿Le gustaría que en la escuela se implementaran estrategias basadas en juegos para apoyar el aprendizaje de su hijo/a?	70
<b>Gráfica 12</b>	¿Participa activamente en las actividades escolares de su hijo/a?	71
<b>Gráfica 13</b>	¿Le gustaría recibir orientación o talleres para apoyar el aprendizaje de su hijo/a?	72
<b>Gráfica 14</b>	Edad de los docentes encuestados	73
<b>Gráfica 15</b>	Sexo de los docentes	74
<b>Gráfica 16</b>	Años de experiencia docente	75
<b>Gráfica 17</b>	Experiencia trabajando con estudiantes con discapacidad	76
<b>Gráfica 18</b>	Tipos de discapacidad con los que han trabajado los docentes	77

<b>Gráfica 19</b>	¿Ha escuchado hablar sobre gamificación en la educación?	78
<b>Gráfica 20</b>	¿Qué tan familiarizado está con esta metodología?	79
<b>Gráfica 21</b>	¿Ha utilizado estrategias de gamificación en su enseñanza?	80
<b>Gráfica 22</b>	¿Cuáles de los siguientes elementos de gamificación ha utilizado en sus clases?	81
<b>Gráfica 23</b>	En su opinión, ¿qué puede hacer la gamificación?	82
<b>Gráfica 24</b>	¿Cree que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar la lectura y la escritura en estudiantes con discapacidad?	83
<b>Gráfica 25</b>	¿Cuáles considera que son los principales retos de implementar gamificación con estudiantes con discapacidad?	84
<b>Gráfica 26</b>	¿Qué tipo de apoyo necesitaría para implementar la gamificación en su enseñanza?	85
<b>Gráfica 27</b>	¿Está interesado/a en recibir formación sobre gamificación en la educación inclusiva?	86

