



Co-funded by  
the European Union

T.A.L.E. - Teaching through Alternative Learning Environments Erasmus+  
2024-2-IT02-KA210-SCH-000295450

# Methodological Toolkit

T.A.L.E. - Activity 1

**CUORE**  
IMPRESA SOCIALE



**Erasmus+**  
Enriching lives, opening minds.



# ÍNDICE 1



Co-funded by  
the European Union

- Introducción
- Descripción general del proyecto TALE
- Contexto educativo y desafíos actuales
  - Desafíos de la inclusión
    - Evidencia científica
    - Perfil del alumnado con necesidades educativas especiales
- Datos de los países participantes
- Objetivos del conjunto de herramientas
- Gamificación y elecciones metodológicas
- Tecnologías accesibles y adaptables
- Aprendizaje inclusivo a través de la gamificación, la narración digital y la aplicación de la educación en diseño universal



## ÍNDICE 2



Co-funded by  
the European Union

- Aplicaciones útiles para profesores
- Actividades de formación
- Objetivos de la formación docente
- Ejemplo de buena práctica seleccionado por TALE: "Con cien manos. Con cien corazones".
- Recopilación de resultados y perspectivas futuras
- Referencias



Co-funded by  
the European Union

## ***CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: INTRODUCCIÓN***

Las actividades de los socios hasta la fecha se han centrado en desarrollar una estrategia común que servirá de base a las metodologías y directrices presentadas en este kit de herramientas. El objetivo es destacar las herramientas digitales modernas y facilitar su uso en el aula. Estos recursos están diseñados para que otros centros educativos, tanto nacionales como internacionales, puedan adaptar e integrar estas metodologías en sus procesos educativos.

Las actividades de los socios hasta la fecha se han centrado en desarrollar una estrategia común que servirá de base a las metodologías y directrices presentadas en este kit de herramientas. El objetivo es destacar las herramientas digitales modernas y facilitar su uso en el aula. Estos recursos están diseñados para que otros centros educativos, tanto nacionales como internacionales, puedan adaptar e integrar estas metodologías en sus procesos educativos.





Co-funded by  
the European Union

## ***CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: INTRODUCCIÓN***

El concepto de aprendizaje a través del juego ha ganado popularidad rápidamente con el desarrollo de las tecnologías de la información. El aprendizaje basado en juegos se ha extendido gradualmente, ofreciendo oportunidades educativas modernas basadas en teorías psicológicas y pedagógicas claras.

Basándose en los resultados de la investigación, la Unión Europea ha incrementado la financiación para el desarrollo de la digitalización. Esto ha permitido la implementación del proyecto Erasmus+ T.A.L.E., destacando la importancia de implementar metodologías eficaces en los centros educativos. Estas metodologías utilizan la innovación para aumentar la inclusión educativa y garantizar que todos los estudiantes tengan las mismas oportunidades de alcanzar el éxito académico.

El objetivo de las actividades de formación y experimentación propuestas es ofrecer un paquete de herramientas útiles para las escuelas y mejorar las competencias digitales de los docentes para que puedan desarrollar y adaptar de forma independiente herramientas digitales para estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE).





## ***CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Descripción general del proyecto T.A.L.E.***

El objetivo principal del proyecto T.A.L.E. es proporcionar al profesorado metodologías modernas e inclusivas basadas en el juego y la narración digital para cubrir eficazmente las necesidades educativas del alumnado con necesidades educativas especiales.

En consonancia con la prioridad vertical del proyecto "Abordar las dificultades de aprendizaje, el abandono escolar prematuro y los bajos niveles de competencias básicas", el proyecto pretende promover un enfoque inclusivo de la educación, en consonancia con el principio de la UE "Nadie debe quedarse atrás".

En consonancia con la prioridad horizontal de Erasmus+ «Inclusión y Diversidad en todos los ámbitos de la educación, la formación, la juventud y el deporte», el proyecto T.A.L.E. busca proporcionar al profesorado un conjunto de herramientas útiles para planificar procesos educativos basados en el juego y la narración digital. El objetivo final es promover la creación de entornos de aprendizaje inclusivos que promuevan la igualdad de acceso a la educación.



Co-funded by  
the European Union





## ***CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: T.A.L.E. descripción general del proyecto***



Co-funded by  
the European Union

### **OBJETIVO 1 - Profesores**

Para implementar con éxito el proyecto T.A.L.E., los socios planificaron la participación de un mínimo de 24 docentes: 8 de cada escuela participante.

Colaborando entre sí, profesores de Italia, España y Lituania crearán uno o más productos digitales utilizando las metodologías “Juego” y “Narración digital”.

Los productos desarrollados se probarán en pequeños grupos formados por profesores y estudiantes seleccionados (al menos un profesor por cada cinco estudiantes) en cada escuela participante en el proyecto.

### **OBJETIVO 2 - USUARIOS FINALES Estudiantes con necesidades educativas especiales y discapacidades específicas de aprendizaje**

En total, el proyecto involucrará al menos a 45 estudiantes de entre 11 y 13 años.

Se seleccionarán 12 estudiantes de cada escuela participante.

Los estudiantes participantes se beneficiarán de una enseñanza eficaz y atractiva, adaptada a sus estilos de aprendizaje individuales. Al mismo tiempo, contribuirán al desarrollo y la mejora de la calidad de las herramientas que se están probando.



## **CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: T.A.L.E. descripción general del proyecto**



Co-funded by  
the European Union

### **Grupos destinatarios y necesidades de formación**

<b>Grupos objetivo</b>	<b>Necesidades de formación</b>	<b>Solución propuesta</b>
<b>Profesores (al menos 24) de escuelas con un número elevado de estudiantes con necesidades educativas especiales y dificultades de aprendizaje</b>	Se necesitan metodologías de enseñanza modernas e inclusivas para apoyar a los estudiantes con necesidades educativas especiales y prevenir el abandono escolar prematuro.	Metodología de enseñanza del juego y la narración digital
<b>Estudiantes con necesidades educativas especiales</b>	La necesidad de un aprendizaje eficaz e inclusivo, alineado con los planes de aprendizaje individuales. La necesidad de utilizar herramientas digitales como apoyo para mejorar el aprendizaje y fortalecer las habilidades cognitivas.	Personalización y personalización de contenidos: inclusión y diversidad
<b>Estudiantes en riesgo de abandono escolar prematuro (se da prioridad a los estudiantes ucranianos recién inmigrados)</b>	La necesidad de facilitar la integración en nuevos entornos de aprendizaje y prevenir el abandono escolar prematuro	Transformación digital



## CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Contexto educativo y desafíos actuales



Co-funded by  
the European Union

### El creciente número de estudiantes con necesidades educativas especiales

En los últimos años, los sistemas educativos de todo el mundo han experimentado un aumento significativo en el número de estudiantes con necesidades educativas especiales. Este cambio refleja una mayor concienciación y mejores herramientas de diagnóstico, pero también plantea nuevos retos para el profesorado y las instituciones. Los educadores deben garantizar una educación de calidad y equitativa para todos los estudiantes, teniendo en cuenta sus diversas diferencias cognitivas, emocionales y físicas.





## CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Contexto educativo y desafíos actuales



Co-funded by  
the European Union

### Sobrecarga administrativa y falta de recursos

Actualmente, el profesorado se enfrenta a una creciente carga administrativa que reduce el tiempo disponible para planificar las clases, implementar innovaciones pedagógicas e individualizar y diferenciar el proceso educativo. La exigencia de diversos informes, así como la gestión de plataformas y herramientas digitales, genera un estrés y una desmotivación considerables, lo que afecta negativamente tanto al bienestar del profesorado como a la calidad general de la educación.

Además, suele haber escasez de recursos materiales, tecnológicos y humanos, especialmente en escuelas vulnerables. La falta de materiales didácticos, infraestructura adecuada y personal de apoyo obliga al profesorado a asumir múltiples funciones. Por lo tanto, es necesario simplificar las tareas burocráticas y garantizar una inversión continua en educación para que el profesorado pueda centrarse en su labor pedagógica y, así, promover una educación inclusiva, equitativa y de calidad.



## CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Contexto educativo y desafíos actuales



Co-funded by  
the European Union

**Es más difícil mantener la motivación y el compromiso de los estudiantes**

Uno de los principales retos de la educación inclusiva es mantener la motivación y el compromiso del alumnado, independientemente de su nivel de capacidad: superdotado, de rendimiento medio o bajo. Los métodos de enseñanza tradicionales a menudo no captan la atención de todos los alumnos ni satisfacen sus necesidades individuales. Los alumnos con necesidades educativas especiales (NEE) son especialmente propensos a perder el interés si el proceso de enseñanza no se ajusta a su estilo de aprendizaje, intereses o ritmo. Esto puede generar frustración, menor compromiso y un rendimiento académico inferior.



**La necesidad de estrategias innovadoras e inclusivas**

Para superar estas barreras, el profesorado necesita adoptar estrategias educativas modernas e inclusivas que vayan más allá de los métodos tradicionales. Estas estrategias no solo deben adaptarse a estudiantes con diferentes capacidades de aprendizaje, sino también fortalecer su sentido de pertenencia y empoderamiento. El objetivo principal es crear un entorno de aprendizaje flexible, inclusivo y diverso que satisfaga las necesidades de todos los estudiantes.



Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se responsabilizan de ellos.



# CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Contexto educativo y desafíos actuales



Co-funded by  
the European Union

## Investigación y evidencia



Estudio sobre el impacto de los juegos en el desarrollo de habilidades en estudiantes con necesidades educativas especiales (Hussein et al., 2023). Revisión sistemática de investigaciones realizadas entre 2015 y 2022 sobre el uso de juegos en educación especial.



Aprendizaje basado en juegos para estudiantes con discapacidad (Tlili et al., 2022). Uso de juegos digitales y aprendizaje basado en juegos en aulas mixtas (estudiantes con y sin discapacidad).



Adaptación de la educación inclusiva mediante juegos y estrategias de aprendizaje activo (Rosero e Inga, 2025). Estudio realizado con docentes en Ecuador, centrado en la aplicación de juegos y estrategias de aprendizaje activo en entornos inclusivos.



Educación Inclusiva a través de la Tecnología: Una Revisión Sistemática (Navas-Bonilla et al., 2025). Revisión de 159 estudios centrados en prácticas y herramientas tecnológicas que incluyen la participación de estudiantes con diversas necesidades educativas.



Cómo los juegos pueden ayudar a los estudiantes autistas (investigación aplicada). Se demuestra que las situaciones de juego aumentan las oportunidades de aprendizaje en grupos pequeños, lo que reduce la ansiedad, aumenta la participación y mejora la concentración en estudiantes con trastornos del espectro autista (TEA).



## CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Contexto educativo y desafíos actuales



Co-funded by  
the European Union

La gamificación, la narración digital y el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) se han convertido en soluciones efectivas para superar estos desafíos.

- La gamificación incorpora elementos de juego al proceso de aprendizaje, como recompensas, desafíos y seguimiento del progreso, que aumentan la motivación y la participación activa.
- La narración digital utiliza herramientas digitales para ayudar a los estudiantes a expresarse creativamente, conectarse emocionalmente con el contenido y desarrollar habilidades de comunicación y pensamiento crítico.
- El UDL proporciona un marco estructurado para crear lecciones que ofrecen una variedad de medios de expresión, participación y autoexpresión, garantizando accesibilidad y flexibilidad para todos los estudiantes.

En conjunto, estos métodos pueden ayudar a motivar a los estudiantes con necesidades educativas especiales, aumentar su participación y garantizar la inclusión en las aulas modernas.

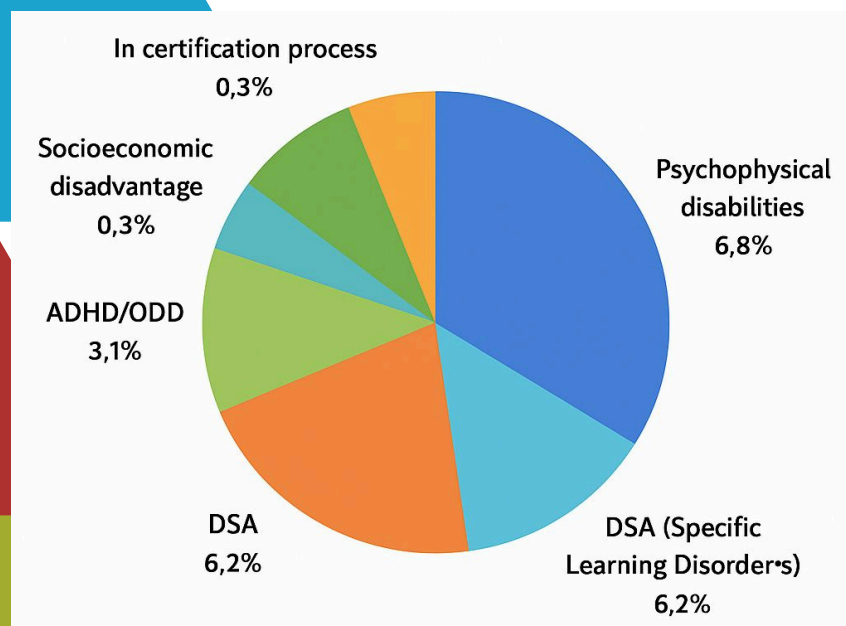


# CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Datos de los países participantes - ITALIA



Co-funded by the European Union

El Instituto Pescara 10 está elaborando un Plan Anual de Inclusión (PAI). Este documento estratégico promueve la inclusión y la igualdad de oportunidades educativas para todo el alumnado, especialmente para aquellos con necesidades educativas especiales. Refleja la cultura de inclusión de la escuela y su compromiso de eliminar las barreras al aprendizaje a través de metodologías de enseñanza flexibles y centradas en el estudiante.



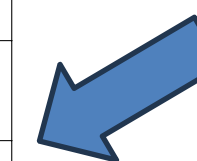
Año académico 2025/2026

## Número de estudiantes en cada nivel escolar:

Kindergarten	285
Escuela primaria	461
Escuela secundaria inferior	340
Escuela Hospitalaria	75
<b>Total de estudiantes</b>	<b>1161</b>

	68	76	79
	3	3	3
	50	75	72

Aumento del número de estudiantes





## CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Datos de los países participantes - ITALIA



Co-funded by  
the European Union

La tabla presenta datos de educación inclusiva del Instituto Pescara 10 para los tres cursos académicos: 2023/2024, 2024/2025 y 2025/2026. Se divide en tres áreas principales:

1. Discapacidades oficialmente reconocidas (Ley 104/92, artículo 3, apartados 1 y 3) El número de estudiantes con discapacidades psicofísicas oficialmente reconocidas aumenta constantemente:

- 68 estudiantes en 2023/2024.
- 76 2024/2025 m.
- 79 2025/2026 m.

Además, anualmente se otorgan 3 becas a estudiantes.

2. Trastornos específicos del desarrollo

- El número de estudiantes con discapacidades específicas de aprendizaje (SLD) aumentó de 50 en 2023/2024 a 75 en 2024/2025, y disminuyó levemente a 72 en 2025/2026.

- El número de estudiantes con TDAH/TOD también está aumentando: de 20 a 32, y en tres años, a 36.

3. Entorno adverso La escuela también brinda asistencia a los estudiantes que enfrentan dificultades sociales, económicas, culturales y emocionales.

- Cada año, 4 estudiantes provienen de familias socialmente desfavorecidas.
- A Italia llegan 4 estudiantes al año (situación lingüística y cultural desfavorable).
- 2 estudiantes por año tienen dificultades de conducta, de relación o psicoemocionales.

No se registraron casos de adopción internacional ni problemas de salud no documentados.

Esta tabla refleja el enfoque creciente y consistente en la inclusión, la educación especial y el apoyo social.



## KIT DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Datos de los países participantes - España



Co-funded by  
the European Union

En el curso escolar 2023-2024, el 14% del alumnado español recibió ayudas educativas, un total de 1.131.816 niños. De ellos, el 85% asisten a centros de educación general. La necesidad de ayudas por vulnerabilidad social y dificultades de aprendizaje ha aumentado significativamente: del 25% en 2021 a más del 40% en 2024. El alumnado migrante también necesita más ayudas, especialmente en el aprendizaje de idiomas y la incorporación tardía al sistema educativo.

En Andalucía, aproximadamente 174.400 estudiantes necesitarán apoyo educativo especial en el curso escolar 2024-2025, lo que representa aproximadamente el 13 % del total de estudiantes de la región. Aproximadamente el 78 % de ellos están matriculados en centros públicos. Cabe destacar que el 87,5 % de estos estudiantes asisten a centros ordinarios en lugar de a centros de educación especial. Estas cifras revelan la creciente necesidad de apoyo educativo y resaltan la importancia de las estrategias de inclusión.



## KIT DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Datos de los países participantes - España



Co-funded by  
the European Union

De los casi 300.000 estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE) en España, 91.877 fueron diagnosticados con trastorno generalizado del desarrollo (autismo) en el curso escolar 2023-2024, lo que lo convierte en una de las discapacidades más comunes entre el alumnado con discapacidad. El autismo representa actualmente el 31,37% de este grupo, una cifra significativamente superior a la de las discapacidades intelectuales, que representa el 24,7%, y al trastorno grave del lenguaje, la tercera categoría más común, con un 13,9%.



Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones y puntos de vista expresados son los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se responsabilizan de ellos.



## CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Datos de los países participantes - Lituania



Co-funded by  
the European Union

A partir de septiembre de 2024, todas las escuelas y jardines de infancia deberán aceptar a niños con necesidades educativas especiales si sus padres, después de consultar con especialistas, deciden que asistir a una institución educativa regular es la mejor solución para el niño.

Según datos del Sistema de Información de Gestión Educativa de Lituania (ŠVIS), el número de estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE) en las clases de educación general de los centros de educación general ha aumentado aproximadamente una cuarta parte en la última década. En el curso escolar 2015-2016, había 36.248 estudiantes con NEE en las clases de educación general de todos los centros de educación general, y en el curso escolar 2024-2025, esta cifra alcanzó los 47.853 estudiantes.

Esto significa que el 14,7% de los estudiantes lituanos son estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE), de los cuales el 91% asiste a escuelas comunes, el 6% estudia en escuelas especiales y el 3% estudia en clases o grupos especiales.

En el Alytus Dainava Progymnasium, el 9,2 % del alumnado tiene necesidades educativas especiales. Si además contamos al alumnado que requiere logopedia, esta cifra ascendería al 36 %.

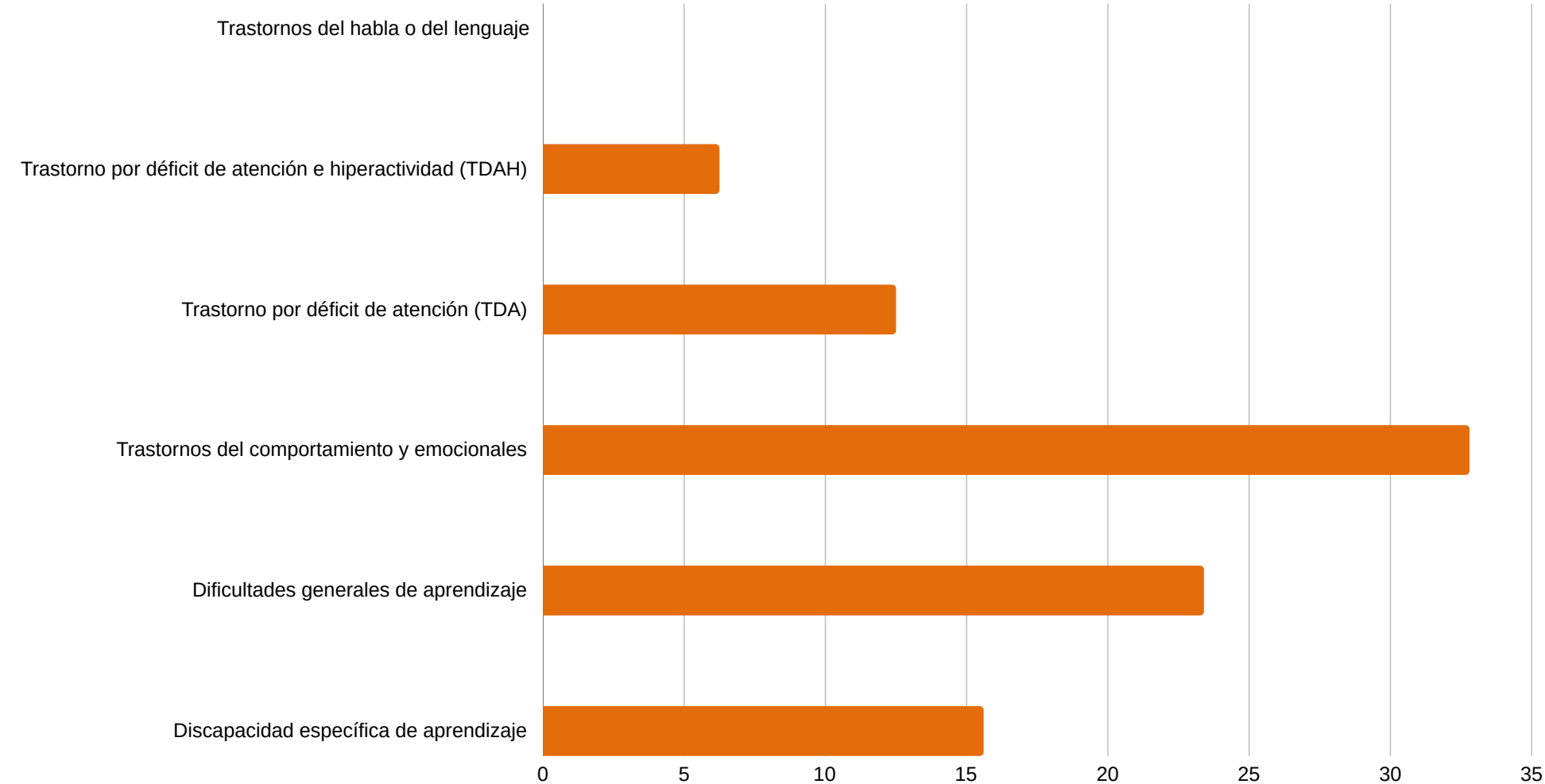
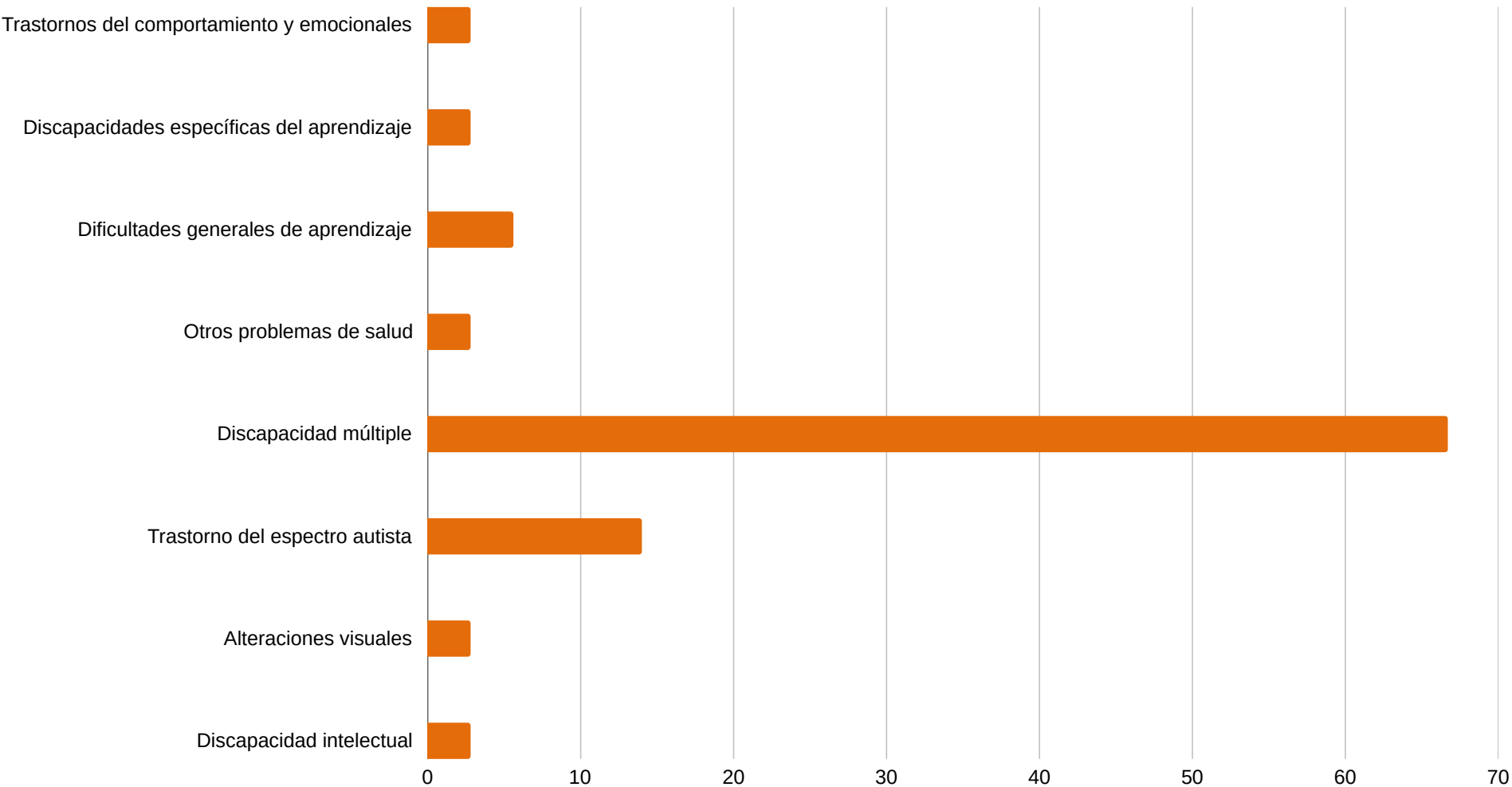


# CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Datos de los países participantes - Lituania



Co-funded by  
the European Union

Datos (excepto para estudiantes que necesitan terapia del habla)



Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones y puntos de vista expresados son los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se responsabilizan de ellos.



## CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: *Objetivos*



Co-funded by  
the European Union

Este conjunto de herramientas es de naturaleza tanto teórica como práctica y sus objetivos son los siguientes:

Introducir innovaciones en el proceso educativo: brindar a los docentes la oportunidad de aplicar herramientas de enseñanza digitales modernas al planificar actividades individuales y con el objetivo de mejorar la calidad y la eficacia general de la enseñanza.

Desarrollar las competencias de los estudiantes: mejorar las habilidades de los docentes en la creación de contenidos didácticos basados en la gamificación y la narración digital que ayuden a crear un ambiente de aprendizaje inclusivo y desarrollar las competencias de los estudiantes.

Personalizar el aprendizaje: proporcionar herramientas para adaptar los contenidos docentes a los estudiantes con NEE y dificultades de aprendizaje, utilizando herramientas digitales efectivas.

Valor añadido: El kit de herramientas actúa como una herramienta eficaz de empoderamiento docente, garantizando la sostenibilidad de los resultados del proyecto incluso después de su duración.





## CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Objetivos



Co-funded by  
the European Union

**En resumen, el kit de herramientas T.A.L.E. no es solo un conjunto de herramientas, sino también un medio para promover la diversidad de métodos y la eficacia del proceso educativo. Garantiza que las inversiones del proyecto conduzcan al desarrollo a largo plazo de las competencias profesionales del profesorado, permitiéndoles abordar con mayor éxito los retos de la inclusión en un contexto educativo cada vez más digitalizado y diverso.**

Área	Valor añadido y sostenibilidad.
<b>Sostenibilidad metodológica</b>	El kit de herramientas y las herramientas digitales desarrolladas estarán disponibles para todo el profesorado de los centros educativos participantes incluso después de la finalización del proyecto. El objetivo es que las herramientas sean inmediatamente aplicables y relevantes en diversas situaciones.
<b>Empoderamiento docente</b>	Los docentes son el centro del proceso como creadores y experimentadores. Al adquirir las habilidades para crear contenido educativo utilizando elementos de gamificación y diseño universal para la enseñanza, se convierten no solo en usuarios, sino también en agentes de cambio, mejorando sus competencias profesionales.
<b>Sostenibilidad institucional</b>	El proyecto promueve la mejora continua en las escuelas mediante el fomento de la experimentación y la colaboración. Al involucrar a países con sistemas más avanzados de educación especial (por ejemplo, España), el proyecto garantiza la transferencia de las mejores prácticas internacionales y contribuye a mejorar los estándares de inclusión estudiantil en las escuelas.
<b>Efectos a largo plazo</b>	El kit de herramientas satisface las necesidades actuales al proporcionar metodologías eficaces para la inclusión de niños con necesidades especiales y dificultades de aprendizaje. La capacitación y las herramientas proporcionadas permitirán a los docentes desarrollar de forma independiente contenido educativo, garantizando que las innovaciones pedagógicas se conviertan en una práctica continua.

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones y puntos de vista expresados son los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se responsabilizan de ellos.



## **KIT DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Gamificación y narración digital: opciones metodológicas**



Co-funded by  
the European Union

El conjunto de herramientas metodológicas T.A.L.E. se basa en una sólida base pedagógica que combina metodologías educativas modernas: gamificación y narración digital. Estos métodos se fundamentan y se centran en la creación de un entorno de aprendizaje inclusivo y motivador, especialmente para estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE) y dificultades específicas de aprendizaje. Los principios de inclusión se basan en la metodología del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que garantiza la accesibilidad y flexibilidad del aprendizaje para todo el alumnado.

### **1. Definición de gamificación y narrativa digital en un contexto educativo**

La eficacia del kit de herramientas T.A.L.E. se basa en la aplicación de conceptos teóricos de gamificación y narrativa digital. Estos conceptos se analizan con más detalle a la luz de los principios pedagógicos que rigen su implementación.

#### **1.1. Gamificación: la aplicación de elementos de juego en el proceso de aprendizaje.**

En educación, la gamificación se define como la aplicación de elementos de juego en un contexto no lúdico para aumentar la participación, la motivación y la productividad de los estudiantes.

A diferencia del aprendizaje basado en juegos, donde el contenido se entrega mediante juegos completos, la gamificación aísla elementos individuales del juego, como puntos, insignias, tablas de clasificación, niveles o historias, y los aplica para crear contenido de aprendizaje (Keeler, 2015).



# KIT DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Gamificación y narración digital: opciones metodológicas



Co-funded by  
the European Union

Principio pedagógico	Descripción y relevancia para SEN/SLD
<b>Motivación intrínseca</b>	La gamificación aprovecha el deseo humano de competir, alcanzar logros y recibir recompensas. Para los estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE), que a menudo pierden la motivación debido a fracasos previos, los objetivos claros y la retroalimentación rápida (característica de los juegos) restauran la confianza en sí mismos y el deseo de aprender.
<b>Participación activa y compromiso</b>	La dinámica de los juegos transforma el aprendizaje de pasivo a activo. La necesidad de tomar decisiones, resolver problemas y avanzar a niveles superiores fomenta una profunda implicación cognitiva y emocional, esencial para superar las barreras de atención y procesamiento de la información inherentes a los estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE).
<b>Personalización y personalización</b>	Las estructuras basadas en niveles permiten adaptar las tareas a los niveles de habilidad individuales, ampliando la personalización más allá de la adaptación estándar. Esto crea un contenido de aprendizaje individualizado o diferenciado, crucial para estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE) que requieren un proceso de progresión flexible y no lineal.
<b>Retroalimentación rápida y tolerancia a errores.</b>	El entorno de juego ofrece un espacio seguro donde el fracaso es parte integral del progreso (libertad para cometer errores). La retroalimentación rápida y sin prejuicios permite a los estudiantes ajustar sus estrategias de inmediato, lo que reduce la ansiedad ante los exámenes y fortalece su autoconfianza.



# KIT DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Gamificación y narración digital: opciones metodológicas



Co-funded by  
the European Union

## 2. Narrativa digital: creación de narrativa y significado

2.1 La narración digital combina el arte narrativo tradicional con herramientas digitales como imágenes, video, audio, música y texto para crear narrativas digitales breves (Robin, 2016). En la educación, la narración digital actúa como una poderosa herramienta para la creación de conocimiento y la expresión creativa.

Principio pedagógico	Descripción y relevancia para SEN/SLD
Creación de significado y memoria	La narración es uno de los procesos de pensamiento más importantes que ayuda a las personas a conectar y comprender la información. La narración digital facilita la memorización y la comprensión de conceptos complejos, así como la comprensión de la información, ya que el contenido creado se presenta en un contexto emocional.
Expresión creativa y multimodal	La narración digital permite a los estudiantes expresarse a través de múltiples canales (visuales, auditivos, textuales), superando las dificultades de la expresión escrita u oral. Esto es especialmente útil para estudiantes con necesidades educativas especiales (NEE), quienes pueden compensar sus deficiencias con sus fortalezas (p. ej., audio o video) para demostrar su comprensión.
Colaboración y cooperación	La creación de un artefacto digital suele ser una actividad grupal que requiere lluvia de ideas, asignación de tareas y reflexión colectiva. Desarrolla habilidades sociales y colaborativas, a la vez que mejora la autoconciencia sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje (D'Anna, 2023).

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones y puntos de vista expresados son los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se responsabilizan de ellos.



## KIT DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Gamificación y narración digital: opciones metodológicas



Co-funded by  
the European Union

3. Enfoques metodológicos integrados La eficacia del conjunto de herramientas T.A.L.E. surge no sólo de la suma de las dos metodologías, sino también de su integración estratégica en un marco de educación en diseño universal.

3.1 Cómo se integra el aprendizaje basado en juegos con la narración digital.

La combinación de gamificación y narrativa digital crea una herramienta metodológica que maximiza la participación del alumnado y aumenta la eficacia del proceso de aprendizaje. Las historias suelen ser la base de los juegos: el aspecto narrativo es un elemento clave de la gamificación, ya que estimula la motivación y proporciona un contexto significativo para los desafíos.





## ***KIT DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Gamificación y narración digital: opciones metodológicas***



Co-funded by  
the European Union

Elemento de integración	Descripción	La ventaja de la inclusión en SUP
<b>Narrativa (trama) como estructura de juego</b>	Crear una historia digital se convierte en una «misión» o «tarea» de una ruta de aprendizaje gamificada. Los objetivos de aprendizaje se traducen en hitos narrativos que deben alcanzarse.	Proporciona un contexto significativo y una estructura predecible, ayudando a los estudiantes con dificultades organizativas a mantenerse enfocados en el objetivo final.
<b>Mecánica del juego en el proceso creativo</b>	La adquisición de habilidades técnicas (por ejemplo, edición de video, grabación de audio) o la aplicación correcta de reglas gramaticales/sintaxis (para estudiantes de SUP) se recompensa con calificaciones o puntos obtenidos.	Divide el aprendizaje en objetivos discretos que recompensan el progreso incremental, reduciendo la carga cognitiva y la ansiedad ante la tarea.
<b>Opciones de historia y caminos ramificados</b>	El proceso de creación de una historia digital puede implicar elecciones de historias basadas en decisiones de los estudiantes o respuestas correctas, incorporando elementos de acción y juegos de roles.	Aumenta el sentido de elección y responsabilidad al permitir que los estudiantes tomen sus propias decisiones en función de sus propios deseos y estilos de aprendizaje.
<b>Producto final como recompensa (artefacto)</b>	El producto multimedia final -una historia digital- sirve como un “tesoro” tangible o una recompensa por completar la tarea.	Mejora sus competencias y habilidades que no se limitan a escribir o hablar.

Esta interacción de métodos aprovecha la motivación intrínseca creada por los juegos para mejorar los procesos de percepción y creación de narraciones digitales, creando así un ciclo continuo de crecimiento de aprendizaje positivo.



## CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Tecnologías accesibles y adaptativas



Co-funded by  
the European Union

La tecnología no debería crear nuevas barreras, sino ayudar a eliminar las existentes. Si se utiliza adecuadamente, puede ser una herramienta poderosa para lograr la igualdad de oportunidades en la educación. Las herramientas adaptativas, como las aplicaciones con niveles de dificultad ajustables, la traducción de texto a voz o las interfaces multilingües, permiten a estudiantes con diferentes capacidades, orígenes y estilos de aprendizaje acceder al mismo contenido de la manera que mejor se adapte a sus necesidades. Diversos métodos de entrega (visuales, auditivos e interactivos) no solo mejoran la comprensión, sino que también se alinean con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que prioriza la flexibilidad y la accesibilidad para todos los estudiantes.

La tecnología de asistencia es esencial para apoyar a los estudiantes con discapacidad. Herramientas como lectores de pantalla para estudiantes con discapacidad visual, teclados especializados para niños con dificultades motoras o subtítulos en tiempo real para personas sordas o con dificultades auditivas les permiten participar plenamente en el entorno de aprendizaje. En definitiva, la tecnología debe aplicarse de forma que promueva la participación activa y la autonomía, brindando a cada estudiante la oportunidad de aprender, comunicarse y prosperar.

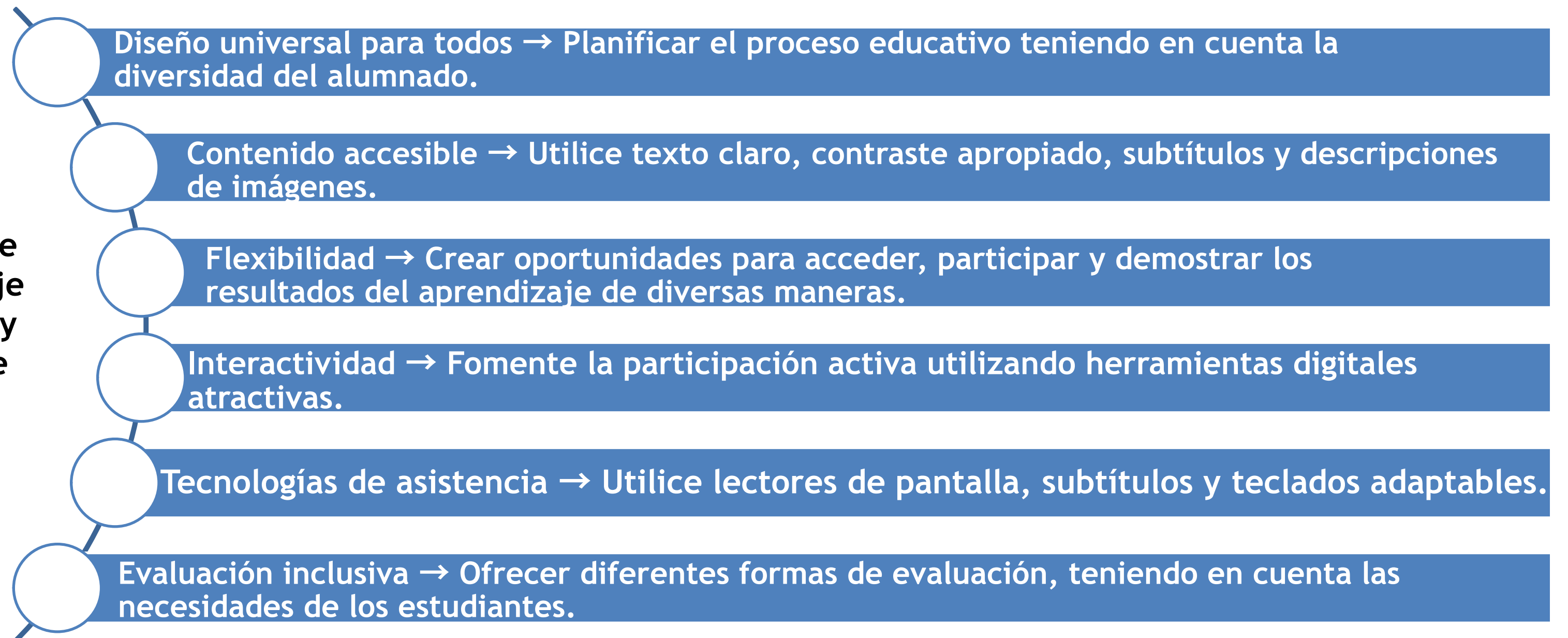


## CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Tecnologías accesibles y adaptativas



Co-funded by  
the European Union

La clave  
para un  
entorno de  
aprendizaje  
accesible y  
adaptable





## **KIT DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Aprendizaje atractivo a través de la gamificación, la narración digital y el DUA**



Co-funded by  
the European Union

La gamificación y la tecnología en el aula deben introducirse de forma gradual y responsable. Se puede empezar con actividades más sencillas, como cuestionarios interactivos (p. ej., Kahoot, Quizlet) o vídeos (Edpuzzle), y luego avanzar a proyectos más complejos. Durante todo el proceso, es importante supervisar las reacciones de los estudiantes (su participación, atención y nivel de frustración) y ajustar las actividades en tiempo real para que sean inclusivas para todos.

El éxito de estos métodos depende en gran medida de la preparación del profesorado y del apoyo de la administración. Los educadores deben ser capaces no solo de utilizar herramientas digitales, sino también de adaptar la gamificación a las diversas necesidades del alumnado. Mientras tanto, la administración debe crear las condiciones necesarias: proporcionar el equipo adecuado, el apoyo técnico y el tiempo necesario para una planificación de actividades de alta calidad.

Finalmente, es necesario evaluar continuamente el impacto de la gamificación en el aprendizaje, no solo en los resultados académicos, sino también en factores socioemocionales como la motivación, la autoconfianza y la participación activa. La retroalimentación del alumnado es importante para mejorar las prácticas y crear experiencias de aprendizaje más inclusivas y significativas.



# KIT DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Aprendizaje inclusivo a través de la gamificación, la narración digital y el diseño instruccional universal



Co-funded by the European Union

## Digital Toolkit for Inclusive Classrooms (based on UDL principles)

MULTIPLE MEANS OF ENGAGEMENT (MOTIVATION & PARTICIPATION)

1



KAHOOT / BLOOKET → GAME-BASED QUIZZES THAT FOSTER MOTIVATION AND REDUCE TEST ANXIETY.



CLASSDOJO → POSITIVE REINFORCEMENT, CLASSROOM MANAGEMENT, FAMILY COMMUNICATION.



MENTIMETER → POLLS, WORD CLOUDS, AND ANONYMOUS PARTICIPATION TO INCREASE INVOLVEMENT.

## Digital Toolkit for Inclusive Classrooms (based on UDL principles)

MULTIPLE MEANS OF REPRESENTATION (ACCESS TO INFORMATION)

2



GENIALLY → INTERACTIVE PRESENTATIONS, INFOGRAPHICS, ESCAPE ROOMS (VISUAL + AUDITORY).



THINGLINK → INTERACTIVE IMAGES/VIDEOS WITH INFO POINTS, AUDIO, LINKS.



EDPUZZLE → VIDEOS WITH EMBEDDED QUESTIONS, SUBTITLES, AND PAUSES FOR COMPREHENSION.



WORDWALL / EDUCAPLAY → GAMES AND PUZZLES THAT REDUCE READING LOAD.

## Digital Toolkit for Inclusive Classrooms (based on UDL principles)

MULTIPLE MEANS OF ACTION & EXPRESSION (DEMONSTRATING LEARNING)

3



CANVA → CREATIVE DESIGN OF POSTERS, PRESENTATIONS, INFOGRAPHICS.



QUIZLET → FLASHCARDS, MATCHING GAMES, SELF-TESTING FOR MEMORY RETENTION.



PLICKERS → LOW-TECH ASSESSMENT TOOL (ONLY TEACHER NEEDS A DEVICE).



SOCRATIVE → SHORT QUIZZES WITH IMMEDIATE FEEDBACK.



# KIT DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Aprendizaje inclusivo a través de la gamificación, la narración digital y el diseño instruccional universal



Co-funded by  
the European Union



## Gamificación

Motivación a través de desafíos, recompensas y progreso.



## Narración digital

Compromiso a través de la narración y la creatividad



## Principios del DUA

Diversos medios de compromiso, representación, acción y expresión

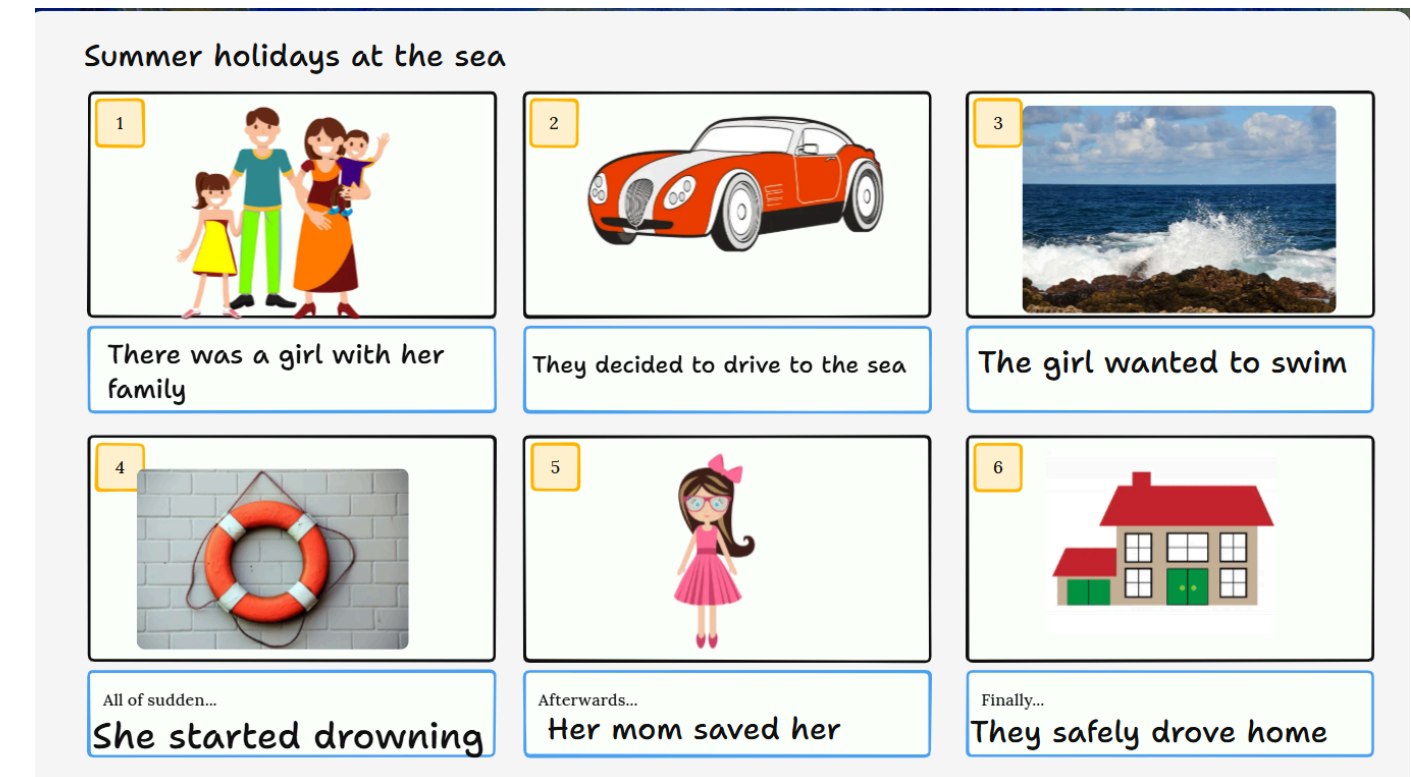
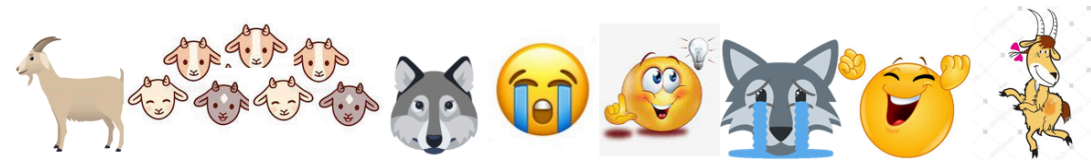


# LITUANIA

## KIT DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Participativo *Enseñanza a través de la narración digital*



Co-funded by  
the European Union



<https://www.pixton.com/bienvenido>

<https://www.mentimeter.com/>

<https://www.canva.com>

[www.storyboardthat.com](http://www.storyboardthat.com)

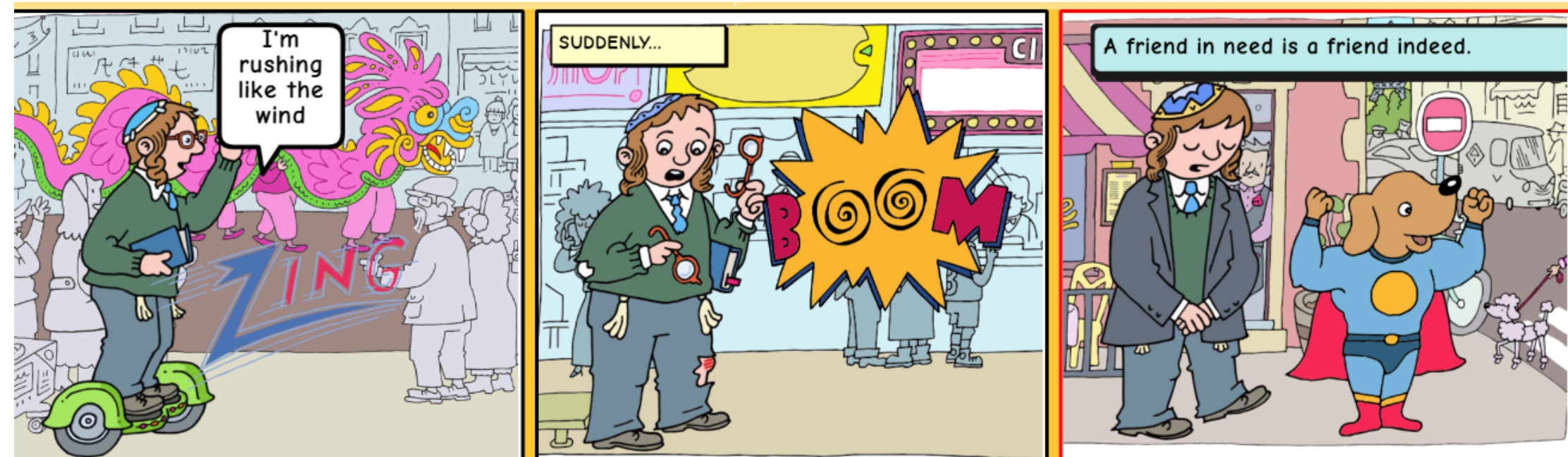
<https://padlet.com/>

<https://makebeliefscomix.com/>

<https://app.bookcreator.com/>

<https://www.classools.net/FB/página-de-inicio>

<https://www.thinglink.com/aprendizaje>





# LITUANIA

## KIT DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Aprendizaje atractivo a través de la gamificación



<https://wordwall.net>

<https://kahoot.com/>

<https://learningapps.org/>

<https://edpuzzle.com/>

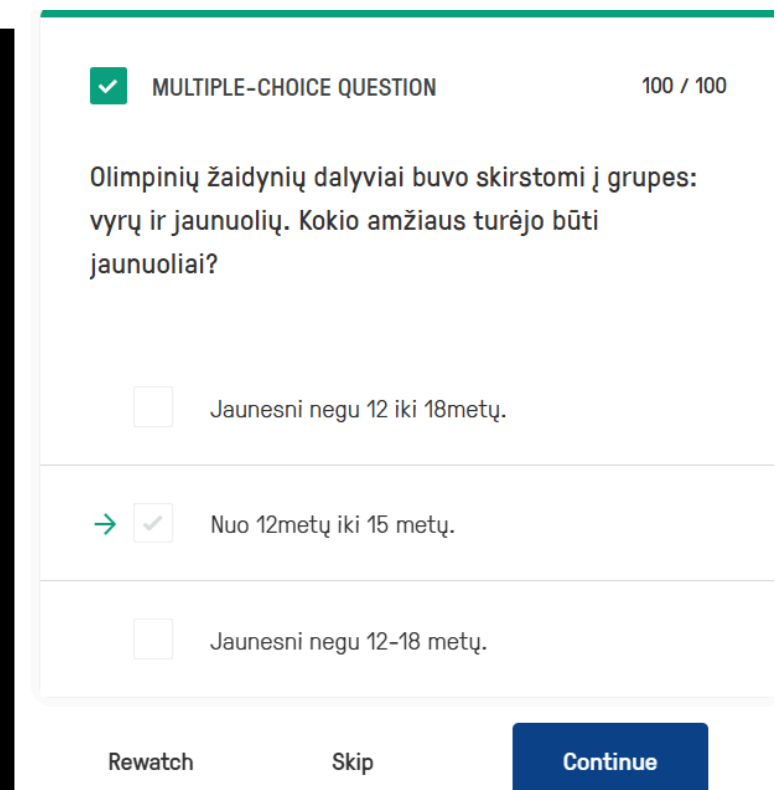
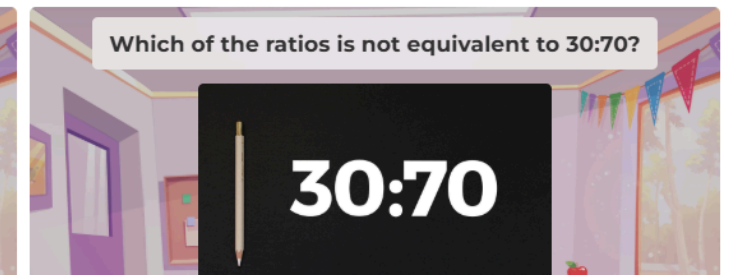
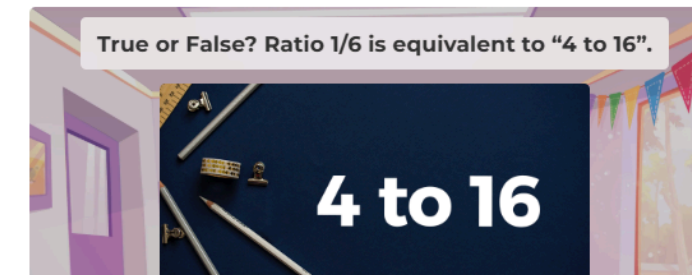
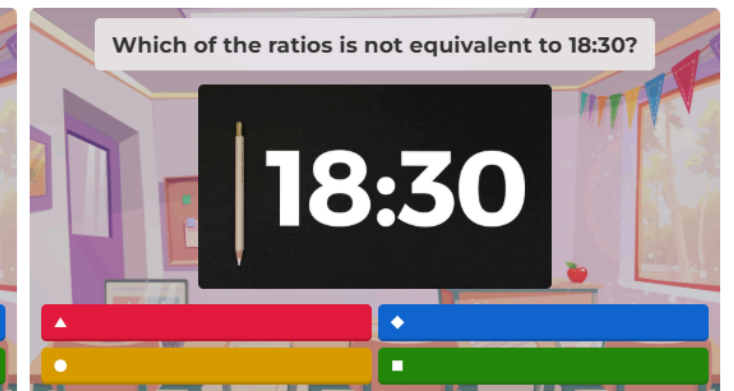
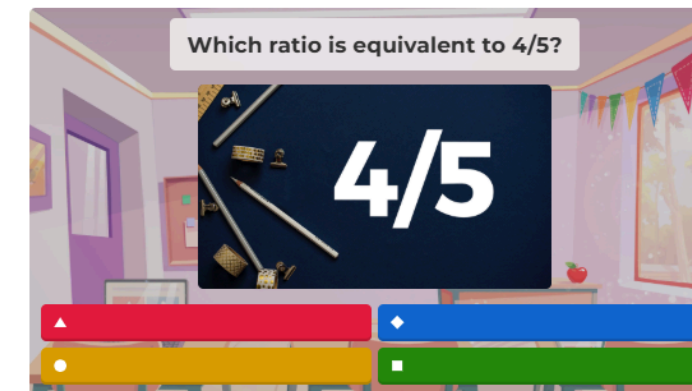
<https://frepj.eu/planetos/planeta-lt/>

<https://www.duolingo.com/>

<https://www.educaplay.com>

<https://www.plickers.com>

<https://www.blooket.com/>



Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones y puntos de vista expresados son los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se responsabilizan de ellos.



## **CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Objetivos para mejorar la cualificación docente**



**Co-funded by  
the European Union**

### **1. Proporcionar conocimientos:**

**Proporcionar a los docentes los conocimientos teóricos necesarios sobre la materia, los métodos de enseñanza y los principios educativos.**

**Introducir métodos efectivos utilizados en la enseñanza de estudiantes con necesidades educativas especiales.**

### **2. Desarrollar habilidades prácticas:**

**Desarrollar habilidades prácticas de enseñanza como la planificación de lecciones, la gestión del aula y la aplicación de tecnología en la enseñanza de estudiantes con NEE.**

**Domine una variedad de herramientas de enseñanza interactivas diseñadas para apoyar a los estudiantes con necesidades educativas especiales en el aula.**

### **3. Formar actitudes y valores:**

**Promover una actitud positiva, motivación y apego a la ética profesional.**

**Desarrollar la tolerancia y el respeto hacia los estudiantes con necesidades educativas especiales.**

### **4. Introducir herramientas de medición del progreso del aprendizaje:**

**Formar a los docentes para evaluar eficazmente el progreso de los estudiantes y adaptar el proceso de enseñanza a los estudiantes con necesidades educativas especiales.**

**Desarrollar la capacidad de crear y aplicar evaluaciones formativas y sumativas adaptadas al alumnado con necesidades especiales.**



## CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Actividades didácticas generales para la narración basada en imágenes



Co-funded by  
the European Union



### Etapas de la actividad:

1. **Discusión y lluvia de ideas:** los estudiantes analizan una fotografía o pintura y comparten ideas en una discusión abierta para desarrollar posibles conceptos narrativos.
2. **Selección de ideas:** durante la discusión, los estudiantes seleccionan la idea más adecuada según su creatividad, relevancia y viabilidad.
3. **Redacción de la historia:** la historia se estructura, se desarrolla y se revisa, garantizando la coherencia y el interés.
4. **Grabación de la historia:** la historia final se graba digitalmente para crear una narrativa clara y expresiva (Canva, Book Creator, etc.).
5. **Visualizar la historia:** la historia se traduce al inglés y se presenta visualmente para que sea más fácil de entender e involucrar a todos los estudiantes en la discusión.





# CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Actividades didácticas generales para la narración basada en imágenes



Co-funded by  
the European Union

Erasmus+

Knud Sinding  
- Portræt af italienerne - 1910

An old painting seen through the eyes of today

STORYTELLING

T.A. L.E.  
Teaching through Alternative Learning Environments

DAINAVOS MOKYKLĀ  
DRESERE ET EDUCARE  
ALYTUS



<https://www.youtube.com/watch?v=ZjvRly2t2T0>



## CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Ejemplo de buena práctica seleccionada: Cien Manos. Cien Corazones: descripción y aplicación al proyecto TALE



Co-funded by  
the European Union



Retratos italianos, Knud Sinding (1910-1920)  
Museo del siglo XIX – Peskaros

Nombre de la actividad:

*Dentro del cuadro: "Voces y rostros"*

*Objetivos de aprendizaje*

- *Observar e interpretar críticamente obras de bellas artes.*
- *Desarrollar habilidades de narración digital utilizando herramientas multimedia.*
- *Expresar la identidad personal y colectiva a través del arte y los medios digitales.*
- *Colaborar en la creación de un libro digital.*

Grupo objetivo

- Estudiantes de secundaria (10 a 14 años)
- Asignaturas relacionadas: Bellas Artes, Inglés, Tecnologías de la Información, Italiano

Duración y tiempo

Duración total: aproximadamente 6-8 lecciones (cada una con una duración de 45-60 minutos)



## HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Dentro de la Imagen: “Voces y Rostros”



Co-funded by  
the European Union

### Entorno de aprendizaje

- Aula (para debates y planificación)
- Clase de informática/tabletas (para trabajo digital)
- Estudio de arte (para actividades creativas y bocetos)

### Enfoque metódico

- Aprendizaje centrado en el estudiante
- Aprendizaje colaborativo con roles compartidos: los estudiantes trabajan en grupos de distintos niveles de capacidad, cada uno asumiendo un rol apropiado a sus habilidades (escritor, diseñador, lector, investigador).
- Aprender a través de la acción, asumiendo la responsabilidad (cada grupo crea un capítulo o parte del libro)
- Enfoque multidireccional (integración de texto, imágenes, audio y vídeo)
- Aprendizaje basado en la investigación (los estudiantes exploran temas de identidad, cultura e historia)
- Enseñanza diferenciada: las tareas se adaptan a las fortalezas de los estudiantes (visuales, verbales, kinestésicas, digitales).

### Herramientas y recursos

#### Herramientas digitales:

- *Creador de libros (o alternativa: Keynote, Canva, Adobe Express, Padlet)*
- *Tabletas o portátiles con acceso a Internet*
- *Herramientas de grabación de audio (micrófonos, auriculares)*

#### Herramientas tradicionales:

- *Cuadernos, bolígrafos, material de dibujo.*
- *Reproducción impresa de "Ritratti Italiani"*

#### Recursos para profesores:

- *Material histórico*
- *Vocabulario y ejemplos de escritura*



# KIT DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Dentro de la Imagen: “Voces y Rostros” - ETAPAS DE ENSEÑANZA



Co-funded by  
the European Union

## Etapa 1 - Observación e interpretación

- Presentación del cuadro "Ritratti Italiani" de Knud Sinding
- Discusión en inglés:
  - ¿Qué observas? / ¿Quiénes podrían ser estas personas? / ¿Qué historia cuenta la pintura?
- El profesor proporciona información histórica y artística.
- Los estudiantes toman notas y recopilan palabras descriptivas en inglés.



Metodología inclusiva para alumnado con necesidades educativas especiales

- Permitir formatos de narración alternativos:
- Narración de audio en lugar de texto escrito
- Crear cómics o guiones en lugar de párrafos largos
  - Utilizar una escritura común:
- Un estudiante con dificultades de escritura dicta ideas a un compañero de clase o las expresa en voz alta.
  - Permita más tiempo o divida las tareas en pasos más pequeños.

## Etapa 2 - Escritura y narración

- Sesión de lluvia de ideas: "¿Quiénes son estas personas hoy?"
- Los estudiantes inventan historias o monólogos para cada personaje.
- Talleres de escritura: borradores de textos breves (descripciones, diálogos, entradas de diario).
- Evaluación entre pares y retroalimentación docente en inglés.



Metodología inclusiva para alumnado con necesidades educativas especiales

- Permitir formatos de narración alternativos:
- Narración de audio en lugar de texto escrito
- Crear cómics o guiones en lugar de párrafos largos
  - Utilizar una escritura común:
- Un estudiante con dificultades de escritura dicta ideas a un compañero de clase o a una herramienta de voz a texto.
  - Permita más tiempo o divida las tareas en pasos más pequeños.



### Etapa 3: creación de un libro digital

- Introducción a Book Creator (o aplicación similar).
- Los grupos crean páginas, que incluyen:
  - Textos (Inglés)
  - Ilustraciones originales o collages digitales
  - Grabaciones de audio (estudiantes leyendo sus textos, podcast)
  - Música de fondo o efectos de sonido (opcional)
- El profesor brinda asistencia técnica y apoyo lingüístico.



Co-funded by  
the European Union



### Etapa 4 - Presentación y reflexión

- Cada grupo presenta su libro digital a la clase.
- Discusión y retroalimentación de otros estudiantes.
- Escritura reflexiva: “¿Qué aprendí de esta experiencia?”



#### Metodología inclusiva para alumnado con necesidades educativas especiales

- Habilitar funciones de accesibilidad en Book Creator:
  - Texto a voz
  - Voz a texto
  - Ajustar la fuente y el fondo para que sea más fácil de leer para las personas con dislexia.

#### Metodología inclusiva para niños con necesidades educativas especiales

- Formatos de entrega flexibles:
  - Presentación en grupo, no individualmente
  - Usar audio pregrabado en lugar de una presentación en vivo
  - Entrega sentada, no de pie



## CONJUNTO DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Dentro de la Imagen: “Voces y Rostros” - Criterios de Evaluación



Co-funded by  
the European Union

**Interpretación artística: creatividad y originalidad. Uso del lenguaje: claridad, precisión y expresión en inglés. Alfabetización digital: uso efectivo de herramientas multimedia. Colaboración: participación y comunicación grupal. Reflexión: evaluación del proceso de aprendizaje y autoexpresión.**

### Evaluación de estudiantes con necesidades educativas especiales

- Valora el proceso, no el resultado.
- Priorizar la expresión personal y el esfuerzo por encima de la perfección del lenguaje.
- Utilice tablas de evaluación con múltiples niveles de logro (expresión creativa, colaboración, esfuerzo, habilidades digitales).



## KIT DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Dentro de la Imagen: “Voces y Rostros” - Kit de Resultados



Co-funded by  
the European Union

### Resultado del libro digital:

El libro digital final es la prueba definitiva del aprendizaje creativo, lingüístico y digital.

- Tabla de evaluación docente:

La cuadrícula de evaluación se utiliza para evaluar la interpretación artística, el uso del lenguaje, las habilidades digitales, la colaboración y la reflexión.

- Autoevaluación de los estudiantes y retroalimentación de sus pares:

Los estudiantes completan una hoja de reflexión para evaluar:

- lo que aprendieron
- lo que fue difícil para ellos
- de qué están orgullosos
- Notas de observación:

El docente documenta la colaboración, participación y asistencia brindada durante el proyecto.

- Reflexiones en audio o escritas:

Las reflexiones breves enfatizan el progreso personal.

### Seguimiento de resultados específicos de estudiantes con necesidades educativas especiales

Para estudiantes con necesidades educativas especiales:

- Los logros se documentan en términos de progreso, no de comparaciones.
- Describa el apoyo utilizado (por ejemplo, dispositivos de asistencia, diferenciación de roles).
- Se destacan las áreas donde los estudiantes demostraron independencia o confianza en sí mismos.



## KIT DE HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS: Perspectivas futuras



Co-funded by  
the European Union

Este proyecto es ideal para organizar clases interdisciplinarias y promover el aprendizaje inclusivo y activo. Anima a los estudiantes a conectar significativamente el arte, la historia, el lenguaje y la creación digital.

### Posibles actividades adicionales:

#### 1. Exposición digital o galería escolar

- Los libros digitales se pueden mostrar en el sitio web de la escuela, en las pantallas de la biblioteca o durante eventos culturales.
- Se puede invitar a las familias a ver los proyectos.

#### 2. Desarrollar el tema vinculándolo con la historia personal o local

- Los estudiantes crean nuevos retratos o historias digitales inspirados en su historia familiar, su comunidad o su historia personal.

#### 3. Integración interdisciplinaria

- Educación artística: probar más técnicas de retrato (collage, acuarela, fotografía).
- Historia: estudiar el contexto cultural de Italia a principios del siglo XX.
- Inglés: Desarrollo adicional de temas de escritura narrativa o descriptiva.
- TI: introducir herramientas de narración digital más avanzadas (Adobe Express, Keynote, Canva, iMovie).

#### 4. Educación inclusiva

- Mejorar las estrategias de apoyo a los estudiantes con necesidades educativas especiales, con base en las observaciones de este proyecto.
- Fomentar roles de liderazgo estudiantil (por ejemplo, “mentores tecnológicos”, “directores de arte”).

### Objetivos de desarrollo de habilidades a largo plazo

- Mayor confianza en la expresión creativa.
- Mejora de las habilidades de comunicación en inglés.
- Mayor alfabetización e independencia digital.
- Mayor aprendizaje colaborativo y conciencia de grupo.



Co-funded by  
the European Union

### Referencias Cuore:

- Alushaj, R. y Foroni, F. (2021). Juegos serios para evaluar las habilidades visoatentas y de decodificación fonológica para el desarrollo lector [Tesis de maestría, Politécnico de Milán]. Politesi.
- CAST. (2018). Guía de diseño universal para el aprendizaje, versión 2.2. CAST.
- D'Anna, A. (2023). Entornos de aprendizaje innovadores: Educación mediática y narrativa digital en la formación docente inclusiva. FrancoAngeli.
- González-Martínez, J. (2022). Aprendizaje transmedia: una oportunidad para la educación digital inclusiva. *Revista Italiana de Educación Especial para la Inclusión*, 10(2), 145-156.
- Keeler, A. (2015). Gamificación: Involucrando a los estudiantes a través de la narración. Edutopia.
- Robin, B. R. (2016). El poder de la narración digital para apoyar la enseñanza y el aprendizaje. ERIC.
- Salis, M. (2018). Narración e inclusión: narrativa digital en el aula para la inclusión de estudiantes con necesidades educativas especiales. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 12(2), 183-198.



Co-funded by  
the European Union

### **Alytus Dainava Progymnasium - Referencias:**

- Kranjc, H. A., Wiener, J., Schmeling, S., Borowski, A. (2019). Metas y objetivos de los programas de formación docente: Lecciones aprendidas de un análisis multisectorial.
- [https://www.researchgate.net/publication/336702611\\_Goals\\_and\\_Objectives\\_of\\_Teacher\\_Training\\_Programmes\\_Lessons\\_Learned\\_from\\_a\\_Multi-stakeholder\\_Analysis](https://www.researchgate.net/publication/336702611_Goals_and_Objectives_of_Teacher_Training_Programmes_Lessons_Learned_from_a_Multi-stakeholder_Analysis) [enlace verificado 15/11/2025] Sartore, J. El poder de las imágenes en la narración.
- <https://education.nationalgeographic.org/resource/the-power-of-images-in-storytelling/> [enlace verificado]
- [15 de noviembre de 2025] La Galería Nacional. Pinturas para contar historias.
- <https://www.nationalgallery.org.uk/learning/teachers-and-schools/teaching-english-and-drama/paintings-for->
- Narración de cuentos [enlace verificado el 15/11/2025] Ministerio de Educación, Ciencia y Deportes de la República de Lituania. Educación Inclusiva.
- [https://smsm.lrv.lt/es/actividades-sectoriales/educacion\\_1/alumnos-con-necesidades-educativas-especiales/](https://smsm.lrv.lt/es/actividades-sectoriales/educacion_1/alumnos-con-necesidades-educativas-especiales/) [enlace verificado] 15/11/2025]



Co-funded by  
the European Union

## IC Pescara - Referencias

- <https://ground.news/article/istat-reports-rising-number-of-students-with-disabilities-general-news>
- <https://www.european-agency.org/sites/default/files/ITALY-SNE.pdf>
- [https://www.ansa.it/english/newswire/english\\_service/2025/03/18/istat-reports-rising-number-of-students-with-discapacidades3\\_cbec5655-fc98-49f6-8cd4-bf75cba8ba46](https://www.ansa.it/english/newswire/english_service/2025/03/18/istat-reports-rising-number-of-students-with-discapacidades3_cbec5655-fc98-49f6-8cd4-bf75cba8ba46).
- [html https://eurydice.eacea.ec.europa.eu/euryperia/italy/necesidades-de-educacion-especial-provision-dentro-de-la-educacion-general](https://eurydice.eacea.ec.europa.eu/euryperia/italy/necesidades-de-educacion-especial-provision-dentro-de-la-educacion-general)
- [https://www.ansa.it/english/newswire/english\\_service/2025/03/18/istat-reports-rising-number-of-students-with-discapacidades3\\_cbec5655-fc98-49f6-8cd4-bf75cba8ba46.html](https://www.ansa.it/english/newswire/english_service/2025/03/18/istat-reports-rising-number-of-students-with-discapacidades3_cbec5655-fc98-49f6-8cd4-bf75cba8ba46.html)



Co-funded by  
the European Union

### **COLEGIO CÓRDOBA - Referencias:**

- Hussein, E., Kan'An, A., Rasheed, A., Alrashed, Y., Jdaitawi, M., Abas, A., ... y Abdelmoneim, M. (2023). Explorando el impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades en educación especial: Una revisión sistemática. *Tecnología Educativa Contemporánea*, 15(3), ep443.
- Tlili, A., Denden, M., Duan, A., Padilla-Zea, N., Huang, R., Sun, T. y Burgos, D. (2022). Aprendizaje basado en juegos para estudiantes con discapacidad: ¿qué sigue? Una revisión sistemática de la literatura desde una perspectiva de la teoría de la actividad. *Fronteras en Psicología*, 12, 814691.
- Rosero, X., e Inga, E. (2025). Transformando la educación inclusiva mediante la gamificación y estrategias de aprendizaje activo. *Información*, 16(9), 753.
- Navas-Bonilla, C. D. R., Guerra-Arango, J. A., Oviedo-Guado, D. A., y Murillo-Noriega, D. E. (febrero de 2025). Educación inclusiva a través de la tecnología: Una revisión sistemática de tipos, herramientas y características. En *Frontiers in Education* (Vol. 10, p. 1527-851). Frontiers Media SA.
- de Morais, P. B., de Matos, R. A. F., Santiago, D. C., dos Santos Silva, R. L., Botelho, L., de Abreu Soares, G., ... & de Oliveira Lima, L. A. Oportunidades del uso de la gamificación para el aprendizaje de estudiantes autistas: una revisión sistemática.
- Almeida, F., Simões, J., Vieira, D. y Silva, S. (2023). El impacto de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico en la educación superior: Una revisión sistemática. *Ciencias de la Educación*, 13(2), 220.  
<https://doi.org/10.3390/educsci13020220>

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones y puntos de vista expresados son los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se responsabilizan de ellos.



Co-funded by  
the European Union

- **Beltrán, W., Rivera, M., & Maldonado, M. (2018). La gamificación y su impacto en el aprendizaje significativo de los estudiantes de primaria. *Revista Polo del Conocimiento*, 3(10), 197–220.**  
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/731>
- **Chuang, T.-Y. y Kuo, T.-W. (2016). Estrategia de gamificación basada en la ubicación para mejorar la motivación y el rendimiento estudiantil en el aprendizaje de historia. *Journal of Educational Technology & Society*, 19(2), 102–115.**  
<https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.19.2.102>
- Gaitanidi, A. (2023). Gamificación y aprendizaje basado en juegos en primaria: Prácticas inclusivas y el rol del juego. En A. L. Healy y M. Komodromos (Eds.), *Prácticas innovadoras para una educación inclusiva y eficaz* (pp. 133-152). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-6682-5.ch007>**
- **Troya, M. A., Muñoz, A. M., & Franco, M. Á. (2022). Gamificación en educación inclusiva: una revisión de experiencias universitarias. *Educatéc. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (79), 38–54. <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.79.2323>**
- Yousafzai, A., Qureshi, M. A. y Javaid, M. (2023). Explorando el impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades en educación especial: Una revisión sistemática. *Frontiers in Psychology*, 14, 1123457. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1123457>**
- **Tabla periódica de aplicaciones y plataformas para docentes. (sin fecha). *Aplicaciones para profesores*. <https://appsparaprofes.com/tabla/>**

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, las opiniones y puntos de vista expresados son los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se responsabilizan de ellos.