

## Adaptación inclusiva: el juego del ahorcado<sup>1</sup>

### *Inclusive adaptation: the hangman game*

L. Camacho Manzano

#### Resumen

El trabajo de maestra itinerante de la ONCE permite atender al alumnado en su propio entorno educativo, lo que favorece conocer la dinámica del centro y aula, además de la relación entre iguales y profesorado para poder asesorar en términos de accesibilidad y respuesta educativa de la forma más ajustada posible a las necesidades del estudiante. En gran parte de los casos, el profesorado demuestra su vocación e implicación hacia todos y cada uno de sus estudiantes respondiendo a las diferencias individuales y adaptando el currículo y la metodología a estos. Sin embargo, no siempre es así. Por este motivo, surgió el proyecto de la adaptación inclusiva del juego del ahorcado, debido a la necesidad de hacer accesible e inclusiva la tendencia de un profesor a utilizar este juego en su versión original para repasar vocabulario. *El Ahorcado* es un juego sencillo cuyo objetivo es adivinar una palabra oculta, pero con un componente fundamentalmente visual que facilita la deducción de dicha palabra para aquella persona que posea resto visual; sin embargo, la complejidad de jugar de forma activa e independiente aumenta de forma significativa cuando el usuario presenta ceguera. La adaptación inclusiva del juego se ajusta a las necesidades de nuestro alumnado, permitiendo reducir barreras de acceso a la información visual y favoreciendo siempre la inclusión. Su diseño garantiza la localización y funcionalidad de todas las partes que conforman el maletín de juego.

<sup>1</sup> Trabajo galardonado con el segundo premio del 8.º Concurso de Experiencias de Innovación y Buenas Prácticas en Servicios Sociales de la ONCE en la categoría General, presentado bajo el título *Adaptación inclusiva: el juego del ahorcado*.

## Palabras clave

Juego adaptado. Ocio inclusivo. Adquisición de competencias léxicas. Conciencia fonológica. Estimulación de procesos cognitivos.

## Abstract

ONCE's itinerant teachers are able to attend to learners in their own educational environment, which helps them to get to know the dynamics of the centre and classroom as well as the relationship between peers and teachers in order to be able to advise in terms of accessibility and educational response in the most appropriate way possible to the learners' needs. In most cases, teachers demonstrate their dedication and commitment to all their students by responding to individual differences and adapting the curriculum and teaching methods accordingly. However, this is not always the case. For this reason, the «hangman» game inclusive adaptation project originated from the need to make teachers' use of this game in its original version for reviewing vocabulary accessible and inclusive. Hangman is a simple game whose objective is to guess a hidden word, but with a fundamentally visual component that facilitates the deduction of the word for persons with residual vision; however, the complexity of playing actively and independently increases significantly when the user is blind. The inclusive adaptation of the game adjusts to the needs of our students, reducing barriers to access to visual information and always favouring inclusion. Its design ensures the location and functionality of all the parts that make up the game case.

## Key words

Adapted game. Inclusive leisure. Acquisition of lexical skills. Phonological awareness. Stimulation of cognitive processes.

---

## 1. Presentación y justificación

Atendiendo al principio fundamental de la inclusión educativa que marca la normativa actual,<sup>2</sup> y conforme al diseño universal de aprendizaje, los centros educativos han de adoptar las medidas organizativas, metodológicas y curriculares pertinentes con el fin de proporcionar una educación de calidad para todo el alumnado.

---

2 Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 340, de 30 de diciembre de 2020 <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>.

Así mismo, el *Decreto 23/2023, de 22 de marzo, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid*<sup>3</sup> especifica que la atención a estas diferencias deberá constituir el marco de referencia en todos los procesos de enseñanza y aprendizaje, sin olvidar que la *Ley 1/2022, de 10 de febrero, Maestra de Libertad de Elección Educativa de la Comunidad de Madrid*,<sup>4</sup> considera como medida ordinaria «el impulso de metodologías que promuevan la inclusión» (art. 28).

Sin embargo, en la práctica educativa, no siempre se reflejan situaciones de aprendizaje que favorezcan la consecución de competencias desde un carácter inclusivo y accesible, dificultando el proceso de aprendizaje significativo de algunos estudiantes.

Por este motivo, desde la realidad de un aula de 4.º de Educación Primaria en el que se escolariza un estudiante que presenta ceguera total, y advertida la necesidad de ajustar la respuesta y metodología educativa que se plantea en una de las áreas curriculares que cursa, nace la propuesta que se presenta: «Adaptación inclusiva: juego del ahorcado».

El proyecto trata de dar accesibilidad a un juego popular, pero la idea no parte de ajustar este a la persona que presenta ceguera, sino de crearlo desde el inicio atendiendo a las necesidades que implica dicha discapacidad visual. Por ello, la organización espacial está significativamente cuidada y estructurada, diseñada con la idea de facilitar la localización de las partes que conforman el juego, haciendo funcional su uso y, sobre todo, aportando un carácter inclusivo, puesto que esta creación no reduce, en absoluto, la esencia del juego.

Es preciso destacar que se ha creado de tal forma que, tanto háptica como visualmente, atraiga al alumnado.

## 2. Población destinataria y objetivos

Aunque el proyecto se realizó para favorecer la inclusión de un estudiante de educación primaria con ceguera total, es un juego al que puede jugar cualquier persona una vez que haya adquirido la destreza lectora, independientemente de que utilice código tinta o braille.

---

3 <https://www.bocm.es/eli/es-md/d/2023/03/22/23/con>.

4 <https://www.boe.es/eli/es-md/l/2022/02/10/1/con>.

En este sentido, los objetivos que persigue esta adaptación son:

- Favorecer la inclusión en el aula.
- Aumentar el vocabulario de diferentes idiomas.
- Mostrar al docente la necesidad de hacer un juego accesible que resulte motivador.
- Reforzar el aprendizaje y mejora del código braille desde una perspectiva más lúdica.

### 3. Descripción de la experiencia y del material creado

Se ha utilizado una metodología basada en la reducción de barreras que limitan el acceso a la información. La temporalización de este proyecto abarca desde el instante en el que se identificó la necesidad (octubre de 2024) hasta el momento en que se terminó de elaborar el juego con los materiales finales (marzo de 2025).

Las fases de desarrollo del proyecto se pueden dividir en:

1. Detección de la necesidad en el aula que lleva a comenzar el proyecto para favorecer la participación activa y autónoma del estudiante.
2. Diseño de las características básicas que precisaría el juego y su distribución para ser realmente funcional, dibujado sobre un papel.
3. Elaboración del prototipo con material casero y reutilizable. Se utilizaron las tapas de un cuaderno, cartulina y goma eva, entre otros recursos, para valorar la funcionalidad de la adaptación.
4. Una vez realizado el prototipo con las primeras ideas básicas, se pone en práctica en la misma aula para jugar con el estudiante y sus compañeros.
5. Con la intención de revisar y hacer las mejoras necesarias de la adaptación, se expone el juego a compañeros del CRE de la ONCE de Madrid para obtener un *feedback* constructivo.
6. Una vez expuesto y comentado, se pasa a la fabricación del juego con materiales más duraderos en el tiempo (madera) y las mejoras oportunas.

---

Camacho Manzano, L. (2026). Adaptación inclusiva: el juego del ahorcado. *RED Visual: Revista Especializada en Discapacidad Visual*, (87), 31-41. <https://doi.org/10.53094/QTRT4719>.

Antes de describir el maletín, es necesario conocer las reglas del juego:<sup>5</sup>

1. Palabra oculta: se elige una palabra y se representa con espacios para cada letra (en este caso, cada espacio supone un cuadrado de velcro y se acota la longitud de la palabra con una ficha de madera cuadrada).
2. Adivinanza: el jugador sugiere letras una por una. Si la letra está en la palabra secreta, se revela en los espacios correspondientes (se pone la ficha con esa letra en el lugar que corresponda). Si no está, se pone una parte de la figura del ahorcado (barra de madera) en el velcro correspondiente (señalados con números para seguir un orden) y la letra errónea en el espacio destinado a ello. Se pueden cometer como máximo 9 errores.
3. Fin del juego:
  - a. El jugador gana si adivina todas las letras de la palabra antes de que se complete la figura del ahorcado.
  - b. El jugador pierde si se completa la figura del ahorcado antes de adivinar la palabra.

Una vez que se conocen las reglas del juego, se detalla la descripción del contenido del maletín, que está dividido en tres partes, señaladas cada una de ellas con un número en la parte inferior izquierda.

## Parte 1

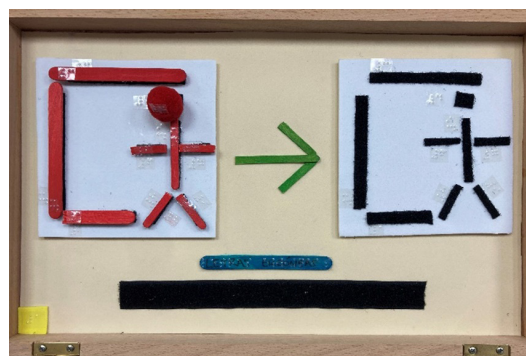
Primeramente (Figura 1), encontramos dos cuadrados separados entre sí por una flecha hacia la derecha. En el cuadrado de la izquierda tenemos las partes de la figura del ahorcado (barras de madera) pegadas con velcro. Este cuadrado sirve como modelo y soporte donde dejar los fragmentos de la figura que, a su vez, están señalados con números en braille para conocer cuál es el orden a utilizar. En el cuadrado de la derecha es donde se colocan las partes que despegamos, asociadas a los errores cometidos (letras fallidas). Se han utilizado colores con alto contraste.

---

<sup>5</sup> Estas reglas se incluyen en el maletín y se han incorporado en el Apéndice.

En el centro inferior, hay una barra de madera que dice «letras erróneas» y, bajo esta, una tira de velcro donde iremos pegando las letras que se han mencionado y no forman parte de la palabra oculta.

Figura 1. Parte 1 del maletín

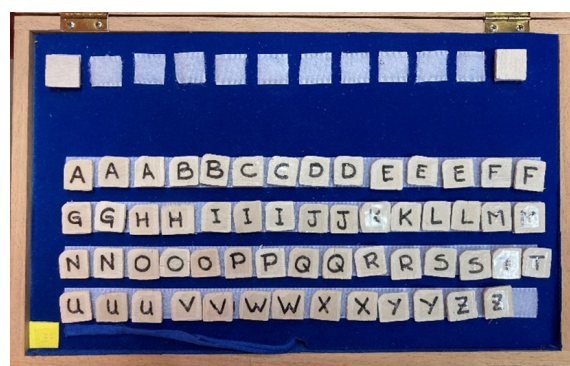


## Parte 2

Es un tablero independiente con una tira de tela para poder sacarlo del maletín (Figura 2). En la parte superior hay 12 velcros en forma de cuadrado que corresponden a las letras de la palabra secreta. En los extremos de estos espacios hay una ficha de madera que sirve para delimitar la longitud de la palabra. Si esta estuviera compuesta por 4 letras, pondríamos una ficha en el primer espacio y la otra en la quinta posición, dejando 4 velcros entre estas.

En este tablero hay, también, 4 filas de velcro con las letras del abecedario. Las fichas de letras tienen una muesca en la parte superior izquierda para saber en qué posición han de colocarse y no confundir una letra con otra. Las letras están escritas en tinta y en braille.

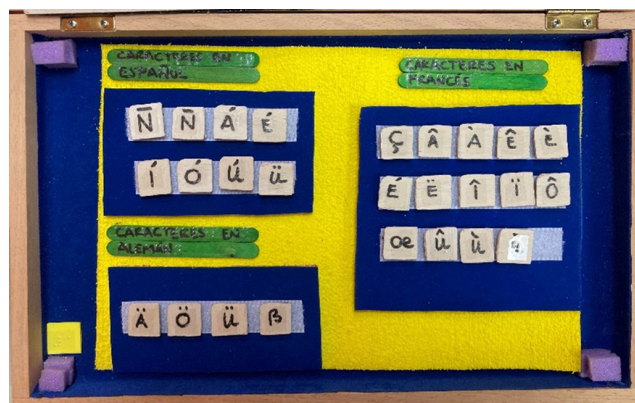
Figura 2. Parte 2 del maletín



### Parte 3

Es la base del maletín (Figura 3). En este apartado nos encontramos con 3 secciones que contienen caracteres específicos de tres idiomas diferentes (español, francés y alemán). Se pueden despegar para poner ese soporte sobre la mesa, cerca del tablero independiente (parte 2), y que permanezca siempre localizado.

Figura 3. Parte 3 del maletín



### 4. Mejoras incorporadas al diseño inicial

Durante el desarrollo del trabajo, se ha tenido muy en cuenta la valoración objetiva de compañeros que tienen más años de experiencia en el campo, así como las necesidades observadas mientras se jugaba con el estudiante y su grupo de iguales.

Así pues, dos aspectos que se mejoraron fueron el diseño de las fichas de letras y el soporte donde colocar la figura del ahorcado.

En un inicio, las fichas, que tienen forma de cuadrado, no presentaban ningún indicativo para su colocación en el tablero, de forma que podía confundirse la lectura en braille de algunas letras según su orientación (sustitución de b por c, por ejemplo). Por este motivo, se redondeó la parte superior izquierda de cada ficha.

En cuanto a las partes que conforman el muñeco del ahorcado, se precisó buscar la forma en la que estuvieran localizadas constantemente. El proyecto inicial tenía únicamente un soporte para colocar las partes de la figura, permaneciendo estas fuera del tablero mientras no se usaban. Esto provocaba que el estudiante sin resto visual tuviera que buscarlas

por la mesa para poder continuar el juego (perdiendo, ocasionalmente, alguna pieza). Por lo que, en la creación final, se decidió utilizar dos soportes simétricos que, además, fuesen un modelo que facilitara la colocación y el orden de cada parte del ahorcado.

## 5. Resultados y conclusiones

La adaptación inclusiva del juego del ahorcado ha resultado ser un juego dinámico que proporciona autonomía y favorece la inclusión del alumnado con discapacidad visual en el grupo-clase. Su diseño está pensado para que jueguen personas con o sin discapacidad visual y favorezcan la memoria, deducción, deletreo, lectura, léxico, conciencia fonológica y morfológica.

Es un juego que puede utilizarse en el aula, pero también en el contexto familiar y social, siendo apto para todas las edades. Su presentación en el aula repercutió de forma muy positiva, permitiendo al estudiante en cuestión jugar de forma autónoma junto con su grupo de iguales, estimulando de igual manera las capacidades lingüísticas y cognitivas que brinda este juego. También se produjo un impacto positivo en el proyecto ONCE Game Club, en el que participaron adultos jóvenes que exteriorizaron buenas opiniones con respecto a la adaptación inclusiva del juego del ahorcado.

Entre las valoraciones positivas que tuvo, se pueden destacar las siguientes: la facilidad de transporte gracias al bajo peso del maletín, por lo que, aunque el material utilizado es mejorable, sería recomendable que continuara con las características de peso y volumen; los colores de alto contraste, que favorecen el juego para personas con baja visión, y el atractivo visual que aporta para usuarios sin discapacidad visual.

En conclusión, este trabajo ha demostrado el compromiso, la innovación y la dedicación invertidos en cada etapa del proceso. A lo largo de su desarrollo, se lograron resultados significativos que no solo cumplen con los objetivos establecidos, sino que también aportan una crítica necesaria para el cambio de visión del profesorado en relación a la necesidad de adaptar la metodología a las diferencias individuales de su alumnado.

---

**Leticia Camacho Manzano.** Maestra del Departamento de Estudios Superiores, centros privados y vespertinos. Centro de Recursos Educativos de la ONCE en Madrid. Avda. del Doctor García Tapia, 210; 28030 Madrid (España). Correo electrónico: [leticia.camacho@once.es](mailto:leticia.camacho@once.es).

---

Camacho Manzano, L. (2026). Adaptación inclusiva: el juego del ahorcado. *RED Visual: Revista Especializada en Discapacidad Visual*, (87), 31-41. <https://doi.org/10.53094/QTRT4719>.

## Apéndice. Descripción e instrucciones incluidas en el maletín

El maletín de juego incluye su descripción y las instrucciones del ahorcado. Se puede encontrar a través de un código QR en la carátula del maletín, así como en tinta y en braille en su interior.

Figura 4. Código QR



### Instrucciones del juego<sup>6</sup>

¡Bienvenido/a a la adaptación inclusiva del juego del ahorcado!

El objetivo de este juego es adivinar una palabra oculta. Pueden jugar tantos participantes como deseen.

Las reglas son sencillas:

1. El jugador 1 piensa en una palabra con un máximo de 12 letras. Si la palabra secreta es más corta, se acotará con las fichas dispuestas para ello.
2. Adivinanza: el resto de jugadores sugiere letras una por una. Si la letra está en la palabra oculta, se revela en los espacios correspondientes. Si no está, se pone una parte de la figura del ahorcado (están numeradas) en el velcro correspondiente del cuadrado localizado en la parte superior derecha y, a su vez, la letra errónea destinada a ello. Se pueden cometer un máximo de 9 errores.

<sup>6</sup> Tal y como aparecen en el documento al que nos lleva el código QR [N. del E.].

### 3. Fin del juego:

- a. El jugador que adivine la palabra antes de que se complete la figura del ahorcado, gana.
- b. El jugador 1 gana si el resto de jugadores no ha conseguido deducir la palabra.

## Descripción del maletín de juego

Está dividido en tres partes, señaladas cada una de ellas con un número en la parte inferior izquierda.

### Parte 1:

Encontramos dos cuadrados separados entre sí por una flecha hacia la derecha. En el cuadrado de la izquierda tenemos las partes de la figura del ahorcado (barras de madera) pegadas con velcro. Este cuadrado sirve como modelo y soporte donde dejar los fragmentos de la figura que, a su vez, están señalados con números en braille para conocer cuál es el orden a utilizar. En el cuadrado de la derecha es donde se colocan las partes que despegamos, asociadas a los errores cometidos (letras fallidas). Se han utilizado colores con alto contraste.

En el centro inferior, hay una barra de madera que pone «letras erróneas» y, bajo esta, una tira de velcro donde iremos pegando las letras que se han mencionado y no corresponden con la palabra oculta.

### Parte 2:

Es un tablero independiente con una tira de tela en la parte inferior para poder sacar este del maletín.

En la parte superior hay 12 velcros en forma de cuadrado que corresponden a las letras de la palabra secreta. En los extremos de estos espacios, hay una ficha de madera que sirve para delimitar la longitud de la palabra. Si esta estuviera compuesta por 4 letras, pondríamos una ficha en el primer espacio y, la otra, en la quinta posición, dejando 4 velcros entre estas.

En el tablero hay, también, 4 filas de velcro con las letras del abecedario. Las fichas de letras tienen una esquina redondeada en la parte superior izquierda para saber en qué

posición han de colocarse y no confundir una letra por otra. Las letras están escritas en tinta y en braille.

Parte 3:

Es la base del maletín. En este apartado nos encontramos con 3 secciones que contienen caracteres específicos de tres idiomas diferentes (español, francés y alemán). Se pueden despegar para poner ese soporte sobre la mesa, cerca del tablero independiente, y que permanezca siempre localizado.