



**Desarrollo de la acción de formación**

<p><b>Nombre de la acción de formación</b></p>	<p><b>Herramientas Virtuales para Gamificar el Aula</b></p>
<p><b>Propósito(s)</b></p>	<p><b>Propósito general:</b></p> <p><b>Favorecer</b> en maestras y maestros el desarrollo de habilidades profesionales mediante un espacio formativo teórico-práctico, orientado al diseño e implementación de estrategias de gamificación en entornos digitales con enfoque inclusivo, que promuevan el aprendizaje significativo, la participación activa y la atención a la diversidad en contextos escolares.</p> <p><b>Propósitos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Analizar críticamente los fundamentos pedagógicos, sociales y tecnológicos de la gamificación como estrategia para atender la diversidad en el aula.</li> <li>● Reconocer herramientas digitales accesibles que permitan gamificar procesos de enseñanza-aprendizaje, promoviendo la equidad en el acceso y uso de la tecnología.</li> <li>● Diseñar experiencias de aprendizaje gamificadas que integren narrativa, retos, retroalimentación y evaluación formativa, considerando las necesidades del contexto escolar.</li> <li>● Implementar actividades gamificadas en escenarios reales o simulados, evaluando sus efectos en la participación, motivación y aprendizajes de las y los estudiantes.</li> <li>● Reflexionar sobre la práctica docente desde una mirada crítica e inclusiva, identificando áreas de mejora en el diseño tecnopedagógico de experiencias lúdicas y participativas.</li> </ul>
<p><b>Estructura de los contenidos</b></p>	<p><b>MÓDULO 1. DIAGNÓSTICO Y FUNDAMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN EDUCATIVA</b></p> <p>1.1 Diagnóstico de prácticas digitales y uso de recursos lúdicos en el aula</p> <p>1.2 Conceptos clave: gamificación, ludificación, aprendizaje basado en juegos (ABJ)</p> <p>1.3 Principios pedagógicos de la gamificación: motivación, autonomía y retroalimentación</p> <p>1.4 Tipos de jugadores y experiencias de juego aplicadas a la educación</p> <p>1.5 Diferencias entre gamificación, juego serio y ludificación didáctica</p>

1.6 Marco teórico de la gamificación en contextos educativos diversos

## **MÓDULO 2. HERRAMIENTAS DIGITALES PARA GAMIFICAR LA ENSEÑANZA**

2.1 Exploración y análisis de herramientas gamificadas: Kahoot!, Wordwall, Quizizz, Genially, ClassDojo

2.2 Selección de herramientas según tipo de actividad, edad, contenidos y accesibilidad

2.3 Diseño de dinámicas con retroalimentación inmediata

2.4 Alternativas gamificadas para trabajo colaborativo y aprendizaje autónomo

2.5 Consideraciones de accesibilidad e inclusión digital al seleccionar herramientas

## **MÓDULO 3. DISEÑO DE EXPERIENCIAS GAMIFICADAS CON ENFOQUE INCLUSIVO**

3.1 Elementos del diseño gamificado: narrativa, retos, recompensas, retroalimentación

3.2 Planeación didáctica con estructura gamificada

3.3 Adaptación de experiencias gamificadas para contextos diversos (rural, urbano, multigrado)

3.4 Inclusión de estudiantes con barreras de aprendizaje y necesidades específicas

3.5 Evaluación formativa en entornos gamificados

## **MÓDULO 4. IMPLEMENTACIÓN Y REFLEXIÓN SOBRE LA GAMIFICACIÓN EN LA PRÁCTICA DOCENTE**

4.1 Implementación de un reto gamificado en contexto real o simulado

4.2 Registro, análisis y reflexión de la experiencia aplicada

4.3 Coevaluación y mejora del diseño gamificado

4.4 Creación de una guía de buenas prácticas de gamificación inclusiva

4.5 Compromisos de mejora para el desarrollo de habilidades digitales desde la ludificación

	4.6 Sistematización de aprendizajes y presentación de proyectos finales
<p><b>Secuencia de actividades a desarrollar para abordar los contenidos</b></p>	<p><b>SESIÓN 1. GAMIFICACIÓN: EXPERIENCIAS, RETOS Y POSIBILIDADES EN MI AULA</b></p> <p><b>Modalidad:</b> En línea</p> <p><b>Duración:</b> 3 horas</p> <p><b>Momento formativo:</b> 1. Observación / recuperación de la práctica</p> <p><b>Módulo:</b> 1. Diagnóstico y fundamentos de la gamificación educativa</p> <p><b>Contenidos vinculados del módulo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1.1 Diagnóstico de prácticas digitales y uso de recursos lúdicos en el aula</li> <li>• 1.2 Conceptos clave: gamificación, ludificación, aprendizaje basado en juegos (ABJ)</li> <li>• 1.3 Principios pedagógicos de la gamificación</li> <li>• 1.4 Tipos de jugadores y experiencias de juego aplicadas a la educación</li> </ul> <p><b>Objetivo de la sesión</b></p> <p>Describir las concepciones, usos y experiencias previas de los agentes educativos con la gamificación y el uso de tecnología lúdica en el aula, reconociendo oportunidades, tensiones y posibilidades para su implementación en contextos diversos.</p> <p><b>INICIO (50 minutos)</b></p> <p><b>Encuadre general del curso y activación de saberes</b></p> <p><b>Tiempo:</b> 15 min</p> <p><b>Objetivo:</b> Conocer la estructura general del curso y recuperar expectativas del grupo.</p> <p><b>Actividades:</b></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Bienvenida y presentación del asesor(a).</li> <li>● Pase de lista y verificación de conectividad.</li> <li>● Presentación de la estructura del curso (4 módulos, 6 sesiones).</li> <li>● Aplicación de un <b>Google Forms</b>:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué esperas del curso?</li> <li>○ ¿Has usado herramientas como Kahoot!, Genially, Wordwall?</li> <li>○ ¿Qué entiendes por gamificación?</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Actividad rompehielos: “Mi experiencia con el juego y la tecnología”</b></p> <p><b>Tiempo:</b> 35 min</p> <p><b>Objetivo:</b> Explorar emociones, actitudes y experiencias previas con la gamificación.</p> <p><b>Herramienta:</b> Jamboard (3 marcos)</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cada participante escribe una nota adhesiva por cada pregunta:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué juegos marcaron tu infancia?</li> <li>○ ¿Has usado juegos o dinámicas lúdicas en clase? ¿Cómo te fue?</li> <li>○ ¿Qué se te viene a la mente al escuchar “gamificación”?</li> </ul> </li> <li>2. Participantes voluntarios comparten sus respuestas oralmente.</li> <li>3. El asesor comenta que estas percepciones son el punto de partida para resignificar la gamificación como estrategia educativa estructurada.</li> </ol> <p><b>DESARROLLO (2 horas)</b></p> <p><b>Lluvia de ideas guiada: “¿Qué entendemos por gamificación?”</b></p> <p><b>Tiempo:</b> 20 min</p> <p><b>Herramienta:</b> Mentimeter (nube de palabras)</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● El asesor lanza la pregunta: “¿Qué palabras asocias con gamificación educativa?”</li> <li>● El grupo visualiza las palabras en tiempo real y discute:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Coinciden con tus expectativas?</li> </ul> </li> </ul>
--	--

	<ul style="list-style-type: none"><li>○ ¿Qué confusiones o vacíos identificamos?</li></ul> <p><b>Video + construcción colectiva de definición</b></p> <p><b>Tiempo:</b> 40 min</p> <p><b>Recurso:</b> Video: <i>¿Qué es la gamificación en educación?</i> <a href="https://youtu.be/KbXoIVkZDBk">https://youtu.be/KbXoIVkZDBk</a></p> <p><b>Herramienta:</b> Canva o Miro (mapa conceptual colaborativo)</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Se forman equipos en salas de trabajo (breakout rooms).</li><li>2. Ven el video y construyen un mapa con las siguientes categorías (Realicen investigación propia de ser necesario):<ul style="list-style-type: none"><li>○ Definición</li><li>○ Elementos clave (narrativa, reto, recompensa, retroalimentación)</li><li>○ Diferencias entre gamificación y juego</li><li>○ Finalidad pedagógica</li></ul></li><li>3. Se comparte en plenaria (3 minutos por equipo).</li></ol> <p><b>Producto:</b> Mapa conceptual por equipo entregado en PDF por Moodle.</p> <p><b>Actividad: “Radiografía de mi contexto: posibilidades y obstáculos”</b></p> <p><b>Tiempo:</b> 40 min</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Reflexión individual (en documento editable):<ul style="list-style-type: none"><li>○ ¿Cómo ha sido mi experiencia usando actividades lúdicas?</li><li>○ ¿Qué estudiantes responden mejor o peor a este tipo de actividades?</li><li>○ ¿Qué barreras enfrento para implementar gamificación?</li><li>○ ¿Qué posibilidades ofrece mi contexto (nivel, grupo, acceso tecnológico)?</li></ul></li><li>2. En equipos, construyen una <b>matriz FODA</b> del uso de gamificación en su escuela.</li></ol>
--	--

	<p>3. Comparten un hallazgo por grupo en plenaria.</p> <p><b>Productos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Documento individual con reflexión diagnóstica.</li> <li>• Matriz FODA grupal en PDF, subida a Moodle.</li> </ul> <p><b>CIERRE (10 minutos)</b></p> <p><b>Registro en el Diario del Curso</b></p> <p><b>Tiempo:</b> 10 min</p> <p><b>Instrucciones:</b> Cada participante responde en su Diario:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué descubrí hoy sobre la gamificación?</li> <li>• ¿Qué idea me hizo reflexionar?</li> <li>• ¿Qué debo aprender o reforzar antes de diseñar actividades gamificadas?</li> </ul> <p><b>Productos esperados de la sesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa conceptual Grupal (<b>Moodle</b>)</li> <li>• Reflexión diagnóstica Individual (<b>Moodle</b>)</li> <li>• Matriz FODA Grupal (<b>Moodle</b>)</li> <li>• Entrada en Diario del Curso Individual</li> </ul> <p><b>SESIÓN 2. FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS DE LA GAMIFICACIÓN EDUCATIVA</b></p> <p><b>Modalidad:</b> En línea</p> <p><b>Duración:</b> 3 horas</p> <p><b>Momento formativo:</b> 2. Resignificación / teoría</p> <p><b>Objetivo de la sesión</b></p> <p>Comprender los fundamentos teóricos y pedagógicos de la gamificación en educación, diferenciándola de otras estrategias lúdicas, e identificando su potencial para atender la diversidad en entornos escolares.</p>
--	--

	<p><b>INICIO (50 minutos)</b></p> <p><b>Actividad de activación: “¿Juego o gamificación?”</b></p> <p><b>Objetivo:</b> Diferenciar el uso del juego como actividad y la gamificación como estrategia educativa estructurada.</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● El asesor muestra tres breves descripciones de actividades reales:<ul style="list-style-type: none"><li>○ Competencia de ortografía usando tarjetas en clase.</li><li>○ Juego en Kahoot! sin narrativa ni objetivos claros.</li><li>○ Proyecto con narrativa, retos progresivos, insignias y retroalimentación.</li></ul></li><li>● Los participantes clasifican en el chat:<ul style="list-style-type: none"><li>○ ¿Cuál es un juego tradicional?</li><li>○ ¿Cuál es un uso aislado de herramienta digital?</li><li>○ ¿Cuál es una experiencia gamificada?</li></ul></li><li>● Discusión guiada:<ul style="list-style-type: none"><li>○ ¿Qué elementos hacen la diferencia?</li><li>○ ¿Dónde hemos visto malentendidos similares en nuestra práctica?</li></ul></li></ul> <p><b>DESARROLLO (2 horas)</b></p> <p><b>Exposición interactiva del asesor: “Fundamentos de la gamificación”</b></p> <p><b>Tiempo:</b> 30 minutos</p> <p><b>Objetivo:</b> Introducir los elementos teóricos clave que sustentan la gamificación educativa.</p> <p><b>Temas tratados:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Definición y marco conceptual.</li><li>● Componentes clave: narrativa, progresión, retos, recompensas, retroalimentación.</li></ul>
--	--

- Teorías de aprendizaje implicadas (conductismo, constructivismo, motivación intrínseca).
- Tipologías de jugadores (según Bartle) y su aplicación en el aula.
- Rol docente: diseño de experiencias, no solo de actividades.

Durante la exposición, el asesor utiliza una presentación en Genially con ejemplos interactivos y breves encuestas en tiempo real (Slido o Mentimeter) para mantener la participación.

**Actividad colaborativa: “Comparando enfoques”**

**Tiempo:** 45 minutos

**Objetivo:** Distinguir entre estrategias lúdicas con distinto grado de profundidad pedagógica.

**Instrucciones:**

1. En equipos pequeños (Breakout Rooms), se analizan tres escenarios descritos en fichas:
  - Uso de Quizizz para repasar.
  - Juego de roles en ciencias sin estructura gamificada.
  - Secuencia de aprendizaje con narrativa y elementos de gamificación.
2. Cada equipo llena la siguiente tabla de análisis:

<b>Criterio</b>	<b>Escenario 1</b>	<b>Escenario 2</b>	<b>Escenario 3</b>
¿Hay narrativa o ambientación?			
¿Existen recompensas o logros?			
¿Se fomenta la			

	autonomía del alumno?			
	¿Se evalúa el avance del aprendizaje?			
	¿Es inclusivo y motivador para todos?			
<p>3. Al final, cada grupo responde:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Cuál de los escenarios representa una experiencia gamificada sólida?</li> <li>○ ¿Qué riesgos hay en aplicar mal el concepto?</li> </ul> <p><b>Escenario 1: Revisión con Quiz</b></p> <p><b>Nombre de la actividad:</b> <i>Reto exprés de ciencias naturales</i></p> <p><b>Descripción:</b></p> <p>La docente prepara un juego de preguntas en <b>Quizizz</b> para repasar los temas del sistema digestivo. Los estudiantes ingresan desde sus celulares y compiten para obtener la mayor cantidad de respuestas correctas en el menor tiempo posible. Al finalizar, se muestran los tres primeros lugares en el podio. La maestra felicita a los ganadores y comenta los errores más comunes.</p> <p><b>Características adicionales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● No hay narrativa o ambientación.</li> <li>● No se otorgan premios o insignias.</li> <li>● No se da seguimiento al progreso individual más allá del juego.</li> </ul> <p><b>Escenario 2: Juego de roles en clase de historia</b></p> <p><b>Nombre de la actividad:</b> <i>Simulacro del Congreso de Anáhuac</i></p> <p><b>Descripción:</b></p>				

	<p>Los alumnos reciben personajes históricos (Iturbide, Morelos, etc.) y representan un debate sobre la independencia. Se les permite preparar argumentos con anticipación y usar disfraces si lo desean.</p> <p>La actividad no incluye puntos, recompensas, niveles ni seguimiento posterior, pero se evalúa su participación oral con una rúbrica.</p> <p><b>Características adicionales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Se utiliza el juego de rol como técnica didáctica.</li><li>• No hay estructura gamificada (sin niveles, logros o sistema de progresión).</li><li>• Se evalúa con un instrumento tradicional.</li></ul> <p><b>Escenario 3: Aventura gamificada en matemáticas</b></p> <p><b>Nombre de la actividad:</b> <i>La expedición al templo de los números</i></p> <p><b>Descripción:</b></p> <p>La maestra diseña una <b>narrativa continua</b> donde los estudiantes son exploradores que deben resolver desafíos matemáticos para avanzar en una expedición a través de cuatro zonas del "Templo de los Números". Cada zona representa un nivel con distintos retos (problemas, acertijos, juegos digitales).</p> <p>Se ganan insignias al superar cada etapa, se permite formar equipos con roles diferenciados y los estudiantes reciben retroalimentación inmediata. Los errores permiten reiniciar sin penalización y hay apoyo para quienes requieren más tiempo.</p> <p><b>Características adicionales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Incluye <b>narrativa, retos, recompensas, retroalimentación</b> y niveles.</li><li>• Los estudiantes pueden avanzar a su ritmo.</li><li>• La experiencia contempla accesibilidad y trabajo colaborativo.</li></ul> <p><b>Actividad de reflexión guiada: “¿Qué tipo de jugadores tengo en mi aula?”</b></p>
--	--

	<p><b>Tiempo:</b> 45 minutos</p> <p><b>Objetivo:</b> Relacionar los tipos de jugadores con la diversidad en el aula.</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. El asesor presenta brevemente la teoría de los tipos de jugadores de Bartle:<ul style="list-style-type: none"><li>o <b>Exploradores:</b> les gusta descubrir.</li><li>o <b>Triunfadores:</b> les motiva ganar o avanzar.</li><li>o <b>Socializadores:</b> buscan conexión y trabajo en grupo.</li><li>o <b>Asesinos:</b> disfrutan la competencia fuerte (se modera el término en contexto escolar).</li></ul></li><li>2. Cada participante analiza a su grupo de estudiantes:<ul style="list-style-type: none"><li>o ¿Qué perfiles predominan?</li><li>o ¿Qué dinámicas o herramientas podrían motivarlos más?</li><li>o ¿A quiénes estoy dejando fuera con las estrategias actuales?</li></ul></li><li>3. Se comparte una lluvia de ideas en Jamboard para armar un “<b>Mapa de jugadores de mi aula</b>”.</li></ol> <p><b>CIERRE (10 minutos)</b></p> <p><b>Diario del curso – Entrada 2</b></p> <p>Los participantes responden en su documento de Diario:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué nuevas comprensiones tengo sobre la gamificación?</li><li>• ¿Qué cambios debo hacer en mi visión o práctica?</li><li>• ¿Cómo podría vincular esta estrategia con la atención a la diversidad?</li></ul> <p><b>Productos esperados de la sesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Clasificación inicial entre juego, gamificación y herramienta digital.</li><li>• Tabla de análisis comparativo entre escenarios lúdicos (por equipos).</li><li>• Mapa de jugadores del aula (individual o grupal, en Jamboard).</li><li>• Segunda entrada en el Diario del Curso (reflexión individual).</li></ul> <p><b>SESIÓN 3. HERRAMIENTAS DIGITALES PARA GAMIFICAR CON PROPÓSITO</b></p>
--	---

	<p><b>Modalidad:</b> En</p> <p><b>Duración:</b> 3</p> <p><b>Momento formativo:</b> 2. Resignificación /</p>	<p>línea</p> <p>horas</p> <p>teoría</p>
<p><b>Objetivo de la sesión</b></p> <p>Explorar, comparar y seleccionar herramientas digitales para la gamificación educativa, reconociendo sus características, usos didácticos y potencial para promover la participación, el aprendizaje y la inclusión en diversos contextos escolares.</p>		
<p><b>INICIO (50 minutos)</b></p> <p><b>Actividad inicial: “¿Qué he usado y para qué?”</b></p> <p><b>Objetivo:</b> Reconocer el nivel de familiaridad de los participantes con herramientas digitales gamificadas.</p> <p><b>Instrucciones:</b> El asesor comparte en el chat una lista con herramientas como: <b>Kahoot!, Wordwall, Quizizz, Educaplay, Genially, ClassDojo, Classcraft, Flippity.</b></p> <p>Los participantes ingresan a una encuesta rápida (Mentimeter o Google Forms) y marcan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Cuál(es) han usado?</li> <li>2. ¿Con qué nivel de profundidad?</li> <li>3. ¿Para qué tipo de actividad o grupo?</li> </ol> <p><b>Discusión grupal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué herramientas son más comunes?</li> <li>• ¿Por qué algunas se usan más que otras?</li> <li>• ¿Con cuáles hemos tenido mejores o peores resultados?</li> </ul>		
<p><b>DESARROLLO (2 horas)</b></p> <p><b>Actividad: “Rally digital: explorando herramientas”</b></p>		

	<p><b>Tiempo:</b> 60 minutos</p> <p><b>Objetivo:</b> Conocer y probar herramientas de gamificación en línea.</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <p>Se forman equipos (3 personas).</p> <p>Cada equipo recibe una herramienta asignada del siguiente listado:</p> <p><b>Equipo 1:</b> Kahoot!</p> <p><b>Equipo 2:</b> Quizizz</p> <p><b>Equipo 3:</b> Wordwall</p> <p><b>Equipo 4:</b> Educaplay</p> <p><b>Equipo 5:</b> Genially (juegos)</p> <p><b>Equipo 6:</b> Flippity</p> <p>Cada equipo deberá:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crear una cuenta (si no la tienen).</li> <li>2. Probar la herramienta como usuario (hacer un juego o actividad).</li> <li>3. Identificar ventajas, desventajas, nivel de accesibilidad, y si permite retroalimentación.</li> </ol> <p>Para organizar el análisis, cada equipo llenará una tabla como esta:</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Criterio</th> <th style="width: 50%;">Observación</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Facilidad de uso</td> <td>¿Es intuitiva? ¿Tiene versión gratuita?</td> </tr> </tbody> </table>	Criterio	Observación	Facilidad de uso	¿Es intuitiva? ¿Tiene versión gratuita?
Criterio	Observación				
Facilidad de uso	¿Es intuitiva? ¿Tiene versión gratuita?				

	Tipos de actividades disponibles	¿Qué juegos o formatos permite?
	Nivel de personalización	¿Se pueden adaptar a contenidos específicos?
	Posibilidades de trabajo colaborativo	¿Permite juegos en equipo?
	Retroalimentación	¿Ofrece respuestas inmediatas o evaluación formativa?
	Accesibilidad	¿Tiene opciones para estudiantes con NEE?
	Conectividad	¿Requiere internet estable? ¿Tiene versión offline?
<p><b>Actividad: “Mini-feria de herramientas gamificadas”</b></p> <p><b>Tiempo:</b> 45 minutos</p> <p><b>Objetivo:</b> Socializar aprendizajes y comparar herramientas desde una perspectiva pedagógica e inclusiva.</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <p>Cada equipo presenta su herramienta en máximo <b>5 minutos</b>, explicando:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Cómo funciona.</li> <li>→ Para qué la usarían en clase.</li> <li>→ Qué limitaciones encontraron.</li> <li>→ Qué tipo de estudiantes se beneficiarían más.</li> </ul>		

	<p>El resto del grupo hace preguntas o comenta si la ha usado antes.</p> <p><b>Cierre del asesor:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Retomar los <b>principios pedagógicos de la gamificación</b> (sesión anterior).</li><li>• Subrayar que la herramienta debe <b>servir a un diseño didáctico</b>, no ser el centro.</li></ul> <p><b>Actividad: “Escoge tu herramienta base”</b></p> <p><b>Tiempo:</b> 15 minutos</p> <p><b>Objetivo:</b> Definir una herramienta de interés para el diseño futuro de actividades gamificadas.</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. De manera individual, cada participante elige una herramienta que desee dominar.</li><li>2. La registra en un documento compartido con su nombre, nivel y área escolar.</li><li>3. Este será su punto de partida para el diseño de una experiencia gamificada (Módulo 3).</li></ol> <p><b>CIERRE (10 minutos)</b></p> <p><b>3.1. Diario del curso – Entrada 3</b></p> <p>Los participantes responden:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. ¿Qué herramienta te pareció más útil y por qué?</li><li>2. ¿Qué desafíos ves para su aplicación en tu contexto?</li><li>3. ¿Qué principio de gamificación crees que puede aplicarse mejor con esta herramienta?</li></ol> <p><b>Productos esperados de la sesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Encuesta inicial sobre uso de herramientas gamificadas.</li><li>• Tabla de análisis por equipo (una por herramienta).</li><li>• Presentación en mini-feria de herramientas.</li></ul>
--	---

- Elección justificada de una herramienta base.
- Entrada 3 en el Diario del Curso (reflexión individual).

#### **SESIÓN 4. DISEÑO DE EXPERIENCIAS GAMIFICADAS INCLUSIVAS**

**Modalidad:** En línea

**Duración:** 3 horas

**Momento formativo:** 3. Contraste / Puesta en práctica

##### **Objetivo de la sesión**

Diseñar una experiencia gamificada inclusiva, integrando los elementos clave de la gamificación educativa y adaptándolos a un contexto específico que atienda la diversidad del grupo.

##### **INICIO (50 minutos)**

##### **Actividad de apertura: “Gamificación con sentido”**

**Objetivo:** Identificar los elementos esenciales del diseño gamificado y su impacto en la inclusión.

##### **Instrucciones:**

- El asesor presenta una breve historia ilustrada de una experiencia gamificada mal aplicada (ej. centrada solo en competir, sin considerar a estudiantes con NEE, sin narrativa ni retroalimentación).
- En el chat, los participantes responden:
  - ¿Qué falló?
  - ¿A quién dejó fuera esta experiencia?
  - ¿Cómo podría mejorarse?

**Conclusión del asesor:**

La gamificación no se trata solo de usar juegos o apps, sino de **diseñar con intención**, adaptando para que **todos aprendan y participen**.

##### **DESARROLLO (2 horas)**

	<p><b>Mini taller: “Diseñando mi misión”</b></p> <p><b>Tiempo:</b> 45 minutos</p> <p><b>Objetivo:</b> Aplicar los elementos de gamificación al diseño de una actividad didáctica.</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. De manera individual o en parejas, cada participante elige:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Un contenido curricular.</li> <li>○ Un grupo escolar real o simulado.</li> </ul> </li> <li>2. Luego, diseña una <b>actividad gamificada breve</b> (una sola sesión o secuencia corta) considerando:</li> </ol> <table border="1" data-bbox="464 911 1386 1764"> <thead> <tr> <th data-bbox="464 911 737 1045">Elemento</th> <th data-bbox="737 911 1386 1045">Pregunta guía</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="464 1045 737 1194">Narrativa</td> <td data-bbox="737 1045 1386 1194">¿Cuál es la historia o ambientación que enmarca la experiencia?</td> </tr> <tr> <td data-bbox="464 1194 737 1318">Retos</td> <td data-bbox="737 1194 1386 1318">¿Qué deberán hacer los estudiantes para avanzar?</td> </tr> <tr> <td data-bbox="464 1318 737 1467">Recompensas</td> <td data-bbox="737 1318 1386 1467">¿Qué recibirán al completar los retos (puntos, insignias, etc.)?</td> </tr> <tr> <td data-bbox="464 1467 737 1617">Roles</td> <td data-bbox="737 1467 1386 1617">¿Trabajarán en equipo? ¿Hay funciones diferenciadas?</td> </tr> <tr> <td data-bbox="464 1617 737 1764">Retroalimentación</td> <td data-bbox="737 1617 1386 1764">¿Cómo sabrán si lo hicieron bien? ¿Hay espacio para mejorar?</td> </tr> </tbody> </table>	Elemento	Pregunta guía	Narrativa	¿Cuál es la historia o ambientación que enmarca la experiencia?	Retos	¿Qué deberán hacer los estudiantes para avanzar?	Recompensas	¿Qué recibirán al completar los retos (puntos, insignias, etc.)?	Roles	¿Trabajarán en equipo? ¿Hay funciones diferenciadas?	Retroalimentación	¿Cómo sabrán si lo hicieron bien? ¿Hay espacio para mejorar?
Elemento	Pregunta guía												
Narrativa	¿Cuál es la historia o ambientación que enmarca la experiencia?												
Retos	¿Qué deberán hacer los estudiantes para avanzar?												
Recompensas	¿Qué recibirán al completar los retos (puntos, insignias, etc.)?												
Roles	¿Trabajarán en equipo? ¿Hay funciones diferenciadas?												
Retroalimentación	¿Cómo sabrán si lo hicieron bien? ¿Hay espacio para mejorar?												

	<p>3. El asesor proporciona un formato editable para que puedan registrar su diseño.</p> <p><b>Actividad: “Mirada inclusiva sobre mi diseño”</b></p> <p><b>Tiempo:</b> 35 minutos</p> <p><b>Objetivo:</b> Evaluar y ajustar los diseños para atender la diversidad y evitar exclusión.</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Cada equipo intercambia su diseño con otro grupo.</li><li>2. Usando una <b>guía de revisión inclusiva</b>, evalúan:<ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Incluye apoyos visuales o auditivos?</li><li>• ¿Considera el ritmo de aprendizaje?</li><li>• ¿Es accesible para estudiantes con discapacidad?</li><li>• ¿Promueve la participación colaborativa?</li><li>• ¿Utiliza evaluaciones diversas?</li></ul></li><li>3. Luego, devuelven el diseño al equipo original con sugerencias claras para su mejora.</li></ol> <p><b>Ajuste y cierre del diseño</b></p> <p><b>Tiempo:</b> 40 minutos</p> <p><b>Objetivo:</b> Mejorar el diseño integrando recomendaciones.</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Con base en la retroalimentación, cada participante o pareja realiza ajustes a su propuesta y deja registrada una <b>justificación escrita</b> sobre:<ul style="list-style-type: none"><li>○ ¿Qué cambios hice?</li><li>○ ¿Por qué son importantes para la inclusión?</li></ul></li></ul> <p><b>CIERRE (10 minutos)</b></p> <p><b>Diario del curso – Entrada 4</b></p>
--	---

	<p>Los participantes responden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué me permitió descubrir este ejercicio de diseño?</li> <li>• ¿Qué desafíos enfrento para gamificar con inclusión?</li> <li>• ¿Qué compromiso asumo para hacer de mi práctica algo más equitativo?</li> </ul> <p><b>Productos esperados de la sesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de una experiencia gamificada breve e inclusiva.</li> <li>• Revisión cruzada con sugerencias de mejora.</li> <li>• Justificación escrita de los ajustes realizados.</li> <li>• Entrada 4 en el Diario del Curso (reflexión individual).</li> </ul> <p><b>SESIÓN 5. IMPLEMENTANDO MI PRIMER RETO GAMIFICADO</b></p> <p><b>Modalidad:</b> En línea</p> <p><b>Duración:</b> 3 horas</p> <p><b>Momento formativo:</b> 3. Contraste / Puesta en práctica</p> <p><b>Objetivo de la sesión</b></p> <p>Aplicar, documentar y reflexionar sobre una experiencia gamificada diseñada por los participantes, considerando los principios de accesibilidad, motivación e inclusión educativa.</p> <p><b>INICIO (50 minutos)</b></p> <p><b>Actividad de apertura: “Antes de empezar el juego”</b></p> <p><b>Objetivo:</b> Preparar a los participantes para presentar o simular su reto gamificado.</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El asesor presenta brevemente los criterios de observación y retroalimentación para la sesión.</li> </ul>
--	--

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cada participante o equipo elige una de estas opciones según su realidad:<ul style="list-style-type: none"><li>◦ Aplicó su experiencia gamificada en un grupo real y documentó la experiencia.</li><li>◦ Simulará la experiencia durante la sesión con sus compañeros.</li></ul></li></ul> <p><b>Organización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Se forman grupos de observación que rotarán como público durante las simulaciones.</li><li>• El asesor recuerda que el foco no está en el “juego bonito”, sino en:<ul style="list-style-type: none"><li>◦ Inclusión y participación.</li><li>◦ Claridad didáctica.</li><li>◦ Coherencia entre narrativa, reto y aprendizaje.</li></ul></li></ul> <p><b>DESARROLLO (2 horas)</b></p> <p><b>Presentación o simulación de experiencias gamificadas</b></p> <p><b>Tiempo:</b> 90 minutos</p> <p><b>Objetivo:</b> Compartir, vivenciar y observar propuestas gamificadas con propósito inclusivo.</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Cada participante (o pareja) tiene <b>8 a 10 minutos</b> para:<ul style="list-style-type: none"><li>◦ Explicar brevemente el propósito y grupo al que va dirigido.</li><li>◦ Simular parte de la actividad con los asistentes (dinámica, preguntas, presentación de plataforma).</li><li>◦ Mencionar cómo consideró la inclusión en su diseño (adaptaciones, roles, herramientas).</li></ul></li><li>• Mientras observan, los compañeros completan una <b>rúbrica de coevaluación</b> breve con 4 criterios:<ul style="list-style-type: none"><li>◦ Claridad del propósito educativo.</li><li>◦ Uso intencionado de herramientas digitales.</li><li>◦ Estrategias para incluir a todos los estudiantes.</li></ul></li></ul>
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Nivel de motivación o participación esperada.</li> </ul> <p><b>Producto:</b> Rúbrica de coevaluación por cada experiencia observada.</p> <p><b>Retroalimentación entre pares y ajustes</b></p> <p><b>Tiempo:</b> 30 minutos</p> <p><b>Objetivo:</b> Analizar los puntos fuertes y áreas de mejora de las propuestas presentadas.</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Cada grupo rota con quienes los observaron y recoge las rúbricas o comentarios.</li> <li>● Durante 10 minutos, revisan la retroalimentación y anotan:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 2 aspectos a mejorar.</li> <li>○ 1 fortaleza que deben mantener.</li> </ul> </li> <li>● Luego, el asesor abre un espacio de discusión:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué aprendí de ver a mis compañeros?</li> <li>○ ¿Qué haría diferente si repitiera la experiencia?</li> </ul> </li> </ul> <p><b>CIERRE (10 minutos)</b></p> <p><b>Diario del curso – Entrada 5</b></p> <p>Los participantes escriben:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ¿Qué sentí al implementar o simular mi reto gamificado?</li> <li>● ¿Qué fue lo más desafiante de la experiencia?</li> <li>● ¿Qué compromiso de mejora me llevo a corto plazo?</li> </ul> <p><b>Productos esperados de la sesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Simulación o presentación de reto gamificado (por participante o pareja).</li> <li>● Rúbricas de coevaluación completadas.</li> <li>● Identificación escrita de aspectos a mejorar y fortalezas.</li> </ul>
--	--

- Entrada 5 en el Diario del Curso (reflexión individual).

## **SESIÓN 6. REFLEXIONAR, MEJORAR Y COMPARTIR: MI PRÁCTICA GAMIFICADA**

**Modalidad:** En línea

**Duración:** 3 horas

**Momento formativo:** 4. Reconstrucción / Reconfiguración

### **Objetivo de la sesión**

Reflexionar críticamente sobre la práctica gamificada desarrollada, sistematizar los aprendizajes obtenidos durante el curso y proyectar mejoras que fortalezcan el uso de la gamificación como estrategia para una educación más participativa, digital e inclusiva.

### **INICIO (50 minutos)**

#### **Actividad de apertura: “Un objeto, un aprendizaje”**

**Objetivo:** Activar la memoria emocional y pedagógica sobre el trayecto del curso.

#### **Instrucciones:**

- El asesor pide que cada participante comparta (oralmente o en el chat) un objeto, palabra, ícono o imagen que represente:
  - Lo que más le transformó del curso.
  - Un concepto clave que no conocía.
  - Una emoción significativa que vivió en la implementación de su reto.
- El asesor recoge las participaciones y construye una nube de palabras en tiempo real (Mentimeter o Jamboard) como cierre simbólico del recorrido.

### **DESARROLLO (2 horas)**

	<p><b>Actividad: “Guía de buenas prácticas gamificadas”</b></p> <p><b>Tiempo:</b> 45 minutos</p> <p><b>Objetivo:</b> Sistematizar colectivamente aprendizajes clave para compartir con otros docentes.</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Se forman grupos de 4 personas.</li><li>2. Cada grupo redacta una <b>guía breve de buenas prácticas para gamificar con inclusión</b>, incluyendo:<ul style="list-style-type: none"><li>○ 3 principios fundamentales de gamificación con enfoque pedagógico.</li><li>○ 3 recomendaciones prácticas para usar herramientas digitales de forma efectiva.</li><li>○ 3 acciones concretas para atender la diversidad en contextos reales.</li><li>○ 1 advertencia sobre errores comunes a evitar.</li></ul></li><li>3. Se utiliza un formato compartido editable (Drive o Padlet).</li><li>4. Al finalizar, cada grupo presenta en plenaria su guía en 3 minutos.</li></ol> <p><b>Actividad: “Mi bitácora final”</b></p> <p><b>Tiempo:</b> 30 minutos</p> <p><b>Objetivo:</b> Reflexionar sobre los logros, cambios y áreas de mejora de la práctica personal.</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● De forma individual, cada participante responde en su bitácora de cierre:<ul style="list-style-type: none"><li>○ ¿Qué aspectos de mi práctica docente se han transformado?</li><li>○ ¿Qué logré con mi reto gamificado?</li><li>○ ¿Qué limitaciones reconozco y cómo puedo superarlas?</li><li>○ ¿Qué compromiso concreto asumo para seguir integrando la gamificación en mi práctica?</li></ul></li></ul>
--	--

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se comparte una reflexión breve en el foro de Moodle como mensaje de cierre colectivo: <i>“Una frase que me llevo del curso es...”</i></li></ul> <p><b>2.3. Actividad final: “Mi mapa de proyección profesional”</b></p> <p><b>Tiempo:</b> 45 minutos</p> <p><b>Objetivo:</b> Proyectar el uso futuro de la gamificación como parte del desarrollo profesional.</p> <p><b>Instrucciones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• El asesor presenta el modelo de <b>mapa de proyección</b> (ej. Canva, Jamboard o Genially), que debe incluir:<ul style="list-style-type: none"><li>○ Habilidad digital que deseo seguir desarrollando.</li><li>○ Herramienta digital que deseo dominar mejor.</li><li>○ Comunidad o red de docentes con la que puedo colaborar.</li><li>○ Práctica o evidencia que deseo compartir con otros.</li></ul></li><li>• Cada participante diseña su mapa y lo comparte en una galería digital colectiva.</li></ul> <p><b>CIERRE (10 minutos)</b></p> <p><b>3.1. Cierre institucional y retroalimentación del curso</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• El asesor agradece la participación.</li><li>• Se comparte un formulario de evaluación del curso.</li><li>• Se invita a permanecer en contacto mediante redes académicas o grupos de colaboración docente.</li><li>• Se proyecta un collage con imágenes de las sesiones o frases compartidas.</li></ul> <p><b>Productos esperados de la sesión</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Guía de buenas prácticas gamificadas por equipos.</li><li>• Bitácora final de reflexión individual.</li><li>• Mapa de proyección profesional individual.</li></ul>
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Participación en la galería digital y en el foro de cierre.</li> </ul>
<p><b>Materiales didácticos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Materiales audiovisuales tales como videos instructivos y presentaciones.</li> <li>● Herramientas interactivas, digitales y plataformas de aprendizaje online, tales como zoom, moodle, y plataformas en línea interactivas,</li> <li>● Materiales de lectura, artículos académicos y libros referentes al tema,</li> <li>● Documentos que presenten casos reales de aulas donde se han implementado nuevas estrategias de alfabetización con éxito.</li> <li>● Formatos estructurados para ayudar a los docentes a planificar su proyecto.</li> <li>● Herramientas para evaluar tanto el aprendizaje de los estudiantes como la efectividad de las prácticas docentes.</li> <li>● Foros y grupos de discusión, espacios para que los docentes compartan experiencias, ideas y recursos. Virtuales (a través de plataformas).</li> <li>● Bibliografías revisadas en el curso.</li> <li>● Recursos materiales como: computadora, cañón, bocina, lápiz, papel bond, hojas blancas, plumas, colores.</li> </ul>
<p><b>Mecanismos de evaluación formativa</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Participación y Compromiso (20%)</b> Participación Activa: Demostración de un compromiso constante con las actividades del diplomado. Colaboración y Trabajo en Equipo: Colaboración efectiva con compañeros, compartiendo ideas y brindando retroalimentación constructiva.</li> <li><b>2. Calidad del Trabajo (25%)</b> Entrega de Productos: Compleción y entrega de todos los productos asignados, cumpliendo con los plazos y requisitos de calidad. Ética Profesional: Mantenimiento de altos estándares de ética profesional en todas las interacciones y trabajos entregados.</li> <li><b>3. Pensamiento Crítico y Reflexivo (20%)</b> Reflexión y Análisis: Capacidades reflexivas y analíticas demostradas en el abordaje de los temas y actividades del diplomado.</li> </ol>

	<p>Autoevaluación y Mejora Continua: Capacidad de reflexionar sobre el propio desempeño e identificar áreas de mejora.</p> <p><b>4. Innovación y Creatividad en diseño de un plan de acción (15%)</b> Creatividad e Innovación: Demostración de creatividad e innovación en el diseño de proyectos y propuestas curriculares.</p> <p><b>5. Aplicación Práctica (20%)</b> Aplicación Práctica: Capacidad de aplicar los conocimientos adquiridos en el diplomado en la práctica docente, generando un impacto positivo.</p> <p><b>6. Encuesta de Valoración de la Oferta (Obligatoria)</b> El participante deberá responder al final del programa formativo encuestas que permitan conocer su perspectiva de las acciones formativas, así como sus necesidades y retos actuales, entre otras que se determine</p>
<p>Criterios de acreditación</p>	<p><b>7. La acreditación del programa.</b> Para acreditar el programa se deberá obtener una calificación no menor a 80</p>
<p>Bibliografía y fuentes documentales</p>	<p>Acosta, A. (2023, 28 de enero). <i>Método de la palabra generadora</i> [Video]. YouTube. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=QzzP0tgsxLI">https://www.youtube.com/watch?v=QzzP0tgsxLI</a></p> <p>Bartle, R. (1996). <i>Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs</i>.</p> <p>Burgos, D. (2019). <i>Gamificación y personalización del aprendizaje en contextos diversos</i>.</p> <p>Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos. (2024). <i>Libros de texto gratuitos</i>. <a href="https://libros.conaliteg.gob.mx">https://libros.conaliteg.gob.mx</a></p> <p>Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos. (s.f.). <i>Sitio oficial</i>. <a href="https://www.gob.mx/conaliteg">https://www.gob.mx/conaliteg</a></p> <p>Dirección General de Materiales Educativos. (s.f.). <i>Portal oficial</i>. <a href="https://dgme.sep.gob.mx/#/home">https://dgme.sep.gob.mx/#/home</a></p> <p>Freire, P. (1991). <i>La importancia de leer y el proceso de liberación</i>. México: Siglo XXI Editores.</p> <p>Fuertes Camacho, M. T. (2011). <i>La observación de las prácticas educativas como elemento de evaluación y de mejora de la calidad en la formación inicial y continua del profesorado</i>.</p>

	<p>Revista de Docencia Universitaria (REDU), 9(3), 237-258. <a href="https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4019372.pdf">https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4019372.pdf</a></p> <p>Fundación Orange. (2020). <i>Gamificación e inclusión: buenas prácticas educativas</i>.</p> <p>Fundación Telefónica. (2019). <i>Gamificación en el aula: herramientas y metodologías activas</i>.</p> <p>Fundación Telefónica. (2021a). <i>Evaluar en entornos gamificados: propuestas formativas</i>.</p> <p>Fundación Telefónica. (2021b). <i>Gamificación para el desarrollo profesional docente</i>.</p> <p>Fundación Telefónica. (2021c). <i>Guía de herramientas digitales para la enseñanza activa</i>.</p> <p>Gee, J. P. (2008). <i>Aprendizaje y juegos</i>. En <i>La ecología de los juegos: Conectando juventud, juegos y aprendizaje</i>.</p> <p>Gómez, C. (2024). <i>El pensamiento crítico en la Nueva Escuela Mexicana: un estudio documental</i>. <i>Formación Estratégica</i>, 7(1), 86-106. <a href="https://formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/116">https://formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/116</a></p> <p>Kapp, K. M. (2012). <i>La gamificación del aprendizaje y la instrucción: Métodos y estrategias basadas en juegos para la formación y la educación</i>. Pfeiffer.</p> <p>Kapp, K. M. (2016a). <i>La gamificación del aprendizaje y la instrucción: Libro de campo</i>. Wiley.</p> <p>Kapp, K. (2016b). <i>Gamificación y diseño instruccional</i>. Association for Talent Development.</p> <p>Kapp, K. M. (2016c). <i>Evaluar experiencias de aprendizaje a través de juegos</i>.</p> <p>McLaren, P. (2005). <i>La vida en las escuelas: Una introducción a la pedagogía crítica en los fundamentos de la educación</i>. México: Siglo XXI Editores.</p> <p>Secretaría de Educación Pública. (2022a). <i>Guía para el diseño de ambientes virtuales de aprendizaje</i>.</p> <p>Secretaría de Educación Pública. (2022b). <i>Guía para el uso pedagógico de recursos digitales</i>.</p>
--	---

	<p>Secretaría de Educación Pública. (2022c). <i>Propuestas didácticas con recursos digitales educativos</i>.</p> <p>Secretaría de Educación Pública. (2022d). <i>Plan de estudio para la educación preescolar, primaria y secundaria 2022</i>. <a href="https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5671544&amp;fecha=19/08/2022">https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5671544&amp;fecha=19/08/2022</a></p> <p>Secretaría de Educación Pública. (2023). <i>Orientaciones para el diseño de actividades didácticas equitativas</i>.</p> <p>Secretaría de Educación Pública. (2024). <i>Estrategia Nacional de Formación Continua 2024</i>. Dirección General de Formación Continua a Docentes y Directivos. <a href="https://formacioncontinua.sep.gob.mx/storage/recursos/BANNER/XfjwTUaPYX-ENFC%202024.pdf">https://formacioncontinua.sep.gob.mx/storage/recursos/BANNER/XfjwTUaPYX-ENFC%202024.pdf</a></p> <p>Smyth, J. (1991). <i>Una pedagogía crítica de la práctica en el aula</i>. Revista de Educación, (294), 275–300. <a href="https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:48778ad4-643b-4fb8-b5dc-2277afbe240b/re29414-pdf">https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:48778ad4-643b-4fb8-b5dc-2277afbe240b/re29414-pdf</a></p> <p>Tobón, S. (2021). <i>Diseño de ambientes de aprendizaje con equidad y participación</i>.</p> <p>UNESCO. (2021). <i>Marco de competencias digitales para docentes</i>.</p> <p>UNESCO. (2022a). <i>Guía para el diseño de materiales digitales accesibles</i>.</p> <p>UNESCO. (2022b). <i>Proyección de competencias digitales docentes en entornos inclusivos</i>.</p> <p>UNESCO. (2023a). <i>Habilidades digitales para docentes en América Latina</i>.</p> <p>UNESCO. (2023b). <i>Experiencias inclusivas con tecnología y gamificación en América Latina</i>.</p> <p>Verástegui, M., &amp; Pérez, K. (2021). <i>Miradas que mejoran: Guía para la observación de la práctica educativa</i>. Fundación Promaestro.</p> <p>Werbach, K., &amp; Hunter, D. (2012). <i>Para ganar: Cómo el pensamiento en juegos puede revolucionar tu empresa</i>. Wharton Digital Press.</p>
--	---

