

FICHA TÉCNICA	
INFORMACIÓN GENERAL	
Nombre de la acción de formación	<b>Herramientas Virtuales para Gamificar el Aula</b>
Línea temática prioritaria que aborda	10. Atención a la diversidad y las desigualdades
Propósito (s) de la acción de formación	<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>
Fundamentación de cómo el contenido de la acción de formación se relaciona con la línea temática prioritaria	<p>El taller <i>“Herramientas Virtuales para Gamificar el Aula”</i> se articula directamente con la línea temática prioritaria 10: <i>Atención a la diversidad y las desigualdades</i>, al ofrecer a maestras y maestros una experiencia formativa centrada en el uso pedagógico e inclusivo de la tecnología como vía para promover la equidad en los entornos escolares. A través de este espacio de formación teórico-práctico, se favorece el desarrollo de habilidades para diseñar e implementar estrategias de gamificación digital que respondan a las diferencias individuales, culturales, lingüísticas, sociales y cognitivas del estudiantado.</p> <p>El contenido del taller permite reconocer y valorar la diversidad como una oportunidad para innovar en las prácticas docentes, utilizando herramientas digitales accesibles que fomentan la participación activa y significativa de todas y todos los estudiantes, especialmente de aquellos que enfrentan barreras para el aprendizaje y la participación. En este sentido, la gamificación es abordada no sólo como una estrategia lúdica, sino como un recurso pedagógico que posibilita la personalización de</p>

	<p>los aprendizajes, la atención a los distintos estilos de aprendizaje y la creación de ambientes más empáticos e inclusivos.</p> <p>Asimismo, la acción de formación contribuye al fortalecimiento de la cultura digital docente, promoviendo el uso reflexivo, ético y crítico de los entornos virtuales. Esta perspectiva está alineada con los planteamientos de la línea temática, que impulsa el uso de la tecnología como herramienta para el aprendizaje y la inclusión, en consonancia con los principios de justicia social, interculturalidad crítica y no discriminación en el aula.</p>
<p>Fundamentación de cómo la acción de formación promueve la mejora de la práctica y/o el desarrollo profesional de maestras y maestros</p>	<p>La acción de formación “Herramientas Virtuales para Gamificar el Aula” contribuye de manera significativa al desarrollo profesional de maestras y maestros en Sinaloa, ya que responde a uno de los propósitos centrales de la Estrategia Estatal de Formación Continua 2025: favorecer la transformación de la práctica docente mediante propuestas situadas, pertinentes y contextualizadas a las realidades escolares del estado.</p> <p>En dicha estrategia se señala que la formación continua debe propiciar el tránsito “de una mirada estocástica y alienante, hacia una que coloque a la enseñanza como objeto constante de problematización”, promoviendo así una comprensión crítica y contextualizada de la práctica educativa y de los factores que la configuran.</p> <p>En este sentido, el taller fortalece la práctica profesional al dotar a las y los docentes de herramientas tecnopedagógicas que les permitan diseñar experiencias de aprendizaje motivadoras, inclusivas y accesibles, mediante el uso crítico de plataformas y estrategias de gamificación. Esto se alinea con el propósito general de la EEFC 2025, que establece la necesidad de “organizar, dictaminar e implementar propuestas pedagógicas que respondan a las necesidades, problemáticas y retos que enfrentan maestras y maestros en su labor cotidiana, situada en los diferentes contextos socioculturales de Sinaloa” .</p> <p>Además, la acción de formación responde a la necesidad de fortalecer la cultura digital y de atender la diversidad en el aula, promoviendo la equidad en el acceso y uso de la tecnología, como lo indican tanto el enfoque de la Nueva Escuela Mexicana como las líneas prioritarias de la estrategia estatal. Asimismo, articula el derecho de los docentes a acceder a una formación continua relevante, como lo garantiza el Artículo 12 de la Ley Reglamentaria del Artículo 3º constitucional en materia de Mejora Continua de la Educación, retomado explícitamente en la EEFC 2025 .</p> <p>Por tanto, el taller no solo impulsa el uso pedagógico de herramientas digitales, sino que se convierte en una plataforma para transformar la práctica educativa, generar reflexión crítica sobre el acto de enseñar y promover ambientes de aprendizaje más equitativos, motivadores y significativos para todos los estudiantes.</p>

Estructura de los contenidos (síntesis)

### **MÓDULO 1. Diagnóstico y fundamentos de la gamificación educativa**

- 1.1 Diagnóstico de prácticas digitales y uso de recursos lúdicos en el aula
- 1.2 Conceptos clave: gamificación, ludificación, aprendizaje basado en juegos (ABJ)
- 1.3 Principios pedagógicos de la gamificación: motivación, autonomía y retroalimentación
- 1.4 Tipos de jugadores y experiencias de juego aplicadas a la educación
- 1.5 Diferencias entre gamificación, juego serio y ludificación didáctica
- 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

Mecanismos de evaluación (síntesis)

La evaluación del taller *Herramientas Virtuales para Gamificar el Aula* se basa en un enfoque formativo, situado, reflexivo y procesual, congruente con los principios de la Estrategia Nacional de Formación Continua 2025 y con el ciclo de reflexión sobre la práctica propuesto por Smyth (1991): describir, informar, confrontar y reconstruir. Esta perspectiva busca promover una mejora continua de la práctica docente a partir de la observación crítica, el diseño consciente y la implementación situada de propuestas pedagógicas que atiendan la diversidad.

El proceso de evaluación se desarrolla mediante la integración gradual de Evidencias de Proceso Formativo (EPF) vinculadas a los contenidos y propósitos de cada módulo. Las EPF permiten documentar la evolución de la práctica docente, generar conocimiento pedagógico situado y favorecer el ejercicio de una autoría profesional crítica y transformadora.

#### Sección I – Describir la práctica (Módulo 1)

Objetivo asociado: Reconocer las concepciones previas, el contexto tecnológico y las experiencias actuales de gamificación en la enseñanza, identificando tensiones, retos y oportunidades.

EPF:

- Actividad diagnóstica con Jamboard o Google Forms sobre experiencias previas con gamificación.
- Reflexión escrita sobre el contexto de aula y barreras o posibilidades para gamificar.
- Mapa conceptual colaborativo sobre conceptos clave y principios de la gamificación.
- Matriz FODA sobre el uso de herramientas lúdicas en su contexto educativo.

#### Sección II – Informar y confrontar (Módulo 2)

Objetivo asociado: Analizar los fundamentos pedagógicos, sociales y tecnológicos de la gamificación educativa y confrontarlos con las prácticas actuales de enseñanza.

EPF:

- Tabla comparativa entre juego, ludificación y gamificación.
- Análisis crítico de herramientas digitales gamificadas (feria de herramientas).
- Diario de curso: entrada reflexiva sobre principios pedagógicos aplicados a la gamificación.

- Justificación escrita de la selección de una herramienta digital base.

### Sección III – Problematizar y reconstruir (Módulo 3)

Objetivo asociado: Diseñar experiencias gamificadas inclusivas, considerando el contexto real, la diversidad del alumnado y los principios pedagógicos revisados.

#### EPF:

- Diseño inicial de una experiencia gamificada breve (narrativa, retos, roles, evaluación).
- Revisión cruzada entre pares con guía inclusiva.
- Justificación escrita de los ajustes realizados para garantizar la inclusión.
- Bitácora reflexiva sobre el proceso de diseño.

### Sección IV – Evaluar, proyectar y transformar (Módulo 4)

Objetivo asociado: Implementar, evaluar y sistematizar una experiencia gamificada, generando propuestas de mejora e identificando aprendizajes significativos.

#### EPF:

- Presentación o simulación de un reto gamificado.
- Rúbrica de coevaluación entre pares.
- Mapa de proyección profesional para el uso de la gamificación.
- Guía de buenas prácticas gamificadas inclusivas (por equipo).
- Bitácora final de reflexión sobre cambios en la práctica docente.

#### Criterios de acreditación del taller

Para acreditar el taller, las y los participantes deberán cumplir al menos con el 80% de participación y entregar de manera satisfactoria las evidencias formativas. Los criterios son los siguientes:

- Participación y compromiso (20%): Asistencia a las sesiones sincrónicas, colaboración en actividades grupales y cumplimiento de tareas en Moodle.
- Calidad del trabajo (25%): Claridad, coherencia, pertinencia y profundidad en las evidencias entregadas.

- Pensamiento crítico y reflexivo (20%): Capacidad para analizar la propia práctica y proyectar mejoras sustentadas.
- Innovación y creatividad (15%): Diseño de propuestas originales, inclusivas y situadas que promuevan el aprendizaje activo.
- Aplicación práctica (20%): Relevancia de las propuestas diseñadas en función del contexto educativo real.

Encuesta de valoración: Se requiere participar en la encuesta final de valoración del taller, como parte del cierre del proceso formativo.

Bibliografía y fuentes documentales

Acosta, A. (2023, 28 de enero). *Método de la palabra generadora* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=QzzP0tgsxLI>

Bartle, R. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs*.

Burgos, D. (2019). *Gamificación y personalización del aprendizaje en contextos diversos*.

Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos. (2024). *Libros de texto gratuitos*. <https://libros.conaliteg.gob.mx>

Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos. (s.f.). *Sitio oficial*. <https://www.gob.mx/conaliteg>

Dirección General de Materiales Educativos. (s.f.). *Portal oficial*. <https://dgme.sep.gob.mx/#/home>

Freire, P. (1991). *La importancia de leer y el proceso de liberación*. México: Siglo XXI Editores.

Fuertes Camacho, M. T. (2011). *La observación de las prácticas educativas como elemento de evaluación y de mejora de la calidad en la formación inicial y continua del profesorado*. *Revista de Docencia Universitaria (REDU)*, 9(3), 237–258. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4019372.pdf>

Fundación Orange. (2020). *Gamificación e inclusión: buenas prácticas educativas*.

Fundación Telefónica. (2019). *Gamificación en el aula: herramientas y metodologías activas*.

Fundación Telefónica. (2021a). *Evaluar en entornos gamificados: propuestas formativas*.

Fundación Telefónica. (2021b). *Gamificación para el desarrollo profesional docente*.

Fundación Telefónica. (2021c). *Guía de herramientas digitales para la enseñanza activa*.

Gee, J. P. (2008). *Aprendizaje y juegos*. En *La ecología de los juegos: Conectando juventud, juegos y aprendizaje*.

Cómez, C. (2024). *El pensamiento crítico en la Nueva Escuela Mexicana: un estudio documental*. *Formación Estratégica*, 7(1), 86–106. <https://formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/116>

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

- Kapp, K. M. (2016a). *La gamificación del aprendizaje y la instrucción: Libro de campo*. Wiley.
- Kapp, K. (2016b). *Gamificación y diseño instruccional*. Association for Talent Development.
- Kapp, K. M. (2016c). *Evaluar experiencias de aprendizaje a través de juegos*.
- McLaren, P. (2005). *La vida en las escuelas: Una introducción a la pedagogía crítica en los fundamentos de la educación*. México: Siglo XXI Editores.
- Secretaría de Educación Pública. (2022a). *Guía para el diseño de ambientes virtuales de aprendizaje*.
- Secretaría de Educación Pública. (2022b). *Guía para el uso pedagógico de recursos digitales*.
- Secretaría de Educación Pública. (2022c). *Propuestas didácticas con recursos digitales educativos*.
- Secretaría de Educación Pública. (2022d). *Plan de estudio para la educación preescolar, primaria y secundaria 2022*. [https://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5671544&fecha=19/08/2022](https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5671544&fecha=19/08/2022)
- Secretaría de Educación Pública. (2023). *Orientaciones para el diseño de actividades didácticas equitativas*.
- Secretaría de Educación Pública. (2024). *Estrategia Nacional de Formación Continua 2024. Dirección General de Formación Continua a Docentes y Directivos*. <https://formacioncontinua.sep.gob.mx/storage/recursos/BANNERS/XfjwTUaPYX-ENFC%202024.pdf>
- Smyth, J. (1991). *Una pedagogía crítica de la práctica en el aula*. Revista de Educación, (294), 275–300. <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:48778ad4-643b-4fb8-b5dc-2277afbe240b/re29414-pdf>
- Tobón, S. (2021). *Diseño de ambientes de aprendizaje con equidad y participación*.
- UNESCO. (2021). *Marco de competencias digitales para docentes*.
- UNESCO. (2022a). *Guía para el diseño de materiales digitales accesibles*.
- UNESCO. (2022b). *Proyección de competencias digitales docentes en entornos inclusivos*.
- UNESCO. (2023a). *Habilidades digitales para docentes en América Latina*.

UNESCO. (2023b). *Experiencias inclusivas con tecnología y gamificación en América Latina*.

Verástegui, M., & Pérez, K. (2021). *Miradas que mejoran: Guía para la observación de la práctica educativa*. Fundación Promaestro.

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *Para ganar: Cómo el pensamiento en juegos puede revolucionar tu empresa*. Wharton Digital Press.

Nombre de la vertiente de participación que diseña	Centro de Desarrollo Profesional del Profesorado S.C
Tipo de acción de formación	Taller
Modalidad de implementación de la acción de formación (presencial, a distancia, mixta)	A distancia
Duración (entre 20 y 200 horas)	60 horas

Metodología didáctica del diseño de la acción de formación (apegada a los apartados 3.1 y 3.2 de la ENFC 2025)

La acción de formación "*Herramientas Virtuales para Gamificar el Aula*" se desarrolla bajo la modalidad de taller virtual y se estructura en seis sesiones sincrónicas de tres horas cada una. Su metodología se fundamenta en los principios pedagógicos y elementos metodológicos establecidos en los apartados 3.1 y 3.2 de la Estrategia Nacional de Formación Continua 2025 (ENFC 2025), que promueven una formación situada, dialógica, reflexiva y centrada en la transformación de la práctica docente.

Como taller, esta propuesta privilegia el aprendizaje activo, práctico y colaborativo, orientado al desarrollo de habilidades profesionales y a la construcción de herramientas tecnopedagógicas aplicables a contextos educativos diversos. Las sesiones están diseñadas para favorecer el saber hacer a través de experiencias teórico-prácticas articuladas al ciclo reflexivo de Smyth (1991): describir, informar, confrontar y reconstruir. Este enfoque permite partir de las experiencias docentes reales, analizarlas críticamente, contrastarlas con fundamentos teóricos y normativos, y proyectar propuestas pedagógicas transformadoras con sentido inclusivo.

Durante el desarrollo del taller, las y los docentes participan en espacios virtuales interactivos que promueven el uso individual y colectivo de aplicaciones digitales gratuitas, como Kahoot!, Genially, Quizizz, Wordwall, Educaplay, Jamboard y Padlet, entre otras. Algunas de estas plataformas ofrecen versiones con opción de pago, por lo que también se explorarán sus funcionalidades ampliadas con fines de conocimiento y aprovechamiento. La intención es ser coherentes con el diseño de la formación situada en entornos virtuales, donde la tecnología no solo sea un medio, sino un recurso pedagógico que potencia la colaboración, la creatividad y la equidad.

Cada sesión del taller combina momentos de interacción personal y trabajo colaborativo, con actividades que propician la reflexión, el diálogo profesional y el desarrollo de habilidades digitales aplicadas a la práctica docente. Las actividades están centradas en el análisis de casos, el diseño de experiencias gamificadas, la exploración de herramientas digitales, la revisión crítica de propuestas, y la implementación o simulación de retos pedagógicos. Además, se integran momentos de sistematización de aprendizajes mediante productos formativos como bitácoras, mapas de diseño, rúbricas, diarios reflexivos, presentaciones colaborativas y guías de buenas prácticas.

A lo largo del proceso formativo se promueve una evaluación continua, formativa y procesual, orientada a acompañar el trayecto de aprendizaje de cada docente. Este enfoque permite documentar avances, identificar desafíos y fortalecer el ejercicio profesional desde una mirada crítica, ética e inclusiva. La metodología general busca generar condiciones reales para que las maestras y los maestros resignifiquen sus prácticas, construyan propuestas contextualizadas y se apropien de herramientas que favorezcan una enseñanza más participativa, significativa e inclusiva.

<p>Destinatarios a quienes se dirige la acción de formación (función, nivel y tipo de servicio)</p>	<p><b>Nivel:</b> inicial, preescolar, primaria y secundaria</p> <p><b>Tipo de servicio:</b> telesecundaria, educación especial; multigrado, migrante;</p> <p><b>Modalidades:</b> general, técnica e indígena</p> <p><b>Función:</b> docente, técnico docente, de asesoría técnica pedagógica, directiva o de supervisión.</p>
<p>Fundamentación del por qué la acción de formación es relevante para los destinatarios</p>	<p>El taller <i>“Herramientas Virtuales para Gamificar el Aula”</i> adquiere especial relevancia para maestras y maestros en servicio de todos los niveles educativos —desde educación inicial hasta secundaria— así como para quienes se desempeñan en contextos diversos como telesecundaria, educación especial, educación indígena, multigrado y migrante. Su pertinencia se fundamenta en que responde directamente a los desafíos pedagógicos que enfrentan estos profesionales al intentar promover la participación, la inclusión y el aprendizaje significativo de sus estudiantes, en escenarios frecuentemente marcados por la desigualdad, la falta de recursos o la dispersión geográfica.</p> <p>Asimismo, la acción de formación se dirige a figuras que cumplen funciones clave en el sistema educativo, tales como docentes frente a grupo, técnicos docentes, asesores técnico-pedagógicos, personal con funciones directivas y de supervisión escolar. Todos ellos requieren fortalecer su cultura digital y su capacidad para implementar estrategias didácticas innovadoras, contextualizadas y alineadas a los principios de la Nueva Escuela Mexicana, en particular aquellas que fomenten la atención a la diversidad, la equidad en el acceso a la tecnología, y el reconocimiento de los distintos estilos de aprendizaje y necesidades educativas.</p> <p>La formación ofrecida es especialmente oportuna en un momento en que el uso de recursos digitales y enfoques activos, como la gamificación, se ha consolidado como una vía eficaz para motivar al estudiantado, mejorar los procesos de retroalimentación y propiciar ambientes de aprendizaje más empáticos y accesibles. Para docentes en funciones en zonas rurales, multigrado o con estudiantes con barreras para el aprendizaje, estas herramientas representan una oportunidad concreta de transformación metodológica desde una perspectiva inclusiva.</p> <p>Además, la acción de formación está alineada con la Estrategia Estatal de Formación Continua 2025 del estado de Sinaloa, al considerar la práctica docente como objeto de análisis crítico, promover la innovación pedagógica y responder a la necesidad de fortalecer las capacidades profesionales en contextos específicos. Desde esta perspectiva, el taller permite a los participantes resignificar su rol docente, desarrollar propuestas contextualizadas y formar parte de comunidades profesionales de aprendizaje que potencien la mejora continua y el</p>

	trabajo colaborativo, en favor de una educación pública con justicia social y sentido humanista.
Nombre y correo electrónico de las y los autores de la acción de formación	Centro de Desarrollo Profesional del Profesorado S.C <a href="mailto:cedeprofesorado@gmail.com">cedeprofesorado@gmail.com</a>
Nombre y correo electrónico de los responsables de la posible implementación	Centro de Desarrollo Profesional del Profesorado S.C <a href="mailto:cedeprofesorado@gmail.com">cedeprofesorado@gmail.com</a>
Fecha de elaboración	Mayo 2025
Nombre de las entidades federativas donde se ha presentado la misma acción de formación o una acción de formación con características similares.	