



**UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA**

Trabajo de Integración Curricular  
previo a la obtención del Grado  
Académico de Licenciada en  
Psicopedagogía.

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:**

**“ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN  
PARA EL FORTALECIMIENTO DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS  
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA EN LA ESCUELA DE  
EDUCACIÓN BÁSICA DOLORES VEINTIMILLA DE GALINDO EN EL  
PERIODO 2025 - 2026”**

**AUTORA:**

ADRIANA CAROLINA FONSECA VILLAMAR

**DIRECTORA DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:**

PSI. MARIA ELENA CABEZAS VILA. MSc.

**QUEVEDO – LOS RÍOS – ECUADOR**

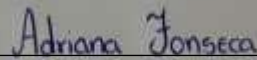
**2025**



## DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, **ADRIANA CAROLINA FONSECA VILLAMAR**, declaro que la investigación aquí descrita es de mi autoría; que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; y, que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

La Universidad Técnica Estatal de Quevedo, puede hacer uso de los derechos correspondientes a este documento, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normatividad institucional vigente.



**ADRIANA CAROLINA FONSECA VILLAMAR**

**C.I: 0941952988**



## CERTIFICACIÓN DE CULMINACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

La suscrita, **Psi. María Elena Cabezas Vila, MSc.**, Docente de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo, certifica que la estudiante **Adriana Carolina Fonseca Villamar**, realizó el Proyecto de Investigación de grado titulado “**Estrategia Psicopedagógica basada en la gamificación para el fortalecimiento del rendimiento académico de los estudiantes de Educación Básica Media en la Escuela de Educación Básica Dolores Veintimilla de Galindo en el periodo 2025 – 2026.**”, previo a la obtención del título de **Licenciada en Psicopedagogía**, bajo mi dirección, habiendo cumplido con las disposiciones reglamentarias establecidas para el efecto.

---

**Psi. María Elena Cabezas Vila, MSc.**

**DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**



## CERTIFICADO DEL REPORTE DE LA HERRAMIENTA DE PREVENCIÓN DE COINCIDENCIA Y/O PLAGIO ACADÉMICO

La suscrita, **Psi. María Elena Cabezas Vila, MSc.**, mediante el presente cumpla en presentar a usted, el informe de proyecto de Investigación titulado **“Estrategia Psicopedagógica basada en la gamificación para el fortalecimiento del rendimiento académico de los estudiantes de Educación Básica Media en la Escuela de Educación Básica Dolores Veintimilla de Galindo en el periodo 2025 – 2026.”**, Presentado por la estudiante **Adriana Carolina Fonseca Villamar** egresada de la Carrera de Psicopedagogía, que fue revisado bajo mi dirección según resolución del Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Educación, que se ha desarrollado de acuerdo al Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo y cumple con el requerimiento de análisis del sistema COMPILATIO el cual avala los niveles de originalidad en un 93% y similitud 7%, del trabajo investigativo. Valido este documento para que la estudiante siga con los trámites pertinentes, de acuerdo como lo establece el Reglamento.

**CERTIFICADO DE ANÁLISIS**  
magister

**FONSECA VILLAMAR ADRIANA CAROLINA  
ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA BASADA  
EN LA GAMIFICACIÓN PARA EL  
FORTALECIMIENTO DEL RENDIMIENTO  
ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE  
EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA e**

**7%** Textos sospechosos

**4%** Similitudes

- 1% similitudes entre parágrafos
- 1% entre las Fuentes
- 2% similitudes

**3%** Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: FONSECA VILLAMAR ADRIANA CAROLINA ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA e.pdf  
ID del documento: 81d6b136ba4f6a4997e94a7a88fc0007fdeb  
Tamaño del documento original: 1,13 MB

Depositante: Juan Torres  
Fecha de depósito: 11/9/2025  
Tipo de carga: Interfaz  
Fecha de fin de análisis: 11/9/2025

Número de palabras: 16.804  
Número de caracteres: 134.094

**Psi. María Elena Cabezas Vila, MSc.**  
**DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**Título:**

“Estrategia Psicopedagógica basada en la gamificación para el fortalecimiento del rendimiento académico de los estudiantes de Educación Básica Media en la Escuela de Educación Básica Dolores Veintimilla de Galindo en el periodo 2025 – 2026.”

Presentado al Consejo Directivo de Facultad de Ciencias de la Educación como requisito previo a la obtención del título en Psicopedagogía.

Aprobado por:

---

**Presidenta del Tribunal**

Psi. Jaqueline Isabel Cabezas Cerna, MSc.

---

**Miembro del Tribunal**

Lic. Mariana Jesús Rivadeneira Intriago, MSc.

---

**Miembro del Tribunal**

Lic. Erika Germania Herrera Irazabal, MSc.

QUEVEDO – LOS RIOS – ECUADOR

2025

## **DEDICATORIA**

*En primer lugar, a Dios, por permitirme estar aquí en este preciso momento con vida, por darme la fortaleza, pero sobre todo llenarme de fe y valentía para culminar mi carrera profesional.*

*Le dedico este logro a mis padres, por su amor infinito, por ser mi refugio y mi mayor inspiración.*

*Este logro les pertenece tanto como a mí.*

## **AGRADECIMIENTO**

*Agradezco, en primer lugar, a Dios, por guiar cada uno de mis pasos, darme fe, serenidad en la adversidad y permitir que cada uno de mis sueños y metas se cumplan en compañía de los que amo.*

*Le agradezco a mis padres.*

*A mí mamá Rosa Villamar cuyo amor, apoyo y sacrificio han sido la base de mi formación tanto personal como profesional.*

*A mí papá, Fernando Fonseca quien sin dudar me ha brindado su apoyo moral y económico.*

*Gracias por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia, viviré eternamente agradecida con ustedes.*

*De manera general extendiendo mi agradecimiento a quienes, de una u otra forma, me han brindado de su apoyo moral durante este proceso, brindándome palabras de aliento, consejos y compañía.*

## RESUMEN

La investigación se desarrolló con el propósito de responder a la necesidad de implementar metodologías activas que fortalezcan el rendimiento académico en estudiantes de Educación Básica Media, frente a los bajos niveles de motivación y compromiso evidenciados en el contexto escolar. En este sentido, se planteó como objetivo general diseñar una estrategia psicopedagógica basada en la gamificación para el fortalecimiento del rendimiento académico de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Dolores Veintimilla de Galindo durante el periodo 2025–2026. El estudio se enmarcó en un enfoque cualitativo, con un diseño descriptivo y no experimental, empleando como técnicas de recolección de datos el análisis de calificaciones de los estudiantes, entrevistas semiestructuradas a docentes y a una experta en psicopedagogía, así como la validación mediante juicio de expertos. Los resultados evidenciaron que la gamificación favoreció la participación activa, la motivación intrínseca y el aprendizaje significativo, lo cual se reflejó en una mejora progresiva en la atención, la comprensión y el cumplimiento de las actividades escolares. Asimismo, se identificó que el reconocimiento verbal, los retos progresivos y el trabajo colaborativo incrementaron el compromiso estudiantil, mientras que factores como el acompañamiento familiar y la disposición docente influyeron de manera directa en la efectividad de las metodologías innovadoras. Se concluyó con la validación de la propuesta titulada “Misión Académica por Áreas del Saber” constituyó una alternativa viable y pertinente, al integrar dinámicas lúdicas contextualizadas en las áreas básicas, transformando el aula en un espacio motivador, inclusivo y orientado al desarrollo integral de los estudiantes.

**Palabras clave:** aprendizaje significativo, estrategia psicopedagógica, gamificación, rendimiento académico.

## ABSTRACT

This research was developed to address the need to implement active methodologies that strengthen academic performance in elementary school students, given the low levels of motivation and engagement observed in the school context. The general objective was to design a psychopedagogical strategy based on gamification to strengthen the academic performance of students at the Dolores Veintimilla Elementary School in Galindo during the 2025–2026 period. The study followed a qualitative approach, with a descriptive and non-experimental design, using data collection techniques such as student grade analysis, semi-structured interviews with teachers and a psychopedagogy expert, and validation through expert judgment. The results showed that gamification fostered active participation, intrinsic motivation, and meaningful learning, which was reflected in a progressive improvement in attention, comprehension, and completion of school activities. Likewise, it was found that verbal recognition, progressive challenges, and collaborative work increased student engagement, while factors such as family support and teacher willingness directly influenced the effectiveness of the innovative methodologies. The proposal, titled "Academic Mission by Areas of Knowledge," was validated as a viable and relevant alternative, integrating contextualized playful dynamics in the core areas, transforming the classroom into a motivating, inclusive space oriented toward students' comprehensive development.

**Keywords:** meaningful learning, psychopedagogical strategy, gamification, academic performance.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS .....	ii
CERTIFICACIÓN DE CULMINACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	iii
CERTIFICADO DEL REPORTE DE LA HERRAMIENTA DE PREVENCIÓN DE COINCIDENCIA Y/O PLAGIO ACADÉMICO.....	iv
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
RESUMEN .....	viii
ABSTRACT .....	ix
CÓDIGO DUBLÍN.....	xv
1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. Planteamiento del problema.....	1
1.1.1. Formulación del problema.....	2
1.2. Justificación .....	2
1.2. Objetivos.....	4
1.2.1. Objetivo General.....	4
1.2.2. Objetivos específicos .....	4
2. MARCO TEÓRICO .....	5
2.1. Fundamentación conceptual.....	5
2.1.1. Psicopedagogía .....	5
2.1.2. Gamificación .....	5
2.1.3. Estrategia psicopedagógica.....	6
2.1.4. Estrategia educativa.....	6
2.1.5. Motivación escolar .....	7
2.1.6. Rendimiento académico .....	7

2.1.7. Aprendizaje significativo.....	8
2.1.8. Competencias escolares.....	8
2.1.9. Educación básica.....	9
2.1.10. Didáctica activa.....	9
2.1.11. Ambiente lúdico.....	10
2.1.12. Tecnología educativa.....	10
2.1.13. Evaluación formativa.....	11
2.1.14. Intervención pedagógica.....	11
2.1.15. Estilos de aprendizaje.....	12
2.1.16. Innovación educativa.....	12
2.2. Fundamentación teórica.....	13
2.2.1. Fundamentos teóricos de la psicopedagogía.....	13
2.2.2. Principios de la gamificación en el ámbito educativo.....	13
2.2.3. Teorías del aprendizaje aplicadas a la gamificación.....	13
2.2.4. Modelos psicopedagógicos contemporáneos.....	14
2.2.5. Gamificación y neuroeducación.....	14
2.2.6. Estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo.....	15
2.2.7. Objetivos de la gamificación en la educación básica.....	15
2.2.8. Impacto de la motivación en el rendimiento académico.....	15
2.2.9. Aplicaciones psicopedagógicas de las TIC.....	16
2.2.10. Relación entre juego y desarrollo cognitivo.....	16
2.2.11. Beneficios de la gamificación en contextos escolares.....	17
2.2.12. Rol del docente en entornos gamificados.....	17
2.2.13. Evaluación del aprendizaje en estrategias gamificadas.....	18

2.2.15. Evidencias empíricas del uso de gamificación en educación básica .....	19
2.3. Fundamentación legal .....	19
2.3.1. Constitución de la República del Ecuador (2008) .....	19
2.3.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) .....	20
2.3.3. Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural .....	21
2.3.4. Acuerdos Ministeriales y Lineamientos del Ministerio de Educación .....	22
3. METODOLOGÍA.....	23
3.1. Paradigma de la investigación .....	23
3.2. Población y participantes del estudio.....	24
3.2.1. Participantes.....	24
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	25
3.3.1. Orden secuencia de la aplicación de las técnicas e instrumentos .....	26
3.3.1.1. Análisis de calificaciones de los estudiantes de Educación Básica Media.	26
3.3.1.2. Entrevista semiestructurada a docentes.....	26
3.3.1.3. Entrevista semiestructurada a una experta en psicopedagogía.....	29
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	33
4.1. Resultados de la investigación.....	33
4.2. PROPUESTA.....	59
4.3. Discusión de la investigación.....	70
5. CONCLUSIONES.....	72
6. RECOMENDACIONES .....	73
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	74
8. ANEXOS.....	85

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Población y Participantes .....	25
<b>Tabla 2.</b> Sistematización selectiva de categorías iniciales para construcción de las preguntas para la entrevista para el docente. ....	26
<b>Tabla 3.</b> Sistematización selectiva de categorías iniciales para construcción de las preguntas para la entrevista para la experta en psicopedagogía. ....	29
<b>Tabla 4.</b> Tabla de Análisis de Calificaciones .....	33
<b>Tabla 5.</b> Sistematización abierta de las respuestas obtenidas de la entrevista a docente de 5to año EGB. ....	35
<b>Tabla 6.</b> Sistematización abierta de las respuestas obtenidas de la entrevista a docente de 6to año EGB. ....	38
<b>Tabla 7.</b> Sistematización abierta de las respuestas obtenidas de la entrevista a docente de 7mo año EGB. ....	41
<b>Tabla 8.</b> Sistematización abierta de las respuestas obtenidas de la entrevista a la experta en psicopedagogía. ....	47
<b>Tabla 9.</b> Tabla comparativa de los resultados: análisis de calificaciones, entrevista a docentes y a Psicopedagoga. ....	55

## ÍNDICE DE ANEXOS

<b>Anexo 1.</b> Solicitud correspondiente para el ingreso a la institución. ....	85
<b>Anexo 2.</b> Matriz de validación de instrumentos. ....	87
<b>Anexo 3.</b> Aplicación de instrumentos (Entrevista a docentes y experta). ....	94
<b>Anexo 4.</b> Calificaciones. ....	95
<b>Anexo 5.</b> Lista de estudiantes en refuerzo. ....	96
<b>Anexo 6.</b> Validación de la propuesta basada en actividades de gamificación mediante especialistas. ....	97

## CÓDIGO DUBLÍN

<b>Título:</b>	“Estrategia Psicopedagógica Basada En La Gamificación Para El Fortalecimiento Del Rendimiento Académico De Los Estudiantes De Educación Básica Media En La Escuela De Educación Básica Dolores Veintimilla De Galindo En El Periodo 2025 - 2026”			
<b>Autora:</b>	Adriana Carolina Fonseca Villamar			
<b>Palabras claves:</b>	Aprendizaje significativo	Estrategia psicopedagógica	Gamificación	Rendimiento Académico
<b>Fecha de publicación:</b>	Noviembre, 2025			
<b>Editorial:</b>	Quevedo- UTEQ – 2025			
<b>Resumen:</b> (hasta 300 palabras)	<p>La investigación se desarrolló con el propósito de responder a la necesidad de implementar metodologías activas que fortalezcan el rendimiento académico en estudiantes de Educación Básica Media, frente a los bajos niveles de motivación y compromiso evidenciados en el contexto escolar. En este sentido, se planteó como objetivo general diseñar una estrategia psicopedagógica basada en la gamificación para el fortalecimiento del rendimiento académico de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica Dolores Veintimilla de Galindo durante el periodo 2025–2026. El estudio se enmarcó en un enfoque cualitativo, con un diseño descriptivo y no experimental, empleando como técnicas de recolección de datos el análisis de calificaciones de los estudiantes, entrevistas semiestructuradas a docentes y a una experta en psicopedagogía, así como la validación mediante juicio de expertos. Los resultados evidenciaron que la gamificación favoreció la participación activa, la motivación intrínseca y el aprendizaje significativo, lo cual se reflejó en una mejora progresiva en la atención, la comprensión y el cumplimiento de las actividades escolares. Asimismo, se identificó que el reconocimiento verbal, los retos progresivos y el trabajo colaborativo incrementaron el compromiso estudiantil, mientras que factores como el acompañamiento familiar y la disposición docente influyeron de manera directa en la efectividad de las metodologías innovadoras. Se concluyó con la validación de la propuesta titulada “Misión Académica por Áreas del Saber” constituyó una alternativa viable y pertinente, al integrar dinámicas lúdicas contextualizadas en las áreas básicas, transformando el aula en un espacio motivador, inclusivo y orientado al desarrollo integral de los estudiantes.</p> <p><b>This research was developed to address the need to implement active methodologies that strengthen academic performance in elementary school students, given the low levels of motivation and engagement observed in the school context. The general objective was to design a psychopedagogical strategy based on gamification to strengthen the academic performance of students at the Dolores Veintimilla Elementary School in Galindo during the 2025–2026 period. The study followed a qualitative approach, with a descriptive and non-experimental design, using data collection techniques such as student grade analysis, semi-structured interviews with teachers and a psychopedagogy expert, and validation through expert judgment. The results showed that gamification fostered active participation, intrinsic motivation, and meaningful learning, which was reflected in a progressive improvement in attention, comprehension, and completion of school activities. Likewise, it was found that verbal recognition, progressive challenges, and collaborative work increased student engagement, while factors such as family support and teacher willingness directly influenced the effectiveness of the innovative methodologies. The proposal, titled "Academic Mission by Areas of Knowledge," was validated as a viable and relevant alternative, integrating contextualized playful dynamics in the core areas, transforming the classroom into a motivating, inclusive space oriented toward students' comprehensive development.</b></p>			
<b>Abstract:</b> (hasta 300 palabras)				
<b>Descripción:</b>	115 hojas: dimensiones, 29 x 21 cm + CD-ROM 6162			
<b>URI:</b>				

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. Planteamiento del problema

A nivel internacional, los países desarrollados han buscado contrarrestar el bajo rendimiento académico mediante metodologías activas, entre ellas la gamificación. En Finlandia, Corea del Sur y Estados Unidos, su implementación ha mejorado la motivación y el desempeño de los estudiantes, al transformar el aula en un entorno más dinámico y centrado en el aprendizaje significativo (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos [OCDE], 2022). Estudios recientes indican que estos enfoques favorecen no solo el rendimiento académico, sino también el desarrollo de habilidades socioemocionales relevantes para la vida escolar (Zainuddin et al., 2020).

En América Latina, aún persisten desafíos vinculados al bajo logro escolar, especialmente en áreas como Matemática y Lectura. Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2022), los resultados de las pruebas regionales estandarizadas evidencian rezagos importantes en los niveles de aprendizaje, lo cual refleja una necesidad urgente de renovación pedagógica. En respuesta, la gamificación ha comenzado a ser explorada en países como Chile, Colombia y México, mostrando resultados positivos en la participación estudiantil y en la mejora de indicadores académicos (Navarro Mateos et al., 2021).

En Ecuador, los estudiantes de Educación Básica Media presentan bajo rendimiento en áreas fundamentales como Lengua y Matemática, según el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL, 2022). Aunque se han promovido metodologías activas, el enfoque pedagógico sigue siendo tradicional. Esta situación afecta el aprendizaje y evidencia

la necesidad de estrategias motivadoras como la gamificación, que ha demostrado efectividad en contextos nacionales (Guisvert & Lima, 2022).

En la Ciudad de Quevedo, específicamente en la Escuela de Educación Básica Dolores Veintimilla de Galindo, se enfrentan desafíos que impactan en el rendimiento académico de los estudiantes. Ante esta situación, y considerando la relevancia de la motivación en el aprendizaje, surge la necesidad apremiante de implementar una nueva estrategia basada en la gamificación.

### **1.1.1. Formulación del problema**

¿Cómo incide el uso de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de Educación Básica Media en la Escuela de Educación Básica Dolores Veintimilla de Galindo en el periodo 2025-2026?

### **1.2. Justificación**

La presente investigación se justifica por la necesidad de promover metodologías activas e innovadoras que contribuyan al fortalecimiento del rendimiento académico de los estudiantes de Educación Básica Media, especialmente en contextos donde se evidencian bajos niveles de motivación y compromiso con el aprendizaje. En este sentido, la gamificación ha emergido como una estrategia psicopedagógica eficaz al incorporar dinámicas lúdicas que estimulan el interés, la participación activa y el desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales (Zainuddin et al., 2020).

Estudios recientes indican que la gamificación, aplicada correctamente en entornos escolares, mejora la motivación académica, la autorregulación del aprendizaje y los resultados escolares, particularmente en estudiantes de primaria y secundaria (Parra-González et al., 2020). Esta evidencia cobra especial relevancia en América Latina, donde

aún persisten brechas educativas asociadas al uso de prácticas pedagógicas tradicionales centradas en la enseñanza más que en el aprendizaje (CEPAL, 2023).

En el caso de Ecuador, si bien se han desarrollado reformas curriculares y se ha promovido el uso de estrategias didácticas activas, todavía se evidencian deficiencias en el rendimiento académico, especialmente en áreas fundamentales como Lengua y Matemática (INEVAL, 2022). Esto indica que las prácticas tradicionales siguen predominando, limitando el aprendizaje significativo y afectando la calidad educativa.

Desde una perspectiva psicopedagógica, la gamificación permite promover aprendizajes más efectivos al activar procesos lógicos, emocionales y sociales en el estudiante. Además, fomenta la atención sostenida, el trabajo colaborativo y la retroalimentación constante, lo cual favorece directamente la mejora del rendimiento académico (Su & Cheng, 2019). Por tanto, proponer una estrategia basada en esta metodología responde tanto a necesidades del contexto como a tendencias globales orientadas a transformar el aula.

La investigación busca enriquecer el conocimiento existente sobre la gamificación en niveles básicos de educación, mediante la propuesta de una estrategia psicopedagógica validada por expertos. Así, este proyecto busca fortalecer no solo el rendimiento académico, sino también el compromiso del estudiante con su propio proceso de aprendizaje.

## **1.2. Objetivos**

### **1.2.1. Objetivo General**

Diseñar una estrategia psicopedagógica basada en la gamificación para el fortalecimiento del rendimiento académico de los estudiantes de Educación Básica Media en la Escuela de Educación Básica “Dolores de Veintimilla de Galindo”.

### **1.2.2. Objetivos específicos**

- Analizar los fundamentos teóricos de la gamificación como estrategia psicopedagógica en el contexto educativo.
- Determinar el nivel del rendimiento académico de los estudiantes de Educación Básica Media.
- Proponer una Estrategia Psicopedagógica basada en la gamificación para el fortalecimiento del rendimiento académico de los estudiantes.
- Evaluar la Estrategia Psicopedagógica basada en la gamificación mediante la validación de criterios de expertos para el fortalecimiento del rendimiento académico de los estudiantes.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Fundamentación conceptual**

#### **2.1.1. Psicopedagogía**

La psicopedagogía es una disciplina integradora que surge de la confluencia entre la psicología y la pedagogía, orientada al estudio de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Su finalidad es comprender los factores cognitivos, emocionales y sociales que influyen en el desarrollo académico de los estudiantes (Sánchez Doménech, 2022). Desde una perspectiva aplicada, la psicopedagogía interviene en contextos educativos para diagnosticar y atender dificultades de aprendizaje, promover habilidades metacognitivas y fomentar la autorregulación del estudiante (Cerrud et al., 2024).

Se fundamenta en teorías del aprendizaje, desarrollo infantil y neurociencia. La acción psicopedagógica permite diseñar estrategias personalizadas, centradas en las necesidades individuales de los estudiantes. De este modo, se favorece el aprendizaje significativo, la inclusión educativa y la mejora del rendimiento escolar en todos los niveles del sistema educativo (Jasso & Fernández, 2024).

#### **2.1.2. Gamificación**

La gamificación es una metodología que aplica elementos del diseño de juegos en contextos no lúdicos, como la educación, con el fin de motivar la participación activa y mejorar el aprendizaje. Esta estrategia transforma actividades tradicionales en experiencias dinámicas, retadoras y significativas (Mayorga et al., 2023).

En el ámbito educativo, la gamificación incorpora recompensas, niveles, avatares, retos o puntos, elementos que fomentan la motivación intrínseca y el compromiso del

estudiante. Su aplicación se alinea con enfoques constructivistas, centrados en el estudiante como agente activo del conocimiento (Acosta-Medina et al., 2020).

Los beneficios de la gamificación en el aula incluyen el desarrollo de competencias cognitivas, habilidades sociales y actitudes positivas hacia el aprendizaje. Además, permite la retroalimentación constante y la autorregulación, favoreciendo un entorno educativo más inclusivo y participativo (García & Escribano, 2023).

### **2.1.3. Estrategia psicopedagógica**

La estrategia psicopedagógica es un conjunto planificado de acciones diseñadas desde la psicopedagogía, cuyo propósito es potenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje, considerando los factores cognitivos, emocionales y sociales que influyen en el desempeño académico del estudiante. Estas estrategias se fundamentan en un enfoque integral, en el cual se articulan principios de la psicología educativa, la pedagogía activa y la neuroeducación para atender las necesidades individuales y colectivas del aula (Cerrud et al., 2024).

La efectividad de una estrategia psicopedagógica radica en su carácter flexible, contextualizado y participativo. Por ello, debe considerar los estilos de aprendizaje, los niveles de desarrollo, el entorno familiar y las condiciones institucionales. Además, estas estrategias se articulan con procesos de evaluación formativa y retroalimentación constante, lo cual permite adaptar la intervención según el progreso del estudiante (Farrell, 2023).

### **2.1.4. Estrategia educativa**

Una estrategia educativa es un conjunto planificado de acciones didácticas y metodológicas orientadas a alcanzar objetivos de aprendizaje específicos. Estas estrategias deben ser pertinentes, flexibles pero sobre todo adaptadas a cada una de las características del grupo estudiantil y al contexto escolar. La eficacia de una estrategia educativa depende

de su diseño pedagógico, el uso de recursos apropiados, la claridad de los objetivos y la evaluación continua del proceso. Debe fomentar la participación activa, el pensamiento crítico y el desarrollo de competencias clave. En el marco de una educación innovadora, las estrategias educativas incluyen enfoques como el aprendizaje basado en proyectos, el uso de TIC, el aula invertida y la gamificación (Parra, 2020).

#### **2.1.5. Motivación escolar**

La motivación escolar es un factor determinante en el rendimiento académico y en la actitud del estudiante hacia el aprendizaje. Se clasifica comúnmente en motivación intrínseca, cuando el interés nace del propio estudiante, y extrínseca, cuando depende de estímulos externos. Un entorno escolar que promueve el respeto, la autonomía y el reconocimiento contribuye al fortalecimiento de la motivación intrínseca. Este tipo de motivación es clave para el aprendizaje profundo, la perseverancia y el desarrollo de una mentalidad de crecimiento (Leyva et al., 2024).

Las estrategias psicopedagógicas que integran juegos, recompensas simbólicas y participación activa han demostrado ser efectivas para estimular la motivación. La gamificación, en particular, transforma la experiencia educativa en un proceso lúdico y desafiante, generando mayor compromiso (Cáceres et al., 2021).

#### **2.1.6. Rendimiento académico**

El rendimiento académico hace referencia al nivel de logro alcanzado por los estudiantes en función de los objetivos de aprendizaje propuestos por el currículo. Este puede evaluarse mediante indicadores cuantitativos (notas, promedios) y cualitativos (actitudes, competencias desarrolladas). Diversos factores influyen en el rendimiento académico, entre

ellos, el contexto familiar, las condiciones institucionales, la motivación, el estilo de enseñanza y las habilidades cognitivas del estudiante (Grasso, 2020).

Por ello, requiere un abordaje integral desde lo psicopedagógico. Las estrategias basadas en gamificación pueden actuar positivamente sobre el rendimiento, ya que fomentan la participación activa, refuerzan el aprendizaje autónomo y estimulan el interés por los contenidos (Guamán, 2023).

#### **2.1.7. Aprendizaje significativo**

El aprendizaje significativo es un enfoque propuesto por David Ausubel, que plantea que el estudiante relaciona de manera sustancial los nuevos conocimientos con estructuras previas. Esto genera una comprensión más profunda y duradera. Para que el aprendizaje sea significativo, es necesario que el contenido sea relevante, que exista disposición del estudiante para aprender y que se utilicen estrategias metodológicas adecuadas. La enseñanza debe tener sentido para quien aprende. La gamificación favorece el aprendizaje significativo al presentar los contenidos en forma de retos lúdicos, con sentido y aplicación práctica (Cañadas & Santos-Pastor, 2020).

#### **2.1.8. Competencias escolares**

Las competencias escolares son un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que los estudiantes deben desarrollar para enfrentar con éxito los desafíos académicos y sociales. Se clasifican en básicas, transversales y específicas por área. Estas competencias no solo se centran en el saber, sino también en el saber hacer y el saber ser. Incluyen aspectos como pensamiento crítico, resolución de problemas, comunicación, trabajo en equipo y autorregulación del aprendizaje (Suriel & Escalante, 2024).

El enfoque por competencias requiere metodologías activas e integradoras como la gamificación, que permite desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales en escenarios controlados. Esto genera aprendizajes funcionales, pero también transferibles a la vida cotidiana (Rivera & Anaya, 2024).

#### **2.1.9. Educación básica**

La educación básica en Ecuador es obligatoria, gratuita y universal. Su propósito es garantizar el acceso a aprendizajes fundamentales que permitan la continuidad en niveles superiores, la participación ciudadana y el desarrollo personal. Incluye la adquisición de competencias lingüísticas, matemáticas, científicas y tecnológicas (Salgado et al., 2022).

La implementación de estrategias psicopedagógicas innovadoras como la gamificación en educación básica permite atender a la diversidad de estudiantes, mejorar la motivación y promover ambientes de aprendizaje inclusivos, dinámicos y participativos (Sandra et al., 2020).

#### **2.1.10. Didáctica activa**

La didáctica activa es un enfoque pedagógico centrado en el estudiante, donde este asume un rol participativo y constructivo en el proceso de aprendizaje. Se opone a los métodos tradicionales pasivos y promueve la interacción constante con el conocimiento. Esta didáctica emplea estrategias como el aprendizaje basado en proyectos, resolución de problemas, debates, experimentación y gamificación. Su propósito es estimular la reflexión, la autonomía y el pensamiento crítico del alumno. Al ser aplicada correctamente, la didáctica activa permite una mayor apropiación de los contenidos y el desarrollo de competencias clave (Granados & Figueroa, 2023).

### **2.1.11. Ambiente lúdico**

Un ambiente lúdico es un entorno educativo estructurado para fomentar el juego como medio de aprendizaje. Este tipo de ambiente estimula la creatividad, la curiosidad y la disposición al aprendizaje, elementos esenciales en la etapa escolar. El juego, al ser una actividad natural en la infancia y adolescencia, permite integrar contenidos de forma motivadora. Cuando es planificado con objetivos pedagógicos, se convierte en una herramienta didáctica eficaz para el desarrollo integral del estudiante. La gamificación convierte el espacio educativo en un entorno dinámico y atractivo, al incorporar elementos propios del juego como desafíos, incentivos y mecanismos de recompensa que motivan a los estudiantes y favorecen su participación activa en el proceso de aprendizaje. (Martins et al., 2022).

### **2.1.12. Tecnología educativa**

La tecnología educativa se refiere al uso de herramientas tecnológicas para apoyar y optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Incluye el uso de plataformas digitales, software educativo, dispositivos electrónicos y entornos virtuales para el aprendizaje. Esta tecnología permite la personalización del aprendizaje, la evaluación continua y la retroalimentación inmediata (Landau et al., 2022).

También promueve la inclusión al ofrecer múltiples canales de acceso a la información y recursos adaptativos para estudiantes con diferentes necesidades. La gamificación digital es una expresión concreta de la tecnología educativa, pues integra mecánicas de juego a través de aplicaciones o plataformas (Molina-Garzón et al., 2020).

### **2.1.13. Evaluación formativa**

La evaluación formativa es un proceso continuo que busca monitorear el aprendizaje durante su desarrollo, con el fin de retroalimentar y mejorar tanto la enseñanza como el aprendizaje. Se diferencia de la evaluación sumativa por su carácter procesual y no finalista. Este tipo de evaluación implica la observación, el diálogo pedagógico, el análisis de producciones y la autorreflexión del estudiante (García et al., 2021).

Su finalidad es identificar fortalezas, debilidades y oportunidades de mejora en tiempo real. La gamificación permite integrar elementos de evaluación formativa de manera dinámica, mediante puntuaciones, niveles alcanzados y retroalimentación inmediata. Esto favorece la autorregulación y convierte la evaluación en una experiencia motivadora y orientadora (Largo & Henao-Díaz, 2022).

### **2.1.14. Intervención pedagógica**

La intervención pedagógica consiste en un conjunto de acciones planificadas, sistemáticas y contextualizadas que realiza el docente o profesional educativo para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Se basa en el análisis de necesidades y dificultades específicas. Su propósito es transformar las prácticas educativas mediante estrategias personalizadas que respondan a las características cognitivas, emocionales y sociales del grupo o del individuo (Díaz, 2021).

Estas intervenciones pueden ser preventivas, correctivas o potenciadoras. En el contexto de la gamificación, la intervención pedagógica se presenta como una alternativa creativa e inclusiva, ya que permite atender la diversidad del aula. Mediante juegos educativos, se fortalecen las habilidades y se reducen las barreras del aprendizaje (Gallardo & Ortiz, 2021).

### **2.1.15. Estilos de aprendizaje**

Los estilos de aprendizaje se refieren a las preferencias individuales con las que los estudiantes perciben, procesan y retienen la información. Entre los modelos más conocidos se encuentran el de Kolb, el de VARK y el de Gardner. Reconocer los estilos de aprendizaje es fundamental para diseñar estrategias pedagógicas diferenciadas que respondan a las necesidades del grupo (Yumán, 2020).

Esto permite optimizar el rendimiento académico y mejorar la motivación en el aula. La gamificación ofrece múltiples formatos (visual, auditivo, kinestésico) que se adaptan a distintos estilos de aprendizaje. Así, se logra un entorno educativo más inclusivo, participativo y eficaz, alineado con las características individuales de los estudiantes (Ramos & Herrera, 2023).

### **2.1.16. Innovación educativa**

La innovación educativa se refiere a la implementación de nuevas ideas, metodologías, recursos y tecnologías que transforman las prácticas tradicionales y mejoran la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Implica creatividad, flexibilidad y mejora continua. Esta innovación puede manifestarse en estrategias como el aula invertida, aprendizaje colaborativo, proyectos interdisciplinarios y gamificación (Pérez, 2020).

Su finalidad es hacer más efectivo, motivador y significativo el aprendizaje para los estudiantes. Aplicar gamificación como innovación educativa permite generar entornos dinámicos, reforzar el aprendizaje autónomo y promover el desarrollo de competencias. Su implementación demanda un docente reflexivo, capaz de integrar lo pedagógico con lo tecnológico (Real et al., 2020).

## **2.2. Fundamentación teórica**

### **2.2.1. Fundamentos teóricos de la psicopedagogía**

La psicopedagogía se fundamenta en el estudio integral de los procesos de aprendizaje, combinando principios de la psicología y la pedagogía. Su objetivo es comprender cómo los estudiantes aprenden y qué factores influyen en dicho proceso. Jean Piaget aporta con su teoría del desarrollo cognitivo, señalando que el aprendizaje se construye por etapas evolutivas. Lev Vygotsky, por su parte, destaca la influencia del entorno social y del lenguaje en la construcción del conocimiento (Rohman & Fauziati, 2022).

### **2.2.2. Principios de la gamificación en el ámbito educativo**

La gamificación educativa se basa en principios como la motivación, el refuerzo positivo, la retroalimentación inmediata y la superación progresiva. Estos elementos permiten transformar el aula en un espacio participativo y dinámico. El principio del reto impulsa al estudiante a asumir desafíos adecuados a su nivel, mientras que el principio de recompensa refuerza conductas positivas (Guzmán-Rivera et al., 2020).

Ambos estimulan el compromiso activo con el aprendizaje. Otro principio esencial es el de la autonomía, donde el estudiante toma decisiones y gestiona su progreso. Esto fomenta la autorregulación y el sentido de logro, esenciales para un aprendizaje significativo (Navarro et al., 2021).

### **2.2.3. Teorías del aprendizaje aplicadas a la gamificación**

La gamificación se sustenta en el conductismo, al utilizar recompensas para reforzar conductas deseadas, y en el constructivismo, al promover la exploración activa del conocimiento por parte del estudiante. El enfoque sociocultural de Vygotsky también respalda la gamificación, ya que promueve el aprendizaje colaborativo mediante la

interacción social, clave en muchos juegos educativos. El aprendizaje experiencial de Kolb se vincula con la gamificación, pues esta permite experimentar, reflexionar y aplicar conocimientos. Las dinámicas de juego favorecen así el aprendizaje cíclico y significativo (Merino et al., 2023).

#### **2.2.4. Modelos psicopedagógicos contemporáneos**

Los modelos psicopedagógicos actuales integran dimensiones cognitivas, emocionales y sociales del aprendizaje. Entre ellos destacan el modelo cognitivo, el sociocultural y el ecológico. El modelo cognitivo analiza cómo los estudiantes procesan la información, lo cual permite diseñar estrategias que estimulen la atención, la memoria y la comprensión (Farrell, 2023).

El modelo sociocultural de Vygotsky considera al aprendizaje como un proceso social. Por su parte, el modelo ecológico de Bronfenbrenner analiza el entorno del estudiante, considerando su contexto familiar, escolar y comunitario (Barrantes, 2023).

#### **2.2.5. Gamificación y neuroeducación**

La neuroeducación estudia en cómo el cerebro aprende, integrando neurociencia, psicología y pedagogía. La gamificación, al involucrar emoción, reto y curiosidad, activa áreas cerebrales que favorecen la atención y la memoria. Las experiencias lúdicas estimulan neurotransmisores como la dopamina, que está asociada al placer y la motivación (Cobos & Ledesma, 2022).

Esto fortalece los procesos de aprendizaje y la consolidación de conocimientos. Al relacionarse con la neuroeducación, la gamificación se convierte en una estrategia eficaz para diseñar entornos que respeten los ritmos cerebrales y potencien la plasticidad neuronal en los estudiantes (Mesías et al., 2022).

### **2.2.6. Estrategias lúdicas para el aprendizaje significativo**

Las estrategias lúdicas son métodos didácticos que integran el juego como herramienta para lograr aprendizajes duraderos y con sentido. Estimulan la curiosidad, la participación activa y la conexión emocional con los contenidos. El juego facilita la construcción de conocimientos al permitir experimentar, equivocarse, repetir y reflexionar (Cuasapud & Maignashca, 2023).

Estas fases son clave para el aprendizaje significativo, según Ausubel y otros teóricos. Juegos de roles, retos grupales, simulaciones y dinámicas digitales son ejemplos de estrategias lúdicas que promueven comprensión profunda y desarrollo de habilidades cognitivas y sociales en el aula (Zulay, 2021).

### **2.2.7. Objetivos de la gamificación en la educación básica**

La gamificación en la educación básica tiene como objetivo principal mejorar la motivación, el compromiso y la colaboración de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. A través de dinámicas lúdicas, se estimula el interés por los contenidos escolares. Otros objetivos incluyen el fortalecimiento de habilidades sociales, la cooperación, la resolución de problemas y la autorregulación (Fiestas & Founes, 2023).

Además, permite adaptar el aprendizaje a distintos estilos y ritmos individuales. También busca promover un entorno emocionalmente seguro, donde el error no es penalizado, sino parte del aprendizaje. Esto favorece el desarrollo integral del estudiante y la mejora del rendimiento académico (Guisvert & Lima, 2022).

### **2.2.8. Impacto de la motivación en el rendimiento académico**

La motivación es un factor esencial en el proceso educativo, ya que determina el nivel de esfuerzo, la persistencia y la disposición del estudiante para aprender. Su ausencia suele

reflejarse en bajo rendimiento. La motivación intrínseca, aquella que nace del interés personal, tiene mayor impacto en el aprendizaje significativo y el rendimiento sostenido (Gavín-Chocano et al., 2024).

En cambio, la extrínseca depende de recompensas o presión externa. Estrategias como la gamificación fomentan ambas formas de motivación al combinar recompensas externas con desafíos que despiertan el interés propio. Esto mejora el rendimiento académico y el bienestar escolar (Figuroa-Oquendo, 2024).

### **2.2.9. Aplicaciones psicopedagógicas de las TIC**

Las (TIC) Tecnologías de la Información y la Comunicación ofrecen variedad de herramientas que facilitan el proceso del aprendizaje y la atención a la diversidad. Desde una perspectiva psicopedagógica, permiten diseñar intervenciones ajustadas a las necesidades individuales. El uso de plataformas digitales, software educativo y recursos multimedia promueve la interacción activa, el aprendizaje colaborativo y la retroalimentación inmediata (Otero et al., 2021).

Esto favorece la motivación y el desarrollo de competencias cognitivas y socioemocionales. Además, las TIC facilitan la evaluación formativa y la monitorización del progreso. En combinación con la gamificación, potencian ambientes educativos dinámicos que estimulan la participación y el aprendizaje significativo en los estudiantes (Muralles, 2022).

### **2.2.10. Relación entre juego y desarrollo cognitivo**

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo cognitivo, pues estimula procesos como la atención, la memoria, el razonamiento y la creatividad. A través del juego, los niños y jóvenes experimentan, exploran y construyen conocimiento. Teóricos como

Piaget y Vygotsky resaltan que el juego permite la asimilación y acomodación de esquemas mentales, así como la interacción social que favorece la zona de desarrollo próximo (Hurtado-Mazeyra et al., 2023).

El juego también facilita la resolución de problemas y la toma de decisiones. En el contexto educativo, incorporar el juego mediante estrategias como la gamificación contribuye a potenciar estas funciones cognitivas, promoviendo un aprendizaje activo, significativo y adaptado a las características del desarrollo cerebral (Chisag-Guaman et al., 2024).

#### **2.2.11. Beneficios de la gamificación en contextos escolares**

La gamificación en la escuela genera múltiples beneficios, entre los que destacan el aumento de la motivación y el compromiso de los estudiantes. Los elementos lúdicos incentivan la participación activa y el interés sostenido en las actividades académicas. Asimismo, favorece el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y emocionales, promoviendo habilidades como la colaboración, la perseverancia y la autorregulación (Bastardo & Cortez, 2023).

También facilita la atención y la retención de información. Otro beneficio importante es la posibilidad de adaptar la enseñanza a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, lo que contribuye a la inclusión educativa. Además, la gamificación fomenta un ambiente positivo y seguro para el aprendizaje (Hurtado-Mazeyra et al., 2023).

#### **2.2.12. Rol del docente en entornos gamificados**

En entornos gamificados, el docente asume un papel de facilitador y mediador del aprendizaje, diseñando experiencias educativas que integran elementos lúdicos y tecnológicos. Debe conocer tanto la pedagogía como las herramientas digitales disponibles.

El docente orienta y motiva a los estudiantes, supervisa el progreso y ofrece retroalimentación constante, ajustando las estrategias según las necesidades individuales y grupales. Además, promueve la participación activa, fomenta la autonomía y asegura que los objetivos educativos se cumplan dentro del contexto lúdico (Vera et al., 2023).

### **2.2.13. Evaluación del aprendizaje en estrategias gamificadas**

La evaluación en estrategias gamificadas se concibe como un proceso continuo y dinámico, donde la retroalimentación inmediata es fundamental. Esto brinda a los estudiantes la posibilidad de reconocer sus habilidades y aspectos a mejorar dentro del proceso de aprendizaje. Para ello, se utilizan indicadores de tipo cuantitativo, como puntos, niveles o insignias, y también cualitativos, como la participación activa y el trabajo en equipo. (Mora et al., 2023).

Estos elementos facilitan una valoración integral del progreso académico y motivacional. Además, la evaluación gamificada favorece la autorregulación y la metacognición, ya que los estudiantes se involucran activamente en la supervisión de sus propios avances, promoviendo un aprendizaje autónomo y significativo (Valencia, 2022).

### **2.2.14. Diseño instruccional basado en gamificación**

El diseño instruccional gamificado implica la planificación sistemática de actividades educativas que incorporan mecánicas de juego para potenciar el aprendizaje. Este diseño debe considerar objetivos claros, dinámicas motivadoras y recursos tecnológicos apropiados. Es importante incluir elementos como metas progresivas, estímulos, retroalimentación continua e historias que aporten sentido al desarrollo del aprendizaje. (Fiestas & Founes, 2023).

Asimismo, debe respetar las características y estilos de aprendizaje del grupo objetivo. Este enfoque permite crear ambientes educativos estimulantes, donde el estudiante

participa activamente y se siente motivado a superar metas. Además, facilita la adaptación del contenido y la evaluación formativa (Mayorga et al., 2023).

### **2.2.15. Evidencias empíricas del uso de gamificación en educación básica**

Diversos estudios muestran que la gamificación mejora la motivación, el compromiso y el rendimiento académico en estudiantes de educación básica. Investigaciones indican incrementos significativos en la participación y la comprensión de contenidos. Se evidencian también beneficios en el desarrollo de habilidades socioemocionales, como el trabajo en equipo, la comunicación y la resiliencia (Acosta-Medina et al., 2020).

Estas competencias son esenciales para el aprendizaje integral y la vida escolar. No obstante, algunas investigaciones destacan la necesidad de una implementación adecuada y formación docente para maximizar los efectos positivos. La gamificación, bien aplicada, es una herramienta valiosa para la innovación educativa (Navarro-Mateos et al., 2021).

## **2.3. Fundamentación legal**

### **2.3.1. Constitución de la República del Ecuador (2008)**

La Constitución es la norma suprema del país y garantiza los derechos fundamentales de los ciudadanos. En lo referente a la educación, establece principios orientadores y obligaciones del Estado respecto al desarrollo integral del ser humano (Congreso Nacional de Ecuador, 2015).

#### **Artículo 26**

*“La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable*

*para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.”*

#### **Artículo 27**

*“La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sostenible y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, inclusiva y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.”*

#### **Artículo 344**

*“El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como las acciones en educación inicial, básica, bachillerato y superior. El sistema garantizará el desarrollo integral de las personas, y se fundamentará en los principios de obligatoriedad, gratuidad, universalidad, equidad, interculturalidad, calidad, pertinencia, eficiencia, eficacia, participación, responsabilidad y autonomía.”*

#### **2.3.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)**

La LOEI es la ley especializada que regula todo lo relacionado con la educación en Ecuador. Establece principios rectores del sistema educativo nacional (Ministerio de Educación, 2017).

#### **Artículo 2 – Finalidad de la educación**

*“La educación como derecho fundamental, tiene como finalidad el desarrollo armónico, integral y holístico de las personas, dentro del respeto a los derechos humanos,*

*al medio ambiente y a la democracia; propicia la equidad de género, la justicia social, la solidaridad, la igualdad de oportunidades y la paz, y fomenta el desarrollo de capacidades y competencias individuales y colectivas para generar y aplicar conocimientos, aprender a convivir y ejercer la ciudadanía.”*

#### **Artículo 19 – Principios del Sistema Nacional de Educación**

*“El sistema nacional de educación se regirá por los principios de obligatoriedad, gratuidad, universalidad, equidad, interculturalidad, calidad, calidez, pertinencia, eficiencia, eficacia, participación, responsabilidad y autonomía.”*

#### **Artículo 47 – Deberes del Estado**

*“El Estado debe garantizar el acceso y permanencia de los estudiantes en el sistema educativo, así como la calidad de la educación mediante la actualización pedagógica, uso de nuevas tecnologías y metodologías activas.”*

#### **2.3.3. Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural**

Este reglamento complementa lo dispuesto en la LOEI y detalla aspectos pedagógicos y administrativos (Intriago-Ugalde et al., 2022).

#### **Artículo 101 – Estrategias pedagógicas**

*“Las instituciones educativas podrán aplicar estrategias pedagógicas flexibles, contextualizadas e innovadoras, que atiendan las particularidades del entorno, necesidades educativas, ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes.”*

#### **Artículo 114 – Tecnología educativa**

*“Se promoverá el uso de tecnologías de la información y comunicación como herramientas de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje, respetando los principios de equidad y accesibilidad.”*

#### **2.3.4. Acuerdos Ministeriales y Lineamientos del Ministerio de Educación**

El Ministerio de Educación ha emitido diversos lineamientos que respaldan la innovación educativa:

##### **Acuerdo Ministerial MINEDUC-ME-2022-00043-A**

*Aprueba el “Plan Educativo Nacional 2022-2025” que contempla como prioridad la innovación pedagógica, uso de TIC, fortalecimiento de habilidades blandas y metodologías centradas en el estudiante (Mineduc, 2020).*

### **3. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Paradigma de la investigación**

En el contexto de esta investigación, que aborda la gamificación como estrategia psicopedagógica para fortalecer el rendimiento académico en estudiantes de Educación Básica Media, el paradigma interpretativo permite comprender las percepciones, experiencias y significados que los docentes atribuyen a la aplicación de dinámicas lúdicas en el aula. A través de este enfoque, se exploran las formas en que los actores educativos viven y valoran el uso de metodologías activas como la gamificación, y cómo estas influyen en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes.

El estudio presenta un enfoque cualitativo, ya que se utilizó la recolección de datos no numéricos para comprender las percepciones, experiencias y significados construidos por los docentes en torno a la gamificación como estrategia psicopedagógica. Creswell y Poth (2018) señalan que este enfoque se caracteriza por la exploración profunda de los fenómenos en su contexto natural, valorando la subjetividad de los actores y su interpretación de la realidad.

El tipo de investigación es básica, ya que su propósito principal es generar conocimientos teóricos y ampliar la comprensión sobre la relación entre estrategias psicopedagógicas innovadoras, como la gamificación, y el rendimiento académico. De acuerdo con Hernández-Sampieri et al. (2014), la investigación básica no busca una aplicación inmediata, sino que contribuye al desarrollo conceptual y científico del campo de estudio.

En cuanto al diseño, la investigación es no experimental, lo que implica que no se manipulan las variables, sino que se observan y analizan tal como se presentan en su contexto

natural. Asimismo, es de tipo descriptivo, pues se orienta a caracterizar cómo los docentes perciben y aplican la gamificación en el aula, y cómo esta práctica se vincula con el desempeño académico de los estudiantes (Sampieri et al., 2014).

### **3.2. Población y participantes del estudio**

En el proceso de planificación de una investigación, es imprescindible definir de manera precisa el lugar donde se llevará a cabo el estudio, así como establecer criterios claros para la selección de los participantes. Este proceso permite garantizar la coherencia entre los objetivos del estudio, el contexto en el que se inserta y las características de los involucrados. Cenedesi Junior & Vouillat (2024) destacan que la delimitación de la población y la elección de los participantes no solo responden a aspectos logísticos, sino que también influyen directamente en la calidad y profundidad de los resultados obtenidos.

La población seleccionada para el desarrollo de esta investigación fueron los estudiantes de Educación Básica Media de la Escuela de Educación Básica “Dolores Veintimilla de Galindo”

#### **3.2.1. Participantes**

Como participantes se consideró a 111 estudiantes de Educación Básica Media (5to, 6to y 7mo), para la revisión y análisis de calificaciones. Se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia de tipo intencional, seleccionando a tres docentes y a una experta en psicopedagogía, con el fin de obtener información pertinente y directamente relacionada con los objetivos del estudio.

**Tabla 1.**

*Población y Participantes*

<b>Pseudónimo</b>	<b>Género</b>
Psicopedagoga	Femenino
Docente	Femenino
Docente	Femenino
Docente	Femenino

*Nota:* Esta tabla representa la cantidad de participantes para el estudio.

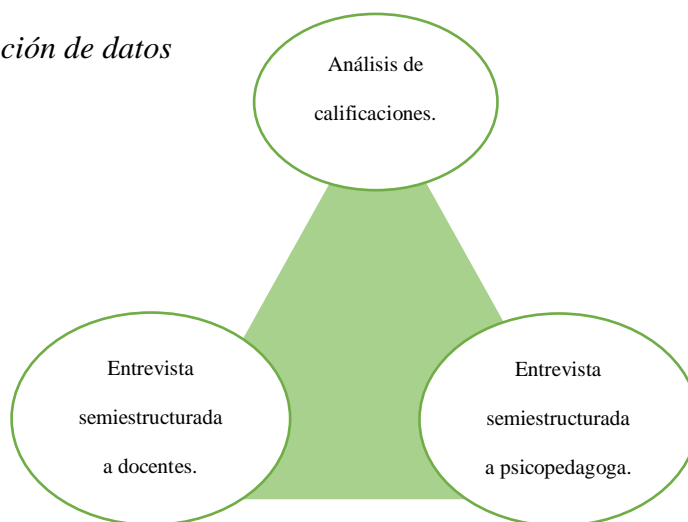
**3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Para la recolección de información se emplearon tres técnicas complementarias que permitieron triangulación de datos:

- Análisis de calificaciones de los estudiantes de Educación Básica Media.
- Entrevista semiestructurada a docentes.
- Entrevista semiestructurada a una experta en psicopedagogía.

**Figura 1**

*Triangulación de datos*



*Nota:* Elaboración propia.

### 3.3.1. Orden secuencia de la aplicación de las técnicas e instrumentos

#### 3.3.1.1. Análisis de calificaciones de los estudiantes de Educación Básica Media.

Se realizó una revisión de los registros académicos de los tres niveles mencionados 5to, 6to y 7mo año, con el fin de identificar patrones generales de rendimiento académico en el contexto actual. Esta revisión documental no implica una intervención directa, sino que busca aportar información objetiva para justificar la pertinencia de la estrategia gamificada propuesta (Scott, 2006).

#### 3.3.1.2. Entrevista semiestructurada a docentes

Esta técnica permitió conocer las experiencias, percepciones y valoraciones de los docentes sobre el uso de la gamificación en el aula. Según George (2023), la entrevista semiestructurada combina preguntas abiertas con la flexibilidad necesaria para profundizar en temas emergentes. Por ello, se diseñó una guía de preguntas que orientó la conversación sin limitar el desarrollo libre de ideas.

#### Tabla 2.

*Sistematización selectiva de categorías iniciales para construcción de las preguntas para la entrevista para el docente.*

Categoría	Subcategorías	Pregunta
	Implicación del estudiante en actividades gamificadas.	¿Qué técnicas cree importantes para abordar contenidos y fomentar la participación de los estudiantes en clase?
<b>Participación activa</b>		

---

<b>Rendimiento académico</b>	Interacción significativa en entornos dinámicos de aprendizaje.	¿En qué momentos de la clase observa mayor energía o entusiasmo por parte de los estudiantes?
	Influencia del rendimiento académico en el desempeño escolar.	¿Qué cambios ha observado en el rendimiento académico de los estudiantes cuando se aplican estrategias didácticas e innovadoras?
	Valoración integral del desempeño académico.	¿Qué enfoques metodológicos ha percibido que son más efectivos para favorecer el rendimiento académico de los estudiantes?
	Uso de estrategias innovadoras.	¿Podría compartir alguna experiencia en la que haya cambiado su forma habitual de enseñar y cómo resultó?
<b>Estilo de enseñanza</b>		¿Qué tan cómodo se siente integrando recursos o actividades

---

---

<b>Contexto familiar</b>	Flexibilidad docente frente a la innovación metodológica.	poco convencionales en su planificación?
	Implicación de la familia en metodologías innovadoras.	¿Cómo suelen responder los padres de familia cuando los docentes implementan actividades que se apartan de los métodos tradicionales en el aula?
	Apoyo familiar en el desarrollo de actividades escolares	¿Qué nivel de acompañamiento brindan los padres a los estudiantes en relación con sus actividades escolares?
<b>La motivación</b>	Factores internos y externos que estimulan el aprendizaje.	¿Qué tipo de actividades parecen generar mayor motivación o entusiasmo por parte de los estudiantes al comenzar la jornada escolar?
	Estrategias didácticas que fortalecen el interés por aprender.	¿Ha notado si ciertos tipos de reconocimiento, comentarios positivos o dinámicas generan un

---

---

cambio en la actitud del estudiante  
hacia el aprendizaje?

---

**Fuente:** En esta tabla se evidencia las preguntas correspondientes para la entrevista a los docentes, compuesta por categorías y sub categorías.

### 3.3.1.3. Entrevista semiestructurada a una experta en psicopedagogía

Con el fin de contrastar y enriquecer las percepciones docentes, se entrevistó a un experto con formación en psicopedagogía y experiencia en innovación educativa. Este insumo permitió aportar una visión técnica y especializada sobre el tema de estudio.

Según Donkoh y Mensah (2023), la triangulación en investigación cualitativa refuerza la credibilidad. Asimismo, Noble y Smith (2025) destacan cómo asegurar la validez y fiabilidad en dichos estudios contribuye a generar resultados más rigurosos.

#### **Tabla 3.**

*Sistematización selectiva de categorías iniciales para construcción de las preguntas para la entrevista para la experta en psicopedagogía.*

<b>Categoría</b>	<b>Subcategorías</b>	<b>Pregunta</b>
	Implicación del estudiante en actividades gamificadas.	¿Qué tipo de actividades considera más efectivas para fomentar la participación activa de los estudiantes en el aula?
<b>Participación activa</b>		¿Qué condiciones considera necesarias para que un estudiante

---

---

<b>Rendimiento académico</b>	Interacción significativa en entornos dinámicos de aprendizaje.	mantenga una participación constante durante el desarrollo de una actividad educativa?
	Influencia del rendimiento académico en el desempeño escolar.	¿Qué relación identifica usted entre el uso de metodologías activas y el rendimiento académico de los estudiantes?
	Valoración integral del desempeño académico.	¿Cuáles son las principales condiciones que, desde su perspectiva, permiten que una estrategia innovadora tenga impacto en los logros académicos?
<b>Estilo de enseñanza</b>	Uso de estrategias innovadoras.	En su opinión, ¿qué aspectos debe considerar un docente para integrar exitosamente una metodología innovadora en su práctica?

---

---

Flexibilidad docente frente a la innovación metodológica. ¿Qué nivel de disposición percibe usted en los docentes al incorporar nuevas metodologías dentro del contexto escolar?

Implicación de la familia en metodologías innovadoras. ¿Cómo cree que puede favorecer una participación más activa de los padres en el acompañamiento del aprendizaje, especialmente cuando se introducen nuevas metodologías?

### **Contexto familiar**

Apoyo familiar en el desarrollo de actividades escolares ¿Qué papel considera que juega la familia en la aceptación o rechazo de propuestas pedagógicas diferentes a las tradicionales?

Factores internos y externos que estimulan el aprendizaje. ¿Cuáles son los principales elementos que influyen en que los estudiantes se involucren con interés en sus actividades escolares?

### **La motivación**

---

Estrategias didácticas que fortalecen el interés por aprender.	¿Qué tipo de recursos o enfoques considera más efectivos para promover el compromiso sostenido del estudiante con el aprendizaje?
----------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

---

**Fuente:** En esta tabla se evidencia las preguntas correspondientes para la experta en psicopedagogía, compuesta por categorías y subcategorías.

## 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

### 4.1. Resultados de la investigación

Para este estudio se llevó a cabo la validación de los instrumentos requeridos, basados en una triangulación de datos, la cual fueron el análisis de las calificaciones de los estudiantes, las fichas de entrevista semiestructurada dirigida a los docentes de los docentes de Educación Básica Media de la Escuela Dolores Veintimilla de Galindo y la entrevista semiestructurada a una experta en Psicopedagogía. Dicho proceso se realizó mediante el juicio de cuatro expertos, con el fin de garantizar la validez de los mismos.

La ficha de entrevista semiestructurada a los docentes y a la experta en psicopedagogía estuvo conformada por 10 preguntas organizadas y divididas en cinco categorías: participación activa, rendimiento académico, estilo de enseñanza, contexto Familiar y la motivación. Este instrumento me permitió obtener información relevante desde la perspectiva de los profesorados, lo que favoreció un análisis más profundo dentro de la investigación.

A partir de la aplicación de los instrumentos, se obtuvieron los siguientes resultados.

#### **Tabla 4.**

*Tabla de Análisis de Calificaciones*

<b>Rango de calificaciones</b>	<b>Ejemplos representativos</b>
Alto (10 – 9)	Participación activa en clases, aporte de ideas propias, entrega a tiempo de tareas y proyectos.
Medio (9 – 8)	Realizan las tareas asignadas, pero requieren retroalimentación.

---

Básico (8 – 7)	Necesitan retroalimentación y apoyo de los representantes para completar las actividades y mejorar en las evaluaciones.
Bajo (6 – 5)	Entrega incompletas o ausencia de tareas.

---

**Nota:** Descripción del desempeño académico según rangos de calificación.

En el análisis de las calificaciones obtenidas, se observó que una proporción considerable de estudiantes se ubicó en los niveles alto y medio de rendimiento académico. Sin embargo, existen diferencias notables entre los participantes, reflejando variados grados de compromiso y aprovechamiento.

En cuanto al cumplimiento de tareas y entregas, algunos estudiantes demostraron constancia y responsabilidad, mientras que otros evidenciaron retrasos o trabajos incompletos, lo que impacta directamente en su desempeño académico.

Los estudiantes que se encuentran en el rango bajo presentan mayores dificultades para comprender y aplicar los contenidos, lo que se refleja en calificaciones insuficientes y bajo rendimiento en evaluaciones.

A pesar de que la mayoría de los estudiantes muestra esfuerzo y dedicación, un segmento pequeño enfrenta obstáculos que afectan su rendimiento, manifestados en la falta de seguimiento a las actividades escolares y en la baja concentración durante las clases.

Este análisis brinda un panorama claro de la diversidad en el rendimiento académico de los estudiantes de Educación Básica Media en la Escuela Dolores Veintimilla de Galindo.

**Tabla 5.**

Sistematización abierta de las respuestas obtenidas de la entrevista a docente de 5to año EGB.

<b>Categoría</b>	<b>Subcategorías</b>	<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta de los docentes</b>
Participación activa.	Implicación del estudiante en actividades gamificadas.	P1	Empezar las clases con dinámicas y emplear materiales didácticos llamativos para incentivar la participación de los estudiantes.
	Interacción significativa en entornos dinámicos de aprendizaje.	P2	Al aplicar la socialización del tema con lluvia de ideas e intercambio de opiniones.
Rendimiento académico	Influencia del rendimiento académico en el desempeño escolar.	P3	Mejora su atención y cumplen con las actividades encomendadas.

	Valoración integral del desempeño académico.	P4	El enfoque lúdico y el aprendizaje activo le ayudan a retener más la información y que su aprendizaje sea más significativo.
Estilo de enseñanza.	Uso de estrategias innovadoras.	P5	Salir de lo rutinario por ejemplo salir al patio les resulta muy interesante. "Recuerdo que una vez cambie la metodología de la clase de Lengua por una actividad por una actividad en la que los estudiantes crearon pequeñas obras de teatro a partir de una lectura, el resultado fue muy positivo comprendieron mejor el texto y participaron con entusiasmo."
	Flexibilidad docente frente a la innovación metodológica.	P6	Poco cómoda porque no sabemos si llegamos al estudiante correctamente con los contenidos planificados.

	Implicación de la familia en metodologías innovadoras.	P7	Algunos padres de familia lo toman de forma positiva, ya que son métodos innovadores.
Contexto familiar.	Apoyo familiar en el desarrollo de actividades escolares.	P8	Un nivel medio, y nivel alto en pocos casos. Hay padres muy comprometidos con sus niños y niñas, pero también hay padres despreocupados y con poco interés en el proceso de aprendizaje de su educando.
			Dinámicas y trabajos en grupos.
	Factores internos y externos que estimulan el aprendizaje.	P9	
La motivación	Estrategias didácticas que fortalecen el interés por aprender.	P10	Si, el reconocer el esfuerzo de los estudiantes y felicitarlos se sienten muy motivados y realizan bien sus actividades.

**Nota:** En esta tabla se encuentra las respuestas de la entrevista de la docente de quinto año.

**Tabla 6.**

*Sistematización abierta de las respuestas obtenidas de la entrevista a docente de 6to año EGB.*

<b>Categoría</b>	<b>Subcategorías</b>	<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta de los docentes</b>
Participación activa.	Implicación del estudiante en actividades gamificadas.	P1	Técnicas activas, bingos educativos y trabajo en grupos.
	Interacción significativa en entornos dinámicos de aprendizaje.	P2	Al inicio de clases, durante la participación activa y retroalimentación al finalizar el periodo de clases.
Rendimiento académico	Influencia del rendimiento académico en el desempeño escolar.	P3	Los estudiantes muestran mayor interés en las clases y pueden mejorar la comprensión de los temas tratados.

	Valoración integral del desempeño académico.	P4	Los estudiantes mejoran el rendimiento académico al trabajar en equipo se forman también estudiantes competentes, cooperativos, responsables.
Estilo de enseñanza.	Uso de estrategias innovadoras.	P5	Recuerdo que una vez cambie la metodología de la clase de Lengua por una actividad por una actividad en la que los estudiantes crearon pequeñas obras de teatro a partir de una lectura, el resultado fue muy positivo comprendieron mejor el texto y participaron con entusiasmo.
	Flexibilidad docente frente a la innovación metodológica.	P6	Como todo nuevo al principio nos da temor a no poder desarrollar lo propuesto y que los estudiantes no respondieran como esperábamos.

Contexto familiar.	Implicación de la familia en metodologías innovadoras.	P7	La mayoría de los padres acepta los cambios ya que observan mejoras de comportamientos y rendimiento académico.
	Apoyo familiar en el desarrollo de actividades escolares.	P8	Un 15% de los padres no se preocupan por controlar y ayudar a sus hijos en sus actividades y no es por falta de llamados de atención por parte de los docentes, es porque siempre tienen la excusa de que ellas trabajan y no tienen tiempo o que sus hijos deben ser capaces de realizar los deberes solos porque ya están en edad de hacerlo.
	Factores internos y externos que	P9	Actividades lúdicas, adivinanzas, juegos de memoria, cantar, bailar, espacio donde

	estimulan el aprendizaje.		compartan sus ideas, sentimientos, ejercicios de meditación entre otros.
La motivación			
	Estrategias didácticas que fortalecen el interés por aprender.	P10	Si porque los estudiantes responden de una mejor manera cuando se sienten vistos, valorados y comprendidos.

*Nota:* En esta tabla se encuentra las respuestas de la entrevista de la docente de sexto año.

**Tabla 7.**

*Sistematización abierta de las respuestas obtenidas de la entrevista a docente de 7mo año EGB.*

<b>Categoría</b>	<b>Subcategorías</b>	<b>Pregunta</b>	<b>Respuesta de los docentes</b>
	Implicación del estudiante en actividades gamificadas.	P1	Uso de recursos visuales y mapas mentales y organizadores gráficos.

Participación	activa.	<p>Interacción significativa en entornos dinámicos de aprendizaje.</p>	P2	<p>Al inicio de actividades prácticas, cuando la clase pasa de la teoría a la acción, ya sea con experimentos, juegos o ejercicios participativos.</p> <p>También en momentos lúdicos o recreativos, juegos didácticos, dinámicas rompehielo o breves pausas activas reviven la energía del grupo.</p>
Rendimiento	académico	<p>Influencia del rendimiento académico en el desempeño escolar.</p>	P3	<p>Incremento en la participación, cuando los estudiantes se sienten parte del proceso, participan más en clase, lo cual impacta positivamente en su desempeño. Pero sobre todo el desarrollo de las habilidades blandas, estrategias como el trabajo en grupo, eso le ayudan a desenvolverse mucho mejor.</p>

<p>Valoración integral del desempeño académico.</p>	<p>P4</p>	<p>El aprendizaje cooperativo, porque se promueve el trabajo en equipo, la responsabilidad compartida y la interacción constante.</p> <p>Los estudiantes aprenden no solo del docente, sino también entre ellos.</p>
<p>Uso de estrategias innovadoras.</p> <p>Estilo de enseñanza.</p>	<p>P5</p>	<p>Si, decidí cambiar a aprendizaje basado en proyectos (ABP), donde los alumnos trabajaban en resolver problemas reales, como la contaminación del río local.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes comenzaron a investigar por cuenta propia.</li> <li>• Se involucraron emocionalmente al ver que sus ideas tenían impacto.</li> <li>• La participación y asistencia aumentaron notablemente.</li> <li>• Los resultados en comprensión y retención mejoraron.</li> </ul>

	Flexibilidad docente frente a la innovación metodológica.	P6	Bien ya que la participación de los estudiantes aumenta, y por ende el rendimiento mejora y los estudiantes se apropian del aprendizaje, entonces sienten que valió totalmente el esfuerzo.
Contexto familiar.	Implicación de la familia en metodologías innovadoras.	P7	Sienten curiosidad positiva, ya que muchos padres se entusiasman al ver que sus hijos están más motivados. Les parece interesante que se usen métodos como juegos o simulaciones.
	Apoyo familiar en el desarrollo de actividades escolares.	P8	Colaboración de muy pocos padres, pero ellos brindan un acompañamiento activo, ya que hay padres que revisan tareas, asisten a reuniones, motivan a sus hijos y se involucran en proyectos escolares.
		P9	Actividades físicas suaves como ejercicios de estiramiento, baile

	Factores internos y externos que estimulan el aprendizaje.	o yoga para niños ayudan a activar el cuerpo y la mente, sobre todo si la jornada comienza temprano.
La motivación		
	Estrategias didácticas que fortalecen el interés por aprender.	<p>P10</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento personalizado, comentarios que destacan el esfuerzo individual (“Me gustó, cómo resolviste ese desafío”)</li> <li>• Premios simbólicos o reconocimientos desde diplomas hasta “aplausos por todo el curso” o “estrellas del día”, estas dinámicas refuerzan la motivación sin depender de premios materiales.</li> </ul>

**Nota:** En esta tabla se encuentra las respuestas de la entrevista de la docente de séptimo año.

Los resultados de la entrevista a docentes reflejan que la participación activa de los estudiantes se ve significativamente influenciada por la incorporación de metodologías

dinámicas y recursos lúdicos. Los momentos de mayor implicación se producen cuando la clase transita de la teoría a la acción, a través de la experimentación y el juego, lo que confirma que el aprendizaje significativo se potencia en entornos participativos y estimulantes. Sin embargo, este nivel de compromiso no es homogéneo entre todos los estudiantes, lo que sugiere que el diseño de estas actividades requiere adaptaciones para responder a diferentes ritmos y estilos de aprendizaje.

En lo que respecta al rendimiento académico, los docentes coinciden en que la aplicación de estrategias innovadoras, especialmente aquellas con un componente lúdico, mejora la atención, la comprensión de los contenidos y el cumplimiento de las tareas. Asimismo, se observa que la motivación aumenta cuando el estudiante se siente parte activa del proceso educativo, lo cual se refleja en una participación más constante y en un mejor desempeño escolar.

En cuanto al estilo de enseñanza, las docentes mencionaron experiencias exitosas en las que se rompió con la rutina tradicional, ya sea llevando las clases a espacios abiertos. Aunque algunos docentes manifestaron resistencia inicial por la incertidumbre sobre la efectividad de estas metodologías, la mayoría reconoce que, una vez superada esta barrera, el impacto sobre el rendimiento y la apropiación del aprendizaje es altamente favorable.

Respecto al contexto familiar, los docentes señalan que la mayoría de los padres recibe de forma positiva las metodologías innovadoras, mostrando curiosidad y apoyo al notar mejoras en la motivación y el rendimiento de sus hijos. No obstante, persisten casos de baja implicación, donde algunos padres no supervisan ni acompañan el trabajo escolar, lo que limita el alcance de las estrategias aplicadas en el aula.

En el ámbito motivacional, se destaca que el reconocimiento verbal y personalizado del esfuerzo individual actúan como un importante factor del interés y el compromiso

estudiantil. El reconocimiento, eleva la autoestima de los estudiantes y fortalece el sentido de logro, aspectos que repercuten directamente en la disposición hacia el aprendizaje.

**Tabla 8.**

*Sistematización abierta de las respuestas obtenidas de la entrevista a la experta en psicopedagogía.*

Categoría	Subcategorías	Pregunta	Respuesta
Participación activa.	Implicación del estudiante en actividades gamificadas.	P1	Las actividades que fomentan la participación activa en los estudiantes son aquellas que promueven la interacción, el trabajo colaborativo, la toma de decisiones y la aplicación práctica del conocimiento, estrategias como el ABP, gamificación, los debates, el estudio de casos, aula invertida. Estas actividades permiten que el principal protagonista sea el estudiante.

	<p>Interacción significativa en entornos dinámicos de aprendizaje.</p>	P2	<p>Debe existir un ambiente de respeto, confianza y seguridad emocional donde los estudiantes se sientan valorados y libres de juicio. Así mismo la actividad debe ser pertinente, clara y significativa, conectando de esta manera con los intereses, las necesidades y experiencias previas con el alumno.</p>
<p>Rendimiento académico</p>	<p>Influencia del rendimiento académico en el desempeño escolar.</p>	P3	<p>Es indispensable que el docente promueva dinámicas participativas e inclusivas con roles bien definidos, retroalimentación constante y variedad de estrategias.</p> <p>Existe una relación directa y positiva. Dado que las metodologías activas al centrar el aprendizaje en el estudiante favorecen la concentración y comprensión significativa de los estudiantes, el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de aplicar conocimientos contextos reales. Está participación constante y reflexiva mejora la retención de información y</p>

			<p>estimula habilidades cognitivas superiores, lo que significa un mejor desempeño académico.</p>
Valoración integral del desempeño académico.	P4		<p>Para que una estrategia innovadora tenga un impacto positivo en los logros académicos es fundamental que sea pertinente para el nivel académico y contexto social para favorecer al estudiante promoviendo aprendizaje significativo y contextualizado. De igual manera es necesario fomentar la participación activa del alumno desarrollando su autonomía, pensamiento crítico y trabajo colaborativo.</p>
Uso de estrategias innovadoras.	P5		<p>Se debe considerar varios aspectos claves como por ejemplo conocer las características, para de esta manera adoptar la metodología de manera pertinente. Se debe asegurar que la estrategia este alineada con los objetivos curriculares y las competencias a desarrollar garantizando su coherencia</p>

Estilo de enseñanza.	pedagógica es indispensable que se cuente con una planificación clara, flexible y estructurada que permita implementar la innovación de manera progresiva y organizada.
Flexibilidad docente frente a la innovación metodológica.	<p>P6</p> <p>Al incorporar nuevas metodologías se perciben distintos niveles de organización en los docentes, influenciados principalmente por su disposición al cambiar la formación recibida y el contexto institucional. De manera general se ha observado a nivel inicial caracterizado por la desorganización o aplicación mecánica dónde algunos docentes replican estrategias sin una planificación adecuada debido a la falta de comprensión lectora, teórica y práctica sobre las metodologías innovadoras. De igual manera se puede considerar un nivel transitorio o adaptativo en el que los docentes, aunque muestran cierta</p>

			<p>resistencia comienza a reorganizar su práctica mediante el ensayo error apoyándose de experiencias previas y recursos disponibles.</p>
			<p>Para favorecer una participación más activa de los padres en el acompañamiento del aprendizaje especialmente cuando se introducen nuevas metodologías es fundamental establecer una comunicación clara, continua y bidireccional entre la escuela y la familia.</p> <p>Los docentes deben informar oportunamente sobre los cambios metodológicos, sus beneficios y el rol que los padres pueden asumir en el proceso.</p>
Contexto familiar.	Implicación de la familia en metodologías innovadoras.	P7	
	Apoyo familiar en el desarrollo	P8	<p>La familia juega un papel fundamental ya que actúa como un agente socializador clave en la formación de actitudes hacia la educación. Su percepción sobre la calidad y efectividad de la enseñanza influye directamente en</p>

<p>de actividades escolares.</p>		<p>el desarrollo que brindan las metodologías innovadoras, cuando la familia comprende los objetivos y beneficios tienden a mostrarse más receptiva y colaboradora facilitando su implementación.</p>
<p>Factores internos y externos que estimulan el aprendizaje.</p>	<p>P9</p>	<p>Los elementos que pueden influir en los estudiantes son múltiples y están interrelacionados como primer punto la motivación intrínseca se centra cuando el estudiante percibe que lo que aprendió es significativo, útil y conectado a sus intereses, otro elemento se consideraría la metodología aplicada por el docente, influye directamente de manera clave la relación en el cual el reconocimiento y la retroalimentación positiva, el apoyo familiar y el acompañamiento docente.</p>
<p>La motivación</p> <p>Estrategias didácticas que fortalecen el</p>	<p>P10</p>	<p>Es fundamental utilizar enfoques y recursos que estimulen su motivación, participación activa y conectar con la realidad. Metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, trabajo</p>

---

interés por aprender.	cooperativo y aula invertida favorecen de la autonomía y el protagonismo del alumno, así como también el uso de herramientas digitales, recursos naturales y técnicas de gamificación hace que el aprendizaje sea más dinámico y significativo.
-----------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

---

**Nota:** En esta tabla se encuentran las respuestas de la entrevista de la experta.

Los resultados de la entrevista con la experta identifican que las actividades con componentes lúdicos y participativos generan un aumento real en la motivación y el interés por aprender. Desde su perspectiva, la participación activa no solo mejora la atención y el rendimiento, sino que también facilita el desarrollo de habilidades sociales. Sin embargo, advierte que este efecto puede diluirse si no se planifican actividades con un propósito claro y alineadas a los contenidos, ya que un uso excesivo del juego sin dirección pedagógica podría restar profundidad al aprendizaje.

Según desde su experiencia, estas estrategias favorecen la comprensión y retención de los contenidos, además de mejorar la atención en clase. No obstante, señala que el impacto en el rendimiento no depende únicamente de la metodología, sino también de factores como el compromiso del estudiante y el apoyo que reciba fuera del aula. Esto implica que, aunque las técnicas innovadoras son útiles, no garantizan por sí solas un progreso uniforme en todo el grupo.

La experta indicó que la innovación de metodologías innovadoras no debe verse como una actividad ocasional, sino como parte estable del trabajo docente. Critica que, en

algunos casos, se utilicen estrategias innovadoras solo como recursos “llamativos” sin un propósito pedagógico definido. Para que sean efectivas, afirma que es necesario que los docentes tengan formación continua y libertad para adaptarlas a las características de sus estudiantes.

Destacó que el acompañamiento familiar es un elemento clave para que las metodologías tengan éxito. Cuando los padres muestran interés y supervisan el aprendizaje, los avances son más evidentes. Sin embargo, identifica que una parte de las familias no participa activamente, lo que reduce el impacto de las estrategias aplicadas. Esto refleja la necesidad de fortalecer la comunicación y la corresponsabilidad entre escuela y hogar.

Como último punto señalo que los recursos lúdicos y los premios son efectivos para despertar el interés inicial, pero advierte que la motivación no puede depender solo de incentivos externos. Considera que es fundamental que el docente promueva la motivación interna, de modo que el alumno desarrolle un interés genuino por aprender y mantenga su compromiso incluso sin recompensas.

**Tabla 9.**

*Tabla comparativa de los resultados: análisis de calificaciones, entrevista a docentes y a Psicopedagoga.*

<b>Categoría</b>	<b>Análisis de Calificaciones</b>	<b>Docentes</b>	<b>Psicopedagoga</b>
Participación activa	Los estudiantes con calificaciones entre 10 – 9 muestran mayor participación en clases y cumplimiento de tareas.	Mencionaron que las dinámicas lúdicas y juegos educativos incrementan la implicación y entusiasmo por parte de los estudiantes.	Señalo que la participación activa requiere actividades significativas, colaborativas y un ambiente emocional seguro.
Rendimiento académico	Cuando se utilizan metodologías y recursos innovadores los estudiantes obtienen mejores promedios y retención de contenidos.	Coinciden en que el aprendizaje lúdico mejora la atención, comprensión y resultados.	Confirmó que existe una relación positiva entre las metodologías activas y los logros académicos cuando se contextualizan al nivel y realidad de los estudiantes.

Estilo de enseñanza	Se observa mejores calificaciones cuando el docente diversifican recursos y estrategias.	Docentes reportaron mayor motivación y mejores resultados en las actividades.	relataron experiencias exitosas al cambiar su metodología proyectos, uso de espacios no tradicionales,	Indico que la innovación requiere formación continua, flexibilidad y planificación coherente con las competencias a desarrollar.
Contexto familiar	Mejores calificaciones en estudiantes con apoyo constante en casa y acompañamiento en tareas.	Afirman que la mayoría de padres apoya metodologías innovadoras, aunque algunos tienen poca implicación por factores de tiempo o desconocimiento.	que la	Manifestó que el involucramiento familiar amplifica los aspectos positivos de la gamificación y que su ausencia limita su impacto.
Motivación	Los estudiantes con mayor motivación tienen	Sugieren que el reconocimiento verbal, dinámicas	que el	Expreso que la motivación debe ir más allá de premios externos y promover el

---

calificaciones más lúdicas y interés intrínseco y la  
altas y su cooperativas autonomía de los estudiantes.  
participación es fortalecen el interés.  
más constante en  
clases.

---

**Fuente:** Elaboración propia.

El proceso de triangulación permitió ver coincidencias importantes entre las calificaciones de los estudiantes, y lo que mencionaron en las entrevistas los docentes y la experta en psicopedagogía. La información obtenida evidencia que, aunque cada fuente de datos tiene un enfoque particular, existe un consenso general sobre la relevancia del uso de la gamificación para el fortalecimiento del rendimiento académico en los estudiantes de Educación Básica Media de la Escuela Dolores Veintimilla de Galindo.

Los resultados muestran que, desde la perspectiva académica, una parte significativa de los estudiantes presenta un rendimiento de nivel medio y alto, aunque persisten casos con bajo desempeño que requieren estrategias de apoyo. Esta situación se relaciona con las percepciones de los docentes, quienes reconocen que la incorporación de dinámicas lúdicas incrementa la atención, la motivación y la participación activa, favoreciendo a su vez el cumplimiento de tareas y la comprensión de contenidos.

Por su parte, la experta en psicopedagogía respalda estos hallazgos al señalar que metodologías activas como la gamificación permiten potenciar la concentración, la retención de conocimientos y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, siempre que se planifiquen con propósito pedagógico y se acompañen de una adecuada participación familiar.

Finalmente, la triangulación de datos permite concluir en que la gamificación es una estrategia psicopedagógica adecuada para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. La coincidencia entre los resultados obtenidos en las calificaciones, las percepciones de los docentes y de la experta confirma que la propuesta es válida y necesaria. Además, pone en evidencia que aplicar metodologías innovadoras en el aula no solo motiva a los estudiantes, sino que también facilita que el aprendizaje sea más significativo y duradero.

## **4.2. PROPUESTA**

**Título:** “Misión Académica por Áreas del Saber”

**Participantes:** Estudiantes de Educación Básica Media de la Escuela Dolores Veintimilla de Galindo.

**Duración:** 12 semanas

**Modalidad:** Presencial con apoyo de recursos digitales y materiales manipulativos

### **OBJETIVO GENERAL**

Fortalecer el rendimiento académico de los estudiantes de Educación Básica Media mediante la gamificación colaborativa en las áreas de Matemática, Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Estudios Sociales.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Diseñar actividades gamificadas colaborativas que integren retos y recompensas en las cuatro Áreas Básicas.
- Incrementar la motivación de los estudiantes mediante un sistema de logros, insignias y niveles de progreso grupal.
- Favorecer el aprendizaje significativo mediante dinámicas lúdicas adaptadas a los estilos de aprendizaje.
- Evaluar el impacto de la estrategia en el rendimiento académico y el progreso individual de los estudiantes.

## **BREVE EXPLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA**

Los estudiantes son parte de la Tripulación Áreas del Saber, un equipo que debe viajar por diferentes “estaciones” del Conocimiento para recuperar las páginas perdidas del Libro de la Sabiduría.

Cada semana se presenta una misión en un área curricular distinta. Si logran completar los retos, recuperan páginas, sellos y artefactos que forman parte del libro.

El objetivo no es competir entre compañeros, sino que todo el grupo alcance la meta final y que cada estudiante supere sus resultados iniciales.

### **Fundamentación Teórica de la Estrategia La propuesta se sustenta en:**

**Constructivismo de Piaget y Vygotsky:** el aprendizaje se construye de manera activa y se potencia mediante la interacción social y el trabajo cooperativo.

**Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel:** las actividades parten de los conocimientos previos, permitiendo que los nuevos aprendizajes se integren de forma duradera.

### **Tiempo de las Actividades**

**Cada sesión tiene una duración de 80 a 90 minutos, organizada así:**

**Inicio (10 min):** explicación de la misión, motivación inicial y entrega de materiales.

**Desarrollo (50-60 min):** realización de la actividad gamificada por equipos.

**Cierre (20 min):** reflexión, retroalimentación y registro de insignias en el Libro de la Sabiduría.

**Nota metodológica:** Antes de iniciar cada actividad gamificada, se aplicará una breve evaluación diagnóstica con el fin de identificar el nivel de conocimientos previos de los estudiantes en el tema correspondiente. Esta evaluación servirá como punto de partida para el desarrollo de la actividad. Al finalizar, se realizará una comparación entre los resultados iniciales y finales, permitiendo evidenciar el progreso académico de los estudiantes y valorar la efectividad de la estrategia.

## **ACTIVIDADES**

### **Semana 1 – Matemática**

#### **Nombre:** *El Tesoro de los Números Perdidos*

**Objetivo:** Resolver operaciones básicas con precisión y agilidad.

**Recursos:** Mapa del tesoro impreso, fichas con operaciones, monedas de conocimiento (fichas plásticas/cartulina).

**Descripción:** Los estudiantes trabajan en equipos para avanzar por un mapa del tesoro. Cada estación presenta operaciones de suma, resta, multiplicación o división. Al resolverlas correctamente, obtienen “monedas de conocimiento” que se añaden al cofre grupal.

**Tiempo:** 90 minutos

#### **Resultados esperados:**

- Mejorar la rapidez y exactitud en operaciones básicas.
- Fomentar la cooperación para resolver problemas en equipo.

## **Semana 2 – Lengua y Literatura**

### **Nombre:** *Cazadores de Palabras*

**Objetivo:** Ampliar vocabulario y reforzar la ortografía mediante búsqueda activa.

**Recursos:** Sobres con pistas, tarjetas con palabras, espacios del aula y patio, mural grupal.

**Descripción:** Cada pista contiene un reto: escribir correctamente palabras, identificar sinónimos o responder preguntas de comprensión lectora. Completar todas las pistas revela un mensaje final que se suma como página recuperada del libro.

**Tiempo:** 90 minutos

### **Resultados esperados:**

- Incrementar el vocabulario activo.
- Mejorar la ortografía y la comprensión lectora.

## **Semana 3 – Ciencias Naturales**

### **Nombre:** *Guardianes de la Naturaleza*

**Objetivo:** Clasificar correctamente seres vivos y reconocer funciones vitales.

**Recursos:** Tarjetas de clasificación, láminas de plantas y animales, mural grupal con símbolos de la vida.

**Descripción:** Se organizan estaciones temáticas: clasificación de animales, funciones de las plantas, cadenas alimenticias. Cada estación completada entrega un “símbolo de la vida” que se coloca en el mural grupal.

**Tiempo:** 90 minutos

**Resultados esperados:**

- Reconocer características y funciones de los seres vivos.
- Aplicar la observación y el análisis en tareas prácticas.

**Semana 4 – Estudios Sociales****Nombre: *Viajeros en el Tiempo***

**Objetivo:** Identificar hechos históricos y símbolos patrios relevantes.

**Recursos:** Material de escape room (candados de papel, sobres con acertijos, imágenes históricas), ambientación de aula como museo.

**Descripción:** Escape room educativo donde el aula se transforma en un “museo”. Los estudiantes resuelven acertijos y pruebas históricas para avanzar de una época a otra, hasta regresar al presente.

**Tiempo:** 90 minutos

**Resultados esperados:**

- Comprender la importancia de símbolos y hechos históricos.
- Desarrollar pensamiento crítico y habilidades de deducción.

**Semana 5 – Matemática****Nombre: *Arquitectos del Conocimiento***

**Objetivo:** Aplicar conceptos de geometría en situaciones prácticas.

**Recursos:** Material reciclado, bloques geométricos, reglas y calculadoras.

**Descripción:** Los estudiantes construyen figuras tridimensionales. Luego calculan perímetros, áreas y volúmenes para “restaurar planos” del Libro de la Sabiduría.

**Tiempo:** 90 minutos

**Resultados esperados:**

- Mejorar la comprensión de figuras y medidas geométricas.
- Integrar el trabajo manual con el razonamiento matemático.

**Semana 6 – Lengua y Literatura**

**Nombre:** *Historias con Magia*

**Objetivo:** Crear y narrar relatos originales usando elementos dados.

**Recursos:** Bolsas con objetos, imágenes, palabras clave, cartulinas para ilustrar.

**Descripción:** Se entrega a cada equipo una bolsa con objetos, imágenes y palabras clave. Deben inventar y narrar una historia integrando todos los elementos, que luego se añade como capítulo ilustrado al libro grupal.

**Tiempo:** 90 minutos

**Resultados esperados:**

- Fomentar la creatividad y la coherencia narrativa.
- Desarrollar habilidades de expresión oral y escrita.

**Semana 7 – Ciencias Naturales**

**Nombre:** *Rescate del Planeta Azul*

**Objetivo:** Explicar problemas ambientales y proponer soluciones prácticas para proteger el planeta.

**Recursos:** Estaciones con retos (rompecabezas, tarjetas de clasificación de residuos, preguntas rápidas), mural del planeta con gotas de agua.

**Descripción:** El aula se transforma en una “base de rescate ambiental” con diferentes estaciones: contaminación del agua, deforestación, cambio climático y manejo de residuos. En cada estación, los equipos reciben una “misión de rescate” que consiste en un reto breve (clasificar desechos, armar un rompecabezas de un ecosistema, proponer una acción inmediata y responder en un juego de preguntas y respuestas rápidas). Por cada misión cumplida, recuperan una “gota de agua” que se coloca en un gran mural del planeta.

**Tiempo:** 90 minutos

**Resultados esperados:**

- Reconocer causas y consecuencias de problemas ambientales.
- Fomentar el sentido de responsabilidad ecológica y el trabajo en equipo.

### **Semana 8 – Estudios Sociales**

**Nombre:** *La Ruta de los Exploradores*

**Objetivo:** Ubicar provincias, capitales y accidentes geográficos del Ecuador.

**Recursos:** Mapa gigante, banderas de papel, pistas geográficas.

**Descripción:** Competencia cooperativa en un mapa gigante. Cada equipo recibe pistas geográficas que deben resolver para colocar banderas en el lugar correcto.

**Tiempo:** 90 minutos

**Resultados esperados:**

- Reforzar conocimientos de geografía nacional.
- Mejorar la orientación espacial y el trabajo colaborativo.

## **Semana 9 – Matemática**

**Nombre:** *Rescate Matemático*

**Objetivo:** Resolver problemas matemáticos aplicados a la vida diaria.

**Recursos:** Tarjetas con problemas contextualizados (compras, horarios, mediciones), candados de papel.

**Descripción:** Simulación de rescate: cada “puerta” requiere resolver un problema contextualizado para liberar personajes del Libro.

**Tiempo:** 90 minutos

**Resultados esperados:**

- Aplicar las matemáticas en contextos reales.
- Fortalecer la toma de decisiones y la resolución de problemas.

## **Semana 10 – Lengua y Literatura**

**Nombre:** *Construyendo el Gran Mural de Palabras*

**Objetivo:** Reforzar ortografía y gramática mediante trabajo colectivo.

**Recursos:** Cartulina grande, fichas con frases, refranes y palabras incompletas.

**Descripción:** Los estudiantes completan un mural con palabras, refranes y frases correctas. Cada respuesta correcta añade una pieza al mural que representa una página del Libro de la Sabiduría.

**Tiempo:** 90 minutos

**Resultados esperados:**

- Mejorar ortografía y gramática básica.

- Desarrollar trabajo colaborativo y responsabilidad compartida.

## **Semana 11 – Ciencias Naturales**

**Nombre:** *Misión Planeta Verde*

**Objetivo:** Proponer acciones para el cuidado del medio ambiente.

**Recursos:** Cartulinas, marcadores, material reciclado, afiches.

**Descripción:** Cada grupo diseña una campaña ambiental con afiches y mensajes. Las mejores ideas se presentan al curso y se colocan como capítulo final del Libro.

**Tiempo:** 90 minutos

**Resultados esperados:**

- Concientizar sobre el cuidado del entorno.
- Integrar el aprendizaje científico con valores ambientales.

## **Semana 12 – Estudios Sociales**

**Nombre:** *Gran Viaje del Saber*

**Objetivo:** Integrar los aprendizajes de todas las áreas.

**Recursos:** Estaciones con mini-retos de Matemática, Lengua, Ciencias y Sociales; mural final del Libro de la Sabiduría.

**Descripción:** Recorrido final con estaciones que incluyen un reto breve de cada materia trabajada. Cada estación completada añade la última pieza para cerrar el Libro de la Sabiduría.

**Tiempo:** 90 minutos

### **Resultados esperados:**

- Consolidar conocimientos de todo el ciclo de misiones.
- Fortalecer el sentido de logro y unidad grupal.

### **SISTEMA DE GAMIFICACIÓN**

- **Puntos grupales:** Cada actividad suma puntos al marcador general que representa el progreso del Libro de la Sabiduría.
- **Logros individuales:** Cada estudiante lleva un registro personal para comparar su avance con su punto de partida.
- **Insignias semanales:** Una insignia simbólica para todos los integrantes al cumplir la misión semanal.
- **Metas compartidas:** Cuando se alcanza una actividad grupal (50%, 75%, 100% del libro), se realiza un compartir entre compañeros.
- **Recompensa final:** Ceremonia de entrega del Libro restaurado y diplomas de “Tripulación del Saber” para todos.

### **PROCESO DE RETROALIMENTACIÓN**

- **Diaria:** El docente ofrece retroalimentación inmediata tras cada reto, resaltando logros y proponiendo mejoras.
- **Semanal:** Reflexión grupal sobre lo aprendido y análisis del avance colectivo.
- **Mensual:** Revisión del progreso individual y establecimiento de nuevas metas.

**Dónde se registra:** En fichas de seguimiento individual, que incluyen calificaciones, observaciones del docente y autoevaluación del estudiante.

- **Final:** Comparación de resultados iniciales y finales, incluyendo autoevaluación de cada estudiante.

## **INDICADORES DE ÉXITO**

- **Académicos:**
  - ❖ Incremento del promedio general en al menos un 15% respecto al diagnóstico inicial.
  - ❖ Mejora en la resolución de problemas, comprensión lectora y retención de contenidos.
- **Motivacionales:**
  - ❖ Participación activa del 90% o más de los estudiantes.
  - ❖ Cumplimiento de las misiones semanales por parte de todo el grupo.
- **Socioemocionales:**
  - ❖ Mayor cooperación y trabajo en equipo observado en las actividades.
  - ❖ Incremento de la autoestima y la confianza en el aprendizaje.

### **4.3. Discusión de la investigación**

Los resultados obtenidos mediante la triangulación de entrevistas y análisis de calificaciones confirman la justificación de mi investigación, que la gamificación tiene un impacto positivo en la participación y el rendimiento académico de los estudiantes de Educación Básica Media. Este hallazgo coincide con lo planteado por Zainuddin et al. (2020) y Parra-González et al. (2021), quienes afirman que las metodologías lúdicas incrementan la motivación y mejoran el aprendizaje significativo.

La participación activa, identificada en los estudiantes durante actividades dinámicas y colaborativas, respalda lo expuesto por Ausubel y Vygotsky sobre el aprendizaje significativo y social. Los momentos de mayor implicación cuando la clase transita de la teoría a la práctica refuerzan que las estrategias gamificadas favorecen la atención y la retención de contenidos, como también lo han señalado Hurtado-Mazeyra et al. (2023). No obstante, el análisis también revela la necesidad de adaptar las dinámicas a diferentes estilos de aprendizaje, ya que no todos los estudiantes responden de la misma forma; esto se alinea con Ramos y Herrera (2023), quienes resaltan la importancia de estrategias diversificadas.

Respecto al rendimiento académico, la percepción de los docentes y la experta en psicopedagogía confirma que la gamificación mejora la comprensión de los contenidos y el desempeño escolar. Esto concuerda con Guamán (2023) y Navarro-Mateos et al. (2021), quienes documentaron mejoras en la motivación y el rendimiento tras la implementación de estrategias innovadoras. Sin embargo, tal como advierte la experta, el éxito de la gamificación depende de una planificación pedagógica clara y de la formación docente

para integrarla coherentemente en el currículo; este aspecto coincide con lo señalado por Vera et al. (2023) sobre el rol mediador del docente en entornos gamificados.

En relación con el contexto familiar, los resultados muestran que la implicación de los padres potencia el efecto de las metodologías innovadoras. Este hallazgo concuerda con lo señalado por Guisvert y Lima (2022), quienes destacan que el acompañamiento familiar es un factor determinante para el éxito de estrategias pedagógicas activas. Sin embargo, persiste una brecha de participación que debe atenderse mediante comunicación y sensibilización, tal como recomienda la experta entrevistada.

La motivación estudiantil, identificada como un factor clave en esta investigación, se relaciona con los planteamientos de Gavín-Chocano et al. (2024), quienes sostienen que la motivación intrínseca y el reconocimiento personalizado fortalecen la autoestima y el compromiso académico. Los resultados sugieren que la gamificación es un medio eficaz para despertar la motivación, pero debe combinarse con el desarrollo de la motivación interna para evitar la dependencia exclusiva de recompensas externas.

Finalmente, se concluye que la aplicación de la gamificación como estrategia psicopedagógica representa una alternativa efectiva para fortalecer el rendimiento académico en estudiantes de Educación Básica Media. Si bien esta investigación presenta limitaciones, como la falta de tiempo, pero si se sugiere que en futuras investigaciones se considere la implementación de la estrategia gamificada ya que contribuiría significativamente al desarrollo académico y formativo de los estudiantes.

## 5. CONCLUSIONES

- El estudio evidenció que la gamificación, sustentada en enfoques constructivistas, socioculturales y de aprendizaje significativo, constituye una estrategia psicopedagógica eficaz para incrementar la participación activa y la motivación estudiantil.
- El diagnóstico del nivel de rendimiento académico realizado mediante triangulación de datos (análisis de calificaciones, entrevistas a docentes y a una experta en psicopedagogía) evidenció que, de 111 estudiantes, 95 se ubica en niveles medio y alto de desempeño, mientras que los 16 restante presenta dificultades de rendimiento académico que limitan su progreso. Esto confirma la necesidad de metodologías diferenciadas y motivadoras, ajustadas a la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje.
- La propuesta “Misión Académica por Áreas del Saber” constituye una respuesta concreta y contextualizada a las necesidades detectadas, integrando dinámicas lúdicas y colaborativas en las principales áreas básicas. Su diseño responde a los principios de la innovación pedagógica que promueven metodologías centradas en el estudiante.
- La validación de expertos confirmó la coherencia y viabilidad de la estrategia gamificada, destacando que su implementación puede mejorar el rendimiento académico en los estudiantes.

## **6. RECOMENDACIONES**

- Capacitar a los docentes en metodologías activas y gamificación para asegurar una implementación planificada y efectiva.
- Fortalecer la comunicación entre la escuela-familia, sensibilizando a los padres sobre la importancia de su apoyo en actividades innovadoras.
- Dar seguimiento y retroalimentación a la estrategia gamificada, con el fin de realizar mejoras y adaptaciones según las necesidades de los estudiantes y el contexto escolar.
- Promover espacios de intercambio pedagógico entre docentes, donde se compartan experiencias y buenas prácticas sobre gamificación y metodologías activas, contribuyendo a una cultura de innovación educativa.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta-Yela, M. T., Aguayo-Litardo, J. P., Ancajima-Mena, S. D., & Delgado-Ramírez, J. C. (2022). Recursos educativos basados en gamificación. *Revista Docentes 2.0*, 14(1), 28–35. <https://doi.org/10.37843/rted.v14i1.297>
- Acosta-Medina, J. K., Torres-Barreto, M. L., Álvarez-Melgarejo, M., & Paba-Medina, M. C. (2020). Gamificación en el ámbito educativo: Un análisis bibliométrico. *I+D Revista de Investigaciones*. <https://doi.org/10.33304/revinv.v15n1-2020003>
- Barrantes Gutiérrez, J. (2023). Entornos virtuales de enseñanza: principios psicopedagógicos que fundamentan la mediación de contenidos en la UNED. *Repertorio Científico*, 26(2). <https://doi.org/10.22458/rc.v26i2.5064>
- Bastardo Contreras, X. J., & Cortez Merchán, A. S. (2023). La gamificación y el rendimiento académico durante la pandemia de COVID 19 en escolares. *Revista Científica Ciencia y Tecnología*, 23(38). <https://doi.org/10.47189/rcct.v23i38.603>
- Cáceres, C., Muñoz, C., & Valenzuela, J. (2021). Responsabilidad personal docente y motivación escolar. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 24(1). <https://doi.org/10.6018/reifop.402761>
- Cañadas, L., & Santos-Pastor, M. L. (2020). Rendimiento académico del alumnado universitario participante en un programa de Aprendizaje-Servicio. *PUBLICACIONES*, 50(1). <https://doi.org/10.30827/publicaciones.v50i1.15976>
- Cenedesi Junior, M. A., & Vouillat, S. E. (2024). Metodología de la Investigación: del tema a la publicación de los datos. *Revista Ciencias Humanas*. <https://doi.org/10.32813/2179-1120.2024.v17.n1.a976>

- Cerrud Álvarez, F., Valdés Agrazal, J. E., Pérez Castillo, C. A., & Marín, C. (2024). Aspectos del Trastorno Espectro Autista Relevantes para la Psicopedagogía: Una Revisión Sistemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6). [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i6.9120](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9120)
- Chisag-Guaman, M., Espinoza-Álvarez, E., Jordán-Sánchez, J., & Mejía-Sánchez, E. (2024). El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(1-1). <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2262>
- Cobos Reina, A. R., & Ledesma Silva, Y. E. (2022). Uso de las tic y neuroeducación en estudiantes universitarios. *HUMAN REVIEW. International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, 11(Monográfico). <https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.3962>
- Congreso Nacional de Ecuador. (2015). Constitución de la república del Ecuador 2008. *Registro Oficial 449*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe. (2023). Panorama social de América Latina 2023. <https://www.cepal.org/es/publicaciones/48698-panorama-social-america-latina-2023>
- Cuasapud Morocho, J. J., & Manguashca Quintana, M. I. (2023). Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. *Revista Científica UISRAEL*, 10(1). <https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (4th ed.)*. SAGE Publications.

- Díaz, Y. L. (2021). Intervención pedagógica para el fomento de la lectura crítica. *Revista Habitus: Semilleros de Investigación*, 1(1).  
<https://doi.org/10.19053/22158391.12576>
- Donkoh, S. S., & Mensah, J. (2023). Application of triangulation in qualitative research. *Journal of Applied Biotechnology & Bioengineering*, 10(1), 6–9.  
<https://medcraveonline.com/JABB/JABB-10-00319.pdf>
- Farrell Pérez, W. M. (2023). Estrategias psicopedagógicas vinculadas al desarrollo de las competencias comunicativas de los docentes. *MENTOR Revista de Investigación Educativa y Deportiva*, 2(Especial).  
<https://doi.org/10.56200/mried.v2iespecial.6498>
- Fiestas Mejía, G. de los M., & Founes Mendez, N. F. (2023). Fortalecimiento de la gamificación: estrategia para mejorar el rendimiento académico en escolares de educación básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1).  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4845](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4845)
- Figuerola-Oquendo, A. (2024). motivación intrínseca y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios de Ecuador. *Cátedra*, 7(1).  
<https://doi.org/10.29166/catedra.v7i1.5431>
- Gallardo Solarte, R., & Ortiz Nievas, V. (2021). Impacto de la intervención pedagógica en la competencia de cuidado. *Revista Ciencias de La Salud*, 19(2).  
<https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/revsalud/a.10282>
- García Fernández, G. A., & Escribano Roca, R. (2023). Gamificación, pandemia y aprendizaje de la historia de las ideas. Experimentos en el contexto Core Currículum.

*RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(2).

<https://doi.org/10.5944/ried.26.2.36246>

García Riveros, J. M., Farfán Pimentel, J. F., Fuertes Meza, L. C., & Montellanos Solís, A. R. (2021). Evaluación formativa: un reto para el docente en la educación a distancia. *Delectus*, 4(2). <https://doi.org/10.36996/delectus.v4i2.130>

Gavín-Chocano, Ó., García-Martínez, I., Pérez-Navío, E., & Luque de la Rosa, A. (2024). Learner engagement, motivación académica y estrategias de aprendizaje de estudiantes universitarios. *Educación XXI*, 27(1).

<https://doi.org/10.5944/educxx1.36951>

George, T. (2023). *Semi-structured interview: Definition, guide & examples*. Scribbr.

<https://www.scribbr.com/methodology/semi-structured-interview/>

Granados Muro, S. M., & Figueroa Tacho, A. L. (2023). Propuesta de una rúbrica para evaluar planeaciones didácticas en clases de matemáticas desde la teoría de la idoneidad didáctica. *Revista RELEP- Educación y Pedagogía En Latinoamérica*, 5(1). <https://doi.org/10.46990/relep.2023.5.1.990>

Grasso, P. (2020). Rendimiento académico: un recorrido conceptual que aproxima a una definición unificada para el ámbito superior. *Revista de Educación*, 20.

Guamán Chisag, J. L. (2023). Aprendizaje colaborativo y su influencia efectiva en el rendimiento académico. *MQRInvestigar*, 7(1).

<https://doi.org/10.56048/mqr20225.7.1.2023.2291-2309>

- Guisvert Espinoza, R. N., & Lima Cucho, L. I. (2022). La gamificación en el aprendizaje de la matemática en la Educación Básica Regular. *Horizontes Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 6(25), 1698–1713.
- Guzmán-Rivera, M. Á., Escudero-Nahón, A., & Canchola-Magdaleno, S. L. (2020). "Gamificación" de la enseñanza para ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas: cartografía conceptual. *Sinéctica*, 54. [https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2020\)0054-002](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2020)0054-002)
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta (5.ª ed.)*. McGraw-Hill.
- Hurtado-Mazeyra, A., Alejandro-Oviedo, O. M., Ollachica-Humpiri, R., & Borda-Acero, C. (2023). El juego padres-hijo y su relación con el desarrollo cognitivo y socioemocional. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 22(1). <https://doi.org/10.11600/rlcsnj.22.1.5875>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2022). Resultados de aprendizaje: Evaluación Nacional Educativa 2022. <https://www.evaluacion.gob.ec/>
- Intriago-Ugalde, N. B., Ugalde-Velásquez, L. A., Atencio-González, R. E., & Soto-Vega, J. M. (2022). Competencias del sistema nacional de educación en la Ley Orgánica de Educación Intercultural en Ecuador. *CIENCIAMATRIA*, 8(2). <https://doi.org/10.35381/cm.v8i2.731>

- Jasso Alfieri, R. D., & Fernández Mora, V. de J. (2024). aprendizaje globalizador para la formación integral: reflexiones y propuestas de acción desde la psicopedagogía y la filosofía. *DOCERE*, 29. <https://doi.org/10.33064/2023docere295072>
- Landau, M., Sabulsky, G., & Schwartzman, G. (2022). Hacia nuevos horizontes en las clases universitarias en contextos emergentes. Contribuciones de la Tecnología Educativa. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 12(24), 9–24.
- Largo Taborda, W. A., & Henao-Díaz, D. (2022). Evaluación formativa: impulsando el aprendizaje contextualizado y la mejora de la práctica docente. *Revista de Investigaciones · UCM*, 22(39). <https://doi.org/10.22383/ri.v22i39.190>
- Leyva Alarcón, P. A., Peralta Rodríguez, M. I., & Oropeza Bruno, E. (2024). El Impacto de la Motivación y las Estrategias de Aprendizaje en el Rendimiento Escolar en el TECNM Campus Chilpancingo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6). [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i6.8988](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.8988)
- Martins, A. da S., Silva, M. L. da, Amaral, T. F. do, Belo, M. S. da S. P., Silva, B. R. M., & Costa, P. C. dos S. (2022). Atividades lúdico-educativas sobre Infecções Sexualmente Transmissíveis: uma proposta de Divulgação Científica no ambiente escolar. *Research, Society and Development*, 11(2). <https://doi.org/10.33448/rsd-v11i2.25598>
- Mayorga Ases, L. A., Mayorga Ases, M. J., Silva Chávez, J. A., & Páliz Ibarra, S. J. (2023). Gamificación y TICS en la educación en Ecuador. *ConcienciaDigital*, 6(3). <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v6i3.2591>

- Merino Barona, A. C., Idrovo Palacios, M. S., Recalde Drouet, E. M., Sánchez Pazmiño, O. R., & Burneo Robles, L. A. (2023). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes de primaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2). [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5901](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5901)
- Mesías, Á., Sangoquiza, Á., Matius, R., Poma, M., Lorena, A., Anchatuña, A., Fernando, S., & Jiménez, R. (2022). Mikarimin. Revista Científica Multidisciplinaria ISSN 2528-7842 Gamificación como estrategia de aprendizaje de la Neuroeducación 79 Gamificación como estrategia de aprendizaje de la Neuroeducación. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA, Vol. VI(2542–3088)*.
- Mineduc. (2020). Plan Educativo : aprendamos juntos en casa. *Mineduc*, 53(9).
- Ministerio de Educación, E. (2017). Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI). *Registro Oficial No. 417 de 31 de Marzo de 2011, 417*.
- Molina-Garzón, A. L., Moreno-Daza, J., & Velásquez-Aponte, D. (2020). Liderazgo desde la perspectiva de la Red de Internacionalización Educativa Policial. *Revista Logos, Ciencia & Tecnología*, 12(3). <https://doi.org/10.22335/rlct.v12i3.1186>
- Mora Erazo, G. Y., Tamayo Sánchez, A. V., Lara Lara, F., & Herrera Navas, C. D. (2023). La gamificación y su potencial para la disminución del estrés escolar: caso de una Institución de Educación General Básica ecuatoriana. *Revista Educación*. <https://doi.org/10.15517/revedu.v47i2.53749>
- Murales Marín, M. A. (2022). Formación inicial para docentes de preescolar: experiencias durante la pandemia de COVID-19 en Guatemala. *Revista Educación*. <https://doi.org/10.15517/revedu.v46i2.47942>

- Navarro Mateos, C., Pérez López, I. J., & Marzo, P. F. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática (Gamification in the Spanish educational field: a systematic review). *Retos*, 42. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87384>
- Navarro-Mateos, C., Pérez-López, J.-I., & Femia-Marzo, P. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática. *Scopus*, 42.
- Navarro Mateos, C., Pérez López, I. J., & Marzo, P. F. (2021). La gamificación en el ámbito educativo español: Revisión sistemática. *Retos*, 42, 507–516. <https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.87384>
- Noble, H., & Smith, J. (2025). Ensuring validity and reliability in qualitative research. *Evidence-Based Nursing*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1136/ebnurs-2024-104232>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2022). *Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381560>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2022). *Resultados PISA 2022: Panorama general*. <https://www.oecd.org/pisa/publications/pisa-2022-results.htm>
- Otero, S., Crowe, M. E., & Sartuquí, A. D. (2021). Método de enseñanza-aprendizaje de las competencias socioemocionales y morales. Uso de las TIC en educación superior. *Qualitas Revista Científica*, 22(22). <https://doi.org/10.55867/qual22.07>



- Parra-González, M. E., López Belmonte, J., Segura-Robles, A. y Fuentes Cabrera, A. (2020). Metodologías activas y emergentes para la educación ubicua: potenciales del aprendizaje invertido y la gamificación. *Sostenibilidad*, 12(2), 602. <https://doi.org/10.3390/su12020602>
- Parra Peña, M. del V. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Scientific*, 5(17). <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- Pérez Mirabal, N. F. (2020). Gerencia educativa: Transformación e innovación. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(2). <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i2.1330>
- Ramos García, S. P., & Herrera Jara, L. E. (2023). Estilos de aprendizaje como estrategia de inclusión en estudiantes sordos de la Institución Educativa Marcelino Polo Cerete - Córdoba. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2). [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5989](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5989)
- Real Martínez, S., Ramirez Fernández, S., Bermudez Martínez, M., & Pino Rodríguez, A. M. <sup>a</sup>. (2020). Las metodologías empleadas en la innovación educativa. *Aula de Encuentro*, 22(1). <https://doi.org/10.17561/ae.v22n1.3>
- Rivera Santacruz, A. A., & Anaya Barrios, L. E. (2024). Habilidades Sociales en Educación Inclusiva, Reto Pedagógico Transformador para Visibilizar las Competencias Escolares en los Centros Educativos Rurales de Cereté. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1). [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i1.9449](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.9449)

- Rohman, D., & Fauziati, E. (2022). Gamification of Learning in the Perspective of Constructivism Philosophy Lev Vygotsky. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(1).
- Salgado, L. N. P., Pimentel, J. F. F., Arenas, R. D., & Chavagari, R. G. B. (2022). El aprendizaje cooperativo en la educación básica: una revisión teórica. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1), 6–11.
- Sánchez Doménech, I. (2022). Revisión sistemática e implicaciones para el diagnóstico psicopedagógico: comorbilidad Dislexia/TDAH. *REOP - Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 33(2).  
<https://doi.org/10.5944/reop.vol.33.num.2.2022.34360>
- Sandra Paulina, P. P., Miguel Patricio, B. Y., & Lara Velarde, A. C. (2020). Diagnóstico de actividades didácticas en el aprendizaje del idioma en los niños de educación básica. *Ciencia Digital*, 4(1). <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v4i1.1061>
- Scott, J. (2006). *Documentary research*. SAGE Publications.
- Su, C. H., & Cheng, C. H. (2019). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 35(3), 294–305. <https://doi.org/10.1111/jcal.12347>
- Suriel, A. J., & Escalante, J. L. (2024). Competencias emocionales y su relación con el liderazgo efectivo: un acercamiento desde directoras educativas de la República Dominicana. *Cuaderno de Pedagogía Universitaria*, 21(41).  
<https://doi.org/10.29197/cpu.v21i41.550>

- Valencia Quecano, L. I. (2022). estrategias gamificadas al servicio de la gestión del conocimiento. *HUMAN REVIEW. International Humanities Review / Revista Internacional de Humanidades*, 11(Monográfico).  
<https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4093>
- Vera Mora, G. R., Sanz, C., Baldassarri, S., & Coma, T. (2023). Entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje gamificados a la luz del concepto de presencia: Revisión sistemática de literatura. *Revista Iberoamericana de Tecnología En Educación y Educación En Tecnología*, 33. <https://doi.org/10.24215/18509959.33.e3>
- Yumán Ramírez, I. M. (2020). Relación entre rendimiento académico y estilos de aprendizaje. *Revista Guatemalteca de Educación Superior*, 3(2).  
<https://doi.org/10.46954/revistages.v3i2.27>
- Zulay Quintanilla, N. (2021). Estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza de la matemática a nivel de Educación Primaria. *Mérito - Revista de Educación*, 2(6).  
<https://doi.org/10.33996/merito.v2i6.261>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326.  
<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>

## 8. ANEXOS

**Anexo 1.** Solicitud correspondiente para el ingreso a la institución.

 **UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
Campus "Manuel Haz Álvarez", Quevedo - Los Ríos - Ecuador  
www.uteq.edu.ec Teléfono: 3792-220 Ext. 8081 

Oficio Nro. UTEQ-FCEDU-2025-889-E  
Quevedo, 25 de junio de 2025

MSc. Betri Salto Veliz  
**DIRECTORA**  
**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "DOLORES VEINTIMILLA DE GALINDO"**  
Presente.

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo de quienes conformamos la Facultad de Ciencias de la Educación (FCEDU) de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo, asegurando que todas vuestras actividades se lleven con el éxito esperado.

Es grato dirigirme a usted en esta oportunidad, a fin de solicitar comedidamente la factibilidad de conceder su autorización para que la Srta. **FONSECA VILLAMAR ADRIANA CAROLINA**, con número de identificación **0941952988**, estudiante del Octavo Semestre de la Carrera de **Psicopedagogía** de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Estatal de Quevedo (UTEQ), pueda ingresar a las instalaciones de su institución educativa con el propósito de realizar la recolección de datos necesarios para la investigación de su trabajo de integración curricular titulado "Estrategia Psicopedagógica basada en la gamificación para el fortalecimiento del rendimiento académico de los estudiantes de Educación Básica Media en la Escuela de Educación Básica Dolores Veintimilla de Galindo en el periodo 2025-2026".

La planificación para la recolección de datos se desarrollará según se detalla a continuación:

<b>Nombres y Apellidos del estudiante</b>	Fonseca Villamar Adriana Carolina
<b>Cédula</b>	0941952988
<b>Carrera</b>	Psicopedagogía
<b>Curso/Semestre/Paralelo</b>	Octavo "A"
<b>Correo Institucional</b>	afonseca@uteq.edu.ec
<b>Título del Trabajo de Investigación</b>	Estrategia Psicopedagógica basada en la gamificación para el fortalecimiento del rendimiento académico de los estudiantes de Educación Básica Media en la Escuela de Educación Básica Dolores Veintimilla de Galindo en el periodo 2025-2026.
<b>Fechas a Ingresar en la IE</b>	25/06/2025 - 30/09/2025



**UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
 Campus "Manuel Haz Álvarez", Quevedo - Los Ríos - Ecuador  
 www.uteg.edu.ec Teléfono: 3702-220 Ext. 8083



Se garantiza que la actividad se llevará a cabo respetando las normas éticas, de confidencialidad y protección de datos, así como el bienestar de los participantes.

Agradezco de antemano su disposición y apoyo para contribuir con la formación académica de nuestros estudiantes, y quedo a su disposición para cualquier consulta o coordinación adicional que requiera.

Atentamente,



Dra. Badie Cerezo Segovia  
**DECANA**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

## Anexo 2. Matriz de validación de instrumentos.

**UTEQ**

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE QUINDIÓ

**MATRIZ DE VALIDACIÓN PARA ENTREVISTAS GUIADAS SOBRE EL PROCESO DE INVESTIGACIÓN TITULADO: ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA DOLORES VENTURA DE DALNCO EN EL PERIODO 2022 - 2023.**

**Entrevista Evaluativa**

Asistir a la grabación de la entrevista para que nos entregue su consentimiento con respecto a los siguientes cuestionarios diseñados para aplicarse en el Proceso de Investigación Básica.

**ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA DOLORES VENTURA DE DALNCO EN EL PERIODO 2022 - 2023.** Su valoración respaldará significativamente a la validez del instrumento de recolección de datos.

**Objeto del cuestionario:**

Obtener información mediante el juicio de expertos sobre la validez, confiabilidad y relevancia de las categorías e interrogantes planteados en el proceso de estrategia psicopedagógica basada en la gamificación, para garantizar su validez técnica.

**Escala de evaluación:**

- Usará un puntaje cualitativo en un rango del 1 al 5, utilizando una escala de Likert, donde se interpretará que a calificación de (1) es "insuficiente" y la calificación máxima de (5) para considerarlo "excelente". En dicha evaluación, debe considerarse que entre más las respuestas/observaciones en sus calificaciones inferiores a 5, el cada pregunta o ítem, como, fecha, viabilidad y si sigue siendo que son significativas las categorías y subcategorías planteadas, el estudiante-investigador podrá hacer los respectivos ajustes para ser detallado y aplicar un instrumento adecuado para evaluar la problemática de estudio.
- Dado el puntaje obtenido con el número que considere según la escala (1-2-3-4-5), en el lugar correspondiente a la derecha de cada pregunta, de tal forma que dicha calificación exprese mejor su juicio.
- Si la necesidad deseada puede expresarse con claridad, puede ser producto del proceso de evaluación. Finalmente se recomienda que indique una retroalimentación.

En este caso se trata de una entrevista a un experto en la actividad de investigación básica.

Gracias por su colaboración y recomendaciones.

**UTEQ**

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE QUINDIÓ

Biblioteca con el Docente

**Matrícula Escuela de Educación Básica Dolores Ventura de Dalnco**

**Objetivo:** Obtener la valoración de un experto sobre la propuesta de una estrategia psicopedagógica basada en la gamificación, con el propósito de contribuir a su mejora técnica y validar su potencial utilidad para el fortalecimiento del rendimiento académico en estudiantes de Educación Básica Media.

**Responsable:** Adrián Carolina Ferrera Vilaverde

**Fecha de Aplicación:** 14/11/2023

No. I	Categorías y Subcategorías	Preguntas	VALORACIÓN DEL I.A.I. S	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
1	<b>Categoría:</b> Participación activa. <b>Sub categorías:</b> Implicación del estudiante en actividades gamificadas. Interacción significativa en entornos digitales de aprendizaje.	1. ¿Cuál fue el nivel de participación para abordar contenidos y fortalecer la motivación de los estudiantes en estas actividades? 2. ¿En qué medida se le dio mayor importancia a la participación por parte de los estudiantes?	5	
2	<b>Categoría:</b> Rendimiento académico. <b>Sub categorías:</b> Influencia del rendimiento académico en el desarrollo de estrategias didácticas e innovadoras? Valoración integral del desempeño académico.	1. ¿Cuál cambio se observó en el rendimiento académico de los estudiantes cuando se aplican estrategias didácticas e innovadoras? 2. ¿Qué enfoque metodológico se percibió que son	4	

1	<b>Categoría:</b> Sello de evaluación. <b>Sub categorías:</b> Uso de estrategias innovadoras. Flexibilidad docente frente a la innovación metodológica.	1. ¿Puede compartir alguna experiencia en la que haya utilizado en forma exitosa la gamificación de aprender y como resultado? 2. ¿Qué tan cómodo se siente responder preguntas o actividades poco relacionadas con su profesión?	5	
4	<b>Categoría:</b> Contexto familiar. <b>Sub categorías:</b> Implicación de la familia en actividades innovadoras. Apoyo familiar en el desarrollo de actividades académicas.	1. ¿Cómo se siente responder las preguntas de fondo cuando se discuten experiencias relacionadas que se refieren de sus actividades o actividades? 2. ¿Qué nivel de acompañamiento le brinda su padre a sus actividades académicas relacionadas?	4	
5	<b>Categoría:</b> La motivación. <b>Sub categorías:</b> Factores internos y externos que estimulan el aprendizaje.	1. ¿Qué tipo de actividades parecen generar mayor motivación o entusiasmo por parte de los estudiantes al	5	

5	<b>Categoría:</b> Sello de evaluación. <b>Sub categorías:</b> Uso de estrategias innovadoras. Flexibilidad docente frente a la innovación metodológica.	1. ¿Puede compartir alguna experiencia en la que haya utilizado en forma exitosa la gamificación de aprender y como resultado? 2. ¿Qué tan cómodo se siente responder preguntas o actividades poco relacionadas con su profesión?	5	
---	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---	--

**Encuesta con el Estudiante**

Institución: Escuelas de Educación Básica y Docentes Voluntarios de Galindo  
 Dirigida a: Profesores(as) en Educación Básica, Psicopedagógica  
 Objetivo: Obtener la información de un sujeto sobre la percepción de una estrategia psicoeducativa centrada en la gamificación, con el propósito de contribuir a la mejora continua y valorar su potencial utilidad para el fortalecimiento del rendimiento académico en estudiantes del Ciclo Básico de Educación Básica Media.  
 Responsable: Adriana Carolina Franco Vitarro  
 Fecha de Aplicación: 14/07/2025

No. I	Categoría y Subcategoría	Preguntas	VIOLACION DEL I.S.U.F.	OBSERVACIONES / RECOMENDACIONES
1	Categoría: Participación activa. Sub categoría: Indicación del estudiante en actividades gamificadas. Indicaron significativa en actividades de aprendizaje.	1. ¿Qué tipo de actividades consideras más efectivas para fomentar la participación activa de los estudiantes en el aula? 2. ¿Qué condiciones consideras necesarias para que un estudiante mantenga una performance constante durante el desarrollo de una actividad educativa?	5 5	
2	Categoría: Rendimiento académico. Sub categoría: Influencia del rendimiento académico en el desempeño escolar.	1. ¿Qué relación identifica usted entre el uso de metodologías activas y el rendimiento académico de los estudiantes?	4	

3	Categoría: Estrategias de enseñanza. Sub categoría: Uso de estrategias innovadoras. ¿Efectividad docente frente a la innovación metodológica?	1. ¿Cuáles son las estrategias innovadoras que, según su experiencia, permiten que una estrategia innovadora tenga el mayor impacto en el aula? 2. ¿En su opinión, ¿qué aspectos debe considerar un docente para innovar realmente una metodología innovadora en el aula? 3. ¿Qué nivel de disposición percibe usted en los docentes de innovación metodológica frente al cambio docente?	5 5 5	
4	Categoría: Contexto familiar. Sub categoría: Uso de estrategias innovadoras. Apoyo familiar en el desarrollo de actividades escolares.	1. ¿Cómo cree que puede involucrar una participación más activa de los padres en el acompañamiento del aprendizaje de manera oportuna para el desarrollo de actividades escolares? 2. ¿Qué papel considera que juega la familia en la aceptación o rechazo de propuestas?	5 5	

5	Categoría: La motivación. Sub categoría: Factores internos y externos que motivan el aprendizaje. Estrategias didácticas que motivan al estudiante en el aprendizaje.	1. ¿Cuáles son los principales factores que influyen en que los estudiantes se motiven en sus actividades escolares? 2. ¿Qué tipo de recursos o técnicas consideras más efectivas para promover el compromiso sostenido del estudiante con el aprendizaje?	4 5	
---	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------	--

**COMENTARIOS FINALES:**

*Se recomienda a los docentes tener en cuenta el nivel de motivación de los estudiantes.*

DATOS DEL EVALUADOR	Nombre y Apellidos	C.I.	Especialidad	Fecha	Firma
	Alexandra Isabel Caraballero	041232102-4	Psicopedagógica	14/07/2025	[Firma]

**UTEQ**

**MATRE DE VALIDACIÓN PARA DISEÑAR Y DESARROLLAR SOBRE EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN TITULADO: "ESTRATEGIAS PSICOPEDAGÓGICAS BASADAS EN LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA DOLORES VEINTIMILLA DE GALINDO EN EL PERIODO 2025 - 2026"**

**Estimado Evaluador:**

Acordamos a la gestión de su solicitud para que nos informe el nivel de cumplimiento de las siguientes actividades diseñadas para aplicar en el Proyecto de Investigación titulado: "ESTRATEGIAS PSICOPEDAGÓGICAS BASADAS EN LA GAMIFICACIÓN PARA EL FORTALECIMIENTO DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA DOLORES VEINTIMILLA DE GALINDO EN EL PERIODO 2025 - 2026". Su respuesta contendrá significativamente a la mejora del aprendizaje de los estudiantes.

**Objetivo del cuestionario:**

Obtener información relevante al uso de estrategias innovadoras, sostenibles y relevantes de las categorías y subcategorías planteadas en la propuesta de estrategia psicoeducativa basada en la gamificación, para contribuir a la mejora continua.

**Escala de evaluación:**

- El nivel de evaluación se realizará en un rango del 1 al 5, utilizando una escala de Likert, donde se interpretará que la calificación de (1) es "insuficiente" y la definición máxima de (5) será considerada "satisfactoria". En este sentido, debe considerarse que cada ítem de las respectivas observaciones en las categorías requiere a lo más un ítem por categoría, clara, breve, relevante y el ítem valor que sea significativo de la categoría y subcategoría planteadas, el estudiante-investigador podrá hacer las respectivas notas para el desarrollo y aplicar un instrumento de validación para mejorar la problemática de estudio.
- Deberá ser evaluado con el número que considere según la escala (1-5-4-3-2-1), en el ítem correspondiente a la escala de cada ítem, se refiere a que debe haber un ítem por categoría.
- Si lo considera necesario puede agregar sus comentarios breves, producto del proceso de evaluación. Finalmente se agradece que registre sus datos personales.

Se espera sea de mucha importancia en nuestra actividad de investigación formativa.

Gracias por su colaboración y recomendaciones.

**Escuela con el Docente**

Investigación: Escuela de Educación Básica Ciudad Universitaria de Cali

Dirigido a: Docente

Objetivo: Obtener la valoración de un aspecto sobre la propuesta de una estrategia pedagógica centrada en la generación, con el propósito de contribuir a su mejora técnica y valorar su potencial utilidad para el fortalecimiento del rendimiento académico en estudiantes de Educación Básica Media.

Responsable: Adriana Carolina Fonseca Vilaverde

Fecha de Aplicación: 14/07/2020

No.1	Categoría y Subcategorías	Preguntas	VALORACIÓN DEL 1 AL 5	OBSERVACIONES / RECOMENDACIONES
1	<p><b>Categoría:</b> Participación activa</p> <p><b>Subcategorías:</b> Implicación del estudiante en actividades generativas</p> <p>Influencia significativa en actitudes o hábitos de aprendizaje</p>	<p>1. ¿Qué acciones tipo implicativas para atraer, conectar y fomentar la participación de los estudiantes en clase?</p> <p>2. ¿En qué momentos de la clase observo mayor energía e entusiasmo por parte de los estudiantes?</p>	5	
2	<p><b>Categoría:</b> Rendimiento académico</p> <p><b>Subcategorías:</b> Influencia del rendimiento académico en el desempeño escolar</p> <p>Valoración realista del desempeño académico</p>	<p>1. ¿Qué cambios ha observado en el rendimiento académico de los estudiantes cuando se aplican estrategias didácticas o innovadoras?</p> <p>2. ¿Qué enfoques metodológicos ha percibido que son</p>	5	

		<p>1. ¿Qué acciones tipo innovadoras se observaron en las estrategias de las actividades?</p> <p>2. ¿Qué acciones tipo innovadoras se observaron en las actividades de clase?</p>	5	
3	<p><b>Categoría:</b> Estrategias innovadoras</p> <p><b>Subcategorías:</b> Uso de estrategias innovadoras</p> <p>Facilidad de implementación de la innovación metodológica</p>	<p>1. ¿Qué acciones tipo innovadoras se observaron en las actividades de clase?</p> <p>2. ¿Qué acciones tipo innovadoras se observaron en las actividades de clase?</p>	5	
4	<p><b>Categoría:</b> Contexto familiar</p> <p><b>Subcategorías:</b> Implicación de la familia en metodologías innovadoras</p> <p>Apropiación de las actividades innovadoras</p>	<p>1. ¿Qué acciones tipo innovadoras se observaron en las actividades de clase?</p> <p>2. ¿Qué acciones tipo innovadoras se observaron en las actividades de clase?</p>	5	
5	<p><b>Categoría:</b> La institución</p> <p><b>Subcategorías:</b> Acciones innovadoras y estrategias que estimulan el aprendizaje</p>	<p>1. ¿Qué acciones tipo innovadoras se observaron en las actividades de clase?</p> <p>2. ¿Qué acciones tipo innovadoras se observaron en las actividades de clase?</p>	5	

	<p><b>Categoría:</b> Estrategias innovadoras que favorecen el interés por aprender</p>	<p>1. ¿Qué acciones tipo innovadoras se observaron en las actividades de clase?</p> <p>2. ¿Qué acciones tipo innovadoras se observaron en las actividades de clase?</p>	5	
--	--------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---	--

**Escuela con el Docente**

Investigación: Escuela de Educación Básica Ciudad Universitaria de Cali

Dirigido a: Profesora especialista en Educación Básica, Pedagogía

Objetivo: Obtener la valoración de un aspecto sobre la propuesta de una estrategia pedagógica centrada en la generación, con el propósito de contribuir a su mejora técnica y valorar su potencial utilidad para el fortalecimiento del rendimiento académico en estudiantes de Educación Básica Media.

Responsable: Adriana Carolina Fonseca Vilaverde

Fecha de Aplicación: 14/07/2020

No.1	Categoría y Subcategorías	Preguntas	VALORACIÓN DEL 1 AL 5	OBSERVACIONES / RECOMENDACIONES
1	<p><b>Categoría:</b> Participación activa</p> <p><b>Subcategorías:</b> Implicación del estudiante en actividades generativas</p> <p>Influencia significativa en actitudes o hábitos de aprendizaje</p>	<p>1. ¿Qué acciones tipo implicativas para atraer, conectar y fomentar la participación de los estudiantes en clase?</p> <p>2. ¿En qué momentos de la clase observo mayor energía e entusiasmo por parte de los estudiantes?</p>	5	
2	<p><b>Categoría:</b> Rendimiento académico</p> <p><b>Subcategorías:</b> Influencia del rendimiento académico en el desempeño escolar</p>	<p>1. ¿Qué cambios ha observado en el rendimiento académico de los estudiantes cuando se aplican estrategias didácticas o innovadoras?</p> <p>2. ¿Qué enfoques metodológicos ha percibido que son</p>	5	

Nº	Categorías y Subcategorías	Preguntas	VALORACIÓN DEL I.M.E.	OBSERVACIONES / RECOMENDACIONES
1	<b>Categoría:</b> Efecto de enseñanza <b>Sub categoría:</b> Uso de estrategias innovadoras Facilitador docente frente a la innovación metodológica	1. ¿Cuáles son los principales resultados que se obtuvieron en el estudio de caso? 2. ¿Qué tipo de estrategias innovadoras se utilizaron? 3. ¿Qué rol jugó el docente en la implementación de estas estrategias?	5	
2	<b>Categoría:</b> Contexto familiar <b>Sub categoría:</b> Uso de estrategias innovadoras Apropiación familiar en el desarrollo de actividades escolares	1. ¿Cómo crees que puede favorecer el uso de estrategias innovadoras en el contexto familiar? 2. ¿Qué papel juega el docente en la implementación de estas estrategias?	5	

Nº	Categorías y Subcategorías	Preguntas	VALORACIÓN DEL I.M.E.	OBSERVACIONES / RECOMENDACIONES
3	<b>Categoría:</b> La motivación <b>Sub categoría:</b> Factores internos y externos que motivan al aprendiz Estrategias didácticas que favorecen el interés por aprender	1. ¿Cuáles son los principales factores que motivan al aprendiz? 2. ¿Qué tipo de estrategias didácticas se utilizaron para motivar al aprendiz?	5	

**COMENTARIOS FINALES**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Nombre y Apellido	Ej.
Marcy Karina Fuentes	17051215-4
Profesora	Especialista
Docente	Dir. Educación PNB
Fecha:	Firma:
14/07/2023	<i>[Firma]</i>

Escuela con el Docente				
Instituto de Educación Superior Superior de la Universidad de Cuenca				
Objetivo: Tener la capacidad de analizar la propuesta de una estrategia innovadora centrada en la motivación, con el propósito de analizar a su vez, cómo se aplica y evaluar su potencial, así como el fortalecimiento del rol docente en el desarrollo de actividades escolares.				
Responsable: Adriana Carolina Paredes Wilson				
Fecha de Aplicación: 14/07/2023				
Nº	Categorías y Subcategorías	Preguntas	VALORACIÓN DEL I.M.E.	OBSERVACIONES / RECOMENDACIONES
1	<b>Categoría:</b> Participación activa <b>Sub categoría:</b> Involucramiento del estudiante en actividades participativas Interacción significativa en entornos de aprendizaje	1. ¿Qué acciones se implementaron para abordar la participación activa? 2. ¿Qué rol jugó el docente en la implementación de estas acciones?	5	
2	<b>Categoría:</b> Reflexión académica <b>Sub categoría:</b> Influencia del pensamiento académico en el desarrollo escolar Integración integral del desarrollo académico	1. ¿Qué temas se abordaron en el estudio de caso? 2. ¿Qué rol jugó el docente en la implementación de estas acciones?	5	

Nº	Categorías y Subcategorías	Preguntas	VALORACIÓN DEL I.M.E.	OBSERVACIONES / RECOMENDACIONES
3	<b>Categoría:</b> Efecto de enseñanza <b>Sub categoría:</b> Uso de estrategias innovadoras Facilitador docente frente a la innovación metodológica	1. ¿Cuáles son los principales resultados que se obtuvieron en el estudio de caso? 2. ¿Qué rol jugó el docente en la implementación de estas estrategias?	5	
4	<b>Categoría:</b> Contexto familiar <b>Sub categoría:</b> Apoyo familiar en el desarrollo de actividades escolares	1. ¿Cómo crees que puede favorecer el uso de estrategias innovadoras en el contexto familiar? 2. ¿Qué papel juega el docente en la implementación de estas estrategias?	5	
5	<b>Categoría:</b> La motivación <b>Sub categoría:</b> Factores internos y externos que motivan al aprendiz	1. ¿Cuáles son los principales factores que motivan al aprendiz?	5	

Categorías de las que pertenece el ítem a evaluar	¿Cómo se genera la evidencia?		
	<p>2. ¿Ha sido el objeto foco de actividades, conversaciones, prácticas o dinámicas generadas en el aula en relación al estudio de la herpetología?</p>	5	

**Informe con el Excmo. Rector de la Universidad de Cádiz**

**Departamento de Biología y Geología**

**Objetivo:** Obtener la valoración de un experto sobre el desarrollo de una estrategia pedagógica centrada en la participación, por el propio docente, a su modo de ver y sobre su idoneidad para el mejoramiento del aprendizaje académico en estudiantes de Educación de Grado.

**Responsable:** Adriana Castro Fuenmayor Vilanova

**Fecha de Aplicación:** 14/07/2025

N.º	Categorías y Subcategorías	Preguntas	VALORACIÓN DEL I.E.E.	OBSERVACIONES / RECOMENDACIONES
1	<p><b>Categoría:</b> Participación activa</p> <p><b>Sub categoría:</b> Explicación del estudiante en actividades generadas</p> <p>relación específica en entornos diversos de aprendizaje</p>	<p>1. ¿Qué tipo de actividades se han realizado para fomentar la participación activa de los estudiantes en el aula?</p> <p>2. ¿Qué condiciones se han creado para que el estudiante participe de manera constante durante el desarrollo de una actividad educativa?</p>	5	
2	<p><b>Categoría:</b> Rendimiento académico</p> <p><b>Sub categoría:</b> Influencia del rendimiento académico en el desarrollo personal</p>	<p>1. ¿Qué relación identifica usted entre el uso de metodologías activas y el rendimiento académico de los estudiantes?</p>	5	

Categorías de las que pertenece el ítem a evaluar	¿Cómo se genera la evidencia?			
	<p>2. ¿Cuáles son las principales actividades que, desde la perspectiva personal que una estrategia innovadora tenga impacto en los mejores aprendizajes?</p>	5		
3	<p><b>Categoría:</b> Evidencia de enseñanza</p> <p><b>Sub categoría:</b> Uso de estrategias innovadoras</p> <p>Facilidad docente frente a la innovación metodológica</p>	<p>1. En su opinión, ¿qué aspectos debe tener en cuenta para elegir implementar una estrategia innovadora en su práctica?</p> <p>2. ¿Qué nivel de satisfacción puede usted sentir al momento de implementar nuevas metodologías dentro del contexto docente?</p>	5	
4	<p><b>Categoría:</b> Contexto familiar</p> <p><b>Sub categoría:</b> Uso de estrategias innovadoras</p> <p>Apartar familia en el desarrollo de actividades educativas</p>	<p>1. ¿Cómo cree que puede mejorar una participación más activa de las familias en el acompañamiento del aprendizaje especializado de su hijo/a en el desarrollo de nuevas metodologías?</p> <p>2. ¿Qué papel percibe que juega la familia en la implementación y desarrollo de propuestas?</p>	5	

Categorías de las que pertenece el ítem a evaluar	¿Cómo se genera la evidencia?			
1	<p><b>Categoría:</b> La motivación</p> <p><b>Sub categoría:</b> Factores motivacionales y cómo los estudiantes se relacionan con ellos en el aula</p> <p>Estrategias didácticas que fomentan el interés por aprender</p>	<p>1. ¿Cuáles son las principales estrategias que utilizan en sus actividades de enseñanza con el objetivo de fomentar el interés por aprender?</p> <p>2. ¿Qué tipo de métodos o enfoques utilizan para promover el compromiso académico del estudiante con el aprendizaje?</p>	5	

**COMENTARIOS FINALES:**

---

<b>DATOS DEL EVALUADOR</b>	<b>Nombre y Apellido:</b>	CS
	<b>Profesión:</b>	1702-29683
	<b>Fecha:</b>	14/07/2025
	<b>Responsabilidad:</b>	Biología Educativa
	<b>Firma:</b>	Adriana Castro Fuenmayor

**Escuela de Educación Básica Ochoa, Instituto de Educación**

**Unidad de Aprendizaje**

**Asignatura:** Ciencias de la Educación Básica Ochoa, Instituto de Educación

**Objetivo:** Obtener la valoración de un espacio sobre la presencia de una estrategia psicopedagógica centrada en la participación, con el propósito de contribuir a su mejora técnica y valorar su potencial utilidad para el fortalecimiento del rendimiento académico en estudiantes de Educación Básica Ochoa.

**Responsable:** Adriana Carolina Fonseca Vilanova

**Fecha de Aplicación:** 14/07/2025

No.1	Categorías y Subcategorías	Preguntas	VALORACIÓN DEL I.A.E.	ISSERVACIONES / RECOMENDACIONES
1	<b>Categoría:</b> Participación activa. <b>Subcategorías:</b> Implicación del estudiante en actividades generadas. Interacción significativa en entornos de aprendizaje.	1. ¿Qué acciones del docente favorecen la participación activa de los estudiantes? 2. ¿En qué momentos de la clase se genera mayor interacción por parte de los estudiantes?	5	
2	<b>Categoría:</b> Rendimiento académico. <b>Subcategorías:</b> Influencia del rendimiento académico en el desempeño técnico. Indicador integral del desempeño académico.	1. ¿Qué acciones favorecen el rendimiento académico de los estudiantes? 2. ¿Qué estrategias metodológicas favorecen el rendimiento académico?	5	

		<p>1. ¿Puede presentarse alguna situación en la que haya cambios en forma de hacer de enseñar y cómo resultó?</p> <p>2. ¿Qué los valores se ven reflejados en las actitudes por observadas en el aula?</p>	5	
3	<b>Categoría:</b> Contexto familiar. <b>Subcategorías:</b> Implicación de la familia en metodologías innovadoras. Apoyo familiar en el desarrollo de actividades escolares.	1. ¿Cómo se puede observar la participación de la familia en las actividades innovadoras? 2. ¿Qué nivel de acompañamiento brindan los padres a los estudiantes en relación con sus actividades escolares?	5	
4	<b>Categoría:</b> La motivación. <b>Subcategorías:</b> Factores internos y externos que motivan al aprendizaje.	1. ¿Qué tipo de actividades pueden generar mayor motivación y entusiasmo por parte de los estudiantes?	5	

	<b>Estrategia colaborativa que involucra al docente y al estudiante</b>	<p>1. ¿Qué acciones del docente favorecen la participación activa de los estudiantes? 2. ¿En qué momentos de la clase se genera mayor interacción por parte de los estudiantes?</p>	5	
--	-------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---	--

**Escuela de Educación Básica Ochoa, Instituto de Educación**

**Unidad de Aprendizaje**

**Asignatura:** Psicología Educativa en Educación Básica Ochoa, Instituto de Educación


**Objetivo:** Obtener la valoración de un espacio sobre la presencia de una estrategia psicopedagógica centrada en la participación, con el propósito de contribuir a su mejora técnica y valorar su potencial utilidad para el fortalecimiento del rendimiento académico en estudiantes de Educación Básica Ochoa.

**Responsable:** Adriana Carolina Fonseca Vilanova

**Fecha de Aplicación:** 14/07/2025

No.1	Categorías y Subcategorías	Preguntas	VALORACIÓN DEL I.A.E.	ISSERVACIONES / RECOMENDACIONES
1	<b>Categoría:</b> Participación activa. <b>Subcategorías:</b> Implicación del estudiante en actividades generadas. Interacción significativa en entornos de aprendizaje.	1. ¿Qué acciones del docente favorecen la participación activa de los estudiantes? 2. ¿Qué condiciones contextuales favorecen la participación activa de los estudiantes en el aula?	5	
2	<b>Categoría:</b> Rendimiento académico. <b>Subcategorías:</b> Influencia del rendimiento académico en el desempeño escolar.	1. ¿Qué acciones favorecen el rendimiento académico de los estudiantes? 2. ¿Qué estrategias metodológicas favorecen el rendimiento académico?	5	

Valoración integral del desempeño académico.	¿Cuáles son las principales condiciones que, desde su perspectiva, permiten que una estrategia innovadora tenga impacto en los ámbitos académicos?	5	
<b>Categoría:</b> Estado de enseñanza <b>Sub categoría:</b> Uso de estrategias innovadoras. Flexibilidad docente frente a la innovación metodológica.	1. En su opinión, ¿qué aspectos debe considerar un docente para integrar exitosamente una metodología innovadora en su práctica? 2. ¿Qué nivel de aplicación podría tener en los docentes al incorporar nuevas metodologías dentro del contexto escolar?	5	
<b>Categoría:</b> Contexto familiar. <b>Sub categoría:</b> Uso de estrategias innovadoras. Apoyo familiar en el desarrollo de actividades escolares.	1. ¿Cómo cree que puede favorecer una participación más activa de los padres en el acompañamiento del aprendizaje, especialmente cuando se introducen nuevas metodologías? 2. ¿Qué papel considera que juega la familia en la aceptación o rechazo de propuestas	5	

	pedagógicas diferentes a las tradicionales?		
<b>Categoría:</b> La motivación. <b>Sub categoría:</b> Factores internos y externos que estimulan el aprendizaje. Estrategias didácticas que fortalecen el interés por aprender.	1. ¿Cuáles son las principales estrategias que utilizan en que los estudiantes se involucran con interés en sus actividades escolares? 2. ¿Qué tipo de recursos o estrategias considero más efectivos para promover el compromiso sostenido de estudiantes con el aprendizaje?	5	5
<b>COMENTARIOS FINALES:</b>			
<b>DATOS DEL EVALUADOR</b>	<b>Nombre y Apellido:</b>	C.I.	
	<b>Profesión:</b>	Especialidad/Área:	
	<b>Fecha:</b>	<b>Firma:</b>	
	Miguel Ángel Sánchez Echeverri	1209627119	
	Docente.	Educación Básica	
	16/07/2023		

**Anexo 3.** Aplicación de instrumentos (Entrevista a docentes y psicopedagoga).





## Anexo 5. Lista de estudiantes en refuerzo.

	A	B	C	D	E	F	G
1	Número de cédula	Apellidos y Nombres de los estudiantes	Año de nacimiento	Mes	Día	Dirección	
2	0957957327	BARBA ARANA ANNIE ROMYNA	2013	10	14	PARROQUIA N.I.D CALLE SAN JUAN Y LAS ACASIAS	
3	1850784479	BAYAS VASQUEZ SARA ANAHÍ	2014	02	04	QUEVEDO VIA BUENA FE TRAS LA PISTA DEL CUARTEL	
4	1250921481	CAGUA VERA MARIA JOSE	2013	12	01	PARROQUIA NICOLAS INFANTES DIAZ	
5	0850822446	CEDEÑO CHILA DYLAN JOSUE	2014	1	17	PLAYA GRANDE 10MA TERCERA	
6	1251333280	CHICAIZA ALVAREZ JARECK SAUL	2014	7	2	PARROQUIA NICOLAS INFANTES DIAZ	
7	1251449185	GONZALEZ LOOR KERLY JUDITH	2014	7	16	CALLE STA PARROQUIA NICOLES INFANTES DIAZ	
8	1250660600	HERRERA MUÑOZ DYLAN ALDAHIR	2013	06	09	PARROQUIA NICOLAS INFANTES DIAZ	
9	1250962980	MURILLO HERNANDEZ JEAN PIERE	2013	10	18	QUEVEDO VIA BUENA FE TRAS LA PISTA DEL CUARTEL	
10	1755171103	PERALTA CHAVARRIA DYLAN JESÚS	2014	02	17	LOS ROSALES CALLE TERCERA Y SAN JUAN	
11	0959155433	PILCO VILLALTA DEYNA ANAHI	2014	4	11	PARROQUIA NICOLAS INFANTES DIAZ	
12	932579543	PINARGOTE MUÑOZ MARIA MAGDALENA	2014	05	04	PARROQUIA NICOLAS INFANTES DIAZ	
13	932579568	PINARGOTE MUÑOZ MARIA MERCEDES	2014	05	04	PARROQUIA NICOLAS INFANTES DIAZ	
14	1250659784	RIVERA ALAVA DULCE MARIA	2013	06	08	PARROQUIA NICOLAS INFANTES DIAZ	
15	1251335616	SANCHEZ CHICHANDE JUAN JOSUE	2014	07	30	PARROQUIA NICOLAS INFANTES DIAZ	
16	1251211668	TRIGRERO ANTE SARAHÍ MICHELLE	2014	03	28	VENUS DEL RIO QUEVEDO	
17	1251419477	VASQUEZ CHAVEZ DAYANA PAULETT	2014	6	11	PARROQUIA NICOLAS INFANTES DIAZ	
18							

**Anexo 6.** Validación de la propuesta basada en actividades de gamificación mediante especialistas.

**UTEQ**  
UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO

UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE PSICOLOGÍA

"Estrategia Psico pedagógica Basada En La Gamificación Para El Fortalecimiento Del Rendimiento Académico De Los Estudiantes De Educación Básica Media En La Escuela De Educación Básica Nueva Venezuela De Ocaña Ya Su Parroquia 2023 - 2024"

**BÚRREA DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PSICO PEDAGÓGICA**

Nombre del Evaluador: JOSÉ ANTONIO VELAZQUEZ

Fecha de Evaluación: 26/11/2023

Especialidad: Psicología

VALIDAR EN SU ENTORNO EL DISEÑO DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN PSICO PEDAGÓGICA

**Instrucciones:**

Los docentes de la propuesta de intervención psico pedagógica y evaluar cada ítem en función de su claridad, pertinencia y viabilidad.

Asigne una puntuación del 1 al 5 donde:

1. Muy deficiente 2. Deficiente 3. Aceptable 4. Bueno 5. Excelente

Criterios de Evaluación

Criterio	Descripción	Porcentaje	Puntuación (0-5)	Observaciones
Relevancia del problema	La propuesta responde a una necesidad real identificada en el aula, comunidad o institución educativa.	10%	5	
Claridad y Coherencia de los Objetivos	Los objetivos de la propuesta son claros, precisos, medibles y alcanzables, reflejando la intención de la intervención psico pedagógica.	10%	5	
Fundamentación Teórica	La propuesta está fundamentada en la teoría psico pedagógica y en la evidencia científica que respalda la efectividad de la intervención psico pedagógica.	10%	5	
Pertinencia de los Estrategias	Las acciones propuestas son apropiadas para el fortalecimiento de las áreas problemáticas de la escuela, considerando la realidad del contexto educativo.	10%	5	
Viabilidad de la Implementación	Se consideró los recursos materiales, humanos y	10%	5	

Indicadores de Evaluación	Se verificó que la propuesta responde a una necesidad real y medible identificada en el aula, comunidad o institución educativa.	10%	5	
Viabilidad de la Propuesta	Se verificó que la propuesta está fundamentada en la teoría psico pedagógica y en la evidencia científica que respalda la efectividad de la intervención psico pedagógica.	10%	5	
Relevancia y Pertinencia	El documento es claro, preciso, medible y alcanzable, reflejando la intención de la intervención psico pedagógica.	10%	5	
Innovación	La propuesta presenta innovaciones metodológicas de la intervención psico pedagógica.	10%	5	

Total de Puntuación 20 / 20

**Conclusiones y Recomendaciones del Evaluador:**

VALIDAR EN SU ENTORNO EL DISEÑO DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN PSICO PEDAGÓGICA

Firma del Evaluador: [Firma]

**UTEQ**  
UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO

UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE PSICOLOGÍA

"Estrategia Psico pedagógica Basada En La Gamificación Para El Fortalecimiento Del Rendimiento Académico De Los Estudiantes De Educación Básica Media En La Escuela De Educación Básica Nueva Venezuela De Ocaña Ya Su Parroquia 2023 - 2024"

**BÚRREA DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PSICO PEDAGÓGICA**

Nombre del Evaluador: Alfonso Velázquez Velázquez

Fecha de Evaluación: 26/11/2023

Especialidad: Psicología

**Instrucciones:**

Los docentes de la propuesta de intervención psico pedagógica y evaluar cada ítem en función de su claridad, pertinencia y viabilidad.

Asigne una puntuación del 1 al 5 donde:

1. Muy deficiente 2. Deficiente 3. Aceptable 4. Bueno 5. Excelente

**Criterios de Evaluación**

Criterios	Descripción	Ponderación	Puntuación (1-5)	Observaciones
Relevancia del problema	La propuesta responde a un problema real y está fundamentada en la literatura y la investigación actual.	10%	5	
Claridad y Coherencia de los Objetivos	Los objetivos están bien formulados, son específicos, medibles, alcanzables, relevantes y están alineados con el tema de estudio.	10%	5	
Fundamentación Teórica	La propuesta está sustentada en teorías y enfoques actualizados sobre: Psicopedagogía. Incluye la justificación para el fortalecimiento del aprendizaje (Participación activa, Resolución académica, Vínculo de enseñanza, Construcción del conocimiento, la Motivación.)	10%	3	Responde al modelo de desarrollo
Pertinencia de las Estrategias	Las acciones propuestas son apropiadas para el fortalecimiento de los aprendizajes de los aprendices, a través de la estrategia psicopedagógica basada en la justificación para el fortalecimiento del aprendizaje académico.	10%	5	
Viabilidad de la Implementación	Se consideran los recursos materiales, humanos y	10%		

Indicadores de Evaluación	Se incluye por lo menos cinco y medibles para evaluar el impacto de la propuesta.	10%	5	
Sostenibilidad de la Propuesta	La propuesta está sustentada para el fortalecimiento del aprendizaje académico a través de la justificación, las acciones y recursos del programa.	10%	5	
Reflexión y Presentación	El documento es claro, bien estructurado y con información académica adecuada.	10%	5	
Innovación	La propuesta plantea estrategias innovadoras en la metodología de enseñanza.	10%	5	

**Total de Puntuación: 11 / 50**  
**Para La Universidad Quevedo**

**Conclusión y Recomendaciones del Evaluador**

**Firma del Evaluador:**

**UTEQ**  
 UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO  
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
 CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA

"Estrategia Psicopedagógica Basada En La Construcción Para El Fortalecimiento Del Aprendizaje Académico De Los Estudiantes De Educación Básica Media En La Escuela De Educación Básica Delos Viveros De La Gallega En El Semestre 2025 - 2026"

**RÚBRICA DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA**

Nombre del Evaluador: La Shely Cordero Alvar

Fecha de Evaluación: 17 de Agosto 2025

Especialidad: Psicología en Psicopedagogía

**Instrucciones:**

Leer detenidamente la propuesta de intervención psicopedagógica y emitir una opinión en función de su claridad, pertinencia y viabilidad.

Asignar una puntuación del 1 al 5 donde:

1: Muy deficiente 2: Deficiente 3: Aceptable 4: Buena 5: Excelente

**Criterios de Evaluación**

Criterios	Descripción	Ponderación	Puntuación (1-5)	Observaciones
Relevancia del problema	La propuesta responde a un problema real y está fundamentada en la literatura y la investigación actual.	10%	5	
Claridad y Coherencia de los Objetivos	Los objetivos están bien formulados, son específicos, medibles, alcanzables, relevantes y están alineados con el tema de estudio.	10%	5	
Fundamentación Teórica	La propuesta está sustentada en teorías y enfoques actualizados sobre: Psicopedagogía. Incluye la justificación para el fortalecimiento del aprendizaje académico (Participación activa, Resolución académica, Vínculo de enseñanza, Construcción del conocimiento, la Motivación.)	10%	5	
Pertinencia de las Estrategias	Las acciones propuestas son apropiadas para el fortalecimiento de los aprendizajes de los aprendices, a través de la estrategia psicopedagógica basada en la justificación para el fortalecimiento del aprendizaje académico.	10%	5	
Viabilidad de la Implementación	Se consideran los recursos materiales, humanos y	10%	5	

	Integración para la ejecución del programa			
<b>Indicadores de Evaluación</b>	Se incluyen criterios claros y medibles para evaluar el impacto de la propuesta	10%	4	Explicación de los puntos clave de la evaluación de los niveles de los datos
<b>Sostenibilidad de la Propuesta</b>	Se presenta información para el fortalecimiento del mecanismo académico y técnico de la generación, así como el desarrollo del programa	10%	5	
<b>Relevancia y Promoción</b>	El desarrollo es claro, bien estructurado y con adecuada sustentación académica	10%	5	
<b>Innovación</b>	La propuesta presenta criterios novedosos de metodología de intervención	10%	5	

**Total de Puntuación: 49 / 50**

**Conclusión y Recomendaciones del Evaluador**

Se elaboró memoria específica al proceso de evaluación (unidad Curricular) y final para mejor comprensión y determinar la viabilidad de la estrategia. También se debe evaluar a tiempo en la ejecución de cada actividad de la propuesta.

**Firma del Evaluador:** S. López Vento

**UTEQ**  
UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO

**UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA**

"Estrategia Psico pedagógica Basada En La Clasificación Por El Periodo Escolar Del Rendimiento Académico De Los Estudiantes De Técnico Medio Medio En La Escuela De Educación Básica De Base Venanzuela De Quevedo (2021 - 2022)"

**RÚBRICA DE VALIDACIÓN DE LA PROPIEDAD DE INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA**

**Nombre del Evaluador:** Dr. Juan Carlos Rodríguez

**Fecha de Evaluación:** 09 de agosto 2022

**Equivalencia:** Psicología - Neuropsicología

**Instrucciones**

Las descripciones de la propuesta de intervención psicopedagógica y evalúa cada criterio en función de su claridad, pertinencia y viabilidad.

Asigna una puntuación del 1 al 5 donde:

1: Muy deficiente 2: Deficiente 3: Aceptable 4: Bueno 5: Excelente

**UTEQ**  
UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO

**UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE PSICOLOGÍA**

"Estrategia Psico pedagógica Basada En La Clasificación Por El Periodo Escolar Del Rendimiento Académico De Los Estudiantes De Técnico Medio Medio En La Escuela De Educación Básica De Base Venanzuela De Quevedo (2021 - 2022)"

**RÚBRICA DE VALIDACIÓN DE LA PROPIEDAD DE INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA**

**Nombre del Evaluador:** Dr. Juan Carlos Rodríguez

**Fecha de Evaluación:** 09 de agosto 2022

**Equivalencia:** Psicología - Neuropsicología

**Instrucciones**

Las descripciones de la propuesta de intervención psicopedagógica y evalúa cada criterio en función de su claridad, pertinencia y viabilidad.

Asigna una puntuación del 1 al 5 donde:

1: Muy deficiente 2: Deficiente 3: Aceptable 4: Bueno 5: Excelente

Criterio	Descripción	Ponderación	Puntuación (1-5)	Observaciones
<b>Relevancia del problema</b>	La propuesta responde a una necesidad o situación en la investigación y justificación de datos.	10%	5	
<b>Claridad y Coherencia de los Objetivos</b>	Los objetivos están bien definidos, son específicos, medibles, alcanzables, de resultado y tiempo definidos.	10%	5	
<b>Fundamentación Teórica</b>	La propuesta está sustentada en teorías y enfoques actualizados sobre el tema.	10%	5	
<b>Pertinencia de las Estrategias</b>	Las acciones propuestas son pertinentes para el fortalecimiento de los conocimientos y técnicos de la estrategia psicopedagógica basada en la generación para el fortalecimiento del mecanismo académico.	10%	4	
<b>Viabilidad de la Implementación</b>	Se consideran los recursos humanos, técnicos y	10%		

**Total de Puntuación: 49 / 50**

**Conclusión y Recomendaciones del Evaluador**

**Firma del Evaluador:** S. López Vento

**UTEQ**  
UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO

**UNIVERSIDAD TÉCNICA ESTATAL DE QUEVEDO**  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE PSICOPEDAGOGÍA

"Estrategia Psicopedagógica Basada En La Construcción Para El Fortalecimiento Del Rendimiento Académico De Los Estudiantes De Educación Básica Media En La Escuela De Educación Básica Del área Veneciana De Galindo En El Período 2024 - 2026"

**RÚBRICA DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA**

Nombre del Evaluador: *Karen Deyan Sanchez Brito*

Fecha de Evaluación: *23 de agosto del 2025*

Especialidad: *Psicopedagogía*

**Instrucciones:**

Las descripciones de la propuesta de intervención psicopedagógica y evalúe cada ítem en función de su claridad, pertinencia y viabilidad.

Asigne una puntuación del 1 al 5 donde:

1: Muy deficiente 2: Deficiente 3: Aceptable 4: Buena 5: Excelente

**Criterios de Evaluación**

Criterios	Descripción	Puntuación	Puntuación (1-5)	Observaciones
Relevancia del problema	La propuesta responde a necesidades del área identificadas en la investigación - problematización.	10%	5	
Claridad y Coherencia de los Objetivos	Los objetivos están bien formulados, son específicos, medibles, alcanzables, relacionados y con un tiempo definido.	10%	5	
Fundamentación Teórica	La propuesta está sustentada en teorías y autores actualizados sobre Estrategia Psicopedagógica, basada en la fundamentación para el fortalecimiento del rendimiento académico (Participación activa, Rendimiento académico, Sesión de aprendizaje, Construcción del conocimiento, Motivación.)	10%	5	
Pertinencia de las Estrategias	Las acciones propuestas son apropiadas para el fortalecimiento de las áreas y fortalecidas a través de la estrategia psicopedagógica basada en la fundamentación para el fortalecimiento del rendimiento académico.	10%	5	
Viabilidad de la Implementación	Se consideran los recursos materiales, humanos y...	10%	5	

Indicadores de Evaluación	Se incluyen criterios claros y medibles para evaluar el progreso de la propuesta.	10%	5	
Sostenibilidad de la Propuesta	Se garantiza viabilidad para el fortalecimiento del rendimiento académico a través de la participación activa en el programa.	10%	5	
Redacción y Presentación	El documento es claro, bien estructurado y con buena presentación.	10%	5	
Innovación	La propuesta presenta soluciones novedosas en la metodología de intervención.	10%	5	
<b>Total de Puntuación</b>		<b>50 / 50</b>		
<b>Conclusiones y Recomendaciones del Evaluador</b>				
Firma del Evaluador: <i>[Firma]</i>				