

Título del proyecto: Diseño de un recurso educativo digital gamificado para fortalecer el razonamiento lógico- matemático en estudiantes de cuarto grado de primaria.

Objetivo general del proyecto: Desarrollar un recurso educativo digital gamificado para fortalecer el razonamiento lógico- matemático en los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa La Salle, a través de la investigación basada en diseño.

Población objeto de estudio: Se define la población como los estudiantes de cuarto año de la institución educativa La Salle, sede de José Antonio Galán de Ocaña. La muestra incluirá 31 estudiantes seleccionados que participarán de la estrategia educativa propuesta. Los estudiantes serán el público objetivo principal del proyecto y los profesores desempeñarán un papel clave en el seguimiento y facilitación del uso de la herramienta.

Criterio	Indicador	Pregunta orientadora/ evidencia	Valoración (1-5)	Observaciones
1. Pertinencia pedagógica	Coherencia con los objetivos de aprendizaje	¿Contribuye el recurso diseñado al logro de los resultados previstos en razonamiento lógico y pensamiento numérico?	5	Si contribuye de manera suficiente con el alcance del proyecto

	Articulación curricular	¿Satisface la necesidad del currículo de 4º grado y al contexto escolar municipio y brechas tecnológicas?	4.0	Satisface con la necesidad del currículo en término de aprendizajes propuestos, la brecha tecnológica no hace parte del alcance
2. Diseño gamificado	Dinámica del juego y claridad en las reglas	¿Las reglas, objetivos del juego, niveles y retroalimentación son comprensibles, según la edad del usuario final?	5.0	Cumple satisfactoriamente
	Integración lúdica y significativa	¿Se emplean mecánicas: puntos, retos, niveles, insignias, que promueven aprendizaje y motivación?	5.0	Cumple satisfactoriamente

<p>3. Engagement y Motivación</p>	<p>Nivel de interacción sostenida</p>	<p>¿Genera interés, participación activa y disfrute?</p>	<p>5.0</p>	<p>Cumple satisfactoriamente</p>
<p>4. Estética y narrativa y usabilidad</p>	<p>Actitudes y reacciones positivas frente al aprendizaje de manera emocional.</p>	<p>¿Manifiestan entusiasmo y ganas de continuar usando el recurso fuera del horario de clase o en otras actividades complementarias?</p>	<p>5.0</p>	<p>Cumple satisfactoriamente</p>
<p>4. Estética y narrativa y usabilidad</p>	<p>Coherencia visual y narrativa con la edad del usuario.</p>	<p>¿Los elementos gráficos, colores, personajes, tipografía y trama del recurso se adaptan al desarrollo en lo cognitivo y emocional de los estudiantes de cuarto grado?</p>	<p>5.0</p>	<p>La narrativa es consistente con los elementos gráficos y los recursos desarrollados</p>

	Comprensión de la interfaz y facilidad en la navegación	¿logran interactuar con el recurso sin dificultad, comprendiéndolas instrucciones, iconos y pasos para avanzar en la experiencia?	<p style="text-align: center;">4.0</p>	Sugiero que el recurso sea más intuitivo y favorezca el trabajo autónomo del estudiante.
5. Accesibilidad / equilibrio de retos	Presenta una secuencia gradual de desafíos.	¿El nivel de dificultad es progresivo y accesible?	<p style="text-align: center;">4.0</p>	Cumple parcialmente, no se percibe la complejidad en términos de aprendizajes y niveles.
	Contempla mecanismos de personalización o flexibilidad.	¿Hay rutas de adaptación para ritmos distintos?	<p style="text-align: center;">3.0</p>	No se perciben estas distinciones en términos de ritmos y rutas flexibles

6. Compatibilidad de equipos	Demuestra compatibilidad multiplataforma	¿El recurso funciona en los varios dispositivos disponibles como computador, tablets, teléfonos móviles?	5.0	Cumple satisfactoriamente
7. Innovación y originalidad	Integra estrategias pedagógicas innovadoras	¿Es novedoso pedagógicamente en cuanto a narrativa, secuencias y adaptabilidad?	5.0	Cumple satisfactoriamente
8. Soporte tecnológico	Planificación estructurada de sostenibilidad	¿Hay un plan de mantenimiento, documentación técnica y formación docente para el uso y desarrollo del recurso?	3.0	No se percibe
9. Retroalimentación y evaluación de aprendizaje	Seguimiento y mejora en las respuestas.	¿El recurso proporciona feedback inmediato y	5.0	Cumple satisfactoriamente

		registro de la evidencia, puntajes e informes?		
--	--	---	--	--

Revisó, Octubre 23 de 2025



José Acosta Gutiérrez

Docente maestría en Tecnología e innovación educativa