UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÌVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO LÓGICO Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "10 DE ENERO" DEL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE LOS MESES DE SEPTIEMBRE A DICIEMBRE DEL 2025.

AUTOR

JOEL ALEXANDER QUINTANA PARCO

TUTOR:

DR. CS. FRANCISCO DAVID SALCEDO LUCIO EDU MG.SC. PHD

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.

PERÍODO ACADÉMICO

SEPTIEMBRE - DICIEMBRE

2025

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÌVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO LÓGICO Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "10 DE ENERO" DEL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE LOS MESES DE SEPTIEMBRE A DICIEMBRE DEL 2025.

AUTOR

JOEL ALEXANDER QUINTANA PARCO

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.

PERÌODO ACADÉMICO

SEPTIEMBRE - DICIEMBRE

2025

I. DEDICATORIA

Dedico este proyecto de investigación primeramente a mi Dios por ayudarme a cumplir esta gran meta en mi vida. Además, de bridarme su protección, guiarme por el camino del bien darme mucha sabiduría en mis estudios y llenarme de fortalezas.

A mi amada madre, cuyo amor incondicional, sacrificio y fortaleza han sido la luz que ha guiado cada uno de mis pasos, gracias por enseñarme que la perseverancia y la humildad son la base de todo logro, a mi familia, por su apoyo constante, sus palabras de aliento y por creer en mí incluso en los momentos más difíciles esta meta alcanzada es tan suya como mía, porque sin ustedes no habría sido posible

A mi novia, compañera de vida y motivación diaria, agradezco su paciencia, su cariño y su fe inquebrantable en mis capacidades, gracias por acompañarme en cada desafío, por brindarme tranquilidad en medio del cansancio y por celebrar conmigo cada pequeño avance, su amor ha sido un impulso invaluable que me ha ayudado a llegar hasta aquí, dedico este logro también a usted, por estar siempre a mi lado.

Joel Alexander Quintana Parco

Autor

II. AGRADECIMIENTO

Mi profundo agradecimiento a nuestra Alma Mater Bolivarense la Universidad Estatal de Bolívar, por permitirme formar parte de tan honorable institución y formarnos profesional y humanísticamente, con miras a un futuro competitivo, elevado siempre el prestigio de nuestra institución.

A las autoridades de la unidad educativa 10 de enero, del cantón San Miguel, por confiar y concederme ejecutar mi proyecto de investigación con los estudiantes de cuarto grado de EGB.

Mi enorme agradecimiento al Dr. Cs Francisco David Salcedo Lucio PhD, tutor del presente proyecto de investigación, quien me ha orientado en todo de manera oportuna y dedicación.

Joel Alexander Quintana Parco

Autor

III. CERTIFICADO DEL TUTOR

CERTIFICADO DEL TUTOR

DR. CS. FRANCISCO DAVID SALCEDO LUCIO EDU MG.SC. PHD

CERTIFICA:

Que el informe final de investigación titulada: "LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO LÓGICO Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "10 DE ENERO" DEL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE LOS MESES DE SEPTIEMBRE A DICIEMBRE DEL 2025" elaborado por el autor, Joel Alexander Quintana Parco estudiante de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha estado debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en cada uno de las tutorías, en tal virtud autorizo su representación para su aprobación respectiva. Es todo lo que puedo certificar en honor a la verdad facultando a los interesados dar el presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, 12 de diciembre del 2025



Dr. Cs. Francisco David Salcedo Lucio EDU Mg.Sc. PhD

TUTOR

IV. AUTORIA

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

BIBLIOTECA GENERAL

DERECHOS DE AUTOR

Yo/nosotros Quintana Parco Joel Alexander portador/res de la Cédula de Identidad No0202627337 en calidad de autor/res y titular / es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO LÓGICO Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "10 DE ENERO" DEL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE LOS MESES DE SEPTIEMBRE A DICIEMBRE DEL 2025, modalidad de Proyecto de investigación, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Nombres y Apellidos



Quintana Parco Joel Alexander

V. AUTORÍA NOTARIADA

Notaría Tercera del Cantón Guaranda
Msc.Ab. Henry Rojas Narvaez
Notario

rio...

No. ESCRITURA	20260201003P00769

DECLARACION JURAMENTADA
OTORGADA POR:
QUINTANA PARCO JOEL ALEXANDER
CUANTIA: INDETERMINADA
FACTURA: 001-005-000004454
DI: 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día veinticuatro de Marzo de dos mil veintiséis, **ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda**, comparece el señor **QUINTANA PARCO JOEL ALEXANDER**, soltero, domiciliado en el cantón San Miguel, y de paso por esta ciudad, con celular número 0989795720, correo electrónico alexjoelquintana9@gmail.com , por sus propios derechos. El comparecientes es de nacionalidad ecuatoriana, mayor de edad, hábil e idóneo para contratar y obligarse a quien de conocerlo doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana del Registro Civil y en cumplimiento de la Ley Notarial, la ley Orgánica de protección de Datos Personales (LOPDP) y su Reglamento General (RLOPDP), los datos personales proporcionados en este documento son autorizados por el compareciente al Notario para su uso, verificación, tratamiento y archivo, los cuales reposaran además en los libros de la Notaria Tercera del Cantón Guaranda conforme lo prevé la Ley Notarial, bien instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que proceden libre y voluntariamente, advertidas de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento que dicen: Declaro que el presente PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, con el tema: **"LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO LÓGICO Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "10 DE ENERO" DEL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE LOS MESES DE SEPTIEMBRE A DICIEMBRE DEL 2025."** . Previo la obtención del titulo de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica, a través de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, es de mi exclusiva responsabilidad en calidad de autor, este documento no ha sido previamente presentado por ningún grado de calificación profesional y que las referencias bibliográficas que se incluyen han sido consultadas por el autore. Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que la hacemos para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA.** La misma que queda elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellas se afirman y se ratifican de todo lo expuesto y firman conmigo en unidad de acto, quedando incorporado al protocolo de esta Notaria, la presente declaración, de todo lo cual doy fe.-

JOEL ALEXANDER QUINTANA PARCO
C.C. 0202627337

MSC. AB. HENRY ROJAS NARVÁEZ
Notario Tercero
del Cantón Guaranda

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

El Nota...

VI. AUTORÍA

AUTORÍA

Nosotros **JOEL ALEXANDER QUINTANA PARCO** C.I: 0202627337 egresado de la carrera de **EDUCACIÓN BASICA** modalidad **PRESENCIAL** de la facultad **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SOCIALES FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS** de la **UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR** bajo juramento declaro en forma en forma libre y voluntaria que las ideas criterios y propuestas expuestas en el presente **TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**, con el tema **"LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO LÓGICO Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "10 DE ENERO" DEL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE LOS MESES DE SEPTIEMBRE A DICIEMBRE DEL 2025."**, es de mi autoría.

NOTARÍA TERCERA
Msc. Ab. Henry Rojas Narváez
GUARANDA - ECUADOR

Atentamente.

JOEL ALEXANDER QUINTANA PARCO

C.I: 0202627337

VII. INDICE

CONTENIDO

I. DEDICATORIA 4

II. AGRADECIMIENTO 5

III. CERTIFICADO DEL TUTOR 6

V. AUTORÍA NOTARIADA 8

VI. AUTORÍA 9

VIII. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL 12

IX. ABSTRACT 13

X. INTRODUCCIÓN 14

1. TEMA 15

2. ANTECEDENTES 16

3. PROBLEMA 18

3.1 Descripción del problema 18

3.2 Formulación del problema 18

4. JUSTIFICACIÓN 19

5. OBJETIVOS 21

5.1 OBJETIVO GENERAL 21

5.2 OBJETIVO ESPECÍFICOS 21

6. MARCO TEÓRICO 22

6.1 Teoría científica 22

6.2 Teoría Legal 66

6.3 Teoría Referencial 67

7. MARCO METODOLÓGICO 69

7.1 Enfoque de investigación 69

7.1.1 Investigación mixta 69

7.2 Paradigma investigativo 69

7.3 Enfoque 70

7.3.1 Diseño o tipo de estudio 70
7.4 Métodos 70
7.4.1 Método bibliográfico 70
7.4.2 Método analítico 70
7.4.3 Tecinas e instrumentos de recolección de datos 70
7.5 Universo y muestra 70
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS 71
9. CONCLUSIONES 88
10. PROPUESTA 89
11. ANEXOS 111
12. BIBLIOGRAFÍA 122

VIII. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

La presente investigación aborda el tema de los juegos didácticos en la intervención educativa para fortalecer el pensamiento lógico y la inteligencia emocional en estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “10 de enero”, ubicada en el cantón San Miguel, provincia Bolívar, durante el período comprendido entre septiembre y diciembre del año 2025, el objetivo general fue fortalecer el desarrollo del pensamiento lógico y la inteligencia emocional mediante la aplicación sistemática de juegos didácticos como estrategia pedagógica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, la metodología empleada correspondió a un enfoque mixto, con alcance descriptivo y explicativo, sustentado en el paradigma sociocrítico; se aplicaron técnicas como la observación, encuestas a estudiantes y docentes, y fichas de diagnóstico para identificar las principales dificultades cognitivas y emocionales, así como para evaluar los efectos de la intervención, los resultados evidenciaron mejoras significativas en la capacidad de los estudiantes para resolver problemas, establecer relaciones lógicas y participar activamente en actividades académicas, además de avances en el reconocimiento y regulación de emociones, la empatía y el trabajo colaborativo, en conclusión, la aplicación de juegos didácticos como estrategia de intervención educativa contribuyó de manera positiva al fortalecimiento del pensamiento lógico y la inteligencia emocional, promueve un aprendizaje significativo y un desarrollo integral de los estudiantes, así como una práctica docente más dinámica y mediadora.

Palabras claves: Juegos didácticos, pensamiento lógico, inteligencia emocional.

IX. ABSTRACT

The present research addresses the topic of didactic games in educational intervention to strengthen logical thinking and emotional intelligence in fourth-grade students of Basic General Education at the "10 de Enero" Educational Unit, located in the canton of San Miguel, Bolívar Province, during the period from September to December 2025, the general objective was to strengthen the development of logical thinking and emotional intelligence through the systematic application of didactic games as a pedagogical strategy within the teaching–learning process, the methodology employed followed a mixed-methods approach, with a descriptive and explanatory scope, grounded in the sociocritical paradigm; techniques such as observation, surveys administered to students and teachers, and diagnostic records were applied to identify the main cognitive and emotional difficulties, as well as to evaluate the effects of the intervention the results showed significant improvements in students' ability to solve problems, establish logical relationships, and actively participate in academic activities, in addition to progress in emotional recognition and regulation, empathy, and collaborative work, in conclusion, the implementation of didactic games as an educational intervention strategy contributed positively to the strengthening of logical thinking and emotional intelligence, promoting meaningful learning, integral student development, and a more dynamic and mediating teaching practice.

Keywords: Didactic games, logical thinking, emotional intelligence.

X. INTRODUCCIÓN

La educación contemporánea enfrenta el desafío de promover aprendizajes significativos que integren tanto el desarrollo cognitivo como el emocional de los estudiantes. En los primeros años de escolaridad, estas habilidades son determinantes para construir bases sólidas que permitan a los niños desenvolverse con éxito dentro y fuera del ámbito académico. En este contexto, surge la necesidad de implementar metodologías activas y participativas que motiven al estudiante, despierten su interés e involucren de manera directa en su proceso de aprendizaje, una de estas estrategias es el uso de juegos didácticos, los cuales se han consolidado como herramientas pedagógicas que potencian la creatividad.

La presente investigación se orienta a analizar la influencia de los juegos didácticos en el fortalecimiento del pensamiento lógico y la inteligencia emocional en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “10 de enero”, ubicada en el cantón San Miguel, provincia Bolívar, estas habilidades son esenciales para el desenvolvimiento académico, ya que el pensamiento lógico permite al estudiante analizar situaciones, establecer relaciones y resolver problemas de manera ordenada, mientras que la inteligencia emocional favorece la autorregulación, la empatía y la convivencia armónica dentro del aula, ambas competencias, se fortalecen de manera conjunta, contribuyen al desarrollo integral del estudiante.

Durante los meses de septiembre a diciembre de 2025, se llevó a cabo la recolección y análisis de información mediante un enfoque metodológico mixto que incluyó observación directa, entrevistas, encuestas y la aplicación de actividades lúdicas estructuradas este enfoque permitió comprender de manera profunda cómo los juegos didácticos impactan en el aprendizaje y en las relaciones socioemocionales de los niños, asimismo, permitió identificar los beneficios de implementar dinámicas lúdicas en la práctica pedagógica, ya que estas favorecen ambientes de aprendizaje más motivadores, participativos y adecuados a las necesidades evolutivas de los estudiantes de esta etapa escolar.

Esta investigación adquiere relevancia porque propone alternativas innovadoras que contribuyen a mejorar la calidad educativa en la institución, promueve procesos de enseñanza más flexibles, inclusivos y centrados en el estudiante, asimismo, ofrece a los docentes herramientas metodológicas que pueden ser incorporadas en sus planificaciones diarias para potenciar el aprendizaje significativo

1. TEMA

Los juegos didácticos en la intervención educativa para fortalecer el pensamiento lógico y la inteligencia emocional en estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la unidad educativa “10 de enero” del Cantón San Miguel, Provincia Bolívar, durante los meses de septiembre a diciembre del 2025

2. ANTECEDENTES

Previo al desarrollo de la presente investigación, la Unidad Educativa “10 de enero”, ubicada en el cantón San Miguel, provincia Bolívar, presentaba limitaciones en la aplicación de estrategias pedagógicas innovadoras orientadas al desarrollo integral de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica; el proceso de enseñanza-aprendizaje se fundamentaba principalmente en metodologías tradicionales, centradas en la exposición de contenidos y la repetición mecánica de actividades, cual generaba aprendizajes poco significativos y bajos niveles de motivación, esta situación incidía directamente en el desarrollo del pensamiento lógico, evidenciándose dificultades para analizar información, establecer relaciones, formular inferencias y resolver problemas de manera autónoma, aspectos que repercutían negativamente en el rendimiento académico y en la participación activa de los estudiantes dentro del aula (Piaget, 1972; Bruner, 1983).

En el ámbito socioemocional, se identificaban debilidades en la autorregulación emocional, la expresión adecuada de sentimientos y la convivencia escolar; los estudiantes manifestaban escasa tolerancia a la frustración, limitadas habilidades para el trabajo colaborativo y bajos niveles de empatía hacia sus pares, que afectaba el clima de aula y las relaciones interpersonales, esta realidad ponía de manifiesto la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas que integraran el desarrollo cognitivo y emocional, conforme a planteado por Goleman (1995), quien señala que las emociones influyen de manera determinante en la forma en que los estudiantes afrontan las actividades escolares, interactúan con su entorno y resuelven conflictos (Mendoza & Torres, 2021).

Desde una perspectiva pedagógica, la literatura educativa reconoce a los juegos didácticos como una estrategia eficaz para potenciar el pensamiento lógico, debido a que permiten a los estudiantes establecer relaciones, comparar información, elaborar inferencias y resolver problemas en contextos significativos; Piaget (1972) y Bruner (1983) sostienen que el aprendizaje lúdico favorece el desarrollo de procesos mentales superiores, estimula la autonomía intelectual y promueve la participación activa del estudiante en la construcción del conocimiento, no obstante, antes del período de estudio, este tipo de estrategias no se aplicaba de manera sistemática en la institución, limita el aprovechamiento de sus beneficios pedagógicos y cognitivos.

De igual forma, investigaciones desarrolladas en contextos latinoamericanos evidencian que la implementación de juegos didácticos en el aula contribuye al fortalecimiento de la inteligencia emocional, al promover habilidades como la cooperación, la empatía, la tolerancia y el autocontrol; según García y López (2020) y Mendoza y Torres (2021), estas estrategias favorecen la creación de ambientes de aprendizaje seguros y colaborativos, genera un impacto positivo en la convivencia escolar y en el bienestar del estudiante, sin embargo, en la Unidad Educativa “10 de enero” no se evidenciaba una intervención educativa planificada basada en el uso sistemático del juego, que limitaba el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica.

3. PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

La presente investigación surge ante la necesidad de comprender cómo los juegos didácticos pueden incidir en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa 10 de Enero ubicada en el cantón San Miguel provincia Bolívar, ya que se ha evidenciado que muchos niños presentan dificultades para desarrollar el pensamiento lógico debido a que las actividades tradicionales no siempre estimulan la observación el razonamiento y la relación entre conceptos que limita su capacidad para resolver problemas de manera autónoma y significativa.

En el contexto educativo actual se reconoce que el pensamiento lógico es una habilidad fundamental para el aprendizaje de las matemáticas y de otras áreas del conocimiento sin embargo en las aulas persisten metodologías poco dinámicas que no favorecen el desarrollo de esta capacidad que los estudiantes muestran un bajo nivel de motivación escasa participación y dificultades para comprender procesos básicos de clasificación seriación comparación y análisis.

A esto se suma que la inteligencia emocional es un componente clave para el desarrollo integral de los estudiantes ya que influye en su capacidad para reconocer expresar y regular sus emociones así como para establecer relaciones positivas con sus compañeros y maestros sin embargo se ha observado que muchos niños presentan inseguridad dificultades para trabajar en equipo poca tolerancia a la frustración y escasas habilidades para resolver conflictos cual afecta su desempeño escolar y su participación en actividades académicas.

La falta de estrategias pedagógicas innovadoras limita la capacidad del docente para atender estas necesidades y crear ambientes de aprendizaje significativos ya que en muchos casos las actividades se desarrollan de manera repetitiva sin promover la creatividad el juego o la interacción entre los estudiantes que el aula se convierte en un espacio poco estimulante donde los niños no logran desplegar su potencial cognitivo y emocional afecta directamente su rendimiento y su desarrollo personal.

3.2 Formulación del problema

¿De qué manera influyen los juegos didácticos en la intervención educativa para fortalecer el pensamiento lógico y la inteligencia emocional en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “10 de enero” del Cantón San Miguel, Provincia Bolívar, durante los meses de septiembre a diciembre del 2025?

4. JUSTIFICACIÓN

El presente estudio se justifica porque busca aportar soluciones pedagógicas a una problemática real observada en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "10 de enero" relacionada con las dificultades en el desarrollo del pensamiento lógico y la inteligencia emocional, la implementación de juegos didácticos se plantea como una estrategia innovadora que promueve la motivación, la creatividad y el aprendizaje significativo, que contribuye a la formación integral de los niños en los ámbitos cognitivo, social y emocional.

Desde la perspectiva cognitiva, el pensamiento lógico constituye una base fundamental para el aprendizaje de las matemáticas, la resolución de problemas y el desarrollo del razonamiento crítico, Piaget (1972) señala que "el niño construye su conocimiento a través de la interacción con el medio, y es mediante la acción y la experiencia que desarrolla estructuras de pensamiento cada vez más complejas" en este sentido, los juegos didácticos permiten al estudiante ejercitar habilidades de análisis, comparación y deducción en un entorno lúdico, favorece la consolidación de aprendizajes duraderos.

En el ámbito emocional, la inteligencia emocional es un componente esencial para la convivencia armónica, la autorregulación y el trabajo en equipo, Goleman (1996) sostiene que "el coeficiente intelectual por sí solo no garantiza el éxito, mientras que las competencias emocionales determinan en gran medida la capacidad de adaptación y las relaciones interpersonales" en este marco, el uso de juegos didácticos fomenta la empatía, la comunicación y la autoestima, genera un ambiente escolar más positivo y colaborativo.

El estudio también es pertinente porque responde a las necesidades del sistema educativo actual, que demanda metodologías activas e inclusivas para superar las limitaciones de enfoques tradicionales centrados en la memorización, además, se alinea con las políticas educativas nacionales que promueven el aprendizaje integral, participativo y contextualizado.

Asimismo, el presente trabajo posee relevancia investigativa, porque aportará a la literatura académica evidencia empírica sobre la efectividad de los juegos didácticos en contextos educativos específicos, como el cuarto año de Educación General Básica, este aporte servirá como referente para futuras investigaciones relacionadas con la innovación pedagógica, el desarrollo de competencias socioemocionales y el fortalecimiento de habilidades cognitivas en niños de edad escolar.

De igual manera, la relevancia práctica de esta investigación radica en que brindará a los docentes una herramienta pedagógica concreta que puede aplicarse de forma inmediata en

el aula, contribuye a mejorar tanto los resultados académicos como el clima escolar, los juegos didácticos se convierten así en una vía para fomentar aprendizajes significativos, motivadores y adaptados a las necesidades de los estudiantes en la actualidad.

Por otra parte, esta investigación cobra importancia porque busca reducir la brecha existente entre la teoría y la práctica educativa, aunque diversos autores y políticas educativas reconocen la importancia del aprendizaje lúdico, aún existe poca implementación sistemática en instituciones educativas de contextos rurales o semiurbanos como el cantón San Miguel, por ello, este estudio no solo tendrá un valor académico, sino también social y contextual.

La investigación tendrá un impacto social y pedagógico, ya que permitirá a los docentes contar con recursos metodológicos prácticos para mejorar sus estrategias de enseñanza, beneficia a los estudiantes e indirectamente a la comunidad educativa, de esta manera, se contribuye a la formación de niños con mayores capacidades lógicas, emocionales y sociales, preparados para enfrentar los desafíos de la educación y de la vida cotidiana.

5. OBJETIVOS

5.1 OBJETIVO GENERAL

Analizar el pensamiento lógico y la inteligencia emocional mediante la aplicación de juegos didácticos como estrategia pedagógica en los estudiantes de Cuarto Año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “10 de enero” del cantón San Miguel, provincia Bolívar, durante el periodo septiembre–diciembre de 2025.

5.2 OBJETIVO ESPECÍFICOS

OE1. Elaborar el marco teórico que sustente la relación entre los juegos didácticos, el desarrollo del pensamiento lógico y la inteligencia emocional, integra definiciones, fundamentos conceptuales y estudios previos aplicados al nivel de Educación General Básica.

OE2. Diseñar y aplicar los instrumentos necesarios para diagnosticar el nivel de desarrollo del pensamiento lógico y la inteligencia emocional en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica, identifica sus principales dificultades dentro del proceso de aprendizaje y las prácticas pedagógicas utilizadas en el aula.

OE3. Diseñar una propuesta de intervención basada en juegos didácticos que fortalezca el pensamiento lógico y la inteligencia emocional, dejándola a consideración de la institución educativa y sus autoridades para su eventual implementación en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “10 de Enero”.

6. MARCO TEÓRICO

6.1 Teoría científica

El estudio de los ***juegos didácticos*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Cruz, M. (2021), Herrera, M. (2020) comprende un recurso importante en el aprendizaje basándose en las metodologías de gamificación, las cuales aportan estrategias de enseñanza adaptadas a las necesidades del dicente la cual propone habilidades participativas que ayuda al desarrollo de una conducta direccionada a la disciplina que estimular la autodeterminación y decisión que va a adquirir al utilizar en el aula.

En cambio, Barba, A. (2022) y González, D. (2020) argumentan que a través del método teóricos - empíricos como el inductivo-deductivo, el analítico-sintético y la modelación con vista a identificar constructos teóricos del objeto de investigación, la identificación de indicadores para medir el desarrollo del pensamiento lógico y selección mediante la adaptación de juegos didácticos.

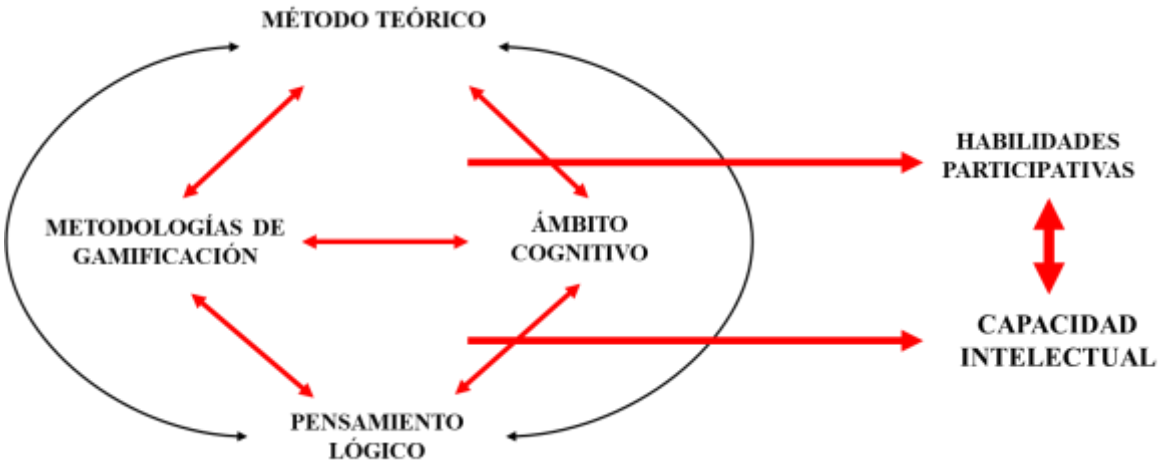
Según Terrazo, L. (2020) menciona que una educación dinámica y activa en los estudiantes incentiva una mayor sentido de seguridad y confianza en sí mismo, el desarrollo de esta metodología se realiza en un ambiente acogedor y motivador centrándose en el respeto y la autodeterminación con el fin de maximizar sus capacidades y actitudes como Silva, L. (2022), Mendoza, Y. (2017) y Vallejo, B. (2020) representan un gran papel en el ámbito cognitivo la mayoría de casos sitúan la inteligencia al servicio de la conducta lúdica, algo que posibilita una gran mayoría para desarrollar la capacidad intelectual de niños y niñas de manera apropiada y natural.

Herreros, D. (2020), contribuye dentro de la sociedad que ha sido un medio por el cual se transmite la cultura y tradiciones de generación en generación, es una actividad vital en el desarrollo integral del ser humano provee experiencias trascendentales para su proceso de aprendizaje y maduración, física, emocional y social, se plantea una discusión y diferenciación entre juegos populares y tradicionales.

Si bien los teóricos mencionados, Cruz, Herrera, Gonzales y Barba, han brindado información para comprender las metodologías y métodos de investigación centrándose en las adaptaciones para los estudiantes, permitir hacerse una idea del papel que pueden tener las instituciones para así mejorar las capacidades intelectuales de los estudiantes y hacer uso de ellos como una forma de enseñanza de forma apropiada y natural (Pallares, M, 2020).

Figura 1

Sistema de configuración de los juegos didácticos



Nota: Los juegos didácticos es producto de la relación dialéctica que se expresa entre las metodologías de gamificación y en el ámbito cognitivo que, se sintetiza en métodos teóricos y en el pensamiento lógico que contribuyen a las habilidades participativas y a la capacidad intelectual.

El estudio de las ***características de los juegos didácticos*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los autores como Ballenilla, F. (2020), Herrera, B. (2019) señalan que las metodologías tradicionales (conductistas) ya no despiertan interés en el noviciado, que generan aburrimiento y desmotivación, porque se requieren nuevas estrategias para el proceso enseñanza-aprendizaje una de estas alternativas es la incorporación de juegos educativos en el aula; la acción de un elemento dentro de un sistema puede producir consecuencias inesperadas en otros elementos y en el funcionamiento global del sistema.

Según Ricce, S. (2021), Chacón, P. (2008) el reglado comprende momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracto-lógica vivido, orientados al logro de objetivos curriculares la apropiación por parte del jugador de los contenidos, fomentar la creatividad y apoyándose en la actualización de herramientas y técnicas didácticas en áreas específicas (por ejemplo, el aprendizaje de matemáticas), que mejora el rendimiento de alumnos de primaria, ya sean recursos digitales, no digitales o mixtos; las tendencias en gamificación aportan habilidades de los conocimientos (Peña, M, 2022).

El esparcimiento, ha servido para transmitir cultura y tradiciones de generación en generación; es una actividad esencial para el desarrollo integral, ofrece experiencias significativas para el amaestramiento y la maduración física, emocional y social, y plantea la distinción entre efectos populares y tradicionales Mendoza Y. (2022), López V. (2020)

complementan las ventajas, características y tipologías que evidencian el potencial de ciertas diversiones (Salazar, Z, 2013).

Si bien los teóricos mencionados, Ballenilla, Herrera y Ricce reconocen que el aburrimiento y la desmotivación influyen en el aprendizaje del sistema que puede tener efectos imprevistos sobre el desarrollo integral del individuo, proporcionar experiencias cruciales para su causa de aprendizaje y maduración (Bernal, M, 2015).

Figura 2

Sistema de configuración de las características de los juegos didácticos



Nota: Las características de los didácticos es producto de la relación dialéctica que se expresa entre las metodologías y sus estrategias que, se sintetiza en la creatividad y las técnicas didácticas que contribuyen a la Gamificación y a los procesos de enseñanza aprendizaje.

El estudio de las ***tipologías de los juegos didácticos*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Bedota, N. (2020), Moreno, M. (2004) señalan que, el juego es una constante en la trayectoria vital humana, su manifestación en las aulas ha adoptado formas diversas que en ocasiones distorsionan sus fines didácticos, llegar a confrontarse, solaparse o incluso excluirse del escenario educativo o igualmente es implicarse en procesos de aprendizaje, generar experiencias sociales y actividades que permitan el dominio de destrezas; por ejemplo, las actividades lúdicas con tangram contribuyeron de manera significativa al ámbito lógico (Oseda, G, 2020).

Del mismo modo, González, P. (2014), Cratty, B. (2004) profundizan en la versatilidad del concepto de juego, que puede abarcar actividades físicas o mentales cuyo propósito principal es el placer que proporcionan los objetos empleados para juguetear y, en ocasiones, la forma de jugar; se trata de procedimientos es preferible hablar de táctica o estrategia organiza en una actividad dentro de un sistema de reglas que establecen el éxito y el fracaso la revisión

bibliográfica muestra que elaborar una taxonomía del juego resulta complejo debido a las múltiples connotaciones del término (García M, 2001).

Se ofrecen herramientas para el desarrollo de aplicaciones y ejemplos de implementaciones que ya cuentan con los elementos necesarios para su uso se analizan aplicaciones de realidad aumentada orientadas a la docencia, observar si funcionan como juegos o aplicaciones, la población que las evaluó y los resultados obtenidos Domínguez, M. (2018), Muñoz, C. (2024) añade que la inclusión de elementos y estructuras lúdicas en contextos no recreativos, mediante metodologías de aprendizaje basado en juegos (ABJ), puede ser beneficiosa en educación, salud, productividad organizacional y ocio (Rodríguez, H, 2020).

Si bien los teóricos mencionados, Bedota, Moreno y Oseda sostienen que los procesos de aprendizaje y las experiencias sociales permiten el dominio de destrezas, recuerdan que el juego constituye la organización de una actividad regulada por un sistema de normas que definen éxito y fracaso (Rodríguez, H, 2020).

Figura 3

Sistema de configuración de la tipología de los juegos didácticos



Nota: Las tipologías de los didácticos es producto de la relación dialéctica que se expresa entre los ámbitos lógicos y la versatilidad, se sintetiza en las estrategias y en las metodologías que contribuyen a las experiencias sociales y a al proceso de aprendizaje.

El estudio de ***la función pedagógica de los juegos en el aprendizaje*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como López, T. (2013), Martinez, O. (2021) señalan que el juego ha impactado múltiples ámbitos de la vida humana y la educación no es la excepción; hoy se requiere una transformación real de la práctica educativa, replantea concepciones, dinamización de procesos y renovar paradigmas para proyectar una formación

integral y global a corto plazo introducidos por las TIC y la globalización han desempeñado un papel central en la educación durante la última década (González, P, 2000).

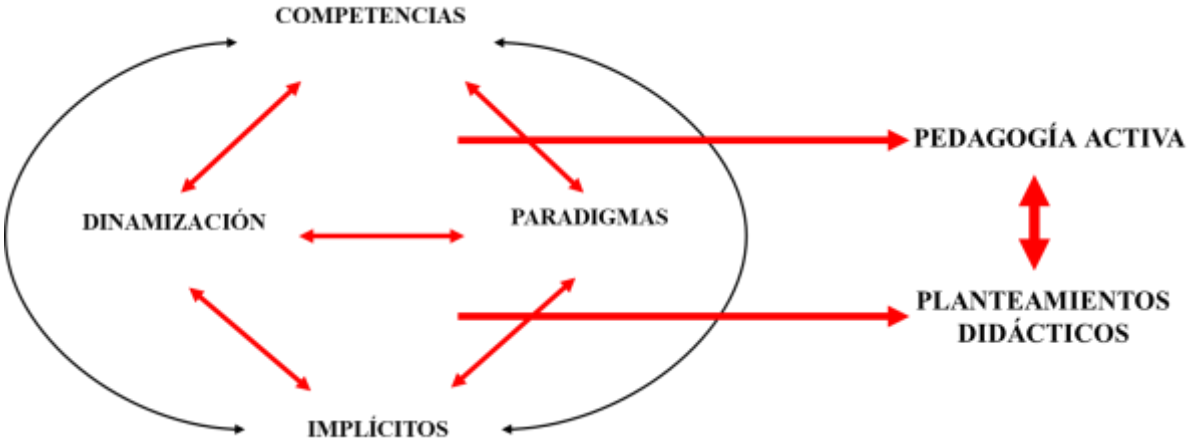
Por tanto, Maldonado, F. (2009), Allal, L. (2009) y otros autores indican que la función pedagógica del juego se observa en la asistencia estudiantil, la tasa de éxito en cursos, las actitudes de los usuarios y el impacto que la asistencia y el trabajo académico evaluado tienen en los resultados de pruebas en experiencias que demuestran que es una estrategia con efectos muy positivos para los estudiantes y la labor docente, susceptible de mejora mediante el análisis de redes sociales formadas, la incorporación de dispositivos de monitoreo y la integración de habilidades de aprendizaje (Rodriguez, A & Poce, V, 2010)

La educación es un proceso de formación y crecimiento mediante el cual el educado adquiere competencias para participar activamente en la sociedad para proporcionar abundantes materiales y recursos de manera planificada y sistemática Moreno, L. (2015), Lopez, G. (2018) advierten que planteamientos didácticos aparentemente innovadores deben ser cuestionados desde la evaluación de los aprendizajes promovidos en muchos casos se identifican fácilmente los objetivos implícitos del docente (Neus, J, 2008)

Si bien los teóricos mencionados como López, Martínez y González han aportado a la dinamización de procesos y la renovación de paradigmas que permiten una proyección integral y global, coinciden en que esta estrategia ofrece resultados positivos para estudiantes y docentes y que puede perfeccionarse mediante análisis complementarios (Touriñán, J, 2009).

Figura 4

Sistema de configuración de la función pedagógica de los juegos en el aprendizaje



Nota: La función pedagógica de los juegos en el aprendizaje es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre la dinamización y los paradigmas, se sintetiza en las competencias y en los procesos implícitos que contribuyen a la pedagogía activa y a los planeamientos didácticos.

El estudio del ***diseño y planificación de actividades lúdicas*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Saavedra, M. (2021), Loor, Z. (2022), proponen esta estrategia pedagógica como una alternativa que refuerza el aprendizaje infantil, permitir aprender a ser, hacer y convivir de forma integral que promueve el desarrollo del pensamiento lógico, la creatividad y la socialización, elementos esenciales en estas etapas los docentes deben incorporar experiencias lúdicas en la planificación educativa y ser los primeros en experimentar y practicar las actividades para lograr aprendizajes significativos que generen motivación, participación, inclusión y satisfacción (Puentes, M, 2015).

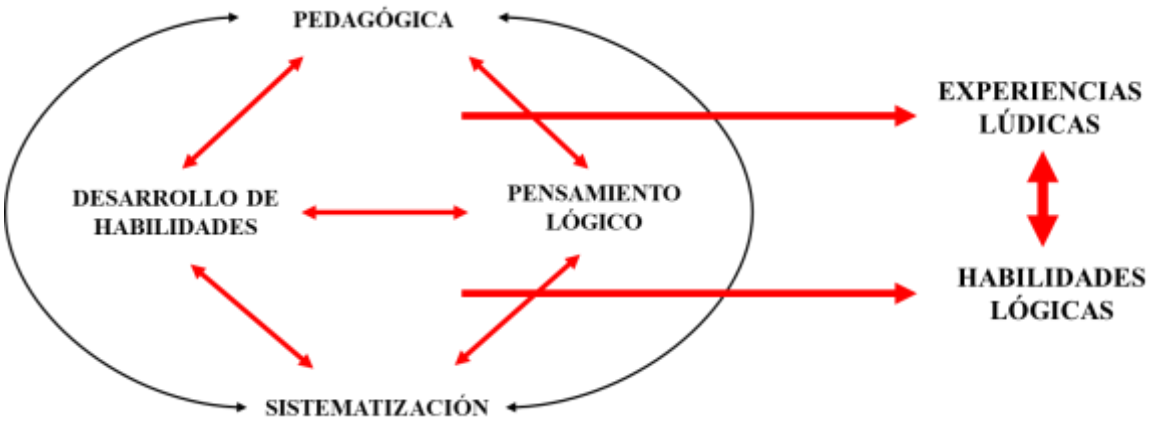
Según, Rocca, B. (2021), Estrada, V. (2022) la implementación de estrategias lúdicas facilita el desarrollo cognitivo y las habilidades lógicas de niñas y niños; la manipulación como estrategia motiva el orden y el conteo de objetos, mientras que juegos de observación y percepción despiertan el interés por conocer objetos, texturas y formas, estimula conexiones neuronales de la experiencia del docente responsable del grupo investigado, expone las nociones generales enfrentadas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje (Cuzco, G, 2017).

También, se integra el diseño lúdico en contextos productivos, como la industria turística, buscar herramientas lúdicas que apoyen procesos colectivos de emprendimiento y aprendizaje orientados a la planificación turística y al desarrollo sostenible, tiene en cuenta roles y la conservación de recursos y atractivos turísticos, Jiménez, C. (2020) afirma que su objetivo es ponderar aportes de varios estudios mediante una sistematización lúdica para diseñar una planificación pedagógica; se emplea una metodología cualitativa, no experimental y de razonamiento deductivo-inductivo, organiza los resultados en una etapa inicial de bosquejo teórico según criterios de relevancia

Si bien los teóricos mencionados, Saavedra, Loor y Puentes sostienen que la propuesta pedagógica refuerza el aprendizaje integral de la infancia, insisten en la necesidad de que los docentes incluyan experiencias lúdicas en la planificación educativa (Toaquiza, Alberto, 2020).

Figura 5

Sistema de configuración del diseño y planificación de actividades lúdicas



Nota: El diseño y planificación de actividades lúdicas es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre el desarrollo de habilidades y el pensamiento lógico, se sintetiza en la pedagogía y en la sistematización que contribuyen a las experiencias lúdicas y a las habilidades lógicas.

El estudio de los ***recursos y materiales educativos utilizados en los juegos*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Vargas, G. (2021) y Guerrero, A. (2022) sostienen que la adecuada selección y uso de materiales didácticos en actividades lúdicas potencia las nociones, estimula la creatividad, la atención y la resolución de problemas en la primera infancia donde deben responder no solo a criterios estéticos, que facilita la manipulación, la exploración y el descubrimiento, elementos esenciales del proceso enseñanza-aprendizaje. (Morales, B, 2020)

Según Ramos, A. (2021) y Lozada, N. (2023), el uso de materiales reciclables, tecnológicos y sensoriales en juegos educativos estimula los sentidos y desarrolla habilidades cognitivas, motrices, sociales, visuales y táctiles en actividades grupales generan experiencias cooperativas y promueven valores como el respeto y el trabajo en equipo la docente cumple un rol central como mediadora, orienta la exploración libre y guía el proceso reflexivo que emerge del juego.

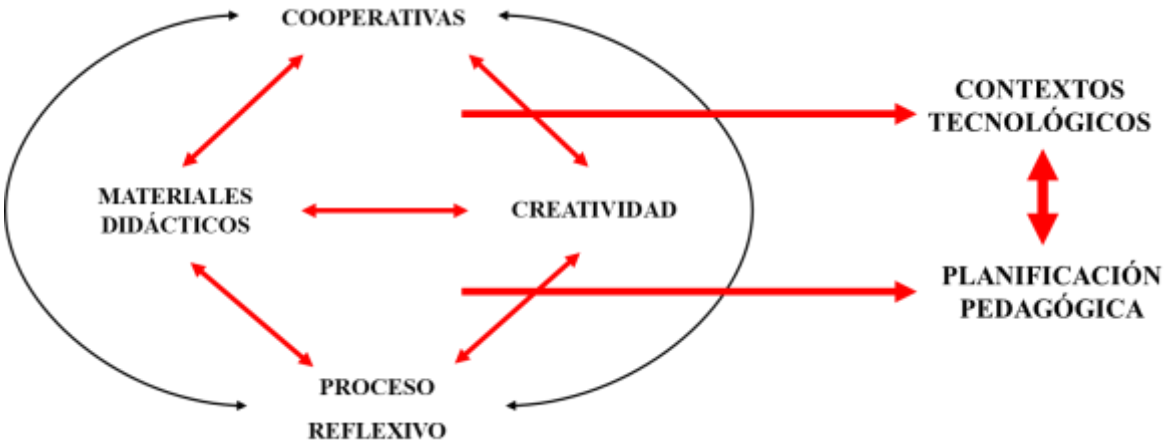
Del mismo modo, autores como González, E. (2022) y Mendoza, R. (2023) resaltan que los materiales didácticos digitales, como aplicaciones interactivas y recursos audiovisuales, fortalecen la comprensión de conceptos abstractos y permiten un aprendizaje dinámico y ajustado a contextos tecnológicos actuales, Pérez, A. (2021) enfatiza la importancia de combinar materiales tradicionales con herramientas innovadoras, busca un equilibrio entre concreto y virtual para ampliar las oportunidades de aprendizaje y participación Jiménez, L.

(2022), aporta que el uso de materiales educativos en el juego debe articularse con una planificación pedagógica que integre la lúdica con los objetivos curriculares.

Si bien los investigadores mencionados, Vargas, Guerrero y Mendoza coinciden en que los recursos y materiales educativos son determinantes para potenciar la enseñanza mediante la recreación, destacan que posibilitan experiencias activas, interactivas y significativas que estimulan la curiosidad y el desarrollo integral del estudiante (Toaquiza, J, 2020).

Figura 6

Sistema de configuración de los recursos y materiales educativos utilizados en los juegos



Nota: Los recursos y materiales educativos utilizados en los juegos es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre los materiales didácticos y la creatividad, se sintetiza en la cooperación y en los procesos reflexivos que contribuyen a los contextos tecnológicos y a la planificación pedagógica.

El estudio sobre la ***motivación y participación del estudiante en el juego*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Vargas, B. (2021) y González, R. (2022) el juego constituye una estrategia didáctica esencial para despertar el interés del alumno, el aprendizaje dinámico, espontáneo y significativo en la motivación derivada de la actividad lúdica estimula la curiosidad, la exploración y la construcción de conocimientos, crea un clima de confianza que favorece la participación activa y el desarrollo de la autonomía Ramos, P. (2023) añade que los juegos refuerzan el sentido de logro y satisfacción al permitir experimentar éxito a través de la práctica, el error y la cooperación.

Por su parte, Jiménez, L. (2022) y Mendoza, T. (2023) enseñan que la motivación intrínseca en el juego está estrechamente vinculada a la emoción y al placer de aprender en cuál de los estudiantes motivados participan con mayor interés, expresan ideas con libertad y

desarrollan habilidades sociales como la empatía y el trabajo en equipo, el docente tiene un rol clave como mediador y facilitador, crea ambientes lúdicos que promuevan la participación equitativa y respetuosa (Toaquiza, K, 2020).

Por ende, Pérez, I. (2021) y Guerrero, S. (2022) mencionan que la participación del estudiante en el juego depende tanto de la motivación como del diseño de actividades acordes a su edad, intereses y estilos de aprendizaje en la resolución de problemas que fomentan la comunicación, la creatividad y la toma de decisiones colectivas donde el docente integra objetivos curriculares en actividades lúdicas, el alumno participa de manera comprometida, genera aprendizajes duraderos y funcionales Morales, F. (2020) destaca que el juego favorece el desarrollo emocional y cognitivo, ayuda al estudiante a afrontar retos con actitud positiva y resiliente.

Si bien los teóricos mencionados, Vargas, González y Ramos coinciden en que la motivación y la participación en el juego reflejan la interacción continua entre pensamiento, emoción y acción, sostienen que las actividades lúdicas deben considerar tanto los intereses del estudiantado como los propósitos pedagógicos del docente; los niños aprenden a cooperar, respetar normas y valorar sus logros, que fortalece su autoestima y sentido de pertenencia (Lozada, M, 2023).

Figura 7

Sistema de configuración de la motivación y participación del estudiante en el juego



Nota: La motivación y participación del estudiante en el juego es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre el desarrollo de la autonomía y el desarrollo de habilidades, se sintetiza en la motivación y en los propósitos pedagógicos que contribuyen a la participación activa y a al aprendizaje significativo.

El estudio ***del rol docente como guía en las actividades lúdicas*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Vargas, L. (2021), González F.

(2022) sostienen que el docente trasciende la mera transmisión de saberes para convertirse en mediador que orienta, motiva y estimula el desarrollo integral del estudiante mediante el juegos la cual consiste en generar contextos seguros, participativos y creativos donde el niño explore, se exprese y aprenda de forma significativa que debe promover la autonomía y la confianza, así como la reflexión y la cooperación en las actividades lúdicas (Morales, C, 2020)

De acuerdo con Jiménez, P. (2022), Ramos, E. (2023) la intervención docente en actividades lúdicas requiere una planificación deliberada y estructurada: seleccionar recursos, estrategias y materiales acorde con los intereses del grupo para integrar la lúdica con los objetivos curriculares evalúa procesos y ofrece retroalimentación para fortalecer habilidades cognitivas, motrices y sociales en un acompañamiento activo convierte el juego en un instrumento de aprendizaje profundo y no solo en una experiencia recreativa (Mendoza K. , 2023)

Por ende, Pérez, A. (2021) y Guerrero, M. (2022) afirman que el docente, al desempeñar el rol de guía, debe facilitar la participación activa y equitativa de todos los estudiantes; su presencia ha de ser flexible y empática, mantiene un equilibrio entre libertad y orientación pedagógica donde debe adaptar actividades lúdicas a necesidades individuales, promueve la inclusión y respeto por la diversidad en donde potencia la motivación y el compromiso, genera aprendizajes significativos y duraderos.

Si bien los investigadores mencionados, Vargas, González y Morales concuerdan en que el docente guía debe ser innovador, reflexivo y crítico respecto a su práctica, afirman que la observación constante y la interacción cercana con los estudiantes permiten ajustar estrategias para alcanzar los objetivos educativos así, el docente no solo enseña mediante el juego, que también aprende de él, comprende mejor las dinámicas infantiles y refuerza el vínculo pedagógico (Lozada, R, 2023).

Figura 8

Sistema de configuración del rol del docente como guía en las actividades lúdicas.



Nota: El rol del docente como guía en las actividades lúdicas es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre los conocimientos y las estrategias, se sintetiza en la pedagogía y en el aprendizaje significativo que contribuyen al desarrollo integral y a la evaluación de procesos.

El estudio de las ***estrategias metodológicas basadas en el juego*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Vargas, L. (2021) y González, F. (2022), plantean que dichas estrategias son herramientas pedagógicas indispensables que integran aprendizaje activo, creatividad y la participación estudiantil en un medio eficaz para enseñar contenidos académicos de forma significativa, fomenta el interés y la motivación; estas estrategias favorecen la exploración, la resolución de problemas y la construcción lúdica del conocimiento, potencia el desarrollo cognitivo y socioemocional (Morales, C, 2020).

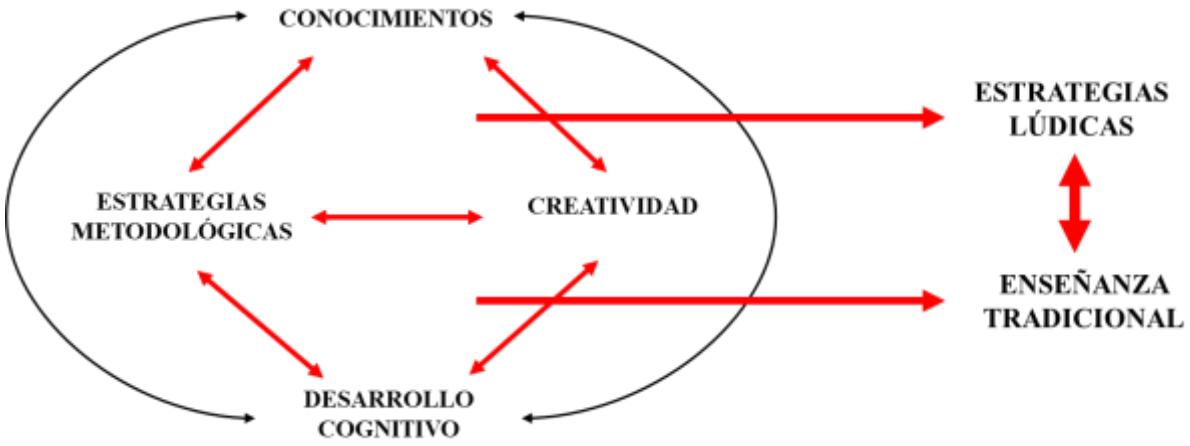
De acuerdo con Jiménez, E. (2022) y Mendoza, D. (2023), las metodologías lúdicas deben planificarse cuidadosamente, considera objetivos educativos, edades y recursos disponibles en las habilidades eficaces se encuentran los juegos de roles, cooperativos, de simulación y los desafíos educativos, que promueven la interacción social, la comunicación y el aprendizaje significativo Ramos, E. (2023) indica que estas propuestas permiten al docente transformar contenidos abstractos en experiencias manipulables, experimentales y reflexivas (Toaquiza, J, 2020).

Por ende, Guerrero, M. (2022) y Lozada, R. (2023) destacan que las estrategias lúdicas fortalecen tanto el aprendizaje individual como la colaboración y el trabajo en equipo; la aplicación de juegos educativos facilita la comprensión de conceptos complejos, incrementa la retención y mejora la participación en el aula Pérez, A. (2021) enfatiza que los docentes deben adaptar estas estrategias a distintos estilos de aprendizaje, combina recursos tradicionales con herramientas digitales e innovadoras para asegurar una enseñanza inclusiva y motivadora.

Si bien los teóricos mencionados, Morales, Vargas y Guerrero sostienen que las estrategias metodológicas basadas en el juego constituyen un pilar para el aprendizaje integral al integrar aspectos cognitivos, emocionales y sociales, la planificación lúdica permite al docente actuar como guía y facilitador mientras los estudiantes experimentan, participan y aprenden activamente; estrategias transforman la enseñanza tradicional en procesos educativos dinámicos, motivadores y centrados en el desarrollo integral del alumno. (Jiménez, P, 2023)

Figura 9

Sistema de configuración de las estrategias metodológicas basadas en el juego



Nota: Las estrategias metodológicas basadas en el juego es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre las estrategias metodológicas y la Creatividad, se sintetiza en los conocimientos y en el desarrollo cognitivo que contribuyen a las estrategias lúdicas y a la enseñanza tradicional.

El estudio de la ***evaluación del aprendizaje mediante el juego*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Almeida, J. (2021), Barragán, S. (2022) sustentan que esta evaluación se ha consolidado como una propuesta innovadora que permite medir de forma integral el progreso académico y el desarrollo socioemocional de los estudiantes; ofrece espacios de observación donde el docente puede identificar competencias cognitivas, habilidades sociales y emocionales, así como la capacidad para resolver problemas (Ibarra, C, 2023)

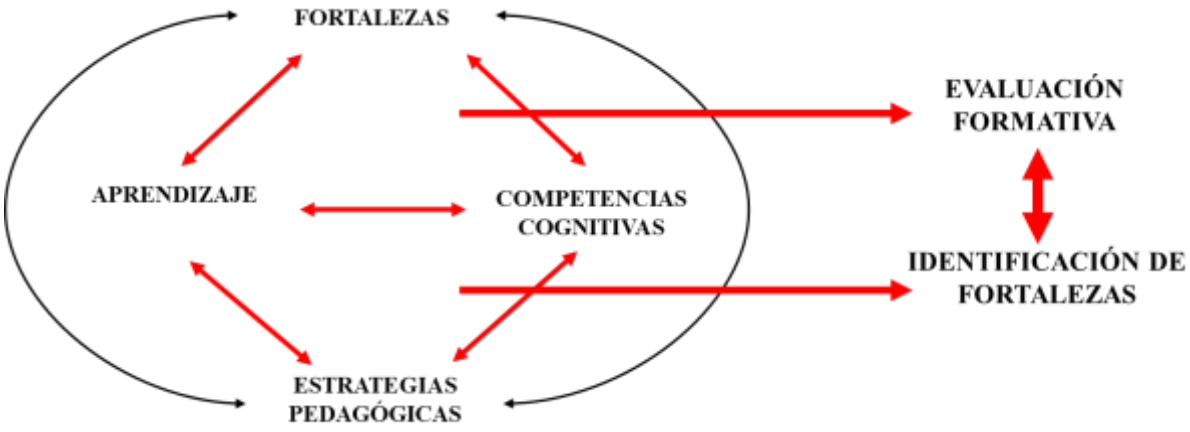
De acuerdo con Castro, L. (2021) y Díaz, M. (2021), las actividades lúdicas facilitan la evaluación formativa mediante rúbricas, listas de cotejo y observaciones anecdóticas; estas herramientas permiten identificar fortalezas y áreas de mejora, promovió un aprendizaje activo y reflexivo la participación del estudiante en el juego se constituye en un indicador del progreso y de la integración de los conceptos trabajados (Espinoza, R, 2022).

Por ende, Fajardo, P. (2023) y Gutiérrez, K. (2021) señalan que la evaluación basada en el juego permite medir competencias socioemocionales como empatía, cooperación y respeto; la observación constante durante la actividad lúdica posibilita al docente ajustar sus estrategias pedagógicas en tiempo real, garantiza una enseñanza inclusiva y significativa para todo el alumnado (Hidalgo, A, 2022).

Si bien los teóricos mencionados, Castro, Almeida y Barragán aportan que la evaluación del aprendizaje mediante el juego conforma un enfoque integral que combina enseñanza, aprendizaje y medición de resultados, este enfoque permite al docente fungir como guía y facilitador mientras los estudiantes participan activamente, reflexionan y desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales por medio del juego transforma la educación tradicional en un proceso dinámico, interactivo y centrado en el desarrollo integral del estudiante (Jiménez, L, 2021).

Figura 10

Sistema de configuración de la evaluación del aprendizaje mediante el juego



Nota: La evaluación del aprendizaje mediante el juego es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre el aprendizaje y las competencias cognitivas que, se sintetiza en las fortalezas y en las estrategias pedagógicas que contribuyen a la evaluación formativa y a la identificación de fortalezas.

El estudio de las **limitaciones del uso de los juegos didácticos** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como García, P. (2022), Hamari, J. (2019) examinan que, pese a ser herramientas eficaces para fomentar la motivación y el aprendizaje activo, su empleo en el aula enfrenta diversas limitaciones que condicionan su aplicabilidad y continuidad los principales obstáculos incluyen la falta de tiempo en el currículo escolar, la carga administrativa y la percepción de que el juego no responde a los estándares académicos tradicionales ello se suma la escasez de materiales adecuados y la resistencia de ciertos docentes que asocian la enseñanza lúdica con pérdida de control o con prácticas poco rigurosas (López-Pérez, 2022).

Según, Morales, B. (2023), Pérez, T. (2021) la formación docente constituye otra barrera como la gran parte del profesorado no recibe capacitación suficiente en diseño de

estrategias lúdicas, que limita la eficacia del recurso sin una estructura pedagógica clara, los reflejos pueden generar entusiasmo pasajero sin afianzar aprendizajes la falta de infraestructura tecnológica, especialmente en zonas rurales o de recursos limitados, restringe el uso de juegos digitales y agrava la desigualdad educativa (Sánchez-Martín, 2021).

Por ende, diversos estudios subrayan la necesidad de equilibrar la diversión con objetivos de aprendizaje Torres, Á. (2021), Vega, C. (2020) advierten que una gamificación sin propósito puede disminuir la profundidad cognitiva del asunto educativo, y que el uso excesivo del esparcimiento sin evaluación formativa clara puede trivializar el conocimiento en las limitaciones que se requiere una política educativa integral que promueva la capacitación docente, la planificación interdisciplinaria y la incorporación consciente del juego en el currículo formal (Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J, 2020)

Si bien los teóricos mencionados, García, Hamari y López enfatizan que los juegos didácticos son herramientas efectivas para fomentar motivación y aprendizaje activo, coinciden en que su implementación enfrenta limitaciones que afectan su continuidad por otro lado, sin una estructura pedagógica adecuada, los juegos pueden generar un entusiasmo momentáneo sin consolidar aprendizajes significativos (Ramírez-González, 2024).

Figura 11

Sistema de configuración de las limitaciones del uso de los juegos didácticos



Nota: Las limitaciones del uso de los juegos didácticos es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre la motivación y las estrategias lúdicas que, se sintetiza en las enseñanzas y en los materiales didácticos que contribuyen a la estructura pedagógico y a los procesos educativos.

El estudio de ***la intervención educativa*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como (Fernández, J. (2020), García, F. (2022) aportan a un proceso

planificado que busca mejorar la calidad del aprendizaje mediante estrategias pedagógicas ajustadas a las necesidades de los estudiantes implicada en la identificación de problemáticas educativas, la aplicación de estrategias adaptadas y la evaluación de resultados con el fin de garantizar la equidad y la inclusión la intervención no solo atiende las dificultades académicas, también los factores emocionales, sociales y contextuales que influyen en el rendimiento escolar de acuerdo con una intervención efectiva requiere del trabajo colaborativo entre docentes orientados hacia la familias, fortalece el acompañamiento integral del estudiante (Hernández-Serrano M. J., 2022).

Según, López, T. (2023), Martínez, G. (2021) implementan que la literatura reciente destaca la importancia de basar las intervenciones en modelos pedagógicos flexibles y centrados en el alumno señala que la incorporación de recursos digitales y metodologías activas, como el aprendizaje cooperativo o la gamificación que potencia la motivación y el desarrollo de competencias que sostienen la interposición educativa que debe estar sustentada en la evaluación diagnóstica y formativa, que permite adaptar las estrategias a los diferentes ritmos y estilos de conocimientos (Morales A. &., 2024).

Por ende, recientes investigaciones como Ortega, R. (2021) y Pineda, R. (2023) enfatizan que la intervención educativa es esencial para alcanzar la inclusión y la justicia educativa sin embargo, advierten que su éxito depende del compromiso institucional la formación docente y los recursos disponibles añaden que la intervención debe concebirse como un proceso continuo de mejora sustentado en la investigación y la innovación pedagógica en las herramienta clave para transformar la enseñanza y garantizar un aprendizaje significativo en todos los contextos escolares (Ramírez, A., & Castillo, D, 2020)

Si bien los teóricos mencionados como Fernández, García y Hernández mencionan que implica la identificación de problemáticas educativas, la aplicación de estrategias adaptadas y la evaluación de resultados, con el fin de garantizar la equidad y la inclusión, sostienen que la intervención educativa debe estar sustentada en la evaluación diagnóstica y formativa, que permite adaptar las estrategias a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje añaden que la intervención debe concebirse como un proceso continuo de mejora (Sánchez, E., & Herrera, S, 2021).

Figura 12

Sistema de configuración en la intervención educativa



Nota: La intervención educativa es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre el aprendizaje cooperativo y al acompañamiento integral que, se sintetiza en cooperativo y en la pedagogía que contribuyen a las estrategias adaptadas y problemáticas educativas.

El estudio de los ***objetivos de la intervención educativa*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Fernández, J. (2020), García, F. (2022) aportan que la intervención educativa tiene como principal objetivo mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante estrategias pedagógicas planificadas, que respondan a las necesidades individuales y colectivas del alumnado, una intervención bien estructurada busca promover la inclusión la equidad y la participación activa, garantiza que todos los estudiantes tengan acceso a oportunidades educativas significativas mediante este sentido la intervención no se limita a resolver dificultades académicas que abarca el desarrollo integral del estudiante, fortalece competencias cognitivas, emocionales y sociales (Hernández-Serrano M. J., 2022).

Según, López, M. (2023) y Martínez, C. (2021) señalan que otro de los objetivos esenciales es optimizar la práctica docente, fomenta la reflexión formativa y la innovación metodológica las intervenciones educativas deben permitir al docente adaptar su enseñanza a los diferentes ritmos de conocimientos, evaluar el progreso de manera continua y promover la autonomía del estudiante destacan la importancia de establecer objetivos medibles que integren el uso de tecnologías educativas y estrategias colaborativas para favorecer un aprendizaje significativo (Morales, A., & Rivas, J, 2024)

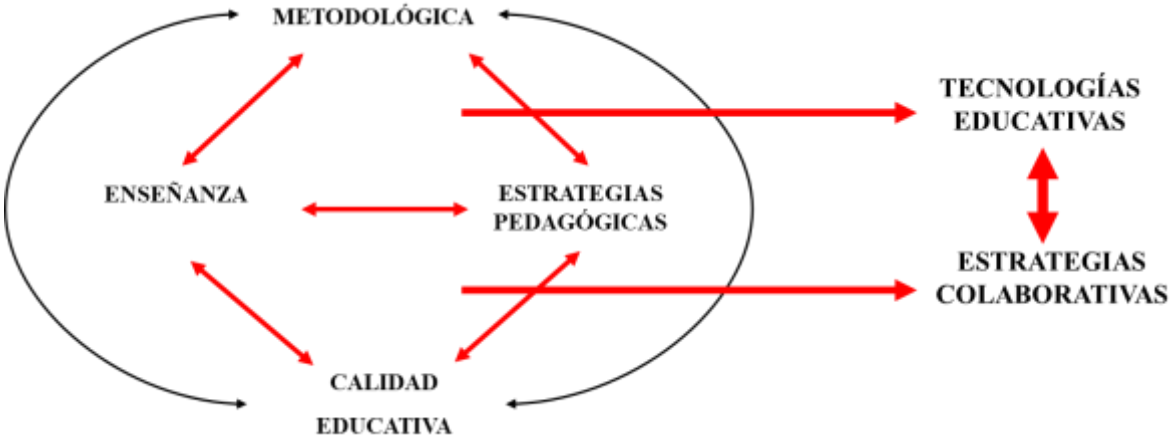
Por ende, la intervención educativa persigue también un fin transformador en la contribución de entornos escolares inclusivos, democráticos y sostenibles Ortega, R. (2021) y Pineda, R., & Gómez, V. (2023) afirman que toda acción educativa debe orientarse a la mejora continua y al fortalecimiento de la convivencia escolar de este modo, los objetivos de la intervención se centran en la formación integral del individuo, el desarrollo de competencias

ciudadanas y la creación de una cultura institucional comprometida con la calidad educativa (Ramírez, A., & Castillo, D, 2020).

Si bien los teóricos mencionados como García, López y Martínez mencionan que la intervención educativa tiene como principal objetivo mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante estrategias pedagógicas planificadas que respondan a las necesidades individuales y colectivas del alumnado la intervención no se limita a resolver dificultades académicas que abarca el desarrollo integral del estudiante, fortalecen competencias cognitivas, emocionales y sociales promover la autonomía del estudiante destacan la importancia de establecer objetivos medibles (Sánchez, E., & Herrera, S, 2021).

Figura 13

Sistema de configuración de los objetivos de la intervención educativa



Nota: Los objetivos de la intervención educativa es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre las enseñanzas y las estrategias pedagógicas que, se sintetiza en las metodológicas y en la calidad educativa que contribuyen a las tecnologías educativas y a las estrategias colaborativas.

El estudio de la **planificación didáctica en la enseñanza-aprendizaje** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Van, D. (2020), Cevikbaş, M. (2023) constituye un proceso esencial dentro del acto educativo, pues permite organizar y anticipar las estrategias pedagógicas necesarias para alcanzar los objetivos de aprendizaje para llegar a planificar implica diseñar, estructurar y preparar los elementos de la enseñanza con base en las necesidades del grupo, los recursos disponibles y los resultados esperados aseguran la coherencia entre los propósitos, los contenidos, las metodologías y la evaluación, otorga al docente una visión clara sobre cómo y por qué enseñar determinados conocimientos en contextos específicos (König, J, 2021).

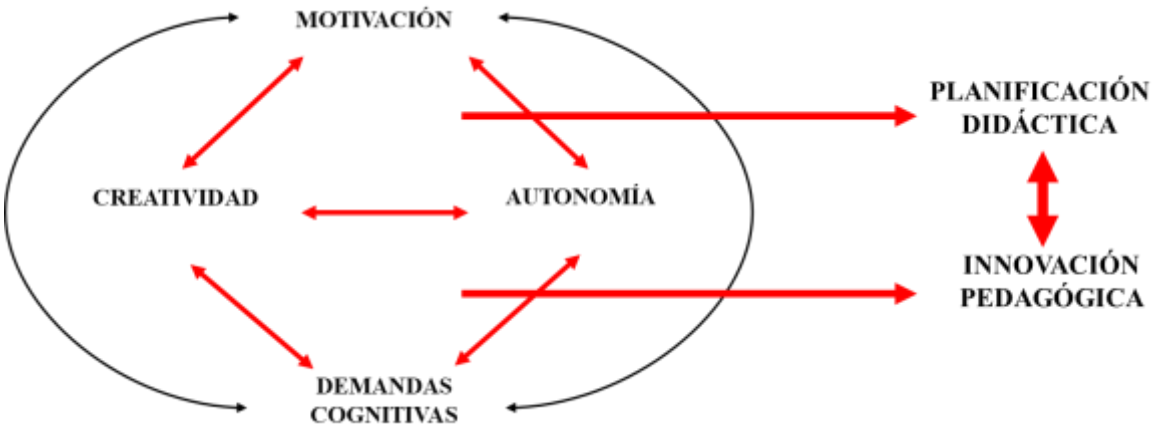
Asimismo, diversos estudios han destacado la relevancia de la planificación didáctica como herramienta de innovación pedagógica, Rincón, F. (2024) señala que una planificación competente implica prever posibles dificultades de aprendizaje, diseñar estrategias de apoyo y adaptar el contenido según el nivel cognitivo de los estudiantes a su vez Janík, T. (2025) resalta que la planificación debe contemplar demandas cognitivas altas, promueve la reflexión, creatividad y autonomía del estudiante evidencia que las planificaciones adaptativas integran herramientas tecnológicas y metodologías activas, favorecen la motivación y el aprendizaje significativo (García-Peñalvo, F. J, 2022).

Por ende, la planificación didáctica no debe entenderse como un documento estático, como un proceso dinámico y flexible que guía la práctica docente López, N. (2023) y Morales, J. (2024) destacan que su actualización constante permite incorporar innovaciones digitales y contextuales que coinciden en la planificación reflexiva fortalece la práctica profesional, fomenta la inclusión y contribuye al desarrollo integral del estudiante en una acción pedagógica que transforma la ilustración de una habilidad consciente, intencionado y contextualizado (Hernández-Serrano, M. J, 2022).

Si bien los teóricos mencionados como Diggele, Flores y García afirman que esencial dentro del acto educativo permite organizar y anticipar las estrategias pedagógicas necesarias para alcanzar los objetivos de aprendizaje para llegar a planificar implica diseñar, estructurar y preparar los elementos de la enseñanza con base en las necesidades del grupo implica prever posibles dificultades de aprendizaje, diseñar estrategias de apoyo y adaptar el contenido según el nivel cognitivo de los estudiantes (Sánchez-Pérez, M, 2021).

Figura 14

Sistema de configuración de la planificación didáctica en la enseñanza-aprendizaje



Nota: La planificación didáctica en la enseñanza-aprendizaje es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre la creatividad y la autonomía que, se sintetiza en la

motivación y en las demandas cognitivas que contribuyen a la planificación didáctica y a la innovación pedagógica.

El estudio de las ***estrategias pedagógicas innovadoras*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como García, F. (2022), López, F. (2023) aportan una respuesta a las transformaciones sociales y tecnológicas que demandan una educación dinámica, participativa y significativa e innovación pedagógica implica rediseñar los entornos de aprendizaje mediante metodologías activas que promuevan la autonomía, la creatividad y la resolución de problemas de igual forma destacan que la aplicación de estrategias como la gamificación, el aprendizaje basado en proyectos y el aula invertida (flipped classroom) permiten al estudiante asumir un papel protagónico en su proceso formativo, fomenta la motivación intrínseca y la colaboración (Rincón-Flores, E. G., López-Cabrera, M. V, 2024).

De igual forma, los autores han demostrado que la implementación de estrategias innovadoras mejora significativamente el rendimiento y la retención del aprendizaje Cevikbaş, M. (2023) evidenciaron que el uso de recursos tecnológicos adaptativos incrementa la participación y la comprensión conceptual en el aula König, J. (2022) enfatiza que la innovación no se limita a la incorporación de tecnología que requiere un cambio profundo en la planificación didáctica, la evaluación y relación pedagógica entre docente y estudiante en este contexto las estrategias deben alinearse con las competencias del siglo XXI integra el pensamiento crítico, la colaboración y la alfabetización digital (Morales-Rivas, J, 2024).

Por ende, Hernández, M. (2022) sostiene que las estrategias pedagógicas innovadoras fortalecen la equidad educativa al ofrecer experiencias personalizadas y accesibles Janík, T. (2025) sustenta que la necesidad de la innovación sea inclusiva, ética y contextualizada respeta la diversidad de los entornos educativos añade que el diseño de experiencias de aprendizaje lúdico y emocional potencia la conexión entre conocimiento y motivación, la innovación pedagógica no consiste solo en usar nuevas herramientas, en transformar la enseñanza en un proceso activo, significativo y humano (Torres-Toukoumidis, Á., & Romero-Rodríguez, L, 2021).

Si bien los teóricos mencionados como Sánchez, Peñalvo y Morales afirman que la innovación pedagógica implica rediseñar los entornos de aprendizaje mediante metodologías activas que promuevan la autonomía, la creatividad y la resolución de problemas (Sánchez-Pérez, M, 2021).

Figura 15

Sistema de configuración de las estrategias pedagógicas innovadoras



Nota: Las estrategias pedagógicas innovadoras es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre la pedagogía y la gamificación que, se sintetiza en el aprendizaje y en el pensamiento crítico que contribuyen a la motivación intrínseca y a las estrategias innovadoras.

El estudio de la ***aplicación de metodologías activas*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como (Fernández-Batanero, J. (2021), (Cabero-Almenara, J. (2022) se ha consolidado como un enfoque esencial en la educación actual orientado a fomentar la participación, autonomía y construcción significativa del conocimiento la implementación de estas metodologías permite vincular los contenidos curriculares con las experiencias reales del estudiante fortalecer así su aprendizaje significativo subrayan que el uso de estrategias como el aprendizaje basado en problemas (ABP)y también en el aprendizaje cooperativo y el aula invertida que favorece el desarrollo de competencias cognitivas y sociales al situar al alumno como protagonista de su proceso formativo (Salinas, J, 2020).

Por su parte, Area-Moreira, M. (2021) y Prieto, L. (2023) destacan que las metodologías activas transforman el rol del docente, quien pasa de ser transmisor de información a mediador del conocimiento este cambio implica diseñar ambientes de aprendizaje dinámicos apoyados en recursos tecnológicos que estimulen la creatividad y la resolución de problemas añaden que el trabajo colaborativo el pensamiento crítico y la metacognición son componentes esenciales en la aplicación efectiva de estas metodologías dado que promueven aprendizajes profundos y sostenibles en el tiempo (Rivero, M., & Castañeda, L, 2024).

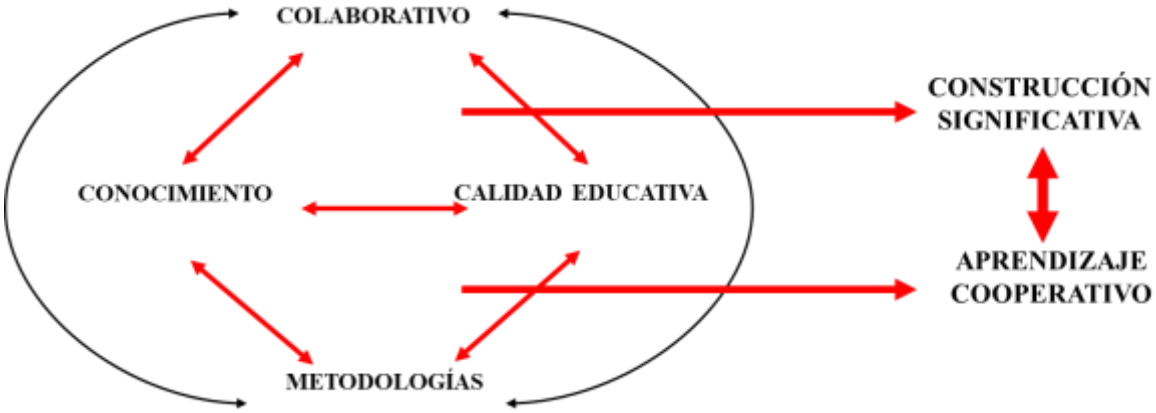
Por ende, (Domínguez, G. (2022) enfatizan que la adopción de metodologías activas debe ir acompañada de una cultura institucional innovadora y de procesos de evaluación continua (Torres, C. (2023) sostienen que la efectividad de su implementación depende del

contexto la formación docente y disponibilidad de recursos pedagógicos adecuados la aplicación de metodologías activas constituye una estrategia transformadora que impulsa la equidad, motivación y calidad educativa en todos los niveles de ilustración (Martínez, J, 2025),

Si bien los teóricos mencionados como Almerana, Trujillo y Domingues Aportan que se ha consolidado como un enfoque esencial en la educación actual orientado a fomentar la participación, la autonomía y la construcción significativa del conocimiento la implementación de estas sistemáticas activas transforman el rol del docente quien pasa de ser transmisor de información a mediador del conocimiento este cambio implica diseñar ambientes de aprendizaje dinámicos (Trujillo, J. M., & Morales, A, 2024).

Figura 16

Sistema de configuración de la aplicación de metodologías activas



Nota: La aplicación de metodologías activas es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre los conocimientos y la calidad educativa que, se sintetiza en colaborativo y en las metodologías que contribuyen a la construcción significativa y al aprendizaje cooperativo.

El estudio del ***rol del docente como mediador del conocimiento*** intervención educativa ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como (García-Peñalvo, F. (2023), Cabero-Almenara, J., & Trujillo-Torres, J. (2022) implica un cambio fundamental en la dinámica del aula donde el docente deja de ser un mero transmisor de información y se convierte en un facilitador del aprendizaje este enfoque permite que los estudiantes construyan activamente su conocimiento a través de la reflexión, colaboración y aplicación práctica de conceptos señalan que la mediación educativa requiere estrategias didácticas adaptativas en las que el docente guía, orienta y estimula la participación activa de los estudiantes fomenta la autonomía y la creatividad (Fernández-Batanero, J. M., & Román-Graván, P, 2021).

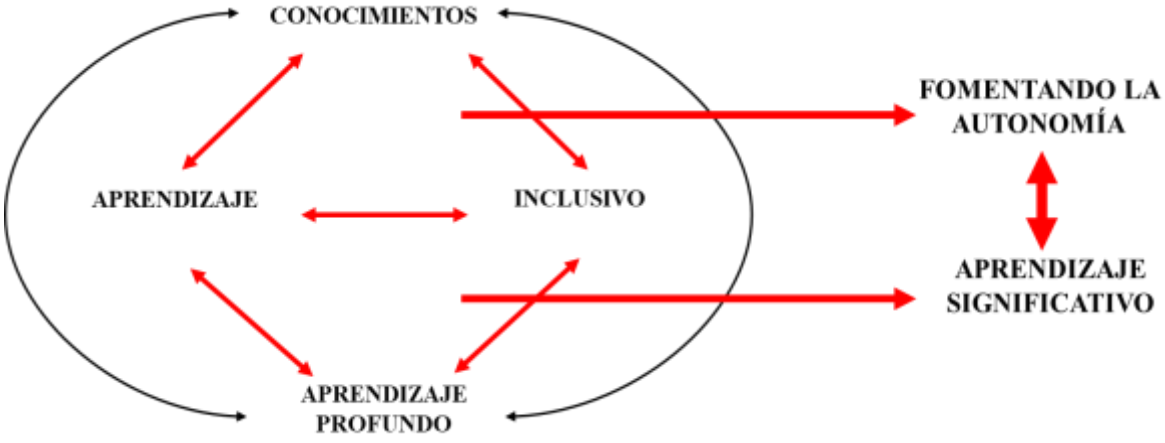
Mediante diversas investigaciones recientes destacan que el docente mediador fortalece el aprendizaje significativo y la motivación intrínseca Salinas, J. (2020) afirma que los mediadores del conocimiento emplean metodologías activas, como el aprendizaje basado en problemas (ABP) o en las nociones cooperativas para estimular la interacción y la resolución de problemas en contextos reales (Area, M. (2021) enfatizan que este rol implica también evaluar constantemente el progreso del estudiante y ajustar la estrategia pedagógica según las necesidades individuales y colectivas del grupo, promueve entornos inclusivos y equitativos (Prieto, L., Villalobos, C., & Fernández, J, 2023).

Por ende, (Castañeda, L., & Rivero, M. (2024), Morales, J. (2024) coinciden en que el docente mediador fomenta competencias del siglo XXI como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la alfabetización digital su función se extiende a la construcción de una cultura educativa participativa donde los estudiantes se sienten responsables de su aprendizaje y capaces de transferir los conocimientos a contextos diversos el docente como mediador del conocimiento transforma el aula en un espacio dinámico, inclusivo y centrado en el estudiante promueve un aprendizaje profundo y sostenible (Hernández-Serrano, M. J, 2022).

Si bien los teóricos mencionados como Cabero, Torrez Román aportan sobre la dinámica del aula, donde el docente deja de ser un mero transmisor de información y se convierte en un facilitador del aprendizaje este enfoque permite que los estudiantes construyan activamente su conocimiento a través de la reflexión en el progreso del estudiante y ajustar la estrategia pedagógica según las necesidades individuales y colectivas (Trujillo-Torres, J. M., & Morales, A, 2024).

Figura 17

Sistema de configuración el rol del docente como mediador del conocimiento.



Nota: El rol del docente como mediador del conocimiento es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre el aprendizaje e inclusivo que, se sintetiza en los conocimientos y el aprendizaje profundo que contribuyen a la fomentación autónoma y el aprendizaje significativo.

El estudio de la ***adaptación curricular para la diversidad del aula*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Florian, L., & Black, K. (2021), Tomlinson, C. (2020) es un enfoque pedagógico que busca garantizar la inclusión de todos los estudiantes atendían de a sus diferentes capacidades, estilos de aprendizaje y necesidades educativas especiales para adaptar el currículo no implica crear programas separados para estudiantes con dificultades pueda modificar los objetivos, contenidos, estrategias y evaluaciones dentro del mismo currículo para que todos puedan acceder y participar de manera significativa se enfatiza que la diferenciación curricular permite ajustar la profundidad, complejidad y ritmo del aprendizaje favorece la equidad educativa y el desarrollo integral de cada alumno (Jiménez J. E.-P., 2022).

La investigación reciente evidencia que la adaptación curricular impacta positivamente en la motivación, la participación y el rendimiento académico de los estudiantes Cabero-Almenara, J. (2023) sustentan que la planificación flexible y personalizada, apoyada en metodologías activas y tecnologías educativas, facilita que los alumnos con necesidades diversas alcancen los objetivos de aprendizaje Fernández-Batanero, J. (2021) sostienen que una correcta adaptación curricular requiere un análisis continuo de las competencias y progresos individuales así como la incorporación de estrategias colaborativas que promuevan la inclusión y la cohesión grupal (Hernández-Serrano M. J., 2022).

Por ende, Castañeda, L. (2024), Salinas, J. (2020) coinciden en que la adaptación curricular es un proceso dinámico que demanda formación docente continua, reflexión pedagógica y evaluación permanente esta práctica fortalece la equidad educativa fomenta la creatividad y la autonomía del estudiante y contribuye a construir aulas inclusivas donde se valoran las diferencias y se promueve un aprendizaje significativo para todos la adaptación curricular no solo responde a la diversidad que transforma la enseñanza en un proceso flexible, equitativo y centrado en el estudiante (Prieto, L., Villalobos, C., & Fernández, J, 2023).

Si bien los teóricos mencionados como Florián, Tomlinson y Jiménez afirman que un enfoque pedagógico que busca garantizar la inclusión de todos los estudiantes, atiende a sus diferentes capacidades, estilos de aprendizaje y necesidades educativas especiales adaptar el currículo no implica crear programas separados para estudiantes con dificultades (Trujillo-Torres, J. M., & Morales, A, 2024).

Figura 18

Sistema de configuración de la adaptación curricular para la diversidad del aula



Nota: La adaptación curricular para la diversidad del aula es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre los enfoques pedagógicos y las estrategias que, se sintetiza en las adaptaciones curriculares y en la equidad educativa que contribuyen al desarrollo integral y al proceso flexible.

El estudio de la ***evaluación formativa y continua del aprendizaj***e ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Black, P. (2020), Hattie, J. (2021) se concibe como un proceso sistemático mediante el cual el docente recopila información sobre el progreso del estudiante para retroalimentar, orientar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje en la evaluación formativa permite identificar dificultades tempranas y ajustar estrategias pedagógicas favorece un lucubración profundo y significativo señala que la retroalimentación efectiva basada en la observación continua, incrementa la motivación y la autorregulación del estudiante promueve la participación activa en su propio proceso educativo (Andrade, H, 2022).

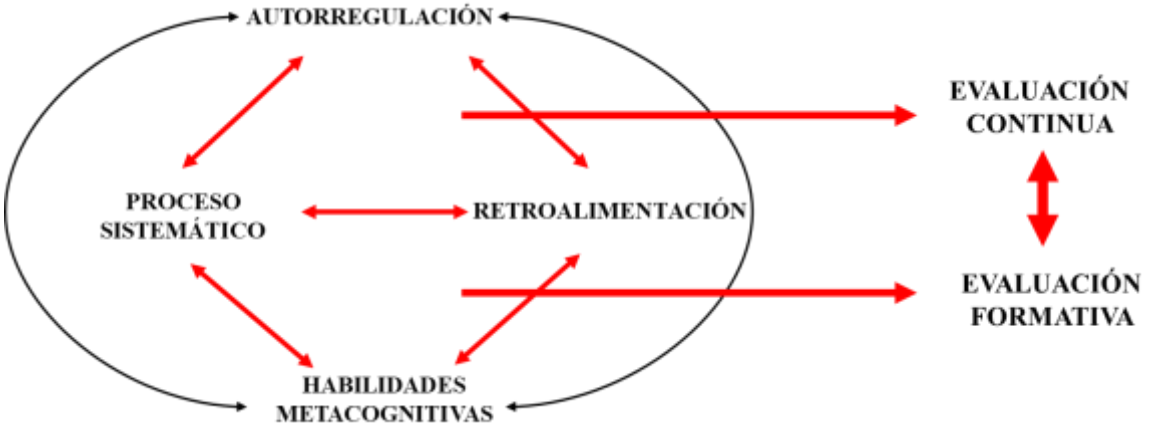
Según, varios estudios recientes evidencian que la evaluación continua facilita la personalización del aprendizaje y la mejora de los resultados académicos Cizek, G. (2021) sostiene que integrar rúbricas, autoevaluaciones y coevaluaciones permite a los estudiantes comprender los criterios de éxito y reflexionar sobre su propio aprendizaje Sadler, D. (2020) destaca que la evaluación formativa no se limita a medir conocimientos que también desarrolla habilidades metacognitivas y estrategias de autorregulación, genera un proceso educativo inclusivo y equitativo muestran que el uso de herramientas digitales en la evaluación formativa potencia la retroalimentación inmediata y el seguimiento personalizado del progreso del alumno (García-Peñalvo, F. J., Jiménez, J., & Del Mazo, R, 2022).

Por ende, Cabero-Almenara, J., & Prieto, L. (2023) y Fernández-Batanero, J. M., Román-Graván, P., & Jiménez, J. (2021), fomentan en que la evaluación formativa y continua requiere planificación, reflexión docente y flexibilidad metodológica mediante un enfoque que permite al docente adaptar los contenidos y las estrategias según las necesidades reales del aula, fomenta un aprendizaje significativo, colaborativo y centrado en competencias, la evaluación formativa y continua no solo mejora el rendimiento académico que fortalece la autonomía del estudiante y la calidad del proceso educativo en todos los niveles (Trujillo-Torres, 2024).

Si bien los investigadores mencionados como Black, Andrade y sadler mencionan que es un proceso sistemático mediante el cual el docente recopila información sobre el progreso del estudiante para retroalimentar orientar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje, la evaluación formativa permite identificar dificultades tempranas y ajustar estrategias pedagógicas (Salinas, J, 2020).

Figura 19

Sistema de configuración de la evaluación formativa y continua del aprendizaje



Nota: La evaluación formativa y continua del aprendizaje es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre los procesos sistemáticos y la retroalimentación que, se sintetiza en la autorregulación y en las habilidades metacognitivas que contribuyen a la evaluación continua y a la evaluación formativa.

El estudio del ***uso de recursos didácticos en la intervención*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Cabero-Almenara, J. (2023), García, F. (2022) sustentan que es un elemento esencial para facilitar el aprendizaje significativo que promover la motivación y atender la diversidad de los estudiantes los recursos didácticos ya sean físicos, tecnológicos o digítales permiten ejemplificar conceptos concreta contenidos abstractos y generar experiencias prácticas que favorecen la comprensión y retención del conocimiento enfatiza que los recursos digitales como plataformas interactivas, simuladores y aplicaciones educativas facilitan la personalización del aprendizaje y la

retroalimentación inmediata durante la intervención pedagógica (Fernández-Batanero, J. M., Román-Graván, P., & Jiménez, J. E, 2021).

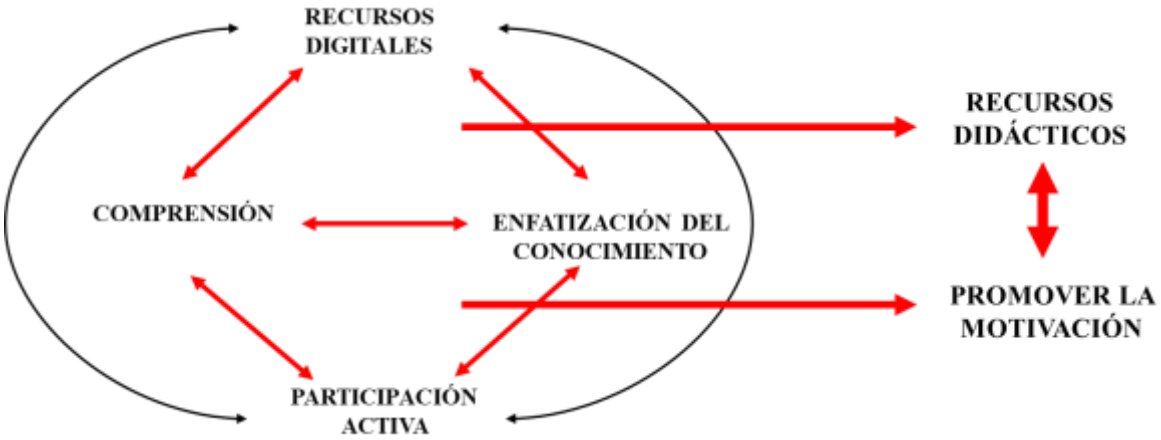
Investigaciones recientes evidencian que la correcta selección y aplicación de recursos didácticos incrementa la eficacia de las estrategias de enseñanza Salinas, J. (2023) sostiene que los materiales concretos, audiovisuales y tecnológicos mejoran la participación activa y la interacción entre los estudiantes Castañeda, L. (2024) destacan que los recursos deben adaptarse al contexto y a las necesidades individuales, promueve la inclusión y permite que los estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje accedan al contenido de manera efectiva añade que la combinación de recursos tradicionales y tecnológicos potencia la creatividad y la resolución de problemas, fortalece los objetivos de la intervención educativa. (Morales-Rivas, J, 2024).

Por ende, Trujillo-Torres, J. (2024), Hernández, M. (2022) afirman que el uso estratégico de recursos didácticos requiere planificación, evaluación y reflexión docente este enfoque permite diseñar intervenciones dinámicas, interactivas y significativas donde los estudiantes se convierten en protagonistas activos de su aprendizaje los recursos didácticos son herramientas fundamentales para la mediación formativa, la motivación y el desarrollo integral del estudiante en cualquier proceso de intervención pedagógica (Cabero-Almenara J. &., 2021),

Si bien los teóricos mencionados como Fernández, Ramon y Jiménez afirman que constituye un elemento esencial para facilitar el aprendizaje significativo, promover la motivación y atender la diversidad de los estudiantes mediante los recursos didácticos ya sean físicos, tecnológicos o digítales permiten ejemplificar conceptos (Torres-Toukoumidis Á. &.-R., 2023).

Figura 20

Sistema de configuración del uso de recursos didácticos en la intervención



Nota: Uso de recursos didácticos en la intervención es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre la comprensión y la enfatización del conocimiento que, se sintetiza en los recursos digitales y en la participación activa que contribuyen a los recursos didácticos y a promover la motivación.

El estudio del ***acompañamiento y seguimiento pedagógico*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Cabero, J. (2023), García-Peñalvo, F. (2022) constituye como un componente esencial dentro del proceso educativo orientado a garantizar que los estudiantes alcancen los objetivos de aprendizaje de manera efectiva este acompañamiento permite al docente identificar dificultades también proporcionar retroalimentación continua y ajustar estrategias didácticas en función de las necesidades individuales añade que el seguimiento sistemático facilita la detección temprana de brechas de lucubración, fortalece la planificación pedagógica y promueve la participación activa de los estudiantes (Fernández-Batanero, J, M., Román-Graván, P., & Jiménez, J, E, 2021).

Según, estudios recientes destacan que el acompañamiento pedagógico contribuye al desarrollo de la autonomía y la autorregulación del estudiante Salinas, J. (2020) sostiene que las tutorías retroalimentaciones periódicas y el seguimiento individualizado aumentan la motivación y el compromiso del alumno con su aprendizaje Castañeda, L., & Rivero, M. (2024) enfatizan que la integración de herramientas digitales y recursos interactivos en el seguimiento permite personalizar la enseñanza evaluar el progreso en tiempo real y favorecer la inclusión de estudiantes con diferentes estilos y ritmos de aprendizaje agrega que la combinación de estrategias presenciales y virtuales potencia la efectividad del acompañamiento promueve los aprendizajes significativos y sostenibles (Morales-Rivas, J, 2024).

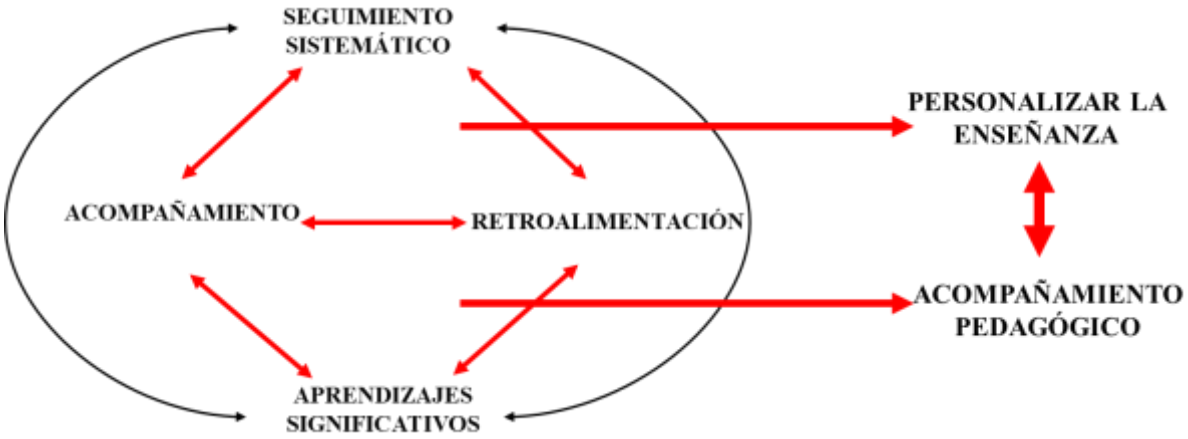
Por ende, Trujillo-Torres, J. M., & Morales, A. (2024), (Hernández-Serrano, M. (2022) afirman que el acompañamiento pedagógico requiere planificación, reflexión docente y evaluación continua este proceso no solo garantiza que los estudiantes cumplan con los objetivos educativos que también fortalece la relación docente-alumno que fomenta la resiliencia académica y permite diseñar intervenciones pedagógicas efectivas el acompañamiento y seguimiento pedagógico es un pilar de la adiestramiento de calidad centrada en el desarrollo integral del estudiante y en la mejora continua del proceso de enseñanza-aprendizaje (Cabero-Almenara, J., & Romero, C, 2021)

Si bien los teóricos mencionados como Prieto, García y Morales manifiestan que un componente esencial dentro del proceso educativo orientado a garantizar que los estudiantes alcancen los objetivos de aprendizaje de manera efectiva este acompañamiento permite al docente identificar dificultades, proporcionar retroalimentación continua y ajustar estrategias

didácticas en función de las necesidades individuales añade que el seguimiento sistemático facilita la detección temprana de brechas de aprendizaje, fortalece la planificación pedagógica (Torres-Toukoumidis, Á., & Romero-Rodríguez, L, 2022).

Figura 21

Sistema de configuración del acompañamiento y seguimiento pedagógico



Nota: El acompañamiento y seguimiento pedagógico es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre el Acompañamiento y la retroalimentación que, se sintetiza en los seguimientos sistemáticos y en el aprendizaje significativo que contribuyen a la personalización de la enseñanza y al acompañamiento pedagógico.

El estudio del ***impacto de la intervención educativa en el desarrollo integral del estudiante*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Arrieta-Cohen, N. (2024), Hosokawa, R. (2024) constituye un proceso sistemático diseñado para generar cambios positivos en el desarrollo cognitivo social u emocional de los estudiantes señala que las intervenciones bien estructuradas mejoran la comprensión académica y fortalecen la autonomía del aprendizaje enfatiza que los programas que integran el aprendizaje socioemocional reducen conductas problemáticas y favorecen el bienestar psicológico desde la educación la combinación de estrategias activas y recursos digitales en las intervenciones promueve aprendizajes significativos y personalizados, adaptados al ritmo y estilo de cada estudiante. (Cai, C, 2025)

Los investigadores como, Dopolani, S. (2025) y Vithana, R. (2023) destacan que las intervenciones escolares centradas en la resiliencia y la alfabetización emocional incrementan las habilidades sociales y la capacidad de autorregulación del alumnado resalta la importancia del acompañamiento pedagógico continuo, que permite al docente ajustar la técnicas según las necesidades individuales agrega que la evaluación formativa dentro de la intervención potencia la reflexión y la metacognición genera una mejora integral en el desempeño académico y

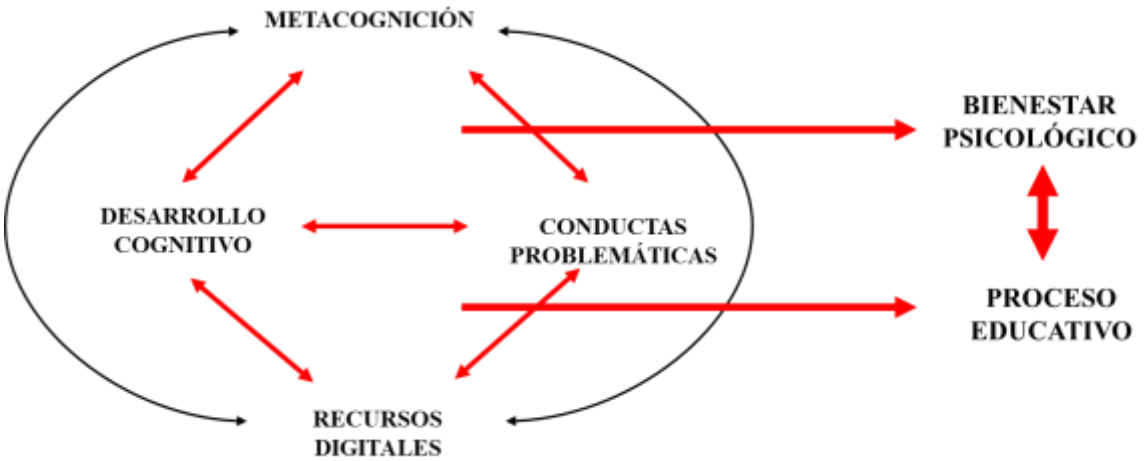
socioemocional García-Peñalvo, F. (2023) sostiene que las intervenciones deben sustentarse en principios inclusivos para asegurar que todos los estudiantes participen activamente en su proceso educativo.

Por ende, estudios recientes de Fernández-Batanero, J. (2021) y Cabero, J. (2023) evidencian que las intervenciones educativas exitosas tienen un impacto directo en el desarrollo integral del estudiante fortalece dimensiones cognitivas, emocionales, sociales y éticas dichos procesos al ser planificados, evaluados y sostenibles contribuyen al logro de una educación transformadora y equitativa el impacto de la intervención educativa no solo se mide en términos de rendimiento académico, también en la formación integral de ciudadanos competentes, críticos y emocionalmente equilibrados (Trujillo-Torres, J. M., & Morales, A, 2024)

Si bien los teóricos mencionados como Caí, Hosokawa y Arrieta implementan que el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes señala que las intervenciones bien estructuradas mejoran la comprensión académica y fortalecen la autonomía del aprendizaje enfatiza que los programas que integran el aprendizaje socioemocional reducen conductas problemáticas y favorecen el bienestar psicológico desde la educación inicial (Ilishkina, D. I, 2025)

Figura 22

Sistema de configuración del impacto de la intervención educativa en el desarrollo integral del estudiante



Nota: El impacto de la intervención educativa en el desarrollo integral del estudiante es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre el desarrollo cognitivo y las condutas problemáticas que, se sintetiza en la metacognición y en los recursos digitales que contribuyen al bienestar psicológico y a los procesos educativos.

El estudio del ***fortalecimiento del pensamiento lógico y la inteligencia emocional*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como (Quiceno, M. (2014), Santafé, Á, & González, F. (2021) aportan que es el método de razonamiento lógico deductivo a través de un diseño de campo y documental se tienen como técnicas de recolección de datos el análisis de contenido y la encuesta por muestreo a través de instrumentos como la matriz de análisis, potenciar el pensamiento racional y consciente de los alumnos con el objetivo primordial de desarrollar ejercicios lógicos y de gimnasia cerebral como pretexto para que los estudiantes de la Institución Educativa (Freire, J., Guzmán, B, 2019)

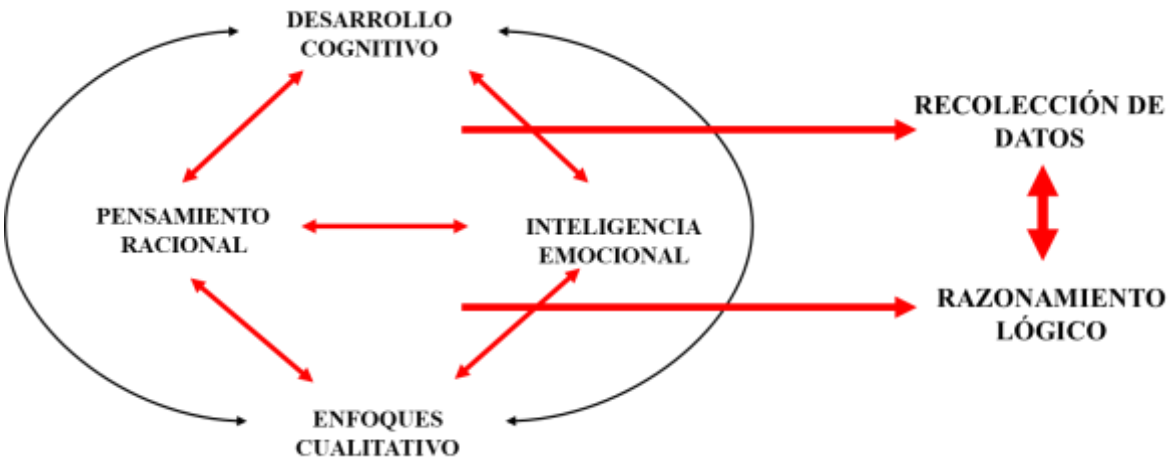
Según, Burgos, J. (2019) y Román S. (2024) aportan que los lineamientos y las estrategias y herramientas sobre inteligencia emocional basados en los componentes intrapersonal e interpersonal que fortalezcan el proceso educativo-formativo en las organizaciones el cual propone lograr una evolución satisfactoria en pro el recurso humano de la misma y con ello saber cómo esta técnica se puede manifestar de manera proactiva en el éxito en las organizaciones y del trabajo en equipo, una competencia para fortalecer el desarrollo cognitivo el pensamiento crítico, la toma de decisiones y el rendimiento académico, determina las causas que perjudican en el desempeño escolar con sustento en la pedagogía constructivista desde una formación integral; en la investigación se utilizó los enfoques cualitativo y cuantitativo (Sanchez, K., Gomero, A, 2023)

Por ende, deficiencias en Leguaje y Matemática; además, los docentes consideran que, por ser un sector rural, tienen pocas posibilidades presenta como producto una estrategia didáctica propuesta por fases, que pretende lograr un proceso de formación en los docentes con el involucramiento de padres de familia, así como su ejecución con estrategias didácticas que conjugan los recursos tecnológicos y los del medio para la nivelación de los niños Rodríguez G. (2023) y Cantillo, M. (2025) estrategia didáctica para el fortalecimiento del pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de la Escuela de Educación Básica (Román W. , 2024).

Si bien los teóricos mencionados como Freire, Quinceno y Chaustre afirman que es el método de razonamiento lógico deductivo a través de un diseño de campo y documental. Se tienen como técnicas de recolección de datos el análisis de contenido y la encuesta por muestreo a través de instrumentos como la matriz de análisis, potenciar el pensamiento racional y consciente de los dicentes, desde el aula (Gaviria, 2023).

Figura 23

Sistema de configuración del fortalecimiento del pensamiento lógico y la inteligencia emocional



Nota: El fortalecimiento del pensamiento lógico y la inteligencia emocional es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre el pensamiento racional y la inteligencia emocional que, se sintetiza en el desarrollo cognitivo y en los enfoques cualitativos que contribuyen a la recolección de datos y al razonamiento lógico.

El estudio de los ***componentes del pensamiento lógico*** en el desarrollo integral del estudiante ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Piaget, J. (2021), Vygotsky, L. (2020) constituye una capacidad cognitiva esencial para el razonamiento la resolución de problemas y la construcción del conocimiento este se desarrolla progresivamente a través de la interacción del individuo con su entorno permite organizar, clasificar y establecer relaciones entre los objetos y fenómenos destaca que el pensamiento lógico surge también del proceso social y del lenguaje es el resultado de la mediación cultural y de la comunicación simbólica los componentes fundamentales del pensamiento lógico incluyen la abstracción, la deducción, la inducción, la comparación y la clasificación, habilidades que posibilitan el razonamiento estructurado y la inferencia (García-Madruga, 2022)

Según, Hernández-Serrano M. (2023) y Trujillo, J. (2024) los estudios contemporáneos sostienen que el desarrollo del pensamiento lógico depende tanto de factores cognitivos como pedagógicos señala que las experiencias de aprendizaje activo y la resolución de problemas fortalecen la lógica formal e informal del estudiante coinciden en que las estrategias basadas en el aprendizaje cooperativo y el uso de recursos tecnológicos favorecen la comprensión de relaciones causa-efecto y el razonamiento analítico, asimismo, Fernández-Batanero, J. (2021)

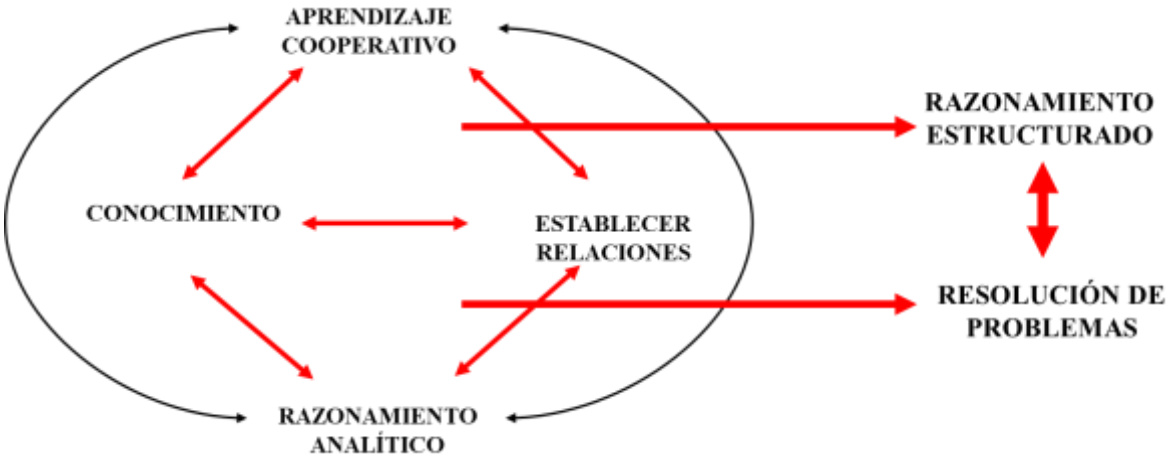
destaca que la incorporación de entornos virtuales y juegos didácticos estimula la reflexión, el pensamiento crítico y la argumentación lógica.

Por ende, se sostienen que la formación del pensamiento lógico no debe limitarse al ámbito matemático, extenderse a todas las áreas del conocimiento, además Cabero, J. (2023) y García-Peñalvo, F. (2023) aportan que el pensamiento lógico, como competencia transversal, promueve la autonomía intelectual la toma de decisiones fundamentadas y la creatividad en la resolución de problemas los componentes del pensamiento lógico se consolidan mediante la interacción entre la enseñanza reflexiva, la práctica constante y el acompañamiento pedagógico permite el desarrollo integral de las capacidades cognitivas del estudiante (Castañeda, L., & Rivero, M, 2024).

Si bien los teóricos mencionados como Piaget, Vygotsky y García complementan que es una capacidad cognitiva esencial para el razonamiento, la resolución de problemas y la construcción del conocimiento este se desarrolla progresivamente a través de la interacción del individuo con su entorno, permite organizar, clasificar y establecer relaciones entre los objetos y fenómenos destaca que el pensamiento lógico (Salinas, J, 2020)

Figura 24

Sistema de configuración de los componentes del pensamiento lógico



Nota: Los componentes del pensamiento lógico es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre el conocimiento y el establecer relaciones que, se sintetiza en el aprendizaje cooperativo y en el razonamiento analítico contribuyen al razonamiento estructurado y resolución de problemas.

El estudio de las ***habilidades de razonamiento y análisis*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Piaget, J. (2021), Merino, I. (2023) constituyen pilares esenciales del pensamiento crítico y lógico, indispensables para la comprensión la resolución de problemas y la toma de decisiones fundamentadas el

razonamiento se desarrolla gradualmente conforme el individuo adquiere estructuras cognitivas que le permiten establecer relaciones entre conceptos causas y consecuencias plantea que estas habilidades emergen en contextos de interacción social y diálogo, donde el lenguaje actúa como mediador del pensamiento señala que el razonamiento analítico implica la capacidad de identificar patrones para deducir conclusiones y generar inferencias a partir de la información disponible (Esquivel-Gámez, I.; Gálvez-Buenfil, K, 2022).

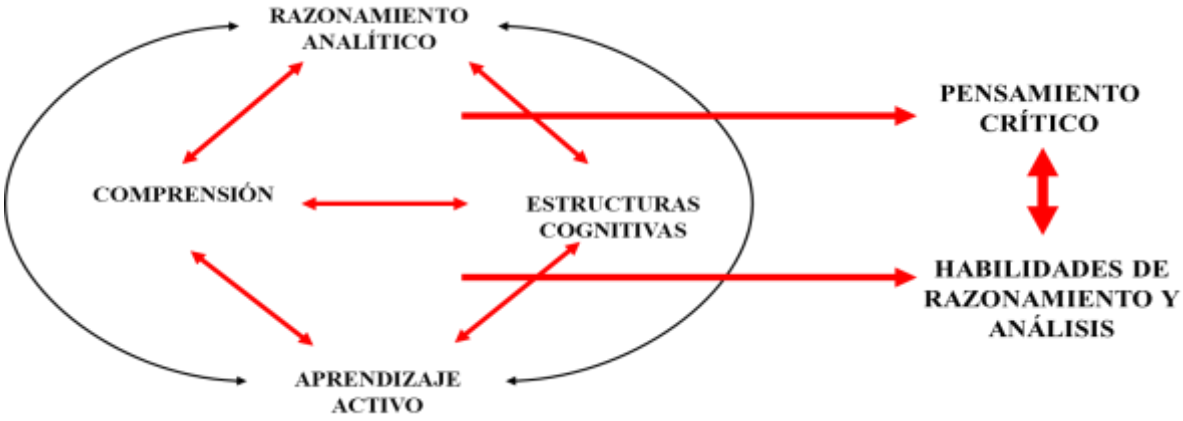
Según, Rivas, S. (2023) y García-Carmona, A. (2023) sostienen que el fortalecimiento del razonamiento se logra mediante experiencias de aprendizaje activo que fomenten la observación la comparación y la reflexión crítica destacan que las tecnologías educativas y los recursos interactivos potencian la capacidad analítica al permitir que los estudiantes experimenten y contrasten diferentes escenarios cognitivos agrega que las metodologías basadas en proyectos y en la resolución de problemas estimulan el análisis profundo la creatividad y la argumentación lógica el aprendizaje se convierte en un proceso dinámico, reflexivo y autorregulado (Medranda-Morales, N.; Palacios Mieles, V, 2023)

Por ende, subrayan que las habilidades de razonamiento y análisis no deben entenderse únicamente como competencias académicas como herramientas para la vida su desarrollo promueve la autonomía intelectual, la toma de decisiones éticas y la adaptación a contextos cambiantes Trujillo-Torres, J. (2024) y Castañeda, L. & Rivero, M. (2024) el razonamiento y el análisis son componentes integrales del pensamiento crítico, cuya promoción en el aula requiere estrategias pedagógicas activas mediación docente efectiva y evaluación formativa continua (Prieto, L, 2023).

Si bien los teóricos mencionados como Piaget, Merino y Castillo aportan que el pensamiento crítico y lógico, indispensables para la comprensión, la resolución de problemas y la toma de decisiones fundamentadas el razonamiento se desarrolla gradualmente conforme el individuo adquiere estructuras cognitivas que le permiten establecer relaciones entre conceptos (Fernández-Batanero, J. M, 2021).

Figura 25

Sistema de configuración de las habilidades de razonamiento y análisis



Nota: Las habilidades de razonamiento y análisis es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre la comprensión y las estructuras cognitivas que, se sintetiza en el razonamiento analítico y en el aprendizaje activo que contribuyen a los pensamientos críticos y a las habilidades de razonamiento y análisis.

El estudio de la ***resolución de problemas y toma de decisiones*** en el desarrollo integral del estudiante ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Goleman, A. (2021), Gardner, F. (2020) aportan sobre los factores interdependientes que influyen significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes las competencias emocionales como la autorregulación la empatía y la motivación son determinantes para el manejo de la atención y la persistencia cognitiva sostiene que la inteligencia no es un fenómeno unitario probablemente sea un conjunto de capacidades interrelacionadas donde la lógica-matemática y la interpersonal se combinan para potenciar el aprendizaje significativo de acuerdo con Fernández, B. (2022) la inteligencia emocional optimiza el uso del razonamiento lógico al facilitar la gestión del estrés académico y la toma de decisiones racionales en entornos de presión escolar.

Diversos estudios recientes confirman que los estudiantes con mayor control emocional muestran un mejor desempeño en tareas que requieren análisis resolución de problemas y pensamiento abstracto Cabello, G. (2023) y García-Carmona, A. (2024) destacan que la educación emocional fortalece la atención sostenida y el razonamiento deductivo al crear un clima de aprendizaje propicio para la reflexión Trujillo-Torres, I. (2024) añade que el aprendizaje basado en proyectos y en colaboración mejora tanto las habilidades lógicas como las socioemocionales promueve un equilibrio entre la cognición y la emoción Castañeda, A. (2023) demuestra que la integración de estrategias metacognitivas y emocionales produce una mejora directa en la comprensión lectora y el rendimiento académico general.

Por ende, investigaciones latinoamericanas como las de Medranda, M. (2023) evidencian que la enseñanza integral donde se promueven actividades de razonamiento lógico y educación emocional potencia la motivación intrínseca y la autoconfianza del estudiante esta relación sinérgica entre pensamiento lógico e inteligencia emocional permite un aprendizaje autónomo, reflexivo y sostenido en el tiempo el desarrollo paralelo de las competencias cognitivas y emocionales constituye un pilar esencial para la formación integral donde el rendimiento académico es el resultado del equilibrio entre la razón y la emoción Salinas, J. (2020)

Si bien los teóricos mencionados como Goleman, Fernández y Cabello aportan el rendimiento académico de los estudiantes, las competencias emocionales como la autorregulación, la empatía y la motivación.

Figura 26

Sistema de configuración de la resolución de problemas y toma de decisiones



Nota: La resolución de problemas y toma de decisiones es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre el rendimiento académico y la motivación que, se sintetiza en la persistencia cognitiva y en el razonamiento deductivo que contribuyen a las estrategias metacognitivas y a las capacidades interrelacionadas en el aprendizaje.

El estudio del ***pensamiento crítico y reflexivo*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Facione, A. (2020), Halpern, E. (2021) constituye una competencia fundamental en el proceso educativo contemporáneo, al promover la capacidad del estudiante para analizar cuestionar y evaluar información desde una perspectiva racional y ética el pensamiento crítico implica la disposición y habilidad para hacer juicios razonados que guíen las acciones y creencias define como el uso intencional de habilidades cognitivas que aumentan la probabilidad de obtener resultados deseables el pensamiento

reflexivo actúa como complemento del pensamiento crítico permite que los estudiantes revisen sus propias ideas y ajusten sus estrategias de aprendizaje (Ennis, 2020; Saiz & Rivas, 2021).

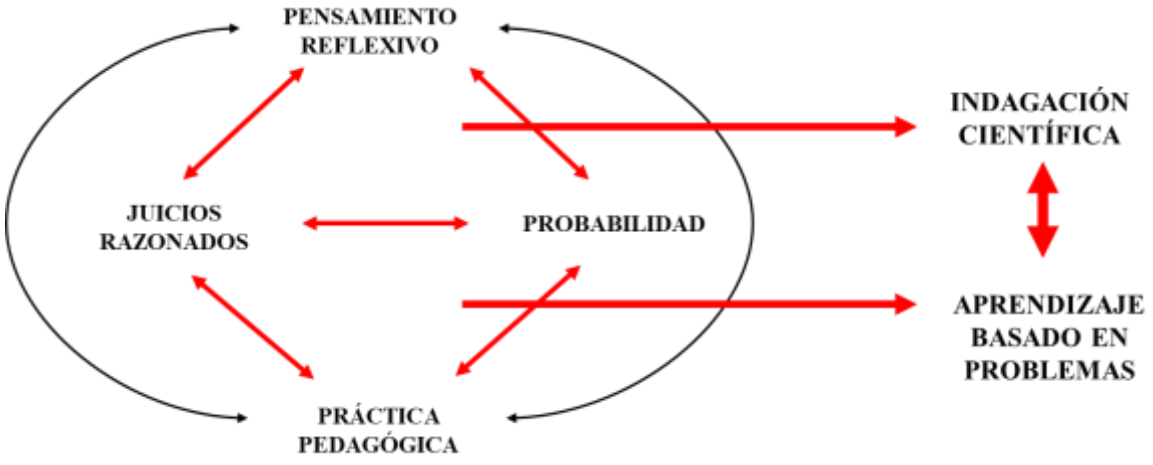
Desde la práctica pedagógica, diversos estudios destacan la importancia de promover espacios de reflexión guiada y diálogo crítico García-Carmona, F. (2023) subraya que el uso de sistemáticas activas como el aprendizaje basado en problemas y la indagación científica, fortalece la argumentación lógica y la autorregulación cognitiva Trujillo-Torres, M. (2024) señalan que los entornos colaborativos impulsan la construcción del conocimiento y la toma de decisiones fundamentadas mientras que Castañeda, A. (2023) enfatiza que el docente cumple un papel esencial como mediador del pensamiento reflexivo al fomentar la metacognición y el razonamiento ético.

Por ende, el contexto educativo actual, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo es indispensable para la formación de ciudadanos analíticos y comprometidos con la realidad social (Prieto, J. (2023) y Salinas, M. (2020) indican que las estrategias pedagógicas innovadoras, apoyadas en la tecnología y el trabajo colaborativo, potencian la capacidad de análisis, la creatividad y la resolución de problemas la educación basada en el pensamiento crítico no solo contribuye al éxito académico, también al fortalecimiento del juicio moral, la autonomía intelectual y la toma de decisiones responsables en la vida cotidiana.

Si bien los teóricos mencionados como Prieto, Salinas y García aportan que evaluar información desde una perspectiva racional y ética el pensamiento crítico implica la disposición y habilidad para hacer juicios razonados que guíen las acciones y creencias donde define como el uso intencional de habilidades cognitivas que aumentan la probabilidad de obtener resultados deseables.

Figura 27

Sistema de configuración del pensamiento crítico y reflexivo



Nota: El pensamiento crítico y reflexivo es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre los juicios razonados y la probabilidad que, se sintetiza en el pensamiento reflexivo y la practica pedagógica que contribuyen a la indagación científica y al aprendizaje basado en problemas.

El estudio de las ***dimensiones de la inteligencia emocional*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Goleman, A. (2021), Salovey, M. (2020) aportan sobre la capacidad para percibir, comprender, regular y utilizar las emociones propias y ajenas de manera adaptativa sostiene que esta competencia se estructura en cinco dimensiones como autoconciencia, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales amplían el modelo al considerar la (IE) como un conjunto de habilidades cognitivas que integran la percepción emocional la comprensión y la facilitación del pensamiento en el ámbito educativo estas dimensiones favorecen la autorregulación conductual la resolución de conflictos y la empatía, aspectos clave para un desarrollo socioemocional equilibrado (Extremera & Fernández-Berrocal, 2022; Cabello, 2023).

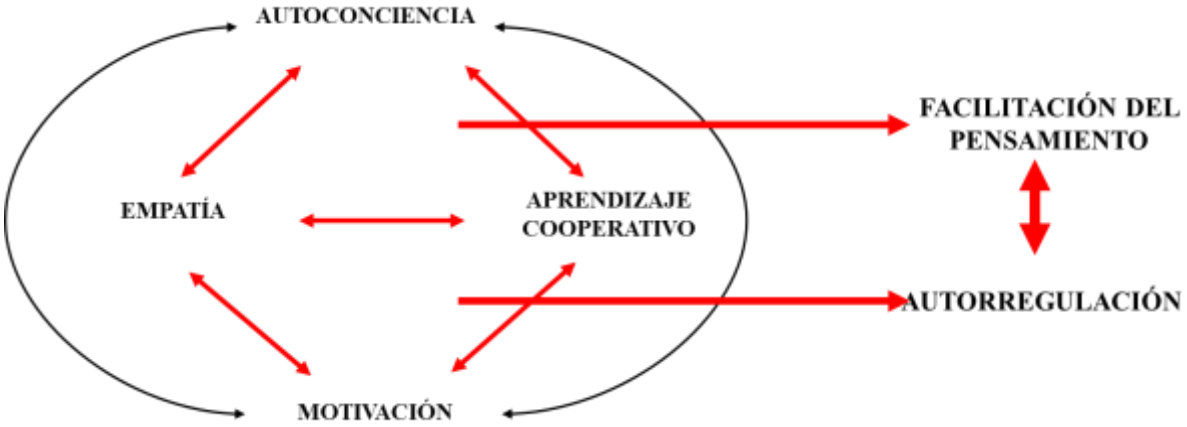
Desde la perspectiva psicopedagógica, la inteligencia emocional influye de manera significativa en el clima del aula y el rendimiento académico Petrides, E. (2021) distingue entre inteligencia emocional rasgo (vinculada a la personalidad) y habilidad (relacionada con la ejecución) la necesidad de programas formativos que integren ambas perspectivas Castañeda, K. (2023) y García, C. (2024) evidencian que las estrategias educativas que promueven la autoconciencia y la regulación emocional mejoran la convivencia y la motivación estudiantil además, Trujillo, T. (2024) indica que las metodologías activas como el aprendizaje cooperativo o por proyectos fortalecen las dimensiones emocionales mediante la interacción y la reflexión colectiva.

Por ende, la educación emocional se reconoce como un pilar de la formación integral, al fomentar competencias transversales que permiten enfrentar los desafíos personales y sociales no solo mejora la salud mental y el bienestar casualidad que también potencia la toma de decisiones éticas y el liderazgo positivo dentro del contexto educativo Fernández, B. (2023) destacan que la enseñanza sistemática de las dimensiones emocionales debe integrarse en el currículo escolar, asegura su continuidad a largo de los distintos niveles educativos en suma la inteligencia emocional concebida desde un enfoque multidimensional, constituye un elemento esencial para el desarrollo cognitivo social y afectivo del estudiante.

Si bien los teóricos mencionados como Goleman y Salovey y Berrocal afirman que para percibir, comprender, regular y utilizar las emociones propias y ajenas de manera adaptativa sostiene que esta competencia se estructura en cinco dimensiones como autoconciencia, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales.

Figura 28

Sistema de configuración de las dimensiones de la inteligencia emocional



Nota: Las dimensiones de la inteligencia emocional es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre la empatía y el aprendizaje cooperativo que, se sintetiza en la autoconciencia y en la motivación que contribuyen a la facilitación del pensamiento y a la autorregulación.

El estudio de la ***autoconocimiento y autorregulación emocional*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Goleman, D. (2024), Bisquerra, R. (2020) mencionan que es la capacidad de identificar y comprender las propias emociones, reconoce su influencia en los pensamientos y conductas representa el primer pilar de la inteligencia emocional ya que permite tomar conciencia del estado interno y actuar de forma coherente con los valores personales donde sostiene que el autoconocimiento constituye la base del equilibrio afectivo, pues facilita el desarrollo de la autoestima la empatía y la toma de decisiones responsables destacan que el conocimiento de las emociones propias favorece la regulación de impulsos y la adaptación al entorno educativo y social (Extremera, N., & Fernández-Berrocal, P, 2022).

La autorregulación emocional por otro lado, se refiere al manejo consciente de las emociones para mantener el control y responder adecuadamente ante diferentes situaciones Cabello, R. (2023) señala que esta habilidad implica estrategias cognitivas y conductuales que promueven la calma, la reflexión y la resiliencia Palomera, R. (2021) añade que la autorregulación es esencial para la convivencia escolar, ya que reduce la agresividad, mejora

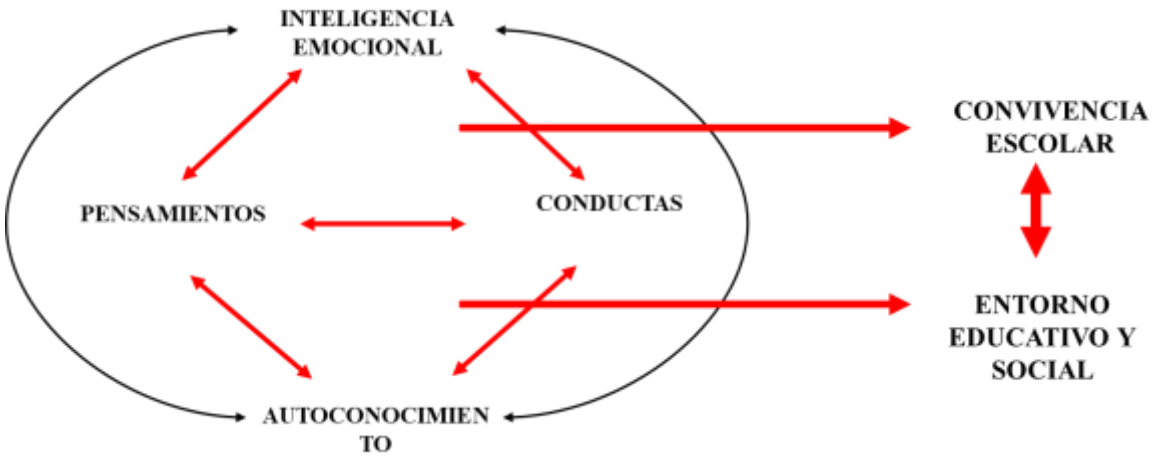
la atención y fomenta la cooperación entre pares, en el ámbito educativo García, C. (2024) programas de educación emocional que integran actividades de reflexión y mindfulness fortalecen significativamente estas competencias en estudiantes de educación básica y superior.

Por ende, el autoconocimiento y la autorregulación emocional son procesos interdependientes que conforman la base del bienestar personal y del aprendizaje significativo Castañeda, L. (2023) resalta que los entornos pedagógicos que promueven la autorreflexión y la retroalimentación emocional desarrollan estudiantes autónomos, empáticos y responsables por lo tanto Trujillo-Torres, J. M., & Morales, A. (2024) indica que el uso de tecnologías educativas y metodologías activas puede potenciar el control emocional y la autoconciencia, siempre que exista acompañamiento docente y un clima escolar positivo estas competencias son pilares esenciales para la formación integral y el desarrollo humano (Fernández-Berrocal, P., & Extremera, N, 2023)

Si bien los teóricos mencionados como Goleman, Bisquerra y Castañeda aportan que comprender las propias emociones, reconoce su influencia en los pensamientos y conductas, representa el primer pilar de la inteligencia emocional, además resalta que los entornos pedagógicos que promueven la autorreflexión y la retroalimentación emocional desarrollan estudiantes autónomos, empáticos (Salinas, J, 2020)

Figura 29

Sistema de configuración de la autoconocimiento y autorregulación emocional



Nota: La autoconocimiento y autorregulación emocional es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre los pensamientos y las conductas que, se sintetiza en la inteligencia emocional y en el autoconocimiento que contribuyen a la convivencia escolar y en el entorno educativo y social.

El estudio del ***trabajo en equipo y convivencia escolar*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, el trabajo en equipo y la convivencia escolar han sido analizados

por diversos investigadores en el ámbito educativo quienes coinciden en que ambos factores son esenciales para el desarrollo socioemocional y académico de los estudiantes Johnson, D. W. & Johnson, R. (2020) sostienen que la cooperación entre pares mejora no solo el rendimiento académico, también las relaciones interpersonales Ortega-Ruiz, J., & Del Rey, R. (2022) destacan que un entorno escolar positivo se construye mediante normas de respeto mutuo, solidaridad y resolución pacífica de conflictos Zabala, A., & Arnau, L. (2015) subrayan que la implementación de metodologías cooperativas favorece el sentido de pertenencia, cual es clave para la buena convivencia en el aula.

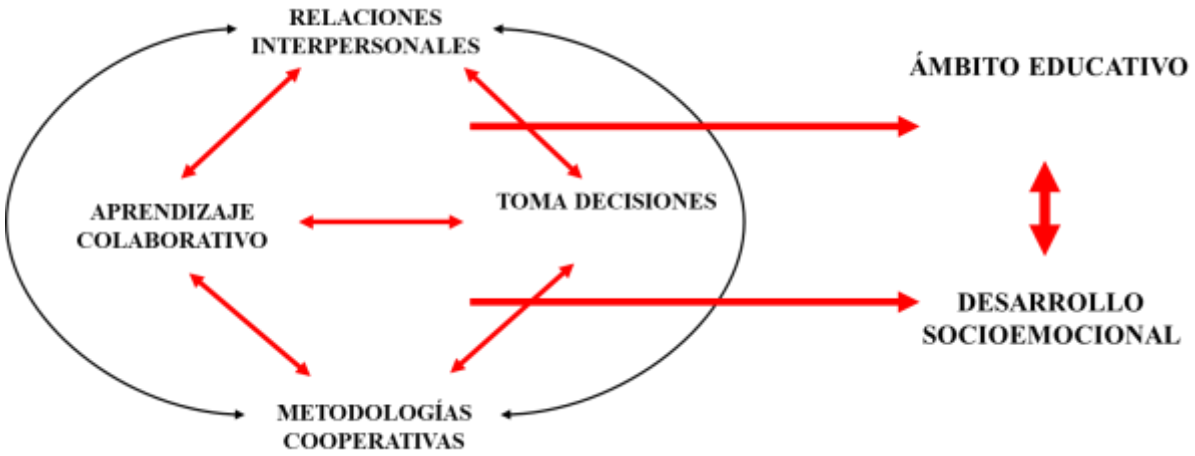
La construcción de un ambiente colaborativo requiere de habilidades como la empatía, la escucha activa y la responsabilidad compartida, que implica también una intervención docente activa y planificada Tedesco, E. (2012) advierte que el trabajo en equipo no debe ser improvisado, estructurado con base en objetivos comunes y roles bien definidos Sanmartín, N. (2017) agrega que el aprendizaje colaborativo permite desarrollar competencias ciudadanas, ya que los estudiantes aprenden a debatir, argumentar y tomar decisiones de forma democrática Coll, C. (2014) afirma que estas prácticas promueven la autonomía personal y la corresponsabilidad, elementos centrales para una convivencia pacífica y duradera.

Por ende, promover el trabajo en equipo desde una perspectiva formativa contribuye a prevenir situaciones de exclusión, bullying o violencia escolar Ortega-Ruiz, J. (2010), la cultura de la cooperación es un factor protector frente a la conflictividad Toro, B. (2016) enfatiza que la escuela debe formar en valores desde la cotidianidad del aula, donde la interacción entre iguales se convierte en un espacio pedagógico fundamental por su parte, Castañeda, C. (2013) insiste en la importancia de la formación docente en habilidades sociales y gestión emocional para crear climas escolares inclusivos.

Si bien los teóricos mencionados como Zabala, Tedesco y Coll mencionan que el trabajo en equipo y la convivencia escolar no son solo objetivos educativos, también condiciones indispensables para una educación humana, democrática y equitativa.

Figura 30

Sistema de configuración del trabajo en equipo y convivencia escolar



Nota: Trabajo en equipo y convivencia escolar es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre el aprendizaje colaborativo y la toma de decisiones que, se sintetiza en las relaciones interpersonales y en las metodologías cooperativa que contribuyen al ámbito educativo y al desarrollo socioemocional.

El estudio de la ***empatía y comprensión de las emociones ajenas*** ha sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Goleman, D. (2021), Fernández-Berrocal, P. (2023) se define como la capacidad de comprender y compartir los sentimientos de los demás constituye uno de los pilares fundamentales de la inteligencia emocional la empatía implica percibir las emociones ajenas y responder de manera adecuada a ellas que favorece las relaciones interpersonales positivas y el trabajo colaborativo sostienen que esta competencia no solo es afectiva en donde también es cognitiva, ya que requiere interpretar correctamente las expresiones emocionales y los estados mentales de los otros Bisquerra, R. (2020) considera que la empatía es esencial en la educación emocional, porque promueve la convivencia pacífica y el respeto a la diversidad.

La comprensión de las emociones ajenas es un proceso complejo que exige atención emocional, escucha activa y habilidades de interpretación social Cabello, A. (2023) y Palomera, C. (2022) destacan que esta capacidad favorece la comunicación asertiva la cooperación y la resolución constructiva de conflictos García, C. (2024) subraya que las metodologías activas y los entornos colaborativos fortalecen la empatía, al permitir que los estudiantes se involucren en experiencias de cooperación, debate y reflexión emocional Castañeda, Z. (2023) añade que el desarrollo empático debe abordarse desde edades tempranas

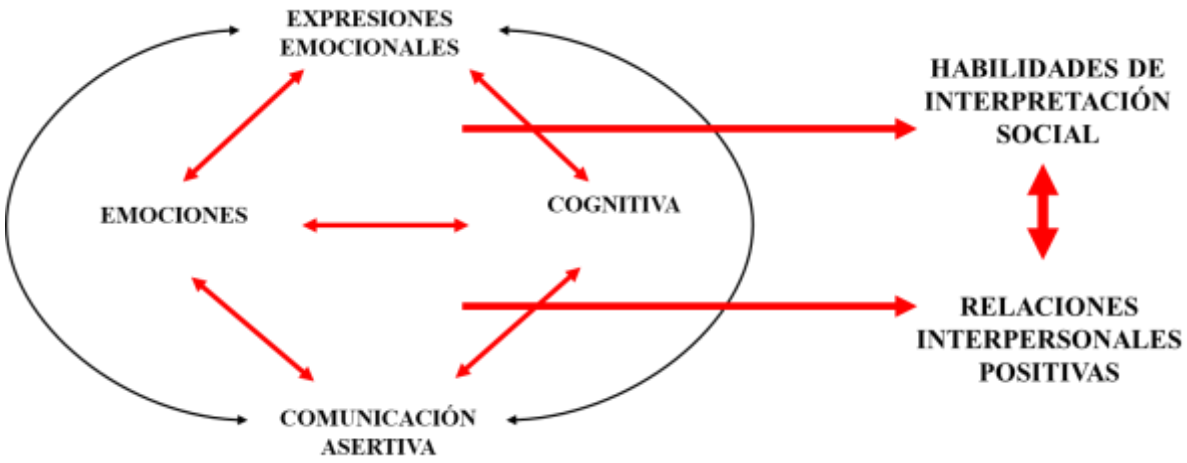
mediante dinámicas de identificación emocional y actividades que fomenten la perspectiva del otro

En el ámbito educativo, la empatía y la comprensión emocional son esenciales para construir comunidades de aprendizaje inclusivas y respetuosas Trujillo, T. (2024) indica que los docentes que modelan conductas empáticas generan un clima escolar positivo y reducen los conflictos interpersonales Salinas, J. (2020) enfatiza que la educación emocional mediada por tecnologías puede reforzar la conciencia social y la conexión humana en contextos virtuales la empatía y la comprensión de las emociones ajenas son competencias socioemocionales que contribuyen no solo al bienestar individual, también a la cohesión social y al fortalecimiento de los valores humanos en la educación

Si bien los teóricos mencionados como Goleman, Fernández y Bisquerra aportan que la capacidad de comprender y compartir los sentimientos de los demás, constituye uno de los pilares fundamentales de la inteligencia emocional la empatía implica percibir las emociones ajenas y responder de manera adecuada a ellas.

Figura 31

Sistema de configuración de las empatía y comprensión de las emociones ajenas



Nota: Las empatía y comprensión de las emociones ajenas de la relación dialéctica que se expresa entre las emociones y el aprendizaje cognitivo que, se sintetiza en las expresiones emocionales y en la comunicación asertiva que contribuyen a las habilidades de interpretación social y a las relaciones interpersonales positivas.

El estudio de la ***comunicación asertiva y relaciones interpersonales*** sido abordado por varios teóricos durante el proceso, los investigadores como Caballo, V. (2020), Llorent, V. (2022) constituye una habilidad social fundamental que permite expresar pensamientos, emociones y necesidades de manera clara respetuosa y empática sin agredir ni someterse la

define como una competencia interpersonal clave para el equilibrio emocional y la convivencia armónica Morales, A. (2023) la asertividad está estrechamente vinculada a la inteligencia emocional que implica el reconocimiento y control de las propias emociones durante la interacción social Pérez-Escoda, N., & Martínez, J. (2020) destacan que la práctica de la comunicación asertiva en entornos educativos fortalece la autoestima y la autoconfianza del individuo, promueve relaciones equilibradas y constructivas.

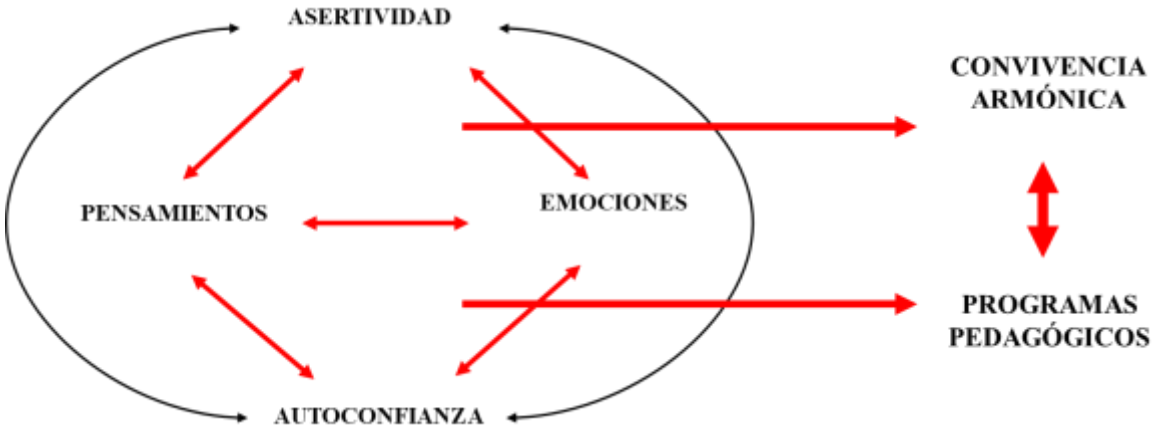
En el ámbito educativo, la comunicación asertiva favorece las relaciones interpersonales positivas entre estudiantes y docentes Salas, M. (2024) sostiene que la capacidad de comunicarse con empatía es esencial para crear climas escolares saludables y colaborativos Hernández, C. (2022) indica que los programas pedagógicos centrados en habilidades comunicativas logran reducir los conflictos y mejorar la cooperación en el aula Pacheco, J. (2023) afirman que el desarrollo de la asertividad mediante metodologías activas como debates guiados o trabajo colaborativo contribuye al fortalecimiento de las competencias sociales y emocionales del alumnado.

Por otro lado, la comunicación asertiva también desempeña un papel determinante en la formación de ciudadanos emocionalmente inteligentes y socialmente responsables Navarro, E. (2024) argumenta que esta habilidad facilita la resolución de conflictos, fomenta la tolerancia y refuerza la cohesión grupal Zamora, L. (2025)concluye que las instituciones educativas deben integrar programas de educación emocional que incluyan la enseñanza explícita de la comunicación asertiva, con el fin de mejorar la convivencia y el bienestar integral la asertividad es una herramienta esencial para el desarrollo interpersonal, emocional y social dentro y fuera del aula.

Si bien los teóricos mencionados como Morales, Martínez y Pérez aportan que es constituye una habilidad social fundamental que permite expresar pensamientos, emociones y necesidades de manera clara, respetuosa y empática sin agredir ni someterse la define como una competencia interpersonal clave para el equilibrio emocional y la convivencia armónica (Martínez, J. R, 2022)

Figura 32

Sistema de configuración de las comunicación asertiva y relaciones interpersonales



Nota: Las comunicación asertiva y relaciones interpersonales es el producto de la relación dialéctica que se expresa entre los pensamientos y las emociones que, se sintetiza en la Asertividad y la autoconfianza que contribuyen a la convivencia armónica y a los programas pedagógicos.

6.2 Teoría Legal

La (Constitución de la República del Ecuador, 2008) en su cuerpo legal, establece un sin número de políticas que garantiza el derecho a la educación de calidad y, para el presente trabajo se han considerado los siguientes artículos:

El Art. 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 derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (p.16).

Asimismo, en el Art. 27.- La educación se centrara en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez, impulsara la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulara 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. (p.16)

El **Art. 343.-** El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de las capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población que posibiliten el aprendizaje y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura, el sistema tendrá como centro al sujeto que aprende y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz, y eficiente.

Por su parte, en la (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011, modificación en 2022) se establecen parámetros que deben ser cumplidos por el sistema educativo, a continuación, se expresan los artículos relevantes al tema:

En el **Art. 2.-** se manifiesta que la educación para el cambio que constituye el instrumento de transformación de la sociedad que constituye a la construcción del país de los proyectos de vida y de la libertad de los habitantes de pueblos y nacionalidades que reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho que se organizan sobre la base de los principios constitucionales.

En el Art. 37.- se establece que, los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad, este derecho demanda de un sistema educativo que: contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una

situación que requiera mayores oportunidades para aprender; y garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje.

Finalmente, en función del Plan Creación de Oportunidades 2021-2025 constituye en el Objetivo 7: Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles, y se establece las siguientes políticas:

> 7.1 Garantizar el acceso universal, inclusivo y de calidad a la educación en los niveles inicial, básico y bachillerato, promueve la permanencia y culminación de los estudios,
>
> 7.2 Promover la modernización y eficiencia del modelo educativo por medio de la innovación y el uso de herramientas tecnológicas (p.71).

Art. 42.- Nivel de educación general básica. – La educación general básica desarrolla las capacidades, habilidades, destrezas y competencias de las niñas, niños y adolescentes desde los cinco años de edad en adelante, para participar en forma crítica, responsable y solidaria en la vida ciudadana y continuar los estudios de bachillerato, la educación general básica está compuesta por diez años de atención obligatoria en los que se refuerzan, amplían y profundizan las capacidades y competencias adquiridas en la etapa anterior y se introducen las disciplinas básicas garantiza la diversidad lingüística.

6.3 Teoría Referencial

Estudios realizados por Piaget (1972) y Bruner (1983) atribuyen que el desarrollo del pensamiento lógico en la educación básica enfrenta desafíos multidimensionales que afectan la calidad del aprendizaje, entre ellos se identifica una preocupación constante por las dificultades que presentan los estudiantes para analizar información, establecer relaciones y resolver problemas, las cuales suelen estar asociadas a metodologías tradicionales centradas en la memorización de contenidos, investigaciones como las de Ausubel (2002) señalan que el proceso educativo no incorpora estrategias activas y significativas se genera un desequilibrio en la formación cognitiva del estudiante, limita su capacidad de razonamiento y autonomía intelectual.

En este contexto, los juegos didácticos emergen como un recurso pedagógico relevante que se define como una estrategia de enseñanza estructurada que integra el juego con objetivos educativos claros, permite al estudiante aprender de manera activa y significativa, investigaciones como las de Vygotsky (1978) sostienen que, en el ámbito pedagógico, el juego actúa como un mediador del aprendizaje al favorecer la interacción social, la construcción colectiva del conocimiento y el desarrollo de procesos cognitivos superiores, de igual manera,

Bruner (1983) en su teoría del aprendizaje por descubrimiento plantea que las actividades lúdicas estimulan la exploración, la curiosidad y el razonamiento lógico, elementos fundamentales en la educación primaria.

Desde la perspectiva emocional, la inteligencia emocional ha adquirido un rol central en la investigación educativa, Goleman (1995) define este constructo como la capacidad para reconocer, comprender y regular las propias emociones y las de los demás, investigaciones como las de Mayer y Salovey (1997) mencionan que su desarrollo en el ámbito escolar facilita la autorregulación, la convivencia y la adaptación a las demandas académicas, así mismo, estudios recientes evidencian que los juegos didácticos, son orientados pedagógicamente, fortalecen habilidades emocionales como la empatía, la cooperación, la tolerancia y el autocontrol, influye positivamente en el clima de aula y en el bienestar del estudiante (García & López, 2020; Mendoza & Torres, 2021).

Indagaciones como las de Ramírez y Cedeño (2022) y Ferreiro (2021) contribuyen al análisis de la problemática al señalar que la ausencia de estrategias lúdicas planificadas puede convertirse en un obstáculo para el desarrollo integral del estudiante, afecta no solo su desempeño académico, sino también su formación crítica, reflexiva y social, Cassany (2023) menciona que la implementación de estrategias didácticas basadas en el juego representa una alternativa teórica viable, ya que estas permiten activar procesos cognitivos superiores, promover el pensamiento crítico y favorecer aprendizajes contextualizados y significativos en el diario vivir del estudiante.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1 Enfoque de investigación

7.1.1 Investigación mixta

El estudio implementa un enfoque metodológico mixto para evaluar el efecto de estrategias didácticas en el desarrollo de la empatía cognitiva y su relación con el rendimiento académico.

La dimensión cuantitativa emplea técnicas como encuestas y escalas Likert, cuyos datos numéricos son analizados estadísticamente para determinar resultados objetivos, paralelamente, la fase cualitativa utiliza entrevistas para explorar las percepciones del alumnado respecto a las mejoras progresivas.

Esta combinación metodológica permite una comprensión integral del fenómeno, integra resultados medibles no solo para evaluar la eficacia de las estrategias, sino también para identificar los mecanismos subyacentes que explican su impacto.

7.2 Paradigma investigativo

El presente proyecto de investigación se desarrolla desde el paradigma sociocrítico, debido a que busca analizar la influencia de los juegos didácticos en el fortalecimiento del pensamiento lógico y la inteligencia emocional de los estudiantes, además de promover la reflexión permanente de las prácticas pedagógicas empleadas por los docentes en el aula, este paradigma permite comprender la realidad educativa desde una perspectiva transformadora, orientada a la mejora continua de los procesos de aprendizaje y al desarrollo de competencias cognitivas y emocionales en los estudiantes.

A partir de esta perspectiva, la investigación expone la necesidad de innovar los métodos utilizados en el proceso de enseñanza, debido a que en muchos casos persisten prácticas tradicionales que limitan el desarrollo pleno del razonamiento y de las habilidades socioemocionales, en este sentido, el paradigma sociocrítico facilita la integración de diversas teorías y enfoques que sustentan el uso de juegos didácticos como herramienta para enriquecer los ambientes de aprendizaje y favorecer la participación activa de los estudiantes.

El paradigma que guía esta investigación es sociocrítico, pues su objetivo se centra en comprender de manera profunda las experiencias, percepciones y prácticas que se generan en el aula a partir de la implementación de actividades lúdicas estructuradas, el enfoque permite explorar los efectos de los juegos didácticos en el desarrollo del pensamiento lógico y la inteligencia emocional, analiza no solo resultados, sino también interacciones, motivaciones y cambios en la dinámica educativa.

7.3 Enfoque

El estudio adopta un enfoque mixto, combina elementos cualitativos y cuantitativos para obtener una visión integral de la problemática, la parte cualitativa permite analizar las percepciones de los docentes y estudiantes sobre el uso de juegos didácticos en el aula, mientras que la dimensión cuantitativa facilita medir el nivel de desarrollo del pensamiento lógico y la inteligencia emocional antes y después de la intervención, esta combinación fortalece la rigurosidad del estudio y permite contrastar los datos desde distintas perspectivas.

7.3.1 Diseño o tipo de estudio

El diseño de la investigación fue exploratorio y descriptivo, donde se realizó observaciones en el aula, entrevistas a docentes y encuestas a los estudiantes, y se aplicó cuestionarios para recopilar datos tanto cualitativos como cuantitativos.

7.4 Métodos

7.4.1 Método bibliográfico

Se aplico el método bibliográfico ya que la investigación se fundamenta en la recolección, análisis crítico y síntesis de fuentes documentales especializadas libros, artículos, tesis para construir el sustento teórico este proceso no solo fortalece el marco teórico, sino que también guía la metodología y el análisis, asegura la consistencia y rigor científico.

7.4.2 Método analítico

Por medio de este método se ejecutó la descomposición del fenómeno estudiado en sus diversas facetas y elementos constitutivos para lograr comprender cómo y porqué se desarrolla la situación problémica y buscar la solución más pertinente, en otras palabras, se ejecuta una comprensión integral de la realidad educativa

7.4.3 Tecinas e instrumentos de recolección de datos

En este estudio se empleó una encuesta dirigida a los alumnos, en escala de Likert que permitió obtener información eficaz de esta investigación, así mismo se aplicaron entrevistas, con el fin de determinar la perspectiva de la problemática esta combinación de técnicas permitió recopilar información amplia y enriquecida, integra las perspectivas de los diversos actores del proceso educativo para lograr una comprensión más completa.

7.5 Universo y muestra

Tabla 1

Universo

Descripción	Universo
Estudiantes de General Básica	25

Tabla 2

Docentes	Cant.
Docentes del General Básica	3

Nota: Se encuesto y entrevisto a una muestra total de estudiantes y docentes de la unidad educativa 10 de enero con la finalidad hallar información para el presente estudio.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

ENCUESTA A LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO EGB

Institución: Unidad Educativa "10 de enero"

Tipo: Cuantitativo

Tabla 1: *Entiende fácilmente los ejercicios que requieren razonar o analizar.*

Descripción	*fa*	*fr*
Totalmente en desacuerdo	4	16%
En desacuerdo	6	24%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	9	36%
De acuerdo	4	16%
Totalmente de acuerdo	2	8%
Total	**25**	**100%**

Datos tomados de la presente investigación realizada el 12/11/2025 en la unidad educativa "10 de enero"

Figura



Nota: La mayoría de los estudiantes demuestra dificultades en el razonamiento y la comprensión de ejercicios analíticos, refleja un pensamiento lógico en desarrollo y una limitada gestión emocional ante los retos cognitivos esto evidencia la necesidad de fortalecer estrategias pedagógicas que integren el razonamiento lógico y la inteligencia emocional para mejorar la autonomía y la reflexión en el aprendizaje.

Tabla 2: *Le resulta sencillo resolver problemas matemáticos paso a paso.*

Descripción	***fa***	***fr***
Totalmente en desacuerdo	3	12%
En desacuerdo	5	20%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	9	36%
De acuerdo	5	20%
Totalmente de acuerdo	3	12%
Total	25	100%

Datos tomados de la presente investigación realizada el 12/11/2025 en la unidad educativa “10 de enero”

Figura



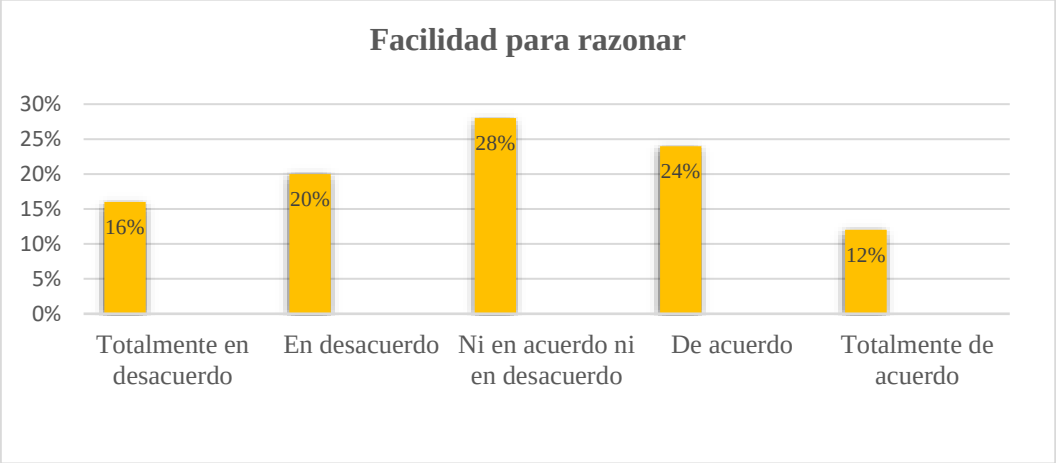
Nota: La mayoría de los estudiantes presenta dificultades en la resolución ordenada de problemas matemáticos, que refleja debilidades en la secuenciación lógica y en la comprensión de cada paso del proceso, solo un grupo reducido demuestra un razonamiento estructurado y seguro esto evidencia la necesidad de fortalecer el pensamiento lógico y la inteligencia emocional, promueve la concentración, la tolerancia al error y el aprendizaje reflexivo durante la resolución de problemas.

Tabla 3: *Cuando las actividades requieren pensar mucho, se siente confundido.*

Descripción	***fa***	***fr***
Totalmente en desacuerdo	4	16%
En desacuerdo	5	20%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	7	28%
De acuerdo	6	24%
Totalmente de acuerdo	3	12%
Total	25	100%

Datos tomados de la presente investigación realizada el 12/11/2025 en la unidad educativa “10 de enero”

Figura



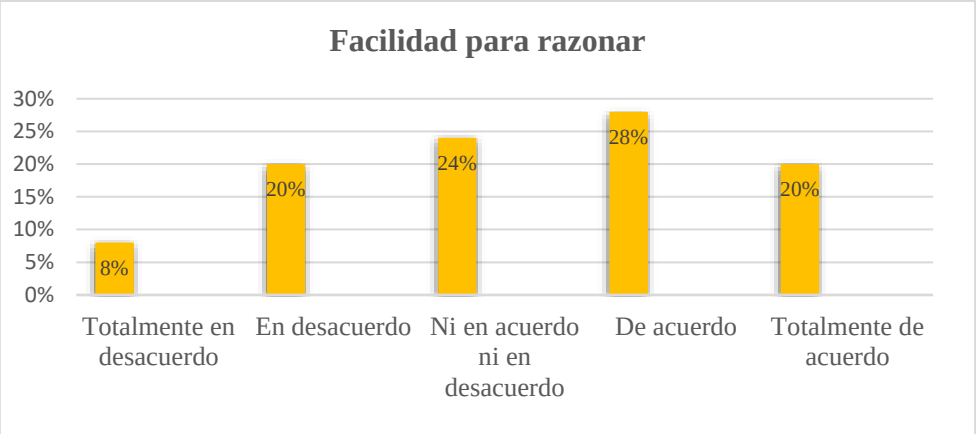
Nota: Los resultados muestran que una proporción considerable de estudiantes manifiesta confusión al realizar actividades que demandan esfuerzo mental, esto evidencia una debilidad en la seguridad cognitiva y emocional al enfrentar tareas complejas el grupo requiere estrategias de acompañamiento que refuercen la autoconfianza, la gestión del estrés y la organización del pensamiento lógico, los niveles altos indican que pocos logran mantener claridad y concentración en situaciones exigentes.

Tabla 4: *Puede identificar patrones o relaciones entre números o figuras sin dificultad.*

Descripción	***fa***	***fr***
Totalmente en desacuerdo	2	8%
En desacuerdo	5	20%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	6	24%
De acuerdo	7	28%
Totalmente de acuerdo	5	20%
Total	25	100%

Datos tomados de la presente investigación realizada el 12/11/2025 en la unidad educativa “10 de enero”

Figura



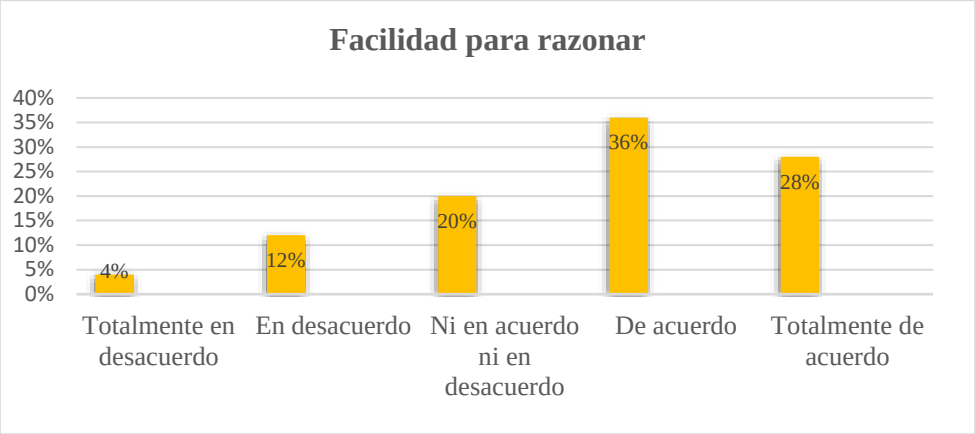
Nota: Los datos reflejan que la mayoría de los estudiantes identifica patrones o relaciones con cierta facilidad, aunque aún se observan dificultades en casos más abstractos, la distribución revela un desarrollo intermedio del razonamiento lógico-visual, es necesario fomentar actividades de observación, comparación y análisis gráfico, el desempeño más alto evidencia estudiantes con pensamiento lógico avanzado.

Tabla 5: *El docente le ayuda a comprender los pasos para llegar a una respuesta lógica.*

Descripción	***fa***	***fr***
Totalmente en desacuerdo	1	4%
En desacuerdo	3	12%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	5	20%
De acuerdo	9	36%
Totalmente de acuerdo	7	28%
Total	25	100%

Datos tomados de la presente investigación realizada el 12/11/2025 en la unidad educativa “10 de enero”

Figura



Nota: Los resultados evidencian que la mayoría de los estudiantes recibe apoyo docente constante en el desarrollo del pensamiento lógico, esto favorece la comprensión de los pasos para llegar a una respuesta razonada, sin embargo, algunos requieren un acompañamiento más personalizado, se observa una tendencia positiva hacia la guía pedagógica efectiva la intervención docente influye directamente en la mejora del razonamiento lógico.

Tabla 6: *Las actividades de razonamiento lógico que se realizan en clase le resultan interesantes*

Descripción	***fa***	***fr***
Totalmente en desacuerdo	2	8%
En desacuerdo	4	16%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	7	28%
De acuerdo	8	32%
Totalmente de acuerdo	4	16%
Total	25	100%

Datos tomados de la presente investigación realizada el 12/11/2025 en la unidad educativa “10 de enero

Figura



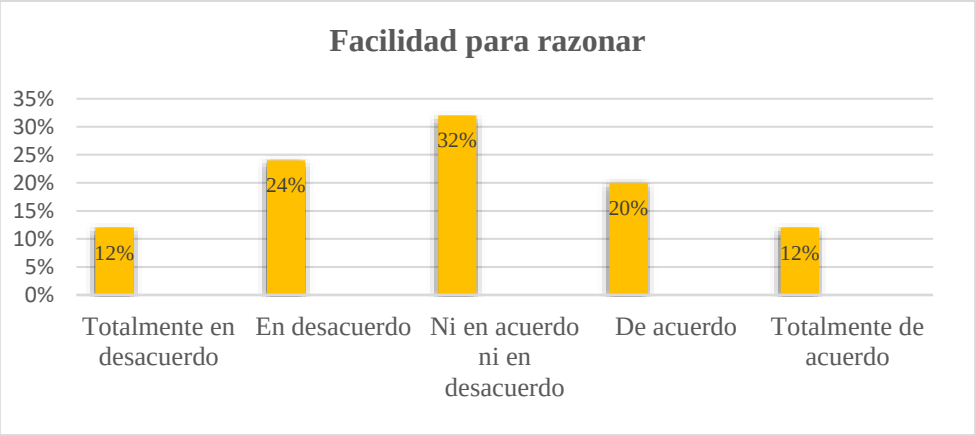
Nota: La mayoría de los estudiantes manifiesta interés por las actividades de razonamiento lógico, aunque una parte del grupo aún necesita mayor motivación, los resultados indican una valoración positiva de las dinámicas de clase que promueven el análisis y la resolución de problemas, esto sugiere que el aprendizaje activo despierta la curiosidad intelectual, el interés sostenido impulsa el fortalecimiento del pensamiento lógico.

Tabla 7: *Le cuesta mantener la atención en actividades que requieren pensar con cuidado*

Descripción	***fa***	***fr***
Totalmente en desacuerdo	3	12%
En desacuerdo	6	24%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	8	32%
De acuerdo	5	20%
Totalmente de acuerdo	3	12%
Total	25	100%

Datos tomados de la presente investigación realizada el 12/11/2025 en la unidad educativa “10 de enero

Figura



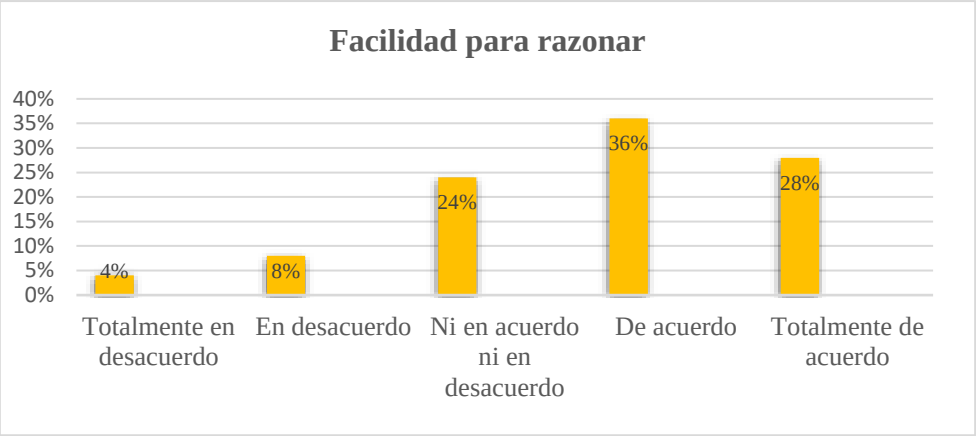
Nota: Los resultados muestran que un grupo importante presenta dificultades para mantener la atención en tareas que exigen análisis prolongado, la tendencia media indica fluctuaciones en la concentración y la autorregulación emocional, es necesario implementar técnicas de atención plena y estrategias metacognitivas, aquellos con mayor constancia logran sostener el esfuerzo cognitivo requerido, en general, se evidencia la necesidad de fortalecer el control atencional.

Tabla 8: *Considera que ha mejorado en su forma de razonar y resolver problemas*

Descripción	*fa*	*fr*
Totalmente en desacuerdo	1	4%
En desacuerdo	2	8%
Ni en acuerdo ni en desacuerdo	6	24%
De acuerdo	9	36%
Totalmente de acuerdo	7	28%
Total	25	100%

Datos tomados de la presente investigación realizada el 12/11/2025 en la unidad educativa “10 de enero

Figura



Nota: Los resultados reflejan que la mayoría de los estudiantes percibe mejoras notables en su razonamiento y resolución de problemas, esto evidencia un avance positivo en el desarrollo del pensamiento lógico y en la confianza personal, algunos aún muestran un progreso moderado, que requiere refuerzo continuo, la tendencia general indica una percepción favorable del aprendizaje, se observa un fortalecimiento gradual del razonamiento reflexivo.

ENTREVISTAS A DOCENTES SUSTENTADA EN SU EXPERIENCIA SUBJETIVA

Institución: Unidad Educativa “10 de enero”

Grado: Docentes de 4to EGB

Cantón: San Miguel, Provincia de Bolívar

Tipo: Cualitativo

Tabla 1: *¿Qué entiende usted por pensamiento lógico y cómo considera que se manifiesta en sus estudiantes durante las clases?*

Docente	Respuesta	Interpretación

Docente A	El pensamiento lógico es la capacidad de razonar con base en evidencias, algunos estudiantes muestran dificultad para justificar sus respuestas.	El docente concibe el pensamiento lógico como razonamiento basado en evidencias y observa que los estudiantes carecen de habilidad para sustentar sus ideas
Docente B	Es el proceso de analizar y deducir, muchos alumnos memorizan sin comprender, que afecta su razonamiento.	El docente señala que el pensamiento lógico implica análisis y deducción, pero identifica que los estudiantes se enfocan en memorizar; esta práctica limita el desarrollo de razonamientos profundos y relaciones conceptuales.
Docente C	Es la habilidad de pensar con coherencia, se manifiesta poco debido a la distracción y falta de profundidad en los problemas.	El docente enfatiza la coherencia como base del pensamiento lógico y evidencia que factores como la distracción y la superficialidad afectan la expresión de esta habilidad en clase.

Datos tomados de la presente investigación realizada el 12/11/2025 en la unidad educativa "10 de enero"

Nota: Las respuestas de los docentes reflejan que el pensamiento lógico se asocia con el análisis, la deducción y la coherencia; sin embargo, la mayoría percibe que los estudiantes presentan dificultades para justificar ideas, comprender a profundidad y mantener la concentración estas limitaciones revelan un aprendizaje más memorístico que reflexivo; además, muestran que los problemas de atención y de argumentación reducen el desarrollo de un razonamiento sólido: en conjunto, las respuestas evidencian la necesidad de metodologías que fortalezcan la comprensión, la organización del pensamiento y la capacidad de explicar cómo llegan a sus conclusiones.

Tabla 2: *¿De qué manera cree que el desarrollo del pensamiento lógico puede influir en el manejo de las emociones de los estudiantes?*

Docente	**Respuesta**	**Interpretación**
Docente A	Un estudiante razona bien, se frustra menos y controla mejor sus emociones.	El docente destaca que el razonamiento adecuado contribuye a disminuir la frustración y favorece un mejor control emocional, evidencia que la claridad cognitiva mejora la estabilidad emocional.
Docente B	El pensamiento lógico ayuda al autocontrol, pero muchos alumnos se desmotivan al no comprender.	El docente señala que el pensamiento lógico promueve el autocontrol, aunque la falta de

		comprensión genera desmotivación y dificulta la regulación emocional en algunos estudiantes.
Docente C	No entienden los pasos de un problema, se alteran y pierden la calma.	El docente observa que la falta de entendimiento provoca alteración emocional y pérdida de calma, que muestra una relación directa entre la comprensión de los procesos lógicos y la estabilidad emocional.

Datos tomados de la presente investigación realizada el 12/11/2025 en la unidad educativa "10 de enero"

Nota: La percepción docente evidencia que la capacidad de razonar influye directamente en el manejo emocional de los estudiantes, pues quienes comprenden mejor los procesos lógicos muestran menor frustración y mayor control ante las dificultades; en contraste, la falta de comprensión genera desmotivación, alteración emocional y poca tolerancia a los errores, que afecta su desempeño y estabilidad en el aula – estas observaciones revelan que el desarrollo del pensamiento lógico no solo fortalece las habilidades cognitivas, sino que también contribuye a una regulación emocional más equilibrada, reforzar la importancia de integrar ambos aspectos dentro del proceso educativo.

Tabla 3: *¿Ha observado alguna relación entre la capacidad de razonar lógicamente y la estabilidad emocional en sus alumnos?*

Docente	Respuesta	Interpretación
Docente A	Los estudiantes más tranquilos razonan mejor y se desesperan menos.	El docente señala que la calma favorece el razonamiento, muestra que la estabilidad emocional permite analizar con mayor claridad y disminuye la desesperación frente a las tareas.
Docente B	Los alumnos con baja tolerancia a la frustración se bloquean al razonar.	El docente observa que la baja tolerancia a la frustración afecta negativamente el pensamiento lógico, ya que la reacción emocional impide avanzar en el análisis y resolución de problemas.

Docente C	Existe relación: quienes tienen control emocional resuelven mejorar las actividades de razonamiento.	El docente confirma una relación directa entre regulación emocional y rendimiento lógico, pues los estudiantes que manejan mejor sus emociones logran resolver con eficacia actividades que requieren análisis.

Datos tomados de la presente investigación realizada el 12/11/2025 en la unidad educativa "10 de enero"

Nota: La percepción docente evidencia que la estabilidad emocional influye directamente en la capacidad de razonar, ya que los estudiantes que mantienen la calma muestran mayor claridad en el análisis y menor desesperación ante las tareas; por el contrario, quienes presentan baja tolerancia a la frustración tienden a bloquearse y limitar su desempeño lógico estas observaciones revelan que el control emocional fortalece el proceso de razonamiento y permite resolver actividades cognitivas con mayor eficiencia: en conjunto, los docentes coinciden en que la regulación emocional es un factor determinante para el desarrollo del pensamiento lógico dentro del aula.

Tabla 4: *¿Qué estrategias pedagógicas ha utilizado para fomentar y analizar la relación entre el pensamiento lógico y la inteligencia emocional en los estudiantes?*

Docente	Respuesta	Interpretación
Docente A	Uso juegos de lógica y dinámicas de empatía.	El docente combina actividades cognitivas con ejercicios socioemocionales, demuestra que busca fortalecer el razonamiento y al mismo tiempo promover la comprensión emocional entre los estudiantes.
Docente B	Realizo debates donde deben argumentar y escuchar.	El docente emplea estrategias que desarrollan la argumentación y la escucha activa, integra el pensamiento lógico con habilidades de autorregulación y respeto por las emociones ajenas.
Docente C	Trabajo resolución de problemas en parejas para promover calma y cooperación.	El docente utiliza el trabajo colaborativo para fomentar la calma y la cooperación, evidencia una estrategia que une el razonamiento lógico con el fortalecimiento del control emocional y la convivencia.

Datos tomados de la presente investigación realizada el 12/11/2025 en la unidad educativa "10 de enero"

Nota: La información proporcionada por los docentes muestra que las estrategias aplicadas integran de manera conjunta actividades lógicas y socioemocionales; estas prácticas promueven el desarrollo del razonamiento, la cooperación y la empatía, que favorece un ambiente de aprendizaje más equilibrado sin embargo, las respuestas también sugieren que estas estrategias requieren continuidad y seguimiento para generar cambios sostenidos en el comportamiento y en la capacidad de los estudiantes para resolver problemas y regular sus emociones: en conjunto, se evidencia que la integración cognitivo y emocional fortalece de forma significativa el proceso educativo.

Tabla 5: *¿Cómo evalúa o identifica usted la influencia del pensamiento lógico en el desarrollo de la inteligencia emocional dentro de sus prácticas educativas?*

Docente	Respuesta	Interpretación
Docente A	Observo su reacción ante errores y retos.	El docente integra actividades de razonamiento con prácticas socioemocionales, busca fortalecer tanto la capacidad lógica como la comprensión emocional entre los estudiantes.
Docente B	Los estudiantes que analizan mejor son más pacientes.	El docente aplica estrategias que desarrollan la argumentación y la escucha activa, que permite vincular el pensamiento lógico con la autorregulación emocional y la convivencia respetuosa.
Docente C	Quienes razonan mejor expresan emociones sin alterarse.	El docente emplea el trabajo colaborativo para fortalecer la calma, la cooperación y la capacidad de razonar en equipo, relaciona el manejo emocional con la solución de problemas.

Datos tomados de la presente investigación realizada el 12/11/2025 en la unidad educativa "10 de enero"

Nota: La información proporcionada por los docentes muestra que las estrategias aplicadas integran de manera conjunta actividades lógicas y socioemocionales; estas prácticas promueven el desarrollo del razonamiento, la cooperación y la empatía, que favorece un ambiente de aprendizaje más equilibrado – sin embargo, las respuestas también sugieren que estas estrategias requieren continuidad y seguimiento para generar cambios sostenidos en el comportamiento y en la capacidad de los estudiantes para resolver problemas y regular sus emociones: en conjunto, se evidencia que la integración de cognitivo y emocional fortalece de forma significativa el proceso educativo.

Tabla 6: *¿Qué dificultades o limitaciones ha enfrentado al intentar integrar el desarrollo cognitivo y emocional en su práctica docente?*

Docente	Respuesta	Interpretación
Docente A	La carga curricular limita trabajar ambos aspectos.	El docente evidencia que la planificación académica y el exceso de contenidos restringen el tiempo disponible para abordar simultáneamente el pensamiento lógico y la inteligencia emocional.
Docente B	Algunos padres no apoyan la formación emocional.	El docente señala que la falta de acompañamiento familiar dificulta el trabajo emocional en los estudiantes, que afecta la continuidad de las estrategias aplicadas en el aula.
Docente C	La diversidad del aula dificulta equilibrar cognitivo y emocional.	El docente identifica que las diferencias individuales presentes en el aula complican la aplicación de actividades que integren de manera equilibrada ambos aspectos del desarrollo estudiantil.

Datos tomados de la presente investigación realizada el 12/11/2025 en la unidad educativa "10 de enero"

Nota: Los docentes enfrentan limitaciones estructurales y sociales al intentar integrar el desarrollo lógico y emocional en sus prácticas educativas; las exigencias curriculares reducen el tiempo para trabajar estas áreas, mientras que la falta de apoyo familiar debilita los avances logrados en el aula además, la diversidad de necesidades y ritmos de aprendizaje dificulta equilibrar actividades cognitivas y socioemocionales: en conjunto, estas barreras influyen negativamente en la calidad del proceso formativo y evidencian la necesidad de fortalecer políticas y estrategias que promuevan una educación integral.

Tabla 7: *¿Cómo evalúa usted el nivel de inteligencia emocional de sus estudiantes y qué relación encuentra con su rendimiento en actividades lógicas o de razonamiento?*

Docente	Respuesta	Interpretación
Docente A	Los más tranquilos tienen mejor rendimiento lógico.	El docente reconoce que la calma favorece el procesamiento de información y la ejecución de tareas analíticas, evidencia una relación directa entre estabilidad emocional y desempeño lógico.
Docente B	Quienes se frustran abandonan tareas complejas.	El docente observa que la frustración interfiere con el razonamiento, ya que los estudiantes con baja tolerancia al error tienden a desistir de actividades que requieren análisis profundo.
Docente C	La estabilidad emocional mejora atención y memoria.	El docente señala que el equilibrio emocional beneficia capacidades cognitivas clave como la atención y la memoria, que se refleja en un mejor desempeño en actividades de razonamiento.

Datos tomados de la presente investigación realizada el 12/11/2025 en la unidad educativa "10 de enero"

Nota: Las percepciones docentes muestran que la inteligencia emocional influye de manera significativa en el rendimiento lógico; los estudiantes emocionalmente estables mantienen mayor calma, atención y disposición para resolver tareas que demandan análisis, mientras que la frustración y la impulsividad generan abandonos y bloqueos – estas observaciones evidencian que la regulación emocional favorece la concentración, la memoria y la persistencia en actividades complejas: en conjunto, se confirma que el fortalecimiento de la inteligencia emocional es fundamental para mejorar las habilidades de razonamiento en el contexto educativo.

Tabla 8: *¿Qué evidencias demuestran la relación entre el pensamiento lógico y la inteligencia emocional en el proceso educativo?*

Docente	Respuesta	Interpretación
Docente A	Los estudiantes que razonan mejor conviven mejor y reducen conflictos.	El docente reconoce que el razonamiento favorece la convivencia, ya que los estudiantes que analizan situaciones con mayor claridad logran resolver desacuerdos sin generar conflictos.
Docente B	Existe mayor seguridad y participación en quienes aplican pensamiento reflexivo.	El docente señala que el pensamiento reflexivo fortalece la seguridad personal, promueve una participación más activa y un manejo más adecuado de las emociones en el aula.
Docente C	Los alumnos equilibrados emocionalmente resuelven mejor los problemas.	El docente observa que la estabilidad emocional potencia la capacidad de resolver problemas, que demuestra una relación directa entre autorregulación emocional y razonamiento efectivo.

Datos tomados de la presente investigación realizada el 12/11/2025 en la unidad educativa "10 de enero"

Nota: Las evidencias proporcionadas por los docentes confirman que el pensamiento lógico y la inteligencia emocional se complementan dentro del proceso educativo; los estudiantes que analizan con mayor profundidad muestran comportamientos más colaborativos y reducen situaciones de conflicto, mientras que la estabilidad emocional fortalece la seguridad, la participación y la eficacia en la resolución de problemas – estas observaciones revelan que el razonamiento y la autorregulación emocional trabajan de manera conjunta para mejorar la convivencia, el desempeño académico y la adaptación a las demandas escolares: en conjunto, se reafirma que integrar ambas competencias es esencial para el desarrollo integral de los estudiantes.

9. CONCLUSIONES

En conclusión se pudo constatar que los estudiantes exhiben limitaciones que afectan directamente su proceso de aprendizaje; en el ámbito del pensamiento lógico se manifestó dificultad para resolver problemas que requieren secuenciación temporal, establecimiento de relaciones causales y abstracción de conceptos, cual se refleja en un bajo rendimiento en tareas que demandan razonamiento crítico; en cuanto a la inteligencia emocional se observó dificultad para identificar y expresar sus propios estados afectivos, ejercitar la empatía al interactuar con pares y gestionar la frustración enfrentan desafíos académicos, especialmente en dinámicas de trabajo grupal donde la comunicación y la colaboración resultan deficitarias; estos hallazgos no solo evidencian la necesidad de acciones específicas, sino que también proporcionan criterios claros para diseñar una intervención ajustada a las necesidades reales de la población estudiantil.

Desde un enfoque teórico, los juegos didácticos se alinean con los principios planteados por autores referentes del aprendizaje significativo, ya que promueven la participación activa del estudiante, la reflexión crítica sobre los conocimientos adquiridos y su aplicación en contextos prácticos; de manera simultánea estimulan el pensamiento lógico al fomentar habilidades de resolución de problemas, planificación, razonamiento deductivo y clasificación de información; en relación con la inteligencia emocional, los juegos generan entornos seguros que permiten a los estudiantes practicar la comunicación efectiva, la colaboración, la empatía y la regulación emocional al interactuar con sus compañeros y enfrentar situaciones que demandan adaptación y respeto; en este proceso el docente emerge como un agente mediador indispensable, dado que su función es guiar

La propuesta fue elaborada considera los hallazgos del diagnóstico y el sustento teórico consolidado, integra juegos adaptados al nivel de desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes de cuarto año que atienden directamente las dificultades identificadas; mediante la implementación de esta intervención se genera un entorno educativo lúdico y motivador que incentiva la participación activa de los estudiantes, cual favorece el desarrollo del pensamiento lógico al practicar razonamientos complejos en un contexto ameno y fortalece la inteligencia emocional al promover relaciones positivas con los pares y la adecuada gestión de las emociones; asimismo, la propuesta potencia la función mediadora del docente al proporcionarle herramientas metodológicas que le permiten orientar el proceso de aprendizaje, plantear cuestionamientos y acompañar la construcción de conocimientos de manera significativa, contribuye al desarrollo integral de los estudiantes y al mejoramiento de la calidad del proceso educativo en la institución.

10. PROPUESTA

Titulo:

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO LÓGICO Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “10 DE ENERO” DEL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE LOS MESES DE SEPTIEMBRE A DICIEMBRE DEL 2025.

Bases teóricas del estudio

El desarrollo del pensamiento lógico y la inteligencia emocional constituye un eje fundamental en el proceso formativo de los estudiantes, pues ambos componentes inciden directamente en el aprendizaje, la resolución de problemas y la convivencia escolar; además, aportan al bienestar personal y al desarrollo integral, el pensamiento lógico permite organizar ideas, establecer relaciones, analizar información y tomar decisiones fundamentadas; por su parte, la inteligencia emocional posibilita reconocer, expresar y regular adecuadamente las emociones, favorece la empatía y las habilidades sociales, en los niveles de Educación General Básica, estas capacidades se encuentran en etapa de consolidación: por ello, requieren un acompañamiento pedagógico sistemático que potencie tanto el desarrollo cognitivo como el socioemocional de los niños.

En la Unidad Educativa “10 de Enero”, ubicada en el cantón San Miguel, provincia de Bolívar, se ha identificado que algunos estudiantes de cuarto año presentan dificultades en ambos ámbitos; en cognitivo, surgen problemas para razonar con claridad, establecer secuencias, analizar situaciones y encontrar soluciones lógicas a diversas tareas; mientras que, en el plano emocional, se observa una limitada capacidad para expresar adecuadamente los sentimientos, junto con dificultades en el manejo de la frustración y poca tolerancia frente a los conflictos, que evidencia una escasa autorregulación dentro del aula, estas dificultades pueden estar relacionadas con factores internos como la falta de habilidades previas y, al mismo tiempo, con factores externos: por ejemplo, la necesidad de estrategias pedagógicas más activas, contextualizadas y orientadas al desarrollo integral de los estudiantes.

Ante esta realidad surge la necesidad de implementar una propuesta educativa que fortalezca de manera articulada el pensamiento lógico y la inteligencia emocional, permite a los estudiantes enfrentar con mayor autonomía los desafíos académicos y sociales propios de su edad, la propuesta está dirigida principalmente a los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “10 de enero”, quienes serán los

principales beneficiarios al mejorar su capacidad de razonamiento, su autorregulación emocional y su interacción con el entorno; de forma indirecta, también se beneficiarán los docentes, al disponer de estrategias diversificadas que respondan a las necesidades reales de sus estudiantes, además de la comunidad educativa en general, que verá fortalecida la formación integral de los niños mediante el desarrollo de competencias cognitivas y socioemocionales esenciales para la vida.

Objetivo pedagógico resiliente

Elaborar una propuesta educativa orientada al fortalecimiento del pensamiento lógico y la inteligencia emocional para ponerla a consideración de los docentes de cuarto año de la Unidad Educativa “10 de enero”

Cuerpo teórico de la investigación

El pensamiento lógico constituye una habilidad fundamental que permite a los estudiantes analizar situaciones, establecer relaciones y resolver problemas de manera estructurada; según Piaget (1972), este tipo de razonamiento se construye progresivamente a través de la interacción activa con el entorno~ por su parte, la inteligencia emocional, entendida como la capacidad para reconocer y regular las emociones ha sido definida por Goleman (1995) como un conjunto de competencias esenciales para el éxito académico y social; ambas habilidades influyen directamente en la convivencia escolar, el rendimiento y el bienestar estudiantil.

Investigaciones recientes en el ámbito sudamericano reportan que gran parte de los estudiantes presentan dificultades en ambas áreas: muestran escasa capacidad para razonar secuencialmente, inseguridad al resolver problemas cotidianos y tendencia a frustrarse ante tareas retadoras: adicionalmente, se observa poca autorregulación emocional, cual repercute en su participación académica, su comunicación interpersonal y su manejo de conflictos dentro del aula.

El enfoque ecléctico como estrategia educativa resulta pertinente para fortalecer tanto la lógica como las habilidades emocionales, ya que integra métodos analíticos, experienciales, lúdicos y socioemocionales: combina el uso de secuencias numéricas, patrones, trabajo cooperativo, dinámicas de reflexión, juegos didácticos y ejercicios de autocontrol emocional, adaptándose a las necesidades individuales de cada estudiante: Pastora & Amaguaña Yépez (2024) demostraron que las propuestas eclécticas generan

ambientes de aprendizaje dinámicos, participativos y efectivos, permite que los niños transfieran sus habilidades cognitivas y emocionales a situaciones reales.

Sumado a ello, diversos autores destacan que el pensamiento lógico no puede separarse del desarrollo emocional; por ejemplo, Vygotsky (1978) sostiene que las funciones psicológicas superiores se construyen mediante la interacción social y el acompañamiento emocional, mientras que Mayer y Salovey (1997) explican que el procesamiento emocional adecuado favorece el razonamiento y la toma de decisiones: desde esta perspectiva, los juegos didácticos integran ambos procesos, permite que los estudiantes fortalezcan su capacidad cognitiva al mismo tiempo que desarrollan habilidades de autorregulación y expresión emocional.

Al analizar los resultados diagnósticos obtenidos en los estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa “10 de enero”, se evidenció que existe un rendimiento bajo tanto en la resolución lógica de problemas como en la expresión y control de emociones: varios estudiantes presentan dificultades para identificar patrones, analizar situaciones y mantener la calma ante tareas retadoras: asimismo, se evidenció un porcentaje considerable que requiere apoyo en la expresión emocional, la tolerancia a la frustración y la comunicación asertiva.

El desarrollo de esta propuesta se basa en el diagnóstico inicial y tiene como propósito diseñar actividades que promuevan el razonamiento lógico y la inteligencia emocional de manera integrada: para ello, se emplearán juegos didácticos como Secuencias perdidas, La torre emocional, Patrones con movimiento, El camino de las decisiones y Emocionó metros cooperativos, los cuales permiten que los estudiantes vivencien situaciones que exigen pensamiento estructurado y manejo emocional simultáneamente: posteriormente, se realizará un seguimiento del progreso mediante una evaluación comparativa antes y después de la intervención, cual permitirá medir su efectividad.

Dado que el pensamiento lógico y la inteligencia emocional están estrechamente vinculados pues un estudiante que comprende sus emociones puede razonar con mayor claridad y un niño con habilidades cognitivas sólidas maneja mejor los desafíos emocionales la integración de ambos ejes en una propuesta ecléctica resulta especialmente relevante: con la inclusión de juegos didácticos cooperativos y estratégicos es posible fortalecer el razonamiento paso a paso, la expresión emocional, la empatía y la capacidad de decisión; estos recursos fomentan el aprendizaje activo, la reflexión y la autorregulación.

La presente propuesta surge como respuesta educativa ante la necesidad de fortalecer el pensamiento lógico y la inteligencia emocional de los estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa "10 de enero": a través de actividades diversificadas, lúdicas y adaptativas, se busca potenciar el razonamiento, la toma de decisiones, la autorregulación y la convivencia escolar: de esta manera, se aspira a contribuir al desarrollo integral de los estudiantes y a enriquecer los procesos pedagógicos de la institución.

Contextualización institucional de la Unidad Educativa "10 de enero"

En la Unidad Educativa "10 de Enero", ubicada en el cantón San Miguel, provincia de Bolívar, resulta necesario contextualizar la propuesta debido a que se han identificado limitaciones en el desarrollo del pensamiento lógico y de la inteligencia emocional en los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica; es posible que los docentes empleen estrategias tradicionales, centradas en la repetición mecánica y la resolución de ejercicios poco significativos, que dificulta el abordaje de las necesidades cognitivas y emocionales específicas de los alumnos, frente a esta realidad, la implementación de juegos didácticos como recurso pedagógico innovador permitiría transformar la dinámica áulica, promueve la participación activa, el aprendizaje significativo y el fortalecimiento de habilidades esenciales para la resolución de problemas y la autorregulación emocional, en este contexto, la propuesta se ajusta al perfil de los estudiantes, responde a las demandas formativas actuales y brinda una alternativa metodológica que potencia el desarrollo integral en la institución.

El pensamiento lógico constituye una habilidad fundamental que permite a los estudiantes analizar situaciones, establecer relaciones y resolver problemas de manera estructurada; según Piaget (1972), este tipo de razonamiento se construye progresivamente a través de la interacción activa con el entorno~ por su parte, la inteligencia emocional, entendida como la capacidad para reconocer y regular las emociones ha sido definida por Goleman (1995) como un conjunto de competencias esenciales para el éxito académico y social; ambas habilidades influyen directamente en la convivencia escolar, el rendimiento y el bienestar estudiantil.

Investigaciones recientes en el ámbito sudamericano reportan que gran parte de los estudiantes presentan dificultades en ambas áreas: muestran escasa capacidad para razonar secuencialmente, inseguridad al resolver problemas cotidianos y tendencia a frustrarse ante tareas retadoras: adicionalmente, se observa poca autorregulación emocional, cual

repercute en su participación académica, su comunicación interpersonal y su manejo de conflictos dentro del aula.

El enfoque ecléctico como estrategia educativa resulta pertinente para fortalecer tanto la lógica como las habilidades emocionales, ya que integra métodos analíticos, experienciales, lúdicos y socioemocionales: combina el uso de secuencias numéricas, patrones, trabajo cooperativo, dinámicas de reflexión, juegos didácticos y ejercicios de autocontrol emocional, adaptándose a las necesidades individuales de cada estudiante: Pastora & Amaguaña Yépez (2024) demostraron que las propuestas eclécticas generan ambientes de aprendizaje dinámicos, participativos y efectivos, permite que los niños transfieran sus habilidades cognitivas y emocionales a situaciones reales.

Sumado a ello, diversos autores destacan que el pensamiento lógico no puede separarse del desarrollo emocional; por ejemplo, Vygotsky (1978) sostiene que las funciones psicológicas superiores se construyen mediante la interacción social y el acompañamiento emocional, mientras que Mayer y Salovey (1997) explican que el procesamiento emocional adecuado favorece el razonamiento y la toma de decisiones: desde esta perspectiva, los juegos didácticos integran ambos procesos, permite que los estudiantes fortalezcan su capacidad cognitiva al mismo tiempo que desarrollan habilidades de autorregulación y expresión emocional.

Al analizar los resultados diagnósticos obtenidos en los estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa “10 de enero”, se evidenció que existe un rendimiento bajo tanto en la resolución lógica de problemas como en la expresión y control de emociones: varios estudiantes presentan dificultades para identificar patrones, analizar situaciones y mantener la calma ante tareas retadoras: asimismo, se evidenció un porcentaje considerable que requiere apoyo en la expresión emocional, la tolerancia a la frustración y la comunicación asertiva.

El desarrollo de esta propuesta se basa en el diagnóstico inicial y tiene como propósito diseñar actividades que promuevan el razonamiento lógico y la inteligencia emocional de manera integrada: para ello, se emplearán juegos didácticos como Secuencias perdidas, La torre emocional, Patrones con movimiento, El camino de las decisiones y Emocionó metros cooperativos, los cuales permiten que los estudiantes vivencien situaciones que exigen pensamiento estructurado y manejo emocional simultáneamente: posteriormente, se realizará un seguimiento del progreso mediante una evaluación comparativa antes y después de la intervención, cual permitirá medir su efectividad.

Dado que el pensamiento lógico y la inteligencia emocional están estrechamente vinculados pues un estudiante que comprende sus emociones puede razonar con mayor claridad y un niño con habilidades cognitivas sólidas maneja mejor los desafíos emocionales la integración de ambos ejes en una propuesta ecléctica resulta especialmente relevante: con la inclusión de juegos didácticos cooperativos y estratégicos es posible fortalecer el razonamiento paso a paso, la expresión emocional, la empatía y la capacidad de decisión; estos recursos fomentan el aprendizaje activo, la reflexión y la autorregulación.

La propuesta surge como respuesta educativa ante la necesidad de fortalecer el pensamiento lógico y la inteligencia emocional de los estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa "10 de enero": a través de actividades diversificadas, lúdicas y adaptativas, se busca potenciar el razonamiento, la toma de decisiones, la autorregulación y la convivencia escolar: de esta manera, se aspira a contribuir al desarrollo integral de los estudiantes y a enriquecer los procesos pedagógicos de la institución.

Necesidades específicas de los estudiantes

Los estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa "10 de enero" presentan dificultades en la resolución de problemas lógicos, la identificación de patrones y la expresión y gestión de sus emociones, los estudiantes muestran inseguridad al enfrentarse a tareas retadoras y tienden a frustrarse ante los obstáculos, se evidencia una falta de autorregulación emocional y dificultades en la comunicación asertiva.

El diagnóstico inicial reveló que un porcentaje considerable de estudiantes requiere apoyo en el desarrollo de habilidades de pensamiento lógico y en el manejo de sus emociones se observó una falta de motivación y un bajo rendimiento académico en áreas relacionadas con el razonamiento lógico-matemático los estudiantes necesitan estrategias pedagógicas innovadoras que les permitan aprender de manera activa, participativa y significativa.

Esta propuesta se adapta a las necesidades específicas de los estudiantes, ofrece actividades y juegos didácticos diseñados para fortalecer sus habilidades de pensamiento lógico y su inteligencia emocional, se busca crear un ambiente de aprendizaje seguro y de apoyo, donde los estudiantes se sientan motivados a explorar, experimentar y aprender de sus errores (Mendoza, S., & Cárdenas, M, 2023)

Determinantes contextuales del proceso educativo

Los factores socioeconómicos y culturales influyen en el desarrollo del pensamiento lógico y la inteligencia emocional de los estudiantes, muchos estudiantes provienen de

familias con recursos limitados y enfrentan desafíos relacionados con la pobreza, la violencia y la falta de oportunidades, pueden afectar su motivación, su autoestima y su capacidad para concentrarse en el aprendizaje (Torres, J., & Peña, R, 2022)

Las creencias y los valores culturales también influyen en la forma en que los estudiantes perciben y manejan sus emociones, en algunas culturas, la expresión de ciertas emociones puede ser reprimida o estigmatizada, que dificulta el desarrollo de la autoconciencia y la autorregulación emocional es importante considerar estos factores al diseñar e implementar la propuesta, adapta las actividades a las necesidades y características de los estudiantes.

Se buscará involucrar a los padres de familia en el proceso de aprendizaje, brindándoles información y herramientas para apoyar el desarrollo de sus hijos en el hogar se promoverá la participación de la comunidad en las actividades de la institución, crea un ambiente de colaboración y apoyo mutuo, se buscará sensibilizar a los docentes sobre la importancia de considerar los factores contextuales al diseñar e implementar las estrategias pedagógicas (López, A., & Restrepo, D, 2020)

Desarrollo de la inteligencia emocional

El objetivo es que los estudiantes desarrollen una mayor autoconciencia, que les permitirá identificar y comprender sus propias emociones, esto se traducirá en una mejora en la autorregulación emocional, facilita un manejo más efectivo de sus emociones y una mejor adaptación a diversas situaciones como resultado, podrán expresar sus emociones de manera asertiva y respetuosa.

Asimismo, se busca fomentar una mayor empatía en los estudiantes, capacitándolos para comprender y compartir los sentimientos de los demás esto fortalecerá sus habilidades sociales, permitiéndoles construir relaciones interpersonales positivas y resolver conflictos de manera pacífica, promueve el trabajo en equipo y la colaboración.

Para lograrlo, es fundamental que los docentes creen un ambiente de aprendizaje seguro y de apoyo, donde los estudiantes se sientan cómodos para expresar sus emociones y compartir sus experiencias, de esta manera, se espera mejorar la convivencia escolar y reducir los casos de acoso y violencia, transforma la institución en un espacio de aprendizaje más acogedor y respetuoso (Morales, F, 2021)

Importancia de los juegos didácticos

Los juegos didácticos permiten que los estudiantes aprendan desde la experiencia y la actividad, cual resulta más efectivo que la simple repetición; al enfrentarse a retos lúdicos, los niños desarrollan estrategias cognitivas como la clasificación, la seriación y la

resolución de problemas estas actividades despiertan su curiosidad y motivación intrínseca, incrementa su participación en el aula; además, el uso de materiales concretos facilita la comprensión de conceptos abstractos, en este sentido, la metodología lúdica promueve un aprendizaje activo y significativo, favorece procesos cognitivos más profundos y duraderos. (Ruiz, K., & Salinas, O, 2023)

En el campo de la inteligencia emocional, los juegos favorecen el reconocimiento y la regulación de emociones en un contexto controlado; a través de dinámicas como turnos, reglas y cooperación, los estudiantes practican la paciencia, el autocontrol y la empatía, también aprenden a comunicarse de manera asertiva surgen desacuerdos o dificultades, fortalece así la convivencia escolar y disminuye los conflictos, por ello, los juegos didácticos se convierten en una herramienta poderosa para el desarrollo socioemocional, permite que los niños expresen y comprendan sus emociones de forma saludable.

La implementación sistemática de juegos en el aula beneficia la relación entre docente y estudiantes, ya que promueve un ambiente más cercano y participativo; los niños se sienten motivados a explorar nuevas formas de aprender, incrementa su confianza y seguridad, asimismo, los juegos permiten observar de manera natural el comportamiento, las habilidades y las necesidades de cada estudiante, que facilita la toma de decisiones pedagógicas pertinentes y oportunas en conjunto, los juegos didácticos fortalecen la calidad del proceso educativo, impulsa experiencias más integrales y significativas (Pacheco, L, 2022)

Intervención educativa basada en juegos didácticos

La intervención propuesta se desarrollará durante los meses de septiembre a diciembre del 2025, el programa incluirá sesiones semanales con actividades estructuradas para trabajar pensamiento lógico e inteligencia emocional cada sesión seguirá una secuencia metodológica adaptada a las necesidades del grupo, se emplearán recursos manipulativos y digitales, además, se evaluará el progreso de forma continua.

El diseño de las actividades se fundamenta en teorías constructivistas y aprendizajes basados en el juego cada intervención incorporará momentos de exploración, ejecución y reflexión esto permitirá que los estudiantes construyan conocimientos desde la experiencia el docente adaptará los niveles de dificultad según el avance del grupo, este enfoque asegura un aprendizaje inclusivo y significativo (Castillo, M., & Flores, T, 2024)

La intervención busca generar cambios positivos no solo académico, también emocional se integrarán actividades que favorezcan el autocontrol, la cooperación y la resiliencia el plan será monitoreado mediante rúbricas, listas de cotejo y observaciones

sistemáticas, esto permitirá medir el impacto real del programa, al finalizar, se presentará un informe de resultados.

Impacto esperado en los estudiantes y la institución

Se espera que los estudiantes mejoren significativamente su capacidad para resolver problemas lógicos, los juegos facilitarán procesos mentales más ágiles y estructurados, también se prevé un incremento en la motivación y participación dentro del aula esto tendrá un efecto positivo en su desempeño académico general la institución observará mejoras en la calidad de los aprendizajes (Palacios, D, 2021).

A nivel emocional, los estudiantes desarrollarán habilidades para manejar conflictos y expresar emociones adecuadamente esto favorecerá una convivencia armónica en el entorno escolar se espera una disminución de conductas disruptivas y un aumento en la cooperación estas competencias serán transferibles a otros espacios sociales, la intervención contribuirá al bienestar integral del estudiante (Ortega, R., & Villacís, A, 2020)

Para la Unidad Educativa “10 de enero”, este proyecto representa una innovación metodológica significativa el uso estructurado de juegos didácticos enriquecerá las prácticas pedagógicas institucional, además, servirá como modelo para futuras intervenciones integrales la implementación permitirá fortalecer el perfil institucional y su compromiso con la educación de calidad.

Criterios de selección y adecuación de juegos didácticos

La selección de juegos didácticos dentro del proceso educativo debe basarse en la pertinencia pedagógica que estos tienen para fortalecer el pensamiento lógico y la inteligencia emocional en estudiantes de cuarto año de EGB, es fundamental que cada juego responda a objetivos claros de aprendizaje, incorpora actividades que promuevan la resolución de problemas, el razonamiento secuencial y la toma de decisiones, además, el juego debe presentar un nivel de dificultad adecuado a la edad, favorece la participación activa sin generar frustración estos criterios aseguran que el estudiante no solo se divierta, sino que también desarrolle habilidades cognitivas esenciales la alineación del juego con los contenidos curriculares garantiza la coherencia en el proceso de intervención educativa.

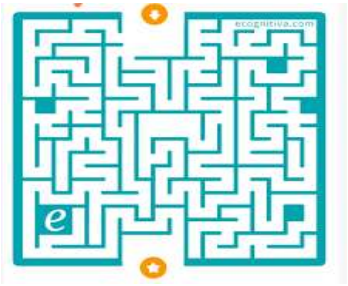
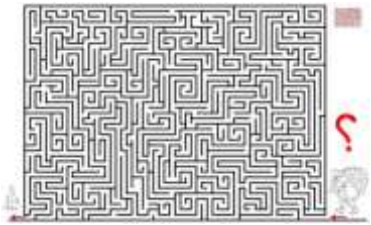
Otro criterio importante para la selección de juegos didácticos es la posibilidad de estimular habilidades socioemocionales que permitan a los estudiantes reconocer y gestionar sus emociones de forma adecuada los juegos que fomentan el trabajo colaborativo, el respeto de reglas comunes y la autorregulación emocional resultan especialmente valiosos para este nivel educativo, asimismo, es necesario considerar que los

materiales utilizados dentro del juego sean seguros, accesibles y culturalmente relevantes para la comunidad educativa de la Unidad Educativa “10 de Enero” la contextualización de los juegos permite que los estudiantes se identifiquen con las dinámicas propuestas y se involucren con mayor motivación.

Finalmente, la adecuación de los juegos didácticos implica evaluar su aplicabilidad dentro del aula, considera factores como el espacio disponible, el tiempo de clase y los recursos del docente, es importante que el juego permita flexibilizar su estructura para ajustarse a distintos ritmos y estilos de aprendizaje, favorece la inclusión educativa, también se debe contemplar la facilidad con la que el docente pueda replicar o adaptar el juego sin requerir materiales complejos o difícil acceso la evaluación continua del impacto del juego en el aprendizaje permitirá identificar fortalezas y debilidades, garantiza su correcta implementación durante el periodo de intervención de septiembre a diciembre de 2025.

ACTIVIDAD 1

EL LABERINTO LÓGICO-EMOCIONAL

Objetivo	Descripción del taller	Materiales	Desarrollo	Beneficios
Desarrollar el pensamiento lógico secuencial, la toma de decisiones y la autorregulación emocional en situaciones simuladas.	Se presenta un gran laberinto dividido en estaciones. Cada estación contiene dos desafíos: un reto lógico (patrón, secuencia, clasificación, inferencia) y una situación emocional (frustración, alegría, enojo, miedo) el estudiante solo avanza si resuelve ambos, la actividad integra lógica y emoción para promover la toma de decisiones consciente.	 Cartulina con un laberinto grande, tarjetas con retos lógicos, tarjetas con situaciones emocionales, marcadores, cinta adhesiva.  Fuente de las imágenes: www.Google.com	Explicar que cada estación requiere pensar y sentir con calma. Los estudiantes avanzan por equipos. En cada punto resuelven el reto lógico y justifican su respuesta. Luego leen la tarjeta emocional y proponen una forma adecuada de actuar y regularse. El docente guía, modela y retroalimenta. Al final, cada grupo comparte qué reto emocional fue más difícil y qué lógica usaron para decidir.	Mejora la secuenciación, la memoria operativa, la regulación emocional en decisiones, la empatía y la tolerancia a la frustración.

ACTIVIDAD 2

DOMINÓ DE EMOCIONES Y SERIES

Objetivo	Descripción del taller	Materiales	Desarrollo	Beneficios
Potenciar la capacidad de reconocer emociones y completar series, patrones y relaciones lógicas.	Actividad tipo dominó donde cada ficha contiene en un extremo una emoción y en el otro un patrón lógico, para colocar la ficha, el estudiante debe describir la emoción con ejemplos cotidianos y luego completar correctamente la serie propuesta.	 Fichas de dominó impresas, imágenes de emociones, tarjetas de patrones numéricos y geométricos, pegamento y marcadores.  Fuente de las imágenes: www.Google.com	Organizar grupos pequeños. Explicar que deben unir emociones y patrones lógicos compatibles. Cada jugador, antes de colocar la ficha, debe explicar una situación donde aparece la emoción dibujada. Luego debe resolver la serie lógica y justificar su respuesta. Gana el equipo que logre usar más fichas correctamente.	Fortalece la atención, el análisis de patrones, la empatía, la comprensión emocional y el razonamiento secuencial.

ACTIVIDAD 3

SECUENCIAS CON HISTORIAS EMOTIVAS

Objetivo	Descripción del taller	Materiales	Desarrollo	Beneficios
Desarrollar la secuenciación lógica, la comprensión narrativa y la identificación de emociones en diferentes situaciones sociales.	Se entregan historias divididas en tarjetas que incluyen una escena y la emoción asociada, los estudiantes deben ordenarlas, justificar el orden y explicar las emociones que aparecen en cada evento.	 Tarjetas con escenas, tarjetas con emociones, imágenes, hojas para análisis.  Fuente de la imagen: www.Google.com	Entregar historias mezcladas. Pedir a los estudiantes que organicen la secuencia correcta. Identificar la emoción presente en cada escena. Dramatizar la historia usa expresiones emocionales adecuadas. Analizar cómo cambiaría la historia si se actuara de otra manera. Reflexionar sobre consecuencias emocionales en distintas decisiones.	Fortalece el pensamiento temporal, la inferencia, la comprensión de emociones y la comunicación emocional.

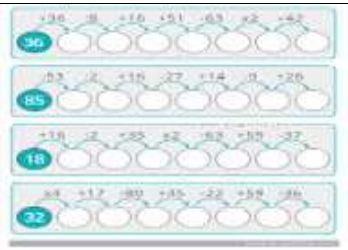
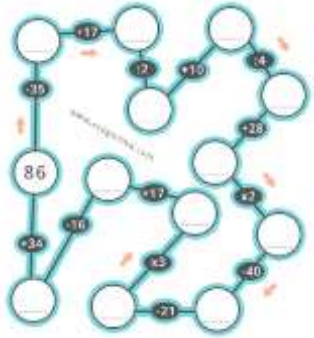
ACTIVIDAD 4

BINGO LÓGICO-EMOCIONAL

Objetivo	Descripción del taller	Materiales	Desarrollo	Beneficios
Estimular la rapidez mental, la identificación de emociones y la resolución de problemas lógicos.	Bingo adaptado con casillas que incluyen emociones, operaciones lógicas, inferencias y pequeños problemas.	 Cartones de bingo personalizados, fichas, tarjetas de lectura, marcadores.  Fuente de las imágenes: www.Google.com	Entregar un cartón a cada estudiante. El docente va dice emociones o retos lógicos. El estudiante debe identificar la casilla correcta. Para marcarla, debe explicar su elección. Se premia la argumentación, no solo la rapidez. Cierre con reflexión grupal aprendido.	Fortalece la atención, el análisis de patrones, la empatía, la comprensión emocional y el razonamiento secuencial.

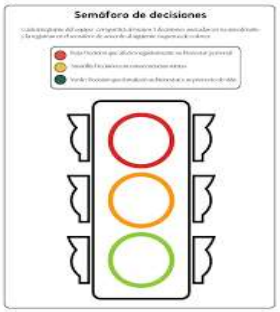
ACTIVIDAD 5

CIRCUITO MATEMÁTICO-EMOCIONAL

Objetivo	Descripción del taller	Materiales	Desarrollo	Beneficios
Integrar movimiento corporal con retos de razonamiento y ejercicios de regulación emocional.	Circuito con estaciones donde se resuelven problemas lógicos y se trabajan emociones mediante preguntas guiadas.	 Conos, tarjetas, pelotas, cuerda, cronómetro. Fuente de la imagen: www.Google.com 	Organizar el salón con estaciones numeradas. En cada estación hay un reto lógico y una pregunta emocional. Los estudiantes rotan por equipos. Resuelven, explican y continúan al siguiente punto. El docente registra el desempeño y apoya el control emocional.	Estimula el razonamiento bajo presión, la cooperación, la autorregulación y la agilidad mental.

ACTIVIDAD 6

SEMÁFORO DE DECISIONES

Objetivo	Descripción del taller	Materiales	Desarrollo	Beneficios
Enseñar a los estudiantes a detenerse, pensar y actuar de forma lógica y emocionalmente adecuada ante diversos problemas.	Basado en el semáforo emocional: rojo = parar, amarillo = pensar, verde = actuar, se asocia con problemas lógicos y dilemas emocionales.	 Cartulinas de colores, tarjetas con problemas, hojas de registro.  Fuente de la imagen: www.Google.com	Explicar significado del semáforo emocional. Presentar problemas lógicos y emocionales. Cada estudiante levanta el color que considera adecuado. Justificar la elección y debatir alternativas. Aplicarlo a situaciones reales del aula. Crear un mural del "semáforo de decisiones responsables".	Favorece la autorregulación, reduce impulsividad, mejora la toma de decisiones y el pensamiento reflexivo.

ACTIVIDAD 7

ROMPECABEZAS DEL AUTOCONOCIMIENTO

Objetivo	Descripción del taller	Materiales	Desarrollo	Beneficios
Desarrollar el pensamiento espacial y fortalecer la capacidad de identificar emociones propias.	Rompecabezas personalizados donde cada pieza representa un aspecto emocional o un pequeño desafío lógico, al completarlo, el estudiante construye su propio "mapa emocional".	 Rompecabezas, imágenes, tijeras, marcadores, goma.  Fuente de la imagen: www.Google.com	Entregar rompecabezas por equipos. Cada pieza contiene una pregunta emocional y un reto lógico. Al unir piezas deben resolver y comentar en grupo. Pegan su rompecabezas en una cartulina y decoran. Comparten sus "mapas emocionales" con el curso. Reflexionan sobre que descubrieron de sí mismos.	Fortalece la conciencia emocional, la lógica espacial, la expresión personal y la autoevaluación.

ACTIVIDAD 8

CARTAS DE RETOS DOBLES

Objetivo	Descripción del taller	Materiales	Desarrollo	Beneficios
Activar el pensamiento deductivo y promover empatía mediante reflexión emocional.	Baraja de cartas con dos tipos de desafíos: acertijos lógicos e interrogantes emocionales relacionados con experiencias reales.	 Cartas impresas, caja, pizarra, marcadores.  Fuente de la imagen: www.Google.com	Repartir las cartas al azar. Cada estudiante lee su acertijo lógico y resuelve. Luego responde la pregunta emocional vinculada. El grupo puede aportar respuestas alternativas. Se puntúa por claridad de explicación y reflexión emocional. Conclusión sobre conductas empáticas.	Mejora la deducción, el análisis reflexivo, la empatía, la expresión emocional y la argumentación.

ACTIVIDAD 9

MEMORIA LÓGICO-EMOCIONAL

Objetivo	Descripción del taller	Materiales	Desarrollo	Beneficios
Fortalecer la memoria de trabajo combina la asociación lógica con el reconocimiento emocional.	Memoria donde los pares se forman entre un reto lógico y una emoción relacionada con él (p. ej., "resolver un conflicto matemático bajo presión" + "ansiedad").	 Tarjetas memoria, mesa amplia, hojas de registro.  Fuente de la imagen: www.Google.com	Colocar tarjetas boca abajo. Cada estudiante voltea dos tarjetas. Para quedarse el par debe explicar la relación lógica-emocional entre ambas. Continúan hasta descubrirlos todos. Conversan sobre cómo la emoción influye en la lógica. Registran la estrategia que usaron para recordar.	Incrementa memoria, atención, asociación mental, reconocimiento emocional y concentración sostenida.

ACTIVIDAD 10

DOMINÓ DE EMOCIONES Y SERIES

Objetivo	Descripción del taller	Materiales	Desarrollo	Beneficios
Fortalecer la capacidad de resolver problemas lógicos mediante la asociación de piezas, a la vez que se desarrolla la identificación emocional y la expresión verbal de emociones en contextos escolares.	El taller consiste en resolver una serie de retos lógicos que permiten ir desbloquea piezas de un gran puzle, una vez que los estudiantes completan el puzzle, descubren imágenes o palabras relacionadas con diversas emociones, a partir de esas emociones ocultas, se reflexiona sobre situaciones reales, cómo se sienten los estudiantes y qué estrategias pueden usar para manejar emociones difíciles, se integra pensamiento lógico con educación	 Tarjetas con preguntas emocionales Hojas de registro Plumones y cinta adhesiva Reloj o cronómetro  Fuente de la imagen: www.Google.com	**Presentación del reto:** El docente muestra un puzzle desarmado y explica que cada pieza solo se puede obtener resuelve un desafío lógico. **Resolución de retos lógicos:** Los equipos reciben la primera tarjeta con un reto (por ejemplo: completar un patrón, ordenar una serie, clasificar elementos, resolver una analogía) si resuelven correctamente, ganan una pieza del puzzle. **Ensamblaje progresivo:** Cada equipo arma su puzzle pieza por pieza, pero antes de colocarla deben explicar por qué creen que es esa pieza	Mejora la capacidad de análisis, comparación y razonamiento lógico. Favorece el pensamiento espacial al ubicar piezas correctamente. Desarrolla vocabulario emocional y habilidades de expresión verbal. Fomenta la regulación emocional al conectar emociones

PLAN OPERATIVO

Estrategia metodológica	Objetivo	Actividades	Fechas	Responsables	Beneficiarios	Resultados esperados
Revisión documental y análisis bibliográfico	Elaborar el marco teórico que sustente la relación entre los juegos didácticos, el pensamiento lógico y la inteligencia emocional en el nivel de Educación General Básica	Búsqueda de literatura científica actualizada; revisión de libros, artículos y tesis; análisis de teorías y enfoques pedagógicos; organización de categorías conceptuales; redacción del marco teórico	Enero 2026	Investigador	Comunidad educativa; institución	Marco teórico estructurado y fundamentado; claridad conceptual sobre juegos didácticos, pensamiento lógico e inteligencia emocional
Aplicación de instrumentos diagnósticos	Diagnosticar el nivel de desarrollo del pensamiento lógico y la inteligencia emocional en los estudiantes de cuarto año e identificar dificultades y prácticas pedagógicas	Diseño de instrumentos de diagnóstico; validación de instrumentos; aplicación de pruebas y escalas; observación del aula; sistematización y análisis de resultados	Febrero 2026	Investigador; docentes de cuarto año	Estudiantes de cuarto año; docentes	Identificación de niveles de pensamiento lógico e inteligencia emocional; detección de dificultades de aprendizaje; información relevante para la intervención

Diseño de la propuesta de intervención	Diseñar una propuesta basada en juegos didácticos orientada al fortalecimiento del pensamiento lógico y la inteligencia emocional	Selección de juegos didácticos pertinentes; planificación de actividades pedagógicas; definición de objetivos y estrategias; elaboración de la propuesta metodológica; revisión y ajuste de la propuesta	Marzo 2026	Investigador	Docentes; estudiantes de cuarto año	Propuesta de intervención estructurada y contextualizada; estrategias didácticas innovadoras basadas en el juego
Socialización de la propuesta	Presentar la propuesta de intervención a la institución educativa para su consideración y posible implementación	Presentación formal de la propuesta; socialización con autoridades y docentes; recepción de observaciones; ajustes finales; entrega del documento final	Marzo 2026	Investigador; autoridades institucionales	Autoridades; docentes; comunidad educativa	Aceptación institucional de la propuesta; sensibilización docente; disposición para su futura aplicación

Nota: Tabla matriz de la propuesta de investigación previsible a su aplicación bajo determinante de sus autoridades.

11. ANEXOS

LISTA DE ANEXOS

A1: Resolución del tema por Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Educación.

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 1 de octubre de 2025
RCD-FCESFH-UEB-0618.30– 2025

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosoficas y Humanisticas Lcdo. Javier Manuel Escobar, MSc, Certifica que el Consejo Directivo de sesion ordinaria (013), realizada el 30 de septiembre de 2025.

EN RELACIÓN AL TRIGÉSIMO QUINTO PUNTO.- Analisis y resolucion de los temas de trabajo de Integracion Curricular Proyecto de Investigacion, validados por los Docentes Tutores del proceso de titulación 02-2025 de los estudiantes de la Carrera de Educacion Básica, periodo académico PAO II agosto - diciembre 2025.

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

QUE, la Ley Organica de Educación Superior (LOES, 2019), El articulo 17 de la Ley Organica de Educacion Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomia responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomia académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, la Ley Organica de Educacion Superior (LOES, 2019), El articulo 17 de la Ley Organica de Educacion Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomia responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomia académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolivar, capitulo IV del Trabajo de Integración Curricular en los articulos manifiesta:

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Art.19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolivar en el articulo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestion administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal.

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolivar en el articulo 51.-Deberes y Atribuciones del Coordinador/a de Carrera, literal c) que expresa: Presentar informes del desarrollo académico al Decano.

QUE, en Memorando UEB-FCESFH-CEB-CUIC-2025-031 de fecha 25 de septiembre de 2025, la Magister Daniela Ribadeneira como Coordinadora de la Unidad de Integracion Curricular de la Carrera de Educacion Basica, en el que hace llegar los temas de trabajo de Integracion Curricular Proyecto de Investigacion, validados por los señores Docentes Tutores del proceso de titulación 02-2025 de los estudiantes de la Carrera de Educacion Basica, periodo académico PAO II agosto - diciembre 2025.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, (Proyecto de Investigación) titulado: "LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO LÓGICO Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "10 DE ENERO" DEL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE LOS MESES DE SEPTIEMBRE A DICIEMBRE DEL 2025", presentado por: QUINTANA PARCO JOEL ALEXANDER, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, proceso de titulación 02-2025, periodo académico PAO II agosto - diciembre 2025, revisado y validado por el tutor/a: DR. FRANCISCO SALCEDO LUCIO, MSc. Profesor – Investigador de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar".

Notifíquese.

Atentamente,

Firmado electrónicamente por:
OLMEDO JAVIER
MARMOL ESCOBAR
Validar únicamente con FirmaEC

Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc.
DECANO

JME/Marcela N.

A2: Certificado de la Unidad Educativa "10 de enero"

UNIDAD EDUCATIVA "10 DE ENERO"

SAN MIGUEL – PROV. BOLÍVAR- ECUADOR

Apdo. Postal 023 Email: ediezdeneero@yahoo.es Tel: 2989036 Fax: 2650716 Av. Velasco Ibarra 0965 y Sucre

MGS. ELIZABETH DEL ROCIO SIRANAULA VALAREZO. RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "10 DE ENERO" DE LA PARROQUIA SAN MIGUEL, CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, A PETICIÓN VERBAL DE LA PARTE INTERESADA.

CERTIFICO:

Que el señor, **QUINTANA PARCO JOEL ALEXANDER** con cédula número **0202627337**, estudiante de la Universidad Estatal de Bolívar, Facultad de Ciencias de la Educación Filosóficas y Humanísticas, Carrera de Educación Básica, mismo que cursó el octavo semestre, ha realizado su proyecto de investigación con el tema: **Los juegos didácticos en la intervención educativa para fortalecer el pensamiento lógico y la inteligencia emocional en estudiantes de Cuarto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "10 de Enero" del cantón San Miguel, provincia Bolívar, durante los meses de septiembre a diciembre del 2025.**

Es todo en cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando al interesado dar al presente documento el uso legal que estime conveniente.

San Miguel, 09 de diciembre del 2025.

Atentamente,

Elizabeth Siranaula

UNIDAD EDUCATIVA "10 DE ENERO" RECTORADO San Miguel de Bolívar - Ecuador

Mgs. Elizabeth Siranaula
RECTORA (E)
U.E. "10 de Enero"

A3 Informe de las fichas de tutorías

A4 Certificado del plagio



CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA FORTALECER EL PENSAMIENTO LÓGICO Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "10 DE ENERO" DEL CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE LOS MESES DE SEPTIEMBRE A DICIEMBRE DEL 2025

1E2-ADA-DFR

8% Textos sospechosos

- 5% Similitudes
  - 0% similitudes entre comillas
  - 0% entre las fuentes mencionadas
- 6% Idiomas no reconocidos (ignorado)
- 4% Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: PROYECTO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR FINAL.docx
ID del documento: bcd8449f54cacd21fb9829296da01c60c53dbee7
Tamaño del documento original: 3.88 MB
Autor: JOEL ALEXANDER QUINTANA PARCO

Depositante: JOEL ALEXANDER QUINTANA PARCO
Fecha de depósito: 17/12/2025
Tipo de carga: url_submission
fecha de fin de análisis: 17/12/2025

Número de palabras: 32.699
Número de caracteres: 235.057

Ubicación de las similitudes en el documento:

Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	dspace.ueb.edu.ec https://dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/6432/1/INFORME FINAL JENNYFER GARCIA.pdf 3 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas < 1% (319 palabras)
2	dspace.ueb.edu.ec https://dspace.ueb.edu.ec/server/api/core/bitstreams/fd8a321a3-1110-4ef6-a840-d514948abd... 3 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas < 1% (311 palabras)
3	dspace.ueb.edu.ec https://dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/6411/1/PROYECTO DE INVESTIGACION JEFFE... 3 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas < 1% (271 palabras)
4	repositorio.unemi.edu.ec | La videoconferencia como herramienta educativa y s... http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/5427 24 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas < 1% (212 palabras)
5	ve.scielo.org | El juego y la gamificación como facilitadores del aprendizaje en est... https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=62739-00632025000300109 11 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas < 1% (101 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	hdl.handle.net | Musika ikasleen arteko harremanak hobetzeko tresna http://hdl.handle.net/10810/31774	< 1%		Palabras idénticas < 1% (36 palabras)
2	doi.org | Estrategias didácticas para el desarrollo del pensamiento lógico matemá... https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.240	< 1%		Palabras idénticas < 1% (36 palabras)
3	repositorio.usmp.edu.pe https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/20.500.12727/10941/1/elias_mpc.pdf	< 1%		Palabras idénticas < 1% (33 palabras)
4	Documento de otro usuario #4ua415 Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas < 1% (40 palabras)
5	Documento de otro usuario #4f4ca1 Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas < 1% (31 palabras)

Fuentes ignoradas

Estas fuentes han sido retiradas del cálculo del porcentaje de similitud por el propietario del documento.

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	Proyecto de Investigacion- Chileno- Villafuerte - 16-12 FINAL...docx | ... 42Kbbe Viene de de mi biblioteca	2%		Palabras idénticas 2% (582 palabras)

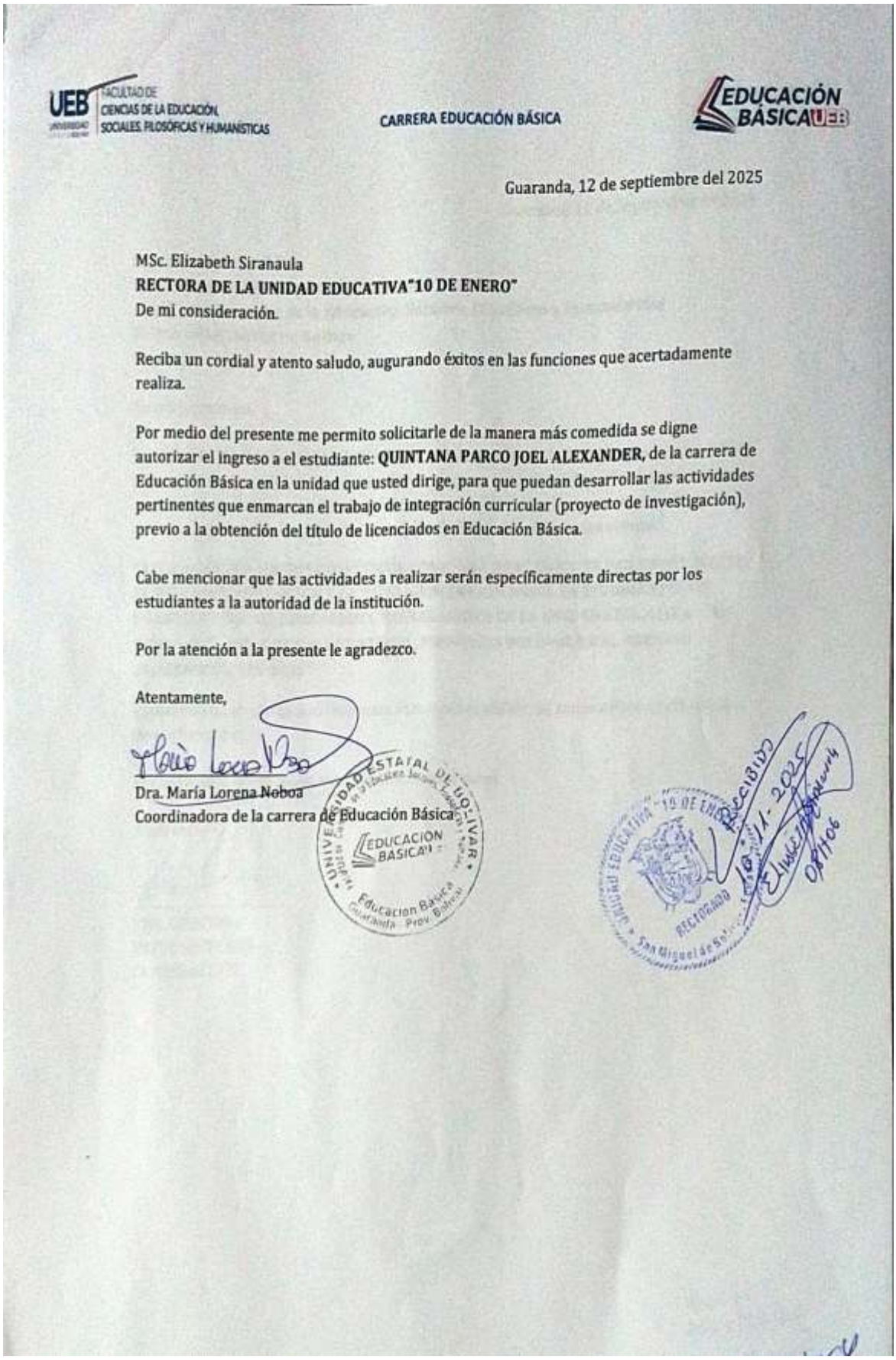
Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
2	**dspace.ueb.edu.ec** https://dspace.ueb.edu.ec/server/api/core/bitstreams/527e6d84-4dbc-4fab-91c6-47da4ac949...	1%		Palabras idénticas: 1% (475 palabras)
3	**Documento de otro usuario** #ecb372 Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (248 palabras)
4	**dspace.uniandes.edu.ec** | ^.El derecho a la educación en la comunidad Guacona ... https://dspace.uniandes.edu.ec/handle/123456789/18394	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (284 palabras)
5	**dspace.ueb.edu.ec** https://dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/7003/1/BAZANTES GUILLEN LOURDES FERN...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (203 palabras)
6	**Documento de otro usuario** #ef1bbc Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (178 palabras)
7	**repositorio.uti.edu.ec** | Metodologías didácticas para el desarrollo de la inteligen... https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/6313	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (96 palabras)
8	**cfhorizon.fr** https://cfhorizon.fr/wp-content/uploads/2022/11/DREAM_ID1_CADRE-DE-LA-RECHERCHE_Pad...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (42 palabras)
9	**doi.org** | Inserción curricular de la inteligencia emocional en Educación Básica: pe... https://doi.org/10.63535/z9nq0458	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (48 palabras)
10	**dspace.ueb.edu.ec** https://dspace.ueb.edu.ec/bitstream/123456789/6395/1/PROYECTO DE INVESTIGACIÓN - CHI...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (60 palabras)
11	**dialnet.unirioja.es** https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8231705.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (42 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

1. https://www.nueva.redires.net/sites/default/files/2021-05/Los_juegos_de_simulacion_de_sistemas.pdf
2. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202022000400513&script=sci_arttext
3. https://ciencia.lasalle.edu.co/server/api/core/bitstreams/66c229dc-6b32-4aa3-a9d8-dee0947a8547/content
4. https://repository.unad.edu.co/handle/10596/69087
5. https://www.routledge.com/Classroom-Assessment-and-Learning-Cizek/p/book/9780367264392

Firmado electrónicamente por:
FRANCISCO DAVID
SALCEDO LUCIO
Validar documento con firma

A5: Oficio de la autorización de la escuela educativa



UEB FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

EDUCACIÓN BÁSICA UEB

Guaranda, 12 de septiembre del 2025

MSc. Elizabeth Siranaula
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA"10 DE ENERO"
De mi consideración.

Reciba un cordial y atento saludo, augurando éxitos en las funciones que acertadamente realiza.

Por medio del presente me permito solicitarle de la manera más comedida se digne autorizar el ingreso a el estudiante: **QUINTANA PARCO JOEL ALEXANDER,** de la carrera de Educación Básica en la unidad que usted dirige, para que puedan desarrollar las actividades pertinentes que enmarcan el trabajo de integración curricular (proyecto de investigación), previo a la obtención del título de licenciados en Educación Básica.

Cabe mencionar que las actividades a realizar serán específicamente directas por los estudiantes a la autoridad de la institución.

Por la atención a la presente le agradezco.

Atentamente,

Dra. María Lorena Noboa
Coordinadora de la carrera de Educación Básica

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR · EDUCACIÓN BÁSICA · Educación Básica · Guaranda · Prov. Bolívar

UNIDAD EDUCATIVA "10 DE ENERO" · RECTORADO · San Miguel de Bolívar

RECIBIDO 10-11-2025

ANEXOS B

Instrumento de recolección de datos

B1: Encuesta dirigida a los estudiantes





B2: Encuesta dirigida a los docentes de la unidad educativa



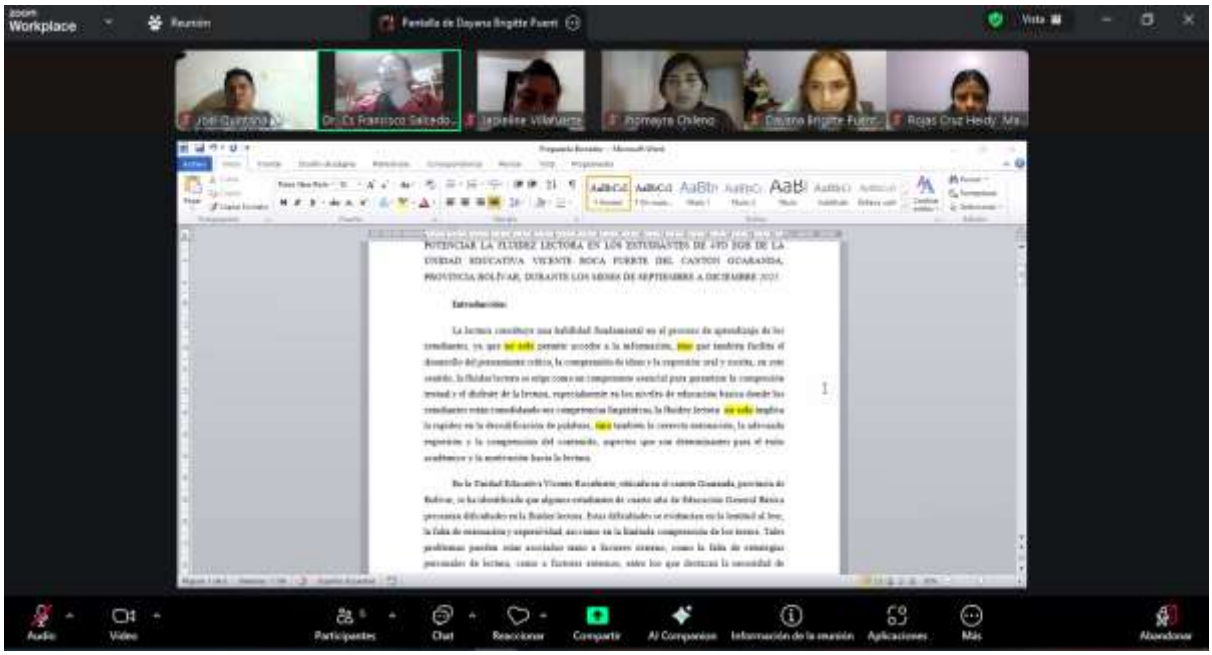
ANEXO C

Fotografías

C1: Fotografía de la institución educativa



C2: Tutorías con el docente tutor de investigación



ANEXO D

MAPAS

D1:



12. BIBLIOGRAFÍA

Allal, L. (2009). Concepciones del profesorado de matemáticas acerca de las funciones de la evaluación del aprendizaje en la educación obligatoria. *Sage Journals Home*, First published online Enero 1, 2009.

Almeida, J. (2021). Evaluación lúdica y desarrollo integral en la educación inicial. *Educación Inicial*, 8(2), 40–52.

Aguilar, P., & Ramírez, L. (2024). Desarrollo del pensamiento lógico a través de estrategias manipulativas en educación básica. *Revista Iberoamericana de Innovación Educativa*, 18(1), 45–62.

Castillo, M., & Flores, T. (2024). Juegos colaborativos y convivencia escolar. *Revista Latinoamericana de Convivencia Educativa*, 5(1), 15–34.

López, A., & Restrepo, D. (2020). El aprendizaje basado en el juego como estrategia para el desarrollo cognitivo. *Educación y Desarrollo*, 34(2), 55–70.

Mendoza, S., & Cárdenas, M. (2023). Inteligencia emocional y rendimiento escolar en estudiantes de primaria. *Journal of Educational Psychology Latinoamérica*, 7(2), 90–108.

Morales, F. (2021). Inteligencia emocional en contextos escolares vulnerables. *Revista de Psicología Educativa*, 15(1), 25–41.

Ortega, R., & Villacís, A. (2020). El rol del docente en el desarrollo de competencias emocionales infantiles. *Revista de Orientación Educativa*, 12(1), 45–63.

Pacheco, L. (2022). Relación entre pensamiento lógico y desempeño matemático en educación básica. *Revista Andina de Investigación Educativa*, 14(2), 66–82.

Palacios, D. (2021). Juegos didácticos y su impacto en el aprendizaje significativo. *Revista Interdisciplinaria de Educación*, 16(2), 102–119.

Ruiz, K., & Salinas, O. (2023). Estrategias lúdicas para fortalecer la autorregulación emocional en niños. *Revista Internacional de Educación Integral*, 9(1), 87–105.

Torres, J., & Peña, R. (2022). Juegos didácticos y habilidades lógico-matemáticas: Un estudio empírico. *Revista de Pedagogía Creativa*, 11(3), 120–138.

Andrade, H. (2022). Formative assessment: Strategies and evidence. Assessment in Education: Principles. *Policy & Practice*, 29(1), 3–24.

Ángeles, A. A. (2001). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. *Cervantes en el congreso internacional*, Pag. 121 - 125.

Angelina, G. G. (2014). La matemática nunca deja de ser un juego: investigaciones sobre los efectos del uso de juegos en la enseñanza de las matemáticas. *Scielo*, Educación Matemática, vol. 26, núm. 3, diciembre de 2014.

Area-Moreira, M. (2021). El papel de las metodologías activas en el aprendizaje digital. *Revista de Educación Mediática y TIC*, 10(1), 12–25.

Area-Moreira, M. (2021). El rol del docente como mediador en entornos digitales de aprendizaje. *Revista de Educación Mediática y TIC*, 10(1), 12–25.

Arrieta-Cohen, N. (2024). Educational interventions and holistic student development: A systematic review. *Journal of Educational Research and Innovation*, 15(2), 45–62.

Ballenilla, F. (2020). *Los juegos de simulación de sistemas: un recurso didáctico necesario*. Obtenido de INVESTIGACION EN LA ESCUELA: https://www.nueva.redires.net/sites/default/files/2021-05/Los_juegos_de_simulacion_de_sistemas.pdf

Barba, A. J. (30 de Agosto de 2022). *Desarrollo del pensamiento lógico a través de juegos didácticos en la educación básica elemental*. Obtenido de SciELO - Scientific Electronic Library Online: http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2218-36202022000400513&script=sci_arttext

Barragán, S. (2022). Juegos educativos como herramienta de evaluación formativa. *Didáctica y Aprendizaje*, 11(1), 30–45.

Goleman, D. (2021). La inteligencia emocional en la educación moderna. Revista de Psicología Educativa, 33(2), 115–130.

Gardner, H. (2020). Las inteligencias múltiples y su papel en el aprendizaje. Journal of Educational Research, 27(1), 45–58.

Extremera, N., & Fernández-Berrocal, P. (2022). Inteligencia emocional y rendimiento académico: una revisión sistemática. Revista Latinoamericana de Psicología, 54(1), 1–15.

Cabello, R. (2023). Competencias emocionales y pensamiento lógico en estudiantes de secundaria. Psicología Educativa, 29(3), 267–279.

García-Carmona, A. (2024). Pensamiento científico, razonamiento lógico y educación emocional en la enseñanza de ciencias. Science & Education, 33(2), 211–229.

Trujillo-Torres, J. M., & Morales, A. (2024). Metodologías activas y equilibrio emocional en el aprendizaje. Revista Iberoamericana de Educación Superior, 15(3), 33–48.

Castañeda, L., & Rivero, M. (2023). Relación entre inteligencia emocional, pensamiento crítico y rendimiento académico. Educación XX1, 27(1), 101–117.

Medranda-Morales, N., Palacios-Mieles, V., & Villalba-Guevara, M. (2023). La comprensión lectora y su vínculo con el pensamiento crítico y el rendimiento escolar. Education Sciences, 13(11), 1068.

Fernández-Berrocal, P., & Cabello, R. (2022). La educación emocional como factor del rendimiento académico. Anales de Psicología, 38(2), 221–236.

Salinas, J. (2020). Innovación educativa y desarrollo emocional-cognitivo en el aula. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 23(2), 33–50.

Goleman, D. (2021). La inteligencia emocional: claves para un liderazgo consciente. Harvard Business Review, 99(3), 47–55.

Mayer, J. D., & Salovey, P. (2020). The ability model of emotional intelligence: Principles and updates. Emotion Review, 12(1), 3–13.

Extremera, N., & Fernández-Berrocal, P. (2022). Inteligencia emocional y bienestar subjetivo: una revisión contemporánea. Revista Latinoamericana de Psicología, 54(2), 85–102.

Cabello, R. (2023). Competencias emocionales en el aula: un estudio longitudinal. Psicología Educativa, 29(3), 267–279.

Petrides, K. V. (2021). Trait emotional intelligence and personality: A 2020 update. Frontiers in Psychology, 12, 1–9.

García-Carmona, A. (2024). Educación emocional y pensamiento reflexivo en la formación docente. Science & Education, 33(2), 211–229.

Castañeda, L., & Rivero, M. (2023). Estrategias didácticas para el desarrollo de la inteligencia emocional en el aula primaria. Educación XX1, 27(2), 55–70.

Trujillo-Torres, J. M., & Morales, A. (2024). Metodologías activas y competencias socioemocionales en educación básica. Revista Iberoamericana de Educación Superior, 15(3), 33–48.

Fernández-Berrocal, P., & Extremera, N. (2023). Educación emocional y salud mental: implicaciones para la escuela contemporánea. Anales de Psicología, 39(1), 17–32.

Salinas, J. (2020). Innovación educativa y desarrollo emocional en entornos virtuales. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 23(2), 33–50.

Bedota, N. (2020). Juego como recurso didactico: una reflexion educativa . *Dialnet* , Pag. 113 a 122.

Bernal, M. I. (01 de Enero de 2015). *La lúdica y el juego como estrategia de aprendizaje en la*. Obtenido de Universidad de La Salle: https://ciencia.lasalle.edu.co/server/api/core/bitstreams/66c229dc-6b32-4aa3-a9d8-dee0947a8547/content

Bisquerra, R. (2020). *Educación emocional y bienestar.* Barcelona: Editorial Horsori.

Bisquerra, R. (2020). *Educación emocional y bienestar.* Barcelona: Editorial Horsori.

Black, P., & Wiliam, D. (2020). Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 32(3), 345–363.

Burgos, J. Z. (2019). Inteligencia emocional para el fortalecimiento del proceso educativo-formativo. *Dialnet* , 218-231.

Caballo, V. (2020). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales.* Madrid: Siglo XXI Editores.

Cabello, R. (2023). Competencias emocionales y autorregulación en contextos escolares. *Psicología Educativa*, 29(3), 267–279.

Cabero-Almenara, J. (2023). El pensamiento lógico y las tecnologías educativas como mediadores del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*, 93(2), 55–70.

Cabero-Almenara, J. &. (2021). Recursos didácticos digitales para la innovación educativa. *Revista de Tecnología Educativa10(1), 12–25*.

Cabero-Almenara, J. &. (2023). Curriculum adaptation and diversity in educational settings. *Revista Iberoamericana de Educación*, 93(1), 45–60.

Cabero-Almenara, J. (. (2023). Inclusive educational interventions and their impact on student wellbeing. *Revista Iberoamericana de Educación*, 93(2), 55–70.

Cabero-Almenara, J., & Prieto, L. (2023). Acompañamiento pedagógico y seguimiento del aprendizaje en entornos activos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 93(2), 55–70.

Cabero-Almenara, J., & Prieto, L. (2023). Assessment strategies for inclusive and continuous learning. *Revista Iberoamericana de Educación*, 93(2), 55–70.

Cabero-Almenara, J., & Prieto, L. (2023). Uso de recursos didácticos en entornos inclusivos y activos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 93(2), 55–70.

Cabero-Almenara, J., & Romero, C. (2021). Acompañamiento y seguimiento en entornos digitales de aprendizaje. *Revista de Tecnología Educativa*, 10(1), 12–25.

Cabero-Almenara, J., & Trujillo-Torres, J. M. (2022). Aprendizaje activo y mediación docente en entornos híbridos. *Campus Virtuales*, 11(1), 9–24.

Cabero-Almenara, J., & Trujillo-Torres, J. M. (2022). Aprendizaje activo y tecnologías emergentes en la formación docente. *Campus Virtuales*, 1(1), 9–24.

Cai, C. (2025). School-based interventions for resilience in children and adolescents: A meta-analysis. *Frontiers in Education*, 10, 121-273.

Cantillo, M. D. (2025). *Fortaleciendo la inteligencia emocional*. Obtenido de Universidad Nacional Abierta y a Distancia : https://repository.unad.edu.co/handle/10596/69087

Castañeda, L. &. (2023). Estrategias didácticas para el desarrollo del autoconocimiento emocional en el aula primaria. *Educación XX1*, 27(2), 55–70.

Castañeda, L., & Rivero, M. (2024). Curriculum differentiation and learning outcomes in inclusive classrooms. *Educación XX1*, 27(2), 55–70.

Castañeda, L., & Rivero, M. (2024). Didactic resources and active learning strategies in the classroom. *Educación XXI*, 27(2), 55–70.

Castañeda, L., & Rivero, M. (2024). El docente como mediador en contextos híbridos y activos. *Educación XX1*, 27(2), 45–61.

Castañeda, L., & Rivero, M. (2024). Estrategias didácticas para fomentar el pensamiento lógico y crítico. *Educación XX1*, 27(2), 55–70.

Castañeda, L., & Rivero, M. (2024). Pedagogical support and monitoring strategies in inclusive classrooms. *Educación XX1*, 27(2), 55–70.

Castañeda, L.; Rivero, M. (2024). Estrategias didácticas para fomentar el pensamiento lógico y crítico. *Educación XX1*, 27(2), 55–70.

Castro, L. (2021). Evaluación del aprendizaje a través del juego en aulas inclusivas. *Pedagógica Contemporánea*, 10(2), 35–48.

Cevikbaş, M. K. (2023). Empirical research on teacher competence in mathematics lesson planning. *Frontiers in Education*, 8, 1013-4687.

Cevikbaş, M., Kaiser, G., & König, J. (2023). Teacher competence and innovative lesson planning in mathematics. *Frontiers in Education*, 8, 10134687.

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *Nueva Aula Abierta*, Nueva Aula Abierta nº 16, Año 5.

Cizek, G. J. (2021). *Classroom assessment and learning: A metacognitive approach*. Obtenido de Routledge: https://www.routledge.com/Classroom-Assessment-and-Learning-Cizek/p/book/9780367264392

Cratty, B. j. (2004). *Juegos didacticos activos.* Mexico: pax México-ISNN 968- 860-250-7.

Cruz, M. R. (30 de Junio de 2021). *SciELO - Scientific Electronic Library Online*. Obtenido de SciELO: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2616-79642021000200391&script=sci_arttext

Cuzco, G. S. (2017). *Diseño e implementación de un robot para monitoreo y guía de actividades lúdicas de niños entre 1 y 3 años.* Pag. 1 - 49: Universidad Nacional de Chimborazo,2017.

Díaz, M. (2021). El juego como medio de observación y diagnóstico pedagógico. *Psicopedagógica*, 10(2), 35–48.

Coll, C. (2014). Psicología de la educación y prácticas educativas: Encrucijadas y desafíos. Graó.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2020). Cooperation and the use of cooperative learning in schools. In R. Gillies (Ed.), Pedagogy: Learning for teaching (pp. 31–44). Springer.

Marcelo, C. (2013). La formación del profesorado para el cambio educativo. Editorial Octaedro.

Ortega-Ruiz, J. (2010). Convivencia escolar: Qué es y cómo abordarla. Graó.

Ortega-Ruiz, J., & Del Rey, R. (2022). Convivencia escolar y prevención de la violencia. Narcea.

Sanmartí, N. (2017). Evaluar para aprender. Nuevas perspectivas. Graó.

Tedesco, E. (2012). Educación y justicia social en América Latina. Siglo XXI Editores.

Toro, B. (2016). La escuela como escenario de construcción de ciudadanía. Fundación AVINA.

Zabala, A., & Arnau, L. (2015). 11 ideas clave: Cómo aprender y enseñar competencias. Graó.

Domínguez, M. J. (2018). Juegos didácticos y la realidad aumentada, un análisis para el aprendizaje en estudiantes de nivel básico. *SciELO - Scientific Electronic Library Online*, Educ vol.9 no.17 Guadalajara jul./dic. 2018.

Domínguez-Fernández, G. (2022). Evaluación de la implementación de metodologías activas en educación básica. *Revista de Innovación Educativa*, 14(3), 90–105.

Dopolani, S. F. A. S. (2025). The impact of educational intervention on enhancing multiple literacies. *BMC Education*, 25(3).

Espinoza, R. (2022). Competencias socioemocionales y evaluación mediante actividades lúdicas. *Innovación Educativa*, 12(4), 55–67.

Esquivel-Gámez, I.; Gálvez-Buenfil, K. (2022). Thinking Skills, Reading Comprehension and Working Memory in Normal-School Students. *Revista Electrónica Educare*, 26(3), 1–20.

Estrada, V. (01 de Agosto de 2022). *Diseño de actividades lúdicas que promuevan la competencia del pensamiento matemáticos en los estudiantes del grado primero de primaria de la institución educativa del Corcovado del municipio de Morales Bolívar sede escuela tierra nueva*. Obtenido de Universidad Abierta y adistancia: https://repository.unad.edu.co/handle/10596/50762

Extremera, N. &.-B. (2022). Inteligencia emocional y bienestar subjetivo en el ámbito educativo. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 54(2), 85–102.

Fajardo, P. (2023). Metodologías de evaluación basadas en juegos educativos. *Latinoamericana de Didáctica*, 12(4), 55–67.

Fernández-Batanero, J, M. (2021). Inclusive practices and curriculum adaptation in schools. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(3), 145–160.

Fernández-Batanero, J, M., Román-Graván, P., & Jiménez, J, E. (2021). Pedagogical monitoring and student support strategies. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(3), 145–160.

Fernández-Batanero, J. M. (2021). Formative assessment and teaching innovation: pedagogical monitoring and student support strategies. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(3), 145–160.

Fernández-Batanero, J. M. (2021). Pedagogical support and inclusion in educational interventions. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(3), 145–160.

Fernández-Batanero, J. M. (2021). Razonamiento lógico y aprendizaje cooperativo en la educación básica. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(3), 145–160.

Fernández-Batanero, J. M., & Román-Graván, P. (2021). Innovación docente y metodologías activas en educación universitaria. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(2), 121–135.

Fernández-Batanero, J. M., & Román-Graván, P. (2021). Mediación docente y metodologías activas en educación universitaria. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(2), 121–135.

Fernández-Batanero, J. M., Román-Graván, P., & Jiménez, J. E. (2021). Application of didactic resources in teaching interventions. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(3), 145–160.

Fernández-Batanero, J. M., Román-Graván, P., & Jiménez, J. E. (2021). Formative assessment and teaching innovation. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 24(3), 145–160.

Fernández-Batanero, J. M.-G. (2020). Impacto de las TIC en la inclusión educativa: una revisión sistemática. *Education and Information Technologies*, 25(2), 1–20.

Fernández-Batanero, J. M.-G.-R.-R. (2020). Impacto de las TIC en la inclusión educativa: una revisión sistemática. *Education and Information Technologies*, 25(2), 1–20.

Fernández-Berrocal, P., & Extremera, N. (2023). Educación emocional y empatía: una mirada desde la neuropsicología educativa. *Anales de Psicología*, 39(1), 17–32.

Fernández-Berrocal, P., & Extremera, N. (2023). Educación emocional y salud mental: implicaciones para la escuela contemporánea. *Anales de Psicología*, 39(1), 17–32.

Florian, L., & Black-Hawkins, K. (2021). Exploring inclusive pedagogy. *British Educational Research Journal*, 47(3), 1–18.

Freire, J. G. (2019). Inteligencia emocional: una competencia para fortalecer el desarrollo cognitivo, el pensamiento crítico, la toma de decisiones y el rendimiento académico. *Ciencia Digital*, 3(2), 645-659.

Gairín, S. J. (2021). *Efectos de la utilización de juegos educativos en la enseñanza de las matemáticas*. Obtenido de Diposit dijital de documents de la UAB: https://ddd.uab.cat/record/28482

García-Carmona, A. (2023). Scientific thinking and critical thinking in science education: didactic approaches. *Science & Education*.

García-Carmona, A. (2024). Educación emocional y pensamiento reflexivo en la formación docente. *Science & Education*, 33(2), 211–229.

García-Madruga, J. A. (2022). Lógica, pensamiento y razonamiento: componentes cognitivos y educativos. *Revista de Psicología Educativa*, 28(1), 13–25.

García-Peñalvo, F. J. (2022). Educational innovation and digital resources in learning environments. *Education in the Knowledge Society*, 23, 1–12.

García-Peñalvo, F. J. (2022). Educational innovation and digital transformation in learning environments. *Education in the Knowledge Society*, 23, 1–12.

García-Peñalvo, F. J. (2022). Educational innovation and monitoring of learning processes. *Education in the Knowledge Society*, 23, 1–12.

García-Peñalvo, F. J. (2022). Educational intervention and digital transformation in learning environments. *Education in the Knowledge Society*, 23, 1–12.

García-Peñalvo, F. J. (2022). Educational intervention and digital transformation in learning environments. *Education in the Knowledge Society*, 23, 1–12.

García-Peñalvo, F. J. (2022). Educational planning and innovation in digital learning environments. *Education in the Knowledge Society,*, 23, 1–12.

García-Peñalvo, F. J. (2023). Digital educational interventions and student-centered learning. *Education in the Knowledge Society*, 24(1), 1–14.

García-Peñalvo, F. J. (2023). Educational innovation and digital transformation in learning environments. *Education in the Knowledge Society*, 23, 1–12.

García-Peñalvo, F. J. (2023). Entornos digitales para el desarrollo del razonamiento lógico. *Education in the Knowledge Society*, 24(1), 1–15.

García-Peñalvo, F. J. (2022). Learning experiences based on gamification and game-based learning. *Education in the Knowledge Society*, 23, 1–12.

García-Peñalvo, F. J., Jiménez, J., & Del Mazo, R. (2022). Formative assessment in digital learning environments. *Education in the Knowledge Society*, 23, 1–15.

Gaviria, L. (2023). *Estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la inteligencia emocional*. Obtenido de Universidad Nacional Abieta y a distancia : https://repository.unad.edu.co/handle/10596/58874

Goleman, D. (2021). La inteligencia emocional y la empatía en la sociedad actual. *Revista de Psicología Educativa*, 33(2), 115–130.

Goleman, D. (2024). La inteligencia emocional en la educación moderna. *Revista de Psicología Educativa*, 33(2), 115–130.

González, D. M. (Julio de 2020). *Juegos didácticos*. Obtenido de GALE ACADEMIC ONEFILE: https://go.gale.com/ps/i.do?id=GALE%7CA146892154&sid=googleScholar&v=2.1&it=r&linkaccess=abs&issn=16094808&p=AONE&sw=w&userGroupName=anon%7E417f5106&aty=open-web-entry

González, F. (2022). Metodologías lúdicas para el aprendizaje significativo en la educación infantil. *Revista Psicopedagógica*, 9(3), 42–54.

González, F. (2022). La mediación docente en los procesos lúdicos de aprendizaje infantil. *Revista Psicopedagógica*, 9(3), 42–54.

González, P. (2000). EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LA ENSEÑANZA. *Revista Pedagogía Universitaria* , 2000 Vol.5 No. 2.

Guerrero, M. (2022). Estrategias de juego y su impacto en la enseñanza activa. *Revista Educación y Desarrollo*, 18(2), 45–56.

Guerrero, M. (2022). El acompañamiento docente en el desarrollo de actividades lúdicas. *Revista Educación y Desarrollo*, 18(2), 45–56.

Gutiérrez, K. (2021). Evaluación formativa en contextos de aprendizaje lúdico. *Educación y Desarrollo*, 19(1), 45–58.

Hamari, J. S.-C. (2019). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement and flow. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179.

Hattie, J. (2021). Visible learning: Feedback and the impact on student achievement. *Routledge*, 14.

Hernández, C. (2022). Autoregulación emocional y comunicación asertiva en adolescentes. *Revista Colombiana de Psicología*, 31(2), 55–70.

Hernández,, M. J. (2022). Inclusión e innovación en la práctica pedagógica contemporánea. *Revista Complutense de Educación*, 33(4), 655–672.

Hernández-Serrano, M. J. (2022). La planificación didáctica en contextos inclusivos. *Revista Complutense de Educación*, 33(4), 655–672.

Hernández-Serrano, M. J. (2022). Mediación docente e inclusión educativa en la práctica contemporánea. *Revista Complutense de Educación*, 33(4), 655–672.

Hernández-Serrano, M. J. (2022). Recursos didácticos y diversidad en el aula contemporánea. *Revista Complutense de Educación*, 33(4), 655–672.

Hernández-Serrano, M. J. (2022). Seguimiento pedagógico y acompañamiento en la educación inclusiva. *Revista Complutense de Educación*, 33(4), 655–672.

Hernández-Serrano, M. J. (2022). Inclusión educativa y adaptación curricular en contextos diversos. *Revista Complutense de Educación*, 33(4), 655–672.

Hernández-Serrano, M. J. (2022). Modelos de intervención educativa en contextos de diversidad. *Revista Complutense de Educación*, 33(4), 655–672.

Hernández-Serrano, M. J. (2022). Modelos de intervención educativa en contextos de diversidad. *Revista Complutense de Educación*, 33(4), 655–672.

Hernández-Serrano, M. J. (2023). Desarrollo del pensamiento lógico en entornos educativos digitales. *Revista Complutense de Educación*, 34(2), 421–439.

Herrera, B. M. (2019). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Dialnet* , ISSN-e 2174-0410, Vol. 7, Nº. 1, 2019, págs. 75-92.

Herrera, M. B. (2020). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Dialnet*, ISSN-e 2174-0410, Vol. 7, Nº. 1, 2020, págs. 75-92. Obtenido de Dialnet.

Herreros, D. S. (2020). Estadística en Educación Primaria a través del aprendizaje basado en juegos. *Statistic in primary level through game based learning*, Educación y Sociedad 3(1), 33-47 (2020). Obtenido de UNIVERSIDAD DE CORDOBA .

Hidalgo, A. (2022). El rol del docente en la evaluación mediante el juego. *Docencia y Aprendizaje*, 9(3), 50–62.

Hosokawa, R. (2024). Enhancing social-emotional skills in early childhood education. *Frontiers in Psychology*, 15, 11657640.

Ibarra, C. (2023). Juegos cooperativos y evaluación de habilidades cognitivas y sociales. *Iberoamericana de Educación*, 91(2), 70–85.

Ilishkina, D. I. (2025). Rethinking the evaluation of educational interventions: A multidimensional approach. *Frontiers in Education*, 10, 153-237.

Janík, T. (2025). Content transformation and didactic innovation in the classroom. *ournal of Curriculum Studies*, 57(2), 134–150.

Janík, T. (2025). On content transformation in the classroom: A didactic perspective. *Journal of Curriculum Studies*, 57(2), 134–150.

Jiménez, C. (2020). *Publicación: Diseño de una herramienta lúdica para la planificación de proyectos turísticos*. Obtenido de Universidad Tecnológica de Pereira: https://repositorio.utp.edu.co/entities/publication/1b43d013-4dc7-48f4-b041-f9dfce140bc2

Jiménez, J. E.-P. (2022). Curricular adaptation and inclusive education in digital contexts. *Education in the Knowledge Society*, 23, 1–15.

Jiménez, L. (2021). Evaluación educativa innovadora a través del juego y la participación activa. *Científica EDUCA*, 6(2), 56–69.

Jiménez, P. (2023). Metodologías lúdicas y su aplicación en el aula inclusiva. *Latinoamericana de Didáctica*, 11(2), 50–62.

Jiménez, P. (2022). Planificación y rol docente en las estrategias lúdicas de educación inicial. *Innovación Educativa*, Pag. 12(3), 71–83.

König, J, M. (2022). Meeting cognitive demands through innovative lesson design. *Journal of Education for Teaching*, 47(4), 569–582.

König, J. (2021). Meeting Cognitive Demands of Lesson Planning. *Journal of Education for Teaching*, 47(4), 569–582.

Llorent, V. (2022). Competencias emocionales y comunicación asertiva en contextos educativos inclusivos. *Revista Española de Pedagogía*, 80(283), 213–230.

Loor, Z. M. (2022). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo socioafectivo en estudiantes de inicial II: Una propuesta educativa. *Educare*, Vol. 26 Núm. Extraordinario (2022).

Lopez, G. (2018). Transformar la educación . *Adaya Press*, Pag. 71 - 81.

López, T. (2013). *El significado de la función pedagógica y la necesidad de generar principios de acción*. Obtenido de JSTOR: https://www.jstor.org/stable/23766848

López, V. M. (2020). El juego como recurso didáctico para la enseñanza de las ciencias: Matemáticas y Química. *Revista dijital de la unversidad autonoma de chiapas*, Vol. 9 Núm. 23 (2020): ISSN 2007 - 6703.

López-Noguero, F., & Pozo-Sánchez, S. (2023). Estrategias pedagógicas y uso de tecnologías educativas en entornos híbridos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 92(1), 33–49.

López-Noguero, F., & Pozo-Sánchez, S. (2023). La planificación didáctica y el uso de tecnologías educativas en entornos híbridos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 92(1), 33–49.

López-Pérez, A. &.-G. (2022). Limitaciones del aprendizaje lúdico en contextos escolares. *Revista Iberoamericana de Educación*, 88(1), 101–117.

López-Torrijo, M. (2023). Intervención educativa y atención a la diversidad en el siglo XXI. *Revista de Educación Inclusiva*, 16(2), 45–62.

López-Torrijo, M. (2023). Intervención educativa y atención a la diversidad en el siglo XXI. *Revista de Educación Inclusiva*, 16(2), 45–62.

Lozada, R. (2023). Implementación de estrategias lúdicas en contextos educativos diversos. *Revista Pedagogía Contemporánea*, 9(1), 22–35.

Lozada, R. (2023). La orientación docente y la participación infantil en contextos lúdicos. *Pedagogía Contemporánea*, 9(1), 22–35.

Maldonado, F. (18 de Diciembre de 2009). *El Acompañamiento Como Estrategia Pedagógica En El Aprendizaje Exitoso De Las Matemáticas*. Obtenido de Universidad Catolica de pereira: https://revistas.ucp.edu.co/index.php/entrecienciaeingenieria/article/view/771

Martínez, J. (2025). Aplicación de metodologías activas y aprendizaje experiencial en la formación docente. *Revista Internacional de Pedagogía*, 48(1), 23–38.

Martínez, J. R. (2022). Relaciones interpersonales y comunicación efectiva en el entorno educativo. *Revista Latinoamericana de Psicología Educativa*, 17(3), 65–81.

Martinez, O. (2021). Incidencia de la realidad aumentada en los procesos de aprendizaje de las funciones matemáticas. *SciELO - Scientific Electronic Library Online*, Inf. tecnol. vol.32 no.3 La Serena jun. 2021.

Martínez-Garrido, C. &. (2021). Evaluación e intervención educativa para la mejora escolar. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 19(3), 23–38.

Martínez-Garrido, C., & Murillo, F. J. (2021). Evaluación e intervención educativa para la mejora escolar. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación,* 19(3), 23–38.

Medranda-Morales, N.; Palacios Mieles, V. (2023). Reading comprehension: an essential process for the development of critical thinking. *Education Sciences*, 13(11), 1068.

Mendoza, K. (2023). El docente como facilitador del aprendizaje a través del juego. *Latinoamericana de Didáctica*, 11(1), 65–78.

Mendoza, Y. M. (2017). Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de Educación. *Dialnet*, ISSN 1989-8304, Nº. 44, 2017, págs. 79-93.

Mendoza, Y. M. (2022). Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de Educación física. *Dialnet* , ISSN 1989-8304, Nº. 44, 2017, págs. 79-93.

Merino-Campos, C.; del-Castillo, H.; Pascual-Gómez, I. (2023). Enhancing adolescent reasoning skills through a video game program. *Education and Information Technologies*, 28, 12737–12756.

Morales, A. (2023). Asertividad y relaciones interpersonales en el desarrollo socioemocional del estudiante. *Revista Iberoamericana de Educación*, 91(1), 45–62.

Morales, A. &. (2024). Innovación y mejora en los procesos de intervención educativa. *Revista Latinoamericana de Pedagogía*, 46(1), 11–28.

Morales, A., & Rivas, J. (2024). Innovación y mejora en los procesos de intervención educativa. *Revista Latinoamericana de Pedagogía*, 46(1), 11–28.

Morales, C. (2020). *Juegos y aprendizaje: estrategias metodológicas para la educación infantil.* Ecuador: Editorial Pedagógica Andina.

Morales, C. (2020). *El papel del docente en la educación lúdica y emocional.* España: Pedagógica Andina.

Morales-Barrera, L. &.-S. (2023). Gamificación y enseñanza significativa: retos y limitaciones en educación básica. *Revista Electrónica Educare*, 27(2), 44–59.

Morales-Rivas, J. (2024). Innovación educativa y mediación docente. *Revista Latinoamericana de Pedagogía*, 46(2), 19–35.

Morales-Rivas, J. (2024). Innovación y mejora continua en la planificación didáctica. *Revista Latinoamericana de Pedagogía*, 46(2), 19–35.

Morales-Rivas, J. (2024). Innovación y mejora continua en los procesos educativos. *Revista Latinoamericana de Pedagogía*, 46(2), 19–35.

Morales-Rivas, J. (2024). Innovative pedagogical accompaniment and monitoring. *Revista Latinoamericana de Pedagogía*, 46(2), 19–35.

Morales-Rivas, J. (2024). Innovative teaching resources in educational interventions. *Revista Latinoamericana de Pedagogía*, 46(2), 19–35.

Moreno L., M. F. (2015). FUNCIÓN PEDAGÓGICA DE LOS RECURSOS MATERIALES EN EDUCACIÓN. *Vivat Academia*, Vivat Academia, núm. 133, diciembre, 2015, pp. 12-25.

Moreno, M. C. (2004). Los cuentos y juegos, carácter lúdico necesario como recurso didáctico para la animación a la lectura. *Glosas Didacticas Revista Electronica Internacional*, ISNN 1576-7809.

Muñoz, C. J. (2024). Juegos Didacticos proyecto AJDA. *Proyecto descartes*, Pag. 1 - 313.

Navarro, E. (2024). Asertividad y habilidades sociales en la formación docente universitaria. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 29(4), 220–236.

Neus, J. (2008). *La función pedagógica de la evaluación.* Barcelona: Aula de Innovación Educativa, n. 20, pp.20-30, noviembre.

Ortega-Ruiz, R. D. (2021). La intervención educativa ante los retos de la convivencia escolar. *Psicología Educativa*, 27(1), 37–45.

Ortega-Ruiz, R., Del Rey, R., & Casas, J. A. (2021). La intervención educativa ante los retos de la convivencia escolar. *Psicología Educativa*, 27(1), 37–45.

Oseda, G. D. (2020). Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa nº 329 de Huancavelica. *SciELO - Scientific Electronic Library Online*, Conrado vol.16 no.76 Cienfuegos sept.-oct. 2020 Epub 02-Oct-2020.

Pacheco, J. (2023). La comunicación asertiva como estrategia para la resolución de conflictos escolares. *Revista Electrónica Educare*, 27(2), 87–103.

Pallares, M. L. (2020). EL USO DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA EN LAS ESCUELAS PRIMARIAS. *Portal de revista cientificas UP*, Vol. 8 Núm. 1 (2020).

Palomera, R. (2021). La regulación emocional y su papel en el desarrollo socioafectivo del alumnado. *Revista de Educación Emocional*, 13(1), 44–59.

Peña, M. B. (2022). *Juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa*. Obtenido de Universidad católica Santo torobio de Magrovejo: https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/5271

Pérez, A. (2021). Aplicación de metodologías lúdicas para mejorar la participación en el aula. *Docencia y Aprendizaje*, 8(3), 50–61.

Pérez, A. (2021). El rol docente en la mediación del juego como estrategia educativa. *Docencia y Aprendizaje*, 8(3), 50–61.

Pérez-Escoda, N., & Martínez, J. R. (2020). Educación emocional y comunicación efectiva en el aula. *Psicología Educativa*, 26(3), 209–218.

Pérez-Torres, V. V.-O. (2021). La gamificación y sus límites en el aula de primaria. *Revista de Innovación Educativa*, 15(3), 33–48.

Piaget, J. (2021). El desarrollo del razonamiento lógico en el niño. *Revista de Psicología Educativa*, 3(2), 233–248.

Piaget, J. (2021). El desarrollo del pensamiento lógico en el niño. *Revista de Psicología Educativa*, 33(2), 233–248.

Pineda, R. &. (2023). Estrategias pedagógicas de intervención en contextos vulnerables. *Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 12(4), 99–112.

Pineda, R., & Gómez, V. (2023). Estrategias pedagógicas de intervención en contextos vulnerables. . *Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 12(4), 99–112.

Prieto, L. (2023). Estrategias pedagógicas para el desarrollo de habilidades de análisis y reflexión. *Revista Iberoamericana de Docencia Universitaria*, 27(1), 77–92.

Prieto, L., Villalobos, C., & Fernández, J. (2023). Curriculum adaptation strategies for inclusive education. *Revista Complutense de Educación*, 34(1), 67–82.

Prieto, L., Villalobos, C., & Fernández, J. (2023). Mediación pedagógica y desarrollo de competencias educativas. *Revista Complutense de Educación*, 34(1), 67–82.

Prieto, L., Villalobos, C., & Fernández, J. (2023). Metodologías activas en el desarrollo de competencias educativas. *Revista Complutense de Educación*, 34(1), 67–82.

Puentes, M. M. (2015). *METODOLOGÍAS LÚDICAS EN LA PLANIFICACIÓN EDUCATIVA.* QUETZAL TENANGO.

Quiceno, Z., Yenni M. (2014). *El Fortalecimiento del Razonamiento Matemático…Eslabón Perdido en la Humanidad*. Obtenido de Universidad Nacional de Colombia : https://repositorio.unal.edu.co/items/6454ad9b-a84a-4672-bde5-dc05d521b356

Ramírez, A. &. (2020). Intervención educativa y desarrollo socioemocional en educación básica. *Revista Electrónica Educare*, 24(3), 122–137.

Ramírez, A., & Castillo, D. (2020). Intervención educativa y desarrollo socioemocional en educación básica. *Revista Electrónica Educare*, 24(3), 122–137.

Ramírez-González, A. &.-S. (2024). Desafíos metodológicos del juego educativo en el aula. *Revista Latinoamericana de Pedagogía*, 46(1), 12–28.

Ramos, E. (2023). El juego como estrategia metodológica para la enseñanza activa. *Iberoamericana de Educación*, 90(2), 115–128.

Ramos, E. (2023). La guía docente y la motivación en el aprendizaje basado en juegos. *Iberoamericana de Educación*, 90(2), 115–128.

Ricce, S. C. (2021). Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación. *SciELO - Scientific Electronic Library Online*, Horizontes Rev. Inv. Cs. Edu. vol.5 no.18 La Paz jun. 2021 Epub 30-Jun-2021.

Rincón-Flores, E. G., López-Cabrera, M. V., & Arcos-Chávez, L. F. (2024). Adaptive learning strategies for improving the teaching-learning process. *Smart Learning Environments*, 11(3), 45–59.

Rincón-Flores, E. G.-C.-C. (2024). mproving the learning-teaching process through adaptive learning strategy. *Smart Learning Environments*, 11(3), 45–59.

Rivas, S.; Saiz, C.; Almeida, L. S. (2023). The Role of Critical Thinking in Predicting and Improving Academic Performance. *Sustainability*, 15(2), 1527.

Rivero, M., & Castañeda, L. (2024). Transformación educativa mediante metodologías activas en contextos híbridos. *Educación XX1*, 27(2), 45–61.

Rocca, B. M. (2021). Experiencias Lúdicas en el Desarrollo del Pensamiento Lógico. *Scientific*, Vol. 6 Núm. 19 (2021): Revista Scientific /.

Rodriguez, A. &. (2010). Didáctica e Inovacion educativa. *Google libros*, Pag. 1 - 96.

Rodríguez, G. R. (2023). El pensamiento lógico matemático. *Dialnet*, 1390-9770.

Rodríguez, H. L. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. *Curriculum y formacion del profesorado*, Vol. 24 Núm. 1 (2020): Miscelánea .

Rodríguez, H. M. (29 de Abril de 2020). *El juego como recurso didáctico en la formación inicial docente*. Obtenido de Universidad de Granada: https://digibug.ugr.es/handle/10481/59299

Román, S. M. (2024). EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA: FORTALECIMIENTO DE LA COMPETENCIA, PENSAMIENTO LÓGICO, CREATIVO Y CRÍTICO EN EDUCACIÓN INFANTIL. *Library. Ru*, 177-194 .

Román, W. (2024). El juego como estrategia lúdica. *Dialnet* , 177-194.

Saavedra, M. C. (2021). Planea las compras en PartesYa: una actividad lúdica para estudiar el MRP. *Revista de investigación*, Vol. 16 Núm. 1 (2021): Enero-Junio de 2021 .

Sadler, D. R. (2020). Formative assessment and the regulation of learning processes. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 45(1), 1–15.

Salas, M. (2024). Metodologías activas y comunicación asertiva en la convivencia escolar. *Revista de Investigación Educativa*, 42(1), 101–118.

Salazar, Z. M. (2013). *Características gráficas mecesarias en el diseño de juegos didácticos*. Obtenido de Escuela superior politecnica de Chimborazo: https://dspace.espoch.edu.ec/items/2603b46a-a8d5-4dd5-92a5-22c6639123f6

Salinas, J. (2020). Innovación educativa y desarrollo del pensamiento lógico en el aula. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(2), 33–50.

Salinas, J. (2020). Innovación educativa y evaluación continua en entornos activos. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(2), 33–50.

Salinas, J. (2020). Innovación educativa y mediación docente: hacia un cambio de paradigma. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(2), 33–50.

Salinas, J. (2020). Innovación educativa y metodologías activas: hacia un cambio de paradigma. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(2), 33–50.

Salinas, J. (2020). Innovación educativa y seguimiento pedagógico en entornos de aprendizaje activo. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 3(2), 33–50.

Salinas, J. (2023). Innovación educativa y recursos didácticos en la enseñanza activa. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(2), 33–50.

Salinas, J. (2020). Innovación educativa y adaptación curricular en la diversidad del aula. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(2), 33–50.

Salinas, J. (2020). Innovación educativa y desarrollo emocional en entornos virtuales. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(2), 33–50.

Sánchez, E. &. (2021). Enfoques contemporáneos de la intervención educativa. *Revista de Innovación y Buenas Prácticas Docentes*, 10(2), 67–81.

Sánchez, E., & Herrera, S. (2021). Enfoques contemporáneos de la intervención educativa. *Revista de Innovación y Buenas Prácticas Docentes*, 10(2), 67–81.

Sanchez, K. G. (2023). Aprendizaje autónomo en el fortalecimiento de la inteligencia emocional de los niños . *Universidad Nacional José Faustino*, 537.

Sánchez-Martín, J. (2021). Integrating game-based learning in the classroom: Pedagogical and cognitive challenges. *Journal of Educational Research and Practice*, 11(3), 45–58.

Sánchez-Pérez, M. (2021). Evaluación e innovación en la enseñanza-aprendizaje. *Revista REICE*, 19(3), 23–38.

Sánchez-Pérez, M. (2021). Evaluación y planificación educativa para la mejora escolar. *Revista REICE*, 19(3), 23–38.

Santafé Chaustre, Á, Corby Argumedo, A y Marín González, F. (2021). *Lúdica didáctica como fundamento para el fortalecimiento de la inteligencia emocional y el manejo de conductas agresivas*. Obtenido de Corporación Universidad de la costa : https://hdl.handle.net/11323/8386

Silva, S. L. (23 de Junio de 2022). *Educational games in the high school: implicate future teachers in the pursuit for new teaching strategies.* Obtenido de IJERY: https://doi.org/10.46661/ijeri.4574

Terrazo, L. E. (02 de Octubre de 2020). *Juegos didácticos en el aprendizaje de las nociones matemáticas en la Institución Educativa nº 329 de Huancavelica*. Obtenido de SciELO - Scientific Electronic Library Online: http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442020000500024&script=sci_arttext&tlng=pt

Toaquiza, A. (2020). *Planificación de la actividad docente y la metodología lúdica en los niños de la Escuela de Educación*. Obtenido de Todo DSpace: https://dspace.utb.edu.ec/items/587a01f9-36bb-4822-8eb9-6353b9fde60a

Toaquiza, J. (2020). Estrategias lúdicas y metodologías activas en la educación inicial. *Científica EDUCA*, 5(2), 56–68.

Toaquiza, J. (2020). El docente y la lúdica: estrategias para el aprendizaje activo. *Científica EDUCA*, 5(2), 56–68.

Tomlinson, C. A. (2020). The Differentiated Classroom: Responding to the Needs of All Learners. *ASCD*, 23-30.

Torres, C., & Moreno, P. (2023). El aula invertida y la motivación estudiantil en educación media. *Revista Redipe*, 12(4), 112–127.

Torres-Toukoumidis, Á. &.-R. (2021). Gamificación y aprendizaje lúdico en educación. *Revista Comunicar*, 9–18.

Torres-Toukoumidis, Á. &.-R. (2023). Gamificación y recursos didácticos para el aprendizaje activo. *Revista Comunicar*, 29(67), 9–18.

Torres-Toukoumidis, Á., & Romero-Rodríguez, L. (2021). Gamificación y aprendizaje lúdico en educación superior. *Revista Comunicar*, 29(67), 9–18.

Torres-Toukoumidis, Á., & Romero-Rodríguez, L. (2022). Gamificación y estrategias de seguimiento pedagógico en aulas activas. *Revista Comunicar*, 29(67), 9–18.

Touriñán, J. (2009). Conocimiento de la educación y función pedagògica: el sentido de la competencia profesional. *Teoría De La Educación. Revista Interuniversitaria*, 3.

Trujillo, J. M., & Morales, A. (2024). Diseño didáctico y metodologías activas para la enseñanza híbrida. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 15(3), 33–48.

Trujillo-Torres, J. M. (2024). Digital tools and continuous assessment in active learning. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 15(3), 33–48.

Trujillo-Torres, J. M., & Morales, A. (2024). Designing inclusive curricula: Approaches and challenges. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 15(3), 33–48.

Trujillo-Torres, J. M., & Morales, A. (2024). Digital and physical resources for effective learning interventions. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 15(3), 33–48.

Trujillo-Torres, J. M., & Morales, A. (2024). Digital tools for pedagogical monitoring and support. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 15(3), 33–48.

Trujillo-Torres, J. M., & Morales, A. (2024). Diseño didáctico y mediación del conocimiento en el aula. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 15(3), 33–48.

Trujillo-Torres, J. M., & Morales, A. (2024). Evaluation and impact of pedagogical interventions in higher education. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 15(3), 33–48.

Trujillo-Torres, J. M., & Morales, A. (2024). Metodologías activas y competencias socioemocionales en educación básica. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 15(3), 33–48.

Trujillo-Torres, J. M., & Morales, A. (2024). Metodologías activas y desarrollo del pensamiento lógico en el aula. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 15(3), 33–48.

Trujillo-Torres, J. M.; Morales, A. (2024). Metodologías activas y pensamiento analítico en la educación superior. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 15(3), 33–48.

Vallejo, B. J. (2020). *Criterios didácticos en el diseño de materiales y juegos en Educación Infantil y Primaria*. Obtenido de Portal de la Investigacion: https://produccioncientifica.uhu.es/documentos/603e197d441e300476344c52?lang=gl

Van Diggele, C. B. (2020). Planning, preparing and structuring a small group teaching session. *BMC Medical Education*, 20(1), 1–6.

Vargas, L. (2021). *Metodologías basadas en el juego en la educación.* Ambato: Universidad Técnica de Ambato.

Vargas, L. (2021). El rol del docente en la educación inicial: guía, mediador y orientador. *Universidad Técnica de Ambato.*

Vega-Cabrera, C. &.-L. (2020). Barreras en la implementación de estrategias lúdicas en educación básica. *Revista Científica de Educación y Tecnología*, 8(2), 77–89.

Vithana, R. (2023). Socio-emotional learning interventions and academic growth. *Educational Psychology Review*, 35(1), 221–239.

Vygotsky, L. S. (2020). Pensamiento y lenguaje en el aprendizaje escolar. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 18(4), 389–402.

Zainuddin, Z. C. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review. *Educational Research Review*, 30, 100-326.

Zamora, L. (2025). Educación emocional y asertividad: un enfoque integral para el aula inclusiva. *Revista de Estudios Pedagógicos*, 51(1), 33–49.

Goleman, D. (1996). La inteligencia emocional. Editorial Kairós. Recuperado de: https://www.editorialkairos.com/libro/la-inteligencia-emocional

Piaget, J. (1972). La psicología de la inteligencia. Editorial Crítica. Recuperado de: https://www.planetadelibros.com/libro-la-psicologia-de-la-inteligencia/291200

Gaona-Jiménez, J. M. (2024). El juego como estrategia didáctica para el logro de aprendizajes significativos. Revista Kiria. https://revistasfiecyt.com/index.php/kiria/article/view/83

Sarle, C. (2006). El juego como estrategia didáctica y el aprendizaje significativo. Repositorio UFLO. https://repositorio.uflo.edu.ar/bitstreams/c3f345e5-164b-41a9-b9c2-e4021e394394/download

González, A. (2012). Teorías y autores de renovación pedagógica. Universidad de Valladolid. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf

Marín, I. (2018). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. Revista Neuronum. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9690714.pdf

Párraga-Salvatierra, M., Sanz Cano, A., & González, M. (2021). El juego como estrategia pedagógica en la enseñanza de aprendizajes significativos. Repositorio VE. https://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2739-00632025000402108&script=sci_arttext

Cantos Alcívar, S. A., Villegas Quishpe, S. V., Vera Castillo, M. J., Toapanta Hinojosa, A. L., Livicota Verdezoto, R. A., & Díaz Vélez, D. B. (2024). Impacto de las herramientas digitales en el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de educación básica. Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando, 5(2), 1398–. https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.113

Cedillo Arce, J. M., Quizphe Quizhpe, J. K., De La Rosa Illescas, L. S., & Proaño Castro, M. F. (2025). El pensamiento lógico matemático en la educación. Una revisión sistemática. RECIMUNDO, 9(2), 750–767. https://doi.org/10.26820/recimundo/9.(2).abril.2025.750-767

Gonzales, K. V. (2025). Pensamiento lógico desde la percepción de los estudiantes de educación básica regular. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencia de la Educación, 9(37), 1309–1325. https://doi.org/10.26820/recimundo/9.(2).abril.2025.750-767

Meneses López, S. G., Vayas Mosquera, J. E., Pita Briones, K. M., & Sánchez-Villegas, H. J. (2025). El Desarrollo del pensamiento lógico en el área de matemática y su relación con la aplicación de material concreto: Pensamiento lógico en el área de matemática. 593

Digital Publisher CEIT, 10(3), 1098-1109. https://doi.org/10.33386/593dp.2025.3.3233

Valdez Gonzales, K. (2025). Pensamiento lógico desde la percepción de los estudiantes de educación básica regular. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencia de la Educación, 9(37), 1309–1325. https://doi.org/10.26820/recimundo/9.(2).abril.2025.750-767

Campuzano-Ocampo, A. M., & Lalangui-Villalta, M. F. (2024). Desarrollo integral de los estudiantes: Importancia de la inteligencia emocional en el ambiente escolar. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(3), 11959. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11959

Goleman, D. (1995). Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ. Bantam Books.

Muñoz-Oliver, B. (2022). The development of emotional programmes in education: A review of forty-one programmes implemented in educational settings. PMC. https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9032744/

Rodríguez Esquivel, K. A., Toaquiza Ayala, C. D., Viera Bedón, V. C., Toapanta, V. G., & Herrera Lozada, Y. P. (2025). Inserción curricular de la inteligencia emocional en educación básica: Perspectivas para su desarrollo integral. Prospherus, 2(3), 645–664. https://doi.org/10.63535/z8nq0458