UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
UNAE

Educación Básica - Presencial

Itinerario Académico en: Educación General Básica

Juego de mesa EDUCASA 5s para fortalecer el aprendizaje socioemocional en estudiantes de quinto grado

Autora:

Adriana Elizabeth Asmal Chiliquinga

Autora:

Dayanna Michelle Yánez Palacios

Azogues - Ecuador

Febrero, 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN UNAE

Trabajo de Titulación

Modalidad

Propuesta de Innovación Pedagógico - Curricular

Línea de investigación

Formación integral y desarrollo profesional docente

Autora:
Adriana Elizabeth Asmal Chiliquinga
Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica

Autora:
Dayanna Michelle Yánez Palacios
Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Ciencias de la Educación Básica

Docente Tutor	Cristian Javier Urbina Velasco
CÓDIGO ORCID	https://orcid.org/0000-0002-8955-6173
Docente Cotutor	Luis Leonardo Zambrano Vacacela
CÓDIGO ORCID	https://orcid.org/0000-0002-2968-1351

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

TODA LA INFORMACIÓN EXPRESA EN EL PRESENTE TRABAJO DE TITULACIÓN ES DE ABSOLUTA RESPONSABILIDAD DEL AUTOR Y TUTOR Y SE ENCUENTRA DEBIDAMENTE AUTORIZADA PARA SU CORRESPONDIENTE PUBLICACIÓN

AGRADECIMIENTOS Y/O DEDICATORIAS

Agradecimientos

Queremos expresar nuestro sincero agradecimiento a todos quienes aportaron al proceso de desarrollo y culminación del trabajo de titulación. En primer lugar, nos agradecemos a nosotras como autoras y con la bendición de Dios por esos esfuerzos, dedicación, constancia y compromiso que tuvimos día a día para realizar un trabajo de calidad y cumplir nuestra meta. También agradecemos a nuestros padres y cada uno de los familiares que estuvieron presentes en toda la formación académica de esta etapa universitaria, quienes con su apoyo y motivación ayudaron a seguir adelante en nuestro camino y enfrentando desafíos.

Agradecemos a nuestro tutor Cristian Javier Urbina Velasco por brindarnos conocimientos con relación a innovación y a la elaboración del producto. A nuestro cotutor Luis Leonardo Zambrano Vacacela, quien ayudó en la redacción principal. También nuestro sincero agradecimiento a la Universidad Nacional de Educación (UNAE) por abrirnos las puertas, ser parte de esta comunidad educativa, brindarnos las herramientas y conocimientos necesarios para formarnos como docentes que aporten a la sociedad. Finalmente agradecemos a la institución educativa que nos permitió realizar las prácticas preprofesionales y culminar el proyecto investigativo, de la misma manera, a los niños y docentes por haber participado y colaborado. A todos muchas gracias por ser parte de este logro.

Dedicatorias

Adriana Elizabeth Asmal Chiliquinga

Este logro se lo dedico en primer lugar a Dios, por darme la fortaleza de seguir de pie y no rendirme. A mis queridos padres, Elvia Chiliquinga y Mesías Asmal, quienes con su amor y sacrifico han estado a mi lado a pesar de las dificultades, especialmente a mi madre quien es mi pilar fundamental y que ha confiado en mí desde el primer momento. A mis hermanos Jorge, Iván, Pablo y Jaime por darme ánimos y consejos. A mi novio Sebastián por ser mi apoyo incondicional y tenerme paciencia en momentos de alegría, cansancio y frustración. A mis amigos que han formado parte de esta etapa universitaria, llevando recuerdos inolvidables. A mi amiga Dayanna quien se ha convertido en una gran amistad y con la cual culmino este sueño. También se lo dedico a mis mascotas Simba y Duque porque muchas veces han estado en mis desvelos haciéndome compañía, a mi perrito Chavo que, aunque ya no está conmigo, hoy cumplo la promesa que le hice que es llegar hasta el final. A todos mis familiares, que han visto mi esfuerzo y que sea un ejemplo de que todo sueño se puede cumplir con dedicación.

Dayanna Michelle Yánez Palacios

En primer lugar, quiero agradecer a Dios por acompañar y guiar mis pasos brindándome fortaleza y sabiduría durante todo este proceso. A mi madre, Tania Palacios, por su apoyo incondicional y por cada consejo lleno de amor, su esfuerzo, fortaleza y sacrificio han sido mi mayor inspiración para seguir adelante. A mi padre, Alejandro Cantos, quien ha estado presente en cada etapa y se ha convertido en mi apoyo, enseñándome el valor de la constancia, el esfuerzo y la responsabilidad. A mi hija Madeline, por acompañarme con todo su amor y enseñarme que los gestos más hermosos se pueden brindar a través de una sonrisa, una caricia o un beso, su presencia se ha convertido en mi motivación. A mi bebe que viene en camino, quien desde mi vientre me dio fuerzas para continuar. A mi novio Juan, quien se ha convertido en compañía y en apoyo a lo largo del camino, por estar presente en los momentos difíciles ofreciéndome ánimo. A mi amiga Adriana, con quien voy a culminar esta etapa universitaria después de haber compartido momentos únicos e inolvidables. A toda mi familia, por su apoyo incondicional y sus buenos deseos. A mis mascotas Nina y Betho, por su fiel compañía, su tranquilidad y su ternura. Finalmente, a mí misma, que a pesar de las dificultades elegí salir adelante con perseverancia y compromiso hasta finalizar este trabajo.

RESUMEN

El presente trabajo de titulación representa una propuesta de innovación pedagógica didáctica que reveló la necesidad del diseño y desarrollo del maletín educativo EDUCASA 5. Dicha propuesta surge como una necesidad luego del análisis de la información recabada a partir de la observación y la recolección de datos donde se logró evidenciar que los escolares presentan dificultades en sus habilidades socioemocionales. Los participantes de este trabajo son ocho niñas y once niños dando un total de diecinueve escolares y la docente del aula. Tiene como objetivo fortalecer el aprendizaje socioemocional en la asignatura de ciencias naturales en estudiantes de quinto grado de educación general básica mediante el juego de mesa Maletín Educativo EDUCASA 5s. La metodología empleada es la investigación basada en el paradigma sociocrítico con un enfoque cualitativo, además cuenta con un tipo de investigación-acción. En cuanto al diseño y elaboración del producto se implementó la metodología Design thinking y se desarrolló cado una de las fases; empatizar, definir, idear, prototipar y validar y con ayuda de la observación participante, los diarios de campo, y la observación directa con el mapa de la empatía, medios que facilitaron a identificar de manera clara y concisa el problema y la solución innovadora eficiente. Se obtiene como resultado el desarrollo de un recurso innovador que facilita el fortalecimiento de las habilidades del aprendizaje socioemocional.

PALABRAS CLAVES: aprendizaje socioemocional, juegos de mesa, recurso innovador.

ABSTRACT

This thesis presents a proposal for pedagogical innovation that revealed the need for the design and development of the EDUCASA 5 educational kit. This proposal arose from an analysis of information gathered through observation and data collection, which demonstrated that students exhibit difficulties in their socio-emotional skills. The participants in this study are eight girls and eleven boys, totaling nineteen students and their classroom teacher. The objective is to strengthen socio-emotional learning in the natural sciences subject for fifth-grade students in general education through the basic board game, the EDUCASA 5s Educational Kit. The methodology employed is research based on the socio-critical paradigm with a qualitative

approach, and it also incorporates action research. Regarding the design and development of the product, the Design Thinking methodology was implemented, and each of its phases was developed. Empathizing, defining, ideating, prototyping, and validating, along with participant observation, field notes, and direct observation using the empathy map, facilitated the clear and concise identification of the problem and the efficient, innovative solution. The result is the development of an innovative resource that strengthens social-emotional learning skills.

KEYWORDS: social-emotional learning, board games, innovative resource.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

ÍNDICE

ABSTRACT 5

1. Capítulo I: Introducción 13

1.1 Modalidad de trabajo 14

1.2 Planteamiento del problema 14

1.3 Pregunta de investigación 19

1.4 Objetivos 19

1.4.1 Objetivo general 19

1.4.2 Objetivos específicos: 19

1.5 Justificación 19

1.6 Alcances y limitaciones del proyecto de innovación 21

1.6.1 Alcances 21

1.6.2 Limitaciones 21

1.7 Relación con el perfil de salida del estudiante y las líneas de investigación de la universidad 22

2. Capítulo II: Marco legal 23

2.1 Constitución de la República del Ecuador 23

2.2 Reglamento Código Orgánico Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación 24

2.3 Reglamento de la Ley de Educación Intercultural (RLOEI) 26

2.4 Código de Ética de la Universidad Nacional de Educación 27

2.5 Reglamento de Investigación 28

3. Capítulo III: Marco Teórico referencial 30

3.1 Antecedentes y revisión de la literatura 30

3.1.1 Internacionales 30

3.1.2 Nacionales 31

3.1.3 Regionales 32

3.2 Fundamentos teóricos y conceptuales de la propuesta de innovación 33

3.2.1 Aprendizaje socioemocional 33

3.2.1.1 El aprendizaje socioemocional en el contexto escolar 34
3.2.2 Las formas de abordaje de los docentes sobre el aprendizaje socioemocional 35
3.2.3 Aprendizaje basado en juego 35
3.2.4 Juegos de mesa 35
3.2.4.1 Juegos de mesa para fortalecer el aprendizaje socioemocional 36
4. Capitulo IV: Metodología de la investigación y del diseño del producto o servicio de innovación 37
4.1 Metodología de la investigación 37
4.1.1 Paradigma sociocrítico 38
4.1.2 Enfoque de investigación 38
4.1.3 Método de investigación 39
4.1.3.1 Etapa 1: planificación 39
4.1.3.2 Etapa 2: acción 39
4.1.3.3 Etapa 3: evaluación 40
4.1.4 Técnicas e instrumentos 40
4.1.4.1 Observación participante 41
4.1.4.2 Entrevista 41
4.1.4.3 Diario de campo 41
4.1.4.4 Hoja de diagnóstico 42
4.1.4.5 Guía de observación 42
4.1.4.6 Lista de cotejo 42
4.1.5 Operacionalización del juego de mesa y las habilidades socioemocionales 43
4.2 Metodología del diseño del producto o servicio de innovación 45
4.2.1 Descripción y características del producto de innovación 45
4.2.2 Funciones 46
4.2.2.1 Cuento 46
4.2.2.2 Tablero 47
4.2.2.3 Dado 47
4.2.2.4 Fichas emocionales 47
4.2.2.5 Tarjetas 48

4.2.2.6 Juego de memoria 48
4.2.2.7 Jenga 49
4.2.2.8 Dilema emocional 49
4.2.2.9 Plasti-emociones 49
4.2.2.10 Espejo emocional 50
4.2.3 Beneficios 50
4.2.4 Ventajas competitivas y valor agregado 50
4.2.5 Potencial de mercado 52
4.2.6 Innovación educativa 53
4.2.7 Diseño 54
4.2.8 Materiales 56
4.2.9 Vinculación 56
4.3 Objetivo general de la propuesta 57
4.3.1 Objetivos del producto 57
4.4 Justificación del producto 57
4.5 Metodología del diseño del producto de innovación 58
4.6 Fases o etapas de diseño del producto 59
4.6.1 Empatizar 59
4.6.2 Definir 59
4.6.3 Idear 60
4.6.4 Prototipar 60
4.6.5 Validar 60
4.7 Cartas de validación 61
4.8 Descripción del proceso de desarrollo del producto 62
4.8.1 Concepto 62
4.8.2 Bocetos 63
4.8.3 Tipologías 63
4.8.4 Recursos 64
4.8.5 Diseño 64
4.8.6 Producción 66

4.8.6.1 Análisis de costos final de producción de Maletín Educativo Educasa 5s 68

4.8.6.2 Estrategia para Reducir los Costos de los Siguientes Prototipos al Mínimo 69

4.9 Prototipos y resultados del producto desarrollado 71

4.9.1 Desarrollo de la marca Educasa 5s 71

4.9.1.1 Concepto 71

4.9.1.2 Tipografía 71

5. Capítulo V: Evaluación del producto de innovación 73

5.1 Desarrollo de prueba de concepto 73

5.2 Evaluación de la eficacia y efectividad del producto de innovación: opinión de posibles clientes y expertos en el tema que puedan dar aval de la funcionalidad del producto 77

5.3 Impacto del producto de innovación en el contexto educativo: aspectos didácticos y estéticos que destacan del producto 78

5.3.1 Impacto del producto en el contexto educativo 78

5.3.2 Aspectos didácticos 78

5.3.3 Aspectos Estéticos 79

6. Capítulo VI: Transferencia tecnológica del producto de innovación 79

6.1 Modelo de negocio Educasa 5s 80

6.1.1 Análisis de Mecanismos de Financiamiento para el Maletín Educativo Educasa 5s 80

6.1.1.1 Crowdfunding (Financiamiento Colectivo) 80

3. Fondea (Ecuador) 82

6.1.2 Segmentos de Clientes 83

6.1.3 Propuesta de Valor 84

6.1.4 Canales 85

6.1.5 Relación con los Clientes 86

6.1.6 Recursos Clave 86

6.1.7 Socios Clave 87

6.1.8 Estructura de Costos 87

6.1.9 Fuentes de Ingresos 87

7. Capítulo VII: Resultados, conclusiones y recomendaciones 88

7.1 Resultados 88

7.2 Conclusiones 89
7.3 Recomendaciones 91
7.4 Futuros desarrollos 92

Índice de tabla

Tabla 1. Indicadores observables del juego de mesa y el aprendizaje socioemocional 43
Tabla 2. Productos con fines educativos socioemocionales dentro del mercado 51
Tabla 3. Recomendaciones y sugerencia por expertos 61
Tabla 4. Alcance de la producción del producto en Ecuador 66
Tabla 5. Comparación de precios, con productos similares al Maletín Educativo Educasa 5s 67
Tabla 6. Distribución de costos 68
Tabla 7. Costo final del Maletín Educativo EDUCASA 5S con la reducción estratégica de procesos, materiales y costos 69
Tabla 8. Costos para la producción de 200 unidades 70
Tabla 9. Precio de venta al público con un margen de ganancia del 35% 70
Tabla 10. Tabla de las actividades realizadas para la evaluación del producto 74
Tabla 11. Etapas para la capacitación de fondos mediante el Crowdfunding 83

Índice de anexos

Anexo A. Árbol de problemas 100
Anexo B. Diarios de campo 100
Anexo C. Hojas de diagnóstico 100
Anexo D. Consentimientos y asentimientos informados 100
Anexo E. Cuento y audiocuento 100
Anexo F. Materiales de los recursos del maletín 101
Anexo G. Mapa de empatía estudiantes 101
Anexo H. Reto Smart 101
Anexo I. Túnel de Innovación 102
Anexo J. Prototipos 102
Anexo K. Validación Pedagoga 102
Anexo L. Validación Técnico 102
Anexo M. Validación Usuario (Docente) 102
Anexo N. Bocetos de los recursos del Maletín EDUCASA 5S 102
Anexo O. Prototipos y resultados del producto desarrollado 102
Anexo P. Actividad 1 103

Anexo Q. Video de ejecución Actividad 1 103
Anexo R. Actividad 2 103
Anexo S. Video de ejecución Actividad 2 103
Anexo T. Actividad 3 103
Anexo U. Video de ejecución Actividad 3 103
Anexo V. Manual de uso del Maletín Educativo “EDUCASA 5S” 103
Anexo W. Modelo Canvas 104
Anexo X. Guía de observación 104
Anexo Y. Análisis de la entrevista al docente de quinto grado 104

1. Capítulo I: Introducción

El aprendizaje socioemocional (ASE) se ha convertido en un elemento esencial en el ámbito educativo, puesto que promueve el desarrollo integral y permite que los estudiantes aprendan a tener autoconocimiento, autorregulación y ser conscientes de sus propias decisiones. Esto les permitirá mejorar su rendimiento académico y su convivencia social. Por lo tanto, comprender las emociones y trabajar el ASE como una herramienta importante posibilitará que los estudiantes aprendan a interactuar de manera positiva dentro y fuera de la comunidad educativa.

Esta investigación se realizó en una institución educativa fiscal ubicada en la provincia del Azuay, cantón Cuenca de la Zona 6. En esta se identificó que los estudiantes presentaban dificultades en cuanto al tema del aprendizaje socioemocional, específicamente en las cinco habilidades emocionales, tales como el autoconocimiento, la autorregulación, la empatía, la toma de decisiones y las habilidades sociales. Por ello, el objetivo de esta investigación es fortalecer el aprendizaje socioemocional en los estudiantes de quinto año de EGB mediante los juegos de mesa.

El estudio se sustenta en tres fundamentos conceptuales. El primer fundamento se orienta en el aprendizaje socioemocional en su concepto, en las cinco habilidades emocionales y su relación en el contexto escolar en el subnivel medio. En el segundo fundamento se abordan las formas de abordaje que tiene la docente sobre el aprendizaje socioemocional con los estudiantes y el tercer fundamento consiste en cómo los juegos de mesa pueden fortalecer el aprendizaje socioemocional, pues permite que los alumnos aprendan a ser empáticos con sus compañeros.

La metodología utilizada para esta investigación se centra en un paradigma sociocrítico dentro de un enfoque cualitativo. A través de este enfoque se utilizaron varias técnicas como la observación participante, los diarios de campo y las entrevistas, que permitieron recolectar información valiosa acerca del fenómeno estudiado. De igual manera, se utilizó la metodología de la investigación acción con el fin de analizar la problemática, proponer soluciones que permitan transformar la realidad educativa en donde se busca crear un aprendizaje más inclusivo y efectivo.

En tal sentido, se desarrolló una propuesta de intervención educativa con el objetivo de fortalecer el aprendizaje socioemocional en los estudiantes de EGB. Esta se centra en la elaboración de un juego de mesa mediante la aplicación del design thinking, esta consta de cinco etapas que son empatizar, definir, idear, prototipar y testear. La implementación de cada etapa permite un análisis comprensivo y profundo de la problemática identificada en el ámbito educativo, lo que contribuye a diseñar una propuesta que ofrezca una solución creativa y efectiva.

1.1 Modalidad de trabajo

La modalidad seleccionada es el trabajo de integración curricular: proyecto de innovación educativa. Este proyecto surge como resultado de una problemática observada durante la práctica preprofesional. La observación participante en la institución educativa permitió analizar necesidades que afectan el aprendizaje socioemocional de los estudiantes. Por tal motivo, se propone intervenir mediante una propuesta creativa e innovadora, con el fin de mejorar los procesos educativos y afrontar los desafíos educativos.

1.2 Planteamiento del problema

El aprendizaje socioemocional se ha convertido en un aspecto fundamental dentro del ámbito educativo, pues destaca por su habilidad para promover el bienestar y el desempeño escolar en los estudiantes. Como indican Cahum y Zúñiga (2021) “la educación socioemocional es una innovación educativa que aporta habilidades que los niños y niñas necesitan; el beneficio de mejorar la conducta y controlar sus emociones les permite sentirse plenos y exitosos en todas sus áreas de formación”. (p. 175). Por lo tanto, a través de esto se fomenta la motivación y la autoconfianza, permitiendo que los estudiantes se involucren en sus estudios de manera responsable.

Para la organización Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL), las competencias del aprendizaje social y emocional deben estar basadas en cinco habilidades claves como el autocontrol, autoconciencia, conciencia social, habilidades relacionales y toma de decisiones responsables. Según CASEL (2020) permite “desarrollar identidades saludables, manejar las emociones y lograr metas personales y colectivas, sentir y

mostrar empatía por los demás, establecer y mantener relaciones de apoyo, y hacer decisiones responsables y afectuosas" (p. 1)

Según Martínez et al. (2020) a nivel mundial, el aprendizaje socioemocional debe estar integrado con el resto de competencias curriculares durante todas las etapas escolares, puesto que esto beneficiará a un rendimiento integral. Además, en este estudio realizado en el país de España, se destaca la implementación de programas para fortalecer las competencias sociales y emocionales en estudiantes de primero a sexto grado, equivalentes a ciento noventa y ocho alumnos, se evidencia que tienen dificultades en cuanto a la agresividad, ansiedad, timidez y la socialización. Es importante las intervenciones desde la etapa de la educación primaria, esto con el fin de favorecer al bienestar personal y social de los estudiantes.

El tema del aprendizaje socioemocional se ha abordado desde el ámbito educativo, en relación con tres perspectivas: una enfocada en el razonamiento crítico que interpreta la afectividad y lo socioemocional como un aspecto característico del ser humano en vínculo con lo conductual y cognitivo, con influencia en el crecimiento integral de las niñas, individuos y colectividades. Otra enfocada en la educación popular y comunitaria. La tercera, basada en paradigmas emergentes que lo promueven, se percibe como una conexión humana y con la Madre Tierra (UNESCO, 2022). Por consiguiente, se pone énfasis en desarrollar un pensamiento crítico en los estudiantes, porque este tema está vinculado con el desarrollo integral.

En este sentido, según la UNESCO (2022), "para el desarrollo de un marco de aprendizaje socioemocional, el Informe Delors se centra en cuatro pilares: aprender a conocer, hacer y a vivir juntos para desarrollar y adquirir autonomía" (p.26). Por lo cual, el aprendizaje socioemocional es clave en el progreso académico, personal y social de los estudiantes a lo largo de su vida. Durante la pandemia, este tema tomó más fuerza, pues el encierro desencadenó diversos problemas emocionales y dificultades para interactuar con las personas, lo que ocasionó el aislamiento social.

Por otra parte, en América Latina, en Colombia, tras aplicar un cuestionario y pedir la realización de un dibujo a veinte estudiantes de tercer grado, se evidencia que el aprendizaje socioemocional está en un nivel medio, pues presentan dificultades en la autorregulación y

mencionan que con respecto a las habilidades sociales tienen limitaciones, donde a través de una implementación denominada plan lector se buscó fortalecer las competencias socioemocionales (Cadenas y Mendoza, 2023). Por ende, es primordial el aprendizaje socioemocional para que los estudiantes reconozcan y comprendan sus emociones y puedan relacionarse con los demás de manera positiva.

En cuanto al Ecuador, el Ministerio de Educación (MINEDUC) propone introducir el aprendizaje socioemocional en el currículo, lo que significa priorizar las habilidades socioemocionales para el desarrollo. Esto permitirá a los estudiantes integrar conceptos y valores para ayudar a gestionar sus emociones y construir una personalidad, mostrar empatía e interés por otras personas, colaborar de manera eficiente, establecer relaciones positivas y tomar decisiones conscientes (MINEDUC, 2021). De esta manera, el Ministerio de Educación destaca la integración del tema en el currículo, desde el nivel elemental hasta la culminación del bachillerato, con el propósito de que logren entender y gestionar sus emociones, que son esenciales en la vida diaria.

Con respecto al currículo, no menciona en sí al aprendizaje socioemocional, no obstante, hace énfasis en las capacidades y destrezas personales e interpersonales y entre ellas está el aspecto emocional y social, además de que estos componentes solo integran para trabajar en la educación superior y bachillerato (MINEDUC, 2016). Sin embargo, es significativo trabajar el aprendizaje socioemocional en todas las etapas, puesto que la salud o el bienestar de los estudiantes es esencial para que no sientan temor a expresarse y convivir en un entorno fuera de la escuela, con la finalidad de que logren que en un futuro sean ciudadanos activos, como lo propone el perfil de salida.

Del mismo modo, el Ministerio de Educación, tras la crisis sanitaria, ha elaborado un plan educativo socioemocional, en el cual el Sistema Nacional Educativo se basa en cinco habilidades para la vida: empatía, autoconocimiento, manejo de emociones, resolución de conflictos y toma de decisiones, centradas en las destrezas emocionales de los estudiantes (Ministerio de Educación, 2020). Por lo tanto, estas destrezas son determinantes para continuar abordándose en la actualidad, debido a que la crisis sanitaria afectó a todas las edades, lo que ocasionó dificultades en su rendimiento académico.

A nivel local, un estudio en la Universidad del Azuay da a conocer que el aprendizaje socioemocional surge con mayor relevancia después de la pandemia, dado que se menciona que muchos menores en cuarentena experimentaron problemas emocionales como tristeza y enfado debido al aislamiento en casa y la ausencia de vínculos con otros. Cuando empezaron las clases presenciales, hubo poca interacción entre niños, niñas y profesores, por lo que muchos no sabían cómo actuar o expresar sus emociones (Cárdenas, 2022). De este modo, es importante trabajar en las emociones para que los estudiantes aprendan a expresar y manejar adecuadamente sus sentimientos, lo que les ayudará a mejorar su convivencia dentro del aula.

En el transcurso de las prácticas preprofesionales se trabajó con un total de diecinueve estudiantes ocho mujeres y once hombres pertenecientes a quinto grado de Educación General Básica, en una institución fiscal del régimen escolar Sierra de la provincia del Azuay, cantón Cuenca, perteneciente a la parroquia Turi. Donde a través de la observación participante y el análisis de los diarios de campo, se detectó que los estudiantes presentan dificultades en el desarrollo del aprendizaje socioemocional. Este hallazgo evidenció la necesidad de integrar este aspecto dentro del ámbito educativo pues es esencial para la enseñanza.

Para conocer las causas y las consecuencias se utilizó el árbol de problemas (Anexo A). Las causas de la problemática se vinculan con factores directos e indirectos. Como causas directas, la escasa aplicación de estrategias lúdicas dentro del aula, la insuficiente capacitación docente en el área socioemocional y la prioridad a contenidos académicos. Estas derivan a causas indirectas como la falta de recursos didácticos innovadores dentro de la institución, inexistencia de proyectos institucionales, eventos, casas abiertas o talleres y poco tiempo curricular destinado a fortalecer el aprendizaje socioemocional, pues se identificó que no se aborda de manera explícita en ninguna asignatura.

Como resultado de las causas, se originan consecuencias como dificultades para trabajar en equipo, aunque la docente motiva a los estudiantes para que se realice de manera conjunta, algunos no respetan las opiniones de sus compañeros o se sienten obligados, lo que perjudica que prefieran realizar los trabajos de manera autónoma. Otra es la dificultad en la gestión de emociones y resolución de conflictos interpersonales, dado que en el aula se ha evidenciado que entre compañeros existen algunas burlas que no son del agrado de todos; por

lo tanto, estas actitudes pueden afectar de manera negativa a las emociones, que provocan el aislamiento social y generan así dificultades en las habilidades socioemocionales.

A fin de comprender de manera más clara la problemática que se ha identificado en los estudiantes, se utilizó dos diarios de campo de octavo y noveno ciclo uno de la semana 3 y otra de la semana 2 (Anexo B). En el segundo diario de campo se logró encontrar que los estudiantes necesitaban refuerzo relacionado a un tema de la asignatura de Ciencias Naturales, especifico en los animales invertebrados, el cual se vio conveniente integrar este tema de refuerzo con el aprendizaje socioemocional, pues se puede buscar una solución a la problemática central vinculando un contenido académico y trabajarlo conjuntamente en el aula de clases.

De igual manera, se aplicó una hoja de diagnóstico acerca del tema del aprendizaje socioemocional (Anexo C). Este instrumento contempló cinco dimensiones, para el diseño se tomó como referente al modelo CASEL y al Plan educativo socioemocional. Estas se centraron en el autoconocimiento, la autorregulación, las habilidades sociales, la empatía y la toma de decisiones. Las preguntas tuvieron como finalidad analizar cómo se sienten los alumnos en diversos entornos y cómo manejan sus emociones.

Mediante una breve conversación con los estudiantes, ellos compartieron que les gustaría trabajar con dinámicas, actividades, participar en eventos o juegos interactivos que estén relacionados con las emociones. Por ello, se considera necesario determinar un tiempo para abordar el tema social y emocional conjuntamente con las asignaturas o hacer un espacio una vez a la semana, dado que en la actualidad es importante conocer acerca de las emociones de los niños y niñas, pues juegan un papel importante en el desarrollo y la convivencia dentro y fuera del ámbito escolar.

A partir de las dificultades observadas durante las prácticas pre profesionales, se determina que el problema de investigación se centra en la falta de fortalecimiento del desarrollo del aprendizaje socioemocional. Por este motivo, surge la necesidad de plantear una propuesta de intervención educativa con el fin de implementar un juego de mesa como una estrategia didáctica innovadora. Esta propuesta busca trabajar las cinco habilidades socioemocionales de forma significativa y lúdica.

1.3 Pregunta de investigación

De acuerdo con la problemática, surge la pregunta de investigación:

¿Cómo fortalecer el aprendizaje socioemocional en la asignatura de ciencias naturales a estudiantes de quinto grado de Educación General Básica?

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Fortalecer el aprendizaje socioemocional en la asignatura de ciencias naturales en estudiantes de quinto grado de educación general básica mediante el juego de mesa Maletín Educativo EDUCASA 5s.

1.4.2 Objetivos específicos:

- Diagnosticar las necesidades de aprendizaje socioemocionales en los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica.
- Analizar las formas de abordaje que la docente realiza en clases en cuanto al aprendizaje socioemocional en los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica.
- Desarrollar una propuesta de intervención educativa EDUCASA 5s basada en juegos de mesa para el fortalecimiento del aprendizaje socioemocional en los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica.
- Evaluar el diseño del juego de mesa Maletín Educativo EDUCASA 5S en estudiantes de quinto grado.

1.5 Justificación

El aprendizaje socioemocional es un factor que debe trabajarse en los diferentes grados de la educación, puesto que desarrolla habilidades fundamentales como la autorregulación emocional. Por ende, esta investigación aporta de manera positiva al contexto educativo, porque promueve el bienestar académico y personal de los alumnos. A su vez, desarrolla la

capacidad para afrontar los diferentes obstáculos sociales y emocionales que se puedan generar en su vida diaria y dentro del ámbito educativo. En el aula de quinto grado de educación general básica, se identificó un problema que afecta el rendimiento académico, el bienestar emocional y la relación entre compañeros. Por lo tanto, se propone mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes por medio de la implementación de una propuesta de intervención.

En el ámbito escolar, la intervención tendrá un efecto positivo, en vista de que mejorará la convivencia entre estudiantes, docentes y familia, es más facilitará las relaciones entre comunidad y escuela. Por tal motivo, los estudiantes podrán establecer vínculos favorables tanto dentro de su aula de clases como en sus hogares, lo que permitirá que se sientan a gusto y confiados. Al implementar esta propuesta de intervención, se busca potenciar el aprendizaje a través de un entorno donde exista un ambiente positivo, participativo e inclusivo en el que los estudiantes se puedan sentir incluidos y participar de manera activa. Esto no solo beneficiará a los alumnos de la institución, también permitirá que esta solución pueda replicarse en otras instituciones educativas. Con la finalidad de mejorar el proceso educativo, el desempeño individual de los estudiantes y el desarrollo integral.

Mediante este estudio se busca analizar las estrategias empleadas por la docente, identificar las necesidades socioemocionales que existen en el aula y elaborar una propuesta de intervención educativa, diseñada para trabajar la empatía, la regulación y los problemas emocionales de los estudiantes. Por ende, es importante desarrollar un proceso constante que les permita a los estudiantes reconocer, interpretar y manejar sus emociones de manera apropiada, lo que hará posible crear un ambiente escolar más saludable, inclusivo y favorable donde tengan confianza en sí mismos y mejoren su rendimiento académico. Además, es esencial generar una convivencia escolar positiva basada en la colaboración y el respeto, en donde se promueva el trabajo en equipo y al mismo tiempo se fortalezca la salud emocional y se motive el aprendizaje a través de la participación.

1.6 Alcances y limitaciones del proyecto de innovación

Para la creación de la propuesta “Maletín Educativo EDUCASA 5s” se consideraron los alcances y limitaciones de la implementación en el entorno educativo, particularmente en el aula de quinto grado, a continuación, se describe cada uno de ellos:

1.6.1 Alcances

A partir de la implementación de la propuesta “Maletín Educativo EDUCASA 5s”, se pretende obtener cambios positivos en aspectos como:

- Fortalecer las cinco habilidades del aprendizaje socioemocional, pues este recurso a utilizar permite trabajar con los estudiantes de manera divertida y es un apoyo para facilitar una comunicación, reflexión e interacción entre ellos, compañeros.
- Favorecer el aprendizaje de los estudiantes en contenidos de ciencias naturales, específicamente en la clasificación de los animales invertebrados, puesto que el juego de mesa también ayuda a consolidar temas académicos de una manera interesante e innovadora.
- Promover un espacio de diálogo para el docente y los estudiantes donde se construya un ambiente para que puedan expresarse y reflexionar sobre las situaciones que se viven dentro y fuera de la institución.

1.6.2 Limitaciones

A continuación, se detallan las limitaciones que tuvo la propuesta:

- El proceso de diseño para abarcar las cinco dimensiones del ASE y que se integre con el aprendizaje de las Ciencias Naturales requirió un tiempo más largo de lo que se tenía. previsto, donde se ajustaba cada juego para que funcione y esté acorde a la edad de los niños.
- La creación de un segundo maletín para los cinco juegos pertenecientes a las dimensiones, pues en el primer maletín no era pertinente por el espacio y se volvería pesado y grande, lo que es difícil al momento de llevarlo, el primero solo contendrá el tablero, fichas, dados y tarjetas.

- Los costos para la elaboración del producto y los materiales implican un gasto elevado, lo que dificultó que la creación de los recursos complementarios del juego fuera de calidad.
- El juego de mesa tiene un límite, por lo que no se pudo trabajar en un grupo grande de diecinueve estudiantes, razón por la cual se organizaron tres grupos y dificultó la observación de los estudiantes en la participación.
- La implementación del juego requiere un tiempo de dos horas de clases para evidenciar mejor los resultados, por ende, representa una alimentación, puesto que la clase a desarrollar para la aplicación se realizó en una hora.

1.7 Relación con el perfil de salida del estudiante y las líneas de investigación de la universidad

Con relación al Modelo Educativo-Pedagógico de la Universidad Nacional de Educación UNAE (2024), en el apartado “Perfil de egreso por competencias”, la propuesta de innovación se vincula con esta primera competencia: “Competencia para utilizar y comunicar el conocimiento de manera disciplinada, crítica y creativa. La mente científica y artística” (p. 35). A partir de la creación del juego de mesa, permitió integrar contenidos curriculares de la asignatura de Ciencias Naturales con fundamentos del aprendizaje socioemocional, por tal razón, esta competencia favorece el uso reflexivo del conocimiento en el diseño de recursos innovadores para fortalecer entornos de aprendizaje. Además, se resalta que la transmisión de contenidos no se hace de forma tradicional, pues con el tablero y los cinco juegos contribuyo a una nueva enseñanza.

De la misma manera, otra competencia que es necesario destacar es la siguiente: “Competencia socioemocional para el desarrollo de habilidades de interacción interpersonal” (p. 36). Con la implementación del juego de mesa, se enfocó en desarrollar esta competencia debido a que se fortalece la capacidad de tomar decisiones responsables y actuar de manera empática ante las emociones que presentan los estudiantes en el desarrollo del juego; también se crea la oportunidad de construir espacios de aprendizaje sin dejar de lado el aspecto socioemocional que a su vez enriquecerá un desarrollo integral en los estudiantes con relación a la comunicación respetuosa y el trabajo en equipo.

El trabajo de integración curricular se enmarca en la línea de investigación que plantea la Universidad Nacional de Educación (2013) “Formación integral y desarrollo profesional docente”. Debido a que se orienta en una educación integral a través de la investigación en pedagogía, currículos, métodos de enseñanza, psicología y neurociencia. Dentro del trabajo de investigación se busca fortalecer el aprendizaje socioemocional mediante una propuesta de intervención, que en este caso se basó en la implementación de un juego de mesa llamado “EDUCASA 5S” que se integre en el aula y esté vinculada con lo pedagógico, didáctico y los procesos psicológicos para la autorregulación emocional.

2. Capítulo II: Marco legal

En el presente apartado se ha considerado esencial comprender algunas normativas que orientan a la propuesta de intervención; entre ellas está la Constitución de la República 2008, Reglamento del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación 2017, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) 2023, el Código de ética de la Universidad Nacional de Educación 2024 y el Reglamento de la Investigación de la Universidad Nacional de Educación 2023. Esta base legal es clave para la implementación del producto de innovación, donde se detallan normas, leyes y reglamentos.

2.1 Constitución de la República del Ecuador

La Constitución de la República del Ecuador (2008) destaca que la educación es un derecho fundamental para todos los niños y niñas, con un propósito central que se basa en el desarrollo integral de los estudiantes, vinculado al aspecto social, cognitivo, ético y emocional. A continuación, se detallan los artículos correspondientes:

> 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 el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (Constitución de la República del Ecuador, 2008, p. 17)

> Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. (Constitución de la República del Ecuador, 2008, p. 17).

> Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales. (Constitución de la República del Ecuador, 2008, p. 23).

En concordancia con los artículos antes mencionados, se articula de manera directa con la propuesta de intervención, pues al diseñar este juego de mesa se garantiza una educación de calidad con una herramienta que es pedagógica e innovadora y procura generar entornos participativos que fortalezcan potencialidades y capacidades académicas, asimismo que ayuden al proceso de formación de los estudiantes, centrándose en un desarrollo integral que concrete principios esenciales del aprendizaje socioemocional que sirven para interactuar de manera respetuosa y sana.

2.2 Reglamento Código Orgánico Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación

La propuesta de intervención se respalda en el Reglamento del Código Orgánico de la Economía social de los conocimientos, creatividad e innovación 2017, el cual, a través del juego de mesa se busca fortalecer el bienestar social y emocional en los estudiantes del

subnivel medio. Por lo tanto, se considera como un productor innovador que beneficia en el aula a los niños, niñas y docentes. En este caso se toman en cuenta los siguientes artículos:

> **Art. 33.- De la titularidad. -** De acuerdo con lo establecido en los artículos 276 y 277 del Código, la autoridad nacional competente en derechos intelectuales establecerá los mecanismos de vigilancia y control para el efectivo cumplimiento del régimen de regalías, así como también verificará el cumplimiento de la distribución de la titularidad de las patentes. (Presidencia de la República del Ecuador, 2017, p. 7)

Este artículo indica que se debe proteger la autoría de las creaciones educativas. Por ende, ayuda a respaldar el diseño del juego de mesa denominado “EDUCASA 5S”, que contribuye al derecho de las autoras sobre una elaboración original del tablero y sus complementos. Además, garantiza la protección de la titularidad y evita la reproducción del diseño sin autorización. La creación se fundamenta en fines educativos, pues se fortalecerán contenidos académicos sin dejar de lado el problema principal relacionado con el fortalecimiento de las cinco habilidades de aprendizaje socioemocional.

> **Art. 34.- De la suficiencia descriptiva.-** La suficiencia descriptiva implementa el principio de que una patente debe describir la tecnología que se busca patentar, asegurando una adecuada descripción técnica de la invención para posibilitar la puesta en práctica del invento, a fin de promover el progreso tecnológico y desarrollo de la técnica, como contraparte al derecho exclusivo que es otorgado; persigue que la divulgación hecha en una solicitud de patente lo sea en un grado que permita al lector entender la contribución a la técnica que ha realizado el inventor y, a la vez, asegure que se pueda poner en práctica la invención que se pretende patentar y de esta forma se garantice que la misma sea comunicada al público de una forma significativa y clara. (Presidencia de la República del Ecuador, 2017, p. 7).

Este artículo se asocia a la propuesta, debido a que se hace mención de que la creación debe tener una estructura clara y completa para su posterior utilización, por tal razón, el juego está diseñado con reglas detalladas y comprensibles para los estudiantes, con un manual que facilite al docente su correcta aplicación en la funcionalidad del producto. Los dos artículos son necesarios e importantes para la validez legal. Este juego de mesa es

considerado como un recurso físico original e innovador que mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje y el desarrollo socioemocional en los estudiantes.

2.3 Reglamento de la Ley de Educación Intercultural (RLOEI)

Para el Reglamento de la Ley de Educación Intercultural, se decide tomar dos artículos que fundamentan principios y disposiciones que ayudan a sustentar desde una perspectiva normativa la propuesta de intervención y comprender el problema, con la finalidad de brindar una educación de calidad. A continuación, se exponen los siguientes artículos:

Art. 3.- Enfoques mínimos. - "Para el adecuado ejercicio de sus competencias, la Autoridad Educativa Nacional observará los siguientes enfoques mínimos en el diseño e implementación de la política educativa nacional". (Ministerio de Educación, 2023, p. 3)

> Literal a) Inclusión educativa: Implica reconocer la diversidad de las personas, nacionalidades indígenas y pueblos, diferencias individuales y colectivas, como una oportunidad para el enriquecimiento de la sociedad, a través de su participación e interacción en las dimensiones familiar, social, educativa, laboral, en todos los procesos sociales, culturales y en las comunidades. (Ministerio de Educación, 2023, p. 3)

El artículo 3 permite entender que esta propuesta radica en la participación activa de todos los estudiantes, donde interactúan y se reconoce la diversidad que existe en el aula. Con el juego se logra una integración inclusiva, a pesar de que cada alumno tenga diferencias o características individuales, al momento de la implementación todos son protagonistas y pueden participar sin ninguna restricción, ya que es un recurso inclusivo que fortalece el vínculo social con sus compañeros, al mismo tiempo, se enriquece el valor del respeto en los estudiantes al jugar de manera grupal.

> **Art. 129.- Educación General Básica**. - Es el nivel educativo en el cual los estudiantes desarrollan habilidades cognitivas y socioemocionales que les permiten relacionarse y afianzar lazos mediante el trabajo dirigido, colaborativo e individual, que aporta de manera positiva y eficaz a la construcción de su persona y a la práctica de sus deberes y derechos. Los estudiantes en este nivel educativo adquieren un conjunto de capacidades y responsabilidades que forman parte del perfil del bachiller ecuatoriano.

> Se imparte desde primero hasta décimo grado y al terminar habilita la continuidad de los estudios al nivel de Bachillerato. (Ministerio de Educación, 2023, p. 23)

Este artículo indica que los estudiantes deben desarrollar habilidades que son fundamentales desde el subnivel de preparatoria, entre ellas están las cognitivas y las socioemocionales. Por ende, su relación con el juego de mesa es directa, el objetivo principal de la creación es fortalecer las habilidades mencionadas; se centran en cinco, como la autorregulación, el autoconocimiento, empatía, toma de decisiones y habilidades sociales que aporta a su propia formación como persona y a la convivencia diaria que tiene dentro y fuera del aula de clases, este recurso facilita la expresión de las emociones y cómo pueden gestionar ante situaciones conflictivas.

2.4 Código de Ética de la Universidad Nacional de Educación

Para el desarrollo de la propuesta de innovación, se contempló el Código de Ética de la Universidad Nacional de Educación (2025), el cual indica qué procesos se deben seguir en una investigación educativa. Entre ellos se presentan los siguientes artículos:

> **Art. 28.- Del consentimiento informado de las personas partícipes en investigación, innovación educativa y emprendimiento.** - Los investigadores están en la responsabilidad de informar a los participantes de manera clara y oportuna, el objetivo y finalidad de la investigación, innovación educativa y emprendimiento, instrumentos de recolección de datos a ser utilizados, así como, el posible impacto de su intervención en las instituciones y/o comunidades educativas. (Universidad Nacional de Educación, 2025, p. 16)

Artículo 29.- “Del tratamiento de la confidencialidad. - Se garantizará el anonimato y confidencialidad de los participantes de la investigación, innovación educativa y emprendimiento, al menos que exista una autorización expresa del uso de datos personales” (Universidad Nacional de Educación, 2025, p. 16)

> **Artículo 30.- De la investigación, innovación educativa y emprendimiento con menores de edad.** - Cuando se realice actividades de investigación, innovación educativa y emprendimiento con menores de edad, entiéndase niños, niñas y/o

> adolescentes, se deberá garantizar el uso y tratamiento responsable, adecuado y seguro de los datos personales, tanto a sus titulares como a sus representantes legales. (Universidad Nacional de Educación, 2025, p. 16)

> Literal a) El consentimiento informado por parte de los titulares o representantes legales, contendrá el objetivo y finalidad de la investigación, innovación educativa y emprendimiento, instrumentos a ser utilizados, así como, de su intervención en las instituciones, incluyendo a los responsables de desarrollar las diferentes actividades de investigación, innovación educativa y emprendimiento. (Universidad Nacional de Educación, 2025, p. 16)

En general, con los tres artículos antes mencionados, respalda la ética que se tuvo en el proceso de investigación para implementar la propuesta de las tres sesiones de clases, se realizó una comunicación mediante un documento hacia los representantes legales de los estudiantes para que se informen sobre el tema de investigación y que autoricen la participación y grabación de la aplicación. Además, se indicó que los datos recolectados serán únicamente utilizados para analizar el impacto y se mantendrá una confidencialidad correcta que no afecte el bienestar físico y emocional del estudiante. Del mismo modo, se realizó un consentimiento informado al docente para conocer a profundidad la problemática encontrada y que sea partícipe tanto en las entrevistas como en la implementación del juego. Los consentimientos están en el (Anexo D).

2.5 Reglamento de Investigación

Para el presente apartado se analiza qué reglamentos son claves para la propuesta de innovación. A continuación, se destaca un artículo principal que respalda este proyecto.

> **Artículo 30. - Actividades de innovación educativa y emprendimiento. –** Con el fin de fortalecer la investigación y contribuir a los procesos de formación e innovación docente, las actividades de innovación educativa y emprendimiento serán productos de alto impacto académico que cumplan los indicadores, criterios y subcriterios de la normativa nacional vigente. El personal académico y estudiantes de los grupos de I+D+i y proyectos de innovación educativa y emprendimiento, que sean aprobados

> institucionalmente, contribuirán a las actividades de las siguientes áreas. (Consejo Superior Universitario de la Universidad Nacional de Educación, 2025, p. 17)
>
> Literal a) Área de didácticas innovadoras: Está orientada al diseño o a la integración de nuevas didácticas, metodologías activas, estrategias y/o recursos innovadores en procesos de enseñanza-aprendizaje, desde los trabajos de integración curricular y las titulaciones, así como de las prácticas preprofesionales y profesionales. Esta área busca potenciar el desarrollo de capacidades y habilidades blandas en el ámbito de la enseñanza mediante productos y servicios. (Consejo Superior Universitario de la Universidad Nacional de Educación, 2025, p. 17)

El juego de mesa “EDUCASA 5S” es un producto innovador que, como lo dice el artículo, contribuye al proceso de formación y que su funcionalidad es de gran impacto en el ámbito escolar. La metodología que guía a la creación del juego se basó en el Design Thinking, este siguió algunas fases que conllevan al producto final. Por tal motivo, es considerado un recurso innovador que ayuda a consolidar el aprendizaje de los estudiantes de quinto grado en un contenido académico de ciencias naturales y a la vez a fortalecer el aprendizaje socioemocional.

> Literal c) Área de transferencia de conocimientos y tecnología: Está enfocada a fortalecer los procesos de gestión y transferencia efectiva de tecnología educativa y conocimientos generados en la UNAE, con la finalidad de fortalecer la cultura de innovación en la educación, permitiendo que las investigaciones y desarrollos tecnológicos trasciendan el ámbito académico y generen un impacto positivo en la sociedad. (Consejo Superior Universitario de la Universidad Nacional de Educación, 2025, p. 19)

Este literal, es necesario porque, a pesar de ser un recurso físico que no conlleva lo tecnológico, se logra promover la transferencia de conocimientos pedagógicos y es un respaldo para la propiedad intelectual. Este juego de mesa educativo debe ser utilizado de manera responsable por el docente y convertirlo en una buena práctica para los procesos de enseñanza-aprendizaje. El tablero, que es el centro principal, es creado desde un proceso innovador cuya finalidad radica en crear un entorno dentro del aula que sea dinámico, lúdico y

ayude a reconocer esas emociones e interacciones que tienen los estudiantes de Educación General Básica, específicamente en quinto grado.

3. Capítulo III: Marco Teórico referencial

3.1 Antecedentes y revisión de la literatura

Para este apartado del estado del arte, se desarrolló una revisión documental sobre los juegos de mesa como una estrategia educativa. La búsqueda se realizó en bases de datos digitales y revistas académicas en las que se consultaron múltiples investigaciones, que incluyen tesis de grado y artículos académicos, en estos se identificaron estudios que abordan este tema desde perspectivas adecuadas y relacionadas con el área de educación. Adicionalmente, se indaga sobre la importancia de los juegos de mesa para mejorar la enseñanza-aprendizaje en los estudiantes. De la misma manera, la educación socioemocional es fundamental para el desarrollo académico de los estudiantes, pues permite que puedan crear habilidades que les brindarán la oportunidad de enfrentar diversos desafíos dentro y fuera del entorno escolar.

3.1.1 Internacionales

En la investigación realizada por Gutiérrez et al. (2024), en la Universidad Mayor de Santiago de Chile, el objetivo era conocer el efecto de la implementación de juegos de mesa en adolescentes en la motivación y habilidades socioemocionales. La metodología consistía en la búsqueda literaria en base de datos con su respectivo análisis, se obtuvo como resultado que sí existe una inclinación de mejora hacia el aprendizaje, este aumentó la motivación y se desarrollaron las habilidades en la toma de decisiones, la socialización, cooperación y comunicación.

Por su parte, Vilella (2024) realizó un estudio en España, su objetivo es mejorar la calidad de la gestión emocional en estudiantes de educación primaria mediante la implementación de juegos de mesa. Este se basó en tarjetas con pictogramas y se aplicó en diferentes sesiones. Los instrumentos utilizados para la evaluación de la propuesta fueron diversos cuestionarios y diarios anecdotarios, el resultado indicó cambios positivos en el

alumnado, dado que se despertó una motivación que promueve querer aprender y resolver conflictos de manera eficaz.

Villena et al. (2025) llevaron a cabo una investigación en Madrid, España, y propusieron como objetivo determinar si las habilidades blandas socioemocionales influyen en la motivación intrínseca y si hay un impacto positivo tras el entrenamiento de los juegos de mesa. La metodología se centró en un enfoque mixto, con análisis descriptivo y estadístico-relacional, el entrenamiento se basó en siete sesiones. Los juegos fueron el bingo de emociones, neuroparty, crecer en mindfulness y póker de la personalidad. Los resultados demostraron que cambiaron la perspectiva de los estudiantes, pues reflexionaron que su éxito depende de su control emocional y su motivación y que sí tiene relación con las habilidades blandas.

La investigación de Moya (2024) se realizó en México, el propósito es explorar el juego como estrategia lúdica para la construcción del conocimiento y enfatizar el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes. Para este estudio, indagó de manera analítica en distintas bases de datos para la búsqueda de información, se concluyó como resultado que el juego en el contexto educativo fomenta las tres habilidades y permite que el estudiante explore y aprenda al mismo tiempo, pero se debe tener en cuenta que, si el juego es innovador, promueve el aprendizaje significativo.

3.1.2 Nacionales

La investigación de Guaranga (2024), desarrollada en Riobamba, Ecuador. El trabajo tuvo como objetivo diseñar un juego de mesa para la enseñanza-aprendizaje que fomente la participación y las habilidades sociales. La metodología se estructuró con un enfoque mixto, con instrumentos como el cuestionario y la entrevista a los docentes. La propuesta denominada “GeoTrivia” es un juego de mesa por turnos, que permite fortalecer el aprendizaje geográfico y aspectos en cuanto a estimular, motivar y despertar el interés, que son habilidades que forman parte del componente emocional, puesto que trabaja la toma de decisiones ante retos y el manejo de sus emociones.

Por su parte, los autores Centeno et al. (2024) realizaron su estudio en Quito, Ecuador. El objetivo de esta investigación fue analizar la eficacia del aprendizaje basado en juegos para las habilidades socioemocionales. La metodología se basó en hacer una revisión literaria sobre

implementaciones de juegos para transformar la educación socioemocional basada en la empatía, la autorregulación, la cooperación y cómo resuelven conflictos. Una vez que analizaron, obtuvieron como resultado que los juegos colaborativos benefician más al aspecto de la cooperación y la empatía y que es una estrategia viable para los estudiantes.

Vélez y Tarazona (2022) llevaron a cabo un estudio en la Universidad Técnica de Manabí. Tuvo como objetivo diseñar una guía de actividades lúdicas para fortalecer las habilidades socioemocionales. La metodología se centró en un enfoque cualitativo con instrumentos como la guía de observación y entrevista a la docente, el estudio se aplicó a estudiantes de inicial. Las actividades se basaron en el juego con el fin de que logren identificar y expresar las emociones, generen empatía y vínculos sociales. Los resultados demostraron que, con el uso de juegos, los niños aprenden reglas, valores, ayuda a la motivación y a las habilidades socioemocionales.

3.1.3 Regionales

Pérez (2025) desarrolló una investigación en la Universidad Católica de Cuenca, el objetivo se centró en analizar las múltiples estrategias lúdicas para realizar una propuesta de intervención que se basó en 10 actividades y posteriormente, describir cómo contribuyen al desarrollo de la inteligencia emocional en niños de educación inicial. Se enmarcó en una metodología con enfoque cualitativo a través de una revisión documental y bibliográfica. En el análisis destaca que el juego en la educación es muy esencial. El resultado que obtuvo fue beneficioso, pues se evidenció que los estudiantes se sentían motivados y que buscar estrategias enfocadas en el juego permite fortalecer el desarrollo de la inteligencia emocional.

Estos antecedentes ayudaron a comprender que el uso de juegos, estrategias lúdicas permiten potenciar el aprendizaje social y emocional en los estudiantes, sin embargo hay que tener en cuenta que muchos de esos estudios se centran en un análisis de juegos colaborativos o juegos que no están vinculados de manera directa al juego de mesa que se ha diseñado, en este caso, estas investigaciones permitió analizar que juego de mesa respondería a el fortalecimiento de las cinco habilidades del aprendizaje socioemocional con el fin de aportar al ámbito educativo y a la vez se convierte en una herramienta pedagógica innovadora dentro del aula.

3.2 Fundamentos teóricos y conceptuales de la propuesta de innovación

En el siguiente apartado, denominado marco teórico, se abordan temas relevantes que fundamentan teóricamente la presente investigación; entre ellos se mencionan el aprendizaje socioemocional, en el que se encuentran las cinco habilidades emocionales, la teoría de la inteligencia emocional y los juegos de mesa para fortalecer el aprendizaje socioemocional. Al integrar estos conceptos en la investigación, se analizó el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de quinto año y cómo estas inciden dentro del entorno escolar.

3.2.1 Aprendizaje socioemocional

El aprendizaje socioemocional es fundamentalmente experiencial, por lo que el entorno y las relaciones cotidianas entre todos los miembros de la comunidad educativa son herramientas clave para el aprendizaje y la enseñanza. Se debe promover y gestionar una cultura de inclusión y sana convivencia en las escuelas, donde se fomente un ambiente de respeto, amabilidad, conexión profunda y compromiso entre los estudiantes y la sociedad (Sotomayor y Leiva, 2023). Esto quiere decir que es necesario trabajar desde las aulas para ayudar a los estudiantes a autorregular sus emociones al momento que tienen muchos deberes o cuando no comprenden algún tema, específicamente enfrentar conflictos, construir relaciones positivas con la sociedad y que su rendimiento no se vea perjudicado.

Ferreira et al. (2023) mencionan que el desarrollo socioemocional es un proceso gradual e integrador, en el cual los estudiantes adquieren capacidades que les permitan tener un desarrollo personal y social, lo cual les ayudará a que puedan reconocer, identificar y aprender a regular lo que sienten, lo que les permitirá interactuar de manera positiva dentro y fuera de la escuela. En este sentido, los estudiantes serán capaces de desarrollar la empatía con los demás al tener una escucha activa, tomar decisiones adecuadas y fomentar el trabajo colaborativo sin excluir a los demás.

La educación socioemocional es un campo dinámico que busca que el individuo tenga la capacidad de relacionarse, convivir y afrontar los diversos desafíos de la vida cotidiana. Este enfoque se basa en la evidencia científica, lo que permite generar un impacto significativo para

que los estudiantes no trabajen de forma aislada, sino que integren a todos los miembros de la comunidad educativa. Por ello, se espera que los estudiantes puedan enfrentar los desafíos de la vida con resiliencia, competencia emocional y afrontar adecuadamente adversidades (González y López, 2024). En otras palabras, aprender a convivir con los demás les permitirá desarrollar tolerancia, inclusión y respeto, lo cual es clave para establecer relaciones sanas y mejorar la estabilidad emocional entre compañeros y docentes, al crear entornos seguros donde puedan participar sin temor a sentirse excluidos.

La educación socioemocional es un componente esencial que influye en la conducta y las interacciones sociales de los estudiantes, se busca que el aprendizaje sea duradero y significativo, debido a que los estudiantes aprenderán a adquirir conocimientos, ser responsables y actuar con conciencia. Este enfoque debe desarrollarse desde la primera infancia, puesto que desde pequeños aprenderán a crear vínculos positivos con sus compañeros y a desenvolverse en diversos contextos. La finalidad es contribuir al bienestar psicológico de los estudiantes, como promover la motivación y la atención (Sánchez, 2025). En este sentido, es importante que en las instituciones se pueda abordar este tema desde tempranas edades para que en el futuro puedan enfrentar desafíos, actuar con responsabilidad, manejar emociones negativas y establecer vínculos estables.

3.2.1.1 El aprendizaje socioemocional en el contexto escolar

El aprendizaje socioemocional en el contexto escolar es de suma importancia, pues la cantidad de horas durante las diferentes etapas educativas y las relaciones que crean en ese entorno demuestra que dicho contexto es donde se desarrollan la mayor parte del tiempo, por lo que este tema toma relevancia en el desarrollo del niño, en cómo se percibe a sí mismo y hacia los demás (Marchant et al., 2020). Por tal razón, en el contexto escolar, el aprendizaje socioemocional se debe trabajar de manera conjunta con asignaturas o brindar un espacio necesario, debido a que hoy en día es primordial fortalecer aspectos emocionales que ayuden a los estudiantes a manejar situaciones que estresen o frustren frente a tareas o desafíos y con respecto a lo social, crear relaciones positivas que respeten opiniones y convivan de manera armónica.

3.2.2 Las formas de abordaje de los docentes sobre el aprendizaje socioemocional

Los docentes deben capacitarse constantemente sobre diversos temas, en específico acerca de cómo abordar el aprendizaje socioemocional, porque se tiene en cuenta que el saber profesional es relevante en la educación; asimismo, tiene un impacto directo en los aprendizajes impartidos (Barria et al., 2021). Al desarrollar las habilidades sociales y emocionales en los estudiantes, se favorece que en un futuro sean capaces de convivir en diferentes entornos y responder ante problemas de manera adecuada y que se tome conciencia de sus decisiones. Sin embargo, dentro de las aulas no se ha profundizado de manera continua y eficaz en estos aspectos que son esenciales.

3.2.3 Aprendizaje basado en juego

El aprendizaje basado en juegos (ABJ) ha tomado mucha relevancia hoy en día por su forma dinámica en la enseñanza, con el fin de que los estudiantes tengan interés por aprender de una manera diferente. Los autores Loja et al. (2023) “presentan el ABJ como una estrategia activa que permite fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de una manera lúdica, dinámica y participativa, creando nuevas experiencias de aprendizaje” (p. 465). Es decir, que el ABJ es una estrategia de la que los docentes deben hacer uso en sus clases, debido a que, potencia el ambiente en un espacio donde el estudiante se desarrolle y sea el principal protagonista mediante la participación activa; asimismo, es beneficioso, pues se consolidan contenidos académicos de una manera interesante e innovadora.

3.2.4 Juegos de mesa

Los autores Gonzalo et al. (2018) establecen que los juegos de mesa son materiales lúdicos que se utilizan para obtener el interés y la atención de los alumnos; la finalidad es que los docentes fomenten un ambiente participativo y de reflexión sobre el tema que se quiera enseñar y que el juego no sea solo considerado una diversión que se basa solo en jugar, más bien es perseguir una intención pedagógica, es decir, plantear objetivos claros para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes. Por ende, es una estrategia para la docente, dado que sirve para enseñar diversos temas de manera entretenida e incide directamente en las competencias de los alumnos.

Sanz (2022) señala a los juegos de mesa como actividades dinámicas, que aportan a que los estudiantes aprendan de una manera innovadora; además, fortalecen la interacción cuando los juegos son en grupos y se fomenta la colaboración. El propósito es que, a través de estos juegos, se trabajen contenidos curriculares y los alumnos desarrollen competencias esenciales para enfrentar los diversos desafíos o problemas que puedan llegar a enfrentarse. Por tal razón, se debe hacer un diseño de juego de mesa consciente que responda a la necesidad y los objetivos. Asimismo, se debe facilitar el apoyo de un mediador, ya sea el docente o la persona que esté a cargo del juego, para facilitar una guía adecuada y contribuir a la adquisición de los conocimientos.

3.2.4.1 Juegos de mesa para fortalecer el aprendizaje socioemocional

Según Callado (2025), menciona: “Los juegos de mesa se presentan como recursos didácticos adecuados en el contexto educativo para promover objetivos de aprendizaje, pero también de tipo social y emocional” (p. 4). Por consiguiente, los juegos de mesa son valorados como recursos que permiten trabajar contenidos curriculares y aspectos en la parte cognitiva como la empatía, la cooperación, la interacción con el entorno y el manejo de las emociones para responder eficazmente a situaciones que enfrentan los estudiantes dentro y fuera del aula. Sin embargo, es importante destacar que para los juegos de mesa se necesita tiempo, recursos y una buena planificación.

Los juegos de mesa como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje socioemocional han tomado relevancia en la educación. Según Molina (2020) “los juegos de mesa llevan incorporados elementos educativos como procesos de desafío, crítica, reflexión, construcción y reconstrucción de ideas, los cuales interactúan y facilitan el aprendizaje efectivo”. (p. 36). Es por ello que, al implementar estos juegos, se potencia que los estudiantes tengan un rol activo donde aprenden de manera dinámica y divertida, impulsando el desarrollo socioemocional.

Los juegos de mesa ayudan a desarrollar habilidades socioemocionales, por ello es importante aplicarlos dentro del ámbito educativo, pues esta estrategia pedagógica busca que

se estimule el aprendizaje cooperativo, la interacción y el desarrollo personal de los estudiantes, esto permitirá fortalecer valores como la tolerancia, el respeto y la solidaridad, que son esenciales para una adecuada convivencia escolar, así como un ambiente inclusivo y agradable dentro del aula donde todos se sientan libres de participar y compartir sus ideas.

4. Capitulo IV: Metodología de la investigación y del diseño del producto o servicio de innovación

Esta sección se enfocó en describir el paradigma, el enfoque, el tipo de diseño y las técnicas que se utilizaron para recolectar la información asociada al tema de investigación. También se analizó los instrumentos empleados, como la observación participante, guía de observación, la hoja de diagnóstico, la entrevista al docente, diarios de campo y la lista de cotejo utilizadas en cada intervención de las clases conforme a los objetivos planteados. Estos datos se recopilan con el propósito de comprender y dar solución al tema de cómo fortalecer el aprendizaje socioemocional en los estudiantes de quinto año de EGB.

4.1 Metodología de la investigación

La presente investigación se lleva a cabo bajo un paradigma sociocrítico, un enfoque cualitativo y una metodología de investigación acción. De igual manera, corresponde a una propuesta de innovación educativa aplicada, al integrar el diseño, la implementación y la valoración formativa que tuvo el maletín educativo Educasa 5s en un entorno educativo dentro del aula. A través de este proceso se pudo intervenir en la práctica pedagógica y crear espacios de reflexión y análisis sobre el aprendizaje socioemocional en los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica.

En este sentido, el estudio se desarrolló mediante un diseño preexperimental, debido a que no se incluyó un grupo de control ni la aplicación de un pretest y postest. La intervención del maletín educativo se aplicó a un solo grupo de estudiantes, por lo tanto, la valoración se llevó a cabo a través de una lista de cotejo empleada durante la prueba piloto, además, como respaldo cualitativo se realizaron entrevistas a la docente antes y después de la aplicación.

4.1.1 Paradigma sociocrítico

Esta investigación se desarrolla desde el paradigma sociocrítico, por motivo de que permite analizar lo que ocurre en el aula a partir de una mirada crítica; el propósito es plantear soluciones a las dificultades que tienen los estudiantes de quinto año en el tema del aprendizaje socioemocional. El paradigma sociocrítico busca comprender la realidad social para transformarla, se tiene en cuenta la importancia del contexto y los procesos de construcción del conocimiento (Loza, 2020). Se relaciona con este estudio, dado que no solo se analizará el aprendizaje socioemocional, pues mediante una propuesta de intervención educativa basada en los juegos de mesa, se quiere mejorar el problema y transformarlo.

Por tal razón, este paradigma busca abordar el desarrollo emocional y social desde diversas perspectivas. De la misma manera, favorece una comprensión integral para transformar el escenario educativo en función de las necesidades de los estudiantes de quinto grado. A través de la implementación de los juegos de mesa, se impulsa que el aprendizaje sea divertido y significativo, al mismo tiempo, se estimulan las cinco destrezas que se desean trabajar, como el autoconocimiento, la autorregulación, las habilidades sociales, la empatía y la toma de decisiones. La finalidad es crear un ambiente acogedor y enriquecedor que motive a los estudiantes a ser protagonistas en su propio proceso educativo y fortalecer las habilidades.

4.1.2 Enfoque de investigación

La investigación se desarrolla desde un enfoque cualitativo porque permite analizar y comprender la realidad que ocurre dentro del aula desde la perspectiva de los que intervienen, donde se consideran sus perspectivas y vivencias. Este enfoque se caracteriza por ser flexible, lo cual ofrece la posibilidad de identificar las necesidades y problemáticas que surgen entre estudiantes, se espera promover una postura activa y reflexiva en el investigador. De acuerdo con el autor, Sampieri (2014) define a la investigación cualitativa como la descripción, comprensión y explicación de un fenómeno a partir de las concepciones y asimilaciones creadas por las vivencias de los individuos, así el investigador formará su propia opinión.

En este sentido, la investigación utiliza un enfoque cualitativo, debido a que permite comprender la problemática con mayor profundidad desde varios puntos que comparten un

mismo objetivo. Para esto, se parte de la observación participante dentro del aula de clase, puesto que permitió recolectar información de manera directa sobre los estudiantes y la docente de quinto año. Esto ofreció la oportunidad de identificar situaciones que no se pueden ver a simple vista, pero que necesitan un seguimiento constante y una mejora oportuna, de esa forma se observó la problemática planteada.

4.1.3 Método de investigación

La investigación-acción es una metodología en la que los investigadores y los participantes colaboran en la identificación y solución de problemas prácticos, mediante ciclos de planificación, acción y reflexión. En general, la investigación acción se caracteriza por su enfoque participativo, su compromiso con la transformación social y su énfasis en la colaboración entre investigadores y participantes para abordar problemas (Lewin, 1992). Desde esta perspectiva, se relaciona con esta investigación porque se involucró a los estudiantes y docentes para conocer las necesidades del aprendizaje socioemocional en el aula de quinto grado. Además, hay que tener en cuenta que para este método se siguen 3 fases: observación, planificación y evaluación.

4.1.3.1 Etapa 1: planificación

En esta primera etapa, se realizó un análisis detallado para identificar la importancia que tiene el aprendizaje socioemocional en los estudiantes. A través de esta recopilación, se evidencio que existen dificultades en diferentes aspectos como la gestión emocional, la empatía y establecer relaciones positivas al momento de realizar trabajos o convivir. La recolección de esta información se hizo mediante la observación directa y participativa, es decir, que se interactuó con los estudiantes para conocer el problema, a su vez, se realizó la entrevista a la docente para comprender cómo se aborda este tema. A partir de esto, se diseñó una propuesta de intervención enfocada en el uso de juegos de mesa para fortalecer las cinco habilidades socioemocionales.

4.1.3.2 Etapa 2: acción

Para la siguiente etapa, se implementó el plan de acción compuesto por juegos de mesa y vinculado con las 5 destrezas que se derivan del aprendizaje socioemocional. Se busca

desarrollar cada una de ellas, por lo que el juego de mesa se trabajó mediante grupos para evidenciar la participación activa de todos los estudiantes, con el fin de analizar cada aspecto, el cómo reflexionan sobre sus propias emociones y la interacción que tienen con sus compañeros. Se tiene en cuenta que durante la implementación se hará el respectivo acompañamiento para explicar alguna regla del juego que no haya quedado clara. Con esta propuesta se fortalecen aspectos importantes del aprendizaje socioemocional, lo que permite que no solo sirva para el contexto escolar, también les puede favorecer en el entorno familiar y en otros espacios de convivencia en los que se construya un ambiente positivo y colaborativo.

4.1.3.3 Etapa 3: evaluación

Durante la etapa de evaluación se analizó la influencia que tuvo la aplicación del juego de mesa sobre el aprendizaje socioemocional en los estudiantes de quinto grado. Para el respectivo análisis se utilizó la observación y como instrumento una lista de cotejo con el propósito de evidenciar si existen avances con las cinco destrezas trabajadas. Permite comprobar los cambios en cuanto a gestionar sus emociones y al trabajo en equipo. Adicionalmente, con base en los resultados, se reflexiono acerca de las debilidades y fortalezas que tuvo este juego de mesa y qué ajustes se pueden realizar para futuras intervenciones. De este modo, la docente podrá aplicarlo nuevamente en algún momento oportuno, para fortalecer las habilidades emocionales y sociales, donde asegure que el desarrollo integral de los estudiantes sea efectivo.

4.1.4 Técnicas e instrumentos

Se escogieron las siguientes técnicas e instrumentos; cada una corresponde a los objetivos específicos y con el fin de conocer a mayor profundidad la problemática del aprendizaje socioemocional. La observación participante permitirá identificar cuáles son las necesidades en cuanto a lo emocional en los estudiantes a través de instrumentos como el diario de campo y la hoja de diagnóstico. De la misma manera, la guía de observación se aplicó para evidenciar si la implantación cumplió con el objetivo planteado. Asimismo, la entrevista al docente permitirá conocer las formas de abordaje frente a este tema con el fin de comprender el problema.

4.1.4.1 Observación participante

Durante el proceso de investigación se utilizó como herramienta la observación participante con el fin de recolectar información de manera directa. Según lo mencionado por el autor Núñez (2019), la observación es una técnica cualitativa de un estudio que involucra una recopilación de datos sistemáticos que nos permite comprender los fenómenos socioculturales de la observación, el contexto natural en el que ocurren y con la participación de un investigador en la vida diaria de los participantes con los que mantiene una relación directa y cercana. Por consiguiente, esta técnica permitió evaluar y reconocer las dificultades dentro del aula, a través del proceso se recolectaron datos para el análisis investigativo.

4.1.4.2 Entrevista

Una entrevista es una actividad de dos personas en la que una persona (el entrevistador) toma información de otra persona (el entrevistado) e intercambiar ideas sobre un tema específico (Useche et al., 2019). Por tal motivo, la entrevista que se realizó al docente de las prácticas fue un diálogo en el cual se realizaron varias preguntas relacionadas al objeto de estudio, que es el aprendizaje socioemocional en los estudiantes y que conoce sobre los juegos de mesa. Mediante estas preguntas se pudo dar a conocer cuál es el punto de vista que tiene la maestra respecto al tema y cómo esto puede contribuir a la investigación.

Por lo tanto, se utilizó una guía de preguntas para la entrevista que se aplicó antes y después de la intervención, la primera entrevista realizada al docente permitió comprender como se trabaja el tema de lo socioemocional y si conoce sobre juegos de mesa con fines educativos; la segunda se dirigió a analizar si el juego tuvo éxito en el fortalecimiento del aprendizaje socioemocional y la consolidación de un contenido curricular, donde el docente fue participe de la implementación mediante la observación. Las categorías se basaron en la funcionalidad didáctica, diseño del juego, motivación y las categorías de las cinco habilidades.

4.1.4.3 Diario de campo

El diario de campo se ocupa para recopilar datos basados en la observación; permite registrar una gran cantidad de datos sobre la práctica en el aula, las experiencias importantes en la práctica educativa. Para el investigador es una herramienta de autorreflexión que le

permite plasmar sus sentimientos desde una perspectiva subjetiva, objetiva y didáctica (Calle y Lozano, 2019). Por lo tanto, es importante registrar los datos mediante el diario de campo porque permitirá obtener información necesaria acerca del tema que se está estudiando. En la presente investigación se realizaron diez diarios de campo, que describen a cada asignatura vista en la practicas preprofesionales, sin embargo, solo se seleccionó dos que corresponden a la identificación de la problemática y los aspectos relacionados al área socioemocional.

4.1.4.4 Hoja de diagnóstico

La hoja de diagnóstico es un instrumento que ayuda a organizar y recopilar información, permite integrar datos, resultados e interpretaciones del proceso de análisis, con el propósito de tomar decisiones de acuerdo con la problemática real (Rodríguez et al., 2025). En este caso, la hoja de diagnóstico abarco literales con relación a las cinco habilidades del aprendizaje socioemocional como la autorregulación, el autoconocimiento, empatía, habilidades sociales y toma de decisiones, entre ella están preguntas con ítems para señalar y otras para reflexionar y respondan según lo que sienten. También está incluido un literal para que dibujen un momento feliz que tengan en la escuela.

4.1.4.5 Guía de observación

La guía de observación es considerada como un instrumento que tiene un doble propósito el primero centrado en evaluar el desempleo y el segundo vinculado a propiciar el aprendizaje (Domínguez et al., 2021). Por tal caso, se utilizó al momento de la implementación de manera general al grupo de quinto grado, esta compuestas por unidades de análisis como el juego de mesa y el aprendizaje socioemocional, cada una con sus respectivas categorías e indicadores a evaluar, el propósito es evidenciar si se obtuvo un resultado positivo o negativo en el fortalecimiento de estas habilidades, además de comprobar si se logró una integración de un contenido académico en el diseño del juego de mesa.

4.1.4.6 Lista de cotejo

La lista de cotejo o conocidas como lista de verificaciones son elaboradas mediante un diseño que contiene varias características que serán observadas, están pueden ser aplicadas para verificar el desempeño de una tarea, proyecto o productos de entregan los estudiantes y evaluar su evidencia (Gurrutxaga, 2021). Por lo tanto, sirvió como un instrumento importante

para recoger las actitudes y observaciones con relación al juego implementado y si esto favoreció a la problemática central en estudiantes de quinto grado. Este se basó de 7 indicadores que se aplicó en cada una de las clases vinculado a los logros y el contenido trabajado, en total fueron tes clases. Esta lista de cotejo se aplicó en los diferentes grupos trabajos, pero cada estudiante tenía su fila con los respectivos indicadores para señalar si cumplió o no, sin embargo, se contó con una columna para anotar las observaciones que surgen a través de la interacción con los estudiantes, con el fin de interpretar y analizar mejor los resultados.

4.1.5 Operacionalización del juego de mesa y las habilidades socioemocionales

En la presenta tabla, están indicadores que permiten organizar y evidenciar la recolección de datos importantes que demostraron el progreso que tuvieron los estudiantes durante la implementación del maletín educativo Educasa 5s relacionados al juego de mesa y habilidades socioemocionales, sin embargo, es necesario mencionar que también ayudaron al diagnóstico inicial de las cinco habilidades. En correspondencia a los indicadores se vincularon instrumentos que fortalecieron al respectivo análisis y que la evidencia sea concreta. Por lo tanto, durante las tres sesiones se registró el desarrollo de cada estudiante con la problemática central. Con la aplicación, se visualizó una motivación alta, trabajo en equipo participativo y respetuosos, también se identificó que reconocieron, expresaron y regularon sus emociones, reflexionaron sobre tomar decisiones responsables y la empatía se fortaleció hacia sus compañeros. De esta manera, organizar la tabla con categorías, indicadores e instrumentos constituyen una guía para el proceso de la investigación. A continuación, se muestra la tabla.

Tabla 1. Indicadores observables del juego de mesa y el aprendizaje socioemocional

1. Concepto	2. Unidades de análisis	3. Categorías	4. Indicadores	5. Instrumentos metodológicos
El uso de los juegos de mesa se presenta como recursos didácticos que contribuyen al aprendizaje socioemocional de	Juegos de mesa	**1.1** Funcionalidad didáctica	• Aplicación del juego con fines educativos. • Permite la integración de contenidos curriculares	- Observación participante. - Entrevista al docente. - Guía de observación.

los estudiantes para fortalecer habilidades con respecto a la empatía, el trabajo en equipo, la toma de decisiones y la autorregulación. Además, permite trabajar los contenidos curriculares de forma dinámica donde se espera que aprendan a convivir de manera positiva con sus compañeros estimulando el pensamiento crítico y el desarrollo integral.		**1.2** Diseño del juego	• Claridad de reglas. • Adecuación a la edad. • Atractivo visual, materiales utilizados.	- Observación participante. - Entrevista al docente. - Guía de observación.
		1.3 Motivación hacia el aprendizaje	• Interés • Relación afectiva que tenga el niño con el juego • Se observa una conexión emocional positiva con la actividad. • El estudiante desea volver a jugar o seguir participando.	- Entrevista a la docente. - Guía de observación. - Observación participante. - Lista de cotejo.
	Aprendizaje socioemocional	**2.1** Autococimiento	• Reconoce sus propias emociones**.** • Expresa cómo se siente durante la actividad ante aciertos o errores.	- Entrevista a la docente. - Guía de observación. - Observación participante. - Lista de cotejo. - Diario de campo.
		2.2 Autorregulación	• Controla emociones frente a desafíos del juego • Muestra perseverancia ante el juego.	- Entrevista a la docente. - Guía de observación. - Observación participante. - Lista de cotejo. - Diario de campo.
		2.3 Empatía	• Ofrece apoyo emocional o celebra logros de otros.	- Entrevista a la docente. - Guía de observación. - Observación participante.

			• Comprende emociones de otros	- Lista de cotejo. - Diario de campo.
		2.4 Habilidades sociales	• Respeta turnos y normas grupales. • Participa activamente en la dinámica grupal. • Se comunica con respeto y asertividad.	- Entrevista a la docente. - Guía de observación. - Observación participante. - Lista de cotejo. - Diario de campo.
		2.5 Toma de decisiones	• Argumenta sus elecciones o acciones durante el juego	- Entrevista a la docente. - Guía de observación. - Observación participante. - Lista de cotejo. - Diario de campo.

4.2 Metodología del diseño del producto o servicio de innovación

4.2.1 Descripción y características del producto de innovación

El Maletín Educativo “EDUCASA 5S” se trata de una propuesta innovadora enfocada en la elaboración de recursos didácticos diseñados para estudiantes de quinto año de Educación General Básica. Este conjunto integra múltiples componentes, como un cuento, un tablero, un dado, fichas emocionales, un Jenga, caja con espejos, un semáforo, plastilina, un manual de instrucciones dirigido para docentes y otro para padres de familia, y diversas tarjetas. El propósito fundamental de este juego es fomentar las cinco habilidades socioemocionales en los estudiantes.

En este juego, el tablero está conformado por casillas relacionadas con el área de Ciencias Naturales. Los estudiantes deberán lanzar el dado y mover la ficha hasta la casilla correspondiente, donde resolverán la actividad o el reto asignado. Además, para continuar con el recorrido, deberán trabajar las cinco habilidades socioemocionales (autoconocimiento, autorregulación, empatía, habilidades sociales y toma de decisiones) con el fin de alcanzar la meta. De esta manera, la actividad combina el aspecto socioemocional, el aprendizaje y la diversión a través del juego.

4.2.2 Funciones

La función que cumple el “Maletín Educativo EDUCASA 5S” es fortalecer el aprendizaje socioemocional, relacionado con cinco habilidades, al mismo tiempo, busca potenciar el aprendizaje de los estudiantes en las cuatro asignaturas principales. Este recurso será el mayor aliado para fomentar un aprendizaje divertido, dinámico y lúdico; asimismo, promueve la comunicación, colaboración y el trabajo en equipo, convirtiéndose en una herramienta innovadora, donde los estudiantes desarrollarán aspectos esenciales que contribuyan a su formación personal y educativa. A continuación, se describen los elementos que conforman la propuesta:

4.2.2.1 Cuento

El propósito de este recurso es explicar el contenido del Maletín Educativo EDUCASA 5S mediante una narración que describe cómo un grupo de niños ingresa a la casa, donde deben superar cinco retos, cada uno relacionado con una habilidad socioemocional. A lo largo del recorrido, aprender a tomar decisiones correctas, comunicarse con respeto, ser empáticos con los demás, reconocerse a sí mismos y regular sus emociones. Al final encuentran un cofre que no contiene ni oro ni joyas, sino un mensaje que muestra que el verdadero tesoro son las habilidades que adquirieron, pues estas les servirán para usar todos los días. Adicionalmente, se ha elaborado el cuento mediante el uso de diapositivas e ilustraciones, se puede visualizar mediante el siguiente enlace (Anexo E).

4.2.2.2 Tablero

El diseño del tablero está inspirado en una casa, un espacio que servirá para desarrollar aspectos socioemocionales y un aprendizaje integral. El tablero tiene una medida de 40 cm de ancho por 60 cm de altura y está compuesto por casilleros en forma circular; también en el centro están dos recuadros dibujados, uno en forma de cofre y otro con el signo de pregunta, para poner sus respectivas tarjetas. Cada una de las cinco dimensiones cuenta con 6 casillas, en estas incluyen preguntas, retos del cofre y actividades vinculadas al tema de los animales invertebrados, el total de las casillas son treinta y cinco, la medida es de 3 cm de ancho por 4,5 cm de largo.

De la misma manera, el tablero tiene una casilla que indica el inicio del juego y para finalizar, estará la última dimensión, que es el autoconocimiento relacionado con el juego espejo emocional, donde está la casilla más grande y está dibujada una puerta con una persona viéndose al espejo, representando la habilidad más esencial que se debe trabajar en esta etapa de la niñez. Igualmente, cuenta con dibujos de las seis emociones básicas, como la tristeza, alegría, enojo, sorpresa, asco y miedo. Los colores de las casillas representan a cada sección, es decir, el morado corresponde a la autorregulación; el celeste, a la empatía; el naranja, a la toma de decisiones; el amarillo, a las habilidades sociales; y el verde, al autoconocimiento.

4.2.2.3 Dado

Este recurso complementa el maletín, pues permite a los participantes conocer cuántas casillas deben avanzar en el juego, esta dinámica se desarrollará mediante turnos. El dado está diseñado con seis caras, cada una representa un número que va desde el uno hasta el seis. Está elaborado en material de madera, los puntos son de color negro, sus dimensiones son de 3 cm por 3 cm, lo que permite que sea fácil agarrarlo y lanzarlo; por lo tanto, es un dado pequeño y que al lanzarlo no se desgastará, convirtiéndose en duradero.

4.2.2.4 Fichas emocionales

Este elemento se colocará en el tablero, el cual estará dividido en seis secciones. En cada sección se ubicarán dos fichas, lo que permitirá que los estudiantes puedan relacionarse

e identificar cada emoción de manera clara y visual. Por ello, cada emoción representará un color: las verdes para asco, las azules para tristeza, rojo para enojo, amarillo para felicidad, morado para sorpresa y naranja para miedo. El estudiante elegirá con qué ficha desea comenzar según cómo se sienta, durante el juego podrá cambiar de ficha si su emoción cambia, permitiendo que pueda reflejar sus emociones durante todo el juego.

4.2.2.5 Tarjetas

Las tarjetas se dividen en dos grupos; la primera corresponde a retos que están representados por un cofre. En este mazo estarán tarjetas de acción o retos relacionados con las cinco dimensiones que fortalecen el aprendizaje socioemocional; estará, por un lado, el dibujo del cofre y, al otro lado, la parte escrita. El propósito de estas tarjetas es que los estudiantes desarrollen esas habilidades, cabe señalar que solo tomarán una de esas cartas si cae en los casilleros que contienen este signo. Este signo simboliza el tesoro emocional interno que cada jugador lleva consigo.

El segundo grupo corresponde a las preguntas, que también estarán colocadas en el centro del tablero, en cada tarjeta, en un lado tiene el signo de interrogación, que da a entender que es una pregunta, y del otro lado está lo escrito. De la misma manera, está vinculada con las cinco dimensiones y se tomará al momento de caer en el casillero que contenga el signo, el propósito de este mazo es que los estudiantes reflexionen al momento de contestar cada una de ellas sobre sus decisiones, emociones y relaciones interpersonales, y a la vez se fomenta un pensamiento crítico.

4.2.2.6 Juego de memoria

Este juego pertenece a la zona de control que indica la habilidad de autorregulación; contendrá un total de dieciocho tarjetas con una medida de 9 cm de ancho por 13 cm de largo. Las tarjetas representan expresiones emocionales; entre ellas están: feliz, triste, asustado, enfadado, cansado, tímido, emocionado, frustrado, preocupado y arrepentido. Cada una tiene un par y estarán volteadas para que los estudiantes encuentren el par, al instante que sea encontrado, deberá decir una estrategia para controlar esa emoción. Este juego también permite estimular la memoria visual y la concentración.

4.2.2.7 Jenga

El recurso diseñado corresponde a la habilidad de empatía, inspirado en el clásico juego de torre Jenga. Está compuesta por cuarenta y dos bloques de madera con una medida de 7,4 cm de ancho por 2,4 cm de altura, en cada bloque estarán escritos retos para que los estudiantes participen de manera divertida, el objetivo de esto es que los estudiantes se pongan en el lugar del otro, es decir, reconocer las emociones de los demás y actuar con amabilidad. Una vez que saquen un bloque, deben leer en voz alta y cumplir; en caso de no hacerlo, perderá el turno de seguir avanzando. Además, si hacen caer la torre, los demás integrantes del juego pondrán alguna penitencia lúdica.

4.2.2.8 Dilema emocional

Este juego está diseñado para trabajar una de las habilidades socioemocionales, que es la toma de decisiones. Para ello, en el tablero está representando a la casilla con un dibujo. Se utilizarán quince tarjetas de 7 cm de ancho por 10 cm de altura, elaboradas en cartulinas, en las que se plantean preguntas relacionadas con diferentes dilemas. Los estudiantes deberán analizar cada situación y tomar una decisión, fomentando la reflexión. Para conocer cuál es su elección, se utilizará un semáforo cuyas medidas son 8 cm de ancho por 16,5 cm de altura, con botones de colores: verde significa “sí”, naranja “tal vez” y rojo “no”. Los estudiantes presionarán el botón según la respuesta que consideren más conveniente.

4.2.2.9 Plasti-emociones

Esta dinámica está diseñada para fomentar las habilidades sociales, una de las competencias socioemocionales. Para esto, se utilizará plastilina de ocho colores de textura flexible y suave, estimulando la exploración sensorial y creativa. Cada color representará diferentes emociones o características con las cuales los estudiantes podrán moldear cómo ven a su compañero que se encuentra a su lado derecho, izquierdo o frente, o al que desean elegir entre los jugadores (alegre, tranquilo, amigable). Esta actividad permite que puedan expresar de manera creativa cómo perciben a sus compañeros, fomentando la comunicación entre ellos.

4.2.2.10 Espejo emocional

Esta actividad se relaciona con la habilidad del autoconocimiento, se utilizará una caja de cartón, lo cual proporciona un soporte ligero y resistente. Sus medidas varían en el ancho, pues 4 de las caras son de 11 cm de ancho por 9 cm de altura; las otras dos son de 9 cm de ancho por 9 cm de altura. En total son seis lados y solo cinco están ocupadas, ya que una sirve como parte para asentar en la mesa. En el centro de cada cara se colocará un pequeño espejo acompañado de una pregunta para conocer qué sabe el estudiante sobre sí mismo. Al mirarse en el espejo, el estudiante responderá la pregunta. Al ser la última del juego, esta dinámica permitirá que reflexionen de forma lúdica y motivadora.

4.2.3 Beneficios

La propuesta “Maletín Educativo EDUCASA 5S” proporciona diversos beneficios, pues el recurso del juego de mesa está diseñado con un propósito central, el cual es fortalecer el aprendizaje socioemocional en los estudiantes de quinto grado. Este maletín incorpora actividades, retos y preguntas desafiantes que estimulan en los niños la capacidad para reconocer, comunicar y regular sus emociones y promueve las cinco habilidades como el autoconocimiento, autorregulación, empatía, toma de decisiones y habilidad social. El juego permite un espacio dinámico, lúdico y una convivencia positiva.

A su vez, el juego de mesa integra un tema de la asignatura de Ciencias Naturales relacionado con la clasificación de los animales invertebrados, donde a través de las casillas no solo se refuerzan los aspectos emocionales y sociales, pues también se consolida el aprendizaje de este tema, combinar esto favorece un desarrollo integral de los estudiantes. Por tal razón, el juego se convierte en una herramienta pedagógica que involucra la participación, la diversión, el pensamiento crítico y articula un aprendizaje cognitivo con el emocional que responde a las necesidades de los alumnos.

4.2.4 Ventajas competitivas y valor agregado

A continuación, se describen dos productos que tienen su finalidad en trabajar los aspectos emocionales y sociales de los niños con una potencialidad en el mercado:

Tabla 2. Productos con fines educativos socioemocionales dentro del mercado

Producto	Descripción
Emotional Ladders Snakes	• Es un tablero que contiene escaleras emocionales y serpientes que derivan a la inteligencia emocional; el propósito central es que los jugadores reconozcan y manejen las emociones a través del juego. • Los componentes de los materiales son treinta tarjetas azules, treinta rojas y veinte cartas aleatorias, que forman parte de diversos desafíos, este ayuda a promover un pensamiento crítico y un crecimiento emocional. También cuenta con un dado y cuatro piezas. • Se hace uso en un entorno familiar o grupos para fortalecer habilidades significativas como la conciencia emocional, toma de decisiones y capacidad para enfrentar situaciones. • Pueden utilizar todas las edades, el juego de mesa puede estar integrado en el aula para motivar el interés de los estudiantes.
Emopark	• Este juego de acción y observación permite fortalecer la educación emocional desde la edad de 5 años hasta los 12 años. • Promueve diversas habilidades como la empatía y el autoconocimiento; además, se fomenta la comunicación no verbal mediante marionetas. • Es un juego que se basa en un tablero cuya imagen es un entorno en el que se desenvuelven día a día los niños, cuenta con tarjetas y temporizador de arena. • Es ideal para jugar en el aula, pues se fortalece la habilidad social al jugar en grupos, pero también se puede hacer uso del juego en la casa con la familia.

Nota. Datos tomados de Amazon y la Tribu educativa (s. f).

Los dos juegos de mesa, son diseñados para que puedan utilizarlos los niños, el primero menciona que es para todas las edades y el segundo, de 5 a 8 años. Ambos cubren una necesidad, uno relacionado con lo emocional y el otro con la habilidad social, por lo tanto, se explica cómo cada producto aporta dentro de la educación.

En una investigación de Ruiz (2022) en Antioquia-Colombia, con un artículo titulado “El juego serpientes y escaleras como herramienta didáctica para afianzar los conocimientos del tema números enteros en estudiantes de 6”, el objetivo es que los estudiantes logren participar activamente en las clases y mejoren su rendimiento académico. Se implementó a trece estudiantes de sexto. Los resultados de estas sesiones identificaron un progreso significativo en

el aprendizaje, como también en el desarrollo cognitivo, la motivación y el interés se fortalecieron, pues el juego despertó una experiencia que fue llamativa para aprender.

En una investigación de Ruiz (2023) en Cantabria-España, con un trabajo titulado "Desprotección infantil: una propuesta basada en el juego para el desarrollo emocional", dirigida a estudiantes de primaria, sin embargo, se menciona que se puede utilizar hasta sexto grado, el propósito es analizar cómo la desprotección infantil afecta a las emociones y al rendimiento en el aula, por lo que proponen el uso de diversos juegos de mesa y actividades para jugar en parejas o en grupos con la finalidad de desarrollar habilidades sociales, emocionales y comunicativas. Entre esos juegos de mesa: Se recomienda el Emopark, quien concluye que es un juego entretenido, dinámico y que también sirve para trabajar las funciones ejecutivas.

4.2.5 Potencial de mercado

En el contexto actual, es necesario que, al implementar una propuesta, no solo se centre en transmitir conocimientos, es importante que, a través del recurso que se aplique, busque impulsar el interés, la motivación, con la intención de que en el aula donde se desarrolla el aprendizaje sea un espacio participativo y enriquecedor para la formación del estudiante. A fin de atender esta necesidad, presentamos el Maletín Educativo "EDUCASA 5S", enfocado para que lo utilicen las instituciones educativas y transformen los métodos de enseñanza, específicamente en los momentos de consolidación. Es una herramienta útil para los docentes, pues promueve un ambiente para conocer y fortalecer las habilidades socioemocionales de los estudiantes y reforzar un contenido académico, principalmente en el tema de los animales invertebrados.

El objetivo primordial, es fortalecer en los estudiantes habilidades que son esenciales del aprendizaje socioemocional, donde, a partir del juego de mesa que contiene recursos manipulativos que representan un diseño visual atractivo, logran conocerse a sí mismos y a los demás, gestionar esas emociones que sienten día a día, tomar decisiones responsables dentro y fuera del ámbito educativo, es decir, reflexionar cómo estas decisiones pueden afectar o ayudar en su vida. Uno de los elementos del juego, que es la plastilina, contribuye a cómo visualiza a sus compañeros, esta parte se convierte en una experiencia atractiva para reconocer cómo se relacionan entre ellos.

Sumado a ello, en el diseño del tablero, en específico en las casillas, se añadieron elementos relacionados con contenidos educativos curriculares, ajustados a la asignatura de Ciencias Naturales y adecuados para la edad. El tema elegido sobre los animales invertebrados fue incorporado debido a que los estudiantes necesitaban refuerzo, pues a pesar de que el docente revisó el tema en varias clases, los estudiantes todavía tenían dificultades en comprender. Por lo tanto, esto permite que aprendan de una manera fuera de lo tradicional. Este maletín integra las habilidades, capacidades y potencialidades, el propósito es que los estudiantes sean los protagonistas y beneficiarios para lograr un desarrollo integral en su proceso formativo y personal.

4.2.6 Innovación educativa

Este producto se destaca como innovación educativa, ya que se ha evidenciado que dentro del contexto educativo existe una carencia en la utilización de juegos de mesa y más para fortalecer aspectos del aprendizaje socioemocional para estudiantes del subnivel medio y en este caso para quinto grado, que son niños de 9 a 10 años. A pesar de que en la actualidad ha tomado relevancia reconocer la importancia de estas habilidades para el desarrollo integral y la convivencia. El maletín “EDUCASA 5S” es creado para las necesidades socioemocionales que se han identificado y es adaptado para ser utilizado en el ámbito educativo y potencialmente para el mercado nacional.

En este sentido, se analiza que hay una limitación en el uso de recursos innovadores que ayuden a promover las cinco dimensiones, como la autorregulación, empatía, autoconocimiento, habilidades sociales y toma de decisiones; más bien este tema solo ha sido abordado de manera transversal o con estrategias que son repetitivas y no están actualizadas a los gustos de los niños, lo que provoca que no se capte la atención de los estudiantes, exista desinterés y no se logre el objetivo deseado, que es el fortalecer el desarrollo de las habilidades socioemocionales, convirtiéndose en un espacio donde el tiempo que se le dedica no es aprovechado de manera adecuada.

Por ello, se ha diseñado un producto que sea de utilidad para los docentes y llamativo para los estudiantes. El tablero es creado desde una elaboración propia y uno de los cinco juegos complementarios, que es el jenga, es adaptado al contexto de la problemática y los

cuatro restantes son con un diseño propio, que se considera la parte pedagógica, lúdica, los colores implementados son llamativos y están vinculados con las cinco habilidades, los materiales usados son resistentes y seguros; asimismo, es fácil de usar y cuenta con reglas claras.

Como lo mencioné anteriormente, es un recurso que ofrece esa ayuda a los docentes, que sale de lo cotidiano, pues emplea una herramienta innovadora y facilita que el ambiente de aprendizaje sea participativo e inclusivo. Por ende, es un medio para potenciar las capacidades de los estudiantes en la consolidación de aprendizajes con un nuevo método de enseñanza. En este caso contribuye a la convivencia escolar y que el proceso que vive el estudiante dentro del aula sea una experiencia significativa, es decir, que le sirva para su futuro y cumpla ese propósito que menciona el Ministerio de Educación, el cual es brindar una educación de calidad.

4.2.7 Diseño

El producto del Maletín Educativo EDUCASA 5S se distingue por una rigurosa planificación y selección de materiales, diseño de imagen y colores que permita una visualización estética atractiva. Los elementos del juego, como el tablero, las fichas emocionales, el dado, las tarjetas de cofre y signos de interrogación y los cinco juegos que corresponden a cada habilidad, como las tarjetas de memorias emocionales, tarjetas de dilemas emocionales con un semáforo, la plastilina y el espejo emocional, han sido creados con materiales que sean livianos y seguros para que utilicen los estudiantes. El maletín principal está elaborado con madera MDF; y el segundo es de cartón. Igualmente, el jenga es de madera para que sea duradero, todos los demás componentes son de cartón.

Maletín EDUCASA 5S: Fue elaborado con un material resistente, pero a la vez que no sea tan pesado, es la madera MFD que se utiliza para este tipo de producto. Está pintado de blanco y en la parte frontal el diseño representa al nombre del juego de mesa y al tablero con colores tipo arcoíris. Esta estructura permite organizar y proteger los materiales que van dentro, como es el tablero, las fichas emocionales y las tarjetas de reto y preguntas. Su traslado es fácil y tiene seguros para abrir y cerrar y que los materiales no lleguen a caerse.

Maletín complementario para los cinco juegos: Fue construido con material de cartón para que sea liviano, pues este contendrá divisiones de secciones para los cinco juegos. El color que se pintó es de color blanco y se utilizó la misma portada, pero con un título diferente para identificar que es el maletín complementario. Este se imprimió en papel fotográfico y se agregaron imágenes en los alrededores, cada una con relación a cada juego y habilidad.

Tablero: Fabricado con un material que permita una flexibilidad para guardar y sea liviano. Su medida es de 40 de ancho x 60 de largo, sus colores son correspondientes a las habilidades socioemocionales, entre esos colores están el morado, el celeste, naranja, amarillo y verde.

Fichas emocionales: Son diseñadas en forma circular como canicas con un material que es duro y, si en algún momento se llega a caer, no se rompa. Son seis colores y cada uno representa una emoción de las seis básicas, como el rojo, que pertenece a la furia, el azul, a la tristeza, el verde, al disgusto o asco, el amarillo, a la felicidad, el naranja, al miedo, y el morado, a la sorpresa. Además, cada una tiene un palito que permite que el jugador agarre y, para que se quede estable, se colocó una base con silicona.

Dado: El material del dado es de madera liviana y pequeño, con sus respectivos puntos negros; su medida es de tres centímetros.

Tarjetas de cofre y de interrogación: Son tarjetas impresas en cartulina blanca, cada uno con un mazo de veintiún cartas. Las cartas de resto son identificadas con un cofre dorado que en el centro tiene las caras emocionales y al reverso lo escrito. Las cartas de pregunta son colocadas con un signo de interrogación y su respectivo escrito en la parte posterior, todas estas son emplasticadas para que sean resistentes al coger del mazo y no se doblen, sus esquinas son circulares para no lastimar.

Tarjetas de memoria emocional: Fueron impresas a color en cartulinas con medidas grandes, es decir, 9 de ancho x 13 de alto, pero para mayor resistencia se colocó cartón en cada una de ellas. Todas tienen una portada en la parte posterior que simboliza la casilla de la autorregulación que está en el tablero.

Jenga: Son piezas de madera que están escritas con color negro y están pintadas con tres colores: celeste, morado y rojo. Tiene un total de 42 piezas.

Tarjetas de dilema emocionales: Fueron elaboradas de manera digital e impresas en cartulina, son 15 en total y tienen en el reverso la portada con una imagen que representa a la habilidad de la toma de decisiones. Con una medida de 7 de ancho x 10 de alto.

Semáforo: Es fabricado con cartón duro para que sea aplastado con facilidad. Se pintó en la parte posterior de negro y los botones son de tapas y de colores como el rojo, naranja y verde. En cada botón tiene un resorte para aplastar y que no sea estático.

Espejo emocional: Fue construido con cartón de color blanco y se aplicó un cartón más grueso por dentro para que sea resistente, en cada lado tiene un espejo pegado por dentro para que no provoque alguna lesión a los estudiantes, solo la parte de abajo no lo tiene, pues sirve para asentar; se integraron frases en la parte de arriba de cada uno, el fondo es de color verde escrito con esfero negro.

4.2.8 Materiales

Para este apartado, se detallan los materiales que fueron utilizados para la elaboración de los recursos que pertenecen al juego de mesa. Es necesario mencionar que todos los recursos que pertenecen al juego son físicos, excepto el cuento que se hizo uso en la primera clase de manera audiovisual. El objetivo de esta sección es dar a conocer a profundidad, con una visión clara sobre los elementos que dan sentido a cada creación. Esta descripción permite comprender que todos los componentes incorporados son claves para dar coherencia al producto final. A continuación, se coloca el enlace donde se encuentran todos los materiales utilizados: (Anexo F).

4.2.9 Vinculación

El producto es de gran oportunidad para usarse en los contextos educativos, los beneficiarios van dirigidos directamente hacia los niños de quinto grado y los docentes. Se logra que se conecte con contenidos de las asignaturas como Ciencias Naturales, por lo que es adaptable para el aprendizaje y las habilidades socioemocionales. Este recurso innovador invita

a los docentes a crear recursos o materiales que impulsen un cambio en la educación, a emplear métodos de enseñanza nuevos que conecten con los intereses reales actuales que tienen los estudiantes. De este modo, el juego sigue una línea de innovación, que conlleva una conexión favorable para los estudiantes y facilita una educación integral.

4.3 Objetivo general de la propuesta

Analizar el impacto del juego de mesa “EDUCASA 5S” en el fortalecimiento de las habilidades del aprendizaje socioemocional y el contenido relacionado con la clasificación de los animales invertebrados en estudiantes de quinto grado de EGB.

4.3.1 Objetivos del producto

Fomentar el desarrollo de las habilidades socioemocionales mediante juegos de mesa lúdicos.

Promover el aprendizaje significativo de los contenidos de ciencias naturales, enfocándose en la clasificación de los animales invertebrados a través de dinámicas del juego de mesa.

Fortalecer la participación activa, la colaboración y la motivación de los estudiantes en un entorno educativo flexible y divertido.

4.4 Justificación del producto

El Maletín Educativo EDUCASA 5S, es un juego de mesa que se centra en una propuesta pedagógica innovadora orientada a estudiantes de quinto grado, que se enfoca en fortalecer el aprendizaje socioemocional y el contenido de la clasificación de los animales invertebrados, pues con las casillas del juego se pueden combinar estos dos aspectos. Este recurso permite activar el interés por aprender y salir de lo tradicional, donde se pretende que es esencial vincular contenidos académicos con habilidades que son necesarias para el crecimiento de los estudiantes en la actualidad.

El diseño del tablero se basa en casillas únicas con retos y dinámicas interactivas que buscan articular la reflexión emocional, el trabajo en equipo con la consolidación de un contenido en la asignatura de Ciencias Naturales. El maletín incluye diversos recursos que se complementan con las cinco dimensiones, el dado y las fichas emocionales que ayudan a los docentes a visualizar cómo los estudiantes se sienten en ese momento, el cuento permite que ellos conozcan de qué se va a tratar el juego que se va a aplicar. Además, el juego de memoria, el Jenga, los dilemas emocionales, plasti emociones y el espejo emocional permiten crear un espacio donde aprenden jugando.

EDUCASA 5S es adaptable y estimula la motivación o la participación activa; también ayuda a los docentes a integrar conocimientos con las emociones, la clase se convierte en una experiencia que ayuda a potenciar la interacción. En concordancia con la idea de Gutiérrez (2024), menciona que los juegos de mesa son fundamentales dentro de su proceso educativo, social y personal del estudiante, dado que a través de ellos los estudiantes logran adquirir competencias que serán de utilidad para un desarrollo equilibrado y saludable en su crecimiento individual y académico y, a su vez, podrán ver una manera divertida de aprender.

4.5 Metodología del diseño del producto de innovación

La metodología aplicada para el diseño de la propuesta corresponde a la de Design Thinking, un enfoque que permite generar ideas innovadoras con el fin de resolver soluciones. De acuerdo con lo que plantea Calderón et al. (2024), el Design Thinking es un método que desarrolla la creatividad, la cooperación y la resolución de problemas por medio de la interacción o planeación de las posibles soluciones ante los problemas presentados con el fin de encontrar soluciones efectivas, ideadas a partir de la experiencia.

Con esta metodología se pretende impulsar un cambio educativo a través de la propuesta “Maletín Educativo EDUCASA 5S”, resalta que el propósito es fortalecer el aprendizaje socioemocional mediante un juego de mesa en el que los estudiantes participen de manera activa y dinámica, desarrollando las cinco habilidades socioemocionales, lo cual permitirá crear un ambiente educativo más atractivo y motivador adaptado a las necesidades de los alumnos de quinto grado de EGB.

4.6 Fases o etapas de diseño del producto

Esta metodología consta de cinco fases, como menciona Zamora (2021), estas fases son: Empatizar, definir, idear, prototipar y validar, cada fase desempeña un rol fundamental, pues su principal característica es fomentar nuevas formas de pensamiento y dar solución a los problemas, motivo por el cual se diseñó Maletín EDUCASA 5S, a través de estas fases:

4.6.1 Empatizar

Esta fase es un elemento clave dentro del proceso de diseño, pues implica comprender el problema enfocándose en las necesidades de los usuarios y analizando su comportamiento en el contexto de su vida cotidiana. Asimismo, busca que la propuesta sea innovadora. Para esta primera fase, se llevó a cabo el desarrollo de las prácticas preprofesionales, lo cual permitió observar los comportamientos de los estudiantes, así como identificar sus fortalezas y debilidades.

Por lo tanto, se utilizó la técnica de observación participante, los diarios de campo y la hoja de diagnóstico que permitieron identificar algunas dificultades, además, se elaboró como instrumento un mapa de empatía para conocer las necesidades y emociones de los estudiantes, en lo cual se evidenció que enfrentaban dificultades en el ASE, específicamente en las cinco habilidades socioemocionales. Por esta razón, se identificó la escasa aplicación de recursos lúdicos y espacios pedagógicos destinados a trabajar lo socioemocional dentro del aula (ver Anexo G).

4.6.2 Definir

En esta fase se prioriza al usuario, con el propósito de convertir los hallazgos obtenidos en la etapa de empatía en un enfoque estratégico claro y estratégico. Durante este proceso se planifica la idea, definiendo las características, elementos y funciones que permiten orientar el desarrollo de manera efectiva y coherente. Por esta razón, se da a conocer la técnica de la definición del problema y el instrumento Reto Smart, que se encuentra en el (Anexo H).

El instrumento Smart señala que todo objetivo debe ser específico, medible, alcanzable, relevante y con límite de tiempo. De esta manera, se busca desarrollar e implementar un juego de mesa educativo para fortalecer el ASE en estudiantes de quinto grado de EGB y desarrollar

las cinco habilidades socioemocionales. Esta propuesta se aplicará durante tres intervenciones con la participación de los estudiantes y el docente.

4.6.3 Idear

Esta fase permite crear ideas innovadoras, creativas y diversas, orientadas a dar solución a las necesidades identificadas. Durante este proceso se fomenta la imaginación y el pensamiento creativo. Por ello, se realizó la técnica del túnel de innovación, la cual permitió identificar un problema a nivel macro y después a nivel micro, buscar ideas innovadoras para resolver esas necesidades y finalmente generar una propuesta innovadora mediante un juego de mesa denominado Maletín Educasa 5s que cuenta con recursos didácticos, lo que propició el trabajo en equipo y la participación activa de todos los estudiantes (ver Anexo I).

4.6.4 Prototipar

En esta fase se realiza el diseño del prototipo mediante versiones preliminares, el cual se va modificando mientras el proyecto avanza; además, va mostrando características formales, funcionales y de uso. La técnica que se utilizó fue la maquetación, pues facilitó la elaboración del diseño de un prototipo preliminar con el fin de verificar si cumple con los objetivos planteados y detectar posibles mejoras antes de diseñar la versión final del producto. Permite perfeccionar el diseño inicial y asegurar el cumplimiento de los criterios establecidos. Para esta técnica, el instrumento utilizado es el método de prototipado, el cual ayudó a la elaboración del prototipo inicial, lo que permitió hacer pruebas y ajustes sobre el producto físico. Seguidamente, se presenta la maquetación de los prototipos desarrollados (Anexo J).

4.6.5 Validar

En esta última fase, evaluar el prototipo es importante, pues permite ajustar el diseño y mejorar el proceso creativo mediante una retroalimentación, realizando las modificaciones necesarias antes de su implementación, asegurando que la propuesta resuelva el problema de manera efectiva y satisfactoria. Por lo tanto, se evaluará el “Maletín Educativo EDUCASA 5S” por expertos en diferentes disciplinas, tales como: Pedagoga en Educación General Básica, Usuario Docente, Ingeniero en biotecnología y de innovación.

4.7 Cartas de validación

Las cartas de validación correspondientes al Maletín Educativo “EDUCASA 5S” están destinadas a especialistas como docente pedagogo en ciencias de la educación, especialista en innovación y un técnico biotecnológico. Los especialistas mencionados fueron elegidos por su experiencia y conocimientos pedagógicos con la finalidad de validar la viabilidad, calidad y pertinencia del producto, a través de las observaciones y retroalimentación recibida, orienta a realizar mejoras que aseguren cumplir con el objetivo planteado y las necesidades socioemocionales de los estudiantes y que el impacto de la implementación sea positivo.

La validación se desarrolló mediante un proceso de análisis individual, donde cada experto conto con una rúbrica compuesta por distintos criterios, esto les permitió evaluar el maletín educativo según su área de conocimiento. Las observaciones fueron recopiladas con el propósito de realizar las modificaciones necesarias en el contenido, diseño y organización del material didáctico.

Tabla 3. Recomendaciones y sugerencia por expertos

Validación expertos	Recomendaciones y sugerencias de expertos	Solución	Validación de enlace
Validación Pedagoga	Felicitaciones, mi recomendación sería volverlo más interdisciplinar.	Agradecemos su sugerencia. Es una excelente propuesta e idea para desarrollar en un futuro al Maletín Educativo Educasa 5s, donde se puede incorporar retos, preguntas y actividades que se vinculen con las habilidades socioemocionales y contenidos de las diferentes asignaturas. Con eso se logrará un aprendizaje integral y efectivo en los estudiantes.	(Anexo K)
Validación Técnico	La documentación técnica puede mejorar integrando fotos del tablero, carta, etc. Así sirve un doble propósito, y permite que alguien más lo use solo leyendo la documentación técnica.	Agradecemos sus sugerencias realizadas, se incorporará una documentación técnica más completa con fotos de los componentes para que al docente que los implemente le resulte más fácil aplicarlos. Además, se rediseñarán las tarjetas donde	(Anexo L)

	Diseñar las cartas con los bordes redondeados siempre.	todas queden con los bordes redondeados y mejorar la manipulación y seguridad de los estudiantes de quinto grado.	
Validación de usuario (docente)	Los bordes de las tarjetas grandes, redondear. Emplasticar las tarjetas.	Agradecemos sus sugerencias, se procederá a realizar los ajustes necesarios, como el redondear los bordes de las tarjetas grandes con el fin de brindar mayor seguridad a los estudiantes. Asimismo, se emplasticarán las tarjetas para incrementar la resistencia y durabilidad de estos materiales y que, al momento de utilizar, no se rompan y sean más funcionales.	(Anexo M)

Nota: Elaboración propia

4.8 Descripción del proceso de desarrollo del producto

4.8.1 Concepto

La elaboración del maletín educativo “EDUCASA 5S” está sustentada con el enfoque Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), pues este juego de mesa se convierte en una estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje socioemocional y destrezas curriculares y promover una interacción enriquecedora para los estudiantes. Bajo esta línea, Gazzola y Otero (2025), citando a Prensky y Thiagarajan (2007), indican que “los juegos se diseñan con objetivos didácticos específicos, con el fin de aprovechar su atractivo, su dinámica y su capacidad para fomentar la interacción social” (p. 2). Este enfoque es importante para entender el propósito del desarrollo del producto de innovación, el cual favorece a los estudiantes de quinto grado en la interacción social y habilidades básicas.

Por este motivo, la elaboración del Maletín Educativo se basa en el enfoque del ABJ, puesto que su creación involucró un proceso riguroso en el que las autoras, a través de diversas ideas, transformaron un recurso innovador tangible que se fundamentó en un procedimiento reflexivo y práctico. Se analiza que el juego es esencial para beneficiar un

objetivo específico y orienta a resolver la problemática encontrada en relación al fortalecimiento del aprendizaje socioemocional. Al aprender cómo diseñar un juego de mesa con sus diferentes fases, prototipado y reglas bien definidas, permitió a las autoras aplicar conocimientos pedagógicos y adquirir habilidades para el contexto de innovación, donde se generó una experiencia directa, pues al crear un juego no se lo hace de manera superficial, se necesita buscar que responda a la necesidad real y que esté contextualizado para los diferentes escenarios del entorno.

4.8.2 Bocetos

El proceso del diseño de cada uno de los recursos del maletín se elaboró mediante bocetos, para esto se desarrolló un proceso inicial de planificación para garantizar que el juego de mesa responda a los objetivos y a las características de los estudiantes de quinto EGB. Mediante los bocetos se desarrollaron distintos elementos que son parte de la propuesta, ya que a través de estos esquemas iniciales se logró definir la estructura y función de cada elemento, esto permitió realizar los ajustes necesarios antes de elaborar el prototipo final del juego de mesa.

Seguidamente, se presenta una selección de los bocetos que se utilizaron para la elaboración del maletín. Para una revisión del proceso de diseño, se incluye un enlace que permite acceder a los bocetos asociados a cada componente del juego de mesa (Anexo N).

4.8.3 Tipologías

El Maletín Educasa 5s, es un recurso educativo, se trata de un juego de mesa diseñado para fortalecer el aprendizaje socioemocional, contiene elementos visuales atractivos con colores que representan las cinco habilidades, como el azul, naranja, amarillo, morado y verde. Estos colores estimulan la curiosidad y la motivación, lo cual les ayuda a aprender de manera dinámica y divertida.

De igual manera, los componentes del juego fueron elaborados para promover la participación, que sean fáciles de utilizar y aptos para trabajar en equipo. Esto permite que exista una interacción, una reflexión y una participación activa. El maletín y los materiales han

sido elaborados para el uso escolar, pues los materiales son de calidad y suaves lo que garantiza que sea un juego confiable y seguro.

4.8.4 Recursos

Para la elaboración del maletín fue necesaria la participación de varios especialistas quienes aportaron con sus experiencias y habilidades, lo que permitió fortalecer el proceso de trabajo y obtener un producto de acuerdo a los objetivos planteados.

- **Diseñador gráfico:** Responsable de la elaboración del tablero y del maletín.
- **Autoras del proyecto:** Realizaron la creación de fichas emocionales, tarjetas, juego de la memoria, espejo emocional, el maletín para guardar los cinco juegos emocionales, la redacción del cuento y la adaptación del juego Jenga.
- **Herramientas digitales:** Canva, Word.

Es importante mencionar que el tablero, el cuento y los juegos emocionales como la memoria emocional, el jenga, el dilema emocional y el espejo emocional fueron elaborados por las autoras del proyecto.

4.8.5 Diseño

Cada recurso del producto se elaboró pensando en la seguridad y bienestar de los estudiantes, es por ello que cada recurso del maletín fue elaborado con un material resistente. Es por ello que su diseño permite que se pueda manipularlo sin riesgo de dañarlo, garantiza resistencia y mantiene la calidad del producto a lo largo del tiempo, por otra parte, se considera la facilidad de manejo y transporte por parte del docente, asegurando que los recursos puedan ser trasladados y se utilicen de manera sencilla y práctica. Por ello, se ha elaborado un manual de instrucciones para dar a conocer la función de cada material. A continuación, se realiza una descripción del diseño de cada recurso:

Tablero: Se elaboró un tablero en forma de casa que contiene 35 casillas denominadas ventanas, un apartado para colocar las tarjetas de los cofres y del signo de interrogación, seis círculos para colocar las fichas emocionales. El tablero tiene como propósito desarrollar retos y dinámicas sobre la clasificación de los animales invertebrados, al mismo tiempo que fortalece

las cinco habilidades socioemocionales. Mediante el juego se busca promover un aprendizaje donde se vinculen sus conocimientos con las competencias socioemocionales de manera divertida y significativa.

Tarjetas: Está enfocada en una de las cinco habilidades socioemocionales, las tarjetas permitirán que el estudiante identifique pares emocionales y proponga una estrategia para regular esa emoción.

Dado: El dado fue diseñado en madera para garantizar su durabilidad durante su uso constante.

Cuento y audiocuento: El cuento y el audiocuento fueron diseñados mediante imágenes para representar a los guardianes de la Educasa 5s y su paso por cada una de las cinco habilidades socioemocionales, las imágenes son llamativas y coloridas, para la narración se utiliza un lenguaje sencillo para los estudiantes, pues su finalidad es que puedan utilizar su creatividad para imaginar cada suceso del cuento.

Maletín: Contamos con el uso de dos maletines, uno diseñado para el tablero, al cual se lo ha denominado Maletín Educasa 5s, contiene colores e ilustraciones relacionadas con las emociones, en el centro se encuentra una casa que hace referencia al tablero y un arcoíris que hace referencia a los colores que se han utilizado para el diseño. El otro maletín está diseñado para guardar los cinco juegos de las habilidades, se encuentra separado por secciones para cada juego.

Jenga: Se adaptó el diseño del juego buscando colores llamativos como el morado, rojo y celeste, además, en la parte de abajo de cada ficha se colocaron diversos retos relacionados con lo socioemocional.

Espejo emocional: Se utilizó una caja de cartón que fue pintada de color blanco. En el centro de cada uno de los lados se colocó un espejo acompañado de una frase, con el fin de identificar qué conocen los estudiantes sobre sí mismos.

Semáforo: Para el diseño se empleó una caja de cartón pintada de color negro. En el centro se realizaron tres orificios, en los cuales se colocaron tres tapas de color roja, naranja y

verde, debajo de cada uno se encuentran resortes. El semáforo está acompañado de tarjetas de cartulina. En la parte posterior tiene el diseño de una casa colorida y al frente diversos dilemas.

Logo: La marca del maletín se diseñó en Canva, añadiendo los colores que representan a las cinco habilidades socioemocionales, se aplicó una letra llamativa, en si representa el tablero y el nombre escrito en letra grandes con una frase que vincula al juego de mesa.

Figura 1. Logo y marca del producto.



4.8.6 Producción

El producto tuvo su diseño original en Ecuador, utilizando recursos y mano de obra nacionales, por ello se considera realizar un análisis para conocer el precio por unidad, el valor de los materiales utilizados, los costos asociados a su producción y la mano de obra. De igual manera, se considerará su impacto y proyección a nivel nacional y regional. Seguidamente se presentan los recursos que fueron empleados para la elaboración del producto.

Tabla 4. Alcance de la producción del producto en Ecuador

Recursos	**Amazon**	**Páginas donde se encuentre el producto**	**Venta local**
Tablero	34.94	32.11	30.00
Dado	9.98	14.59	3.00
Fichas emocionales	6.99	4.99	7.50

Tarjetas cofre y signo de pregunta	29.97	12.99	6.00
Tarjetas de memoria emocional	12.99	14.00	5.00
Jenga	14.97	20.90	21.40
Semáforo y tarjetas	26.99	15.50	7.00
Plastilina	24.95	20.95	3.00
Espejo emocional	6.99	14.99	7.00
Total	168.77	245.07	129.90

Nota: Elaboración propia

Por lo tanto, el maletín Educasa 5s, puede ser fabricado tanto a nivel nacional como local, pues su proceso de elaboración no requiere de tecnología especializada ni de insumos importados, es por ello que el empleo de materiales nacionales y la mano de obra local permite que su producción pueda hacerse en diferentes regiones, contribuyendo al crecimiento de la industria nacional.

Cabe destacar que los materiales utilizados, como el tablero, dado, fichas emocionales, tarjetas, jenga, semáforo, plastilina y espejo, se los puede encontrar tanto a nivel nacional como local. Por ello, la producción de todos los recursos del maletín se realizó a nivel nacional, lo que representa un valor agregado a su producción. Posteriormente, se realizará un análisis de otras plataformas para conocer cuál es el precio de cada producto para compararla desde un enfoque comercial.

Tabla 5. Comparación de precios, con productos similares al Maletín Educativo Educasa 5s

Recursos	**Amazon**	**Páginas donde se encuentre el producto**	**Venta local**
Tablero	34.94	32.11	30.00
Dado	9.98	14.59	3.00
Fichas emocionales	6.99	4.99	7.50

Tarjetas cofre y signo de pregunta	29.97	12.99	6.00
Tarjetas de memoria emocional	12.99	14.00	5.00
Jenga	14.97	20.90	21.40
Semáforo y tarjetas	26.99	15.50	7.00
Plastilina	24.95	20.95	3.00
Espejo emocional	6.99	14.99	7.00
Total	168.77	245.07	129.90

Nota: Elaboración propia

Asimismo, se realizó un análisis de los precios unitarios de los elementos utilizados en la fabricación de los recursos del maletín con el propósito de comprender y conocer cómo cada componente influye en el costo total de la producción del producto. Seguidamente, se presentará una tabla con el costo por unidad de cada elemento empleado, lo que permitirá visualizar cómo se distribuyen los costos. Para acceder a los precios detallados de cada recurso, visualice el siguiente (Anexo Ñ)

4.8.6.1 Análisis de costos final de producción de Maletín Educativo Educasa 5s

Tabla 6. Distribución de costos

Concepto	**Valor (USD)**
Costo del tablero	**30.00**
Costo de la elaboración de los 5 juegos de las habilidades socioemocionales	**43.40**
Materiales complementarios (tarjetas, fichas, dado)	**16.50**
Costo final de la producción del maletín Educasa 5s	**129.90**

Nota: Elaboración propia

4.8.6.2 Estrategia para Reducir los Costos de los Siguientes Prototipos al Mínimo

El costo unitario del Maletín Educativo EDUCASA 5S, corresponde a un total de $129,90 USD, que son asociados a todos los materiales físicos adquiridos para su diseño. Es necesario mencionar que para el diseño gráfico del tablero y el maletín no se realizó una inversión con un diseñador, debido a que es creado por las autoras mismas, donde la creatividad y el trabajo investigativo fueron esenciales. En este caso se propone una estrategia para la reducción de costos sin modificar y afectar a la calidad del producto del juego de mesa para las futuras creaciones. Para esta reducción de producción, se basará en la adquisición al por mayor, además de comprar la maquinaria de emplastado.

Con relación a la estrategia expuesta anteriormente, se analiza una reducción de costos que está entre el 50% y el 70%, se toma como referente un promedio del 60% en reducción. Esta estrategia sirve para la creación de nuevos productos del Maletín Educativo y conlleva que el costo sea más accesible para las instituciones educativas o personas que deseen fortalecer el aprendizaje socioemocional en niños de 8 a 11 años. El costo disminuye de $129,90 USD a $51,96 USD.

De la misma manera, se analizan tres aspectos adicionales

1.- Producción para 200 unidades

2.- Margen de ganancia del 35 % por cada maletín vendido.

3.- Costo inicial reducido, para fabricar un Maletín Educativo EDUCASA 5S con la misma calidad, con el porcentaje promedio entre el 50-70%. (valor 60 % = 51,96 USD).

Tabla 7. Costo final del Maletín Educativo EDUCASA 5S con la reducción estratégica de procesos, materiales y costos

Concepto	Valor (USD)
Costo unitario actual sin reducción de costos	129.90

Reducción de costos esperada (%) (rango entre 50-70 %, se analiza con el promedio de 60 %)	60%
Costos con la reducción del 60% por maletín	51,96

Nota. Elaboración Propia

Tabla 8. Costos para la producción de 200 unidades

Concepto	Valor (USD)
Costo total para 200 unidades (costo unitario con el 60% de reducción)	10.392,00

Nota. Elaboración Propia

Tabla 9. Precio de venta al público con un margen de ganancia del 35%

Concepto	Valor (USD)
Costo unitario del maletín con reducción del 60 % sin la aplicación de margen de ganancia	51,96
Precio de venta sugerido (con 35% de margen de ganancia)	70,15

Nota. Elaboración Propia

El nuevo costo unitario definido para el Maletín Educativo EDUCASA 5S, mediante la reducción y margen de ganancia, se optimiza en un valor de $70,15 USD; este nuevo precio, implica una propuesta que es accesible y competitiva para el contexto educativo. Con la aplicación del 35 % de ganancia, permite que las instituciones educativas o personas interesadas en este producto basado en un juego de mesa puedan adquirirlos, también posibilita cubrir gastos para la continuación de las futuras elaboraciones. Igualmente, crea posibilidades para que en un futuro se realicen producciones a mayor escala con alianzas estratégicas y se convierta en un producto innovador que impulse las habilidades del aprendizaje socioemocional y la enseñanza-aprendizaje en las aulas.

4.9 Prototipos y resultados del producto desarrollado

En esta sección se presenta el diseño de los recursos que conforman el maletín, con el fin de presentar su estructura y funcionalidad. Además, se muestra el resultado final de cada recurso, que está acompañado de una descripción detallada, teniendo en cuenta cada elemento, características y su contribución al maletín. La información completa se encuentra en el siguiente (Anexo O)

4.9.1 Desarrollo de la marca Educasa 5s

4.9.1.1 Concepto

La marca Educasa 5s está pensada para apoyar al desarrollo socioemocional de los estudiantes a través de un maletín que contiene diferentes recursos y a su vez permitirá aprender de forma divertida mediante el juego pues fortalece las habilidades socioemocionales junto a contenidos del área de Ciencias Naturales. Al estar dedicada a estudiantes de Educación Básica, la marca busca adaptarse a las necesidades de los estudiantes, ofreciendo herramientas para fortalecer el crecimiento integral. La propuesta de valor se basa en ofrecer recursos educativos que sean divertidos, atractivos y educativos para que los estudiantes aprendan jugando y a la vez estimulen su creatividad y curiosidad.

4.9.1.2 Tipografía

Estilo de letra: El estilo de letra que se usó para la marca es del tipo Arimo, conocido en las presentaciones por ser una letra legible y fácil de leer, pues al ser un tipo de letra asi permite que todos puedan leerlo sin dificultad y es diverso para todos.

Jerarquía tipográfica: En la jerarquía tipográfica el nombre de la marca se destaca por su tamaño grande, mientras que el eslogan se muestra en un tamaño mejor, lo cual permite que la atención se visualice primero hacia el nombre del producto, acompañado de un mensaje complementario que refuerza el propósito de manera clara y coherente.

Colores: Los colores morado, azul, naranja, amarillo y verde colocados en el tablero representan cada una de las cinco habilidades socioemocionales. Por ejemplo, el morado

representa la calma y aprender a regularse libremente. El azul simboliza el respeto, la empatía y la amistad con los demás. El naranja invita a reflexionar sobre las propias decisiones y actuar con responsabilidad. El amarillo refleja la confianza, la alegría y la interacción positiva. Por último, el verde es la armonía, la paz y tranquilidad. Además, de su significado estos colores se seleccionaron por su atractivo visual lo cual busca captar el interés de los estudiantes.

Tipo de imagen- identidad: La identidad visual de la marca está diseñada de color morado, azul, naranja, amarillo y verde. Cada tonalidad transmite una conexión emocional con las personas. El nombre de la marca Educasa 5s integra dos conceptos importantes. El primero, "Edu" proviene de la educación y representa la reflexión, la formación y el crecimiento personal. El segundo, "casa" el cual hace referencia a la forma del tablero, que refleja la forma de una casa y simboliza un espacio ordenado, seguro y acogedor.

El diseño representa una casa, en el techo se encuentra el nombre de la marca y en el tablero los colores que representan a las cinco habilidades socioemocionales. Por lo tanto, la combinación de estos elementos visuales fortalece la identidad lúdica y educativa, lo que favorece el desarrollo emocional y establece un vínculo con los estudiantes, conectando con el área de Ciencias Naturales.

Figura 2. Marca y logo del Maletín Educativo Educasa 5s

Isologo: El tipo de logo utilizado es el isologo, pues utilizamos una representación gráfica junto con el nombre de la marca. Esta mezcla de imagen y texto se convierten en un recurso comunicativo que puede asumirse como slogan fortaleciendo la identidad de la marca.

Slogan: “Un maletín para sentir, pensar y organizar”. Esta frase indica que el maletín no solo es un juego para divertirse, pues es una hermanita lúdica que permite el desarrollo integral de los estudiantes vinculado a que tambien se consolidan los aprendizajes.

Explora los desafíos de tu mente” Implica una llamada a los niños a enfrentarse a retos de forma divertida, descubriendo su potencial mientras aprenden jugando. Este mensaje busca motivar a los más pequeños a explorar nuevas ideas, resolver problemas y superar límites a través de actividades lúdicas diseñadas para estimular su creatividad, pensamiento crítico y

habilidades. Es una invitación a que, mediante el juego, descubran todo lo que son capaces de lograr mientras disfrutan el proceso.

5. Capítulo V: Evaluación del producto de innovación

5.1 Desarrollo de prueba de concepto

Para la propuesta se consideró importante realizar una prueba de concepto la cual permite definir y comunicar la idea principal de un proyecto con fin de generar propuestas de mejora antes de desarrollarlo por completo, así pues, para González y Tellez (2024) una prueba de concepto (POC) está enfocada en evaluar la viabilidad de implementar mejoras en el proceso, su propósito es brindar una estructura clara, práctica y replicable que permita analizar y optimizar las posibles mejoras antes de aplicar definitivamente, disminuyendo riesgos y mejorando el funcionamiento del proceso.

Por lo tanto, al utilizar esta prueba se busca realizar los ajustes necesarios antes de llegar al prototipo final del proyecto, lo cual mejorará la producción tanto a nivel nacional y local, adaptándose a las necesidades de los beneficiarios y a la vez ofrecer un producto de calidad. La prueba de concepto se llevó a cabo en una institución educativa rural ubicada en el cantón cuenca, específicamente en el aula de quinto año de EGB, la cual se desarrolló con la participación de los 19 estudiantes, contando con el documento de respaldo y colaboración en su totalidad.

Para su aplicación se dividió en 3 grupos, que constaban de 6 estudiantes y uno de 7 favoreciendo la aplicación del producto. Además, el objetivo es determinar si el maletín es apropiado para los estudiantes, al mismo tiempo permite observar cómo se utiliza cada uno de los recursos y realizar los ajustes necesarios teniendo en cuenta las necesidades con el objetivo de comprobar si es accesible para el público al cual va dirigido promoviendo su éxito en el ámbito educativo y comercial.

Para elaborar una prueba de concepto, se seleccionó una destreza del área de Ciencias Naturales enfocado en el tema de la clasificación de los animales invertebrados, también se seleccionó las cinco habilidades socioemocionales, es por ello que se combinan para dar

contexto al cuento, al tablero y los cinco juegos socioemocionales, estos 3 elementos forman parte del maletín. Debido a esto, se realizaron tres planificaciones con actividades innovadoras relacionadas al tablero, pues esto permitirá lograr resultados positivos en la adaptación y funcionalidad del juego en el aula.

Para realizar las planificaciones se consideró necesario seleccionar una estrategia didáctica, pues estas despiertan el interés y la motivación de los estudiantes lo que facilita la comprensión de los contenidos, promueve una participación activa y favorece el proceso de aprendizaje, Por lo tanto, para Narváez-León y Fárez-Loja (2022) las estrategias didácticas son técnicas que utilizan los docentes para mejorar el proceso de aprendizaje. Estas buscan cumplir con los objetivos propuestos, teniendo en cuenta las necesidades, propósitos, el ambiente y los recursos. Por lo tanto, al seleccionar un recurso didáctico como el maletín con materiales dinámicos e innovadores se orienta a fortalecer el aprendizaje socioemocional.

Además, como estrategia didáctica se seleccionó el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), pues este promueve el aprendizaje mediante el juego y se vincula con el recurso fortaleciendo el aprendizaje de forma innovadora y creativa lo que impulsa el desarrollo de sus capacidades comunicativas y cognitivas. Por lo tanto, para Lozada et al. (2025) el ABJ motiva a los estudiantes haciéndoles partícipes activos de su aprendizaje, y al mismo tiempo facilitan una comprensión más profunda y duradera de los contenidos, cuando las dinámicas lúdicas se alinean con metas curriculares, ofrecen retroalimentación inmediata y estructuran retos progresivos.

Por ello, al vincular el recurso con la estrategia del ABJ, se logrará que los estudiantes aprendan de forma lúdica y divertida, pues el juego, al ser importante se trabaja de forma conjunta con una destreza. A continuación, se muestra cada planificación con su ficha de trabajo, estas permiten orientar y fortalecer el proceso de aprendizaje, además, se incluye el material utilizado en los anexos como lo son: las fichas de trabajo, video, lista de cotejo y las planificaciones con el fin de respaldar y evidenciar la propuesta pedagógica.

Tabla 10. Tabla de las actividades realizadas para la evaluación del producto

Actividades	Descripción	Resultados y Reflexión	Material utilizado

Actividad 1 Los guardianes de la Educasa 5s	La actividad 1 titulada Educasa 5s tuvo como objetivo que los estudiantes conozcan las reglas, los cinco juegos relacionados a las habilidades socioemocionales mediante un audio cuento con imágenes creativas sobre cada sobre el tablero y sus partes. Esta actividad tuvo lugar en el aula de quinto año de EGB, donde se visualizó el cuento utilizando un proyector, además se utilizó materiales del maletín como las tarjetas para que los estudiantes desarrollen una actividad en grupo, Cada grupo contenía una habilidad de las cuales los estudiantes debían redactar un micro cuento. Al finalizar la actividad, los estudiantes leyeron el cuento a sus demás compañeros y se les indico el diseño del tablero, preparándolos para la siguiente actividad. Evaluación: para la evaluación se utilizó una lista de cotejo que reflejó la motivación y la curiosidad de los estudiantes por aprender con Educasa 5s.	La actividad 1 resultó satisfactoria, dado que los niños disfrutaron escuchando el audio cuento, se emocionaron al visualizar el tablero y los juegos que contiene. Con el uso de las imágenes, la música, la voz aprendieron de manera divertida y participaron de manera activa durante la actividad. Al realizar la primera actividad relacionada al maletín Educasa 5s, se concluyó que es una herramienta que combina la creatividad, el aprendizaje y las habilidades socioemocionales pues esto enriquece su aprendizaje ya que se utiliza recursos innovadores que captan el interés de los estudiantes y los motiva a aprender.	(Anexo P) (Anexo Q)
Actividad 2 Clasificación de los animales invertebrados	La siguiente planificación se realizó tomando una destreza del área de Ciencias Naturales sobre el tema de la clasificación de los animales invertebrados, se trabajó con actividades relacionadas a las casillas denominadas ventanas del tablero y con una lista de cotejo para la evaluación. En la actividad los estudiantes recibieron diferentes imágenes sobre los animales invertebrados y	Los resultados que se obtuvieron al utilizar la lista de cotejo fueron positivas, aunque los estudiantes al principio sentían vergüenza poco a poco fueron sintiéndose cómodos en sus grupos de trabajo lo cual les permitió participar de manera activa durante las actividades, Se mostraron motivados al recordar sobre la clasificación de los animales invertebrados, la	(Anexo R) (Anexo S)

	después cada uno iba pasando a clasificarlos en un libro donde se colocaba las características de los mismos. Para la siguiente actividad trabajaron de manera grupal todos participaron al momento de realizar los retos. Estas actividades promovieron el interés y el entusiasmo de los estudiantes al participar de forma activa, fortalecieron sus conocimientos sobre la clasificación de los animales invertebrados.	interacción con las tarjetas de las casillas del tablero Educasa 5s generó un ambiente dinámico y participativo lo que fomento las habilidades socioemocionales de los estudiantes al compartir con sus compañero respetando sus opiniones y turnos. Por lo tanto, se puede decir que esta clase permitió reforzar los conocimientos de los animales invertebrados, pues se utilizó una destreza que estuviera relacionada al currículo y se aplicó recursos innovadores que permitieron la participación de todos.	
Actividad 3 Implementación del tablero Educasa 5s	Para esta actividad se utilizó una destreza del currículo, primero se realizó una actividad que contenía tres preguntas para promover la reflexión en los estudiantes, esto permitió conocer cómo los estudiantes actuaban frente a diversas situaciones cotidianas. Seguidamente se les explicó el manual de instrucciones del tablero Educasa 5s que contenía las reglas del juego. Además, se explicaron las cinco dimensiones socioemocionales (empatía, autorregulación, autoconocimiento, toma de decisiones y habilidades sociales) y las zonas del juego o cinco esquinas. Se dividió a los 19 estudiantes en grupos para entregarles un tablero con las fichas y tarjetas correspondientes. Los resultados fueron positivos ya	Después de aplicar el tablero y ver los resultados obtenidos al utilizar el maletín Educasa 5s, se puede concluir que el recurso ha motivado y generado entusiasmo en los estudiantes, quienes han aprendido sobre la clasificación de los animales invertebrados y sobre las cinco habilidades socioemocionales. Aunque todavía hay aspectos por mejorar, estamos convencidas de que el maletín es un recurso que permitirá a aprender de manera divertida y transformar la enseñanza.	(Anexo T) (Anexo U)

	que los estudiantes se divirtieron jugando y aprendiendo.		

Nota: Elaboración propia

5.2 Evaluación de la eficacia y efectividad del producto de innovación: opinión de posibles clientes y expertos en el tema que puedan dar aval de la funcionalidad del producto

Dentro del ámbito educativo, la eficacia y la efectividad cumplen un papel importante, pues permiten analizar y mejorar los procesos y los logros alcanzados. A continuación, se muestran sus definiciones:

Eficacia: En el aprendizaje se responde a las diferencias individuales de los estudiantes, lo que permite adaptar las estrategias pedagógicas para cumplir con los objetivos planteados. Por ello, la eficacia se evidencia cuando los estudiantes desarrollan sus competencias y sus resultados obtenidos mejoran al optimizar los procesos de enseñanza (Haro et al., 2025).

Efectividad: Se entiende como la capacidad para alcanzar los objetivos establecidos, el desarrollo integral y el aprendizaje significativo, una intervención es efectiva si se obtienen los resultados esperados al utilizar adecuadamente recursos educativos como estrategias pedagógicas para mejorar la calidad de enseñanza (Valencia, 2022).

Para analizar y mejorar la propuesta de innovación se contó con la participación de una experta en Educación Básica, con residencia en Cuenca, quien realizó una prueba de concepto del Maletín Educativo Educasa 5s. Siguiendo las orientaciones del manual de instrucciones y empleando los recursos correspondientes la experta ejecutó la actividad, para ello se utilizó una guía de observación. Durante el desarrollo del proceso se evidencio algunas áreas de mejora como relacionar los juegos con la interdisciplinariedad, pues solo se trabaja el área de Ciencias

Naturales, también se evidencio que no se especificaba con claridad el lugar para ubicar el orden de las tarjetas. A continuación, se muestra el manual de instrucciones. (Anexo V)

5.3 Impacto del producto de innovación en el contexto educativo: aspectos didácticos y estéticos que destacan del producto

5.3.1 Impacto del producto en el contexto educativo

El maletín educativo Educasa 5s ha generado una influencia positiva mediante el uso de recursos didácticos que se adaptan a los distintos estilos de aprendizaje, pues se pudo observar que los estudiantes disfrutaron de cada actividad y recurso propuesto durante las tres intervenciones. La mayoría de los participantes se mostraron interesados al conocer el desarrollo del juego del tablero, las reglas y los otros cinco juegos propuestos. El tablero se diseñó con un enfoque lúdico educativo integrando elementos manipulables y visuales que captaron la atención y promovieron la participación activa.

Los recursos manipulativos permitieron a los estudiantes explorar de manera activa, lo que favoreció el entusiasmo y la curiosidad permitiéndoles aprender mediante el juego. Por ello, Educasa 5s fortaleció las cinco habilidades socioemocionales al propiciar espacios que fomenten la convivencia y el manejo de las emociones, de igual manera es una herramienta innovadora para los docentes pues integra recursos didácticos que enriquecen el proceso de enseñanza. Además, con su implementación las intervenciones adquirieron un carácter participativo y motivador lo que generó un ambiente dinámico.

5.3.2 Aspectos didácticos

El maletín Educasa 5s es un recurso innovador que integra distintos materiales didácticos como el tablero, tarjetas, el dado, las fichas, los cinco juegos emocionales, junto con otros elementos, enfocados en fortalecer el aprendizaje socioemocional y desarrollar la destreza del área de ciencias naturales específicamente en la clasificación de los animales invertebrados. Los estudiantes mediante este recurso cumplirán con retos, preguntas y actividades que tendrán relación con el tema que se ve en la clase y con sus emociones. Este enfoque lúdico educativo fomenta el razonamiento, el trabajo en equipo y el respeto en concordancia con el currículo.

5.3.3 Aspectos Estéticos

En cuanto a los aspectos estéticos se puede mencionar que al implementar la prueba de concepto con los estudiantes teniendo en cuenta el diseño y los colores relacionados con las emociones fue visualmente atractivo para ellos, pues despertó su curiosidad por conocer su funcionamiento, sin embargo, se pudo visualizar que algunas de las tarjetas sufrieron desgaste debido al uso constante de los estudiantes. Por ejemplo, las tarjetas del dilema emocional al usarlas sin plastificar se doblaron y se dañaron con rapidez durante las actividades, por esta razón se consideró recomendable plastificarlas o emplear un material más resistente.

Además, el semáforo presentó desgaste con facilidad debido al material de sus resortes, pues al estar fabricado con resortes de cartón y no de alambre, provocaron que se desgaste rápidamente cuando los estudiantes manipulaban el producto. En cuanto a los demás recursos no presentaron daños y cumplieron su función adecuadamente. Cabe señalar que antes de utilizar el material es importante indicar las normas de uso y las reglas para que los estudiantes comprendan cómo mantenerlos en buen estado.

6. Capítulo VI: Transferencia tecnológica del producto de innovación

El apartado de referencia tecnológica se incorporó con el propósito de aportar valor al proyecto y mejorar su implementación, pues se determinó que comenzar con el Modelo de negocios Educasa 5s proporcionaba una secuencia más lógica y estratégica, cabe mencionar que este es un apartado opcional. Este método permitió abordar los componentes esenciales les proyectó como el Análisis de financiamiento, Relación con los Clientes, Canales, Socios Clave y Recursos, Fuentes de Ingreso, Estructura de Costos, Desarrollo de Capacidades, Validación, Identificación de Tecnologías, Modelos de Distribución, Escalabilidad y Soporte Técnico.

Además, la propuesta de valor y viabilidad financiera lo que permitió una organización más clara y coherente en relación con los objetivos establecidos. Asimismo, para llevar a cabo este apartado e integrar todos los elementos se utilizó el Modelo de negocio Canvas que ayudó a representar la transferencia tecnológica de manera visual y ordenada (Anexo W).

6.1 Modelo de negocio Educasa 5s

El maletín educativo Educasa 5s presenta una estrategia educativa innovadora y exclusiva para trabajar con estudiantes de quinto año de EGB, incorporando elementos manipulativos que potencien el aprendizaje a través del juego. Está diseñado para estimular el desarrollo de competencias en el área de Ciencias Naturales junto con el aprendizaje socioemocional, gracias a su enfoque creativo se fomenta el interés en los estudiantes. Al mismo tiempo brinda apoyo a los docentes en su enseñanza, promoviendo aprendizaje lúdico, significativo y participativo.

6.1.1 Análisis de Mecanismos de Financiamiento para el Maletín Educativo Educasa 5s

La elaboración y fabricación del maletín educativo depende de un modelo de financiamiento que asegure su viabilidad y crecimiento en el mercado. De esta manera, se consideró necesario analizar los mecanismos de financiamiento que se van a emplear en el maletín como lo es el financiamiento colectivo o también conocido como crowdfunding, el cual permitirá recaudar dinero sin recurrir a préstamos bancarios. Este método permitirá atraer de manera estratégica a inversionistas, validar el producto en el mercado y la posibilidad de obtener financiamiento sin obligación de reembolso. En este contexto, se revisarán las principales alternativas de financiamiento más relevantes en Ecuador, buscando estrategias para obtener fondos y métodos de inversión para garantizar el éxito del proyecto.

Por lo tanto, resulta indispensable contar con una estrategia de financiamiento que permita desarrollar y aumentar la producción del maletín. Seguidamente se presenta el Crowdfunding acompañado de alternativas ecuatorianas orientadas al financiamiento del producto.

6.1.1.1 Crowdfunding (Financiamiento Colectivo)

El crowdfunding es un mecanismo que permite obtener recursos financieros mediante el uso de plataformas digitales, con el objetivo de apoyar económicamente un proyecto. Este enfoque permite dar a conocer la propuesta al público, indicando el dinero que se necesita y cómo se emplearán los recursos. Para Nodari et al. (2020) el crowdfunding es un modelo que permite

recolectar recursos económicos a través del internet, puede beneficiar en diversas áreas y promover un impacto social positivo, buscando transformar de manera financiera proyectos que generen cambios en la sociedad. A continuación, se presentan ventajas y desventajas de este modelo.

Ventajas:

- **Brinda mayor libertad comercial:** permite conseguir financiamiento en otros lugares mediante plataformas.
- **Facilita un grupo amplio de donantes:** recibe apoyo monetario desde diferentes fuentes.
- **Fomenta estrategias de marketing:** se puede comercializar el producto y recibir un alto reconocimiento dentro del mercado.
- **Proporciona financiamiento inmediato:** se puede conseguir alto financiamiento económico si las personas se interesan en el producto.
- **Brinda espacios a todo tipo de proyectos:** brinda apoyo a diversos tipos de proyectos.

Desventajas:

- **El financiamiento no está garantizado:** no existe la seguridad de adquirir la meta económica propuesta.
- **Fuerte competencia entre proyectos:** pueden existir proyectos similares, por lo que puede resultar difícil llamar la atención.
- **Tiempo limitado para reunir fondos:** si no se recauda el dinero necesario a tiempo, resulta perjudicial.

Plataformas crowdfunding en Ecuador

1. **Catapultados (Quito, Ecuador)**

- Es una plataforma preventa que potencia proyectos creativos
- Sitio web: https://catapultados.com

2. **Hazvaca (Quito, Pichincha, Ecuador)**

- Permite a los emprendedores cargar sus proyectos y obtener apoyo económico de la comunidad.
- Sitio web: https://gust.com/companies/hazvaca

3. **Fondea (Ecuador)**

- Apoya proyectos con el fin de recaudar fondo mediante contribuciones colectivas.
- Sitio Web: https://fondeacrowdfunding.com/

4. **Gamefound (Internacional proveniente de Polonia, pero es aplicable en Ecuador)**

- Especializada en juegos de mesa, permite a creadores de juegos y patrocinadores financiar productos.
- Necesario tener una cuenta bancaria en EE. UU o países de la Unión Europea
- Sitio Web: https://gamefound.com/en

Propuesta del crowdfunding para Gamefound: Educasa 5s - Educación que evoluciona

El maletín educativo Educasa 5s es una estrategia innovadora para transformar la enseñanza de los estudiantes de quinto año de EGB mediante un juego de mesa. A través de las dinámicas lúdicas estructuradas en el proyecto, este maletín promueve la motivación, la construcción del conocimiento y la participación activa de los estudiantes. Por lo tanto, con tu apoyo llevaremos este recurso a más escuelas, promoviendo una educación accesible y dinámica.

Ahora detallamos como se destinarán los fondos recaudados, la meta que buscamos alcanzar es $1,299 USD, esta cantidad será empleada para la elaboración de los 10 primeros productos, por ello se distribuye de la siguiente manera:

- **60 % Ensamblaje y producción del Maletín Educasa 5s** (tablero, cinco juegos emocionales y materiales complementarios)
- **20% Mejora y desarrollo de recursos** (ajuste y diseño de las actividades lúdicas y el manual de uso del maletín)
- **10% Distribución y logística** (transporte, organización y entrega del maletín a las unidades educativas)
- **10% Marketing del producto** (dar a conocer el maletín Educasa 5s a más instituciones educativas)

Hoja de ruta estratégica para financiar Educasa 5s

Para asegurar la sostenibilidad y la viabilidad del producto se seleccionó como estrategia el crowdfunding, donde se utilizará fondea o catapultados para presentar el proyecto como un recurso innovador. De esta manera, se ha desarrollado un plan de marketing digital diseñado para recaudar los fondos en seis meses, en esta fase se buscará el financiamiento de inversionistas para hacer crecer el proyecto, a continuación, se plantea la siguiente estrategia:

Tabla 11. Etapas para la capacitación de fondos mediante el Crowdfunding

Etapas para la captación de fondos mediante el Crowdfunding		
Etapa 1: Preparación para la campaña (0- 2 meses)	**Etapa 2: Ejecución y Lanzamiento del Crowdfunding (2 - 4 meses)**	**Etapa 3: Producción y entrega del maletín educativo Educasa 5s (4- 6 meses)**
Definición del objetivo financiero	Lanzamiento de la campaña en fondea o catapultados	Producción y ensamblaje del maletín
Elaboración del contenido que se va a emplear en la campaña	Difusión mediante las redes sociales y comunidades educativas	Presentar el proyecto a los patrocinadores
Planificación de la estrategia que se va a utilizar para la difusión de la campaña	Interacción con patrocinadores y seguimiento continuo del avance de la campaña	Evaluación del impacto que tuvo el proyecto en contextos educativos

Nota: Elaboración propia

6.1.2 Segmentos de Clientes

El Maletín Educativo EDUCASA 5S se dirige a una diversidad de clientes que buscan fortalecer el aprendizaje socioemocional en estudiantes del Subnivel Medio. Los segmentos de clientes principales conforman las instituciones educativas públicas y privadas, comprometidas en integrar recursos innovadores que potencien el aprendizaje en Ciencias Naturales y a la vez en las habilidades que son esenciales en la actualidad. Adicionalmente, los docentes constituyen un grupo clave, pues este juego de mesa les permite innovar en su enseñanza y crear un ambiente en el aula donde los estudiantes se sientan seguros, cómodos para expresar cómo se sienten y pueda intervenir de una manera oportuna.

Asimismo, el producto capta el interés de los padres de familia, puesto que es necesario fortalecer estas habilidades para preparar a sus hijos y que puedan enfrentar retos que se presentan en el transcurso de su vida, además de gestionar las emociones que surgen en momentos conflictivos y en lo social, aprender a interactuar y desenvolverse en diferentes entornos. Del mismo modo, los gobiernos locales, Organizaciones no Gubernamentales (ONGs) educativas, universidades y programas educativos vinculados al bienestar emocional y social de niños de 7 a 12 años.

Primarios:

- Instituciones educativas privadas y públicas de Educación General Básica.
- Docentes de Educación General Básica que buscan innovar en su enseñanza.

Secundarios

- Padres de familia interesados en fortalecer las habilidades del aprendizaje socioemocional en sus hijos.
- Gobiernos locales y ONGs.
- Programas educativos vinculados al bienestar emocional y social de niños de 7 a 12 años.
- Universidades interesadas en la innovación pedagógica y el aprendizaje socioemocional.

6.1.3 Propuesta de Valor

El Maletín Educativo EDUCASA 5S, constituye una propuesta innovadora para una educación integral basada en habilidades del aprendizaje socioemocional y contenidos académicos mediante la incorporación de juegos de mesa. Este recurso involucra a los estudiantes a tener una experiencia significativa, es decir, participar de manera activa y colaborativa en el proceso a través de una enseñanza lúdica. Igualmente, está orientada al desarrollo de las cinco habilidades socioemocionales, como son la autorregulación, empatía, toma de decisiones, habilidades sociales y autoconocimiento. Estas favorecen al bienestar emocional, convivencia escolar, trabajo colaborativo y motivación. Finalmente, se fundamenta en metodologías como el aprendizaje basado en juego, y el beneficio de este recurso es tanto para docentes como para estudiantes.

- Recurso educativo innovador que integra el juego de mesa con el aprendizaje socioemocional y contenido de Ciencias Naturales.
- Fortalece las cinco habilidades del aprendizaje socioemocional en el nivel educativo de quinto grado.
- Favorecen al bienestar emocional, convivencia escolar, trabajo colaborativo y motivación.
- Producto diseñado bajo la metodología (Design Thinking, Aprendizaje basado en juegos)
- Incluye materiales y orientaciones pedagógicas para su uso.

6.1.4 Canales

Para lograr alcanzar al público objetivo, el Maletín Educativo EDUCASA 5S plantea la utilización de varios canales de difusión para el ámbito educativo y personas interesadas en el producto. Entre ellas está la venta directa mediante demostraciones con docentes en las aulas de las instituciones educativas, también por el medio digital, que en este caso serán las redes sociales o una tienda en línea. Igualmente, la participación en espacios como ferias educativas permite dar a conocer a más usuarios el alcance del recurso, al realizar convenios con alianzas estratégicas en librerías y centros comerciales, facilita la cobertura amplia a distintos contextos.

- **Venta Directa:**
- Demostraciones del Maletín Educativo EDUCASA 5S en instituciones públicas y privadas.
- **Digital:**
- Difusión informativa mediante una página web y con tienda en línea (EDUCASA 5S)
- Redes sociales (Facebook, Instagram, TikTok, LinkedIn)
- **Distribuidores:**
- Tienda o librería de artículos educativos
- Distribución en cadenas comerciales como Coral Hipermercados o Supermaxi.
- **Ferias y Eventos:**
- Presentación en ferias educativas, exposiciones de investigación pedagógica y casas abiertas que organizan las alcaldías.

6.1.5 Relación con los Clientes

El Maletín Educativo EDUCASA 5S está enfocado en establecer una relación de confianza con los clientes interesados en el producto a través de una orientación personalizada. Por ende, se plantea ofrecer una comunicación continua como capacitaciones, acompañamiento en la implementación y soporte técnico. La finalidad de esto es garantizar que el usuario que adquiera el producto haga un uso adecuado y a la vez se fortalezca este vínculo con los clientes mediante esa comunicación constante.

- **Asistencia personalizada**
- Orientaciones y capacitaciones a los clientes sobre el uso adecuado del Maletín Educativo EDUCASA 5S.
- **Comunicación constante**
- Información sobre actualizaciones en la mejora del producto y recomendaciones nuevas que surjan.
- **Soporte técnico**
- Atención a consultas para resolver dudas o reemplazos de algún componente del maletín.

6.1.6 Recursos Clave

Los recursos clave del Maletín Educativo EDUCASA 5S incluyen un conjunto de personas expertas, en pedagogía, innovación, diseño y educación que orientaron la elaboración para cumplir con el objetivo del fortalecimiento del aprendizaje socioemocional y que tenga pertinencia en el abordaje de un contenido académico. De la misma manera, la utilización de diversos materiales hizo posible este juego de mesa y la fabricación del tablero con un experto en este tema aseguró la funcionalidad para implementar en el aula y que sea adecuado al contexto educativo.

- Acompañamiento del tutor especialista en innovación.
- Colaboración con educadores y especialistas en educación.
- Diseño del juego de mesa, fichas, tablero, tarjetas, cuento y demás componentes del maletín.
- Infraestructura para la elaboración y la implementación en el aula.

6.1.7 Socios Clave

EDUCASA 5S funciona en colaboración con las instituciones educativas, ONGs y miembros involucrados en el ámbito educativo para fortalecer su impacto y efectividad pedagógica. Por otra parte, el apoyo de expertos en diferentes especialidades como pedagogía, innovación y áreas técnicas, quienes con sus recomendaciones ayudan a la validación y mejora del producto, brinda que se implemente en un contexto educativo más amplio y se lo pueda utilizar a nivel nacional e internacional. Además, garantiza el objetivo propuesto para que el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes sea integral.

- Instituciones educativas para la validación y aplicación del producto.
- Educadores para integrar contenidos académicos.
- ONGs y miembros involucrados en el ámbito educativo y el desarrollo socioemocional.
- Especialistas en pedagogía, innovación educativa y áreas técnicas.
- Distribuidores del material educativo.

6.1.8 Estructura de Costos

La estructura de costos de EDUCASA 5S está enfocada en la creación de los materiales didácticos, la investigación, el diseño pedagógico y toda la producción que se necesita para los recursos y aplicación. También, se consideran los costos asociados a las capacitaciones de los clientes, convenios, soportes técnicos, distribución y la producción para las futuras implementaciones, esto garantiza la viabilidad y el desarrollo continuo para la sostenibilidad del proyecto.

- Elaboración del maletín con sus diversos componentes y materiales didácticos.
- Investigación, diseño y desarrollo de contenido pedagógico y socioemocional.
- Producción del manual de uso y el cuento.
- Capacitación y soporte técnico.
- Proyección y distribución para futuras implementaciones.

6.1.9 Fuentes de Ingresos

El modelo de negocio de EDUCASA 5S permite generar ingresos vinculados a la comercialización del producto mediante venta directa, servicios educativos, prestaciones temporales como alquiler a instituciones educativas, venta de los materiales, talleres o

capacitaciones especializados y convenios con instituciones gubernamentales. Estas fuentes de ingresos aseguran la continuidad de la fabricación de más productos, mejoras e implementaciones para diferentes contextos, es decir, ampliar su alcance para diversas realidades educativas.

- Venta directa del Maletín Educativo EDUCASA 5S.
- Venta de materiales complementarios del maletín.
- Talleres y capacitaciones dirigidas a docentes, padres de familia y directivos.
- Alquiler del maletín para uso temporal en instituciones o eventos educativos.
- Servicios educativos para diferentes organismos o proyectos comunitarios
- Convenios con gobiernos locales.

7. Capítulo VII: Resultados, conclusiones y recomendaciones

7.1 Resultados

Como resultado del proyecto, se desarrolló e implementó el prototipo del maletín educativo Educasa 5s, dirigido a estudiantes de quinto año de EGB. La propuesta integró recursos didácticos que fortalecieron las habilidades socioemocionales como la empatía, la toma de decisiones, la autorregulación, el autoconocimiento y las habilidades sociales, consideradas aspectos fundamentales para el bienestar integral de los estudiantes. La prueba piloto se realizó en una institución educativa fiscal ubicada en la ciudad de Cuenca. A partir del análisis de la guía de observación (Anexo X) y la entrevista al docente (Anexo Y) se evidenció un mayor desempeño académico en el área de Ciencias Naturales y en la construcción de un ambiente participativo y positivo dentro del entorno educativo.

De igual manera, por su aporte al proceso de aprendizaje, el juego de mesa educativo generó un impacto social favorable, pues contribuyó a la equidad educativa al ofrecer materiales didácticos accesibles, flexibles e inclusivos a distintos entornos educativos. Su implementación promovió el trabajo colaborativo, la participación constante, el respeto entre compañeros y el desarrollo de las habilidades socioemocionales.

Los registros mediante el uso de la lista de cotejo permitieron evidenciar avances en la autorregulación y en las habilidades sociales durante el desarrollo del juego, mostrando mayor disposición para trabajar en equipo, comunicarse y reflexionar sobre situaciones planteadas en las actividades del maletín. Además, se evidenció que la aplicación del maletín permitió integrar actividades lúdicas con contenidos del área de Ciencias Naturales, lo que captó el interés de los estudiantes durante el aprendizaje, por ello, la relación entre los contenidos y el juego creo un ambiente escolar más interactivo, donde los estudiantes se mantuvieron concentrados y comprometidos con las actividades desarrolladas.

En lo que respecta al entorno educativo, el empleo de materiales adaptables y flexibles permitió aplicar el maletín sin dificultades, favoreciendo su uso dentro del aula. Dado que la aplicación se desarrolló en un tiempo limitado y con un grupo específico de estudiantes, por lo que los datos obtenidos corresponden a la experiencia obtenida en la prueba piloto.

7.2 Conclusiones

Las conclusiones del presente trabajo surgen a partir del análisis del procedimiento educativo y de la ejecución del maletín educativo Educasa 5s realizado a diecinueve estudiantes de quinto grado de EGB. Por ello, en esta sección se presentan los hallazgos alcanzados, se responde a la pregunta de investigación, se evalúa el cumplimiento de los objetivos específicos definidos y el impacto que tuvo la aplicación de la propuesta en el contexto educativo.

A partir del desarrollo de la investigación, se dio respuesta a la pregunta de investigación sobre ¿Cómo fortalecer el aprendizaje socioemocional en la asignatura de Ciencias Naturales en los estudiantes de quinto año de EGB utilizando actividades lúdicas? Por lo tanto, se realizó la observación participante, un diagnóstico inicial y la implementación de un juego de mesa titulado Educasa 5s. Mediante esto se comprobó que la aplicación de estrategias innovadoras y lúdicas constituyen una propuesta educativa pertinente que permite vincular el desarrollo socioemocional con los aprendizajes académicos. El procedimiento permitió trabajar las cinco habilidades socioemocionales como lo son la empatía, el autoconocimiento, la autorregulación, la toma de decisiones y las habilidades sociales en un

ambiente inclusivo, dinámico y participativo, permitiendo alcanzar el objetivo general de la investigación.

En cuanto al primer objetivo específico enfocado a diagnosticar las necesidades de aprendizaje socioemocionales en el aula de quinto año, de esta manera, mediante la observación participante y la hoja de diagnóstico se identificaron que los estudiantes enfrentan desafíos en la gestión de sus emociones, la colaboración en equipo y la resolución de conflictos. Los hallazgos obtenidos permitieron detectar la necesidad de generar espacios y estrategias y recursos que aborden la expresión de las emociones y la convivencia respetuosa, particularmente el fortalecimiento del desarrollo del aprendizaje socioemocional. Se reconoce como limitación que el diagnóstico se llevó a cabo con un grupo determinado y particular de estudiantes, por lo que los resultados no se pueden generalizar, aunque proporciona datos relevantes para la propuesta educativa.

En el segundo objetivo específico, destinado a analizar las formas de abordaje que la docente realiza en clases en cuanto al aprendizaje socioemocional, se evidencio que, si se busca la convivencia y la cooperación, pero estas acciones no se desarrollan de manera planificada y estructurada. El análisis permitió observar que la atención se centra solo en los contenidos curriculares dejando de lado las emociones de los estudiantes. Este hallazgo refuerza la necesidad de utilizar recursos didácticos, como los juegos de mesa, que permitan al docente incorporar el aprendizaje socioemocional en la planificación curricular, superando la falta de tiempo y la escasez de recursos innovadores.

En el tercer objetivo específico, que consistió en el desarrollo de una propuesta de intervención basada en juegos de mesa para fortalecer el aprendizaje socioemocional. Al implementar Educasa 5s, se generó un ambiente lúdico y divertido donde los estudiantes fortalecieron las relaciones interpersonales con sus compañeros, reflexionaron sobre sus emociones y cómo aprender a controlarlas y participaron activamente durante todas las actividades. Aunque se presentaron algunas limitaciones como la división del grupo en subgrupos y el tiempo reducido para llevar a cabo la actividad, se observaron cambios favorables de los estudiantes en la participación, la interacción social y la motivación. Esto demuestra que los juegos de mesa constituyen un recurso pedagógico eficaz y adecuado para fortalecer el aprendizaje socioemocional.

En el cuarto objetivo específico, destinado a evaluar el impacto de la propuesta de intervención del maletín educativo Educasa 5s. Los resultados obtenidos a través del empleo de la lista de cotejo evidenciaron cambios en la conducta y en la participación de los estudiantes a lo largo de las actividades realizadas. Mediante el uso de este instrumento se notó una mayor disposición al trabajar en grupo, cumplir normas, expresar sus emociones y la toma responsable de emociones. De la misma manera, la validación por expertos contribuyo a la realización de ajustes para una mejor funcionalidad pedagógica. Aunque la aplicación de la propuesta se realizó en un tiempo limitado y en un contexto determinado, lo cual representa una limitación, los resultados permiten concluir que el maletín educativo tuvo un impacto positivo en las habilidades socioemocionales de forma conjunta con el área de Ciencias Naturales, convirtiéndose en un recurso relevante y eficaz en el entorno escolar.

Por último, con respecto a la aplicación dentro del aula, la utilización del juego de mesa produjo un efecto positivo en la práctica docente permitiendo reconsiderar la manera de trabajar el aprendizaje socioemocional en el aula, transformando la enseñanza en un proceso más dinámico, activo y participativo. La docente destacó el juego como un recurso innovador y su capacidad para integrar los contenidos curriculares con el aprendizaje socioemocional. Durante el desarrollo del juego los estudiantes mostraron entusiasmo e interés, señalando que les agrado trabajar en equipo y compartir sus emociones con los demás. No obstante, algunos manifestaron dificultad para respetar normas y turnos, lo que representa una oportunidad de mejora para futuras intervenciones. De esa manera, Educasa 5s se presenta como un recurso pedagógico con potencial para ser adaptado y utilizado en distintos entornos educativos.

7.3 Recomendaciones

Después de la elaboración y la implementación de maletín Educasa 5s, se sugiere continuar con el proceso de mejora del prototipo, teniendo en cuenta la claridad de las indicaciones, la organización de las actividades y la gestión del tiempo del juego, con el objetivo de ofrecer a los estudiantes una experiencia más clara y accesible. Estas adaptaciones permiten aprovechar el recurso y promover su aplicación en otros docentes. De igual manera, se recomienda la posibilidad de adaptar el maletín a diversos entornos educativos, teniendo en cuenta las variaciones en la cantidad de los participantes, los contenidos curriculares y el nivel

académico. Esto permitirá que el prototipo pueda aplicarse en diversas áreas del conocimiento, ampliando su alcance y manteniendo su enfoque en el aprendizaje socioemocional.

Finalmente, se considera adecuado seguir con la implementación del maletín, tomando en cuenta las observaciones y sugerencias registradas durante su implementación. Este proceso contribuirá a establecer el prototipo como un recurso didáctico relevante, práctico e innovador, que fomente el fortalecimiento del aprendizaje socioemocional en los estudiantes de quinto año de EGB.

7.4 Futuros desarrollos

Los resultados obtenidos en esta investigación proporcionan perspectivas para futuros avances enfocados en la mejora continua del prototipo del maletín Educasa 5s, a través de la elaboración de nuevas versiones del juego que incorporen contenidos curriculares relacionados a otras áreas, así como nuevas dinámicas en el juego y retos socioemocionales. Además, estas iniciativas pueden generar un impacto significativo en el contexto educativo al transformar las experiencias del aprendizaje mediante la integración de recursos innovadores. De esa forma, se amplía el alcance del maletín educativo como recurso, contribuyendo al fortalecimiento del desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes.

Referencias bibliográficas

Barría, P., Améstica, J. y Miranda, C. (2021). Educación socioemocional: discutiendo su implementación en el contexto educativo chileno. *Revista saberes educativos, (6),* 59-75. https://doi.org/10.5354/2452-5014.2021.60684

Cadena, Y., y Mendoza Diaz, A. (2023). *Diseño de una propuesta pedagógica para el fortalecimiento de las competencias socioemocionales y las habilidades sociales en los estudiantes* [Tesis de maestría, Universidad de la Costa]. Repositorio Corporación Universidad de la Costa. https://repositorio.cuc.edu.co/entities/publication/5dc0565a-e432-4c44-9da5-c0b41bc66e31

Cahum, W., y Zúñiga, M. (2021). La importancia de la educación socioemocional en la atención de la diversidad visual en nivel inicial. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, *1*(2), 173-178. https://doi.org/10.17060/ijodaep.2021.n2.v1.2172

Calderón, D., Vazco, C., Aguas, C., López, M., y LLanga, J. (2024). El Design Thinking Como Método Activo En El Proceso De Enseñanza -Aprendizaje. *Estudios Y Perspectivas Revista Científica Y Académica*, *4*(2), 330–343. https://doi.org/10.61384/r.c.a.v4i2.225

Callado, C. (2025). Impacto de los juegos de mesa en el aprendizaje escolar: revisión sistemática de la literatura. *Revista Educación*, *49*(1), 1-23. http://doi.org/10.15517/revedu.v49i1.60948

Calle, G. y Lozano, A. (2019). La alfabetización en la formación de competencias ciudadanas en la básica primaria. *Revista eleuthera, 20, 35-54.* https://doi.org/10.17151/eleu.2019.20.3

Cárdenas, J. (2022). Experiencias en el ámbito de desarrollo socioemocional de niños de 4 a 5 años durante el confinamiento por COVID-19 en un Centro de Educación Inicial urbano [Maestría en Desarrollo Temprano y Educación Infantil]. Universidad del Azuay.

Centeno, R., Quinsasamin, G. y Medina, I. (2024). Eficacia del aprendizaje basado en juegos (GBL) en el desarrollo de habilidades socioemocionales en educación primaria. *Neosapiencia. Revista especializada en Ciencias de la Educación*, *2*(2), 53-70. https://doi.org/10.64018/neosapiencia.v2i2.12

Collaborative for Academic, Social and Emotional Learning (CASEL). (2020). MARCO DE SEL DE CASEL: ¿Cuáles son las áreas de competencias principales y dónde se promueven? Chicago: Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (CASEL). https://casel.s3.us-east-2.amazonaws.com/CASEL-Wheel-Spanish.pdf

Consejo Superior Universitario de la Universidad Nacional de Educación. (2025). *Reglamento de Investigación, Innovación educativa y Emprendimiento de la Universidad Nacional de Educación*. UNAE. CODIFICACIÓN DEL REGLAMENTO DE INVESTIGACIÓN-signed-signed

Constitución de la República del Ecuador [Const.]. Art.26 y 27 del 2008 (Ecuador). https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf

Domínguez, Z., González, M., Hernández, J., y Abreus, A. (2021). La observación de clases como vía de aprendizaje para los docentes de inglés en formación. *Conrado*, *17*(82), 21-29. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442021000500021&script=sci_arttext

Ferreira, M., Reis, J., Olcina, G. y Fernandes, R. (2023). El aprendizaje socioemocional en la Educación Primaria: una investigación sobre las concepciones y las prácticas de los maestros en el aula. *Revista Colombiana de Educación*, (87), 37-60. https://doi.org/10.17227/rce.num87-12704

Gazzola, M. y Otero, M. (2025). Uso de juegos digitales para la enseñanza de la probabilidad: diseño e implementación en el aula. *Congreso de Educación Matemática de América Central y El Caribe.* https://ponencias.ciaem-redumate.org/cemacyc/article/view/160

González, X. y López, M. (2024). Infancias, aprendizajes y educación socioemocional. *Revista Internacional De Educación Emocional Y Bienestar*, *4*(1), 9–14. https://doi.org/10.48102/rieeb.2024.4.1.72

Gonzalo, J., Lozano, N. y Prades, J. (2018). Evaluando el uso de juegos de mesa no educativos en las aulas: Una propuesta de modelo. *Communication Papers*, 7(14),37-48. http://dx.doi.org/10.33115/udg_bib/cp.v7i14.22274

González, A. N. Tellez, Y. V. (2024). *Metodología de gestión de pruebas de concepto (POC) para procesos de empaque de tarjetas en empresas del sector bancario.* http://hdl.handle.net/11349/95275

Guaranga, N. (2024). *El juego de mesa por turnos como recurso didáctico para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad 6: Los Continentes, con estudiantes de octavo EGB* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional Universidad Nacional de Chimborazo. http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/14055.

Gurrutxaga, M. (2021). Lista de cotejo para evaluar la adecuación de trabajos académicos universitarios al formato de artículo científico. *Ikastorratza, e-Revista de didáctica*, *27*. https://addi.ehu.es/handle/10810/53232

Gutiérrez Márquez, G. (2024). Juegos de mesa como recurso didáctico para la enseñanza de la matemática en la educación básica primaria. DIALÉCTICA, 2, 22.

Gutiérrez, L., Arrué, G. y Illanes, L. (2024). Juegos de mesa como inductor de la Motivación para el aprendizaje en adolescentes: Una revisión sistemática. *Revista de estudios y experiencias en educación*, *23*(52), 195-213. http://dx.doi.org/10.21703/rexe.v23i52.2429

Haro ,G., Ayala , P., Núñez,, A., Román, M., y Rentería, E. (2025). Liderazgo e Innovación Educativa: Estrategias y Políticas para la Transformación en el Siglo XXI. *Estudios Y Perspectivas Revista Científica Y Académica*, *5*(1), 1975–1988. https://doi.org/10.61384/r.c.a.v5i1.962

La Tribu Educativa. (s.f.). *Emopark.* La Tribu Educativa. https://latribueducativa.com/inteligencia-emocional/emopark/

Lewin, K. (1992). La investigación-acción y los problemas de las minorías. In AA. VV., La investigación-acción participativa. Biblioteca de Educación de Adultos, 6, 13-25.

Loja, C., Quito, L. M., Pinos, K., y Pindo, B. (2023). Aprendizaje Basado en Juegos para la motivación en las clases de Lengua y Literatura. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(5), 463-475. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7668

Loza, R., Mamani, J., Mariaca, J. y Yanqui, F. (2020). Paradigma sociocrítico en investigación. PsiqueMag, 9(2), 30–39. https://doi.org/10.18050/psiquemag.v9i2.2656

Lozada, R., Banderas, L., Chávez, J., y Porras, M. (2025). Estrategias de Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) en la educación impacto en la motivación y la retención de contenidos. *Polo del Conocimiento*, *10*(11), 135-151.

Marchant, T., Milicic, N. y Soto, P. (2020). Educación socioemocional: Descripción y evaluación de un programa de capacitación de profesores. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, *13*(1), 185-203. https://doi.org/10.15366/riee2020.13.1.008

Martínez, I., Hidalgo, S., y Sospedra, M. (2020). Análisis del nivel de adaptación socioemocional y su relación con el rendimiento en el alumnado de primaria. *Pulso. Revista de educación*, *43*, 55-74. http://hdl.handle.net/20.500.12226/527

Ministerio de Educación de Ecuador. (2023). *Reglamento General a la ley Orgánica de Educación Intercultural.* Lexis. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/03/reglamento-LOEI-2023.pdf

Ministerio de Educación de Ecuador. (2016). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.

Ministerio de Educación de Ecuador. (2020). Plan educativo: Caja de herramientas para el desarrollo de la “evaluación diagnóstica”: elementos conceptuales y recursos metodológicos.

Ministerio de Educación de Ecuador. (2021). Inserción Curricular: Educación Socioemocional. Quito.

Molina Medina, J. A. (2020). Los juegos de mesa como herramientas de comunicación. *Universidad de San Carlos de Guatemala*.

Moya, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, *10*(2), 275-294

Narváez-León, I. E., y Fárez-Loja, D. E. (2022). Estrategias didácticas para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de 3 a 4 años. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica*

de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes, *5*(10), 78-100. https://doi.org/10.35381/e.k.v5i10.1877

Nodari, C. H., Figuiró, P. S., Froehlich, C., Veiga-Neto, A. R., y Barreto-Miranda, A. L. B. (2020). Plataformas de financiamiento colectivo como instrumento de incentivo de innovaciones sociales en el contexto brasileño. *Revista Lasallista de Investigación*, *17*(1), 44-58.

Núñez, L. (2019). La observación participante. *Universitat Oberta de Catalunya*.

Pérez Rocano, K. J. (2025). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 4 a 5 años.

Presidencia de la República del Ecuador. (2017). *Reglamento del Código Orgánico de la Economía social de los conocimientos, creatividad e innovación*. Editorial Nacional. https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2018-10/Reglamento-C%C3%B3digo-Ingenios.pdf

Rodríguez, A., Velásquez, I., Véliz, A., y Quijije, G. (2025). Una Introducción a la Investigación Diagnóstica.

Ruiz, M. (2022). El juego “serpientes y escaleras” como herramienta didáctica para afianzar los conocimientos del tema números enteros en estudiantes de 6°. https://repository.unad.edu.co/handle/10596/52929

Ruiz, L. (2023). Desprotección infantil: una propuesta basada en el juego para el desarrollo emocional. https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/31886

Sampieri, R. (2014). Metodología de la Investigación. México: Sexta Edición.Editorial McGraw-Hill

Sanz, M. (2022). *Los juegos de mesa como recurso didáctico para la enseñanza de los distintos elementos curriculares en Educación Primaria.* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. UVaDOC.

Sánchez, M. (2025). La educación socioemocional en la educación básica: Importancia y estrategias para el desarrollo de habilidades emocionales en niños y niñas. *Revista Imaginario Social*, *8*(1). https://doi.org/10.59155/is.v8i1.258

Sotomayor, P., y Leiva, D. (2023). Plan de apoyo al aprendizaje socioemocional en una escuela de lenguaje chilena. *Revista de estudios y experiencias en educación*, *22*(49), 348-369. https://doi.org/10.21703/rexe.v22i49.1468

UNESCO. (2022). Transformar-nos: marco para la transformación educativa basado en el aprendizaje socioemocional en América Latina y el Caribe.

Universidad Nacional de Educación [UNAE]. (2023). *La investigación de la UNAE.* https://unae.edu.ec/investigacion/quienes-somos/}

Universidad Nacional de Educación [UNAE]. (2024). *Modelo Educativo-Pedagógico de la UNAE.* https://unae.edu.ec/wp-content/uploads/2024/06/modelo_educativo_pedagogico_de_la_unae.pdf

Universidad Nacional de Educación. (2025). Codificación del Código de Ética de la Universidad Nacional de Educación. UNAE. CODIFICACIÓN DEL CÓDIGO DE ÉTICA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Useche, M. C., Artigas, W., Queipo, B. y Perozo, E. (2019). Técnicas e instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos

Valencia, M. (2022). Efectividad de la gestión pública a través de la planificación estratégica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *6*(6), 97-115. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.3473

Vélez, M., y Tarazona, A. (2022). Metodologías lúdicas para el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de Educación Inicial II. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, *26*(Extraordinario), 622-643. https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1681

Vilella, A. (2024). Emociones en juego: Propuesta de intervención para educación primaria mediante juegos de mesa.

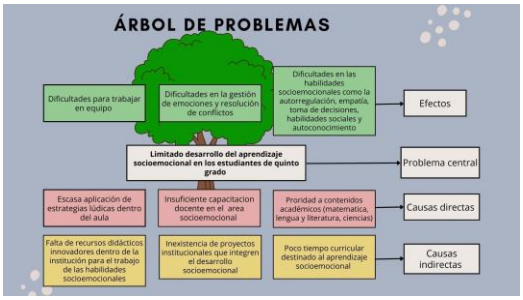
Villena, E., Rienda, J., Sutil, D., y García, F. (2023). Serious games de mesa para la mejora de las habilidades socioemocionales y su efecto en la motivación de los estudiantes universitarios. *Journal of Management and Business Education*, *6*(3), 488-508. https://doi.org/10.35564/jmbe.2023.0026

Wenzhou Wenlan Educational Supplies Co., Ltd. (s.f.). *Emotional Ladders Snakes* [Juego de mesa]. Amazon. https://a.co/d/4feuDIX

Zamora, M. (2021). Design Thinking para la enseñanza de la Creatividad en el ámbito universitario. Un proyecto factible. *Pensar la Publicidad. Revista Internacional de Investigaciones Publicitarias*, *15*(2), 277. https://doi.org/10.5209/pepu.77499

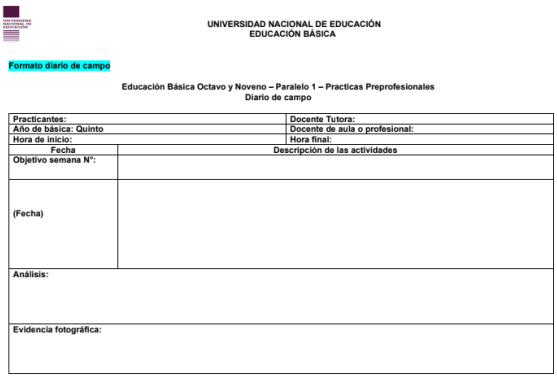
Anexos

Anexo A. Árbol de problemas



https://drive.google.com/file/d/1cwkdCqJk7XoXQYmipGAn6ik8stliFyTh/view?usp=sharing

Anexo B. Diarios de campo



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA

Formato diario de campo

Educación Básica Octavo y Noveno – Paralelo 1 – Practicas Preprofesionales
Diario de campo

Practicantes:	Docente Tutora:
Año de básica: Quinto	Docente de aula o profesional:
Hora de inicio:	Hora final:
Fecha	Descripción de las actividades
Objetivo semana N°:	
(Fecha)	
Análisis:	
Evidencia fotográfica:	

https://drive.google.com/file/d/1hPn7lOdue3bKndU9Qa5egeMTapxKsHBt/view?usp=sharing

Anexo C. Hojas de diagnóstico

https://drive.google.com/file/d/1TEILsAj7o38spqXT87En95hUSYhrnxGo/view?usp=sharing

Anexo D. Consentimientos y asentimientos informados

https://drive.google.com/file/d/1jn-7dVcugyVZ1YzTouXsVDpyFgcmLfG0/view?usp=sharing

Anexo E. Cuento y audiocuento



https://drive.google.com/file/d/1Cb_Dty2TaiKdFNQxggeFAq4c4ZZunUw2/view?usp=sharing

Anexo F. Materiales de los recursos del maletín

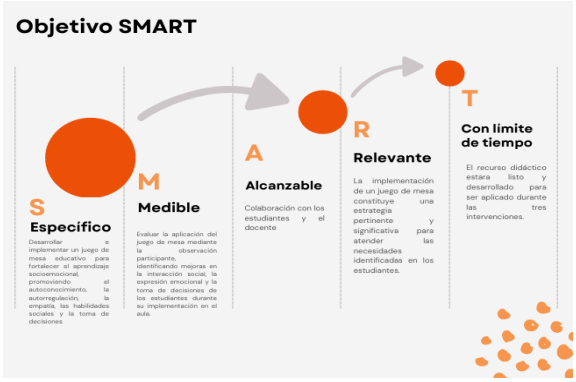
https://drive.google.com/file/d/1i9RqKmKA4j--MckoD3Fri9pJCbciCjGE/view?usp=sharing

Anexo G. Mapa de empatía estudiantes



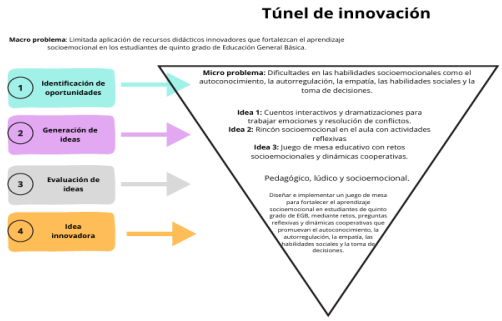
https://drive.google.com/file/d/1N9JwcuJM5iuwV75V2bFR1CdIohBCkooI/view?usp=sharing

Anexo H. Reto Smart



https://drive.google.com/file/d/1fxqd8e6tldy0EvpfICfGKO7UQmZamMc5/view?usp=sharing

Anexo I. Túnel de Innovación



https://drive.google.com/file/d/1W8EhBDqEmNrQ3lwlEAzYtA9wcKDAkzWQ/view?usp=sharing

Anexo J. Prototipos

https://drive.google.com/file/d/15RUKa3Onkl4herkIfvm6q_ObcxHMphjy/view?usp=sharing

Anexo K. Validación Pedagoga

https://drive.google.com/file/d/1XTkHtqSUMrqeAMYWdZbpQNRcYIB9eRKP/view?usp=sharing

Anexo L. Validación Técnico

https://drive.google.com/file/d/1fkGE-MYUGjneKTFPVv6oOOu5rQWaQ_ko/view?usp=sharing

Anexo M. Validación Usuario (Docente)

https://drive.google.com/file/d/1M_mWjSprXaGtagrEmZpPqHssjws66PNR/view?usp=sharing

Anexo N. Bocetos de los recursos del Maletín EDUCASA 5S

https://drive.google.com/file/d/1NfMYvizCaTtP8CqvT1rzyr50dWVwDs4f/view?usp=sharing

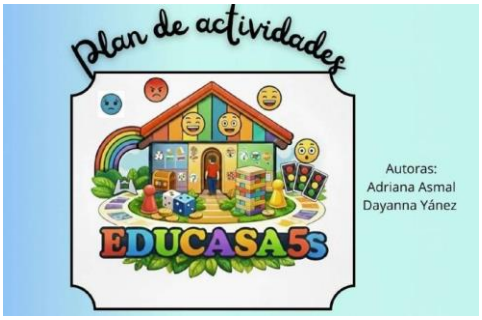
Anexo Ñ. Precio del Maletín EDUCASA 5S

https://drive.google.com/file/d/1Cz0fsFrCeURf7QgHL62_HgCOk7Yc6Ae0/view?usp=sharing

Anexo O. Prototipos y resultados del producto desarrollado

https://drive.google.com/file/d/1t3haDHYCPaOc_6C80fKlJbys3CxPzMDX/view?usp=sharing

Anexo P. Actividad 1



https://drive.google.com/file/d/1L_-PIUIg_7EZsucXeLkj7upzEiltTJjj/view?usp=sharing

Anexo Q. Video de ejecución Actividad 1

Clase 1.mp4

Anexo R. Actividad 2

https://drive.google.com/file/d/13WGgHrXfhTjHqkZ8B3pdhDeClv98v1i-/view?usp=sharing

Anexo S. Video de ejecución Actividad 2

Clase 2.mp4

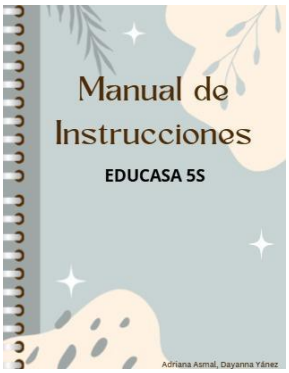
Anexo T. Actividad 3

https://drive.google.com/file/d/1_lSYYZnRRSefRDg2ELqdaVYepp6APqWN/view?usp=sharing

Anexo U. Video de ejecución Actividad 3

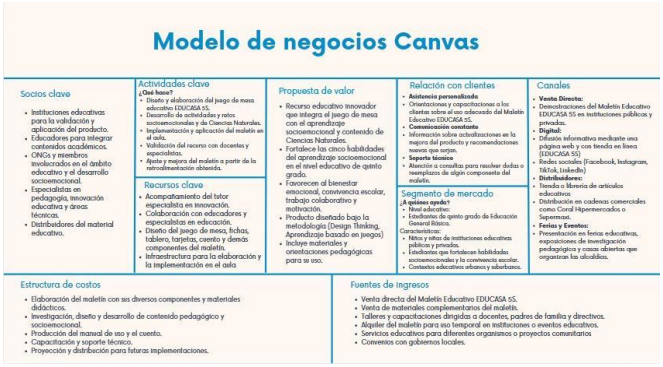
Clase 3.mp4

Anexo V. Manual de uso del Maletín Educativo “EDUCASA 5S”



https://drive.google.com/file/d/1aIkPA8LbEaqeYff16ZC0OvGfcgCFeyxY/view?usp=sharing

Anexo W. Modelo Canvas



https://drive.google.com/file/d/1paSR10IFWq7k6tPqVJGr3vDp4pixj-1J/view?usp=sharing

Anexo X. Guía de observación

https://drive.google.com/file/d/1aIYnGtV4Y4HG0VUVlGm8Jt9lNh5t5ucO/view?usp=sharing

Anexo Y. Análisis de la entrevista al docente de quinto grado

https://drive.google.com/file/d/1g9WVRLDbED27EiZNZYCKLGnaRdJKdLpJ/view?usp=sharing