



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA  
INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS  
DIGITALES**

**TEMA:**

---

**GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE APRENDIZAJE EN LA  
ESTIMULACIÓN DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL NIVEL DE  
INICIAL II**

---

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en  
Educación.

**Autor:**

Elizabeth Magdalena Recalde Drouet

**Tutor:** MSc. Erika Pazmiño

**AMBATO – ECUADOR**

**2021**

## **AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Elizabeth Magdalena Recalde Drouet declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “Gamificación en el desarrollo de inteligencias múltiples”, como requisito para optar al grado de Maestría en Educación mención Pedagogía en Entornos Digitales y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Quito, a los 20 días del mes de septiembre del 2021, firmo conforme:

Autor: Elizabeth Magdalena Recalde Drouet  
Firma:

A handwritten signature in blue ink that reads "Elizabeth Recalde". The signature is written in a cursive style and is enclosed within a light blue oval border.

Número de Cédula: 1716927783  
Dirección: Pichincha. Imbabura 298 y Galápagos  
Correo Electrónico: eli.recalde@hotmail.com  
Teléfono: 0987363325

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE APRENDIZAJE EN LA ESTIMULACIÓN DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL NIVEL DE INICIAL II”, presentado por Elizabeth Magdalena Recalde Drouet, para optar por el Título MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES

## **CERTIFICO**

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 20 de septiembre del 2021

.....  
Lic. Erika Pazmiño Cárdenas MSc.

## DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES., son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor

Quito, 20 de septiembre del 2021

A handwritten signature in blue ink that reads "Elizabeth Recalde". The signature is written in a cursive style and is enclosed within a hand-drawn oval.

.....  
Elizabeth Magdalena Recalde Drouet  
1716927783

## **APROBACIÓN TRIBUNAL**

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: **GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE APRENDIZAJE EN LA ESTIMULACIÓN DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL NIVEL DE INICIAL II**, previo a la obtención del Título de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Quito, 20 de septiembre de 2021

.....  
Suarez Monzón Noemí, PhD.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

.....  
Alulima Alulima Lidya, MG

VOCAL

.....  
Pazmiño Cárdena Erika MSc.

VOCAL

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a Dios por ser siempre mi guía y mi soporte, a mis padres por motivarme y apoyarme toda mi vida en cada una de mis decisiones, a mi esposo por empujarme a cumplir mis sueños y ayudarme en cada proceso y a mis hijas por ser mi motor, mi impulso a ser mejor cada día.

Elizabeth

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mi tutora MSc. Erika Pazmiño por su tiempo y dedicación para que este proyecto sea elaborado de la mejor manera, gracias a mi familia por su apoyo incondicional.

Elizabeth

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN .....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD .....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
ÍNDICE DE CUADROS .....	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xii
RESUMEN.....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	2
Importancia y actualidad.....	2
Planteamiento del problema .....	6
Árbol de problemas.....	6
Análisis crítico .....	6
Prognosis.....	7
Preguntas de investigación .....	8
Destinatarios del Proyecto .....	8
Objetivos.....	8
Objetivo general. ....	8
Objetivos específicos.....	8

CAPÍTULO I.....	9
Marco teórico .....	9
Antecedentes.....	9
Desarrollo teórico del objeto y campo.....	12
Técnica de aprendizaje: Gamificación.....	12
Beneficios .....	13
Componentes de la gamificación.....	13
Objetivos y áreas de logros de desarrollo de la gamificación .....	16
Proceso de enseñanza y aprendizaje .....	17
Proceso de Enseñanza.....	18
Proceso de aprendizaje .....	18
Juegos .....	19
Habilidades Comunicativas .....	20
Inteligencias Múltiples de Gardner.....	21
CAPÍTULO II.....	26
Diseño metodológico.....	26
Enfoque de la investigación.....	26
Nivel de investigación .....	26
Modalidad de investigación.....	26
Tipos de investigación .....	27
Población y muestra.....	27
Proceso de recolección de datos .....	30
Validez de instrumentos .....	30
Análisis e interpretación de resultados .....	31

Análisis e interpretación de los resultados de la entrevista realizada a especialistas .....	31
.....	
Análisis e interpretación .....	31
Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a los docentes de las instituciones educativas de la Red de aprendizaje de la Zona 2, Distrito 17D11 pertenecientes a educación inicial.....	37
Discusión de resultados .....	48
CAPÍTULO III .....	50
PROPUESTA .....	50
Definición del tipo de producto .....	50
Objetivos.....	52
Estructura de la propuesta.....	52
Presentación de la actividad.....	53
Valoración de la propuesta .....	65
Validación por parte de los docentes .....	65
Validación por parte de los especialistas .....	66
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	67
BIBLIOGRAFÍA.....	69
ANEXOS.....	73

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No. 1 Criterios de inclusión y exclusión.....	27
Cuadro No. 2 Muestra .....	27
Cuadro No. 3 Operacionalización de variables .....	28
Cuadro No. 5 Promover el aprendizaje en los niños de nivel inicial .....	37

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1 Árbol de problema: Relación causa - efecto .....	6
Grafico No. 2 Componentes de la gamificación .....	15
Gráfico No. 3 Promover el aprendizaje en los niños de nivel inicial .....	37
Grafico No. 4 Actividades relacionadas con la gamificación .....	38
Grafico No. 5 Herramientas digitales empleadas para realizar gamificaciones .....	39
Grafico No. 6 Actividades gamificadas que más utiliza .....	40
Grafico No. 7 Habilidades comunicativas y cognitivas en los niños de nivel inicial .....	40
Grafico No. 8 La gamificación aplicada en el nivel inicial .....	41
Grafico No. 9 Capacitación para realizar gamificaciones .....	42
Grafico No. 10 Las inteligencias múltiples y su relación con su entorno .....	43
Grafico No. 11 Estimular las diferentes inteligencias múltiples en los niños .....	43
Grafico No. 12 Resolución de los problemas en diferentes situaciones .....	44
Grafico No. 13 Actividad que más utiliza para desarrollar la inteligencia de los niños .....	45
Grafico No. 14 Desarrollar la inteligencia lingüística de los niños.....	45
Grafico No. 15 Desarrollo la inteligencia musical e inteligencia kinestésica .....	46
Grafico No. 16 Desarrollo de la inteligencia intra e interpersonal.....	47
Grafico No. 17 Desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños .....	48

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA  
DIRECCIÓN DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS  
DIGITALES**

**TEMA: GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE APRENDIZAJE EN LA  
ESTIMULACIÓN DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL NIVEL  
DE INICIAL II.**

**AUTOR: Elizabeth Magdalena Recalde Drouet**

**TUTOR: MSc. Erika Pazmiño**

**RESUMEN**

La presente investigación tuvo como objetivo el estudio de la gamificación para la estimulación de las inteligencias múltiples en niños y niñas de nivel inicial II. Los infantes son únicos e irrepetibles, con emociones, sentimientos e inteligencias que los distinguen, por lo que es necesario que los docentes estimulen las inteligencias múltiples a través de actividades que les proporcionen la oportunidad de experimentar y explorar a través de la TICS. La gamificación es una técnica de aprendizaje que considera la mecánica de los juegos en el ámbito educativo y permite a los niños adquirir conocimientos, mejorar habilidades y destrezas. En este estudio se empleó como metodología de investigación el enfoque mixto, el nivel descriptivo y la modalidad aplicada, los tipos de investigación fueron: documental y de campo. La muestra estuvo constituida por cincuenta y cinco docentes de las instituciones educativas de la Red de aprendizaje de la Zona 2, Distrito 17D11 a quienes se les aplicó una encuesta y dos especialistas a quienes se les realizó una entrevista. Se evidencia que existe una escasa aplicación de la técnica de gamificación para estimular las inteligencias múltiples por parte de los docentes y la dificultad de acceder a herramientas digitales para la elaboración de gamificaciones por la conectividad. Por tanto, fue necesario diseñar actividades gamificadas a ser aplicadas en el nivel inicial que no requieren de conectividad, para brindar un sentido lúdico al estimular las diferentes inteligencias mediante las TIC, expandiendo las posibilidades de proporcionar prácticas innovadoras en el aula. La propuesta fue validada por expertos y usuarios con una apreciación de muy aceptable.

**Descriptor:** aprendizaje, inteligencias múltiples, gamificación, educación inicial

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA**  
**DIRECCIÓN DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS**  
**DIGITALES**

**THEME: GAMIFICATION AS A LEARNING TECHNIQUE IN THE  
STIMULATION OF MULTIPLE INTELLIGENCES AT THE BEGINNER  
LEVEL II.**

**AUTHOR: Elizabeth Magdalena Recalde Drouet**

**TUTOR: MSc. Erika Pazmiño**

**ABSTRACT**

The present research aimed to study gamification for the stimulation of multiple intelligences in boys and girls of pre school level II. Infants are unique and unrepeatable, with emotions, feelings and intelligences that distinguish them, so it is necessary for teachers to stimulate multiple intelligences through activities that provide them the opportunity to experiment and explore through ICT. Gamification is a learning technique that considers the mechanics of games in the educational field and allows children to acquire knowledge, improve skills and abilities. In this study, the mixed approach, the descriptive level and the applied modality were used as research methodology, the types of research were: documentary and field. The sample consisted of fifty-five teachers from the educational institutions of the Learning Network of Zone 2, District 17D11 who were surveyed and two specialists who were interviewed. It is evidenced that there is little application of the gamification technique to stimulate multiple intelligences by teachers and the difficulty of accessing digital tools for the preparation of gamifications due to connectivity. Therefore, it was necessary to design gamified activities to be applied at the initial level that do not require connectivity, to provide a sense of play by stimulating different intelligences through ICT, expanding the possibilities of providing innovative practices in the classroom. The proposal was validated by experts and users with an appreciation of very acceptable.

**KEYWORD** learning, initial education, gamification, multiple intelligences

## INTRODUCCIÓN

### **Importancia y actualidad**

Para la presente investigación se ha considerado la línea de investigación relacionada con la innovación, debido a que su finalidad es la elaboración de una propuesta de gamificación, a ser utilizada como una técnica para la enseñanza de los niños de educación inicial y preparatoria. Uno de los motivos para desarrollar este proyecto fue el cambio acelerado que atravesó el sistema educativo por la pandemia COVID-19, ya que las clases cambiaron de una modalidad presencial a la virtualización, insertando de manera la tecnología en los procesos educativos.

Con respecto a la sub línea de investigación el presente estudio se direccionó a la relacionada con el aprendizaje, ya que se pretende fortalecer el mismo en los niños del nivel inicial a través de la gamificación. El tema de estudio tiene relación con la innovación y el aprendizaje ya que la gamificación al utilizar la mecánica del juego constituye una técnica apropiada para el nivel inicial con el fin de motivar la adquisición de nuevos conocimientos y desarrollo de las destrezas de los niños en la educación virtualizada que actualmente es parte de la realidad educativa.

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2020), señala en el objetivo cuatro de su plan de desarrollo sostenible; lo siguiente: “Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos (p. 9)”. La implementación de técnicas y estrategias que motiven al niño a continuar con su proceso académico es sin duda un aporte a la calidad educativa y responde al objetivo cuatro de los Objetivos y metas de desarrollo sostenible

Otra normativa que respalda al desarrollo de este proyecto se encuentra en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2018), en el artículo número 2 literal w:

**w. Calidad y calidez.** - Garantiza el derecho de las personas a una educación

de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes. Así mismo, garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizajes (p. 2)

La calidad educativa entonces, es un aspecto que no solamente es prioridad a nivel nacional, sino que ésta, es un objetivo de todo el globo debido a la pandemia por lo que las necesidades y realidades educativas cambiaron en la actualidad y es indispensable que se trabaje en ella no solamente desde políticas públicas sino también desde las aulas, con la aplicación de nuevas técnicas, estrategias y metodologías por parte de los maestros.

Si bien es cierto que, la innovación y la transformación del sistema educativo ecuatoriano son responsabilidad del gobierno central, los docentes tienen la predisposición y la responsabilidad de ayudar en ese cambio de paradigma y, sobre todo el cambio de modelo educativo, ya que, en algunas unidades educativas, aún se mantiene la metodología tradicional con clases magistrales donde el docente es un trasmisor directo del conocimiento. Al cambiar la realidad que vive actualmente la educación, es inevitable que exista un cambio social y un desarrollo, por ello es necesario y práctico desarrollar este tipo de investigaciones, donde el conocimiento no solamente se quede en lo teórico, sino que se plasme en una propuesta, que por más particular que parezca, iniciará un proceso de transformación a nivel de las instituciones educativas.

Desde este contexto, la Ministerio de Educación (2017), en la Agenda Educativa Digital para el periodo 2017-2021 establece como objetivo “Fortalecer y potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Sistema Educativo Nacional a través del incremento de prácticas innovadoras que integren las tecnologías para empoderar el aprendizaje, el conocimiento y la participación” (s/p), para lo cual se incluye el nivel

de Educación Inicial, ya que, desarrolla lineamientos que están dirigidos al desarrollo del uso de las TIC en el proceso educativo, además de promover, en las prácticas pedagógicas el uso de las mismas y a emplear enfoques digitales.

De igual manera, el Ministerio de Educación (2016), establece en el punto 3, del documento denominado Tecnología para la Educación, lo siguiente: “Softwares educativos para Educación Inicial, Educación General Básica y Bachillerato, en todas las áreas del currículo, en español, quichua, shuar e inglés”, (s/p). Es decir, las TIC y su uso, es parte indispensable dentro del nivel Inicial de educación.

Según la UNICEF (2017) se señala que, “Las TIC ya están ampliando el acceso a contenidos educativos de alta calidad, incluidos libros de texto, material de video e instrucción remota, a un costo mucho más bajo que en el pasado” (p. 13), es decir representa una alternativa educativa, que proporciona el material de calidad para que los niños construyan su propio aprendizaje. También, aporta datos importantes entre ellos, que el 71% de los estudiantes de todo el mundo están en línea, en comparación con el 48% de la población total.

En cuanto, al uso de la gamificación, Meneses (2019), refiere que, a través de una investigación desarrollada en la Universidad de Colorado, Estados Unidos, el uso de la gamificación, específicamente, los juegos de simulación, al ser comparados con otros métodos de aprendizaje, evidenciaron que, la retención de conocimientos mejoró en un 9%, en un 14% aumentó el nivel de conocimientos basados en habilidades, mientras que, el crecimiento en el conocimiento factual fue de un 11%. Por, tanto estos hallazgos, afirman que, la gamificación, como método de aprendizaje es efectivo.

En América Latina, refiere TALIS en OCDE [Organización de Cooperación y Desarrollo Económico] (2019) señala datos acerca del profesorado que ha recibido formación de las TIC para la enseñanza en la educación inicial en los diferentes países descritos a continuación en Brasil el 64%, en Chile el 77%, en Colombia el 75%, en México un 77% y en Argentina el 53%, es decir, los docentes reciben preparación basadas en las TIC para desarrollar su praxis, donde adquieren las habilidades y destrezas necesarias para abordar los contenidos. Sin embargo, las clases virtuales y la

elaboración y aplicación de videos educativos, es más utilizados en las organizaciones privadas con un 56%.

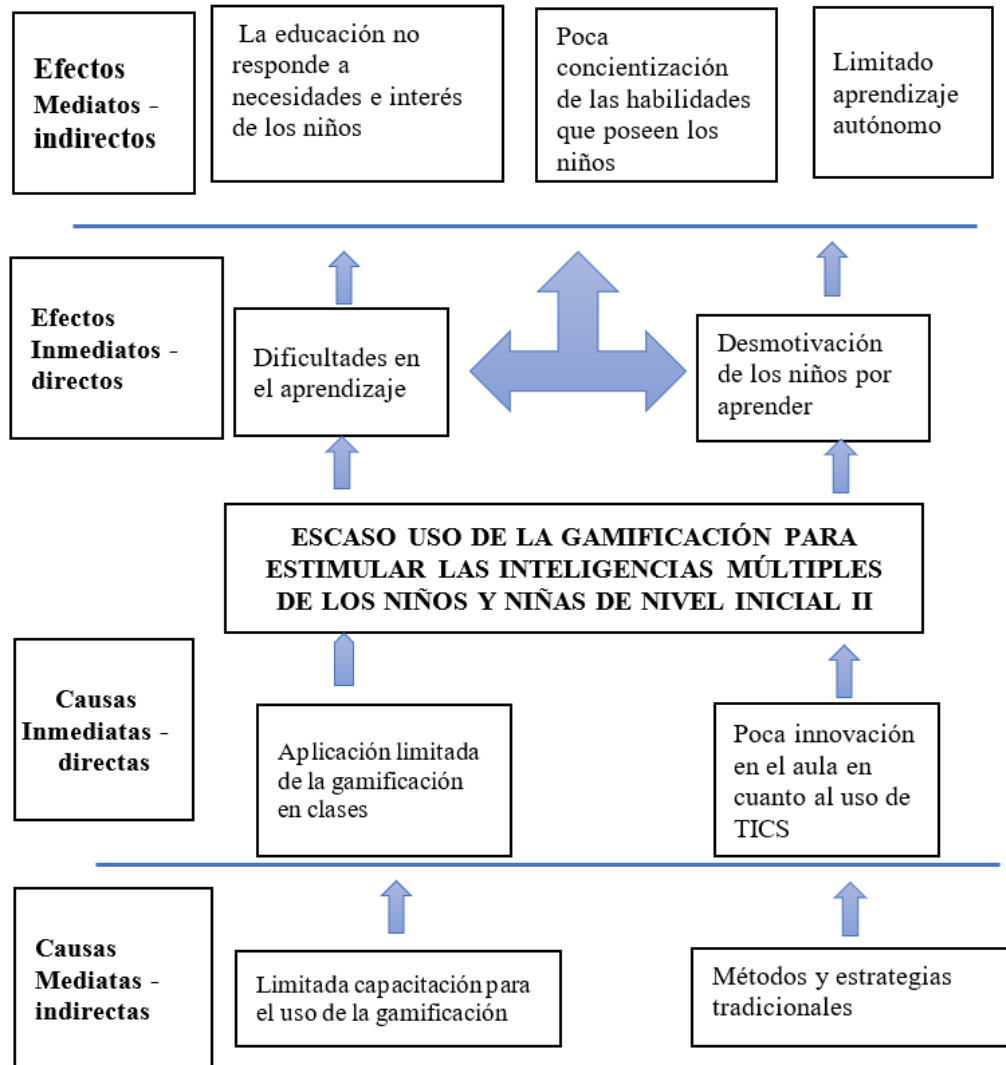
Asimismo, en Latinoamérica, Quintanal (2016), explica que, el método de gamificación, es efectivo para mejorar el rendimiento académico, ya que, es u investigación, evidenció que, el 84% inicial del curso aprobó la asignatura, y al final del mismo, el 97% llegó al final con calificaciones altas.

Los datos argumentados en los epígrafes anteriores son importantes, para la integración de las TIC en el Nivel de Educación Inicial en Ecuador, ya que, generan una sinergia entre la utilización de las mismas en el contexto internacional con el nacional. Esto se evidencia, a través de los datos aportados por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censo (INEC) (2017), y el uso por edades: el 52,0% de la población de 5 años y más, utilizó computadora en el año 2017, lo que equivale, según este autor, a 13,3 puntos más que en el 2012. Con la utilización de internet: 58,3% de la población de 5 años y más se conectó a la web, donde el 66,9% son el área urbana, y el 39,6% del área rural. Además, este censo explica que, el 48,8% de la población de 5 a 17 años, accede desde su hogar al internet.

La red de aprendizaje zona 2 del distrito 17D11, en la cual se desarrolla la investigación, se ubica en el cantón Rumiñahui en la parroquia de Sangolquí, la problemática que se pudo detectar, a través de la observación, evidenció que, tanto la gamificación como el desarrollo de las inteligencias múltiples están ausentes dentro de la planificación. instituciones educativas de la Red de aprendizaje de la Zona 2, Distrito 17D11

## Planteamiento del problema

### Árbol de problemas



### Gráfico No. 1 Árbol de problema: Relación causa - efecto

Elaborado por: Recalde E. (2021)

Fuente: Red de aprendizaje de la zona 2 distrito 17D11

### Análisis crítico

Por medio de la elaboración de un árbol de problemas se evidenció que, dentro de la institución educativa existe limitada capacitación para el uso de gamificación, probablemente a causa de su desconocimiento. Dentro de las causas inmediatas directas de primer orden encontramos que la aplicación de la estrategia de gamificación es

limitada en las horas clases, situación que provoca posiblemente dificultades de aprendizaje en los niños, ya que la educación no responde a las necesidades e intereses de los infantes.

Por otro lado, los métodos y estrategias que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje son tradicionalistas provocando poca innovación en el aula, sobre todo con el uso de las TICs, esto hace que las horas clases sean monótonas, desmotivando a los estudiantes en su aprendizaje, esto ocasiona que los niños tengan poca concientización de las habilidades que poseen y limitando su aprendizaje autónomo.

En definitiva, la limitada capacitación para el uso de la gamificación y la aplicación de métodos y estrategias tradicionales por parte de los docentes de la red de aprendizaje de la zona 2 distrito 17D11 genera que los niños manifiesten desmotivación y dificultades de aprendizajes, estas problemáticas sin duda afectan al niño, impidiendo su correcto desarrollo en el proceso de enseñanza aprendizaje, sin tomar en cuenta sus necesidades, intereses y dejando de lado el desarrollo de sus habilidades individuales.

### **Prognosis**

Una de las consecuencias que deja la falta de estrategias innovadoras en los estudiantes es la pérdida del interés hacia el aprendizaje. Asimismo, pierden oportunidades de aprender usando la tecnología y las interrelaciones entre sus compañeros se ven afectadas, ya que tienden a jugar solos o desarrollar juegos donde no necesitan un amigo para ejecutarlos, tomando en cuenta que estos juegos no favorecen el desarrollo de sus habilidades individuales e incluso grupales.

El juego sin duda es la forma más eficaz de aprendizaje en los niños, ya que se les reta a desarrollar sus habilidades individuales para lograr adquirir nuevos conocimientos, esta estrategia acompañada del correcto desarrollo de las inteligencias múltiples daría excelentes resultados en el desarrollo cognitivo del infante evitando problemas como; desmotivación en el estudiante, desconocimiento de sus habilidades, poca personalización del aprendizaje, déficit de atención, aprendizaje fuera de la realidad, carencia de habilidades y destrezas, resultados poco significativos.

### **Preguntas de investigación**

- ¿Se utiliza la gamificación en las instituciones educativas de la Red de aprendizaje de la Zona 2, Distrito 17D11 pertenecientes a educación inicial?
- ¿Cómo se estimula las inteligencias múltiples en los niños y niñas de nivel inicial II?
- ¿Qué alternativa de solución se propone referente al escaso uso de la gamificación como técnica de aprendizaje para estimular las inteligencias múltiples en los niños y niñas de nivel inicial II?

### **Destinatarios del Proyecto**

Las personas que están intrínsecamente relacionadas con la investigación son: los docentes de Nivel Inicial II de la Zona 2, Distrito 17D11.

### **Objetivos**

#### **Objetivo general.**

Diseñar actividades gamificadas para estimular las inteligencias múltiples de los niños y niñas de nivel inicial II

#### **Objetivos específicos.**

- Analizar cómo se utiliza la gamificación en las instituciones educativas de la Red de aprendizaje de la Zona 2, Distrito 17D11 pertenecientes a Educación Inicial.
- Identificar cómo se estimula las inteligencias múltiples en los niños y niñas de Nivel Inicial II.
- Proponer el uso de la gamificación para la estimulación de las inteligencias múltiples en los niños y niñas de Nivel Inicial II.

## **CAPÍTULO I**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **Antecedentes**

En el presente capítulo se analiza la información obtenida del análisis de investigaciones que guardan relación con el tema de estudio. Se inicia con la investigación efectuada en la Universidad de Valladolid, España, desarrollado por Yagüe (2019), se centró en aportar un plan de la gamificación como un método innovador, que puede ser utilizada por los docentes en el desarrollo del aprendizaje significativo y así aumentar la motivación en sus estudiantes, en conjunto con las IM. La metodología fue tipo descriptiva y modalidad de proyecto factible. Concluyó que, el docente al utilizar gamificación, incrementa la motivación de los alumnos, mejora el aprendizaje significativo, y ayuda a desarrollar las inteligencias múltiples. por lo que de este modo será más fácil conseguir

En el ámbito nacional, Mieles y Moya (2021), realizó una contribución positiva de la gamificación en la estimulación de las inteligencias múltiples de los estudiantes de educación general básica. Además de fue buscar la profundidad de los términos, a raíz de los resultados y significados principales que reflejen el impacto que tiene la gamificación como estrategia para la estimulación de las inteligencias múltiples.

Durante su proceso investigativo determinaron que, la educación actual requiere de cambios de paradigmas, es decir, del tradicional al paradigma constructivista, ya que, en el país en donde se desarrolló la misma, es inexistente la estimulación de las inteligencias múltiples, posiblemente por la falta de actualización docente, tiempos reducidos para la planificación, una pedagogía tradicional, entre otros. Concluyeron que, la gamificación, como estrategia para estimular las inteligencias múltiples es efectiva, porque se activan espacios interactivos que ayudan a desarrollar cada inteligencia y con ellas las destrezas de los alumnos, de esta manera construyen sus conocimientos y estrechan las relaciones con quienes le rodean de manera más efectiva.

Esta investigación, contribuyó al presente trabajo, ya que se considera la importancia de las técnicas de gamificación como una herramienta que mejora el proceso de aprendizaje, por medio de las inteligencias múltiples, y sirve como antecedente porque ratifica que la aplicación de dichas técnicas, permiten accionar la cooperación, fomentando el constructivismo y la interrelaciones entre docentes y estudiantes, y estos últimos con su grupo etéreo como parte de una comunidad de aprendizaje.

Asimismo, Liberio (2019), centró su investigación en teorías acerca de la gamificación y las habilidades cognitivas de los niños. Explica que, esta técnica permite a los aprendices apropiarse del conocimiento mediante la motivación y optimización de los conocimientos y procedimientos. Concluyó que, la gamificación permite a los docentes salir de su zona de confort, aplicando métodos motivadores para los estudiantes como la clase invertida, actividades para ser desarrolladas de manera virtual.

En concordancia con lo antes expuesto, la contribución está en el impacto que genera el empleo de la gamificación dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, esto se puede transpolar al desarrollo de las inteligencias múltiples como una herramienta que ayuda, tanto en el mejoramiento del proceso de aprendizaje como en la innovación pedagógica, de esta manera se aprecia su importancia dentro del proceso educativo. (Feldman, 2018, p. 8). Por tal razón, se deben aplicar la gamificación, considerando las potencialidades y necesidades de los niños, en este caso, las

inteligencias múltiples, lo cual permitirá construir su aprendizaje y ser protagonista de nuevos saberes.

En cuanto, a los antecedentes a nivel internacional, se aprecia el trabajo de Rodríguez (2019), que centró su estudio en dar a conocer la vocación de los estudiantes, desarrollando las inteligencias múltiples. Al aplicar el cuestionario y desarrollar las actividades del plan, concluyó que, existe la necesidad de entender y reconocer a las inteligencias múltiples en los aprendices desde muy temprana edad, además de asociarlos con su entorno educativo, familiar y social, con sus gustos, de esta manera se les proporciona significación a sus diversas acciones.

Mientras que, Peña (2018), tuvo como propósito comprender cómo se conciben las inteligencias en cada entorno, las estrategias didácticas que aplican los docentes, las inteligencias que se favorecen de acuerdo con las características socioculturales y los objetivos de formación.

La metodología que utilizó fue el método cualitativo con diseño fenomenológico. Concluyo que, las inteligencias de los niños, están asociadas de manera directa con las diversas condiciones sociales y culturales que le rodean, es por ello importante, fomentar en las aulas de este nivel educativo actividades que ayuden a desarrollar cada una de las inteligencias, ya que, fomentan ciertos aprendizajes, pero se restringen otros.

Por su parte, Cordeiro (2018), tuvo como objetivo el describir cómo un plan de acción inspirado en la teoría de las inteligencias múltiples, ayuda en el desarrollo de las destrezas orales.

Sus hallazgos, obtenidos de aplicar un cuestionario a los estudiantes, así como entrevistas a profundidad, le permitieron concluir que, los resultados son evidencias empíricas de que el rendimiento se afecta, de manera positiva, por las actividades que se desarrollaron en la teoría de las inteligencias múltiples. Como aspectos positivos se estableció una mejora en la comunicación y disposición para el intercambio de conocimientos, la ansiedad ante las exposiciones orales descendió significativamente, lo que benefició el desarrollo oral y la fluidez.

La contribución de este trabajo, se visualiza en la valoración de las inteligencias múltiples como un elemento optimizador del aprendizaje, permitiendo a los estudiantes

aprendan de manera significativa los contenidos, además de propiciar actitudes positivas que los conducen a fortalecer los valores y a consolidar conocimientos. En cuanto, a la limitación teórica y práctica, se detectó que, es necesario considerar la bibliografía actualizada de Gardner, por cuanto, la misma que se emplea está desactualizada, al punto que omiten otros tipos de inteligencia. En referencia a la práctica, no incluyen el impacto en el desarrollo de la inteligencia como parte de la cuantificación de los datos.

A nivel nacional, Casanova et al., (2020), llevaron a efecto un artículo científico en el cual su objetivo fue determinar la incidencia de las inteligencias múltiples en el aprendizaje de los niños. La metodología que emplearon un estudio no experimental con enfoque cualitativo”. Sus hallazgos le permitieron concluir que, las inteligencias múltiples, si inciden en el proceso de aprendizaje y en la forma en que los niños aprenden. Por tanto, es necesario que los docentes consideren, el desarrollo de las IM, para mejorar y optimizar la construcción de conocimientos en sus estudiantes.

Otro estudio, interesante, lo aportan Martínez y Salinas (2020), a través de un artículo cuyo propósito fue evidenciar la eficacia de las actividades lúdicas, para fortalecimiento de las inteligencias múltiples en el aula. Para ello, emplearon el tipo de investigación: descriptivo y comparativo, y como técnicas la psicométrica y la encuesta. Al finalizar la aplicación y análisis de las técnicas, determinaron que, existen una mejoría en el desempeño de los estudiantes, donde se pudo evidenciar cambios en diferentes inteligencias, donde antes presentaban dificultades: lógico matemática interpersonal e intrapersonal, lingüística y espacial.

## **Desarrollo teórico del objeto y campo**

### **Técnica de aprendizaje: Gamificación**

#### **Definición**

Para una mejor comprensión de la técnica de gamificación es importante definirla. La gamificación, según Rodríguez et al., (2019), consiste en una técnica de aprendizaje que desarrolla el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como otros aspectos intrínsecamente relacionados con él como las inteligencias múltiples y la inteligencia

emocional, entre otros; a través de los juegos, e incluso de la tecnología, obteniendo así un cambio de conducta y actitudes hacia el proceso de aprendizaje.

Esta técnica permite al docente crear una situación hipotética donde los estudiantes, en conjunto con el educador, crean las reglas del juego, para ser actores y no simples espectadores de su aprendizaje. Desde esta perspectiva, se motiva al estudiante a aprender nuevos saberes. A través de la misma, también es posible representar una situación o un problema de forma esquemática, es decir, construir un modelo de la situación en la cual los estudiantes y el docente logren acordar sus reglas, para convertirse en actores y no en simple espectadores de la situación

### **Beneficios**

Desde esta perspectiva, Liberio (2019), explica que, la gamificación es una técnica que permite al docente dar instrucciones de juegos, los cuales se aplican a cualquier contexto, por ende, en el educativo, por ello, cuando se emplea, crea una comunidad de aprendizaje, asimismo, ayuda a optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial, y quienes disfrutarán aprendiendo mientras juegan y, aprenden a resolver situaciones a través del juego.

En este sentido, la gamificación logra motivar y estimular a los niños a aprender y construir sus propios aprendizajes, se genera una competición sana, permitiendo el disfrute del proceso de enseñanza, aunado a alcanzar los objetivos del currículo, y el desarrollo del aprendizaje colaborativo, el que a su vez permitirá que se mejore u optimicen las habilidades como las comunicativas, sociales y cognitivas. Es por ello que, se considera que, dentro de sus beneficios, es que permite alcanzar un logro que beneficie a todo un entorno, obteniendo así un cambio de conducta o la modificación de determinada actitud u objetivo planteado, donde se centra en la atención en las potencialidades y necesidades de los estudiantes.

### **Componentes de la gamificación**

En la figura 2 se ilustra la gamificación, se describe cómo la técnica genera un cambio de comportamiento, y para producirlo señala 4 componentes: tipos de usuario,

motivación, recompensas y elementos del juego. En cada uno de ellos, se le presenta a los aprendices experiencias que tiene a ser inmersiva porque induce a la reflexión, basándose en la motivación, lo que obtendrá por su participación y las reglas del juego.

- **Tipos de usuarios:** se les conoce como tipos de jugadores y se caracterizan por trabajar en la red, generar comportamientos de socialización e independencia para alcanzar la meta de ganar.
- **Motivación:** se produce de dos maneras, la intrínseca que es propia del jugador, es lo que internamente lo estimula a realizar el juego, y la extrínseca que provienen del exterior, como los docentes, compañeros, la atracción del juego.
- **Recompensa:** es la expectativa del logro, es lo que adquiere o consigue por jugar.
- **Elementos del juego:** en ellos está implícito las reglas, preguntas, los diferentes niveles que necesita alcanzar para terminar el juego y la colaboración.



**Gráfico No. 2 Componentes de la gamificación**  
Fuente: [www.flippedclassroom.com](http://www.flippedclassroom.com) (2016)

Dentro de la gamificación, desde la perspectiva del proceso de enseñanza y aprendizaje, Rodríguez (2019), se observan otros componentes, los cuales permiten que se maximice la concentración y, a su vez se crea una sinergia entre placer, necesidad de alcanzar el triunfo, aprender, construir conocimientos y, el desarrollo de la socialización, de esta manera se activan ambos hemisferios cerebrales, donde los estudiantes entran en un flujo de hacer, construir y ser. Por ello, explica los siguientes componentes.

- **Dinámica del juego:** consiste en gamificar los contenidos, donde se involucran la motivación y los comportamientos que el docente busca en los estudiantes. Es importante, adecuarlos a los objetivos educativos, el currículo, las potencialidades y necesidades de los aprendices. Entre las dinámicas se encuentran (a) incentivar la curiosidad, las emociones, la

socialización y la competitividad, (b) aumentar el nivel de dificultad a media que se vea en el juego y (c) aumentar el estatus para otorgar premios.

- Mecánicas del juego: comprenden las reglas, normas y la mecánica en sí del juego, el docente debe considerar que las mismas le permitan al estudiante involucrar sus experiencias, para ello puede incluir el contar historias divertidas para exponer un tema; fomentar el reto de aprendizaje para poner a pruebas sus conocimientos, tanto de manera individual como grupal, gestionar la competición y colaboración, dirigidas a que las comparen con los contenidos.
- Elementos del juego: es la visualización, lo tangible del juego, siendo éstos las herramientas concretas: logros que se pueden mostrar a través de barras, dibujos, rayas, estrellas; creación de avatares, entre otros.

De acuerdo a lo analizado en los epígrafes anteriores, uno de los propósitos de la gamificación, es motivar, despertar el interés de los niños; el trabajo colaborativo y cooperación entre ellos, e incluso el docente y los adultos, que participan de su educación, de esta manera su implantación abarcado uno o dos contextos, el primero es el juego en el aula utilizando las herramientas tecnológicas y juegos tradicionales, y la segunda es nivel interactivo fuera del aula.

Por otra parte, Díaz (2018), explica que, la gamificación utilizada en la educación, busca transformar una educación tradicional, rutinaria y monótona por una dinámica, interactiva e interesante. En este sentido, cuando el cognoscente crea una interacción con el juego, tangible o intangible se involucra en la resolución de problemas, asume retos, se incrementa la empatía, el sentido de responsabilidad y tolerancia, asimismo, aprende asumir las consecuencias de sus decisiones y valorar las recompensas.

### **Objetivos y áreas de logros de desarrollo de la gamificación**

Siendo la gamificación una técnica que se emplea en el ámbito educativo, presenta objetivos que justifican su aplicación a nivel virtual, donde, dichos objetivos están enfocados en el desarrollo de las habilidades, entre ellas las cognitivas, las sociales y las comunicativas, por ello, debe resultar atrayente y motivador para los

niños, con la finalidad de lograr, además de aprender de manera significativa, a elevar la calidad educativa.

Al respecto, Liberio (2019), argumenta que, la gamificación como técnica puede ser empleado como una estrategia didáctica que se enfoca en la motivación para la obtención de cambios de comportamientos y fomentar ambientes estimulantes y con reforzamiento de los valores, por cuanto permite en los aprendices de Educación Inicial desarrollar las inteligencias múltiples y la inteligencia emocional, donde el docente crea situaciones que la necesidad, en los niños de alcanzar las metas. Los objetivos conllevan a logros entre ellos se encuentran los siguientes.

- Fidelizar los contenidos a través de la creación de un vínculo con ellos.
- Motivar a alcanzar las metas educativas.
- Optimizar y recompensar en cada una de las actividades, donde solo exista el aprendizaje en sí mismo.

### **Proceso de enseñanza y aprendizaje**

Para una mejor comprensión de la enseñanza y aprendizaje, es importante conceptualizar el proceso educativo. Gonzáles (2018), los describe como la actividad cognoscitiva, que se realiza bajo la guía y dirección del docente, enfocado en facilitar el dominio de los conocimientos, que ese distingue por ser, predominantemente dialéctica, permitiendo la transformación de conductas. Asimismo, se desarrolla, dentro de un marco de coexistencias en espacios de interrelaciones.

Por su parte, Peters citado con Gonzáles (2018), lo define como, “...es un proceso exclusivamente humano, intencional, intercomunicativo, y espiritual, en virtud del cual se realizan con mayor plenitud la instrucción, la personalización, la socialización y la moralización del hombre” (p. 14). De acuerdo al autor, se considera como un proceso endoculturación (es el proceso social- cultural, donde los adultos transmiten sus costumbres, conocimientos, reglas, normas a la generación más joven, bien sea de manera consciente o inconsciente), porque es una transacción entre el ser humano, su cultura y el medio que corresponde a la socialización. Agrega el autor que, está inmerso el intercambio de culturas, conocimientos, costumbres, el diálogo y valores.

## **Proceso de Enseñanza**

El proceso de enseñanza, es aquel que favorece, facilita, guía gestiona y orienta a los aprendices hacia la construcción de conocimientos, dentro de dos tipos: informativo, por ello se consideran tres aspectos importantes: (a) los conocimientos previos de sus estudiantes; (b) actitudes hacia el aprendizaje; y (c) nivel de dominio, donde se toman en cuenta tanto las potencialidades como las necesidades. (González, 2018). Por lo tanto, si el concepto de enseñar es instruir entonces, como proceso es complejo, por ser dinámico y transformador facilitador de la apropiación del conocimiento de la realidad objetiva con la interacción del medio que circunda dicho proceso.

De ahí que, la enseñanza es un proceso en el que se expresa, se informa y se comunica el conocimiento desde lo particular hasta lo general, y viceversa, de un contenido curricular. Este concepto es más restrictivo que el concepto de educación, ya que este último tiene como objetivo la formación completa del hombre, mientras que la enseñanza se limita a facilitar los conocimientos, por diversos medios y metodologías. En este sentido, la educación comprende la enseñanza propiamente dicha.

Refieren García et al., (2015), que la enseñanza, se centra en la gestión del conocimiento en el aula, que se inicia con la selección de un modelo pedagógico que permita al docente facilitar, guiar y orientar dicha gestión, donde su objetivo principal es que los alumnos capten la información, la analicen, luego la interioricen y por último la consoliden, por ello no se habla de una transmisión de saberes, sino de gestión de conocimiento.

## **Proceso de aprendizaje**

El proceso de aprendizaje, se considera como la actividad cognoscitiva que se desarrolla, tanto de manera individual como grupal en un contexto cultural y social, a través del cual el individuo interioriza los nuevos conocimientos, generando así, nuevas representaciones mentales de ese conocimiento, para luego compararlo con los que ya

posee. (González, 2018). En este proceso se involucra la capacidad del estudiante por analizar y reflexionar lo aprendido, ya que debe sentir motivación y curiosidad por aprehender de esta manera puede recrear el conocimiento nuevo.

Otro concepto interesante, se aborda desde la perspectiva de Bruner citado en Rincón (2020), genera un cambio de conducta, la cual está referida a la adquisición y modificación de conocimientos, habilidades, creencias y actitudes, y se desarrolla en un contexto educativo, social y cultural, donde el individuo asimila e interioriza nuevas informaciones, permitiéndole construir nuevos conocimientos, para luego aplicarlos en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron.

En concordancia con lo antes parafraseado, el aprendizaje es el proceso que se desarrolla, tanto en el aula como fuera de la misma, de manera constante, que exige al sistema nervioso se modifique en función de los estímulos que recibe del medio que rodea al individuo, considerando factores internos como los biológicos, y factores externos como el social, familiar, educativo, entre otros.

Asimismo, “El aprendizaje es un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia” (Feldman, 2018), es decir, es un cambio en la capacidad conductual que puede ser perdurable en el tiempo y sujeto a modificaciones por la acción de las experiencias y del medio, es, por ende, un proceso por el cual una persona es instruida para dar una solución a situaciones concretas.

## **Juegos**

El juego, es una dimensión inherente al desarrollo humano, allí intervienen los procesos superiores del pensamiento, y a su vez genera placer ante las situaciones que el individuo debe afrontar, aun siendo difíciles o complejas, por cuanto es una acción que permite abordar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Ferrero (2018), lo describe de la siguiente manera: “Es una de las propuestas más innovadoras por constituir un método efectivo en el proceso de enseñanza y aprendizaje al integrar elementos de motivación, competencia, espontaneidad, participación y emulación, así también,

resultan una vía eficiente para resolver importantes tareas de carácter educativo” (p. 35).

En consideraron a la cita anterior, el juego resulta ser un método que integra una diversidad de elementos, entre ellos el placer, la participación, espontaneidad, motivación, expectativas, competencia, colaboración, normas y reglas, y activan los mecanismos de aprendizaje necesarios para que los estudiantes capten lo que realmente deben aprender, al punto que puedan consolidarlos. Al respecto, Butler (2017), explica que el juego: “Es la práctica recreativa más arraigada en el ámbito educativo, su presencia se evidencia en las metodologías de trabajo centradas en el juego, especialmente en los primeros grados de enseñanza, en las dinámicas de grupo que utilizan algunos maestros para motivar a sus estudiantes en el aula de clases” (p. 10).

En atención a lo señalado por Butler (2017), el juego forma parte de la pedagogía, ya que representa una porción importante en el proceso integral de los estudiantes, porque aprenden a descubrir su entorno y a sí mismos, de esta manera se les ayuda a ampliar su comunicación e interacciones, a optimizar o mejorar su proceso de aprendizaje.

### **Habilidades Comunicativas**

Ahora bien, el tipo de juegos que se implementa, a través de la gamificación, explica Fonseca (2019), son puntuales, porque generan una verdadera motivación en el alumno, donde el objetivo no es el juego, sino el medio para lograr el objetivo educativo, donde los involucrados, deben analizar, ejecutar, culminar y acatar reglas hasta alcanzar la meta, por ello, se estimula su esfuerzo, distinguiéndose los siguientes aspectos.

Las habilidades comunicativas: está referido a la habilidad para comprender y expresar información, a través de simbólicos por medio de la expresión oral y escrita como los no simbólicos, entre ellos la expresión facial, movimientos corporales, tacto, gestualidad.

- La interacción social: mejora y optimiza la adecuación del comportamiento social, evidenciando a través de las demostraciones de empatía y honestidad.

- Ayuda a la expresión de emociones: cuando el docente activa la motivación, utilizando la gamificación, está generando una estimulación intrínseca en el alumno que lo lleva a exteriorizar sus sentimientos y estados de ánimos.
- Optimiza la función simbólica: es decir, incide, favorablemente, en la capacidad de utilizar los símbolos.
- Desarrolla la capacidad de resolución de problemas: siendo ésta la habilidad para encontrar soluciones
- Fomenta la participación en su propio aprendizaje: la gamificación les ayuda a construir sus conocimientos partiendo de sus propias vivencias.
- Desarrolla la creatividad: siendo ésta la capacidad para inventar o crear.

### **Inteligencias Múltiples de Gardner**

El autor Gardner (2014), aún vigente, reformula su Teoría de las Inteligencias Múltiples, conocidas como IM, por cuanto agrega una nueva la espiritual; y explica que diversas formas en que el ser humano interpreta, desde un acto cognitivo, la realidad que lo rodea. De igual manera plantea que, el ser humano es inteligente de diferentes maneras; con esta teoría intenta superar la concepción tradicional de la psicología que consideraba el coeficiente intelectual (CI) como el único parámetro de medición de la capacidad intelectual de una persona. Cada uno de nosotros posee estas formas de inteligencia y las desarrolla en mayor o menor grado de acuerdo con nuestra historia o nuestra cultura. Cabe destacar al autor citado, quien señala:

Desde mi punto de vista, la esencia de la teoría es respetar las muchas diferencias que hay entre los individuos; las variaciones múltiples de las maneras como aparecen; los distintos modos por los cuales podemos evaluarlos, y el número casi infinito de modos en que estos pueden dejar una marca en el mundo.  
(p. 2)

De acuerdo a lo expresado por el autor citado en párrafo precedente, los seres humanos son heterogéneos, porque poseen diversas combinaciones de inteligencias; por ello; el autor propone una mirada pluralista de la mente, al reconocer muchas facetas diferentes de la cognición y así comprender que los individuos tienen fortalezas

cognitivas y estilos diferentes de aprendizaje por lo que requieren de usar, en el momento preciso la inteligencia que le permitirá apropiarse de los saberes.

Desde esta perspectiva, se puede expresar que el autor de la teoría de las Inteligencias Múltiples, concluyó que, la inteligencia tiene un gran desarrollo de destrezas y habilidades, que permite a las personas, analizar y resolver problemas considerando diversas perspectivas, por tanto, no es innata, sino dinámica y se encuentran utilizando todas las áreas del cerebro.

Asimismo, asegura que existen ocho inteligencias, ya que, posteriormente, agregó la inteligencia naturalista como la octava, y propone en la actualidad la espiritual y la existencial, pues considera fundamental que los seres humanos, desarrollen dichas inteligencias, pues de cada persona, depende la existencia o destrucción del planeta, y la transmisión de conciencia hacia el mismo a las futuras generaciones, así como desarrollar la sensibilidad para lo religioso, místico, cuestionarse sobre lo cósmico, y por último comprender los sucesos de la vida de la persona como ser único.

En concordancia con lo antes descrito, al definir la inteligencia como una capacidad, Gardner (2014), la transforma en potencialidades que se pueden desarrollar dependiendo del componente genético, del medio ambiente, las vivencias, los valores, el deseo de superación, la educación, por tanto, es modificable porque se puede desarrollar.

De ahí que, comprender cómo aprende una persona basándose en las inteligencias múltiples amerita de técnicas como la gamificación, que conlleven al desarrollo de cada una de ellas, haciendo énfasis en aquella (s) que sean predominante en los estudiantes. Por tanto, el proceso tanto de enseñanza como aprendizaje se centra en los estudiantes de allí la importancia que el docente sea proactivo e innove, así como emplee las estrategias, métodos y actividades que se ajusten a las potencialidades, habilidades y destrezas de los aprendices, teniendo pleno conocimientos de sus necesidades.

De esta manera, está ante una actitud que despliega motivación y se enmarca dentro de los paradigmas educativos: constructivismo y humanismo. Por ello, los docentes deben comprender la importancia de la individualidad de sus estudiantes, que por ser únicos e irrepitibles poseen un desarrollo de sus IM, distintas entre ellos, de allí que,

conocer cómo aprenden, es lo relevante en el proceso de enseñanza y aprendizaje, donde dicho proceso parte de la capacidad de recepción de la información, y cuál de las inteligencias es o son las predominantes en los aprendices. De acuerdo a Gardner (2014), las IM son las siguientes:

- La inteligencia lingüística-verbal: se describe como la capacidad de emplear de manera eficaz las palabras, desde su expresión más sencilla hasta la más compleja, como el dominio de la semántica. Es la inteligencia dominante de la persona si su destreza la enfoca en leer, redactar, jugar con rimas, y al aprender fácilmente diversos idiomas.
- La inteligencia física-cinestésica: está referida a la habilidad para usar el cuerpo con la finalidad de expresar ideas, sentimientos, actitudes, aprendizajes, se caracteriza por su perfecta coordinación, equilibrio, fuerza, flexibilidad, destreza, y velocidad, sincronización, así como el desarrollo de actividades que requieran del dominio táctil. Con esta inteligencia se destacan personas en la especialidad deportiva, bailes, danzas, mímicas, artesanos, entre otros.
- La inteligencia lógica-matemática: se caracteriza por la capacidad de operar números sin dificultades, así como de las relaciones y patrones lógicos y cualquier otra operación que esté intrínsecamente relacionada con ella. Es propia de matemáticos, físicos, químicos, estadísticos, administradores.
- La inteligencia espacial: es la habilidad de representar gráficamente las ideas, sentimientos, color, línea, forma, así como de relacionar el espacio-tiempo, de interrelacionar la imagen visual con la espacial. Con ella se destacan arquitectos, ya que entienden muy bien planos y croquis, tienen excelente sentido de orientación.
- La inteligencia musical: es la capacidad comprender la música, de percibirla, transformarla, distinguir sus variedades, sus ritmos. Las personas que la poseen como dominante, disfrutan de los sonidos de la naturaleza, de los compases, golpean constantemente objetos para llevar el ritmo que sienten en su interior.
- La inteligencia interpersonal: es la capacidad que posee la persona para poder distinguir y percibir los estados emocionales de los demás, de sentir empatía,

de saber actuar de manera efectiva para ayudar a quienes lo necesitan. Como los psicólogos.

- La inteligencia intrapersonal: es la habilidad de autoevaluarse y hacer las correcciones que requiere para mejorar su autoimagen y autoestima, es la capacidad de autodisciplina, de desarrollar amor propio. Las personas que la poseen como dominante se caracterizan por ser reflexivas, como consejeros.
- La inteligencia naturalista: es la empatía que desarrolla la persona con la naturaleza pues posee la capacidad de distinguir, clasificar, y utilizar cada elemento ambiente preservando y conservándolo, así como gestionar acciones que ayude a la toma de conciencia hacia ella. Se aprecian en individuos que son activistas en pro de la naturaleza, realizan grandes hazañas para la promulgación de especies en vías de extinción, entre otras características.
- Espiritual: es la capacidad que tiene la persona de situarse a sí mismo con respecto al cosmos, también con respecto a los rasgos existenciales de la condición humana como el significado de la vida, de la muerte y el destino final del mundo físico, el psicológico.

Desde esta perspectiva, se puede expresar que, el autor de la teoría de las inteligencias múltiples, Gardner (2014), concluyó que, las inteligencias tienen un gran desarrollo de destrezas y habilidades, que permite a las personas, analizar y resolver problemas considerando diversas perspectivas, por tanto, no es innata, sino dinámica y se encuentran utilizando todas las áreas del cerebro. Al definir la inteligencia como una capacidad, el autor, la transforma en potencialidades que se pueden desarrollar dependiendo del componente genético, del medio ambiente, las vivencias, los valores, el deseo de superación, la educación, por tanto, es modificable porque se puede desarrollar.

Ahora bien, los nuevos paradigmas educativos, como el humanismo y el constructivismo, conllevan a los educadores a comprender, tanto aptitud como actitud de sus estudiantes, así como todo lo que se relaciona con él, partiendo de los conocimientos estructurales de sus relaciones internas y los mecanismos de proyección,

donde cada inteligencia debe ser desarrollada. Pues, lo psíquico es determinante en el organismo y, lo que ejecuta es la esencia de su complejidad biológica.

## **CAPÍTULO II**

### **DISEÑO METODOLÓGICO**

#### **Enfoque de la investigación**

La investigación tuvo un enfoque mixto, ya que se requería un análisis de la situación actual referente a la estimulación de las inteligencias múltiples por medio de la gamificación. El enfoque cualitativo permitió la reflexión a partir de la información brindada por los especialistas en educación infantil e inteligencias múltiples que laboran en el nivel inicial a quienes se les aplicó una entrevista acerca de la temática en estudio y el enfoque cuantitativo permitió establecer con exactitud patrones de comportamiento en la población considerada para esta investigación como son docentes de la red zona 2 distrito 17D11 quienes participaron mediante una encuesta con preguntas referentes a las dos variables.

#### **Nivel de investigación**

En cuanto al nivel de investigación, el estudio fue de tipo exploratorio- descriptivo pues se abordó una temática poco estudiada en el nivel inicial, además se describió como los docentes estimulan las inteligencias múltiples.

#### **Modalidad de investigación**

La modalidad de la investigación se basa en la aplicada, Hernández y Mendoza (2018), la describen como aquella que permite al investigador resolver problemas conocidos por el mismo. Partiendo de esta conceptualización, la presente investigación se desarrolló dentro de esta modalidad, ya que se buscó dar una solución a la problemática planteada.

## **Tipos de investigación**

En la presente investigación se consideró dos tipos. El primer tipo es el documental que permitió recopilar, organizar y analizar las informaciones provenientes de diversas fuentes escritas, para sustentar el estudio de cada variable. El segundo tipo, es la investigación de campo, que permitió recoger los datos de la realidad de los individuos que están inmersos en él, donde se presenta el problema de estudio.

## **Población y muestra**

La población, la describen Hernández y Mendoza (2018), como “el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones (p. 197). Para la presente investigación se consideró la población de docentes de la Red de Aprendizaje de la Zona 2, Distrito 17D11 que en su totalidad son 82. Para la selección de la muestra se empleó el muestreo no probabilístico mediante criterios de inclusión y exclusión, siendo 55 los docentes encuestados que pertenecen a dicha red que se describen a continuación:

**Cuadro No. 1 Criterios de inclusión y exclusión**

<b>Criterio de inclusión</b>	<b>Criterios de exclusión</b>
Docentes que tengan más de 1 años de experiencia	Docentes que tengan menos de 1 año de experiencia
Docentes que laboran en nivel inicial I y II	Docentes que laboran en primero de básica
Docentes que tengan título de tercer y cuarto nivel	Docentes que no tengan título

**Elaborado por:** Recalde E. (2021)

**Fuente:** Instituciones educativas de la Red de Aprendizaje, de la Zona 2, Distrito 17D11.

**Cuadro No. 2 Muestra**

<b>Unidad de análisis</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Docentes</b>	55	96
<b>Especialista en las TIC y en Educación Inicial</b>	2	4
<b>Total</b>	<b>57</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Recalde E. (2021)

**Fuente:** Instituciones educativas de la Red de Aprendizaje, de la Zona 2, Distrito 17D11.

**Cuadro No. 3** Operacionalización de variables

<b>Variable independiente</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Técnica Instrumento</b>
<p><b>Gamificación:</b></p> <p>Es una técnica de aprendizaje que fomenta el proceso de enseñanza - aprendizaje, a través de la mecánica de los juegos y la tecnología, que por medio de ellos se potencia habilidades y el trabajo colaborativo</p>	Técnica de aprendizaje	Acciones que promueven el aprendizaje	¿La gamificación es una técnica que puede ser empleada para promover el aprendizaje en los niños de nivel inicial?	<p>Encuesta: cuestionario</p> <p>Entrevista</p> <p>Guía de preguntas</p>
	Proceso de enseñanza aprendizaje	Planificación de actividades	¿En sus planificaciones incluye actividades relacionadas con la gamificación para fortalecer el aprendizaje?	
	Juegos	Utilización de juegos interactivos	¿Ha sido capacitada para realizar juegos interactivos como parte de la gamificación para fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples en el nivel inicial?	
	Tecnología	Utilización de herramientas digitales	¿Qué herramientas digitales emplea para realizar gamificaciones y aplicarlas en sus clases?	
	Habilidades	Comunicativas Cognitivas	¿De las siguientes actividades gamificadas (ruleta, memorama, rompecabezas) seleccione 3 que más utilice?	
Trabajo colaborativo	Intercambio de ideas y de pensamientos para lograr un objetivo común	¿Ha utilizado la gamificación para desarrollar las habilidades comunicativas y cognitivas en el nivel inicial?	¿La gamificación aplicada en el nivel inicial permite que los niños intercambien ideas para lograr un objetivo común?	

Elaborado por: Recalde (2021)

Variable dependiente	Dimensión	Indicadores	Ítems	Técnica Instrumento
<p data-bbox="237 297 646 324">Inteligencias Múltiples</p> <p data-bbox="237 386 646 824">Se concibe un potencial biopsicológico para procesar la información que se puede activar en un marco cultural para resolver problemas o crear productos que tienen valor en una cultura, siendo nueve las inteligencias que posee el individuo donde es importante el conocimiento de las funciones de los hemisferios cerebrales.</p>	<p data-bbox="667 329 942 357">Procesar información</p> <p data-bbox="667 540 942 568">Resolución de problemas</p> <p data-bbox="667 816 942 844">Tipos de inteligencias</p>	<p data-bbox="963 297 1230 324">Relación con el entorno</p> <p data-bbox="963 540 1230 600">Resuelve problemas en diferentes situaciones</p> <p data-bbox="963 711 1230 987">Inteligencia lógico matemática y espacial Inteligencia lingüística Inteligencia musical kinestésico-corporal Inteligencia intrapersonal e interpersonal Inteligencia naturalista</p>	<p data-bbox="1251 297 1661 508">¿La estimulación de las inteligencias múltiples permite que los niños se relacionen con su entorno? ¿Utiliza la gamificación para estimular las diferentes inteligencias múltiples en los niños de nivel inicial? ¿Al estimular las inteligencias múltiples se promueve en los niños la resolución de los problemas en diferentes situaciones?</p> <p data-bbox="1251 646 1661 735">Seleccione la actividad que utiliza para desarrollar la inteligencia lógico matemática y espacial</p> <p data-bbox="1251 768 1661 857">Seleccione una actividad que utiliza para desarrollar la inteligencia lingüística</p> <p data-bbox="1251 889 1661 979">Seleccione una actividad que utiliza para desarrollar la inteligencia musical</p> <p data-bbox="1251 1019 1661 1109">Seleccione una actividad que utiliza para el desarrollo de la inteligencia intra e interpersonal</p> <p data-bbox="1251 1157 1661 1247">Seleccione una actividad que utiliza para el desarrollo de la inteligencia naturalista</p>	<p data-bbox="1682 297 1869 354">Encuesta: Cuestionario</p> <p data-bbox="1682 386 1869 443">Entrevista: Guía de preguntas</p>

Elaborado por: Recalde (2021)

### **Proceso de recolección de datos**

Para el proceso de recolección de datos, se consideró los siguientes aspectos:

- Para la elaboración de los instrumentos que permitieron dar cumplimiento a los objetivos planteados se elaboró la operacionalización de variables sustentándose en el marco teórico.
- El cuestionario como instrumento de la encuesta, y la guía de preguntas como instrumento de la entrevista fueron validados a partir de dos expertos en la temática abordada, cuyos datos informativos y fichas de validación se encuentran en anexos.
- La encuesta y la entrevista fueron enviados a los docentes y especialistas de la red y a los especialistas por medio de WhatsApp a través de un formulario de Google forms.
- Se recopiló la información y se procedió con el análisis e interpretación de los resultados.

### **Validez de instrumentos**

Para la investigación se utilizó las técnicas de la encuesta y la entrevista, cuyos instrumentos fueron validados de acuerdo con los siguientes criterios:

- Validación a través del juicio del tutor quien aportó con observaciones y sugerencias para la congruencia entre la teoría que se desarrolló y el trabajo empírico, con el propósito de evitar información sesgada que interfieran con los resultados finales.
- Validación mediante el juicio de expertos, quienes aportaron con información referente a la estructura de la encuesta, de la entrevista y las preguntas, en cuanto a claridad, coherencia, lenguaje pertinente y relación con las variables de estudio.

### **Análisis e interpretación de resultados**

Una vez aplicada la técnica de la encuesta y la entrevista se procedió con la recopilación de la información; obteniéndose datos cualitativos y cuantitativos para un análisis estadístico descriptivo. Los datos obtenidos de la encuesta fueron tabulados por pregunta y representados mediante gráfico, para su posterior análisis e interpretación.

El análisis e interpretación de resultados que se evidenciaron en la encuesta se efectuaron, en función de las variables independientes y dependientes, haciendo contrastación entre ellas y el problema de investigación, teniendo como sustento los conceptos presentados en el marco teórico. Asimismo, se hizo un análisis descriptivo.

En cuanto a la entrevista, se realizó su análisis e interpretación se realizó considerando los objetivos de la investigación. Por último, se exponen las conclusiones y recomendaciones, las cuales son el producto del análisis de cada técnica e instrumento aplicado.

### **Análisis e interpretación de los resultados de la entrevista realizada a especialistas**

Para el análisis de la entrevista, realizada a dos especialistas en Didáctica de la lengua y en Educación, se empleó la técnica del análisis de contenidos que permitió la búsqueda de elementos en los discursos de los entrevistados para la solución al problema planteado. La entrevista fue elaborada a partir de la operacionalización de variables con preguntas abiertas, que posteriormente fue validada por juicio de expertos. Se consideró la selección y sistematización del contenido pertinente; el establecimiento de las semejanzas y diferencias entre los discursos de las personas indagadas, y, aspectos particulares que mencionaron los entrevistados.

### **Análisis e interpretación**

**Pregunta 1: ¿En qué consiste la gamificación y cómo puede ser empleada en educación?**

**Especialista 1:** Son juegos interactivos en línea que se pueden usar para consolidar destrezas conceptos según el tema y la edad.

**Especialista 2:** Es una técnica de aprendizaje lúdica que nos ayuda para conseguir mejores resultados integrales.

#### **Análisis e interpretación**

Las respuestas emitidas por los especialistas, permiten inferir que poseen conocimientos sobre la gamificación, por cuanto, explican que consisten en juegos interactivos que ayudan a desarrollar y consolidar destrezas.

#### **Pregunta 2: ¿Cómo utiliza la gamificación en la educación inicial?**

**Especialista 1:** en la mayoría de las instituciones no se utilizan por el limitado conocimiento que tienen acerca de las TIC, solamente se desarrolla la jornada diaria con los niños, con juegos que son los que se usan en este nivel educativo. A los padres se les dificulta participar en las actividades escolares, y los docentes se desmotivación y ocasionalmente utilizan la gamificación.

**Especialista 2:** La técnica de gamificación, como tal, se emplea muy poco, son contados los docentes que la usan, y tampoco lo hacen de manera constante, solo es algo esporádico. Los juegos que los educadores desarrollan con sus niños, son los que comúnmente se hacen en preescolar, para enseñar, por ejemplo, las nociones básicas de lógica como arriba-abajo, encima-debajo, contar, seriar, y todo lo que contempla el currículo. Los docentes no lo veo con la motivación suficiente como para innovar con esta técnica en educación inicial.

#### **Análisis e interpretación**

De acuerdo al análisis de las respuestas generadas por los especialistas, se establece que, en el nivel inicial, la técnica de la gamificación, se emplea poco, además de detectó que los padres no participan del proceso de aprendizaje y los docentes, manifiestan desmotivación para emplear esta técnica.

**Pregunta 3:** ¿Es factible el uso de la gamificación en el nivel inicial para fortalecer el aprendizaje de los niños?

**Especialista 1:** si

**Especialista 2:** Es factible la gamificación en el actual contexto social que vivimos

### **Análisis e interpretación**

De acuerdo a lo expresados por los especialistas, es factible que los docentes empleen la gamificación en el nivel inicial para fortalecer el aprendizaje de los niños.

**Pregunta 4:** ¿Qué habilidades o destrezas se desarrollan en los niños menores a 6 años a utilizar la gamificación?

**Especialista 1:** Memoria visual y auditiva, secuencias, lectoescritura, etc.

**Especialista 2:** Habilidades cognitivas morales espirituales emocionales altruistas.

### **Análisis e interpretación**

El docente, según los entrevistados, al utilizar la gamificación ayuda que los niños menores de 6 años, desarrollen varias habilidades entre ellas las cognitivas, morales, espirituales, la memoria visual, auditiva entre otros. Por tanto, es un método que, fomentan el desarrollo de las habilidades de los niños en la etapa de educación inicial.

**Pregunta 5:** ¿Qué herramientas digitales recomendaría para realizar gamificaciones dirigidas a niños menores de 6 años?

**Especialista 1:** Quizzes, kahoot, Padlet entre otras

**Especialista 2:** Quizizz celebriti, kahoot, Edmodo

### **Análisis e interpretación**

Existe una concordancia entre las respuestas que aportaron los especialistas, en cuanto a las herramientas digitales que ellos recomiendan para que, los docentes de educación inicial desarrollen la gamificación a sus aprendices menores de 6 años, entre ellas mencionaron: Quizizz celebriti, kahoot, Edmodo y Padlet.

**Pregunta 6:** ¿Cómo se estimula el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños los de educación inicial?

**Especialista 1:** Se estimulan a través del juego y de actividades culturales y deportivas. Por ejemplo, la inteligencia lógica-matemática, con la manipulación de las figuras geométricas, juegos. La física-cenestésica, como le dije con el deporte, claro

adaptado al preescolar, saltos, carreras. La inteligencia musical porque todo el tiempo el docente los estimula a cantar y les enseña por medio de la música. Estas son, básicamente las inteligencias que se desarrolla, como le dije, por medio de juegos, canciones y actividades.

**Especialista 2:** En las diferentes instituciones educativas se desarrollan y estimulan las inteligencias múltiples, como parte del currículo, empleando los juegos tradicionales del nivel de preescolar, canciones y manualidades, claro, se debe incluir el deporte, el cual es adaptado a la edad del niño. No hay una innovación por parte del docente, para desarrollarlas, por ejemplo. la técnica de gamificación, pero si usan el juego. Hay algo importante, he notado que, los docentes desarrollan las inteligencias múltiples, pero sin tener una conciencia real de cual están estimulando, solamente, desarrollan las actividades pedagógicas para cumplir con los contenidos curriculares, que eso está bien. Te nombro las que se desarrollan de manera constante: la lingüística-verbal; la física-kinestésica; lógica-matemática; la espacial, musical e interpersonal.

#### **Análisis e interpretación**

De acuerdo a la información aportada por los especialistas, se evidenció que, las inteligencias múltiples se desarrollan con deficiencias, ya que una gran parte de docentes no tienen conciencia real de cual están estimulando a través de las actividades pedagógicas y por lo general se limitan a desarrollar la lingüística-verbal; física-kinestésica; lógica-matemática, espacial, interpersonal y musical dejando de lado las restantes, como la intrapersonal, y naturalista. Por tanto, ambos especialistas concuerdan que se desarrollan y estimulan, a través del juego, la música y el deporte.

**Pregunta 7:** ¿Es factible emplear la gamificación para estimular las inteligencias múltiples en los niños menores a 6 años? Justifique su respuesta

**Especialista 1:** Si, se puede trabajar interdisciplinariamente.

**Especialista 2:** También se puede estimular las inteligencias y desplegarlas con la gamificación.

#### **Análisis e interpretación**

Los especialistas consideran que, es factible emplear la gamificación para estimular las inteligencias múltiples en los niños menores a 6 años, además de trabajarlas de forma interdisciplinariamente. Por tanto, esta información, afirma que sí es viable usar esta metodología como un medio para estimular las inteligencias múltiples.

**Pregunta 8:** ¿Qué actividades gamificadas recomendaría para estimular la inteligencia lógico matemático y espacial?

**Especialista 1:** Secuencias, signos mayor menor igual que, sumas y restas sin reagrupación, colores, cuerpos y figuras geométricas, etc.

**Especialista 2:** Celebriti y Kahoot.

#### **Análisis e interpretación**

La información que aportaron los especialistas es muy importante para la presente investigación, por cuanto recomiendan actividades que se pueden realizar empleando la gamificación y, enfocadas en estimular la inteligencia lógico matemática y espacial, entre ellas, juegos con figuras geométricas, utilizando los medios interactivos como Celebriti, entre otros.

**Pregunta 9:** ¿Qué actividades gamificadas recomendaría para estimular la inteligencia musical y kinestésica?

**Especialista 1:** Patrones de sonidos, escalas, memoria auditiva entre otros

**Especialista 2:** Videos para ritmo; para juegos con el cuerpo; para yoga; para arte terapia.

#### **Análisis e interpretación**

Los especialistas recomiendan, en las actividades de gamificación para estimular la inteligencia musical y kinestésica videos que poseen ritmos, juegos musicales para el cuerpo, yoga, patrones de sonidos. Por tanto, es viable el uso de esta metodología en la IM, específicamente, en la mencionada.

**Pregunta 10:** ¿Qué actividades gamificadas recomendaría para estimular la inteligencia intra e interpersonal?

**Especialista 1:** Emociones, resolución de problemas, etc.

**Especialista 2:** Trabajo con actividades de expresión verbal emocional y lingüística corporal y energética corporal.

#### **Análisis e interpretación**

Para estimular la inteligencia intra e interpersonal, los entrevistados recomiendan actividades de gamificación que estén enfocadas en las emociones, resolución de problemas, expresión emocional, otros.

**Pregunta 11:** ¿Qué actividades gamificadas recomendaría para estimular la inteligencia naturalista y lingüística?

**Especialista 1:** Armar rompecabezas. Sopa de letras, crucigramas, entre otros

**Especialista 2:** Ciencia divertida, quizz, juego.

#### **Análisis e interpretación**

De acuerdo a la información que han suministrados los especialistas, al emplear la gamificación para estimular la inteligencia naturalista y lingüística, recomiendan: los rompecabezas, crucigramas, ciencias divertidas y otros juegos. Entonces, se afirma que es factible usar esta metodología para estimular las IM.

**Pregunta 12:** ¿Cuál es la importancia de estimular las inteligencias múltiples en niños menores de 6 años?

**Especialista 1:** La importancia radica en que se estimulan todas las áreas del cerebro, por ende, cada inteligencia, y junto con ellas las destrezas y potencialidades del niño.

**Especialista 2:** Es importante porque, se trabaja las actitudes y las aptitudes de los niños, incluso llegan descubrir habilidades y destrezas que desconocían que poseían.

#### **Análisis e interpretación**

Los especialistas responden que, la importancia de estimular las inteligencias múltiples en niños menores de 6 años, se centra en desarrollar sus potencialidades y destrezas. Siendo significativo, que permite a los niños conocer, realmente cuál es su inteligencia predominante, además de otras habilidades que no sabían que poseían.

En virtud de toda la información recolectada, se puede decir que, las instituciones educativas de la Red de aprendizaje de la Zona 2, Distrito 17D11 pertenecientes a

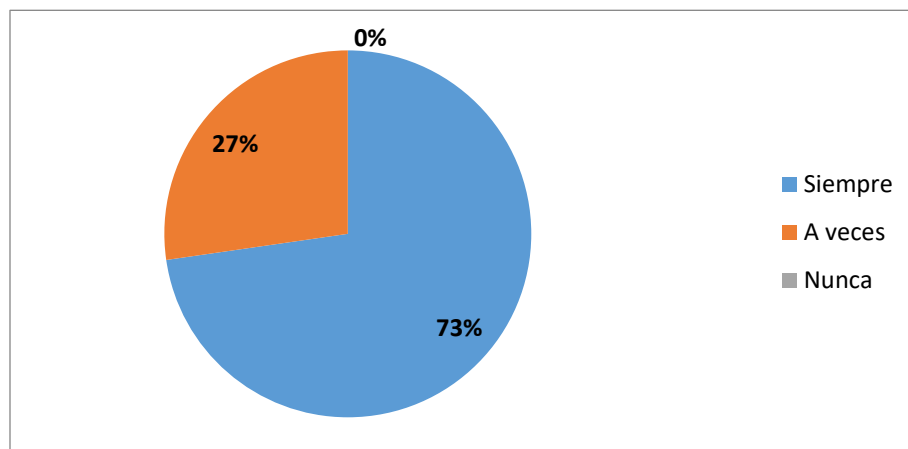
educación inicial, cuentan con dos especialistas que poseen conocimientos sobre la gamificación, sus características e importancia dentro del proceso educativo. Siendo significativo, que conocen acerca de las inteligencias múltiples, y cómo se pueden estimular utilizando la gamificación.

Por ello, se puede concluir que, los especialistas son docentes proactivos que poseen constructos sólidos sobre los nuevos paradigmas como el constructivismo y el humanismo, así como de modelos, metodologías y teorías educativas que coadyuvan en el desarrollo de las inteligencias múltiples. Por lo que son capaces de gestionar cambios en las organizaciones educativas, a través del empleo de la gamificación en dichas instituciones, enfocada en estimular y desarrollar las inteligencias múltiples de los niños del nivel de educación inicial.

### **Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a los docentes de las instituciones educativas de la Red de aprendizaje de la Zona 2, Distrito 17D11 pertenecientes a educación inicial**

#### **1. ¿La gamificación es una técnica que puede ser empleada para promover el aprendizaje en los niños de nivel inicial?**

**Cuadro No. 4 Promover el aprendizaje en los niños de nivel inicial**



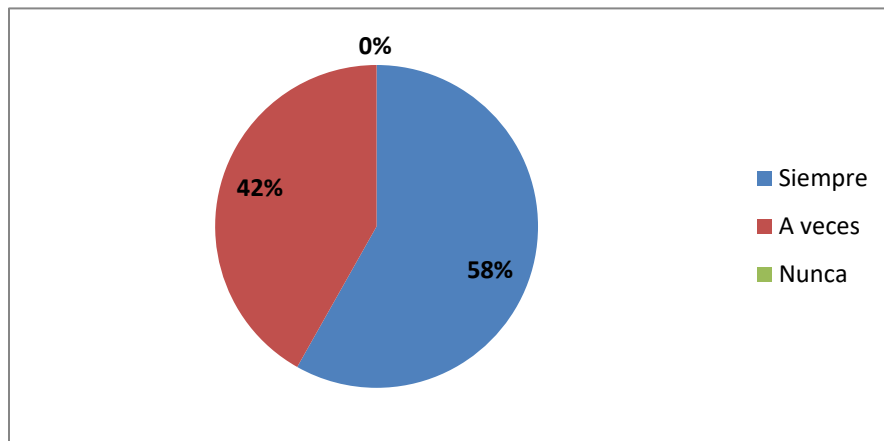
**Gráfico No. 3 Promover el aprendizaje en los niños de nivel inicial**

Elaborado por: Recalde E. (2021)

Fuente: Encuesta realizada

El gráfico anterior muestra los resultados al indagar si la gamificación es una técnica que puede ser empleada para promover el aprendizaje en los niños de nivel inicial, se observó que, 73% siempre, y el 27% a veces. Por tanto, los encuestados manifiestan que promueven el aprendizaje de los niños en el nivel inicial, lo que favorece la aplicación de esta técnica en este nivel educativo, por cuanto, genera la posibilidad de su empleo por parte de los docentes.

## 2. ¿En sus planificaciones, incluye actividades relacionadas con la gamificación para fortalecer el aprendizaje de los niños?



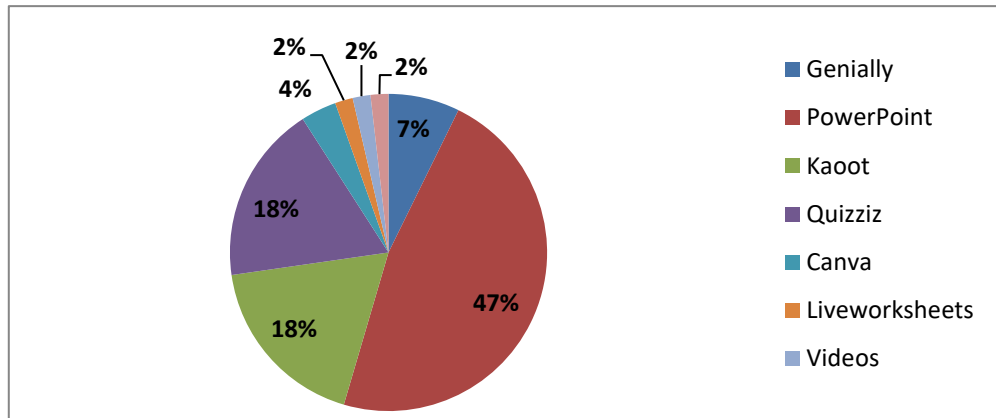
**Gráfico No. 4 Actividades relacionadas con la gamificación**

Elaborado por: Recalde E. (2021)

Fuente: Encuesta realizada

El gráfico anterior evidencia que, 58% de los encuestados, en sus planificaciones, incluyen actividades relacionadas con la gamificación para fortalecer el aprendizaje de los niños y el 42% a veces. Al observar que, existe un alto porcentaje en la alternativa a veces, se infiere que, existe la necesidad que se emplee en la educación inicial, por cuanto esta metodología mejora las habilidades cognitivas, sociales, psicomotrices, entre otros beneficios.

**3. ¿Qué herramientas digitales emplea para realizar gamificaciones y aplicarlas en sus clases?**



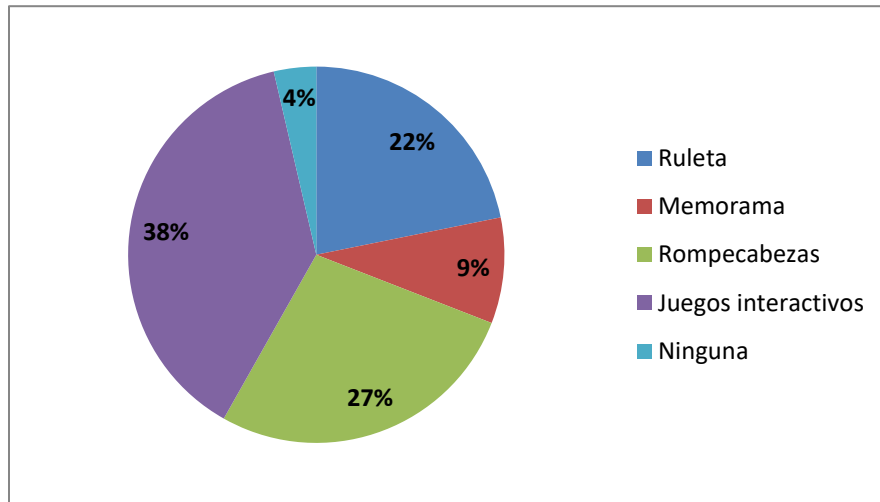
**Gráfico No. 5 Herramientas digitales empleadas para realizar gamificaciones**

Elaborado por: Recalde E. (2021)

Fuente: Encuesta realizada

En virtud de estos resultados, se puede decir que, una mayor parte de los docentes usan Power Point (47%) como la herramienta digital en el desarrollo de la técnica de gamificación, y el 2% NearPod y Liveworksheets. Por tanto, muy pocos diversifican la educación con otras herramientas, ni consideran que se puede desarrollar más actividades e interrelaciones por medio de estas herramientas; además, al emplearlas, se evita mantener una educación tradicional y rutinaria lo cual, lo cual, no es motivante para los aprendices.

**4. De las siguientes actividades gamificadas, seleccione 3 que más utilice.**



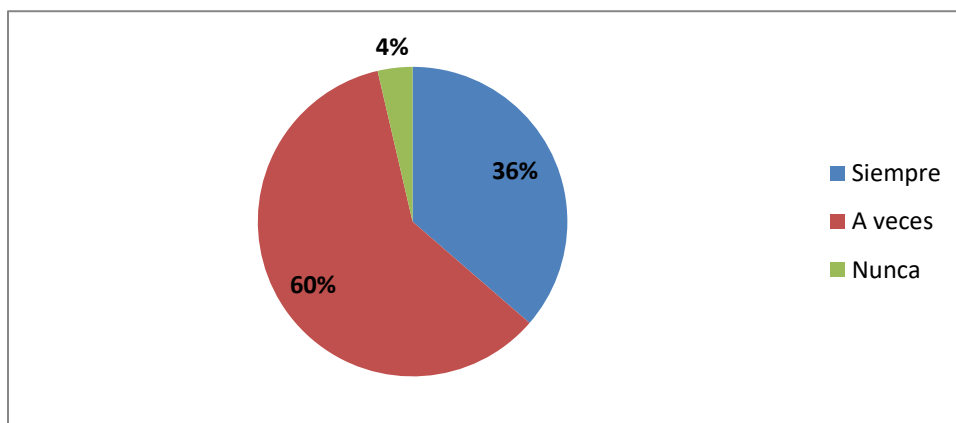
**Gráfico No. 6 Actividades gamificadas que más utiliza**

Elaborado por: Recalde E. (2021)

Fuente: Encuesta realizada

El gráfico anterior muestra las actividades gamificadas que más utiliza: 38 % juegos interactivos; 27% rompecabezas; 22 % ruleta, y 9% memorama, lo que permite afirmar que los docentes emplean como actividad de gamificación los juegos interactivos, lo que resulta atractivo para los niños. Asimismo, se espera que los docentes y empleen la gamificación con otros juegos, tanto en el internet como en el aula.

**5. ¿Ha utilizado la gamificación para desarrollar las habilidades comunicativas y cognitivas en los niños de nivel inicial?**



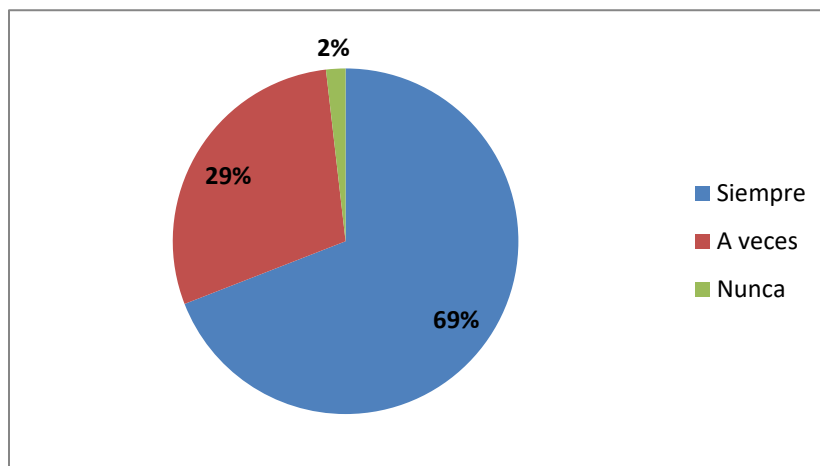
**Gráfico No. 7 Habilidades comunicativas y cognitivas en los niños de nivel inicial**

Elaborado por: Recalde E. (2021)

Fuente: Encuesta realizada

Al indagar en este ítem si los docentes han utilizado la gamificación para desarrollar las habilidades comunicativas y cognitivas en los niños de nivel inicial, el 60% a veces lo han utilizado y el 36% siempre. La mayoría de los docentes afirman que a veces utilizan la gamificación para desarrollar las habilidades comunicativas y cognitivas en los niños de nivel inicial, esto conlleva a inferir que, existe una deficiencia en el uso de esta técnica, por lo que es necesario que los educadores interioricen lo importante de la gamificación en el proceso de aprendizaje. Por cuanto, las habilidades comunicativas como las cognitivas necesitan de un estímulo, como la gamificación para que se desarrolle de manera efectiva la socialización y se crea una sinergia entre ambas habilidades.

**6. ¿La gamificación aplicada en el nivel inicial permite que los niños intercambien ideas para lograr un objetivo común?**



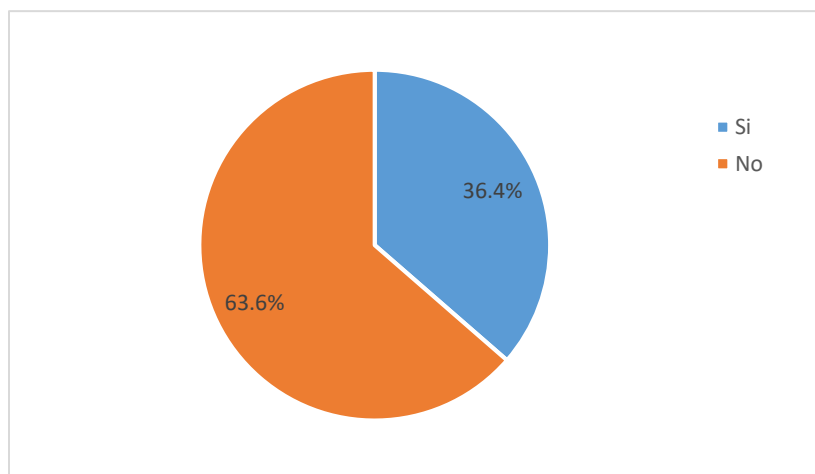
**Gráfico No. 8 La gamificación aplicada en el nivel inicial**

Elaborado por: Recalde E. (2021)

Fuente: Encuesta realizada

Según el gráfico anterior el 69% de los docentes consideran que siempre la gamificación aplicada en el nivel inicial permite que los niños intercambien ideas para lograr un objetivo común, y el 29% a veces. De acuerdo a estos resultados, los docentes poseen conocimientos sobre los beneficios de la gamificación en el nivel inicial, para fomentar el intercambio de ideas, y lograr los objetivos planteados, siendo esto positivo, porque ayuda a la comprensión de la relación gamificación-aprendizaje por parte de los educadores.

**7. ¿Ha sido capacitada para realizar juegos interactivos como parte de la gamificación para fomenten el desarrollo de las inteligencias múltiples en el nivel inicial?**



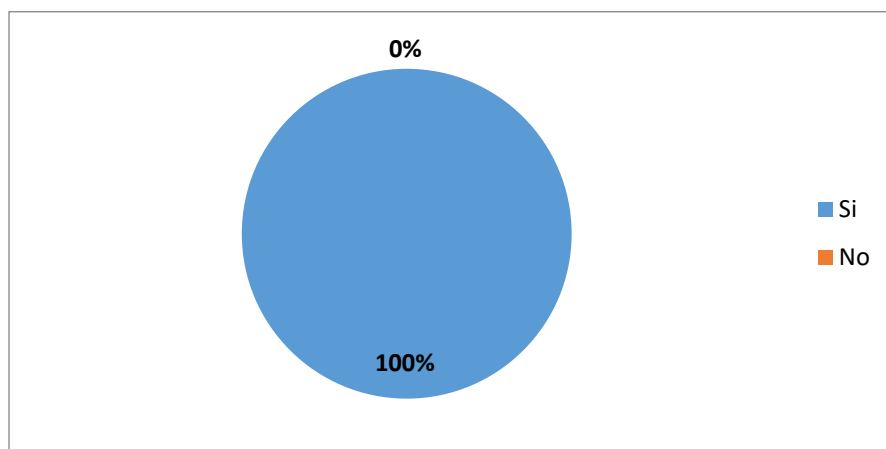
**Gráfico No. 9 Capacitación para realizar gamificaciones**

Elaborado por: Recalde E. (2021)

Fuente: Encuesta realizada

El 36.4% si, 63.6% no; de acuerdo a este resultado, se puede afirmar, que los educadores no tienen una preparación teórica acerca de la gamificación para ser empleado en el nivel inicial, siendo relevante porque de esta manera, se debe considerar la falta de conocimiento de los docentes, para diseñar las actividades de la gamificación dirigidas a la estimulación de las inteligencias múltiples, por cuanto, las mismas tienen que brindar comprensión de las mismas para poder ser aplicadas con efectividad.

**8. ¿La estimulación de las inteligencias múltiples permite que los niños se relacionen con su entorno?**



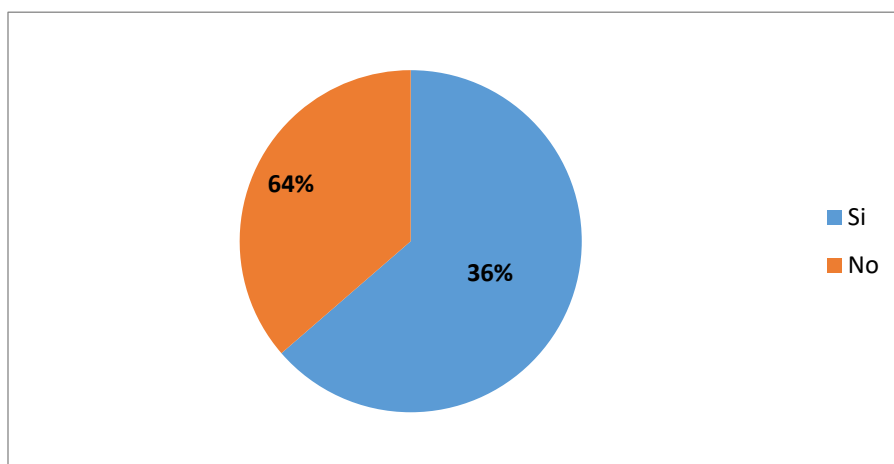
**Gráfico No. 10 Las inteligencias múltiples y su relación con su entorno**

Elaborado por: Recalde E. (2021)

Fuente: Encuesta realizada

El siguiente gráfico evidencia que el 100% de los docentes siempre consideran que la estimulación de las inteligencias múltiples permite que los niños se relacionen con su entorno. Todos los encuestados están de acuerdo, siendo este resultado positivo, porque evidencia que poseen conocimientos sobre las inteligencias múltiples, y su relación con el aprendizaje al interactuar con el entorno.

**9. ¿Utiliza gamificaciones para estimular las diferentes inteligencias múltiples en los niños de nivel inicial?**



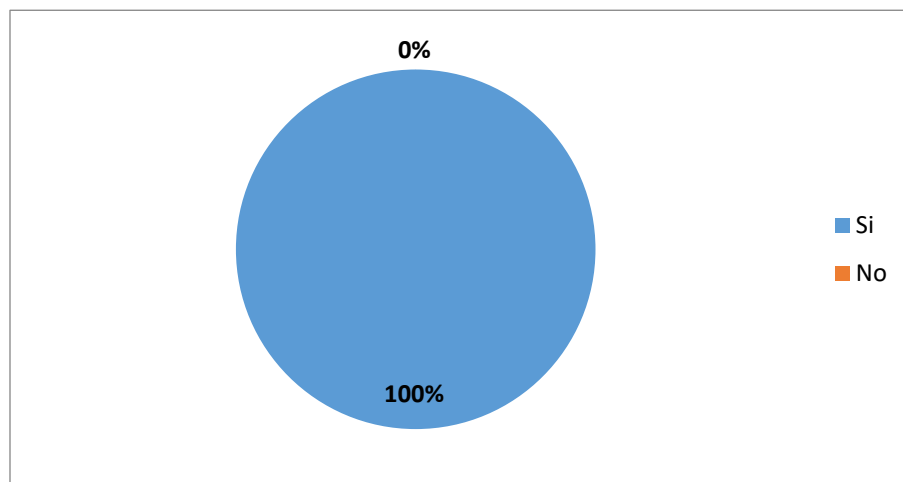
**Gráfico No. 11 Estimular las diferentes inteligencias múltiples en los niños**

Elaborado por: Recalde E. (2021)

Fuente: Encuesta realizada

De acuerdo al gráfico anterior, el 64% de los docentes si utilizan las gamificaciones para estimular las diferentes inteligencias múltiples en los niños de nivel inicial, mientras, que le 36% no lo utiliza. Por ello es relevante el resultado porque ayuda a comprender la forma en la cual los educadores estimulan las IM de sus alumnos.

**10. ¿Al estimular las inteligencias múltiples se promueve en los niños la resolución de los problemas en diferentes situaciones?**



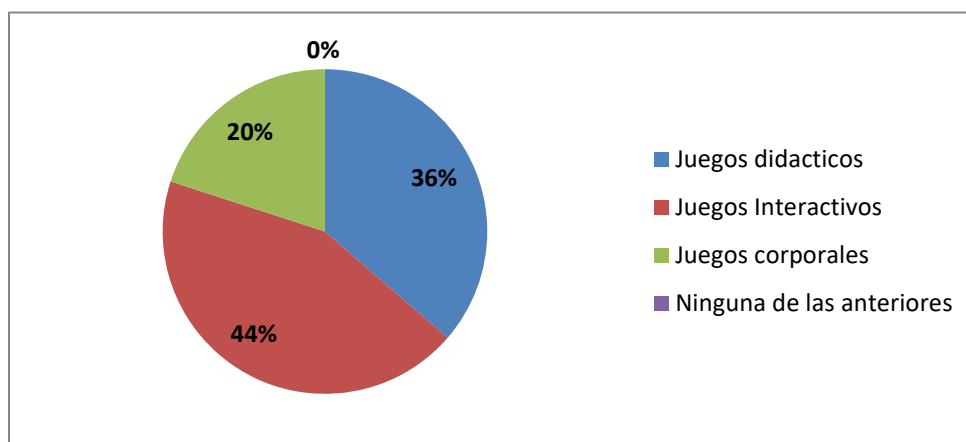
**Gráfico No. 12 Resolución de los problemas en diferentes situaciones**

Elaborado por: Recalde E. (2021)

Fuente: Encuesta realizada

Como se observa en el gráfico anterior, el 100% de los docentes considera que siempre, al estimular las inteligencias múltiples se promueve en los niños la resolución de los problemas en diferentes situaciones, siendo esta afinación, una de las características de las IM.

**11. Seleccione la actividad que más utiliza para desarrollar la inteligencia lógico matemático y espacial de los niños a su cargo.**



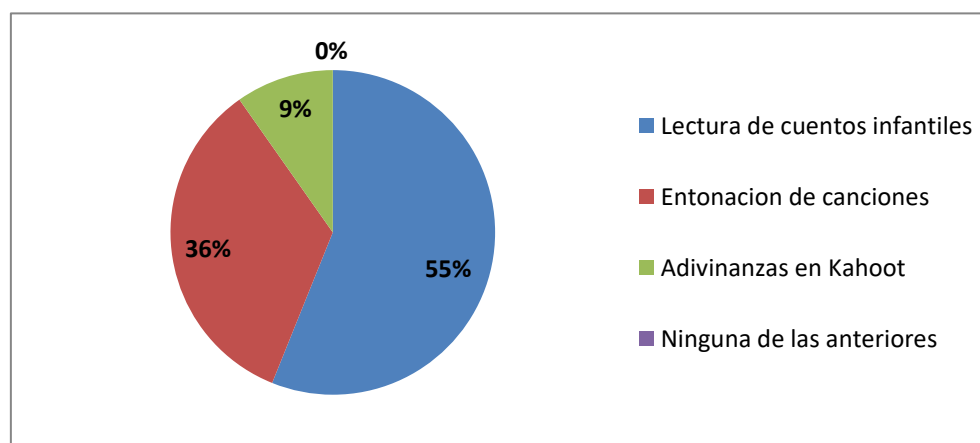
**Gráfico No. 13 Actividad que más utiliza para desarrollar la inteligencia de los niños**

Elaborado por: Recalde E. (2021)

Fuente: Encuesta realizada

El gráfico anterior muestra que el 44% de los docentes emplean los juegos interactivos como una actividad que más utiliza para desarrollar la inteligencia lógico matemática y espacial de los niños a su cargo; el 36% juegos didácticos y el 20% juegos corporales. De acuerdo al resultado analizado se evidencia que un porcentaje elevado no está utilizando juegos interactivos, estrategia necesaria en la educación virtual que desarrolla desarrollar la inteligencia lógico matemática y espacial de los aprendices.

**12. Seleccione una actividad que más utiliza para desarrollar la inteligencia lingüística de los niños a su cargo**



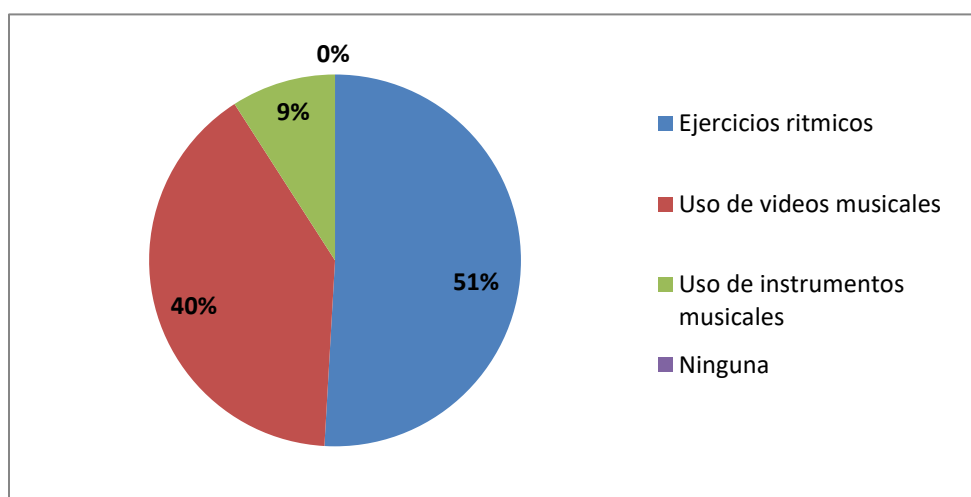
**Gráfico No. 14 Desarrollar la inteligencia lingüística de los niños**

Elaborado por: Recalde E. (2021)

Fuente: Encuesta realizada

De acuerdo al gráfico anterior, la actividad que más utiliza el docente para desarrollar la inteligencia lingüística de los niños a su cargo es 55% la lectura de cuentos infantiles, 36% entonación de canciones. Y el 9% las adivinanzas en Kahoot, No obstante, al no emplear actividades de gamificación se evidencia que esta técnica que es muy útil en la educación virtual, pero está siendo mínimamente utilizada.

**13. Seleccione la actividad que más utiliza para desarrollar la inteligencia musical e inteligencia kinestésica-corporal de los niños a su cargo.**



**Gráfico No. 15 Desarrollo la inteligencia musical e inteligencia kinestésica**

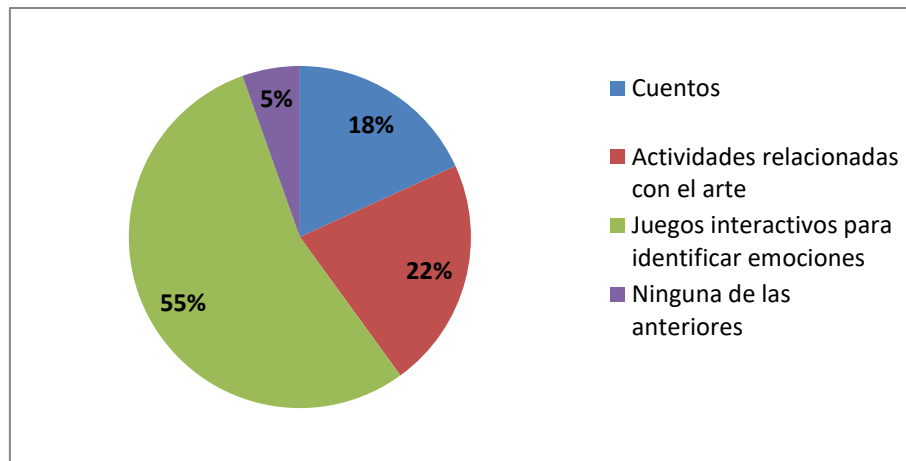
Elaborado por: Recalde E. (2021)

Fuente: Encuesta realizada

Los valores obtenidos son: 51% Ejercicios rítmicos, pero el 9% se ubica en uso de instrumentos musicales. Al observar los resultados se afirma que, la mayoría de los encuestados utilizan ejercicios rítmicos para desarrollar la inteligencia musical e inteligencia kinestésica-corporal. No obstante, el empleo de la gamificación está ausente al momento de estimular este tipo de inteligencias, por lo que es necesario que

los docentes tengan la posibilidad de aprender acerca del uso de la gamificación para fomentar este tipo de inteligencia

**14. Seleccione la actividad que más utiliza para el desarrollo de la inteligencia intra e interpersonal.**



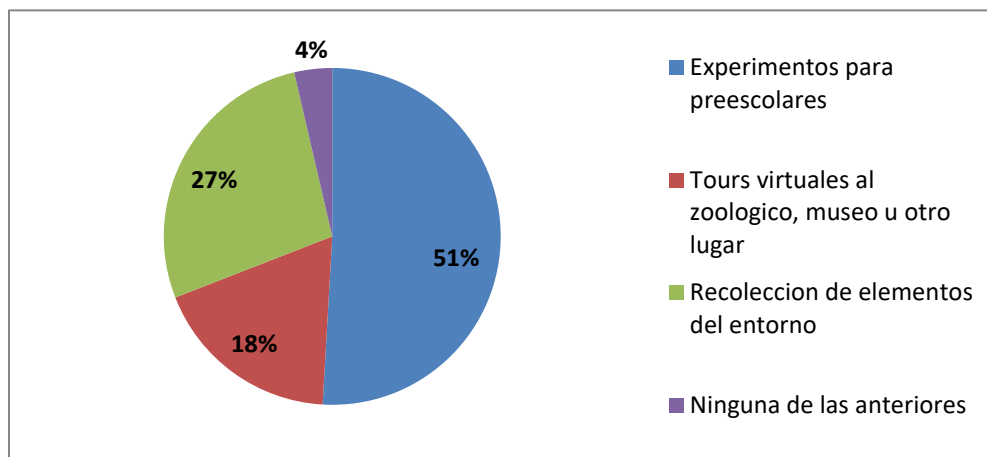
**Gráfico No. 16 Desarrollo de la inteligencia intra e interpersonal**

Elaborado por: Recalde E. (2021)

Fuente: Encuesta realizada

El 55% se ubica en la alternativa uso de instrumentos musicales, pero un 5% no emplea ninguna de las alternativas. Según resultados obtenidos, se aprecia que la mayoría de los docentes emplean los juegos interactivos para identificar emociones; al momento de desarrollar de la inteligencia intra e interpersonal de sus aprendices. Por tanto, se considera positivo este resultado, porque utilizan la gamificación para dicho desarrollo.

**15. Seleccione una actividad que más utiliza para el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños a su cargo.**



**Gráfico No. 17 Desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños**

Elaborado por: Recalde E. (2021)

Fuente: Encuesta realizada

De acuerdo a los valores obtenidos, el 51% realiza experimentos para preescolares, un 27% recolección de elementos del entorno, pero el 4% no realiza ninguna actividad. Por tanto, se observa que, los docentes desarrollan la inteligencia naturalista de los niños, empleando actividades de experimentos, siendo una actividad importante, porque se usa la gamificación y refuerza no solo ésta inteligencia sino las otras inteligencias múltiples. No obstante, se presume que desconocen cómo usar la gamificación para la inteligencia naturalista.

### **Discusión de resultados**

Al finalizar el proceso indagatorio, es necesario dar respuestas a las interrogantes de la investigación para verificar si las mismas han sido respondidas de manera correcta, y así poder generar la solución al problema.

Al indagar si se utiliza la gamificación en las instituciones educativas de la Red de aprendizaje de la Zona 2, Distrito 17D11 pertenecientes a educación inicial, se evidenció que el 76% de los docentes consideran que la gamificación favorece el

aprendizaje y el 54% siempre incluyen a esta técnica en las planificaciones, sin embargo, hay un porcentaje alto que no la utilizan con frecuencia y tan solo el 36% usan actividades gamificadas. También es menester señalar que el 64% de docentes no han sido capacitadas para realizar gamificaciones que favorezcan el desarrollo de las inteligencias múltiples y aproximadamente el 45.5% utilizan la herramienta PowerPoint para elaborar este recurso. En virtud de los resultados obtenidos, se evidencia que la gamificación es una técnica que se considera en el proceso de enseñanza aprendizaje por parte de un gran porcentaje de docentes investigados, sin embargo, no es considerada para desarrollar las inteligencias múltiples, lo que señala el desconocimiento de los beneficios y amplio uso de esta técnica.<sup>3</sup>

Dentro del análisis, además se aprecia que un limitado número de docentes estimulan las inteligencias múltiples, empleando la gamificación, a través de juegos interactivos para la inteligencia lógico-matemático, espacial intra e interpersonal, recursos como el Kahoot para la inteligencia lingüística, ejercicios rítmicos con videos para la inteligencia musical y kinestésica-corporal. Por esto, se plantea como alternativa de solución diseñar actividades gamificadas para estimular las inteligencias múltiples de los niños y niñas de nivel inicial II, como lo señala Mieles y Moya (2021) quienes explican que, la gamificación, como estrategia para estimular las inteligencias múltiples es efectiva, porque se activan espacios interactivos que ayudan a desarrollar cada inteligencia

## **CAPÍTULO III**

### **PROPUESTA**

**Título:** Jugando, me divierto, aprendiendo y estimulando mis inteligencias múltiples.

#### **Definición del tipo de producto**

La propuesta, la cual está en correspondencia con la situación problemática, los objetivos de la investigación y el análisis de las técnicas aplicadas; las que evidenciaron la necesidad de diseñar actividades gamificadas para estimular las inteligencias múltiples dirigidas a los niños que forman parte de la red de educación que está formada por escuelas particulares fiscales y municipales, específicamente en el nivel inicial II pertenecientes a las instituciones educativas de la Red de Aprendizaje, de la Zona 2, Distrito 17D11. Permitieron diseñar actividades que se desarrollan utilizando la gamificación con la finalidad coadyuvar en el desarrollo de las inteligencias múltiples de los niños del referido nivel educativo.

Es importante señalar que, la presente propuesta se relaciona con el currículo de educación inicial, emanado por el Ministerio de Educación expresa que se debe estimular cada inteligencia de los niños de este nivel educativo, por tanto, su desarrollo debe ser integral, donde prevalezca el juego como principal estrategia. De igual manera, se contempla que la planificación del docente debe ser flexible, integradora, donde el elemento integrador entre destrezas, IM y capacidades es la gamificación.

Por ello, se plantea que esta propuesta se sustenta en la gamificación, la cual está intrínsecamente relacionado con el currículo de educación inicial, porque en él se contemple esta metodología, ya que, se basa en el juego para el desarrollo del trabajo en las diferentes espacios o ambientes de aprendizaje. Donde el docente debe planificar considerando las IM, por cuanto se considera, dentro del currículo los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, entre otros.

Asimismo, se innova dentro de la educación, por medio de actividades donde se emplea la gamificación sin necesidad de la web, de la internet, por cuanto, algunos de los niños no tienen acceso a la red, pero si es factible que accedan a los juegos, tanto dentro del aula como en sus hogares a través de un computador o tableta. Para ello, se utilizó el programa de Power Point, el cual se encuentra en todos los dispositivos electrónicos mencionados. Por tanto, la propuesta está dirigida a los niños.

La presente propuesta, busca brindar una educación de calidad a los niños, partiendo que viven en el proceso de aprendizaje una relación entre causa y efecto, el cual está determinado por cada uno de los estados de su conciencia y son lo que ayudan a regular las acciones que emprende, siendo las actividades de gamificación una vía que los ayude comprender sus acciones y a desarrollar su inteligencia múltiple. También, se pretende aportar a los docentes de un material que le permita generar transformaciones educativas, que comiencen con la teoría y se extienda hacia la práctica; pues comprender que cada persona posee una inteligencia predominante, que lo conduce hacia otras formas de conceptualizar, distintas a las que los educadores acostumbran a desarrollar, de esta manera, pueden alcanzar dichos cambios que los conlleven a la construcción de conceptos a partir de sus propias concepciones naturales.

Tales argumentos sugieren la relevancia de innovaciones que aseguren un proceso de enseñanza y aprendizaje, donde el docente gestione el pensamiento y los saberes de los niños, en función de sus potencialidades y habilidades. Por ello, el afrontar los desafíos que demanda una educación de calidad y holística, requiere de una revisión profunda de los conocimientos del docente sobre la gamificación y las inteligencias múltiples, por cuanto éstas procuran desarrollar la capacidad mental de resolver problemas o de elaborar productos, de mejorar sus capacidades y destrezas, a conocer su inteligencia predominante, conduciéndoles hacia el descubrimientos de otras habilidades que desconocía que poseía, además del uso efectivo de las demás.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Diseñar actividades gamificadas a partir de elementos integradores como parte de las experiencias de aprendizaje.

### **Objetivos específicos**

- Fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples en niños de Subnivel II.
- Aplicar el recurso digital a los docentes que forman parte de la red para la validación por usuarios.
- Validar la pertinencia de la propuesta por juicio de expertos.

### **Estructura de la propuesta**

La propuesta se estructura por pasos sencillos que se desarrollan en **Power Point**, donde el docente puede cambiar la actividad por la que considera sea más idónea para su grupo. Se componen de un cuento donde se les enseñan los animales de la selva, el cual se va narrando, con imágenes atractivas, alusivas al cuento, y donde los niños, al hacer clic acceden al video, el cual está inserto dentro de la misma diapositiva. A medida que el niño pasa las imágenes, se hacen preguntas que debe responder y se le incentiva a observar la presentación, a exponer sus propias ideas. Para una mejor comprensión se describe la estructura. Se emplearon diversos recursos.

- El programa ya mencionado Power Point.
- Audios de canciones referentes al cuento
- Videos donde motivan a interactuar para responder las preguntas.
- Imágenes interactivas y atractivas que motivan seguir la historia.

Es importante, resultar que el elemento integrador principal es el cuento, a través de él se integran todos los otros elementos.

- Diapositivas con música
- Sonidos de animales
- Juegos interactivos

### **Presentación de la actividad**

Antes de la presentación de las actividades en relación a la gamificación, cabe destacar que cada una de esta cuenta con audio anexo, debido a que esta propuesta va dirigida a estudiantes de Nivel Inicial II.

Como primera instancia, se inicia con dibujos que hacen referencia a lo que van a ver y jugar.



**Imagen No. 1** Presentación de la actividad de la propuesta

Se les lee el enunciado: Hoy vamos a jugar y conocer la selva y a sus animales.

### **Elemento integrador**

El elemento integrador es el cuento titulado “Horrible Melena”. La selección del mismo obedece que, a través del él, se sumerge al niño en un mundo lleno de imágenes, expectativas, donde se les estimulan las diferentes inteligencias.

la segunda diapositiva corresponde al león, la narración se realiza a través de un audio el cual se muestra en la parte inferior de la misma, y los niños tienen la libertad de hacer clic para reproducirlo. El docente debe tener interacción con sus niños a medida que se reproduce el sonido.

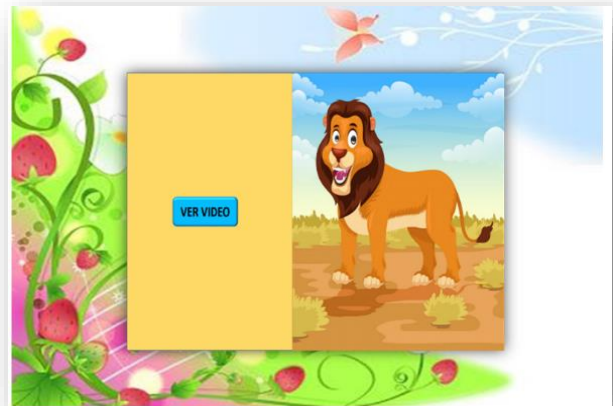


**Imagen No. 2** Narración del Cuento “Horrible Melena”

Luego de mostrar el texto con sus respectivas ilustraciones, se procede con la presentación de actividades sencillas orientadas al cuento y que favorecen al desarrollo de la mayor parte de destrezas.

### **Actividad No. 1**

El docente dispone en esta diapositiva de un video que muestra las acciones que realiza el león y sus características. Al hacer un clic el niño disfrutará del video. Se trabaja la inteligencia musical, además de la atención y concentración. Al hacer clic, se inicia el juego



**Imagen No. 3** Acciones que realiza el león

## Actividad No. 2

Una vez que se ha finalizado el cuento, se procede a realizar preguntas sobre el mismo. En esta diapositiva se hacen preguntas sobre los personajes del cuento, con la finalidad de estimular la inteligencia lingüística.

El docente debe promocionar un ambiente motivador, que genere expectativas en el niño para que exponer sus conocimientos sobre el cuento. La dinámica del juego anteriores, mantienen una expectativa, que permite a los aprendices a desear ver lo que continúa.



## Inteligencia Lingüística

Se describe como la capacidad de emplear de manera eficaz las palabras, desde su expresión más sencilla hasta la más compleja, como el dominio de la semántica. Es la inteligencia dominante de la persona si su destreza la enfoca en leer, redactar, jugar con rimas, y al aprender fácilmente diversos idiomas.

**Imagen No. 3** Estimulación de la Inteligencia Lingüística

### Actividad No. 3

En esta etapa se sigue estimulando la inteligencia lingüística. Cambiando la dinámica, ahora se pregunta que identifiquen al personaje principal del cuento.



**Imagen No. 4** Inteligencia lingüística - identificando al personaje principal del cuento

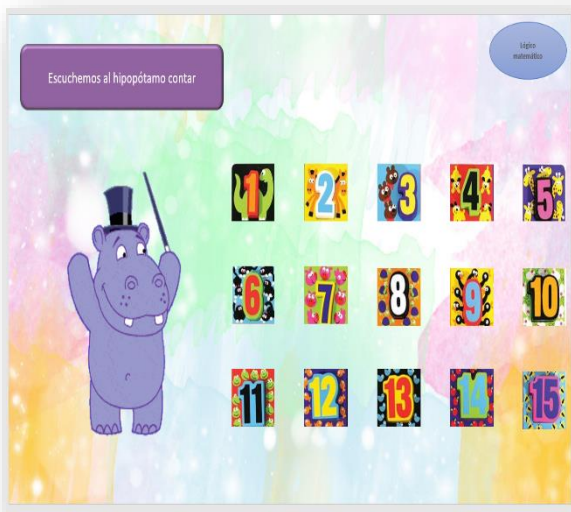
Se motiva a los niños a identificar a otros personajes del cuento. De esta manera se estimula la inteligencia lingüística.



**Imagen No. 5** Inteligencia lingüística - identificando al hipopótamo del cuento.

### Actividad No. 5

Para trabajar la inteligencia lógico-matemática, se activa el cuento, escuchando al hipopótamo, siendo este el elemento integrador. Esta actividad consiste en ir al ritmo del hipopótamo, mientras este se encarga de contar los números vistos en la lámina, donde el estudiante deberá realizar repeticiones según el conteo, desarrollando de ese modo habilidades matemáticas.



**Imagen No. 6** Inteligencia lógico-matemática escuchando al hipopótamo

### Inteligencia lógico-matemática

Se caracteriza por la capacidad de operar números sin dificultades, así como de las relaciones y patrones lógicos y cualquier otra operación que esté intrínsecamente relacionada con ella. Es propia de matemáticos, físicos, químicos, estadísticos, administradores.

### Actividad No. 6

Se continúa trabajando la inteligencia lógico-matemática, pero esta vez con el elefante. Con la actividad anterior, los estudiantes ganaron la habilidad lógica matemática con el conteo, por esa razón se plantea esta actividad, donde el propio estudiante deberá relacionar la actividad anterior con la actual, en otras palabras, deberá enseñar al elefante cada dígito según su secuencia.

**Imagen No. 7** Inteligencia lógico-matemática escuchando al elefante



### Actividad No. 7

Se le presenta una escena referida al cuento, allí se trabaja la inteligencia espacial, ya que debes responder por: cuál animal está más cerca de la orilla. Esta actividad consiste en un cuento denominado el Náufrago del barco, cuyo cuento posee ideas, sentimientos, color, línea, forma, espacio-tiempo, donde el estudiante podrá interrelacionar la imagen visual y así desarrollar la habilidad espacial.

#### Inteligencia espacial



**Imagen No. 8** Inteligencia espacial identificando la más cerca

Es la habilidad de representar gráficamente las ideas, sentimientos, color, línea, forma, así como de relacionar el espacio-tiempo, de interrelacionar la imagen visual con la espacial. Con ella se destacan arquitectos, ya que entienden muy bien planos y croquis, tienen excelente sentido de orientación.

Conjuntamente, se emplea la siguiente interrogante: ¿Cuál animalito está más lejos de la orilla?



**Imagen No. 9** Inteligencia espacial identificando el más lejos

### Actividad No. 8

Se inicia el estímulo de la inteligencia musical. Esta actividad consiste percibir los movimientos de los animales que se presentan en el video, todos ellos al ritmo de la música, con el fin de estimular la inteligencia en mención. Para llevar a cabo esta actividad, el docente le da clic en el video y este reproduce una canción donde los animales bailan y cantan.



**Imagen No. 10** Estimulando la inteligencia musical

### Inteligencia musical



**Imagen No. 11** Estimulando la inteligencia musical

Se les pregunta a los niños en dos oportunidades mostrándoles las diapositivas cuál animal bailó

Durante toda la reproducción del video se les motiva a los niños a bailar, a participar y sentirse parte del video. De ser necesario se repite.

### Actividad No. 9

Se les pregunta a los niños en dos oportunidades mostrándoles las diapositivas ¿qué animal bailó en el video? Con esta actividad se busca potenciar la inteligencia lógico musical del estudiante, debido a que dicha actividad consiste no solo en la reproducción del video, a esto se le suma la motivación fomentada en los niños, ya que se los incita a bailar, a participar y sentirse parte del video. De ser necesario se repite.



Imagen No. 13 ¿Qué animal baila en el video?

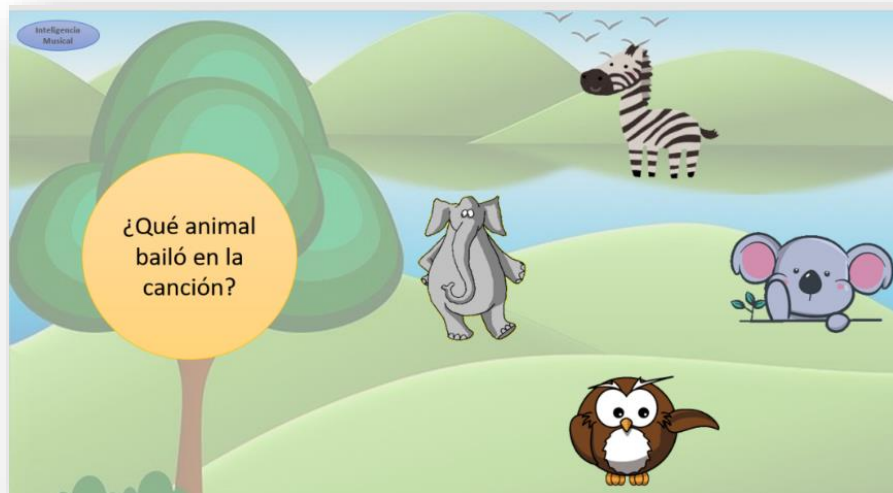
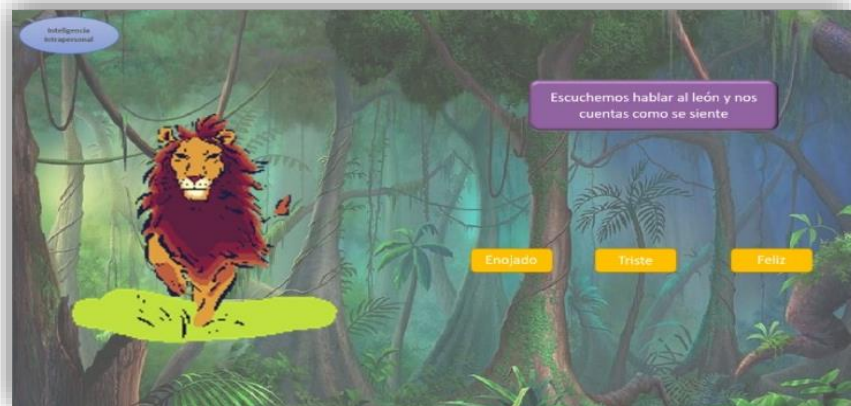


Imagen No. 12 ¿Qué amiguito bailó en la canción?

### Actividad No. 10

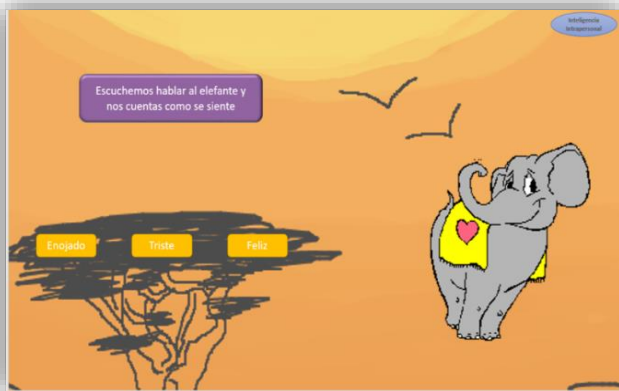
Esta actividad se emplea durante esta parte del cuento, donde el docente les explica a los niños que deben escuchar al león y responder cómo se siente; haciendo clic en la respuesta que los niños le digan que sea la correcta. Esta actividad influye en el desarrollo de la inteligencia intrapersonal, debido a que los incita a la meditación, a pensar, ser reflexivos, entre otros afines.



Se hace lo mismo con el elefante. Se reproduce el video para que los niños aprecien las emociones del personaje.

### Inteligencia intrapersonal

#### Imagen No. 14 Inteligencia



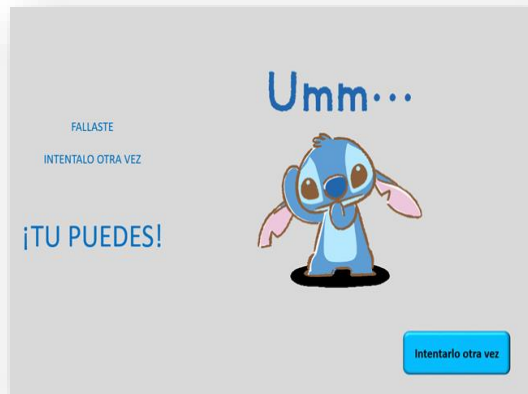
Intrapersonal identificando las emociones del elefante

Es la capacidad que posee la persona para poder distinguir y percibir los estados emocionales de los demás, de sentir empatía, de saber actuar de manera efectiva para ayudar a quienes lo necesitan.

## Actividad No. 11

### Fin de la actividad

En cada acción que se le solicite al niño para dar la respuesta, al hacer clic le aparecerá la reacción de si falló y se le motiva a continuar, hasta que logre dar la respuesta correcta.



**Imagen No. 17** Reacción por respuesta fallida



**Imagen No. 18** Felicitaciones por dar con la respuesta correcta

Al dar la respuesta correcta, se le felicita y debe dar un clic para pasar a la próxima actividad

### Actividad No. 12

Se concluyen las actividades felicitando a los niños por su participación y hacerlo muy bien.



**Imagen No. 19** Felicitaciones por concluir las actividades

**LINK DE LA PROPUESTA EN LA RED**

## Valoración de la propuesta

Para la valoración de la propuesta se consideró por pares especialistas y usuarios, con experiencia en el área de educación básica e inicial en la Red aprendizaje zona 2 distrito 17D11.

Validación por parte de los docentes

Para validar el correcto desarrollo de la propuesta se aplicó una encuesta a los docentes de la red distrital 17D11 Mejía-Rumiñahui de inicial y preparatoria después que utilizaron el aplicativo desarrollado, los resultados que se obtuvieron se presentan a continuación:

**Cuadro N° 20 validación de la gamificación a cargo de los docentes**

Pregunta	Sí	No
¿Se puede acceder con facilidad al juego?	94,4%	5,6%
¿Las instrucciones de las actividades son claras?	100%	0%
¿Las actividades se relacionan con el elemento integrador?	100%	0%
¿Considera que las actividades planteadas desarrollan las inteligencias múltiples??	94,4%	5,6%
¿Mantuvo el interés al realizar las actividades?	100%	0%
¿Las actividades planteadas son apropiadas para niños de 4 años?	83,3%	16,7%
¿Recomendaría implementar esta gamificación en su lugar de trabajo?	88,2%	11,8%
¿Las actividades planteadas contribuyen con el aprendizaje de los niños?	94,4%	5,6%
¿El tiempo de duración del juego es apropiado para niños de Inicia II?	100%	0%
¿Considera útil las gamificaciones en PowerPoint?	100%	0%

**Elaborado por:** Investigadora

**Fuente:** La investigación

Por medio del análisis de los resultados obtenidos en la encuesta a los docentes que conforman la red distrital 17D11 Mejía-Rumiñahui de inicial y preparatoria, se puede manifestar que estos están de acuerdo con la utilidad y finalidad del aplicativo desarrollado.

### **Validación por parte de los especialistas**

Con el fin de darle mayor fiabilidad a la propuesta planteada, también se aplicó una encuesta a dos docentes especialistas del área de educación inicial y preparatoria, dicha validación se encuentra adjunta en anexos.

Después de la revisión del aplicativo por parte de los docentes especialistas, se puede mencionar con seguridad que la propuesta desarrollada en esta investigación ha sido validada con éxito, ya que las dos docentes expertas mencionan en base a su experiencia y experticia, que tanto la estructura, accesos y desarrollo de las actividades están diseñadas de forma adecuada para la aplicación a los niños y niñas.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

En las instituciones educativas de la Red de aprendizaje de la Zona 2, Distrito 17D11 pertenecientes a Educación Inicial, la gamificación es considerada como una técnica que favorece el aprendizaje por un grupo de docentes, sin embargo, un número minoritario utilizan las actividades gamificadas con frecuencia y no todos la incluyen en sus planificaciones semanales. Además, es importante señalar que la herramienta más empleada para elaborar actividades gamificadas es el PowerPoint, esto se debe a que no todos tienen acceso a una conectividad permanente. En cuanto al uso de la gamificación para estimular las inteligencias múltiples, una gran parte de los docentes señalan que no han sido capacitados para el diseño y elaboración de actividades gamificadas que favorezcan las mismas, por lo que se establece, el escaso uso de esta técnica para estimular el desarrollo cognitivo de los infantes.

Se establece que un número limitado de docentes estimulan las inteligencias múltiples por medio de actividades gamificadas. Dentro de esto, los juegos interactivos son los más utilizados por los docentes para estimular la inteligencia lógico-matemático, espacial intra e interpersonal; además, recursos como el Kahoot son empleados para la inteligencia lingüística; los videos con ejercicios rítmicos son considerados para estimular la inteligencia musical y kinestésica-corporal y actividades físicas y lúdicas para el resto de inteligencias. La gamificación es una técnica que permite emplear diversos recursos y herramientas para diversificar el aprendizaje, acordes a necesidades e intereses de los estudiantes en la educación virtual. No obstante, es escasamente utilizada para favorecer y fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje desde el nivel inicial.

Se plantea como alternativa de solución el diseñar actividades gamificadas para estimular las inteligencias múltiples de los niños y niñas de nivel inicial II partiendo de las experiencias de aprendizaje establecidas en el Currículo de Educación Inicial y relacionando cada inteligencia múltiple con los ámbitos de desarrollo y aprendizaje. El diseño de actividades gamificadas que se sustentan en el juego, estrategia de

aprendizaje fundamental en la primera infancia, permitirá la participación activa de los niños para la construcción de su aprendizaje y el desarrollo de habilidades y destrezas relacionadas con el área cognitiva.

A partir de los resultados de la investigación, se procedió a generar actividades acordes a las necesidades e intereses de los niños de subnivel II de Educación Inicial, que a su vez respondan a los establecido en el currículo de este nivel, para estimular las diferentes inteligencias como la musical, lingüística, lógico – matemática, espacial e intrapersonal. Para esto se consideró el programa PowerPoint, en las que se incluyeron, un elemento integrador de donde parten todas las actividades; imágenes, videos y audios que les permiten a los niños interactuar y participar activamente mediante órdenes claras y sencillas. Estas actividades constituyen un recurso de apoyo para los docentes y a partir de las mismas, cada uno puede generar nuevas que puedan ser aplicadas en el contexto en el que laboran.

### **Recomendaciones**

Que la propuesta sea aplicada por los docentes de la red como un recurso de apoyo para el desarrollo de las inteligencias múltiples, con el fin de llevar la educación a un ámbito más lúdico e interactivo.

Es importante la capacitación de los docentes en cuanto a la utilización de la gamificación para la estimulación de las distintas inteligencias múltiples desde edades tempranas, ya que resolverá problemas de atención y la falta de motivación de los estudiantes por medio del juego.

Esta propuesta puede ser considerada como base para la generación de nuevas actividades gamificadas que fortalezcan las inteligencias múltiples considerando los elementos del Currículo de Educación Inicial y que respondan los diferentes intereses de los infantes.

## BIBLIOGRAFÍA

- Butler, O. (2017). *Estrategias Pedagógicas Creativas*. Mexico: Trillas.
- Casanova, T., Arias, E., Trávez, J., y Ortiz, A. (2020). Importancia de estimular las inteligencias múltiples en educación inicial. Habilidades y destrezas. *Revista Boletín REDIPE 9 (10): octubre. ISSN 2256-1536*, 168-181.
- Cascales-Martínez, y Carrillo-García,. (2018). Aprendizaje basado en proyectos en educación infantil: cambio pedagógico y social. *Ibero América De Educación*., Vol. 76 (2018), 79-98.
- Cordeiro, D. (2018). *Las inteligencias múltiples para herramienta para mejorar las destrezas orales en la enseñanza de español como lengua extranjera: una investigación acción*. España: Universidad de Valencia.
- Díaz, N. (2018). Gamificar y transformar la escuela. *Mediterránea de Comunicación* 9(2),, 61-73.
- Feldman, R. (2018). *Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana*. México. 8a reimpresión.: McGrawHill.
- Ferrero, L. (2018). *El Juego y las Funciones Superiores*. España: Gao.
- Fonseca, L. (2019). *Nuevas estrategias para la enseñanza y el aprendizaje desde la Gamificación*. Colombia: Pontificia Universidad Javeriana.
- García, F.; Fonseca, G. y Concha, L. (2015). Aprendizaje y rendimiento académico en educación superior: Un estudio comparado. *redalyc. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 15(3), 1-26.
- Gardner, H. (2014). *Teoría de las Inteligencias Múltiples*. Barcelona. España. ISBN: 978844932594: Paidós Ibérica.
- Gonzáles, V. (2018). *Conceptualización del proceso educativo desde la perspectiva socio-educativa-cultural*. Barcelona España: Editorial Grao.
- Hernández Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación. LA sturas cunatitativa, cualitativas y meixstas*. México: McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.

- Instituto Nacional de Estadísticas y Censo (INEC). (2017). *INEC*. Obtenido de Tecnologías de la Comunicación e Información.
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2018). Ecuador: Registro Oficial Suplemento 417 de 31-mazo 2011 reforma 2018.
- Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Revista Conrado*, 15(70), 392-397. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>.
- Martínez, A., & Salinas, P. (2020). El juego educativo para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples. *Uniandes EPISTEME. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación. ISSN 1390-9150/ Vol. 7 / Nro. 3 / julio-septiembre*, 422-436.
- Meneses, N. (09 de agosto de 2019). *La gamificación, llave de una mayor productividad y de un aprendizaje más profundo*. Obtenido de El País: [https://elpais.com/economia/2019/08/07/actualidad/1565167852\\_253423.html](https://elpais.com/economia/2019/08/07/actualidad/1565167852_253423.html)
- Metodologías activas. (2016). *Aprendizaje en la nube*. Obtenido de Evaluacion y gamificacion: <https://sites.google.com/site/aprendizajeenlanube2016/evaluacion/gamificacion>
- Mieles, G., y Moya, M. (2021). La gamificación como estrategia para la estimulación de las inteligencias múltiples. *Polo del Conocimiento Pol. Con. (Edición núm. 54) Vol. 6 No 1. ISSN: 2550 - 682X*, 111-129. <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>.
- Ministerio de Educación. (2016). *Ministerio de Educación*. Obtenido de Tecnología para la Educación: [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwizlJbqkcvvAhUpSDABHe5KCTEQFjACegQIAhAD&url=https%3A%2F%2Feducacion.gob.ec%2Ftecnologia-para-la-educacion%2F&usg=AOvVaw1WEuBH\\_mAr3nJK0HYPWPYB](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwizlJbqkcvvAhUpSDABHe5KCTEQFjACegQIAhAD&url=https%3A%2F%2Feducacion.gob.ec%2Ftecnologia-para-la-educacion%2F&usg=AOvVaw1WEuBH_mAr3nJK0HYPWPYB)

- Ministerio de Educación. (2017). *Ejes Agenda Educativa Digital 2017-2021*. Obtenido de Ministerio de Educación: [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiO7JvUjMvAhUB1VkKHZEfAaEQFjAAegQIAxAD&url=https%3A%2F%2Feducacion.gob.ec%2Fejes-agenda-educativa-digital%2F&usg=AOvVaw2YCJfudXotq\\_Qou64N1Ex-](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiO7JvUjMvAhUB1VkKHZEfAaEQFjAAegQIAxAD&url=https%3A%2F%2Feducacion.gob.ec%2Fejes-agenda-educativa-digital%2F&usg=AOvVaw2YCJfudXotq_Qou64N1Ex-)
- OCDE (Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos). (19 de junio de 2019). *OCDE (Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos)*. Obtenido de Maestros y líderes escolares como aprendices de por vida: <http://www.oecd.org/education/talis-2018-results-volume-i-1d0bc92a-en.htm>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2020). *UNESCO*. Obtenido de Compendio de Datos ODS4: EDUCACIÓN: [https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiurdD\\_hMvAhXxT98KHToyAqMQFjAAegQIBBAD&url=http%3A%2F%2Fuis.unesco.org%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2Fdocuments%2Fsdg\\_4\\_data\\_digest\\_sp-2020.pdf&usg=AOvVaw1OjsYF1sXDQi\\_1c](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiurdD_hMvAhXxT98KHToyAqMQFjAAegQIBBAD&url=http%3A%2F%2Fuis.unesco.org%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2Fdocuments%2Fsdg_4_data_digest_sp-2020.pdf&usg=AOvVaw1OjsYF1sXDQi_1c)
- Palella, S., y Martins, F. (2017). *Metodología de la investigación Cuantitativa*. Caracas Venezuela. 4ta edición. priemra reimpresión: FEDUPEL.
- Peña, M. (2018). Las inteligencias múltiples y su desarrollo en tres contextos de educación inicial. *Aletheia*, 10(1), 128-147.
- Quintanal, F. (2016). Aplicación de herramientas de gamificación en física y química de secundaria. *Opción*, 32(12), <http://www.redalyc.org/html/310/31048903016/>.
- Rincón, F. (2020). Análisis de la aplicación de la teoría cognitiva de Jerome Bruner como mecanismo para fortalecer la conducta ambiental en los estudiantes del Grado Segundo de la Institución. *Revista tecnológica educativa, docentes 2.0. volumen 9 N° 1*, <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/issue/view/21>.

- Rodríguez, C., Ramos, M., Santos, M., y Fernández, J. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*. ISSN: 2605-1931 ·Nº 3 - Julio, 1-21.
- Rodríguez, C.; Ramos, M.; Santos, M.; y Fernández, J. (2019). El uso de la Gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *International Journal of New Education*. ISSN: 2605-1931 ·Nº 3 - Julio, 1-21.
- Rodríguez, J. (10 de junio de 2019). *Componentes de gamificación para un aprendizaje significativo*. Obtenido de Digimentore : <https://www.digimentore.com.ec/componentes-de-gamificacion/>
- Rodríguez, L. (2019). *Orientación vocacional a partir de las inteligencias múltiples*. Colombia: Universidad Piloto de Colombia.
- UNICEF. (diciembre de 2017). *Niños en un mundo digital*. Obtenido de UNICEF: <http://www.unicef.org/SOWC2017>
- Yagüe, R. (2019). *Gamificación en educación infantil. Una propuesta educativa gamificada para fomentar el desarrollo de las Inteligencias Múltiples*. España: Universidad de Valladolid.

## ANEXOS

### Anexo 1 Encuesta dirigida a especialistas

**Objetivo general:** Diseñar actividades gamificadas para estimular las inteligencias múltiples de los niños y niñas de nivel inicial II

MSc.

Reciba un cordial saludo, solicito de usted su valiosa colaboración para responder la siguiente entrevista, la cual es para fines educativos.

Gracias por su colaboración

ENTREVISTA DIRIGIDA A ESPECIALISTAS
<b>Pregunta 1:</b> ¿En qué consiste la gamificación y cómo puede ser empleada en educación?
<b>Pregunta 2:</b> ¿Cómo utiliza la gamificación en la educación inicial?
<b>Pregunta 3:</b> ¿Es factible el uso de la gamificación en el nivel inicial para fortalecer el aprendizaje de los niños?
<b>Pregunta 4:</b> ¿Qué habilidades o destrezas se desarrollan en los niños menores a 6 años a utilizar la gamificación?
<b>Pregunta 5:</b> ¿Qué herramientas digitales recomendaría para realizar gamificaciones dirigidas a niños menores de 6 años?
<b>Pregunta 6:</b> ¿Cómo se estimula el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños los de educación inicial?
<b>Pregunta 7:</b> ¿Es factible emplear la gamificación para estimular las inteligencias múltiples en los niños menores a 6 años? Justifique su respuesta
<b>Pregunta 8:</b> ¿Qué actividades gamificadas recomendaría para estimular la inteligencia lógico matemático y espacial?
<b>Pregunta 9:</b> ¿Qué actividades gamificadas recomendaría para estimular la inteligencia musical y kinestésica?
<b>Pregunta 10:</b> ¿Qué actividades gamificadas recomendaría para estimular la inteligencia intra e interpersonal?
<b>Pregunta 11:</b> ¿Qué actividades gamificadas recomendaría para estimular la inteligencia naturalista y lingüística?
<b>Pregunta 12:</b> ¿Cuál es la importancia de estimular las inteligencias múltiples en niños menores de 6 años?

## Anexo 2 Encuesta dirigida a los docentes de Educación Inicial

**Objetivo general:** Diseñar actividades gamificadas para estimular las inteligencias múltiples de los niños y niñas de nivel inicial II

La presente encuesta tiene como finalidad recolectar datos importantes que serán utilizados de forma anónima para fines didácticos.

**INSTRUCCIONES:** Responda cada pregunta marcando la opción que usted considere una aproximación a la realidad o en base a su experiencia.

<b>ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES</b>
<p><b>1. ¿La gamificación es una técnica que puede ser empleada para promover el aprendizaje en los niños de nivel inicial?</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siempre</li><li>• A veces</li><li>• Nunca</li></ul>
<p><b>2. ¿En sus planificaciones, incluye actividades relacionadas con la gamificación para fortalecer el aprendizaje de los niños?</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Siempre</li><li>• A veces</li><li>• Nunca</li></ul>
<p><b>3. ¿Qué herramientas digitales emplea para realizar gamificaciones y aplicarlas en sus clases?</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Genially</li><li>• PowerPoint</li><li>• Kahoot</li><li>• Quizziz</li><li>• Canva</li><li>• Liveworksheets</li><li>• NearPod</li></ul>
<p><b>4. De las siguientes actividades gamificadas, seleccione 3 que más utilice.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ruleta</li><li>• Memorama</li><li>• Rompecabezas</li><li>• Juegos interactivos</li><li>• Ninguna</li></ul>

<p><b>5. ¿Ha utilizado la gamificación para desarrollar las habilidades comunicativas y cognitivas en los niños de nivel inicial?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre</li> <li>• A veces</li> <li>• Nunca</li> </ul>
<p><b>6. ¿La gamificación aplicada en el nivel inicial permite que los niños intercambien ideas para lograr un objetivo común?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siempre</li> <li>• A veces</li> <li>• Nunca</li> </ul>
<p><b>7. ¿Ha sido capacitada para realizar juegos interactivos como parte de la gamificación para fomenten el desarrollo de las inteligencias múltiples en el nivel inicial?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>
<p><b>8. ¿La estimulación de las inteligencias múltiples permite que los niños se relacionen con su entorno?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>
<p><b>9. ¿Utiliza gamificaciones para estimular las diferentes inteligencias múltiples en los niños de nivel inicial?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>
<p><b>10. ¿Al estimular las inteligencias múltiples se promueve en los niños la resolución de los problemas en diferentes situaciones?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>
<p><b>11. Seleccione la actividad que más utiliza para desarrollar la inteligencia lógico matemático y espacial de los niños a su cargo.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos didácticos</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos Interactivos</li> <li>• Juegos corporales</li> <li>• Ninguna de las anteriores</li> </ul>
<p><b>12. Seleccione una actividad que más utiliza para desarrollar la inteligencia lingüística de los niños a su cargo.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura de cuentos infantiles</li> <li>• Entonación de canciones</li> <li>• Adivinanzas en Kahoot</li> <li>• Ninguna de las anteriores</li> </ul>
<p><b>13. Seleccione la actividad que más utiliza para desarrollar la inteligencia musical e inteligencia kinestésica-corporal de los niños a su cargo.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios rítmicos</li> <li>• Uso de videos musicales</li> <li>• Uso de instrumentos musicales</li> <li>• Ninguna</li> </ul>
<p><b>14. Seleccione la actividad que más utiliza para el desarrollo de la inteligencia intra e interpersonal.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuentos</li> <li>• Juegos interactivos para identificar emociones</li> <li>• Uso de instrumentos musicales</li> <li>• Ninguna de las anteriores</li> </ul>
<p><b>15. Seleccione una actividad que más utiliza para el desarrollo de la inteligencia naturalista de los niños a su cargo.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Experimentos para preescolares</li> <li>• Tours virtuales al zoológico, museo u otro lugar</li> <li>• Recolección de elementos del entorno</li> <li>• Ninguna de las anteriores</li> </ul>

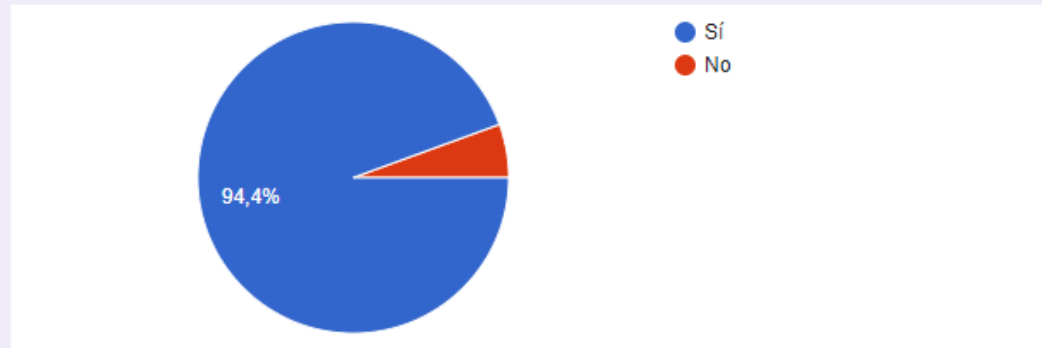
## Encuesta a docentes

Validación del instrumento

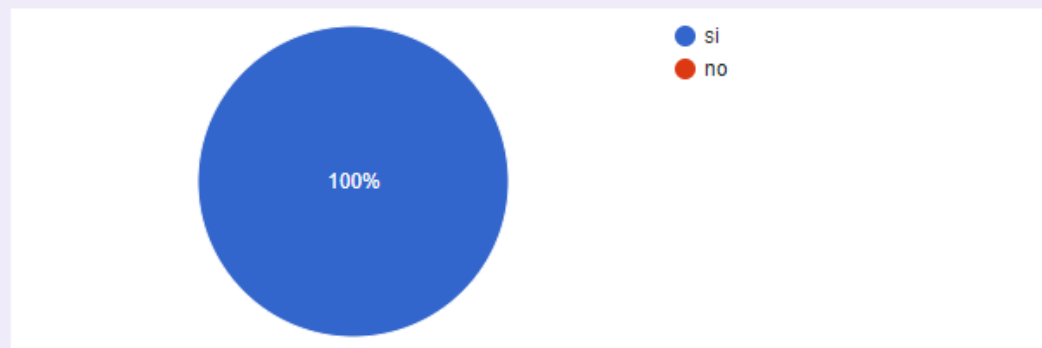
18 respuestas

[Publicar datos de análisis](#)

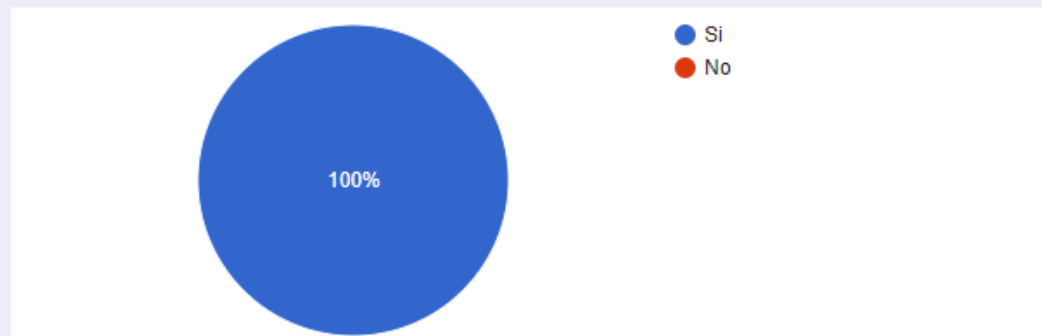
1.-Se puede acceder con facilidad al juego? 18 respuestas



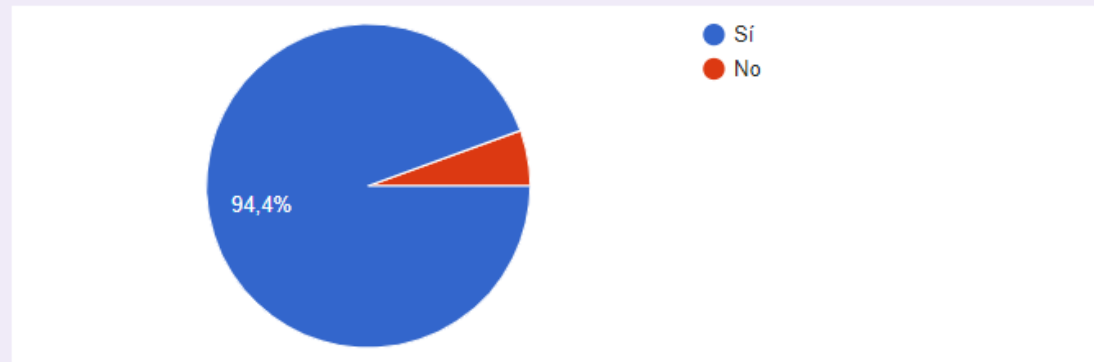
2.-Las instrucciones de las actividades son claras?18 respuestas



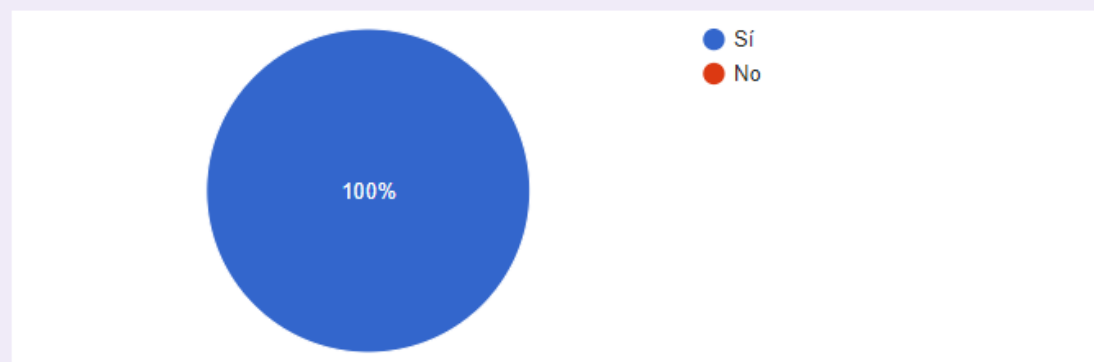
3.-Las actividades se relacionan con el elemento integrador?18 respuestas



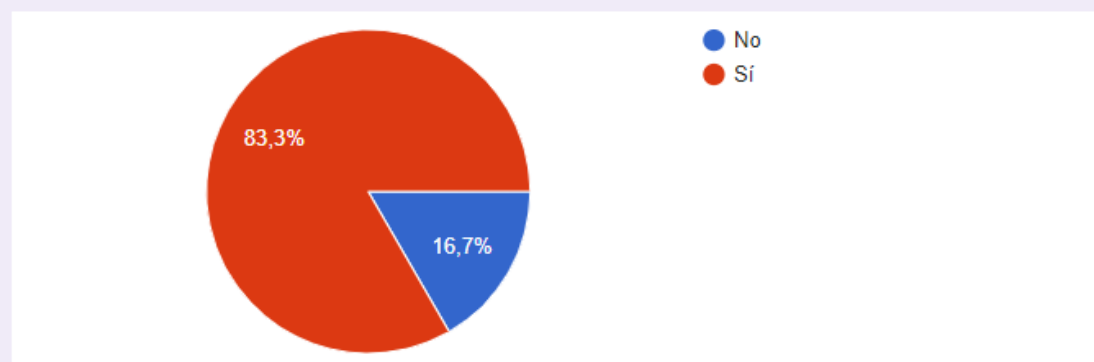
4.-Considera que las actividades planteadas desarrollan las inteligencias múltiples?18 respuesta



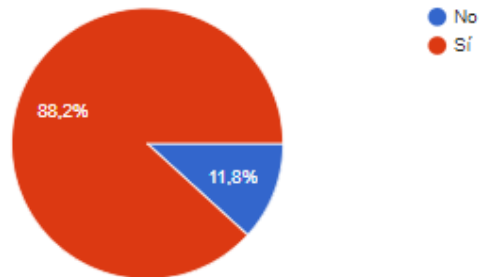
5.-Mantuvo el interés al realizar las actividades ?18 respuestas



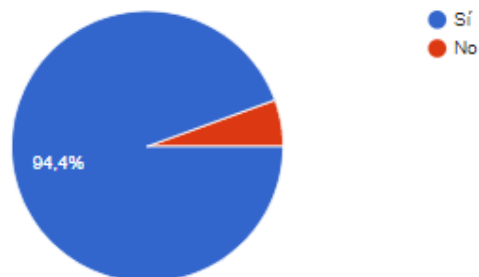
6.-Las actividades planteadas son apropiadas para niños de 4 años?18 respuestas



7.-Recomendaría implementar esta gamificación en su lugar de trabajo?17 respuestas



8.-Las actividades planteadas contribuyen con el aprendizaje de los niños?18 respuestas



9.- El tiempo de duración del juego es apropiado para niños de Inicia II?18 respuestas



10.- Considera útil las gamificaciones en power point?18 respuestas



### Anexo 3 Validación de expertos



## GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE APRENDIZAJE EN LA ESTIMULACIÓN DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL NIVEL DE INICIAL II

Autor: Elizabeth Recalde Drouet Tutor: Erika Pazmiño

### FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO


La entrevista está dirigida a especialistas pertenecientes a la Red de aprendizaje de la zona 2 del distrito 17D11 para determinar el uso de la gamificación en la estimulación de las inteligencias múltiples.

Nombre del Validador: Lic. Gabriela Moya Fecha: 10 de mayo 2021

**Objetivo:** Determinar el uso de la gamificación en la estimulación de las inteligencias múltiples en las instituciones educativas que forman parte de la red de aprendizaje de la zona 2 del distrito 17D11.

**Indicaciones:** Revise con detenimiento la entrevista realizada en Google forms. llene la siguiente matriz de acuerdo con su criterio experto.

PREGUNTAS	CRITERIOS PARA EVALUAR									
	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Lenguaje pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar la pregunta	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X	
2	X		X		X		X		X	
3	X		X		X		X		X	
4	X		X		X		X		X	
5	X		X		X		X		X	
6	X		X		X		X		X	
7	X		X		X		X		X	
8	X		X		X		X		X	
9	X		X		X		X		X	
10	X		X		X		X		X	
11	X		X		X		X		X	
12	X		X		X		X		X	

<b>Criterios generales</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>observaciones</b>	
1.-El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para ser llenado		X			
2.-La escala propuesta para medición es clara y pertinente		X			
3.-Las preguntas permiten el logro de los objetivos de la investigación		X			
4.-las preguntas están distribuidas en forma lógica y secuencial		X			
5.-El número de preguntas es suficiente para la investigación		X			
<b>Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)</b>					
Aplicable	X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones	
Validado por	Lic. Gabriela Moya	Cédula	1713490041	Fecha	10-05-2021
Firma		teléfono	0983501073	Mail	magabbi07@hotmail.com



## GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA DE APRENDIZAJE EN LA ESTIMULACIÓN DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL NIVEL DE INICIAL II

Autor: Elizabeth Recalde Drouet Tutor: Erika Pazmiño

### FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO


La encuesta está dirigida a los docentes pertenecientes a la Red de aprendizaje de la zona 2 del distrito 17D11 para determinar el uso de la gamificación en la estimulación de las inteligencias múltiples.

Nombre del Validador: Lic. Luisa Luz Fecha: 10 de mayo 2021

**Objetivo:** Determinar el uso de la gamificación en la estimulación de las inteligencias múltiples en las instituciones educativas que formas parte de la red de aprendizaje de la zona 2 del distrito 17D11.

**Indicaciones:** Revise con detenimiento la encuesta realizada en Google forms, llene la siguiente matriz de acuerdo con su criterio experto.

PREGUNTAS	CRITERIOS PARA EVALUAR									
	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Lenguaje pertinente		Mide la variable de estudio		Se recomienda eliminar la pregunta	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	X		X		X		X		X	
2	X		X		X		X		X	
3	X		X		X		X		X	
4	X		X		X		X		X	
5	X		X		X		X		X	
6	X		X		X		X		X	
7	X		X		X		X		X	
8	X		X		X		X		X	
9	X		X		X		X		X	
10	X		X		X		X		X	
11	X		X		X		X		X	
12	X		X		X		X		X	
13	X		X		X		X		X	
14	X		X		X		X		X	
15	X		X		X		X		X	

1.-El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para ser llenado	X				
2.-La escala propuesta para medición es clara y pertinente	X				
3.-Las preguntas permiten el logro de los objetivos de la investigación	X				
4.-las preguntas están distribuidas en forma lógica y secuencial	X				
5.-El número de preguntas es suficiente para la investigación	X				
Validez (marque con una X en el casillero correspondiente a su criterio)					
Aplicable	X	No aplicable		Aplicable atendiendo a las observaciones	
Validado por	Lic. Luisa Luz	Cédula	0912614559	Fecha	10-05-2021
Firma		teléfono	0961478009	Mail	luisa_luz2208@hotmail.es

## Anexo 4 Ficha de valoración de especialistas

### FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

**Título de la Propuesta:** Gamificación como técnica de aprendizaje en la estimulación de las inteligencias múltiples en el nivel de inicial II

#### 1. Datos Personales del Especialista

Nombres y apellidos: Maria Gabriela Delá Ochoa

Título académico: Msc Didáctica de la lengua

Años de experiencia en la docencia: 15

#### 2. Valoración del especialista

Marcar con un "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos relacionados con la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos.	X		
Aplicación de gamificación para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples.	X		
<b>TOTAL</b>			
<b>Observaciones:</b>			

#### 3. Valoración de la propuesta

Marcar con un "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta.	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo).	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta.	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados.	X				
Accesibilidad a las actividades de Gamificación planteadas en el PowerPoint.	X				
<b>Observaciones</b>					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

**Nombre del validador: Gabriel Delá**

**Firma:**

**Fecha:**

17-062021



## FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

**Título de la Propuesta:** Gamificación como técnica de aprendizaje en la estimulación de las inteligencias múltiples en el nivel de inicial II

### 1. Datos Personales del Especialista

Nombres y apellidos: Edith Molina Acosta

Título académico: Lic. Educación Parvularia./ Coach Primordial Integral

Años de experiencia en la docencia: 30

### 2. Valoración del especialista

Marcar con un "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos relacionados con la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos.	X		
Aplicación de gamificación para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples.	X		
<b>TOTAL</b>			
<b>Observaciones:</b>			

### 3. Valoración de la propuesta

Marcar con un "x"

Crterios	M A	B A	A	P A	I
Estructura de la propuesta.	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo).	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta.	X				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados.	X				
Accesibilidad a las actividades de Gamificación planteadas en el PowerPoint.	X				
<b>Observaciones</b>					

MA: Muy aceptable; BA: Bastante aceptable; A: Aceptable; PA: Poco Aceptable; I: Inaceptable

**Nombre del validador: Edith Molina A.**

Firma: 





## **Anexo 6 Ficha de validación del instrumento**

**Anexo 7 Link de la propuesta**

**LINK DE LA PROPUESTA EN LA RED**