

Urkund Analysis Result

Analysed Document: 1743-6383-1-ED.docx (D68811774)
Submitted: 4/22/2020 3:15:00 AM
Submitted By: revista.editor@uniandes.edu.ec
Significance: 3 %

Sources included in the report:

<https://sites.google.com/site/cosasdeinteligencia/>
<https://docplayer.es/amp/134175012-Universidad-tecnica-de-babahoyo.html>
<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/25163/1/Tesis.pdf>
<https://docplayer.es/amp/39120921-Octubre-no-31-e-ducacion-y-f-uturo-inteligencias-multiples-un-enfoque-clave-para-articular-herramientas-didacticas-innovadoras.html>

Instances where selected sources appear:

7

ARTÍCULO CIENTÍFICO CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN EL JUEGO EDUCATIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

THE EDUCATIONAL GAME FOR STRENGTHENING MULTIPLE INTELLIGENCES

Recibido: dd/mm/aaaa Aprobado: dd/mm/aaaa

Como citar en normas APA el artículo:

Martínez, A., Salinas, P. (2020). El Juego Educativo para el Fortalecimiento de las Inteligencias Múltiples. Uniandes EPISTEME, volumen(número), pp-pp.

RESUMEN El presente estudio tiene como propósito poner de manifiesto la eficacia de las actividades lúdicas, para fortalecimiento de las inteligencias múltiples en el aula. A través del análisis de los referentes teóricos y metodológicos, que corroboren el planteamiento de actividades que estimulen el desarrollo de diferentes habilidades y destrezas que se encuentran latentes en los estudiantes. En este sentido, la investigación toma como referencia la teoría de Gardner para la elaboración de la propuesta educativa que motive

la participación del estudiante en el aprendizaje, por medio de actividades eminentemente lúdicas.

Para el efecto, se aplicó un estudio empírico de carácter descriptivo, comparativo y de corte longitudinal. Las técnicas empleadas fueron la psicométrica y la encuesta. Se aplicó el Cuestionario de Identificación de Inteligencias Múltiples, antes y después de la experiencia didáctica con componente lúdico. Los participantes fueron 36 estudiantes (56% hombres y el 44% mujeres), con un promedio de 13 años de edad. Los resultados determinaron que existen una mejoría en el desempeño de los estudiantes después de la intervención aplicada. Se evidenció cambios significativos en las inteligencias: lingüística, lógico matemática, espacial, interpersonal e intrapersonal, lo que indica que el aprovechamiento de los recursos lúdicos favorece el aprendizaje y el rendimiento; optimizando de esta manera, el esfuerzo cognitivo.

PALABRAS CLAVE: juego educativo; desarrollo intelectual.

ABSTRACT The purpose of this study is to highlight the effectiveness of recreational activities, for the strengthening of multiple intelligences in the classroom. It happened through the analysis of theoretical and methodological references, which corroborated with the approach of activities and stimulated the development of different skills and abilities in students. This research study took Gardner's theory as reference for the elaboration of

this educational proposal, which motivated the participation of students in learning their process through eminent playful activities.

For this purpose, a descriptive, comparative, and longitudinal empirical study was applied. The techniques used were psychometric along with a survey. The Multiple Wall Intelligence Identification Questionnaire was applied before and after the educational experience with

playful component. The participants were 36 students (56% men and 44% women), with an average of 13 years of age. The results determined that there

was an improvement in student performance after the applied intervention. Significant changes in linguistic, mathematical, spatial, interpersonal and intrapersonal logic intelligences were evident. This suggests

that the use of recreational resources favor learning and performance while optimizing cognitive effort.

KEYWORDS: Educational game, Intellectual development

INTRODUCCIÓN EL juego representa una actividad significativa en el proceso de desarrollo

y aprendizaje, puesto que, contribuye a la expresión afectiva, motriz, cognitiva y social en la infancia y a lo largo de la vida (Venegas, García & Venegas, 2018). Esto implica que, a través de un conjunto de actividades recreativas, dinámicas y creativas, en un ambiente cargado de estímulos, es posible lograr una mejora potencial de las capacidades de los estudiantes.

Este criterio, visto desde el paradigma del modelo pedagógico constructivista, contribuye a la participación activa del estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje, en la construcción del conocimiento y por ende desarrollo de las inteligencias múltiples (

Charles Coll; Thomas, Martin; Mouh Miras y Joseph Onnibia, 2006).

Por su parte Alonso (2006) señala que, dentro de las principales dificultades que se presentan en el área educativa, se encuentra el relegamiento de los docentes de una teoría de aprendizaje que permita entender y potencializar las distintas destrezas de los educandos. Lo que se manifiesta a través de una práctica educativa deficiente en la aplicación de estrategias de enseñanza que incorpore al juego como un componente de aprendizaje y menos aún como una estrategia para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples. Por su parte, Carrasco y Caldero (2000) sostienen que dentro de los factores que restringen la aplicación de estrategias orientadas al fortalecimiento de las inteligencias múltiples, es el

desconocimiento, falta de capacitación y escasa aplicación de actividades lúdicas en los procesos de enseñanza por parte de los docentes.

Por lo que recomienda motivar a los maestros a incorporar el juego el aprendizaje, desde etapas tempranas del desarrollo,

ya que permite conocer, por medio de la experiencia, el mundo que les rodea.

Frente a lo cual,

Serrano (2007), sostiene que las dificultades de aprendizaje de los estudiantes se pueden superar mediante la estimulación de las inteligencias múltiples, por medio de estrategias pedagógicas que

involucre la participación activa y dinámica de los estudiantes. Por tanto,

asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica ofrecer a los niños una oportunidad de aprendizaje estimulante y creativo dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando (

Oyarce, & Fierro, 2015). De esta manera el juego trasciende, de ser concebido como una actividad divertida a una experiencia cultural y ligada a la vida. Es así que,

la pedagogía lúdica como reflexión y

acción permanente sobre el pensar, sentir y actuar del maestro en su interacción con el estudiante,

satisface una necesidad, y a su vez despliega habilidades cognitivas que permiten la asimilación de conocimientos y el afrontamiento de los desafíos que implica la realización de una tarea o la resolución de un problema. Al mismo tiempo que contribuye al crecimiento personal y colectivo en forma placentera (Erazo, 2015). Cabe resaltar que

la actividad lúdica y la estimulación de las inteligencias múltiples fomentan

el desarrollo cognitivo, psicomotor, afectivo y

social; proporcionan un espacio especializado donde los estudiantes desarrollan su imaginación y creatividad en ambientes amables, afectivos, dinámicos e interactivos (

Beranbeu & Goldstein, 2009).

Si se procura implementar lo antes referido, se propenderá el desarrollo integral de las capacidades de los niños

y niñas

fortaleciendo su identidad y autonomía personal. El juego, como instrumento pedagógico, potencia las diversas dimensiones de la personalidad como son el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes

y

el desarrollo moral, ya que permite la construcción de significados mediante

lo

cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social (

Moreno & Planells, 2016). En lo referente a

la inteligencia, esta constituye una capacidad compleja que está compuesta por un gran número de aptitudes mentales que operan de forma interdependiente en función de las exigencias del medio.

A lo largo de la historia

0: <https://sites.google.com/site/cosasdeinteligencia/>

61%

se ha visto a

la inteligencia como una sola identidad inherente a cada uno

de los individuos y en diferentes grados. Sin embargo, en el año 1983, Gardner

amplió el concepto de la inteligencia al decir que, es

una capacidad desarrollable y no

solo

la capacidad innata de comprender problemas, buscar alternativas y dar respuesta a diversas situaciones que se presentan en su interacción con el medio y su cultura;

retirando así la etiqueta de

0: <https://sites.google.com/site/cosasdeinteligencia/>

59%

intelectuales y otorgando cabida a una serie recursos que antes no habían sido reconocidos,

pero que se encuentran latentes. Esta teoría

no estaría completa si no hubiera formulado, el término Inteligencias múltiples.

Sobre la base de este criterio, Hernández (2001) conceptualiza a la inteligencia como un conjunto de estructuras variables que evolucionan a lo largo del desarrollo y se adaptan a las demandas

del

medio. Esta perspectiva multidimensional sobre la inteligencia está basada en la definición de la inteligencia como un conjunto de habilidades, talentos o capacidades mentales y no solo como aptitudes;

las cuales atraviesan un proceso de cambio y mejora constante. Esto se corrobora con las investigaciones del proyecto educativo Zero, ejecutado en la Escuela Superior de Educación de Harvard, en donde se concibe

a

0: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/25163/1/Tesis.pdf>

66%

la teoría de las inteligencias múltiples, como
un modelo epistemológico en el que la inteligencia
no es vista como algo unidimensional, sino

que concentra diferentes capacidades con distinto nivel de generalidad,

pero de manera interdependiente, lo cual está presente en todas las personas en distintos niveles de desarrollo Coronel (2007). Lo que indica que cada persona presenta un ritmo y estilo de aprendizaje particular, por tanto, es importante organizar currículos escolares que permita el desarrollo de las distintas habilidades y aptitudes de los educados por medio de recursos creativos que despierten el grado de motivación. A continuación, se describen características básicas de las inteligencias múltiples, conforme lo expuesto por Gardner (2005) y que constituyen la base para el desarrollo de la propuesta: La inteligencia lingüística, se relaciona con la capacidad para articular, expresar y comprender la información expresado a través el lenguaje de manera eficaz, rápida, fluida y con una amplia gama de vocabulario, que ponen de manifiesto una inteligencia verbal elevada Herrera (2017). Frente a lo cual en el presente estudio se propone una serie de actividades lúdicas para desarrollar

habilidades de interpretación textual en los estudiantes, a fin de que, después de una lectura atenta, los estudiantes puedan identificar,

relacionar y reconocer la idea central de un texto en función de su contenido, así como desarrollar destrezas comunicativas y de apreciación estética.

Inteligencia lógica-Matemática: comprende la

habilidad para usar los números de manera efectiva y razonar adecuadamente,

se aprecia

en el interés por los patrones de medida, categorías y relaciones numéricas, así como la facilidad para la resolución de problemas aritméticos, juegos de estrategias y experimentos. En la estrategia diseñada se plantearon juegos de razonamiento abstracto, lógico, numérico, creativo y verbal, a fin de proporcionar a los estudiantes

la capacidad de ver las cosas de distintas formas, de reconocer modelos, de establecer conexiones,

y, sobre todo, practicar cálculo de áreas y perímetros, ampliar el concepto de valor absoluto

entre otras actividades que impliquen manejo de operaciones numérica, lo cual se fundamenta en los aportes de Edo y Juvanteny, (2017) sobre el juego en el aprendizaje de la matemática. La inteligencia espacial: se concibe como una

habilidad para percibir de manera exacta el mundo visual-espacial y de ejecutar transformaciones sobre esas percepciones,

puesto que, los niños que piensan en imágenes y dibujos

y tienen facilidad para resolver puzles; dedican el tiempo libre a dibujar, prefieren juegos constructivos

y

también se pueden ubicar mejor en el espacio (Zapateiro, Poloche, & Camargo, 2016). Bajo este criterio se incorporan actividades que incitan a los estudiantes a ser más precisos en la localización del espacio, reconocimiento del entorno y uso de material cartográfico,

por medio de la comprensión de leyendas, simbologías y convenciones. La

inteligencia cinético - corporal: favorece la expresión de ideas y sentimientos a través del cuerpo,

facilidad en el uso de las propias manos para producir o transformar cosas,

así como procesar el conocimiento a través de las sensaciones corporales. Se observa en los deportes, actuación, baile y manualidades.

La

inteligencia musical: permite

0: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/25163/1/Tesis.pdf>

70%

percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales, lo cual incluye la sensibilidad al ritmo,

el tono, la melodía, el

timbre o el color tonal de una pieza musical.

Los

niños

encuentran una forma de expresarse a través de las canciones y sonidos e identifican con facilidad los ritmos e interpretan canciones con el oído. La inteligencia naturalista: conecta al individuo con el medio ambiente que le rodea, a fin de discriminar, diferenciar, optimizar los recursos disponibles en la naturaleza para adaptarse de manera armónica con el entorno que le rodea. Cabe indicar que estos tres tipos de inteligencia no se desarrollaron en el presente estudio, puesto que, no se evidenciaron resultados deficientes en las evaluaciones realizadas,

no obstante, su abordaje puede ser motivo de futuras intervenciones. En lo referente a la inteligencia interpersonal, se representa como la

capacidad para

percibir y establecer distinciones en los estados de ánimo, intenciones, motivaciones y sentimientos de otras personas.

Lo cual incluye la sensibilidad a las expresiones faciales, voz y gestos de otros; entender mejor los sentimientos de los demás y proyectarse con mayor facilidad en las relaciones interpersonales.

Habilidades que contribuyen a la adaptación conductual, mediante la manifestación de un comportamiento socialmente saludable y satisfactorio (Martínez, Almeida, Santamaría & Villegas, 2018).

Inteligencia intrapersonal: tiene relación con

el reconocimiento de sí mismo y la habilidad para adaptar las propias maneras de actuar a partir de ese conocimiento.

Las personas con esta tendencia aparecen introvertidas, interiorizan sus

emociones reconocen, estimulan el autoconocimiento, el autocontrol y la automotivación para emprender una actividad con componentes innovadores. Las actividades propuestas para el fortalecimiento de ésta área, tiene relación con el desarrollo del juicio moral, exponiendo a los estudiantes a conflictos cognitivos, que lleven su equilibrio mental a

un nivel superior conforme su propio discernimiento. El dilema fue presentado a través de textos, imágenes, dibujos, fragmentos de programas

televisión, películas, dramatizaciones y uso de recursos interactivos, que los enfrenta a una situación abstracta y a su vez los conectan con la realidad (Heredero & Garrido, 2016). Por tanto, en el presente estudio se propone desarrollar

un sistema de enseñanza motivador, placentero, creador, libre, socializador, integrador a través del juego,

con la expectativa de que los estudiantes puedan trabajar los contenidos de las diferentes asignaturas a través de actividades individuales y grupales para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples. A continuación, se propone la aplicación de varias estrategias lúdicas aplicables en el aula, cuyas líneas generales se presentan en la tabla 1., las cuales tienen concordancia con los criterios pedagógicos y objetivos del currículo educativo. Tabla 1. Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples

Destreza con Criterio de desempeño Objetivo Estrategia Lúdica

Inteligencia lógico matemática

El Cuadrado de Arquímedes

Proporcionar

la capacidad de ver las cosas de distintas formas, de reconocer modelos, de establecer conexiones

Juegos de razonamiento abstracto, lógico, numérico, creativo, verbal

Problemas de Razonamiento Numérico Identificar la combinación de variables numéricas

Esquema de control de Variables. Suma de Letras

Velocidad de respuesta

Repasar el valor absoluto y operaciones en el conjunto de los números enteros Tablero numérico

Carrera de valor absoluto

Inteligencia Lingüística Torneo de Campeones Identificar un ensayo informativo en función de la estructura del texto Interpretación textual Búsqueda y selección

Fábula Descriptiva Aprende

a reorganizar información en base a la observación de los signos de puntuación

Interrogación metacognitiva Descripción textual

Relatos Hiperbreves

Usar complementariamente textos literarios en el aprendizaje de destrezas comunicativas y de apreciación estética

Selección de títulos Interpretación textual

Inteligencia Espacial Recorrido Turístico

Dinamizar la clase de Estudios Sociales a través de la interacción de los estudiantes con el material cartográfico

Localización en el espacio y reconocimiento del entorno TGT Teams – Games – Tournaments (Equipos- Juegos- Torneos)

Solución de Problemas Reales -

Dar a Conocer el Problema - Ejemplificar la estrategia - Repetición verbal de la estrategia - Practicar actividades controladas. Información correctiva

Modelamiento Meta cognitivo

Descubriendo Ecuador con Material Cartográfico

Aprender a diferenciar

leyendas, simbologías y convenciones que se encuentran en diversas modalidades de material cartográfico.

Didáctica cartográfica Inteligencia Intrapersonal Enfrentándose consigo mismo

Resaltar los rasgos distintivos de las Etnias, Pueblos y Nacionalidades que habitan en el Ecuador

Discusión de dilemas Morales

Conociendo mis raíces Dramatización Inteligencia Interpersonal

A describir mis ideas

Aprende a participar activamente en conversaciones y diálogos formales.

Comprensión y expresión formal

Texto Descriptivo

Mi equipo de Investigación

Fomentar el trabajo trabajar en equipo y el sentido de inclusión

Trabajo en grupos cooperativos Dinámicas participativas

Me pongo en sus zapatos Comprender las necesidades de conservación del entorno y la identidad ecuatoriana Enseñanza recíproca

Juego de roles Sensibilización Fuente. Elaboración propia

MÉTODOS

La investigación se desarrolló bajo un diseño cuasi-experimental, ya que, según Varkevisser (2011), se maniobraron las variables,

para tener una respuesta de la versatilidad en función de la estrategia aplicada sobre las conductas observadas en los estudiantes, esto implica que

se hace un cambio en el valor de la variable independiente: estrategia lúdica para observar su efecto en la variable dependiente:

fortalecimiento de las inteligencias múltiples. Para tal propósito se establecieron cinco grupos de estudiantes distribuidos conforme al tipo de inteligencia que menor puntaje presentaron, a fin de examinar los resultados obtenidos antes y después de la intervención experimental.

Con respecto a esto Masid (2017) asevera que en el contexto educativo el establecimiento de grupos conforme a un criterio preestablecido, otorga validez ecológica a la muestra de estudio, puesto que, se ajusta de manera más representativa a la realidad. Cabe indicar que se realizaron de manera consecuyente 3 sesiones semanales de 45 minutos de duración, por un periodo de 12 semanas, es decir, que se desarrollaron 36 sesiones de trabajo. La selección de los participantes se realizó mediante un muestreo no probabilístico con conveniencia, que según Shaughnessy y Zechmeister (2007),

es elegida a partir del criterio del investigador basado en experiencias previas y conocimiento de las características de la población.

En la fase inicial de diagnóstico participaron 72 estudiantes de Educación General Básica, no obstante, se trabajó con una muestra de 36 estudiantes de los cuales el 56% fueron hombres y 44% mujeres, (ver. Figura 1.).

Sexo

[VALOR] %

44%

Hombres Mujeres 56 44

Figura 1. Distribución de los participantes por sexo

Cabe indicar que los participantes fueron seleccionados debido a que presentaron niveles bajos en el diagnóstico inicial de las inteligencias múltiples, específicamente en las siguientes áreas: lógico-matemática, lingüística, espacial, intrapersonal e interpersonal. La participación de los estudiantes fue voluntaria; se conservó el anonimato para resguardar su integridad y evitar el sesgo en la respuesta. Se procedió a

la firma del consentimiento informado por parte de los padres de familia y autoridades de la institución, así como del asentimiento informado a los estudiantes.

La validez de la estrategia se

estableció por medio del método de juicio de expertos, de Lawshe (citado por Galicia & Balderrama, 2017)

a fin de determinar el grado de eficacia, utilidad y funcionalidad de la propuesta. En el proceso participaron 8 profesionales del área de psicología clínica, psicología infantil, neuropsicología y educación, con experiencia en el área educativa. El proceso se desarrolló mediante la aplicación de un cuestionario orientado a explorar el grado de dominio en el temática, perfil profesional y experiencia profesional, así como la predisposición a colaborar en el proceso.

En lo referente a la experiencia, los profesionales oscilan entre 6 y 15 años, el 100% de los participantes están relacionado al contexto educativo y han fungido como docentes, el 90%

como investigadores. En cuanto al coeficiente de competencia, se obtuvo un coeficiente promedio de $K_c = 80$, $K_a = .88$ y $K = .84$,

considerándose adecuado. Los expertos realizaron la valoración de la propuesta en base a los siguientes parámetros: fundamentos teóricos, propósitos, contenido, metodología, recursos y evaluación. Se aplicó un cuestionario de 30 preguntas, con una escala ordinal (entre 1 y 5)

de respuesta que reportó

una media de 4.8 en el ajuste al contexto, de 4,7 en el ajuste a los objetivos; 4,87 en el contenido y metodología, 4,49 en los recursos y metodología. Lo que indica que los criterios han sido valorados de manera aceptable,

demonstrándose que

los propósitos de la estrategia lúdica están aprobados por el equipo de expertos,

con una variación de las medias de entre 4,49 y 4,87 respecto al promedio que es de 4,68.

Los Instrumentos aplicados son: Cuestionario de Identificación de Inteligencias Múltiples (Paredes, 2001) adaptada a estudiantes enseñanza media en los países latinoamericanos; consta de 63 ítems, con una escala de valoración de 1 a 5

puntos,

cuenta con criterios de fiabilidad para una precisión estadística del 95% según el estudio de variabilidad de los datos ANOVA (

citado por Orosco 2010).

La propiedad psicométrica en contexto ecuatoriano refleja un alfa Lingüística 0,95, matemática 0,94. Espacial 0,92, Cinestesia 0,92, Musical 0,94 Interpersonal 0,95 e Intrapersonal 0,941 (Dumán, 2017).

Y una ficha sociodemográfica Ad Hoc para la caracterización personal y socio-educativa de la población. Las hipótesis planteadas para el estudio son: Hipótesis nula (

H_0): No hay una diferencia significativa en el desempeño de los estudiantes después de la aplicación de la estrategia lúdica para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples

alternativa. Hipótesis alternativa (H_1): Hay una diferencia significativa en el desempeño de los estudiantes después de la

aplicación de la estrategia lúdica para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples.

La recogida y tratamiento de la información, se realizó a través del sistema SPSS, versión 24 para el análisis de estadísticos descriptivos y comparativos, la interpretación y predicción de la conducta frente a las situaciones determinadas. A partir de los resultados obtenidos se procede a la elaboración y

aplicación de la estrategia lúdica para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples

y

finalmente se realiza la contratación de la hipótesis bajo la premisa del diseño pretest-posttest, a fin de efectuar

una observación antes de introducir la variable independiente y otra después de su aplicación para posteriormente realizar un análisis comparado de los factores.

RESULTADOS La presentación de los resultados se realizó en función del análisis estadístico descriptivo para la obtención de Media (M), desviación estándar, (Ds) y el estudio comparado a través de la aplicación de la prueba t de Student para muestras relacionadas, que conforme a Cohen y Manion (2002) permite observar la respuesta de los participantes frente a la aplicación de la estrategia lúdica, en dos períodos distintos de tiempo, mediante el método de pretest y posttest conforme los datos que se reportan en la tabla 1. Lo que, a su vez, permite descifrar, si existe o no diferencias significativas en el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes.

Tabla 1. Análisis comparado del factor de las Inteligencia Múltiples en las fases Pre-test y Post-test

PRE - TEST	POST - TEST	DIFERENCIA	MEDIAS	Contraste	VARIABLES	Media	Desv.	Media	Desv.
PRE-POST TEST t de Student	Inteligencia Lingüística	45,5	13,88	51,77	11,89	-6,27	1,2;	0,025	
	Inteligencia Matemática	49,86	12,56	60,34	20,75	-10,48	0,06;	0,010	
	Inteligencia Espacial	59,43	15,14	60,82	17,66	-1,39	0,092;	0,042	
	Inteligencia Interpersonal	49,63	8,62	69,22	8,32	-19,59	0,05;	0,000	
	Inteligencia Intrapersonal	47,11	12,02	57,36	16,11	-10,25	0,052;	0,002	

Nota: * p> .05

Los resultados observados a partir del análisis de las diferencias entre las medias obtenidas en los diferentes tipos de inteligencias, antes y después de la intervención, indican una mejor respuesta en la Inteligencia Interpersonal (Dif pre/post test = -19,59), lo que indica que los estudiantes han desarrollado habilidades para interactuar y desenvolverse de mejor manera en el entorno social. Consecuentemente, se observa una mejora el desempeño de la inteligencia matemática (Dif pre/post test = -10,48), lo que influye en su capacidad para resolver problemas de índole numérico, por medio de razonamientos mentales. Con una mínima diferencia observa la inteligencia intrapersonal (Dif pre/post test= -10,25), lo que indica que ha mejorado en los estudiantes, el conocimiento de sí mismos, así como su capacidad de autocontrol. Las habilidades lingüísticas (Difpre/post test= -6,27) presentan un menor puntaje, pero representativo, con lo cual se deduce que existe una mejora en la capacidad de expresarse y comunicarse con los demás. En cuanto a la Inteligencia Espacial,

(Dif(pre/post test) = -1,39) se observa un leve aumento, lo que indica que las actividades lúdicas tienen a mejorar los procesos de análisis y procesamiento de información. No obstante, se considera importante incorporar actividades orientadas a estimular este tipo de inteligencia.

Inteligencias Múltiples PRE-TEST Inteligencia Lingüística Inteligencia Matemática Inteligencia Espacial Inteligencia Interpersonal Inteligencia Intrapersonal 45.5 49.86 59.43 49.63 47.11
POST-TEST Inteligencia Lingüística Inteligencia Matemática Inteligencia Espacial Inteligencia Interpersonal Inteligencia Intrapersonal 51.77 60.34 60.82 69.22 57.36 Calificaciones

Figura 2: Análisis comparado pre-test y pos-test de las inteligencias múltiples. La obtención de los resultados se realizó a través del programa estadístico SPSS.

A partir de los datos obtenidos Figura 2, es posible determinar que en el grupo de estudiantes se incrementó la media, en un margen de 9,6 puntos de diferencia en cuanto al desempeño global, lo que determina que la incorporación del juego educativo en el aula, fortalece el desempeño de los estudiantes en sus diferentes tipos de inteligencia, conforme a lo expuesto por del Moral y Guzmán (2014), quienes sostiene que los escenarios, lúdicos contribuyen al desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños de etapa escolar.

DISCUSIÓN Cabe señalar que, la necesidad de incorporar estrategias para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples ajustadas al contexto se corrobora con el estudio realizado por Chicaiza (2015), quien sostiene

que las

dificultades de aprendizaje, bajo rendimiento escolar y desmotivación académica son generadas por la deficiente estimulación de las diferentes inteligencias e inadecuada persuasión asertiva y motivadora

por parte del docente hacia los estudiantes.

Lo que corrobora con los resultados de un estudio realizado en

la ciudad de Ambato, concluyendo que el 57% los estudiantes no manejan

el término inteligencias múltiples y desconocen sobre la práctica de las estrategias lúdicas,

en tanto que un 28% no aplica ninguna estrategia al momento de realizar sus tareas, y, finalmente, el 15% restante desconoce el tipo de inteligencia que requiere fortalecer.

Por tanto,

el presente estudio tiene como propósito determinar la eficacia del juego pedagógico para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples,

por medio de la aplicación de un conjunto de actividades programadas en la planificación didáctica del docente. Para lo cual se toma como referente lo expuesto por Mora, Sandoval y

Acosta (2013), quienes manifiestan que es posible potencializar las capacidades del ser humano, mediante la activación de las conexiones nerviosas que estimulan el cerebro y por ende la predisposición hacia el aprendizaje. Este proceso de estimulación involucra componentes cognitivos, pero también afectivos que despiertan el interés y la motivación en el estudiante, lo cual es posible desarrollar a través del juego (Gallardo, García & Gallardo, 2019). Por su parte, Pamplona, Cuesta y Cano (2019) señalan que las estrategias de enseñanza dinámicas, creativas e interactivas que involucre la actividad grupal, el diálogo, la cooperación, reciprocidad y el juego, constituyen propuestas innovadoras que favorecen a la interiorización del conocimiento, la movilización del pensamiento, mientras que Salazar (2018), asegura que también favorecen al desarrollo habilidades sociales, lo que se relaciona directamente con las inteligencias intrapersonal e interpersonal. A su vez, en el presente estudio se considera las diferencias individuales y grupales de los estudiantes, lo que según Vivas (2017) potencializa las capacidades y talentos que cada estudiante posee, independientemente de su condición física, psicológica o socio-económica. A su vez, Hernández, Bueno, Gonzales y López (2006) determinan que, la pedagogía y la didáctica, permite a los estudiantes aprender por sí mismos de manera crítica, reflexiva y sobretodo autónomo. Lo que demuestra que, la implementación del juego como estrategia de aprendizaje, contribuye tanto al fortalecimiento de las inteligencias múltiples como el desarrollo integral del estudiante.

CONCLUSIONES La implementación de componentes lúdicos en el proceso de enseñanza fomenta la participación activa y la creatividad de los estudiantes, además produce un incremento del entusiasmo, la motivación y el interés para la realización de una tarea; otorga habilidades para la resolución de problemas, favorece la interacción social, la autorregulación conductual y del aprendizaje; aspectos que se atribuyen al fortalecimiento de las Inteligencias múltiples.

El juego como estrategia pedagógica otorga a los docentes herramientas dinámicas de trabajo en el aula y transforma la educación tradicional, que no involucra activamente al estudiante en el aprendizaje; generándose conciencia de que la actividad participativa en el aula va más allá de constituir un acto recreativo, sino que contribuye al neurodesarrollo y se manifiesta a través de una conducta inteligente y más adaptativa. De manera global el análisis descriptivo y comparado del desenvolvimiento de los estudiantes antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas, permiten corroborar la hipótesis planteada, puesto que, estadísticamente se observa una significancia de $p > 0,05$, lo que lleva a rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar hipótesis alternativa (H_1), concluyendo que sí existen diferencias antes y después de aplicación de las actividades lúdicas en el fortalecimiento de las inteligencias múltiples, principalmente en el área interpersonal.

REFERENCIAS Alarcón, A., Aidé, L. Balderrama J., & Navarro., Edel R. (2017). Validez de contenido por juicio de expertos: propuesta de una herramienta virtual. Apertura (Guadalajara, Jal.), 9(2), 42-53. <https://dx.doi.org/10.18381/ap.v9n2.993>

Alonso J. (2006)

Motivación y aprendizaje en el aula: Cómo enseñar a pensar. Santillana. Madrid

Beranbeu & Goldstein (2009). Creatividad y Aprendizaje. El Juego como Herramienta Pedagógica Carrasco J. &

Caldero F. (2000)

Aplicación de las actividades lúdicas del docente en el desempeño académico de los niños y niñas de la Escuela Elías Galarza de la ciudad de Cuenca.

Chicaiza,

M (2015)

Diseño de una estrategia lúdica para mejorar la comprensión lectora en educación general básica

de la Unidad Educativa Juan Montalvo de la ciudad de Ambato. Tesis

de Maestría no publicada. Pontifica Universidad Católica del Ecuador, Sede Ambato. Cohen L. y Manion, L. (2002) Métodos de investigación educativa. Madrid: La Muralla.

Coll CH., Martin, T., Miras M.& Onnibia, J. (2006) El Constructivismo en el Aula. Barcelona: Grao Ediciones.

Coronel, L (2007) Orientaciones Metodológicas y Didácticas de la Enseñanza. Macará: Centro Ediciones.

Del-Moral-Pérez, M. E., Guzmán-Duque, A. P., & Fernández, L. C. (2014). Serious Games: escenarios lúdicos para el desarrollo de las inteligencias múltiples en escolares de primaria. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 47, a267. <https://doi.org/10.21556/edutec.2014.47.121>

Duman (2017). Perfil de las inteligencias múltiples de los niños de fase inicial. Tesis de Maestría no publicada. Universidad de Cuenca. Edo, M., & Juvanteny, M. A. (2017). Juego y aprendizaje matemático en educación infantil. Edma 0-6: Educación

Matemática en la Infancia, 5(1), 33-44. Erazo, P. (2015) Diseño de una estrategia pedagógica para mejorar inteligencias. Tesis de Maestría no publicada. Pontifica Universidad Católica del Ecuador, Sede Ambato. Gallardo-López, J. A., García-Lázaro, I., & Gallardo Vázquez, P. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. España: NARCEA. S.A.

0: <https://docplayer.es/amp/39120921-Octubre-no-31-e-ducacion-y-f-uturo-inteligencias-multiples-un-enfoque-clave-para-articular-herramientas-didacticas-innovadoras.html> 87%

1: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/25163/1/Tesis.pdf> 100%

Gardner, H. (2005). Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica. Barcelona: Paidós

Herederó, H., &

Garrido, M. D. P. (2016). Desarrollo de la inteligencia interpersonal e intrapersonal en educación primaria a partir del uso de tecnologías de información y comunicación: estudio de casos. *Notandum*, 44, 175-188. Hernández Más, Magaly,

0: <https://docplayer.es/amp/134175012-Universidad-tecnica-de-babahoyo.html>

75%

Bueno Velazco, Concepción, González Viera, Tomás, & López Llerena, Mayra. (2006). Estrategias de aprendizaje-enseñanza e inteligencias múltiples: ¿Aprendemos todos igual?

Humanidades Médicas, 6(1). Herrera, M. P. M. (2017). Construcción de juegos de mesa como recurso didáctico para promover el desarrollo de habilidades comunicativas en ciencias. *Bio-grafía*, 10(18), 124-131. Martínez, A., Almeida, L., Santamaría, S., & Villegas N., (2018). Diseño de un cuestionario de habilidades de adaptación conductual para adolescentes. *Psicología. Avances de la Disciplina*, 12(1), 59-69. <https://dx.doi.org/10.21500/19002386.3049> Masid Blanco, O. (2017). La metáfora lingüística en español como lengua extranjera (ELE). Estudio pre-experimental en tres niveles de competencia. *Porta Linguarum* (27). Mora, M. C. G., Sandoval, Y. G., & Acosta, M. B. (2013). Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo. *Revista de investigaciones UNAD*, 12 (1), 101-128. Moreno Pizarro, J. & Planells Hernani, B. (2016). Propuesta para la implementación de la teoría de las Inteligencias Múltiples en el sistema de Educación Infantil en España. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(3), 199-207. Morris L. (2004) *Teorías de Aprendizaje para maestros*. México: Trillas Ediciones. Orozco (2010). *Confiabilidad y Validez predictiva de la prueba de evaluación de Inteligencias de estudiantes de los grados séptimo y noveno del colegio Eugenia Ravasco de Manizales*. Tesis de Maestría no publicada. Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud Alianza de la Universidad de Manizales y el CINZE. Oyarce, M. F. M., & Fierro, A. A. (2015). Cognición, juego y aprendizaje: una propuesta para el área de la primera infancia. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 1(1), 162-177. Pamplona, J., Cuesta, J.C. y Cano, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar. *Revista Eleuthera*, 21, 13-33. DOI: 10.17151/eleu.2019.21.2.

Porfirio Hernández (2001) *Psicología de la Educación: corrientes actuales y teorías aplicadas*. Méjico: Trillas

Salazar, R. D. (2018). Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales. *Hacedor-AIAPÆC*, 2(1), 77-87

Serrano, A. (2007) *Inteligencias Múltiples y Estimulación Temprana*. México: Trillas Ediciones. Shaughnessy,

O. y Zechmeister, L. (2007) *Test of Intelligence*. Columbia: Pawn Ediciones Varkevisser C., Pathmanathan & Brownle (2011). *Diseño y Realización de Proyectos de Investigación sobre sistemas de salud*. Bogotá: Mayol Ediciones s.a. Venegas, M., García, M., Venegas, A., (2018). El juego infantil y su metodología. Antequera: IC Editorial. Vivas, B. N. (2017). Las inteligencias múltiples como una estrategia didáctica para atender a la diversidad y aprovechar el potencial de todos los alumnos. *Revista de Educación Inclusiva*, 8(3). Zapateiro, J. C., Poloche, S. K., &

Camargo, L. (2016). Orientación espacial: una ruta de enseñanza y aprendizaje centrada en ubicaciones y trayectorias. *Tecné, episteme y didaxis*, 43, 119-143

Uniandes EPISTEME. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación ISSN 1390-9150/ Vol. XX / Nro. XX / enero-abril / Año. XXXX / pp. XX-XX

Uniandes EPISTEME. ISSN 1390-9150/ Vol. XX / Nro. XX / enero-abril / Año. XXXX / pp. XX-XX

1

2

Sexo

[VALOR] %

44%

Hombres Mujeres 56 44

Inteligencias Múltiples PRE-TEST Inteligencia Lingüística Inteligencia Matemática Inteligencia Espacial Inteligencia Interpersonal Inteligencia Intrapersonal 45.5 49.86 59.43 49.63 47.11
POST-TEST Inteligencia Lingüística Inteligencia Matemática Inteligencia Espacial Inteligencia Interpersonal Inteligencia Intrapersonal 51.77 60.34 60.82 69.22 57.36 Calificaciones

Hit and source - focused comparison, Side by Side:

Left side: As student entered the text in the submitted document.

Right side: As the text appears in the source.

Instances from: <https://sites.google.com/site/cosasdeinteligencia/>

1 61%

se ha visto a
la inteligencia como una sola identidad inherente a cada uno
de los individuos y en diferentes grados. Sin embargo, en el año
1983, Gardner
amplió el concepto de la inteligencia al decir que, es
una capacidad desarrollable y no

1: <https://sites.google.com/site/cosasdeinteligencia/> 61%

se ha visto la inteligencia como una sola identidad inherente a
cada uno de nosotros y en diferentes grados. En el año de 1983,
Howard Gardner psicólogo estadounidense reconocido por sus
teorías acerca de la inteligencia amplió el concepto de la
inteligencia al decir que ésta es la capacidad desarrollable y no

2 59%

intelectuales y otorgando cabida a una serie recursos que antes
no habían sido reconocidos,
pero que se encuentran latentes. Esta teoría

2: <https://sites.google.com/site/cosasdeinteligencia/> 59%

intelectuales" y estaba dando cabida a una serie de talentos que
antes no habían sido reconocidos.

La teoría de Gardner no estaría completa si no hubiera
formulado, en 1983, el término "Inteligencias múltiples",

no estaría completa si no hubiera formulado, el término Inteligencias múltiples.

Instances from: <https://docplayer.es/amp/134175012-Universidad-tecnica-de-babahoyo.html>

7 75%

Bueno Velazco, Concepción, González Viera, Tomás, & López Llerena, Mayra. (2006). Estrategias de aprendizaje-enseñanza e inteligencias múltiples: ¿Aprendemos todos igual?

7: <https://docplayer.es/amp/134175012-Universidad-tecnica-de-babahoyo.html> 75%

Bueno Velazco, C., González Viera, T., & López Llerena, M. (01 de 2006). Estrategias de aprendizaje-enseñanza e inteligencias múltiples: Aprendemos todos igual?

Instances from: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/25163/1/Tesis.pdf>

3 66%

la teoría de las inteligencias múltiples, como
un modelo epistemológico en el que la inteligencia
no es vista como algo unidimensional, sino
que concentra diferentes capacidades con distinto nivel de
generalidad,

3: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/25163/1/Tesis.pdf> 66%

La teoría de las inteligencias múltiples es un modelo propuesto por Howard Gardner (1983) en el que la inteligencia no es vista como algo unitario que agrupa diferentes capacidades específicas con distinto nivel de generalidad,

4 70%

percibir, discriminar, transformar y expresar las formas
musicales, lo cual incluye la sensibilidad al ritmo,
el tono, la melodía, el

4: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/25163/1/Tesis.pdf> 70%

percibir, discriminar, transformar y expresar las formas
musicales. Incluye la sensibilidad al tono, el ritmo, el timbre, la
melodía o el

5 100%

Gardner, H. (2005). Inteligencias múltiples. La teoría en la
práctica. Barcelona: Paidós

5: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/25163/1/Tesis.pdf> 100%

Gardner, H. (1995). Inteligencias múltiples: La teoría en la
práctica. Barcelona: Paidós.

Instances from: <https://docplayer.es/amp/39120921-Octubre-no-31-e-ducacion-y-f-uturo-inteligencias-multiples-un-enfoque-clave-para-articular-herramientas-didacticas-innovadoras.html>

6 87%

Gardner, H. (2005). Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica. Barcelona: Paidós

Heredero, H., &

6: <https://docplayer.es/amp/39120921-Octubre-no-31-e-ducacion-y-f-uturo-inteligencias-multiples-un-enfoque-clave-para-articular-herramientas-didacticas-innovadoras.html> 87%

Gardner, H. (1999). Inteligencias Múltiples: La teoría de la práctica. Barcelona: Paidós. Gardner, H. (2001).