



Ciencia Latina
Internacional

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), marzo-abril 2024,
Volumen 8, Número 2.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2

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

**GAMIFICATION AS A LEARNING TECHNIQUE IN THE
STIMULATION OF MULTIPLE INTELLIGENCES IN THE
INITIAL II LEVEL**

Elizabeth Magdalena Recalde Drouet

Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE, Ecuador

Jenny Alexandra Arias Pintado

Universidad Estatal de Milagro, Ecuador

Lucia Uzhca Salto

Universidad Estatal de Milagro, Ecuador

Rosa Hortencia Pérez Heras

Universidad Estatal de Milagro, Ecuador

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10940

Gamificación como Técnica de Aprendizaje en la Estimulación de las Inteligencias Múltiples en el Nivel de Inicial II

Elizabeth Magdalena Recalde Drouet¹

emrecalde@espe.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0006-9410-2105>

Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE
Ecuador

Jenny Alexandra Arias Pintado

jennyarias2285@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0003-5502-0156>

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

Lucia Uzhca Salto

lucyfuentes75@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0002-4140-133X>

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

Rosa Hortencia Pérez Heras

martahi551@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0006-0923-0672>

Universidad Estatal de Milagro
Ecuador

RESUMEN

El objetivo general del presente artículo es estudiar la gamificación como técnica de aprendizaje en la estimulación de las inteligencias múltiples en niños y niñas del nivel de Inicial II. La metodología de estudio fue de tipo documental y de campo, con un enfoque mixto ya que manejó ambos horizontes: cualitativo y cuantitativo. Las técnicas utilizadas fueron: la entrevista, realizada a dos especialistas; y la encuesta, aplicada a una muestra de 55 docentes. Como resultados, se obtuvo que los docentes de las instituciones educativas de la Red de aprendizaje de la Zona 2, Distrito 17D11 perciben a la gamificación como una técnica que beneficia el proceso de aprendizaje, sin embargo, no todos la integran dentro de sus planificaciones. Por otra parte, la herramienta más usada es el PowerPoint debido a que no siempre tienen acceso a internet, igualmente la mayoría de los docentes indican que no reciben capacitación para la creación y elaboración de actividades gamificadas. De manera que si se desea obtener un mayor potencial y estimulación de parte de los niños, se deben poner en práctica todas las habilidades y destrezas posibles, y para ello se recomienda la aplicación eficiente de la gamificación, el cual garantizará un aprendizaje eficaz.

Palabras clave: *aprendizaje, estimulación, gamificación, inteligencias múltiples*

¹ Autor principal

Correspondencia: emrecalde@espe.edu.ec

Gamification as a Learning Technique in the Stimulation of Multiple Intelligences in the Initial II Level

ABSTRACT

The general objective of this article is to study gamification as a learning technique in the stimulation of multiple intelligences in children at the Pre-school II level. The study methodology was of the documentary and field type, with a mixed approach since it handled both horizons: qualitative and quantitative. The techniques used were: the interview, conducted with two specialists; and the survey, applied to a sample of 55 teachers. As results, it was obtained that the teachers of the educational institutions of the Zone 2 Learning Network, District 17D11 perceive gamification as a technique that benefits the learning process, however, not all of them integrate it into their planning. On the other hand, the most used tool is PowerPoint because they do not always have access to the Internet, and most of the teachers indicate that they do not receive training for the creation and elaboration of gamified activities. So, if we want to obtain a greater potential and stimulation from children, we must put into practice all the possible skills and abilities, and for this we recommend the efficient application of gamification, which will ensure effective learning.

Keywords: learning, stimulation, gamification, multiple intelligences

*Artículo recibido 06 marzo 2024
Aceptado para publicación: 09 abril 2024*



INTRODUCCIÓN

En el sistema educativo de hoy en día aún se evidencia una educación tradicional enfocada solamente en las habilidades verbales, lógicas, lingüísticas y matemáticas, no aplicando otras competencias que también son importantes para motivar a los estudiantes a avanzar de manera eficaz en su aprendizaje. La inteligencia según Pino y Aráni (2019) es considerada como un proceso cognitivo de gran dificultad, donde se implican diversas habilidades, constituyendo un elemento importante para la ciencia. Actualmente, se han desarrollado muchas conceptualizaciones que van desde aspectos de tipo cognitivo y abstracto, a aspectos emocionales y sociales, pero también a aspectos como las funciones cognitivas y neurobiológicas.

Al decir que es un proceso cognitivo significa que la inteligencia no es una atributo innato, sino que se manifiesta como resultado del aprendizaje, del ejercicio y la práctica, de forma que el desarrollo y formación de la un individuo va a depender de la estímulo que recibe, un ejemplo es la educación ya que ésta tiene la capacidad de cambiar las inteligencias debido a que se tiene la habilidad de ejercitarlas. Se debe tener en cuenta que en los casos de los niños es necesario que tengan acceso a la escolaridad para “aprender a aprender”, para que fortalezcan sus destrezas y estimulen sus inteligencias, de esta manera el educador pasa a ser una guía enfocado a estimular a los niños (Casanova et al. 2020).

Asimismo, Ardila (2011) refiere que la inteligencia es una serie de habilidades conductuales y cognitivas que posibilitan la adaptación eficaz al entorno físico y social. Abarcando también la capacidad de solventar dificultades, planificar, pensar de forma abstracta, entender ideas difíciles, aprender de los conocimientos previos. El autor reitera que no se trata de identificar conocimientos ni habilidades concretas sino que se enfoca en la habilidad cognitiva general, de la cual pertenecen las capacidades específicas.

Lo que quiere decir que la inteligencia no es una habilidad única, sino que incluye una diversidad de destrezas y capacidades que hacen posible poder hacer frente y solventar problemas de diferente índole, y es aquí donde Gardner citado en Prada et al. (2018), afirman que dichas destrezas y habilidades corresponden a inteligencias diferenciadas (por ello su



nombre de múltiples) e independientes, por lo que una persona puede evolucionar en algunas más que otras.

Del Pozo (2014) asegura que existen países donde dejan atrás la educación tradicionalista y se abocan a la aplicación de aspectos relacionados con el desarrollo de las inteligencias múltiples mediante estrategias de innovación como la gamificación, el cual permite que el aprendizaje se establezca de manera interactiva, permitiendo así que los estudiantes sean protagonistas de su aprendizaje buscando como prioridad la atención a la diversidad.

Por su parte, Montúfar et al. (2022) los países que persiguen éste objetivo se caracterizan por contar con una educación dedicada a crear espacios de intercambio de conocimientos, que constantemente busca estudiar el potencial humano y equipar a la sociedad de profesionales. Cabe acotar, que la innovación tecnológica y las TIC ayudan a que estos procesos sean aún más dinámicos y flexibles gracias a la creación de espacios comunes que vienen dados por la Teoría de las Inteligencias Múltiples (IM) donde se ponen en marcha distintas acciones a fin de maximizar el desarrollo educativo.

En el Ecuador, según Ramirez (2013) se evidencia que existen muchas instituciones educativas que no ponen en práctica la estimulación de las inteligencias múltiples por distintas variables (poco tiempo para planear, falta de capacitaciones, demasiados estudiantes en las aulas, educación tradicional arraigada, falta de metodologías activas, ausencia de capacidad tecnológica, entre otros). El autor afirma que solo los centros educativos que poseen un programa de élite son los aplican aspectos de inteligencias múltiples en las escuelas, y solamente en ellas el estudiante tiene la oportunidad de descubrir, demostrar y desarrollar de forma amplia la diversidad de talentos que posee un individuo.

Un ejemplo de lo antes mencionado corresponde a las instituciones educativas de la Red de aprendizaje de la Zona 2, Distrito 17D11, las cuales utilizan muy poco la gamificación para la estimulación de las inteligencias múltiples de los niños y niñas de nivel inicial II, puesto que cuentan con escasa innovación respecto al uso de las TICS aferrándose aún a metodologías tradicionales, trayendo como consecuencia que los niños tengan poca motivación a la hora de aprender.



Lo anterior significa que aún existen instituciones educativas en Ecuador que no aplican tecnologías innovadoras que pongan en práctica los aspectos relacionados con inteligencias múltiples, por ello, la importancia de este estudio radica en estudiar la gamificación como técnica de aprendizaje en la estimulación de las inteligencias múltiples en el nivel de Inicial II, con el propósito de potenciar el aprendizaje de conocimientos en el estudiante.

Teorización

La Gamificación

Martín (2017) refiere que el juego posee la ventaja de orientar el desarrollo de las personas, así también la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2008), manifiesta que los juegos contribuyen en la práctica de la enseñanza como método para la estimulación del desarrollo de la personalidad. Dada estas posturas, se puede decir que los juegos hacen posible fomentar el pensamiento lógico y crítico y también las habilidades sociales, tomando en consideración que el juego en los niños les permite mejorar sus relaciones interpersonales.

Márquez (2018) en su artículo: “Juegos didácticos y la realidad aumentada, un análisis para el aprendizaje en estudiantes de nivel básico” asegura que la dinámica de juego ayuda al aprendizaje, lo que es importante para el desarrollo de aplicaciones enfocadas a la docencia, lo que significa que empleando la gamificación resulta una buena estrategia para motivar y favorecer el aprendizaje del niño ya que como lo menciona Pérez et al. (2017) “...a través de ella los jugadores (alumnos) pueden incrementar su tiempo de dedicación a la propuesta diseñada por el docente, así como su predisposición psicológica hacia ella... Todo ello con el objetivo de modificar o promover comportamientos deseados”. (p.245)

Por consiguiente, la gamificación, logra potencializar en los estudiantes habilidades generando cambios positivos en el comportamiento y actitud del mismo, igualmente Mera (2016) comparte la misma idea ya que afirma que resulta muy agradable y motiva la apropiación de conocimiento puesto que los métodos del juego, involucra al alumno y promueve la solución de problemas a través del aprendizaje; y esto es posible debido a un aspecto clave la cual según Faraón et al. (2016), corresponde a “la diversión” puesto que constituye una nueva información



fijada en el cerebro, de forma que el secreto de un aprendizaje eficaz está en lo divertido que resulta el juego, ya que conforme se va jugando también se va aprendiendo.

Y es precisamente lo que se necesita hoy en día en las aulas de clases ya que con el método tradicional los alumnos no se motivan a aprender ya que así como lo afirma Lahera y Pérez (2021) la gran mayoría de los estudiantes demuestra desinterés necesitando la implementación de nuevas estrategias metodológicas, más motivadoras y más acordes a los tiempos en que se vive.

Por su parte, Díaz (2018) refiere que el propósito de la gamificación empleada en la educación es cambiar el aprendizaje tradicional, monótono y basado en rutinas, en un aprendizaje dinámico, interactivo y que llame la atención. Por consiguiente, cuando un ensayo interactúa con un juego, real o vago, lleva consigo aprender a solventar problemas, prepararse para los desafíos, incrementar la empatía, la tolerancia y la responsabilidad.

Por esta razón, los centros educativos que buscan optimizar su calidad educativa se han inclinado por la aplicación de estrategias centradas en el uso de las TIC. Bajo este punto de vista, es clave la implementación de esquemas de transformación digital basados en la gamificación que sean capaces de integrarse de forma adecuada en los diversos procesos educativos, puesto que la inclusión de nuevas herramientas digitales para los procesos educativos hace posible curvas de aprendizaje que son del agrado de los estudiantes trayendo como resultado la motivación en el aprendizaje de sus conocimientos.

Componentes de la Gamificación

La gamificación posee diversos componentes, según Rodríguez (2019), son los responsables de crear una máxima concentración y como resultado permiten un equilibrio entre la diversión y la necesidad de aprender lo que se enseña, desarrollar la socialización, de manera que se activan los dos hemisferios cerebrales donde los alumnos acceden al flujo de acción, diseño y esencia.

Por esta razón, viene dado por los siguientes componentes:

- **Dinámica del juego:** se dedica a gamificar los contenidos, donde se encuentran involucradas la motivación y los comportamientos que el profesor desea obtener de los estudiantes. Es fundamental adaptarse a sus objetivos educativos, currículum,



posibilidades y requerimientos de los alumnos. Por tal razón, la dinámica de juego incluye incrementar la curiosidad, la pasión, la socialización y la competencia; y por otro lado, incrementar la dificultad al jugar y a su vez incrementar el estatus para proporcionar premios.

- **Mecánicas del juego:** Abarca las reglas, directrices y mecanismos del juego, el profesor debe tomar en cuenta si se le es permitido al alumno compartir sus experiencias, esto puede implicar relatar historias divertidas para establecer el tema; ser ayuda a los retos educativos de experimentación individual y grupal del conocimiento, llevar a cabo concursos y colaboraciones, considerando que se deben contrastar con los contenidos.
- **Elementos del juego:** corresponde a una visualización, una parte real del juego, aquí se encuentran las herramientas específicas: objetivos que se pueden dar a conocer con líneas, dibujos, líneas, avatar, entre otros.

De igual forma, abarca otros elementos relevantes que se deben tomar en consideración a la hora de diseñar la planificación. Liberio (2019) explica que la gamificación, es vista como una estrategia que modifica el comportamiento y se refiere a los 4 elementos que la constituyen: tipos de usuario, motivación, recompensas y elementos del juego. En cada uno de ellos, a los estudiantes se les proporciona una experiencia que puede resultar sorprendente, ya que les anima a pensar de acuerdo a su motivación, y lo que pueden obtener con la participación y las reglas del juego.

Inteligencias Múltiples de Howard Gardner

Gardner (citado en Prada et al. 2018) establecen que las inteligencias múltiples corresponden a una teoría importante para clasificar la diversidad de destrezas y habilidades inherentes en los seres humanos, a fin de solventar problemas o diseñar instrumentos que favorezcan la solución de éstos inconvenientes en una o varias comunidades. Gardner establece 8 inteligencias múltiples (ver figura 1):



Figura 1. Inteligencias Múltiples de Howard Gardner

- ✓ Inteligencia lingüística
- ✓ Inteligencia lógico - matemática
- ✓ Inteligencia corporal - cinestésica
- ✓ Inteligencia espacial
- ✓ Inteligencia intrapersonal
- ✓ Inteligencia interpersonal
- ✓ Inteligencia naturalista

Fuente: Gardner (citado en Prada et al. 2018).

Inteligencia lingüística: tiene relación con la lectura, escritura, narración de historias, la capacidad de memorizar fechas y en la habilidad de pensar palabras (Mieles & Moya, 2021).

Inteligencia lógico- Matemática: consiste en el razonamiento lógico y solución de problemas, pautas y abstracción (Mieles & Moya, 2021).

Inteligencia corporal – cinestésica: esta inteligencia hace uso de todo el cuerpo para la manifestación de ideas y sentimientos, posee la facilidad en el empleo de las manos para la transformación de elementos (Mieles & Moya, 2021).

Inteligencia espacial: tiene que ver con la lectura de mapas, gráficos, la capacidad de dibujar laberintos, puzzles y también se pone en práctica la imaginación (Mieles & Moya, 2021).

Inteligencia intrapersonal: se trata de entenderse a sí mismo, identificando sus elementos fuertes y sus debilidades, posee la habilidad de determinar objetivos (Mieles & Moya, 2021).

Inteligencia interpersonal: se refiere a poder entender a las otras personas, liderar, organizar, ser comunicativo y resolver conflictos (Mieles & Moya, 2021).

Inteligencia naturalista: diferencia, clasifica y utiliza elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas de nuestro entorno (Mieles & Moya, 2021).

Inteligencia musical: consiste en la habilidad de cantar, reconocer sonidos, recordar melodías y ritmos (Mieles & Moya, 2021).

Por lo anterior, el objetivo general del presente artículo es estudiar la gamificación como técnica de aprendizaje en la estimulación de las inteligencias múltiples en niños y niñas del nivel de

Inicial II a fin de detectar la realidad de las instituciones educativas de la Red de aprendizaje de la Zona 2, Distrito 17D11y la manera en que perciben la gamificación dentro del proceso de aprendizaje.

METODOLOGÍA

Enfoque del Estudio

Según Hernández (2014), el enfoque mixto consiste en una serie de procesos empíricos, sistemáticos y críticos de investigación, los cuales constituyen la recaudación y exploración de datos tanto cualitativos como cuantitativos.

Por consiguiente, el estudio fue mixto ya que manejó ambos horizontes: cualitativo y cuantitativo con el propósito de recabar y analizar datos para dar solución a la problemática planteada, de manera que desde el punto de vista cualitativo, el investigador se enfocó en examinar la gamificación como técnica de aprendizaje en la estimulación de las inteligencias múltiples en niños y niñas del nivel de Inicial II. Por otra parte, desde la perspectiva cuantitativa, la información se recolectó a través de encuestas realizadas que permitieron establecer la realidad de los niños y niñas, es decir los datos relevantes del fenómeno en estudio.

Tipo de Estudio

Para Arias (2012), un estudio de campo se recolectan los datos directamente de los objetos de estudio o de la realidad donde se originan los hechos, sin manipular ninguna variable, lo que significa que el que investiga sustrae los datos pero no modifica las condiciones que ya existen. Por lo tanto, los datos primarios de la investigación fueron obtenidos del diseño de campo, los cuales fueron fundamentales para dar solución al problema establecido.

Aunado a ello, corresponde a un estudio de tipo documental, puesto que se llevó a cabo la indagación, recaudación de datos bibliográficos y electrónicos, tales como revistas científicas y tesis alusivas al tema.

Técnicas de Recolección de Datos

De acuerdo a Abril (2008), las técnicas de recolección de datos consisten en una serie de mecanismos, medios o recursos dirigidos a recabar, conservar, analizar y transmitir la información de los acontecimientos sobre los cuales se estudia. Por lo tanto, son procedimientos



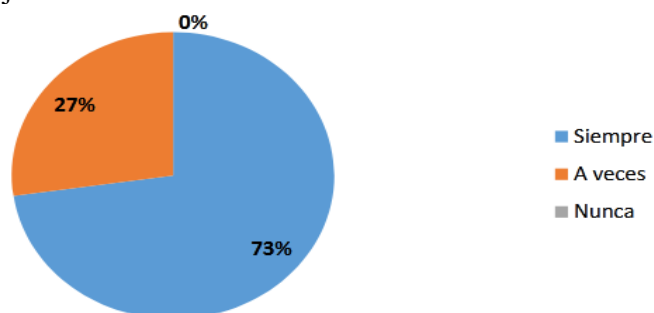
relevantes de recolección de datos que usa el investigador para esclarecer los hechos y acceder a su conocimiento.

En el presente artículo se hizo uso de la encuesta, la cual fue realizada a 55 docentes; así también, se llevó a cabo la entrevista a 2 especialistas en Didáctica de la lengua y en Educación con el fin de obtener elementos claves que permitieron dar solución a la problemática en estudio.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Análisis e Interpretación de la Encuesta Aplicada a los Docentes

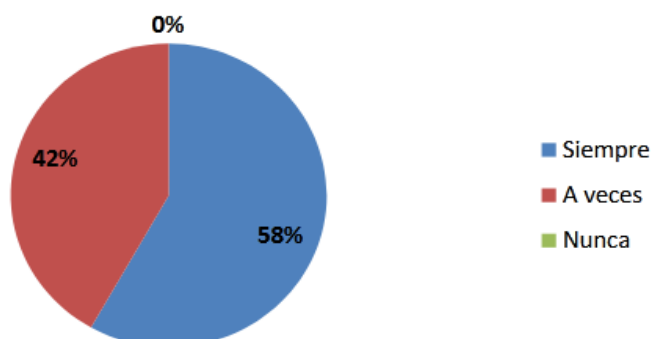
Figura 2. ¿La gamificación es una técnica que puede ser empleada para promover el aprendizaje en los niños de nivel inicial?



Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes.

Se observa que los docentes están de acuerdo de que la gamificación fomenta el aprendizaje de los niños en el nivel inicial, lo que beneficia su implementación en este nivel educativo, por lo que permite la posibilidad de que los docentes pongan en práctica esta técnica.

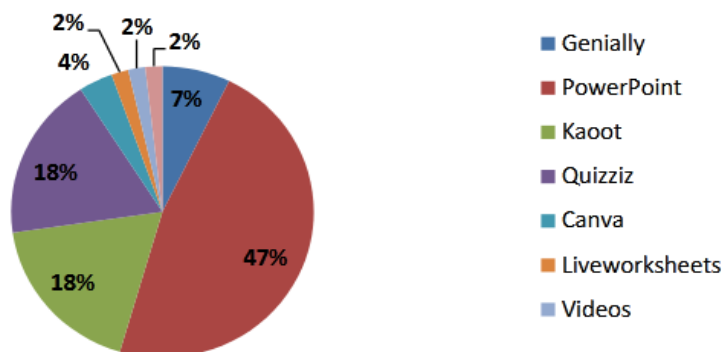
Figura 3. ¿En sus planificaciones, incluye actividades relacionadas con la gamificación para fortalecer el aprendizaje de los niños?



Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes.

Se observa que existe un gran porcentaje en la opción “a veces”, lo que quiere decir que prevalece la necesidad de hacer uso de la gamificación en la educación inicial, ya que éste método favorece en el niño la capacidad cognitiva, social, psicomotriz, etc.

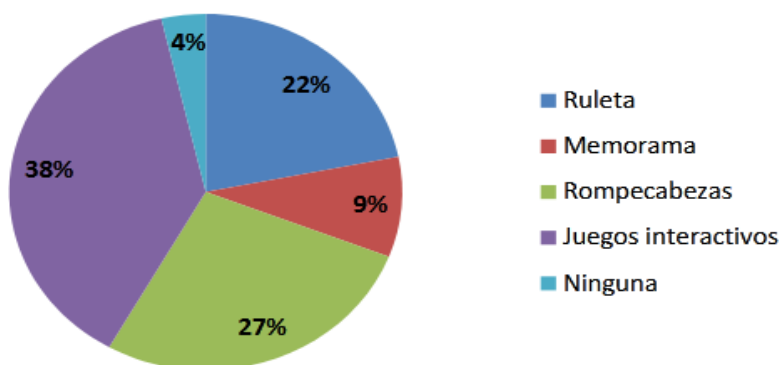
Figura 4. ¿Qué herramientas digitales emplea para realizar gamificaciones y aplicarlas en sus clases?



Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes.

Se observa que muy pocos docentes hacen uso de otras herramientas más eficaces que pueden desarrollar más actividades que al ser implementadas se tiene la ventaja de no caer en una educación basada en la rutina o aquella que es vista como tradicional.

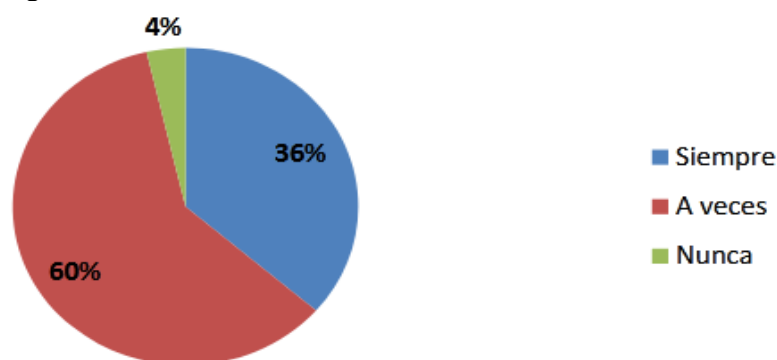
Figura 5. De las siguientes actividades gamificadas, seleccione la que más utilice.



Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes.

Con estos resultados se puede deducir que los docentes aplican los juegos interactivos como actividad de gamificación, resultando llamativo para los niños. Cabe señalar que, se espera que los docentes hagan uso de la gamificación con otros juegos, tanto en la web como en el salón de clase.

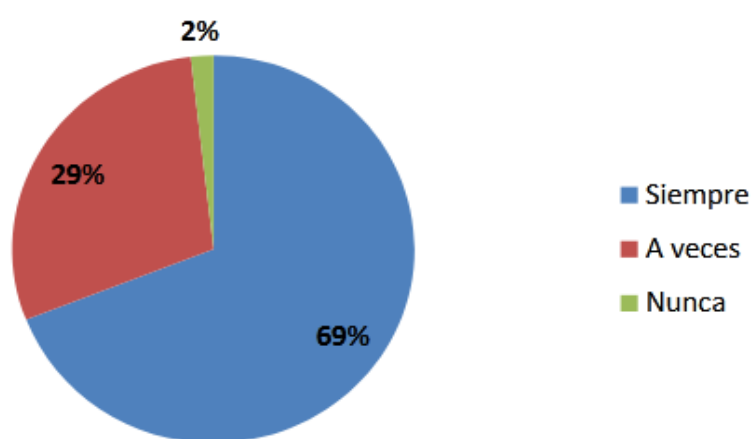
Figura 6. ¿Ha utilizado la gamificación para desarrollar las habilidades comunicativas y cognitivas en los niños de nivel inicial?



Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes.

Casi la totalidad de los docentes indican que “a veces” hacen uso de la gamificación para fortalecer las habilidades de comunicación y las cognitivas en los niños de nivel inicial, esto genera como resultado una falencia en el uso de esta técnica, por lo que es fundamental que los maestros internalicen la relevancia que posee la gamificación en el proceso de aprendizaje. De manera que tanto las habilidades comunicativas como las cognitivas requieren de un impulso como la gamificación para que aumente la socialización y surja una sinergia entre las dos habilidades.

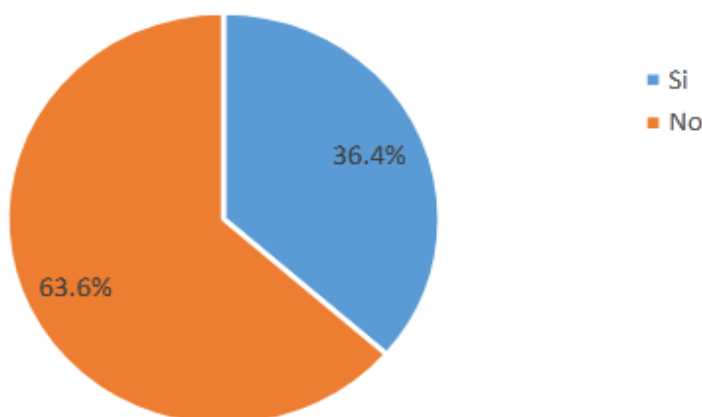
Figura 7. ¿La gamificación aplicada en el nivel inicial permite que los niños intercambien ideas para lograr un objetivo común?



Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes.

Según estos resultados, los docentes tienen conocimientos respecto a las ventajas de la gamificación en el nivel inicial, para promover el intercambio de ideas, y llevar a consecución los objetivos establecidos, teniendo en cuenta que es beneficioso debido a que contribuye al entendimiento de la relación gamificación-aprendizaje por parte de los docentes.

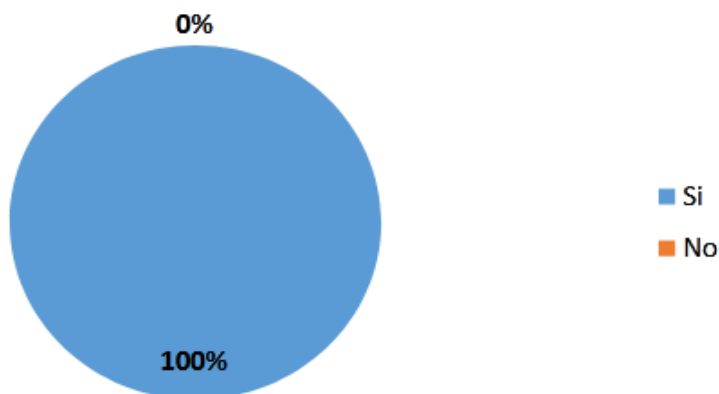
Figura 8. ¿Ha sido capacitada para realizar juegos interactivos como parte de la gamificación para fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples en el nivel inicial?



Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes.

Se logra evidenciar que los docentes no cuentan con una preparación teórica respecto a la gamificación para ser usada en el nivel inicial, tomando en cuenta que es importante que el educador esté capacitado a fin de diseñar las actividades de la gamificación que puedan estar direccionadas a la estimulación de las inteligencias múltiples, por ello, las mismas deben proporcionar comprensión para de esta forma ser aplicadas con eficacia.

Figura 9. ¿La estimulación de las inteligencias múltiples permite que los niños se relacionen con su entorno?



Fuente: Encuestas aplicadas a los docentes.

Esta figura evidencia que la totalidad de los docentes están de acuerdo que la estimulación de las inteligencias múltiples permite que los niños se relacionen con su entorno lo que resulta ser beneficioso porque demuestran que tienen conocimientos respecto a las inteligencias múltiples, y su relación con el aprendizaje al interrelacionarse con lo que le rodea.

Análisis de las Entrevistas Realizadas

Las entrevistas realizadas a los 2 especialistas de las instituciones educativas de la Red de aprendizaje de la Zona 2, revelaron que cada uno de ellos tiene conocimiento sobre la gamificación, sus características y relevancia dentro del proceso de aprendizaje en los niños. Además, están apercibidos de cómo se pueden estimular las inteligencias múltiples haciendo uso de la gamificación.

Por tal motivo, se puede deducir que, los especialistas son docentes muy dinámicos que cuentan con constructos firmes respecto a los nuevos paradigmas como el humanismo y el constructivismo, así como de patrones, métodos y diferentes teorías educativas que contribuyen con el fortalecimiento de las inteligencias múltiples. De manera que tienen la capacidad de administrar posibles transformaciones en las instituciones educativas, mediante la aplicación de la gamificación, la cual estaría centrada en estimular y fortalecer las inteligencias múltiples de los niños y niñas del nivel II.

CONCLUSIONES

De acuerdo al análisis de las técnicas de recolección de datos se evidencia que los docentes de las instituciones educativas de la Red de aprendizaje de la Zona 2, Distrito 17D11 perciben a la gamificación como una técnica que beneficia el proceso de aprendizaje, no obstante, un pequeño grupo hacen uso constante de las actividades gamificadas, por lo que no todos la integran dentro de sus planificaciones semanales. Por otra parte, la herramienta más usada es el PowerPoint debido a que no siempre tienen acceso a internet, igualmente la mayoría de los docentes indican que no reciben capacitación para la creación y elaboración de actividades gamificadas.

Cabe acotar que, las inteligencias múltiples repercuten la manera que posee una persona de aprender, por esta razón se las debe tomar en cuenta a la hora de planificar una clase procurando promover el fortalecimiento de la inteligencia existente en los niños, pero si se desea obtener un mayor potencial y estimulación de parte de ellos, se deben poner en práctica todas las habilidades y destrezas posibles, y para ello se recomienda la aplicación eficiente de la gamificación, el cual garantizará un aprendizaje eficaz.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abril, V. (2008). Técnicas e instrumentos de la investigación. Obtenido de http://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/41375407/Tecnicas_e_Instrumentos_Material_de_clases_1.pdf.
- Ardila, R. (2011). Inteligencia ¿Qué sabemos y qué nos falta por investigar? *Rev. Acad. Colomb*, 35(134), 97-103.
- Casanova, T., Arias, E., Trávez, J., & Ortiz, A. (2020). Importancia de estimular las inteligencias múltiples en educación inicial. Habilidades y destrezas. *REVISTA BOLETÍN REDIFE* , 168-181.
- Cruz Rosas, J., & Oseda Gago, D. (2022). Design thinking en la creatividad de los estudiantes de administración de empresas, en una universidad de Trujillo – 2020. *Emergentes - Revista Científica*, 2(1), 57–70. <https://doi.org/10.37811/erc.v1i2.13>
- Chavarría Oviedo, F. A., & Avalos Charpentier, K. (2022). English for Specific Purposes Activities to Enhance Listening and Oral Production for Accounting . *Sapiencia Revista Científica Y Académica* , 2(1), 72–85. <https://doi.org/10.61598/s.r.c.a.v2i1.31>
- Del Pozo, M. (2014). *Aprendizaje Inteligente*. Madrid: Tekman Books.
- Díaz, N. (2018). Gamificar y transformar la escuela. *Mediterránea de Comunicación* 9(2), 61-73.
- Faraón, F., Gallego, C., Villagrà, P., Satorre, R., & Molina, R. (2016). Gamificación del proceso de aprendizaje: Lecciones aprendidas. *RUA*, 4(1).
- Hernández, R. (2014). Metodología de la investigación. Obtenido de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Lahera, D., & Pérez, F. (2021). La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar. *Revista de Investigación Educativa de la REDIECH* , 9(1).
- 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>.



- López Vargas, G., & Rodríguez García, J. C. (2021). Enfermería en Contexto de Trabajo en Salud Pública en América Latina. *Revista Científica De Salud Y Desarrollo Humano*, 2(1), 51–66. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v2i1.14>
- Márquez, J. A. (2018). Juegos didácticos y la realidad aumentada, un análisis para el aprendizaje en estudiantes de nivel básico. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672018000200448&script=sci_arttext.
- Martín, J. (2017). Gamificación en el aula de ELE. (Trabajo de Fin de Grado en Español: Lengua y Literatura). Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Mera, J. A. (2016). Gamificación una estrategia de fortalecimiento en el aprendizaje de la ingeniería de sistemas, experiencia significativa en la Universidad Cooperativa de Colombia sede Popayán. *Revista científica*(16).
- Mieles, G., & Moya, M. (2021). La gamificación como estrategia para la estimulación de las inteligencias múltiples. *Pol. Con.*, 54(6), 111-129.
- Montúfar, M., Quenán, G., & Acosta, J. (2022). Inteligencias múltiples en la universidad. *Revista de la Escuela de Ciencias de la Educación*, 2(17), 214-247.
- Martínez Pérez , S. I. (2022). La Protección de la Propiedad Intelectual y la Piratería en Línea. *Estudios Y Perspectivas Revista Científica Y Académica* , 2(1), 74–95. <https://doi.org/10.61384/r.c.a.v2i1.10>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2008). *Estudios y documentos de Educación*. . Paris: UNESCO.
- Pérez, I., Rivera, E., & Trigueros, C. (2017). La profecía de los elegidos”: un ejemplo de gamificación aplicado a la docencia universitaria. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte* , 17(66), 243-260.
- Pino, M. M., & Aráni, V. (2019). Children's Conceptions of Intelligence. What Is the Role of Executive Functions and Self-Regulation? *Journal of Educational Psychology-Propósitos y Representaciones*, 7(2), 287-303.
- Prada, R., Rincón, G. A., & Hernández, C. A. (2018). Inteligencias múltiples y rendimiento



académico del área de matemáticas en estudiantes de educación básica primaria.
Infancias Imágenes, 163-175.

Ramírez, D. M. (2013). Desarrollo de las inteligencias múltiples para fortalecer las habilidades y destrezas cognitivas de los niños y niñas de primer año básico del centro de educación general básica N°4 Once de Diciembre del cantón La Libertad, provincia de Santa Elena. La Libertad.

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/>

Sethi, P., Sonawane, S., Khanwalker, S., Keskar, R. B. (2017). Automatic text summarization of news articles. 2017 International Conference on Big Data, IoT and Data Science (BIG), pp. 23–29.

