



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

## **ESCUELA DE POSGRADO**

### **PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

La gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples en los  
estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestro en Psicología Educativa

**AUTOR:**

Duarte Acosta, Richard Manuel (ORCID: 0000-0002-6923-2913)

**ASESOR:**

Dr. Luque Ramos, Carlos Alberto (ORCID .0000-0002-4402-523X)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención integral del infante, niño y adolescente

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

**PIURA - PERU  
2022**

## **DEDICATORIA**

A Dios por permitirme gozar de buena salud y por bríndame las oportunidades que se me han dado a lo largo de mi vida las cuales me han permitido mejorar como persona, como profesional y ser humano.

A mi madre por ser la mujer incondicional que siempre ha estado conmigo, con mi padre y mis hermanos, porque los esfuerzos que realiza día a día la hacen merecedora para que le dedique este trabajo.

A los grandes maestros que inspiran a las futuras generaciones de docentes a querer ser como ellos entre esos grandes maestros esta mi padre un docente que a más de haberme enseñando conocimientos científicos, con su ejemplo me demostró que ser feliz con lo mucho o poco es posible si se hace las cosas con vocación, don de servicio y amor.

## **AGRADECIMIENTO**

A las personas que me han apoyado a lo largo de mi vida estudiantil mi madre, mi padre, mis hermanos agradezco a ellos por enseñarme a ser una persona con principios, convicciones y con deseos de superación.

A mis abuelos que, aunque actualmente no los tengo conmigo porque partieron hacia ese viaje sin retorno les agradezco haber hecho de mi infancia y adolescencia la mejor que puede vivir una persona durante esta dura etapa de la vida.

A mis compañeras por su ayuda, por su paciencia y por su confianza depositada en mi semestre a semestre para lleve la representación del grupo de maestrantes.

Finalmente, pero no menos importante a la Universidad Cesar Vallejo y sus docentes por no hacer distinción entre estudiantes ecuatorianos y peruanos siempre nos trataron como parte de ellos olvidando las fronteras y solo teniendo en cuenta ese objetivo mundial mejorar la educación y así la calidad de vida de los ciudadanos del mundo.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula.....	I
Dedicatoria.....	II
Agradecimiento.....	III
Índice de contenidos.....	IV
Índice de tablas.....	V
Índice de gráficos y figuras.....	VI
Resumen.....	VII
Abstract.....	VIII
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	14
3.1.1 Tipo de investigación.....	14
3.1.2 Diseño de investigación.....	14
3.2. Variable y operacionalización.....	15
3.3. Población, muestra y muestreo.....	16
3.3.1. Población.....	16
3.3.2. Muestra.....	17
3.3.3. Muestreo.....	17
Unidad de análisis:.....	17
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	17
Técnica.....	17
Instrumento.....	18
Validez y confiabilidad del instrumento.....	18
Confiabilidad.....	19
3.5. Procedimiento.....	19
3.6. Método de análisis de datos.....	20
3.7. Aspectos éticos.....	20
IV. RESULTADOS.....	21
V. DISCUSIÓN.....	29
VI. CONCLUSIONES.....	37
VII. RECOMENDACIONES.....	38
REFERENCIAS.....	39
ANEXOS	

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Nivel de la variable de Gamificación y sus dimensiones de los estudiantes de 8vo año .....	22
Tabla 2: <i>Nivel de la variable Inteligencias múltiples y sus dimensiones de los estudiantes de 8vo año de EGB</i> .....	23
Tabla 3: <i>Prueba de Normalidad de las puntuaciones de Gamificación e Inteligencias múltiples</i> .....	24
Tabla 4: <i>Coefficiente de Correlación entre Gamificación e Inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año de EGB</i> .....	25
Tabla 5: Coeficiente de Correlación entre apreciación de actividades dinámicas y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022.....	26
Tabla 6: Coeficiente de Correlación entre apreciación de las actitudes frente al juego y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022.....	27
Tabla 7: Coeficiente de correlación entre apreciación de los componentes del juego y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022.....	28

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Nivel de la variable de Gamificación y sus dimensiones de los estudiantes de 8vo año de EGB Representación gráfica de gestión pedagógica.....	52
Figura 2: Nivel de la variable de Inteligencias múltiples y sus dimensiones de los estudiantes de 8vo año de EGB .....	53

## RESUMEN

La investigación realizada tuvo como objetivo determinar la relación entre la gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples, Guayaquil 2019. Esta es de enfoque cuantitativo y es de tipo no experimental correspondiendo al diseño descriptivo correlacional, la población y muestra estudiada fue de 60 estudiantes pertenecientes al octavo año de educación básica, se consideró el muestreo no probabilístico. Se empleó el cuestionario como instrumento de recojo de información debidamente validado para las variables estudiadas y sus dimensiones. En el análisis inferencial de datos se utilizó el coeficiente de correlación Rho de Spearman. Entre los resultados se determinó la existencia de correlación significativa al nivel 0.01 entre la gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples siendo el valor de correlación Rho de Spearman de 0,850. Así mismo se encontró significación estadística al nivel 0,01 para la relación entre las dimensiones de la variable gamificación que son apreciación de actividades dinámicas, apreciación de actitudes frente al juego, apreciación de los componentes del juego y la variable inteligencias múltiples los valores de correlación rho de Spearman fueron 0,214; 0,721 y 0,366 respectivamente.

Palabras claves: Gamificación, inteligencias múltiples, actitudes frente al juego, actividades dinámicas, componentes del juego.

## **ABSTRACT**

The objective of the research carried out was to determine the relationship between gamification and the development of multiple intelligences, Guayaquil 2019. This is of a quantitative approach and is of a non-experimental type corresponding to the descriptive correlational design, the population and sample studied was 60 students belonging to at the eighth year of basic education, non-probabilistic sampling considered. The questionnaire used as an instrument to collect information duly validated for the variables studied and their dimensions. Spearman's Rho correlation coefficient used in the inferential data analysis. Among the results, the existence of a significant correlation at the 0.01 level between gamification and the development of multiple intelligences was determined, with the Spearman's Rho correlation value being 0.850. Likewise, statistical significance found at the 0.01 level for the relationship between the dimensions of the gamification variable, which are appreciation of dynamic activities, appreciation of attitudes towards the game, appreciation of the components of the game and the multiple intelligences variable, the correlation values Spearman's rho were 0.214; 0.721 and 0.366 respectively.

Keywords: Gamification, multiple intelligences, attitudes towards the game, dynamic activities, game components.



## **I. INTRODUCCIÓN**

Siendo la forma de enseñar y aprender debe ser un proceso en constante evolución debido a que la sociedad actual demanda cambios en todos los ámbitos y en el campo educativo no puede ser la excepción, los estudiantes exigen la aplicación de estrategias innovadoras en donde sean partícipes activos dentro del aula por ello la importancia de incluir recursos que empleen la gamificación como herramienta que ayuden a mejorar en los estudiantes la manera de cómo desarrollar sus inteligencias múltiples radicando en que más allá de que con cada actividad gamificada no solo se trabaja una inteligencia sino que son varias las que se logran desarrollar con cada actividad ya que éstas implican el uso de varios procesos cognitivos.

Gil & Prieto (2020), la realidad de la gamificación primaria (España) se centran en el estudio de la gamificación y su relación enseñanza aprendizaje desde la concepción de los estudiantes y docentes, para dicha investigación utilizaron una muestra intencional no probabilística mediante la selección de determinados centros educativos españoles donde luego de la aplicación de cuestionarios y entrevistas de base estructurada y semiestructurada se llevó a un estudio mixto por tener resultados cualitativos y cuantitativos obteniendo así al proceso de triangulación y en base a los resultados obtenidos se propuso a los docentes que hagan de la gamificación una práctica diaria que luego del tiempo de ejecución de la propuesta se concluyó que son múltiples las ventajas de la gamificación para el desarrollo de enseñanza aprendizaje porque permite generar expectativas en los estudiantes y participación activa durante las clases logrando así alcanzar los objetivos propuestos.

En el campo nacional, la educación ecuatoriana con las nuevas reformas propuestas por el Ministerio de Educación buscan establecer nuevos enfoques encaminados en el desarrollo de competencias en los estudiantes, sin embargo esto dista de la realidad debido a que los profesionales de la educación poseen pocos recursos que generen las condiciones óptimas para cumplir con los objetivos básicos imprescindibles deseados para cada subnivel educativo en el que se encuentra según el currículo

nacional, lo manifestado se sustenta en la investigación realizada por Barrera et al.(2017) estudio realizado en donde se recogió la información de varias instituciones mediante el uso de encuestas y observaciones como técnica de recolección de datos la cual posteriormente fue analizada por el programa Nudis-Vivo, los resultados del estudio reflejan los siguientes datos:

La mitad de los docentes encuestados coinciden que la educación actual no cumple con los estándares de calidad que garantizan un aprendizaje acorde a las exigencias del mundo actual.

Según Serrano (2008), la educación ecuatoriana actualmente atraviesa una crisis respecto a despertar en los estudiantes el interés por aprender por cuanto es necesario la búsqueda de nuevas estrategias pedagógicas en donde los estudiantes se involucren en la totalidad del proceso educativo es decir que el mismo sea dinámico, y de esta manera estimular las inteligencias múltiples, solo así se podrá superar barreras que dificultan el aprendizaje.

Por otro lado, la gamificación enfocadas hacia en el perfeccionamiento de las inteligencias múltiples permite que los estudiantes mediante el juego experimente un acercamiento a la realidad de una forma interactiva y divertida en donde la motivación del estudiante se enfoca hacia la competitividad y el logro de los resultados lo cual desencadenan sentimientos y emociones positivas en el estudiante siendo algo muy significativo dentro del proceso de aprendizaje.

Desde esta perspectiva se planteó la siguiente formulación de problema: ¿Cuál es la relación que existe entre la gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022?

Así mismo la investigación se justica en:

Se justifica teóricamente según Dichev & Dicheva (2017) la gamificación se incorpora al campo educativo con la aplicación de los elementos del juego hacia la búsqueda de alcanzar los objetivos de aprendizaje en la actualidad los juegos incorporados a la

clase ayudan a transformar la metodología de enseñanza aprendizaje haciendo atractiva e interactiva y motivando a los estudiantes hacia el desarrollo de sus competencias

En la práctica se justifica el beneficio de investigar la correlación entre la gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples, la misma se enmarcan lo propuesto por Torres et al. (2018) quién define a la ramificación como una técnica de plantear actividades que incluyan juegos propuestos para el desarrollo de las unidades didácticas.

Mediante el planteamiento de actividades lúdicas el docente hará de la hora de clase una práctica placentera para el estudiante si bien lo que se pretende con esta con las temáticas gamificadas es hacer del acto de aprender un momento de placer en donde cada actividad a más de ser vista como una obligación para cumplir con la malla curricular sea vista como un medio para atraer a la estudiante al propio desarrollo de sus capacidades.

Justificación metodológica según Flores (2019) la ramificación aplicada al campo educativo parte desde la metodología del uso de estrategias lúdicas que sirven de enlace entre la teoría y la práctica y cuya finalidad se encamina a desarrollarlas competencias las cuales llevan al cumplimiento de los objetivos de aprendizaje la metodología de gamificar el aula significa dar a los estudiantes el rol de jugador es parte esencial dentro del juegos por tal motivo los mismos deben involucrarse participar activamente asumir sus responsabilidades y reglas del juegos de una manera voluntaria sin verlos como una obligación también es necesario que el docente reconozca los avances y los logros que consigan los alumnos

El Impacto social de la presente investigación se basa en que mediante el estudio correlacional entre la gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples se puede proporcionar evidencias científicas en donde se demuestra los beneficios de gamificar los procesos de enseñanza aprendizaje ya que los mismos producen

motivación en los estudiantes, los involucra activamente, los encamina hacia el desarrollo de sus competencias Alsawaier (2018).

En base a la justificación se planteó el siguiente objetivo general:

Determinar la relación entre la gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022.

Y los objetivos específicos:

OE1. Identificar la relación entre la apreciación de actividades dinámicas y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022.

OE2. Establecer la relación entre la apreciación de las actitudes frente al juego y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022.

OE3. Identificar la relación entre la apreciación de los componentes del juego y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022

Las hipótesis proyectadas fueron las siguientes:

Hipótesis General. Existe relación entre la gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022

Hipótesis específicas: H1: Existe relación entre la apreciación de las actividades dinámicas y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022.

H2: La apreciación de las actitudes frente al juego se relaciona con el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de 8vo año de Educación Básica Guayaquil, 2022

H 3: La apreciación de los componentes frente al juego se relaciona con el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022

## II. MARCO TEÓRICO

Entre los trabajos previos se cuenta con los siguientes:

Díaz & Troyano (2013) en el artículo de investigación de su autoría denominada El Potencial de la Gamificación aplicado al ámbito educativo artículo de la Universidad de Sevilla España en donde se explica la relación existente entre la gamificación como estrategia didáctica, en sus conclusiones finales el autor se sostiene la manera de cómo se articula la gamificación como un sistema integrado el cual abarca diversos ámbitos de estudio lo que lleva a considerarla como una herramienta que puede ser adaptable a las inteligencias múltiples del ser humano además las actividades inmersas en la gamificación resultan novedosas y atractivas al estudiante motivándolos a desarrollar sus capacidades y competencias.

Morillas (2016) en su tesis doctoral denominada gamificación de las aulas a través de las TIC un cambio de paradigma en la enseñanza de la Universidad Miguel Hernández de la ciudad de Elche España obra en donde el autor recogió la manera de cómo influye la gamificación dentro en los estudiante como camino hacia el desarrollo de las inteligencias múltiples, el trabajo realizado por el autor se centra dentro del enfoque cualitativo mediante la descripción histórica de las metodologías empleadas por los docentes entre otras investigaciones centradas en la gamificación en el campo educativo.

El autor como reflexión final incluyen la significatividad de la gamificación y su contribución como estrategia de enseñanza-aprendizaje lúdica siendo un beneficio significativo hacia el perfeccionamiento de las inteligencias múltiples.

HSU (2016) en su tesis gamificación social en la enseñanza multimedia evaluación de los efectos de la animación las estrategias de recompensas y las interacciones sociales sobre la motivación y el rendimiento de los estudiantes en entornos en línea de la Universidad de Kansas usa expone como idea central la importancia de gamificar las aulas creando ambientes de aprendizajes que usen instrumentos multimedia los

cuales benefician hacia el mejoramiento de la Calidad Educativa y el desarrollo intelectual de los estudiantes.

Dentro del contexto nacional tenemos varios investigadores que desarrollaron el tema y se exponen a continuación

Mieles & Moya (2021) en su artículo la gamificación como estrategia para la estimulación de las inteligencias múltiples de la revista Polo de Desarrollo de la ciudad de Ambato enfatiza la importancia de la innovación mediante la gamificación como estrategia dentro del aula para el estímulo de las inteligencias múltiples, mediante una investigación de tipo mixta utilizando un método analítico sintético llega a la conclusión de la significatividad que tiene la gamificación en el desarrollo de las inteligencias múltiples, mediante el juegos y la interacción se fomenta el interés del estudiante el trabajo en equipo y se lo motiva a convertirse en estudiantes críticos creativos y analíticos.

Albuja (2021) en su obra guía metodológica para el uso de la gamificación como herramienta del aprendizaje para el desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal de la pontifica Universidad Católica del Ecuador de la ciudad de Quito se basa en un en un diseño de investigación de campo de tipo descriptivo utilizando como muestra un total de 50 docentes, el estudio se centró fundamentar la teoría de la importancia de las gamificación como estrategia innovadora que genera dinamismo motiva al estudiante y lo ayudan en a perfeccionar progresivamente su capacidad intelectual entre ellos la inteligencia denominada corporal kinestésica, los resultados de la investigación realizada demostraron que el 76% de los docentes consideran al juego como, respecto a la importancia de las dinámicas del juego el 98% de los encuestados coinciden con la idea de la importancia que estas poseen para lograr un desarrollo integral y como los juegos se consideran como elementos motivadores para los procesos de aprendizaje.

Rojas (2019) en su tesis de maestría denominada estrategias de la gamificación para el desarrollo de la inteligencia lógica matemática de la Universidad Tecnológica Indoamericana Ambato-Ecuador mediante el estudio mixto ya que se enmarca en el

tipo de investigación documental, de campo el cual mediante la descripción de los procedimientos se obtuvieron como resultado de una muestra de seis docentes obteniendo como resultados que no todos los docentes aplican técnicas basadas en gamificación aunque el 83% de los encuestados mantienen como criterio que mediante actividades lúdicas se mantiene la motivación de los estudiantes y despiertan la participación e interés del alumnado finalmente se llega a conclusión sobre la importancia de aplicar estrategias de gamificación como entornos de aprendizaje que ofrecen al docente múltiples herramientas lúdicas para trabajar los contenidos además de ser una alternativa en donde el docente es solo un mediador entre el estudiante y los nuevos aprendizajes.

Guevara (2018) en su obra denominada estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes tesis de maestría de la Universidad casa grande de Guayaquil, dicho estudio se enmarca en un enfoque cuantitativo el cual mediante un estudio experimental se midió la correlación existente entre la variables estudiadas seleccionando la muestra no probabilística de 38 docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional Luisa de Jesús Cordero concluye en la importancia que tiene la gamificación en el tratamiento hacia mejorar las competencias interdisciplinarias en los estudiantes ya que las mismas generan trabajo colaborativo, respecto a la evaluación aplicada antes de la utilización de estrategias gamificadas se pudo evidenciar un crecimiento del 3,52 al 8,99 porcentuales. Respecto a las actividades mecanizadas que utilizaron el juego como herramienta de aprendizaje se pudo evidenciar un crecimiento del 2,76 al 8,13 entre la evaluación inicial y final respecto al alcance del nivel de competencia esperado.

Cárdenas & Macías (2016) en su investigación de diseño no experimental correlacional denominada Influencia de las inteligencias múltiples en el desarrollo del pensamiento creativo, Universidad de Guayaquil, investigación de tipo aplicada la cual se basa en un trabajo de campo y bibliográfica para describir como se correlacionan las variables de estudio, se aplicaron fichas de observación y encuestas a la muestra seleccionada conformada por un directivo, 14 docentes y 31 padres de familia los cuales fueron

seleccionados mediante un muestro no probabilístico debido a que se seleccionó a los padres de familia del primer año de Educación General Básica.

Los resultados obtenidos demuestran que el 93% de docentes tiene noción del concepto de inteligencias múltiples, el 60% mantienen la idea de que las actividades escolares en el centro educativo permiten el desarrollo de las inteligencias múltiples, así mismo el 93% de los encuestados supo manifestar que los materiales didácticos, juguetes y actividades gamificadas aportan en la creatividad y desarrollo de las inteligencias múltiples, otra de las interrogantes se basó en recoger la concepción de los encuestados sobre si descubrir las inteligencias múltiples en los estudiantes sería beneficioso para desarrollar el pensamiento creativo a lo cual el 40% estuvieron de acuerdo en que ambas variables van relacionadas que la una aporta significativamente a la otra, finalmente el autor sostiene la importancia de lograr un desarrollo de habilidades en los niños mediante actividades acordes a la edad del estudiante, su contexto e interés desde este punto de vista la gamificación estimula el desarrollo cognitivo de los estudiantes en un sentido integral.

Défaz (2020), en su tesis Estrategias lúdicas y su relación con las inteligencias múltiples en niños y niñas de primero de básica del Colegio “24 de Mayo” periodo 2018 – 2020, el autor emplea un tipo de investigación mixta para establecer la correlación que existe entre las variables de estudio en una muestra de 200 estudiantes y seis docentes los cuales fueron estudiados mediante la técnica de la observación a través de los instrumentos lista de cotejo y encuesta para en lo posterior analizar los datos ingresándolos a una hoja de cálculo de Excel lo cual dio como resultado positivo la correlación Pearson muy considerable respecto a la correlación de las variables de estudio. . Respecto a la comprobación de hipótesis planteada por el autor se puede establecer que existe una correlación positiva entre la V1 y V2 en base al coeficiente obtenido en referencia la correlación de Pearson fue de 0,77 lo cual demuestra que las actividades lúdicas basadas en la gamificación en su mayoría no están enfocadas al desarrollo de una sola inteligencia sino más bien cada actividad gamificada puede desarrollar en los estudiantes varias inteligencias pues implican el uso de múltiples funciones intelectuales, está en los docentes seleccionar las



actividades más adecuadas a fin de desarrollar más de una destreza con cada actividad.

El presente trabajo se relaciona con las siguientes teorías:

La gamificación es un término proveniente de la lengua inglesa y lo cual se traduce como el empleo de herramientas y estrategias lúdicas para los procesos de enseñanza aprendizaje Cortizo (2011).

Si bien tanto para los niños jóvenes y adultos resulta atractivo y motivador emplear juegos para desarrollar las distintas actividades diarias en el campo educativo no es la excepción pues el beneficio de incluir actividades lúdicas se sustenta en lo mencionado por Arnold (2014) quién define la utilidad de la gamificación en los procesos de educativos los cuales permiten generar aprendizajes significativos debido a que centran la atención del alumno hacia la realización de la actividad enfocándolos al objetivo de la tarea lo cual se traduce como un mecanismo beneficioso que propicia el desarrollo de las competencias.

Entre las dimensiones de la gamificación tenemos las mecánicas del juego según Ardila (2019) consiste en el conjunto de normas y procedimientos ordenados que rigen cada actividad gamificada las mismas permiten reglamentar los procedimientos que se deben seguir para cumplir la actividad estas están encaminadas a generar igualdad de oportunidades y el compromiso de los jugadores, en el campo educativo las dimensiones permiten al docente direccionar la actividad hacia el objetivos además mediante un registro del cumplimiento de las mecánicas propuestas se puede llegar a evaluar el desempeño de los estudiantes.

La gamificación y el conductismo desde la teoría del aprendizaje conductista la gamificación se relaciona con dicha teoría según Borrás (2015) la gamificación es una versión mejorada del sistema de Skinner, como primer sustento hay que tener en cuenta que la gamificación basa su metodología mediante reforzadores aspectos básicos del conductismo Sobrino (2014), desde este punto de vista se sigue empleando recompensas con la finalidad de mantener un determinado comportamiento, un ejemplo claro sería cuando el docente otorga algún incentivo al estudiante que más se

ha destacado durante la actividad gamificada lo cual genera que sienta satisfacción y motivación en cuanto a los demás competidores sería como una pauta para que se esfuercen más en la siguiente actividad lo cual implica la búsqueda hacia el cambio de la conducta.

El segundo factor es que la gamificación puede gestionar diversos caminos de aprendizaje, ya que el foco está en los pequeños logros, no en los vínculos entre estos logros, por lo que se pueden construir varios caminos para lograr objetivos clave de acuerdo con las actitudes, habilidades y características del estudiante Díaz & Troyano (2013). Esta propiedad de la teoría debe estimarse cada vez más en medida que los grupos de aprendizaje se vuelven cada vez más diversos.

Como tercer factor, pero de igual relevancia es como la gamificación considera muy importante la dimensión visual del proceso de aprendizaje, especialmente la visualización de la progresión en el proceso de aprendizaje y la ruta de aprendizaje seleccionada Sánchez et al. (2020), es decir establece una escala valorativa en base a la observación de la conducta lo cual significa que sigue manteniendo el postulado propuesto por los principales representantes del conductismo.

La gamificación y el constructivismo, según Coll y otros (1993) el modelo de enseñanza-aprendizaje constructivista no es un libro de fórmulas, sino un conjunto de principios claros a partir de los cuales se pueden definir problemas y soluciones sin ambigüedades. En otras palabras, los docentes brindan a los estudiantes las estrategias necesarias para promover un aprendizaje significativo, interactivo y dinámico, despertando la curiosidad de los estudiantes por la investigación.

En relación a la gamificación partiendo desde la teoría constructivista la cual basa su principio en la libertad para que el estudiante lleve un ritmo propio de aprendizaje, si bien es cierto existen las recompensas una vez realizadas la tarea no hay que dejar de lado que se genera motivación intrínseca lo cual lleva al estudiante hacia la búsqueda de sus propias soluciones y a construir su conocimiento crítico.

El desempeño del estudiante desde la teoría constructivista se demuestra mediante la búsqueda de solución a las problemáticas presentadas por el docente en cada

actividad gamificada posteriormente el mismo es capaz de aplicar este conocimiento en situaciones cotidianas

Otro aspecto a considerar es que mediante el paradigma de aprendizaje constructivista el docente puede plantear un sinnúmero de actividades enfocadas al desarrollo de las inteligencias múltiples mediante actividades lúdicas es decir se desarrollará las potencialidades individuales de cada estudiante.

La gamificación y el aprendizaje social se basa en las capacidades que tienen los animales e individuos para aprender de la interacción que realiza con su entorno según Avital & Jablonka (2000), de lo propuesto por los autores y base a la teoría del aprendizaje social propuesta por Bandura (1982) mismo que define como los seres humanos aprendemos también de situación ajenas es decir que no le suceden al mismo individuo sin embargo este tiene la capacidad de asimilar los aprendizajes mediante la observación.

Al relacionar la propuesta de incluir actividades gamificadas en el aula para mejorar el aprendizaje de los contenidos y lograr el desarrollo de las inteligencias múltiples se puede relacionar la teoría de aprendizaje social pues en las actividades gamificadas se puede trabajar con grupos colaborativos lo cual permite que los estudiantes aprendan el uno del otro y del entorno, entonces la interacción social está siempre presente en las actividades gamificadas y si se considera que dentro de la clasificación de las inteligencias múltiples propuesta por Gardner se encuentra la naturalista y la interpersonal la gamificación se convierte en una metodología acorde para desarrollar dichas inteligencias.

La teoría de Piaget aunque presenta que el aprendizaje está condicionada a las edades, etapas del niño o adolescente considera que gamificar o implantar juegos dentro de las actividades en la enseñanza aprendizaje tiene gran relevancia en el desarrollo de las facultades cognitivas del educando, Jean Piaget realizó estudios analizando al juego desde las formas de observar y sentir del sujeto, en sus postulados centra la forma de aprender evolutivamente es decir por edades, distribuidos en tres estadios o etapas. La primera de estas etapas comienza con los juegos motrices y

sensoriales, la etapa segunda también conocida como juego simbólico hace énfasis en la asimilación del entorno, la tercera etapa o estadio denominada como juego de reglas, está ligada a normas o directrices que regulan el comportamiento, Piaget con sus estudios aporta a entender que el juego o la gamificación es de gran aporte a la educación del niño o adolescente Gaviria (2021), lo lúdico que resulta el proceso en el aula o fuera de ella, impulsan grandemente el desarrollo de las actividades cognitivas, mismas que en función la edad y la interacción que se den con otras personas así como el contexto donde se desenvuelve el niño incide de forma favorable en alcanzar aprendizajes más significativos en cualquier etapa de la vida.

En la pedagogía lúdica el juego es la forma de vida típica en la infancia, por lo que también tiene valor educativo en el juego y a través del juego; los niños hacen cosas durante el juego que nunca harían de manera represiva y autoritaria Fröbel (2015). Definiendo el concepto de la palabra juegos hoy en día se escucha o se tiene quizás la idea de que el juegos es una pérdida de tiempo escuchando mucho a adultos decir a niños deja de jugar, ponte a hacer algo sin embargo el papel tiene el juegos en el aprendizaje y en la educación de los niños los juegos son un eje fundamental en el aprendizaje y en la educación además los juegos son fundamentales en la salud de los niños hay un reciente una reciente declaración de la Academia de Pediatras Americana institución de prestigio en donde después de varios estudios recomiendan a los pediatras que respeten a las familias, a tiempo de juegos libre y espontáneo de los niños porque cada vez el juegos libre y espontáneo o la falta de ese juegos libre se asocia a problemas graves como son la depresión infantil y la ansiedad.

Si se considera los beneficios del juego se los puede aplicar al contexto educativo sistemas lúdicos tal como lo menciona Bianchi (2002) se convierte en una situación educativa llena de sentido y trascendencia, para dicho autor la pedagogía lúdica es de multiples beneficios en los procesos educativos ya que la misma emplea la relacion, situacion, espacio-tiempo, interaccion y diversión por que motiva al estiente y produce aprendizajes significativos y globalizadores.

La teoría de las inteligencias múltiples en donde se establece ocho tipos de inteligencias que son básicamente ocho perspectivas para ver el mundo, todos los seres humanos tenemos esas ocho inteligencias, pero desarrolladas en diferentes medidas las ocho inteligencias son: la lógica matemática, la espacial, cinético corporal o kinestésica, la musical, la interpersonal, intrapersonal, naturalista y lingüística.

Aunque todos tengamos estos tipos de inteligencias están desarrolladas en diferentes medidas, entonces en función del tipo de inteligencia predominantes se puede encontrar el mejor camino para aprender mejor, aplicar la teoría de Gardner las inteligencias múltiples a la educación es muy útil sobre todo con respecto a la atención a la diversidad es una teoría mucho más integradora si cada alumno aprenda de una forma distinta lo lógico sería adaptar la enseñanza a las necesidades individuales de cada individuo.

Entonces se puede mencionar que el desarrollo de cada una de estas inteligencias propuestas por Gardner permite al ser humano buscar soluciones a las distintas problemáticas que se dan en su diario común Hidalgo et al. (2018)

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo y diseño de investigación

##### 3.1.1 Tipo de investigación

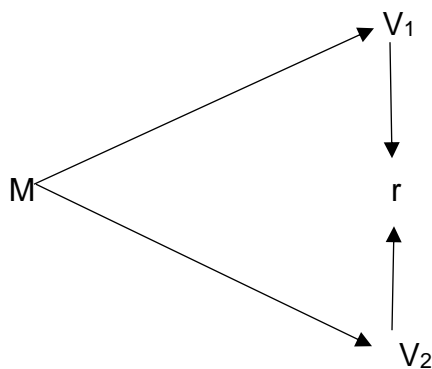
Para el presente trabajo se emplea el tipo de investigación aplicada que según Alvarez (2020) se da cuando la investigación tiene como objetivo obtener nuevos conocimientos para proporcionar soluciones a problemas de la vida real.

##### 3.1.2 Diseño de investigación

Así mismo se basa en un diseño no experimental de nivel descriptivo correlacional.

Para Hernández (2006) la investigación correlacional trabaja con dos variables en la cuales se evalúa la relación que existe entre ellas, y en el presente trabajo investigativo se tiene como propósito evaluar la relación que existe entre la gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples,

El esquema de investigación en el cual se basa la investigación es el siguiente:



Dónde:

M = Muestra

V<sub>1</sub> = Variable Uno: Gamificación

V<sub>2</sub> = Variable Dos: Desarrollo de Inteligencias Múltiples

r = Relación

Para el presente trabajo de investigación se ha desarrollado desde un enfoque cuantitativo que es el más recomendado en los trabajos de investigación correlacional en donde la finalidad del autor es establecer como se relacionan dos variables o fenómeno de causa-efecto con la finalidad de demostrar o descartar una hipótesis Hernández & Mendoza (2018).

Se puede establecer que este tipo de investigación se trabaja con datos numéricos medibles lo que da confiabilidad de carácter científico pues utiliza la estadística para demostrar la fuerza de correlación entre variables con datos cuantitativos para así responder a las interrogantes que se plantean al inicio de la investigación.

### **3.2. Variable y operacionalización**

#### **Variable Gamificación**

##### **Definición conceptual:**

La gamificación es aquella metodología que emplea elementos como el juego dentro de contextos educativos acoplando un sistema divertido y participativo a contextos no lúdicos, los mismos que permiten según Acosta-Medina et al. (2020) su aplicación en el aula posee múltiples ventajas debido a los cambios psicológicos y biológicos, incluir la gamificación en las clases hace que los estudiantes generen mucha más dopamina lo cual resulta gratificante motivando al individuo.

##### **Definición operacional:**

Conjunto de estrategias metodológicas lúdicas y actividades basadas en el juego empleada por los docentes para el desarrollo de los contenidos en el aula.

##### **Dimensiones**

Actividades dinámicas: **Ítems:** 1, 2, 3, 4, 5, 6

Actitud frente al juego: **Ítems:** 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13

Componentes del juego: **Ítems:** 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20.

## **Variable Inteligencias Múltiples**

### **Definición conceptual:**

Es una teoría propuesta por Howard Gardner que revoluciono la concepción que se tenía respecto a la inteligencia, para el psicólogo estadounidense existen varios tipos o niveles de inteligencia dejando a un lado la idea tradicional sobre la inteligencia como algo sólido, estático y unitario. Según esta teoría la inteligencia alcanza distintos tipos clasificándola en ocho las cuales son más desarrolladas por ciertos sujetos, pero no implica que todos los seres humanos no tengan todas en sí, más bien hay quienes desarrollan ciertas inteligencias en un nivel más superior y otras en un nivel inferior, Hikal (2020).

### **Definición operacional:**

Distintos tipos de competencias demostradas por los estudiantes para resolver problemas.

### **Dimensiones:**

Capacidad de resolver problemas **Ítems:** 1, 2, 3, 4, 5, 6

Relaciones interpersonales **Ítems:** 7, 8, 9, 10

Interpretación de Conceptos **Ítems:** 11, 12, 13, 14, 15

## **3.3. Población, muestra y muestreo**

### **3.3.1. Población**

La población son aquellos individuos que hacen parte del proyecto, esos sujetos, esas personas que siempre están ahí y que se necesitan para realizar una investigación, para sacar aquellos datos y poder tener resultados de un proyecto investigativo Arias et al. (2016). La población de estudio del presente trabajo de investigación está compuesta por 60 estudiantes del octavo año de educación básica de una institución educativa de la ciudad de Guayaquil.



### **3.3.2. Muestra.**

Según Tamayo (2006) define la muestra como: la actividad de fraccionar la población universo con la finalidad de recolectar datos y opiniones acerca de un determinado tema para dicha actividad es necesario partir de la observación de las manifestaciones presentes en la muestra para llegar a una conclusión general. Para el presente trabajo la muestra que se tomo fue un total de 60 estudiantes del octavo año de educación básica de una institución educativa de la ciudad de Guayaquil.

### **3.3.3. Muestreo.**

De acuerdo a Otzen & Manterola (2017) corresponde a un muestreo no probabilístico porque no se ha empleado técnicas estadísticas para determinar la muestra, en el caso de la investigación realizada el total de la población fue encuestada.

### **Unidad de análisis:**

Estudiantes de octavo año

## **3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.**

### **Técnica**

Las técnicas de recolección de datos comprenden procedimientos y actividades que le permiten al investigador obtener información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación Hernández & Avila (2020), dicho de otro modo la técnica es el camino que conduce al investigador hacia el objetivo planteado dentro de este camino el investigador observara fenómenos los cuales le llevaran a establecer una conclusión final.

Según Yuni & Urbano (2014), existe un proceso estrechamente relacionado entre la dimensión de la técnica empleada para efecto de la investigación y la toma de decisiones en cuanto a la postura del investigador a lo largo del desarrollo de la misma motivo por el cual se debe seleccionar la dimensión que más se apegue al contexto, objetivos de la investigación y naturaleza de estudio.

En el estudio de una investigación correlacional resulta imprescindible la aplicación de técnicas de recolección de datos y para tal efecto se necesita de instrumentos en donde se registre el fenómeno observado, además dichos instrumentos sirven de sustento y respaldo para que el investigador demuestre que su trabajo es veraz, verificable y auditable.

Para el presente trabajo se utilizó la técnica de la encuesta que es la más adecuada según la edad de la población de estudio, según Cisneros (2022) es una de las técnicas utilizadas con mayor frecuencia para realizar estudios de carácter científico, desde este punto de vista la encuesta consiste en la recolección de datos de una manera directa es decir el encuestador y encuestado se encuentran de forma directa a un mismo nivel lo cual se convierte en una ventaja.

### **Instrumento**

Para efectos de recolección de datos se aplicó como instrumento un cuestionario de preguntas.

García et al. (2009) definen al cuestionario como una herramienta la cual se usa para la recolección de información específica y que tiene como finalidad registrar cuantitativas y universalmente características de una situación u objeto de estudio mediante la comparación de los datos observados.

### **Validez y confiabilidad del instrumento**

#### **Validez**

Chávez (2007) expresa que “la validez es la eficiencia con que un instrumento mide lo que pretende medir”.

Es necesario que el instrumento cuente con la validez necesaria a fin que los datos recogidos evidencien la realidad problemática o correlación que se pretende demostrar o descartar según los objetivos e hipótesis de la investigación.

Para dar **validez de contenido** que según Galicia et al. (2017) es necesario que el instrumento sea sometido a juicio de expertos con la finalidad que hagan sus revisiones, observaciones, recomendaciones y finalmente la aprobación.

La validez de contenido del instrumento de recolección de la información estuvo a cargo de Magísteres del área hacia donde se enfoca la investigación, fueron dichos expertos quienes revisaron detalladamente la congruencia entre la finalidad del instrumento, sus dimensiones y cada ítem, otro de los tópicos donde los profesionales pusieron énfasis fue en la claridad y redacción de cada enunciado que componían los ítems y sus opciones de respuesta.

**Validez de criterio** la misma que según Streiner et al (2015) la definición habitual de validez de criterio es la analogía de un nivel con otro medido del rasgo en estudio, idealmente con el patrón gold aprobado y aceptado en el campo de estudio.

**Validez de constructo** según Abarzúa (2014) hace referencia a la acción de valuar paralelamente características psicológicas en otra población/muestra, la misma tiene como finalidad evidenciar los errores del instrumento también términos que no podrían ser entendidos por cada individuo para reemplazarlo o realizar los respectivos reajustes, la validación de constructo del instrumento de evaluación de la investigación realizada se la ejecutó en otra institución educativa con una población de similares características.

### **Confiabilidad**

El criterio de confiabilidad se efectuó mediante la subida de datos al sistema SPSS programa que dio como resultado la valoración del instrumento respecto a su confiabilidad, la cual llevó a mantenerlos y realizar su aplicación en la muestra seleccionada.

Cabe mencionar que dichos valores siempre se encontraran en el rango de 0 a 1 siendo que mientras más cercano se encuentra el 1 el instrumento es más confiable.

### **3.5. Procedimiento**

Para el presente trabajo de investigación se siguió el siguiente procedimiento:

Solicitar autorización para la aplicación de los instrumentos de evaluación a la autoridad de la institución educativa, mediante oficio suscrito por el jefe de la Unidad de Postgrado UCV-Piura Dr. Erwin Martin García Ramírez.

Coordinar con la autoridad de la institución y los docentes tutores de curso para fijar la fecha y hora de aplicación del instrumento.

Se aplicó el instrumento a toda la población estudiantil de 8vo año de educación básica un total de 60 estudiantes.

Se procedió a analizar los datos obtenidos.

### **3.6. Método de análisis de datos**

Para la presentación de los resultados se realizan además gráficos en Excel, diagrama de barras y tablas de distribución de frecuencias para poder describir la situación de una manera inferencial haciendo énfasis en la correlación de las variables de estudio para lo cual sistema de análisis de datos SPSS será utilizado.

El método de análisis de dato hace referencia a “separar los elementos básicos de la información y examinarlos con el propósito de responder a las distintas cuestiones planteadas en la investigación. La interpretación es el proceso mental mediante el cual se trata de encontrar un significado más amplio de la información empírica recabada” Rojas (2013).

### **3.7. Aspectos éticos**

Los aspectos éticos se encuentran presente dentro de todo el proceso de investigación, se mantiene la confiabilidad de los datos, el anonimato de las personas encuestadas, así como respetar sus opiniones sin alteración alguna por parte del autor.

Por otro lado, se da crédito a los autores de cada una de las teorías mencionadas referenciando según APA 7ma edición, estos aspectos éticos dan la credibilidad necesaria al trabajo investigativo.

## **IV. RESULTADOS**

### **Análisis descriptivos**

Para el trabajo de investigación se ha planteado como objetivo general determinar la relación entre la gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022; y para cumplir el objetivo se ha planteado tres objetivos específicos que conciernen a las dos variables y sus dimensiones, estos son: 1) Identificar la relación entre la apreciación de actividades dinámicas y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022. 2) Establecer la relación entre la apreciación de las actitudes frente al juego y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022. 3) Identificar la relación entre la apreciación de los componentes del juego y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022.

En este sentido, para conseguir los resultados de la correlación entre las variables Gamificación e inteligencias múltiples conjuntamente con sus dimensiones se ha probado la hipótesis general y tres específicas, para lo cual, se han usado dos instrumentos de tipo cuestionarios: el primero concerniente a la gamificación con 20 ítems y el segundo relacionado con la variable de Inteligencias múltiples con 15 ítems, las dos variables seleccionadas fueron aplicadas por medio de la escala de Likert que obtiene afirmaciones de los participantes.

La muestra para la aplicación del cuestionario estuvo conformada por 60 participantes que pertenecen a la población infantil de octavo año de educación básica, para lo cual, el trabajo de investigación aplicó un muestreo no probabilístico de tipo correlacional, donde se tomó en cuenta los criterios de inclusión siendo netamente los estudiantes de 8vo año de EGB.

El análisis estadístico de tipo correlacional se lo efectuó aplicándolo en las dos variables, utilizando la prueba de normalidad de datos de Kolmogorov - Smirnov ( $n \geq 50$ ), que fue menor a 0.05 lo que significa que los datos no tienen una distribución normal, por lo que para comprobar las hipótesis se utilizó la prueba estadística no paramétrica de Rho Spearman, es así que a continuación, se presentan los resultados de la investigación:

**Tabla 1.***Nivel de la variable de Gamificación y sus dimensiones de los estudiantes de 8vo año*

Variable / Dimensiones	Baja		Regular		Alta	
	N	%	N	%	N	%
APRECIACIÓN DE ACTIVIDADES DINÁMICAS	0	0,0	6	10,0	54	90,0
APRECIACIÓN DE ACTITUDES FRENTE AL JUEGO	0	0,00	21	35,0	39	65,0
APRECIACIÓN DE LOS COMPONENTES DEL JUEGO	0	0,00	14	23,3	46	76,7
GAMIFICACIÓN	0	0,0	10	16,7	50	83,3

*Nota:* Instrumento de gamificación aplicado a los estudiantes del 8vo año de EGB.  
n=60

**Fuente:** Elaboración propia, 2022

Los resultados evidenciados en la Tabla 1 y Figura 1 (anexos) exponen una tendencia alta en apreciación de actividades dinámicas con un 90%, de acuerdo con la evaluación realizada a los estudiantes que cursan el octavo año de educación básica. Además, con relación a la apreciación de actitudes frente al juego y apreciación de los componentes del juego también se han mantenido en una tendencia alta con un 65% y 76,7 % respectivamente. De manera general, se puede señalar que la gamificación tiene una tendencia alta por más de la mitad de los evaluados con el 83,3% (N=50)

**Tabla 2**

*Nivel de la variable Inteligencias múltiples y sus dimensiones de los estudiantes de 8vo año de EGB.*

Variable / Dimensiones	Baja		Regular		Alta	
	N	%	N	%	N	%
CAPACIDAD DE RESOLVER PROBLEMAS	0	0,0	3	5,0	57	95,0
RELACIONES INTERPERSONALES	1	1,7	8	13,3	51	85,0
INTERPRETACIÓN DE CONCEPTOS	0	0,0	12	20,0	48	80,0
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	0	0,0	5	8,3	55	91,7

*Nota:* Instrumento de Inteligencias múltiples aplicado a los estudiantes del 8vo año de EGB. n=60

**Fuente:** Elaboración propia, 2022

Los resultados evidenciados en la Tabla 2 y Figura 2 (anexos) demuestran una tendencia alta en la capacidad de resolver problemas con un 95%, de acuerdo con la evaluación realizada a los estudiantes que cursan el octavo año de educación básica. Asimismo, con relación a la relación interpersonal e interpretación de conceptos también se han mantenido en una tendencia alta con un 85% y 80 % respectivamente. Es así que, de manera general, se puede señalar que la variable Inteligencias múltiples tiene una tendencia alta por más de la mitad de los evaluados con el 91,7% (N=55)

## PRUEBA DE NORMALIDAD

**Tabla 3**

*Prueba de Normalidad de las puntuaciones de Gamificación e Inteligencias múltiples*

	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	P
<b>GAMIFICACIÓN</b>	,126	60	,018
<b>INTELIGENCIAS MÚLTIPLES</b>	,096	60	,200*

a. Corrección de significación de Lilliefors.

\*\* $p$  es menor a 0.05

Ho= Los datos provienen de una distribución normal

Ho: Se rechaza  $p < 0.05$

Ho: Se rechaza cuando  $p$  es mayor a 0.05

**Decisión estadística:** se rechaza la Ho, se asume que los datos no tienen una distribución normal.

### **Interpretación:**

El análisis inferencial de la prueba de Normalidad mediante el Coeficiente Kolmogorov-Smirnov de las puntuaciones de las variables de Gamificación e Inteligencias múltiples, se encontró  $p$ =valor  $<0.05$  por lo que se rechaza la Ho y se asume que los datos no tienen una distribución normal lo que lleva a aplicar el Coeficiente de correlación de rangos de Spearman.

## COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

### **Objetivo general**

Determinar la relación entre la gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022.



**Tabla 4**

*Coeficiente de Correlación entre Gamificación e Inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año de EGB.*

		Inteligencia múltiples
Gamificación	Coeficiente Rho Spearman	,850**
	Sig	,000
	N	60

Nota: Rho Coeficiente de correlación Rho Spearman

\*\* $p < 0.05$

### **Prueba de hipótesis**

**Hi:** Existe una relación significativa entre Gamificación e Inteligencias múltiples de los estudiantes de 8vo año de EGB Guayaquil, 2022. ( $p > 0,05$ )

**Ho:** No existe una relación significativa entre Gamificación e Inteligencias múltiples de los estudiantes de 8vo año de EGB Guayaquil, 2022. ( $p > 0,05$ )

### **Criterio de decisión**

Si  $p = \text{valor} < .05$  Se rechaza Ho

Si  $p = \text{valor} > .05$  Se acepta Ho

**Decisión estadística:** se rechaza la Ho.

### **Interpretación**

En el análisis inferencial del Coeficiente de Correlación de Rho Spearman entre Gamificación e inteligencias múltiples se evidencia que  $p = \text{valor} < .05$  por lo que se rechaza la Ho y se acepta la Hi, lo que significa que existe una relación moderada estadísticamente significativa directa con tamaño del efecto moderado entre Gamificación e inteligencias múltiples ( $Rho = ,850$ ;  $p < .05$ ). Es decir, mientras mayor sea la gamificación mayor será las inteligencias múltiples de los estudiantes.

## Objetivo específico 1

Identificar la relación entre la apreciación de actividades dinámicas y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022.

### Tabla 5.

*Coeficiente de Correlación entre apreciación de actividades dinámicas y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022.*

		Inteligencia múltiples
Apreciación de actividades dinámicas	Coeficiente Rho Spearman	,214**
	Sig	,000
	N	60

Nota: Rho Coeficiente de correlación Rho Spearman \*\* $p < 0.05$

### Prueba de hipótesis

**Hi:** Existe una relación significativa entre apreciación de actividades dinámicas y las Inteligencias múltiples de los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022. ( $p > 0,05$ )

**Ho:** No existe una relación significativa entre apreciación de actividades dinámicas y las Inteligencias múltiples de los estudiantes de 8vo año. ( $p > 0,05$ )

### Criterio de decisión

Si  $p = \text{valor} < .05$  Se rechaza Ho

Si  $p = \text{valor} > .05$  Se acepta Ho

**Decisión estadística:** se rechaza Ho.

### Interpretación

En el análisis inferencial del Coeficiente de Correlación de Rho Spearman entre apreciación de actividades dinámicas y las inteligencias múltiples se evidencia que  $p = \text{valor} < .05$  por lo que se rechaza la Ho y se acepta la Hi, lo que significa que existe una relación moderada estadísticamente significativa directa con tamaño del efecto moderado entre apreciación de actividades dinámicas y las inteligencias múltiples (Rho=,214;  $p < .05$ ). Es decir, mientras mayor sea la apreciación de actividades dinámicas mayor será las inteligencias múltiples.

## Objetivo específico 2

Establecer la relación entre la apreciación de las actitudes frente al juego y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022.

### Tabla 6.

*Coeficiente de Correlación entre apreciación de las actitudes frente al juego y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022.*

		Inteligencia múltiples
Apreciación de las actitudes frente al juego	Coeficiente Pearson	,721**
	Sig	,000
	N	60

Nota: Rho Coeficiente de correlación Rho Spearman

\*\* $p < 0.05$

### Prueba de hipótesis

**Hi:** Existe una relación significativa entre apreciación de las actitudes frente al juego y las Inteligencias múltiples de los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022. ( $p > 0,05$ )

**Ho:** No existe una relación significativa entre apreciación de las actitudes frente al juego y las Inteligencias múltiples de los estudiantes de 8vo año. ( $p > 0,05$ )

### Criterio de decisión

Si  $p = \text{valor} < .05$  Se rechaza Ho

Si  $p = \text{valor} > .05$  Se acepta Ho

**Decisión estadística:** se rechaza Ho.

### Interpretación

En el análisis inferencial del Coeficiente de Correlación de Rho Spearman entre apreciación de las actitudes frente al juego y las inteligencias múltiples se evidencia que  $p = \text{valor} < .05$  por lo que se rechaza la Ho y se acepta la Hi, lo que significa que existe una relación moderada estadísticamente significativa directa con tamaño del efecto moderado entre apreciación de las actitudes frente al juego y las inteligencias múltiples ( $Rho = ,721$ ;  $p < .05$ ). Es decir, mientras mayor sea las actitudes frente al juego mayor será las inteligencias múltiples.

### Objetivo específico 3

Identificar la relación entre la apreciación de los componentes del juego y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022

#### Tabla 7.

*Coefficiente de correlación entre apreciación de los componentes del juego y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022.*

		Inteligencia múltiples
Apreciación de los componentes del juego	Coefficiente Pearson	,366**
	Sig	,000
	N	60

Nota: Rho Coeficiente de correlación Pearson

\*\* $p < 0.05$

#### Prueba de hipótesis

**Hi:** Existe una relación significativa entre apreciación de los componentes del juego y las Inteligencias múltiples de los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022. ( $p > 0,05$ )

**Ho:** No existe una relación significativa entre apreciación de los componentes del juego y las Inteligencias múltiples de los estudiantes de 8vo año. ( $p > 0,05$ )

#### Criterio de decisión

Si  $p = \text{valor} < .05$  Se rechaza Ho

Si  $p = \text{valor} > .05$  Se acepta Ho

**Decisión estadística:** se rechaza Ho.

#### Interpretación

En el análisis inferencial del Coeficiente de Correlación de Rho Spearman entre apreciación de los componentes del juego y las inteligencias múltiples se evidencia que  $p = \text{valor} < .05$  por lo que se rechaza la Ho y se acepta la Hi, lo que significa que existe una relación moderada estadísticamente significativa directa con tamaño del efecto moderado entre apreciación de los componentes del juego y las inteligencias múltiples ( $Rho = ,366$ ;  $p < .05$ ). Es decir, mientras mayor sea la apreciación de los componentes del juego mayor será las inteligencias múltiples.

## V. DISCUSIÓN

En el trabajo de investigación se ha determinado la relación entre la gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022, es así que, en el presente apartado se muestra los hallazgos previos acordes al tema propuesto siendo artículos y estudios donde ostentan resultados análogos, mismos que permitirán identificar las semejanzas o contrastes de los datos; ya que el trabajo ha demostrado que existe la correlación significativa entre la Gamificación y las Inteligencias múltiples.

En este contexto, en referencia al objetivo general del trabajo que fue determinar la relación entre la gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022 se ha comprobado, es así que la correlación demuestra que si existe una relación estadísticamente significativa con el tamaño del efecto moderado entre Gamificación y las Inteligencias múltiples. Es decir, cuanto más significativos son los resultados de la primera variable a nivel de educación, más consciente son los estudiantes del octavo año de educación básica ante las inteligencias emocionales.

Estos resultados se correlacionan con el trabajo desarrollado por Díaz & Troyano (2013) en España, donde se analiza el Potencial de la Gamificación aplicado al ámbito educativo, así como la relación de la gamificación como estrategia didáctica; y como desenlace del trabajo los autores sostienen que la manera de cómo se articula la variables como un sistema integrado abarca diferentes ámbitos de estudio, lo que lleva a considerarla como una herramienta que puede ser adaptable a las inteligencias múltiples del ser humano, asimismo, las actividades inmersas en la gamificación resultan novedosas y atractivas al estudiante motivándolos a desarrollar sus capacidades y competencias.

También, los resultados del presente trabajo se relacionan con los de Morillas (2016) quién analiza la gamificación de las aulas a través de las TIC en España, a su vez, el autor estudia la influencia entre la gamificación dentro en los estudiante como camino

hacia el desarrollo de las inteligencias múltiples, describiendo las metodologías empleadas por los docentes entre otras investigaciones centradas en la gamificación en el campo educativo.

Para sustentar los resultados encontrados, se toma en cuenta lo expuesto por Cortizo (2011), quién afirma que la gamificación es un término proveniente de la lengua inglesa y lo cual se traduce como el empleo de herramientas y estrategias lúdicas para los procesos de enseñanza aprendizaje, además, el autor señala que, a medida que los productos digitales se imponen, aportan nuevas posibilidades a los estudiantes. Frente a esto, los resultados se justifican porque es esencial aprender nuevas habilidades y desaprender las antiguas, a su vez, la gamificación puede ayudar a crear nuevas destrezas para la sabiduría colectiva puesto que requiere un marco sistemático que pueda integrar la ideación, el diseño, la validación y los incentivos del juego con diferentes perfiles de personas.

Además, es esencial crear el equilibrio adecuado entre conocimientos, habilidades y competencias, porque los enfoques de gamificación basados en escenarios pueden ayudar a involucrar y crear nuevos conocimientos. Cuando la gamificación va acompañada de una inversión en habilidades y competencias, el desarrollo puede eliminar el miedo de explorar nuevas vías. Por ello, la correlación expuesta en el trabajo ayuda a aplicar la gamificación de forma sistemática para resolver problemas serios, generar ideas y reunirse para producir conocimiento de forma divertida sigue siendo un reto. Para integrar mejor la gamificación en el desarrollo de competencias y la mejora de la productividad, se debe comprender su utilidad a través del beneficio para las personas y las empresas (Borras, 2015).

En este contexto, ambas variables expuestas tienen múltiples facetas que superan el marco puramente funcionalista, porque, se considera a la gamificación como la expresión de una difusión del juego en todas las actividades humanas. El término difusión es más apropiado porque permite cuestionar el modo en que los juegos visten y transforman progresivamente nuestros medios de acción en campos tan variados como la salud, la educación, el trabajo, la cultura, etc. El término difusión, además, se

utiliza para describir la extensión de los juegos en el campo de la actividad humana (Alsawaier, 2018).

Por otro lado, para responder al primer objetivo específico que fue identificar la relación entre la apreciación de actividades dinámicas y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022 se demuestran que los estudiantes de este nivel poseen un nivel adecuado de apreciación de las diversas actividades dinámicas para desarrollar sus inteligencias múltiples. Esto significa que, dichas actividades ayudan a estimular que cada uno de ellos puedan desenvolverse de mejor manera en la institución educativa, así como en su familia, con amigos, y en diferentes lados.

Estos resultados se relacionan directamente con lo encontrado en el trabajo realizado por Mieles & Moya (2021) quienes estudian la gamificación como estrategia para la estimulación de las inteligencias múltiples, enfatizando la importancia de la innovación mediante la gamificación como estrategia dentro del aula para el estímulo de las inteligencias múltiples. Ante sus resultados afirman que la significatividad que tiene la gamificación en el desarrollo de las inteligencias múltiples, mediante el juego y la interacción se fomenta el interés del estudiante el trabajo en equipo y se lo motiva a convertirse en estudiantes críticos creativos y analíticos. Estos datos se relacionan directamente con los encontrados en el trabajo, ya que, se puede establecer acciones para que los estudiantes puedan apreciar varias actividades que ayuden a sus inteligencias múltiples.

Asimismo, Albuja (2021) en su guía sobre la gamificación como herramienta del aprendizaje para el desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal desarrollada en Ecuador fundamenta la importancia de la gamificación como estrategia innovadora que genera dinamismo motiva al estudiante y lo ayudan en a perfeccionar progresivamente su capacidad intelectual. Por ello, han demostrado que, los docentes consideran al juego como actividades dinámicas para lograr un desarrollo integral siendo elementos motivadores para los procesos de aprendizaje.

A su vez, en concordancia con HSU (2016) quién estudia la gamificación social en la enseñanza multimedia evaluación de los efectos de la animación las estrategias de recompensas y las interacciones sociales sobre la motivación y el rendimiento de los estudiantes en entornos en línea de la Universidad, estudia también, la importancia de gamificar las aulas creando ambientes de aprendizajes que usen instrumentos multimedia los cuales benefician hacia el mejoramiento de la Calidad Educativa y el desarrollo intelectual de los estudiantes.

Estos estudios y resultados encontrados sobre Gamificación e inteligencias Múltiples se respaldan en la teoría de Hidalgo et al. (2018) quienes mencionan la teoría de Gardner sobre las inteligencias múltiples basadas en la educación, es muy útil sobre todo con respecto a la atención a la diversidad, porque es mucho más integradora si cada alumno aprenda de una forma distinta lo lógico sería adaptar la enseñanza a las necesidades individuales de cada individuo a través de las actividades lúdicas. A su vez, la teoría muestra la complejidad de la sociedad moderna que apenas defiende una correspondencia unívoca entre las capacidades intelectuales y las funciones sociales: un talento bien desarrollado puede dar lugar a diversas actividades. Además, diferentes talentos pueden conducir a la misma profesión.

Entonces se puede mencionar que el desarrollo de cada una de estas inteligencias propuestas por Gardner permite al ser humano buscar soluciones a las distintas problemáticas que se dan en su diario común, y estas se pueden aplicar en los estudiantes del octavo año de educación básica general.

Por consiguiente, el objetivo específico dos que fue establecer la relación entre la apreciación de las actitudes frente al juego y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022, demuestran que apreciar las diferentes actitudes de los estudiantes frente a los juegos que se les proporcionan en las horas clase ayudan a buscar soluciones a los problemas expuestos en las actividades. En tal virtud, la apreciación de las actitudes ayuda de cierta manera a mejorar el nivel de inteligencias múltiples en los estudiantes de octavo año.



Esta correlación se sustenta en lo expuesto por Rojas (2019) quien analiza las estrategias de la gamificación para el desarrollo de la inteligencia lógica matemática, donde se muestra que no todos los docentes aplican técnicas basadas en gamificación aunque mantienen como criterio que mediante actividades lúdicas se mantiene la motivación de los estudiantes y despiertan la participación e interés del alumnado, que permite conocer sus actitudes frente a las estrategias proporcionadas. El estudio llega a la conclusión que, la importancia de aplicar estrategias de gamificación como entornos de aprendizaje ofrece al docente múltiples herramientas lúdicas para trabajar los contenidos y actitudes de los estudiantes, siendo una alternativa de nuevos aprendizajes.

Al mismo tiempo, el presente trabajo con el de Cárdenas & Macías (2016) donde se menciona sobre la influencia de las inteligencias múltiples en el desarrollo del pensamiento creativo, describen la relación entre las variables expuestas, que mantienen la idea de que las actividades escolares en el centro educativo permitiendo el desarrollo de las inteligencias múltiples conociendo las actitudes frente al juego, así mismo manifiestan que los materiales didácticos, juguetes y actividades gamificadas aportan en la creatividad y desarrollo de las inteligencias múltiples.

Finalmente, la correlación de gamificación e inteligencias múltiples y los resultados de los autores son justificados porque la primera variable procura un desarrollo de habilidades en los niños mediante actividades acordes a la edad, su contexto e interés desde este punto de vista la gamificación estimula el desarrollo cognitivo de los estudiantes en un sentido integral.

De esta manera, desde la teoría del aprendizaje conductista la gamificación se relaciona con la teoría y el sistema de Skinner; como primer sustento hay que tener en cuenta que la gamificación basa su metodología mediante reforzadores aspectos básicos del conductismo Sobrino (2014), desde este punto de vista se sigue empleando recompensas con la finalidad de mantener un determinado comportamiento y conocimiento de actitudes en los estudiantes, un ejemplo claro sería cuando el docente otorga algún incentivo al estudiante que más se ha destacado

durante la actividad gamificada esto puede generar que sienta satisfacción y motivación en cuanto a los demás competidores.

De esta manera, su deconstrucción etimológica de gamificación traduce una definición del juego, la de la estructura, la de las reglas del juego, frente a otras tendencias como la de la ludificación, que hace hincapié en el juego libre y en la actitud lúdica de su objetivo (Gaviria, 2021).

Seguidamente, en cuanto al objetivo específico tres donde se plantea identificar la relación entre la apreciación de los componentes del juego y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022, los hallazgos muestran que la correlación entre la dimensión apreciación de los componentes y la segunda variable del trabajo efectivamente se relaciona, por el interés que proporcionan los estudiantes frente a los diferentes juegos de gamificación que el docente les presenta, dado que al ser indagador fomentan su inteligencia múltiple para desenvolverse dentro de sus actividades generales.

Es así que, de acuerdo con el trabajo desarrollado por Défaz (2020), sobre las estrategias lúdicas y su relación con las inteligencias múltiples en niños y niñas de primero de básica muestra que, las actividades lúdicas basadas en la gamificación en su mayoría no están enfocadas al desarrollo de una sola inteligencia sino más bien cada actividad gamificada puede desarrollar varias inteligencias, pues implican el uso de múltiples funciones intelectuales, está en los docentes seleccionar las actividades más adecuadas a fin de desarrollar más de una destreza con cada actividad.

A su vez, Guevara (2018) en su trabajo de relación entre las estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales mide la correlación existente e importancia que tiene la gamificación en el tratamiento hacia mejorar las competencias interdisciplinarias en los estudiantes ya que las mismas generan trabajo colaborativo, respecto a la evaluación aplicada antes de la utilización de estrategias gamificadas evidenciando que las actividades mecanizadas que utilizan el juego como herramienta de aprendizaje ayudan a la apreciación de los componentes del juego

entre la evaluación inicial y final respecto al alcance del nivel de competencia esperado.

De acuerdo con la bibliografía expuesta en el presente trabajo, la teoría de las inteligencias múltiples sugiere que hay varios tipos de inteligencia en los seres humanos y fue propuesta por Howard Gardner (profesor de educación y psicología en Harvard) en 1983. Su investigación condujo a señalar que, la inteligencia múltiple se puede evaluar en función de tres componentes como es a través de un conjunto de habilidades que permiten a un individuo resolver los problemas que se encuentran en la vida cotidiana; la capacidad de crear un producto real o prestar un servicio que sea valioso en una cultura determinada; y, la capacidad de plantear problemas y encontrar soluciones a los mismos, en particular la capacidad de adquirir nuevos conocimientos. Estos componentes pueden verse enfocados también dentro del ámbito educativo (Serrano, 2008).

Por otro lado, Borrás (2015) asegura que la Gamificación traduce un movimiento, una corriente, que engloba a los proponentes y a las producciones ficticias manipulando formas potencialmente artísticas. En este sentido, el término se mantiene en la medida en que sigue siendo fiel al nombre dado a este movimiento. Mantener esta terminología no impide desmitificar las cuestiones ideológicas que se esconden tras sus letras, dado que se relaciona con las actividades y componentes del juego para cada uno de los estudiantes de diferentes niveles de educación.

A manera de cierre, la introducción de las inteligencias múltiples en la enseñanza supone un cambio en la forma en que el profesor mira a los alumnos y un cambio en su forma de enseñar. Esta teoría es sencilla de entender, fácil de asimilar y de gran utilidad práctica. Valora la diversidad y ofrece una forma alternativa de reconocer el potencial de cada niño. Aprovechar las 8 inteligencias en el aula permite educar a todo el mundo proporcionando diversas vías de acceso a los conceptos cognitivos. El objetivo es aprender mejor a través del placer. También permite que cada niño sea valorado, lo que se traduce en el desarrollo de la autoestima (Borrás, 2015).

Y la gamificación permite aclarar la definición del juego en la actualidad que se basa en la obtención de puntos y la competición, transpone a la realidad un juego que ha pasado a formar parte de la mentalidad como un simple entretenimiento, pero también ilustra este entretenimiento como lo que desvía a los individuos para aprender nuevas modalidades y sobre todo tratar de que los estudiantes puedan mantener una concentración.

## VI. CONCLUSIONES

1. De acuerdo a la investigación realizada se pudo evidenciar que la relación entre la gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de 8vo año de educación básica es significativa, de acuerdo al análisis estadístico Rho Spearman =,850 lo que se puede interpretar que cuando los docentes utilizan la gamificación en el desarrollo de los contenidos programáticos se logra un mayor desarrollo de inteligencias múltiples.

2. Por otro lado, respecto a la correlación entre las variables con sus respectivas dimensiones se pudo identificar de acuerdo a los objetivos específicos los siguientes resultados Interpretación:

Coeficiente de Correlación entre apreciación de actividades dinámicas Rho Spearman =,214; lo cual significa que los estudiantes aprecian las actividades que incluyen a la gamificación hacia la búsqueda del desarrollo de las inteligencias múltiples.

La correlación entre la apreciación de las actitudes frente al juego y las inteligencias múltiples dio como resultado Rho=,721 lo que significa que las actitudes que tienen los estudiantes frente al juego influye hacia el desarrollo de las inteligencias múltiples.

La relación entre la apreciación de los componentes del juego y las inteligencias múltiples según resultado Rho Spearman =,366 lo que se traduce como una relación de significativa entre la dimensión de la variable gamificación con la variable inteligencias múltiples.

3. Finalmente, con lo descrito se comprueban las hipótesis planteadas al inicio de la investigación lo cual significa que la misma apporto con conocimientos científicos y contribuye hacia la búsqueda de mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje y así lograr el desarrollo de las múltiples inteligencias o competencias diversas de los estudiantes.

## VII. RECOMENDACIONES

Al personal que dirige la institución

Realizar el respectivo seguimiento a los docentes mediante observaciones áulicas en donde identifique las estrategias que aplican los docentes en las aulas para de esta manera establecer criterios respecto al accionar docente.

Planificar talleres de modernización pedagógica y estrategias didácticas para de esta manera los docentes estén actualizados respecto a las nuevas tendencias y pedagógicas.

Incentivar a los docentes a cambiar las metodologías de enseñanza las cuales se deben reajustar a los intereses de los estudiantes, es decir se debe indagar como el estudiante siente que aprende mejor para de esta manera mantenerlos motivados.

Para los docentes se recomienda

Aplicar metodologías de enseñanza interactivas que involucren al estudiante y despierten en ellos el interés por aprender los contenidos de cada clase.

Llevar los conocimientos teóricos a la práctica de esta manera se hará del acto educativo un momento confortable y agradable para los estudiantes.

Tener en cuenta que cada estudiante es un mundo distinto con diferentes capacidades, no se puede esperar que sean buenos para todas las disciplinas educativas, pero si se puede fortalecer en ellos aquellas capacidades que resaltan en cada individuo.

## REFERENCIAS

- Abarzúa-Morasso, A. (2014). Confiabilidad, validez e imparcialidad en evaluación educativa. *Instituto Nacional para la Evaluación INEE*.
- Acosta-Medina, J. K., Torres-Barreto, M. L., Álvarez-Melgarejo, M., & Paba-Medina, M. C. (2020). Gamificación en el ámbito educativo: Un análisis bibliométrico. *I+D Revista de Investigaciones, January*, 28-36. <https://doi.org/10.33304/revinv.v15n1-2020003>
- Albuja, G. C., Del, P., & Mart, V. A. L. (2021). *Trabajo de Titulación como requisito previo para la obtención del título de : Magister en Innovación en Educación*.
- Alsawaier, R. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56-79. <https://doi.org/https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Alvarez A. (2020). Clasificación de las investigaciones. *Revista de pedagogía*, 39(105), 12. <https://core.ac.uk/download/pdf/322967825.pdf>
- Ardila-Muñoz, J. Y. (2019). Theoretical assumptions for the gamification in the higher education. *Magis*, 12(24), 71-84. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. Á., & Miranda-Novales, M. G. (2016). The research protocol III. Study population. *Revista Alergia Mexico*, 63(2), 201-206. <https://doi.org/10.29262/ram.v63i2.181>
- Arnold, B. (2014). Gamification in Education. *Proceedings of the American Society of Business and Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.17759/jmfp.2016050302>
- Avital, E., & Jablonka, E. (2000). Animal Traditions. *Animal Traditions, February*. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511542251>
- Bandura, A. (1982). *Teoría del aprendizaje social*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Barrera, H. M., Barragán, T. M., & Ortega, G. E. (2017). La realidad educativa ecuatoriana desde una perspectiva docente. *Revista Iberoamericana de Educación*, 75(2), 9-20. <file:///D:/Downloads/2629-Texto del artículo-724-1-10-20171227.pdf>
- Bianchi Zizzias, E. A. (2002). *Pedagogía Lúdica. Teoría y Praxis. Una contribución a la causa de los niños*. 1-9. [http://www2.sep.pdf.gob.mx/proesa/archivos/biblioteca\\_linea/pedagogia\\_ludica.pdf](http://www2.sep.pdf.gob.mx/proesa/archivos/biblioteca_linea/pedagogia_ludica.pdf)
- Borras, G. (2015). Fundamentos de la gamificación. Gabinete de Tele-Educación. Universidad Politécnica de Madrid. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.3807.9848>

- Burke, B. (2012). Gamification 2020: What is the future of gamification?. Standford: Gartnet. Recuperado de 74 <https://www.yumpu.com/en/document/read/12000546/gamification-2020-what-is-the-future-of-gamification>
- Chávez, N. (2007). Introducción a la investigación educativa. Maracaibo: Editorial Gráficas Gonzalez.
- Chávez, Y. (2018). Programa de gamificación auto constructiva en el aprendizaje de adición y sustracción del primer grado de primaria del Callao, 2018. (Tesis de grado, Universidad Cesar Vallejo. Lima)
- Cisneros-caicedo, A. J. (2022). *Techniques and Instruments for Data Collection that Support Scientific Research Técnicas e Instrumentos de Coleta de Dados que apoiam a Pesquisa Científica em tempos de Pandemia*. 8, 1165-1185.
- Coll, C., Martín, E., Mauri, T., Miras, M., Onrubia, J., Solé, I., & Zabala, A. (1993). El Constructivismo en el Aula. Barcelona: Graó.
- Défaz Toapanta, X. A. (2020). *Universidad Central Del Ecuador Facultad De Filosofía, Letras Y Ciencias De La Educación Instituto De Postgrado*. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/16263/1/T-UCE-0010-FIL-008-P.pdf>
- Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación en el ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre.*, 9. [https://fcce.us.es/sites/default/files/docencia/EL POTENCIAL DE LA GAMIFICACIÓN APLICADO AL ÁMBITO EDUCATIVO\\_0.pdf](https://fcce.us.es/sites/default/files/docencia/EL_POTENCIAL_DE_LA_GAMIFICACIÓN_APLICADO_AL_ÁMBITO_EDUCATIVO_0.pdf)
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. En *International Journal of Educational Technology in Higher Education* (Vol. 14, Número 1). International Journal of Educational Technology in Higher Education. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Flores, G. (2019). ¿Jugamos al Súper Mario Bros? Descripción de una experiencia gamificada en la formación del profesorado de Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 36, 529-534. [www.retos.org](http://www.retos.org)
- Fröbel, F. (19 de Febrero de 2015). El blog de kinuma. El blog de kinuma: <https://kinuma.com/blog-mas-personal/friedrich-frobel-y-su-compromiso-con-la-educacion-infantil/>
- Galicia Alarcón, L. A., Balderrama Trápaga, J. A., & Edel Navarro, R. (2017). Content



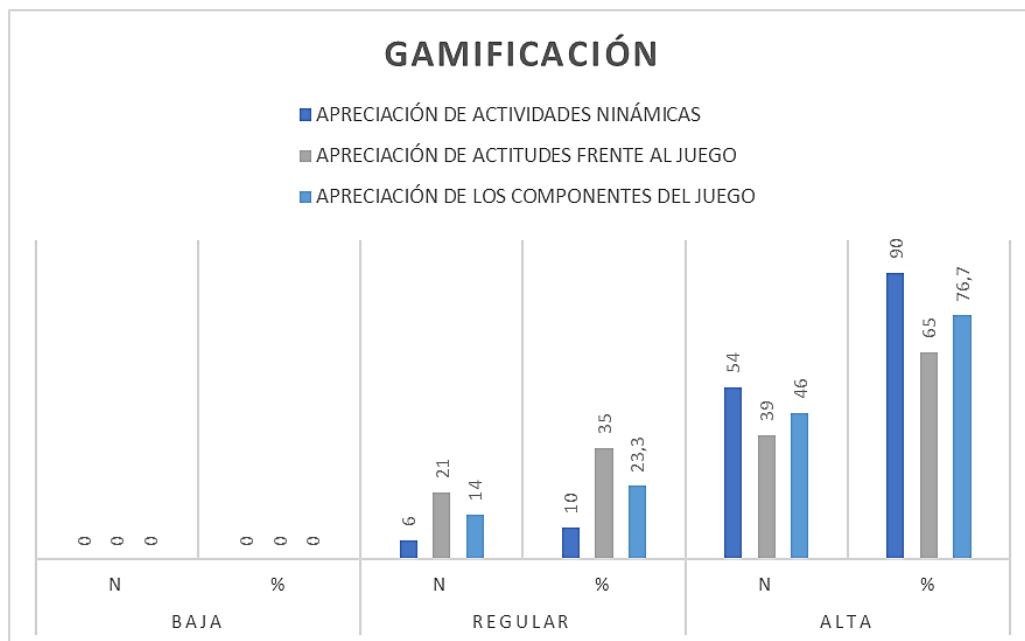
- validity by experts judgment: Proposal for a virtual tool. *Apertura*, 9(2), 42-53.  
<https://doi.org/10.32870/ap.v9n2.993>
- García de Yébenes Prous, M. J., Rodríguez Salvanés, F., & Carmona Ortells, L. (2009). Validation of questionnaires. *Reumatología Clínica*, 5(4), 171-177.  
<https://doi.org/10.1016/j.reuma.2008.09.007>
- Gaviria, D. (2021). La Pedagogía de la Gamificación. Creative Commons.
- Gil-Quintana, J., & Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. *Perfiles Educativos*, 42(168), 9-21.  
<https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>
- Guevara, C. (2018). *Estrategias de gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes*. 79.  
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1429/1/Tesis1623GUEe.pdf>
- Hernández Mendoza, S. L., & Avila, D. D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos Data collection techniques and instruments. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA*, 9(17), 51-53.  
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/article/view/6019/7678%0A%0A>
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la Investigación: Las rutas de la investigación. En *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*.  
[http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales\\_de\\_consulta/Drogas\\_de\\_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf](http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/SampieriLasRutas.pdf)
- Hikal Carreón, W. S. (2020). La teoría de las inteligencias múltiples de Gardner aplicadas al campo de la justicia. *Revista de Psicología de la Universidad Autónoma del Estado de México*, 9(17), 8.  
<https://doi.org/10.36677/rpsicologia.v9i17.15085>
- Hsu, K. C. (2016). Social Gamification in Multimedia Instruction: Assessing the Effects of Animation, Reward Strategies, and Social Interactions on Learners Motivation and Academic Performance in Online Settings. (Tesis doctoral) University of Kansas, USA. Recuperado de  
[https://pdfs.semanticscholar.org/f390/1073d350865ae3c6c95b89623e7486bfb03d.pdf?\\_ga=2.70936592.126178762.1582747844-1383365777.1582747844](https://pdfs.semanticscholar.org/f390/1073d350865ae3c6c95b89623e7486bfb03d.pdf?_ga=2.70936592.126178762.1582747844-1383365777.1582747844)
- J. C. Cortizo, F. C. B. M. L. D. A. V. J. P. (2011). Gamificación y docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. *Jornadas de Innovación*

*Universitaria* 2011. <http://www.josek.net/publicaciones/JIU2011-Preprint.pdf>

- Kultawanich, K., Koraneekij, P., Na-Songkhla, J. (2015). Development and validation of the information literacy assessment in connectivism learning environment for undergraduate studentis. *Procedia: Social and Behavioral Sciences*, vol. 174. Recuperado de <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1877042815008162?token=744BBD D2734BA988A2643BC669EF3FEB CD0127DCD429C43907EA20210C4110992 A0E11DE98CD28A424BDDC4F4720C66A>
- Malvasi, V., & Recio-Moreno, D. (2021). Percepción de las estrategias de gamificación en las escuelas secundarias italianas. *Alteridad*, 17(1), 50-63. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.04>
- Mero Mendoza, G. M., & Castro Bermúdez, I. E. (2021). La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*. ISSN 2588-0578, 6(2), 111. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i2.2902>
- Mieles, G., & Moya, M. (2021). La gamificación como estrategia para la estimulación de las inteligencias múltiples. *Polo del conocimiento*, 6(1), 111-129. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i11.2128>
- Monguillot, M., Gonzales, C., Zurita, C., Almirall, L., & Guitert, M. (2015). Play the Game: gamification and healthy habits in physical education. 119, 71-79. Doi: [http://dx.doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2015/1\).119.04](http://dx.doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2015/1).119.04)
- Morillas, C. (2016). Gamificación de las aulas mediante las TIC: Un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional. *Universidad Miguel Hernández*, 1-169. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=62213>
- Oppenheimer, A. (2005). Cuentos chinos. El engaño de Washington, la mentira populista y la esperanza. Buenos Aires: Revista Sudamericana.
- Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión X1 - Gamification in education: an overview on the state of the art. *Educação e Pesquisa*, 44, e173773-e173773
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Ranz, M. (2015). The impact of gamification on intrinsic motivation: An experimental study of administrative tasks. (Tesis de maestría) Jönköping University, Suecia.

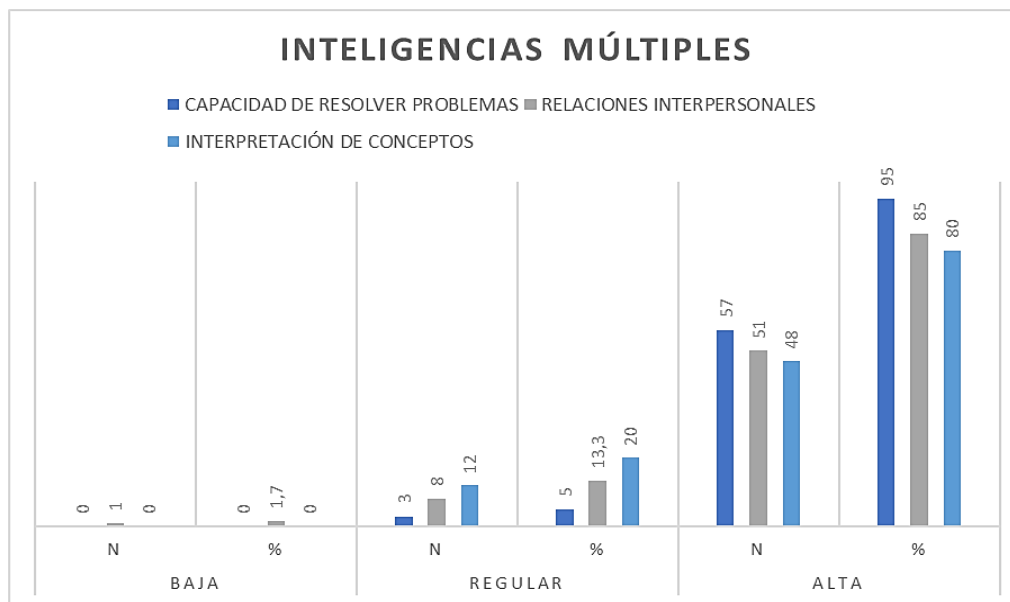
- Rojas, C. (2019). *Estrategias de gamificación para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática de los estudiantes de sexto año de educación general básica de la Unidad Educativa Atahualpa*. 153. <https://bit.ly/3xWQdiQ%0Ahttp://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/1079>
- Rojas Soriano, R. (2013). *Guía para realizar investigaciones sociales*. 13-431. [www.raulrojassoriano.com](http://www.raulrojassoriano.com)
- Ružic, I. M., & Dumancic, M. (2015). Gamification in education. *Informatologia*, 48(3-4), 198-204. <https://doi.org/10.17759/jmfp.2016050302>
- Sánchez-Pacheco, C., García-Balladares, E., & Ajila-Méndez, I. (2020). Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 4(5), 47-55. <https://doi.org/10.33386/593dp.2020.4.202>
- Serrano, A. (2008). *Inteligencias Múltiples y Estimulación Temprana*. Trillas. <https://doi.org/978-968-24-7071-4>
- Sobrino Morrás, Á. (2014). Aportaciones del conectivismo como modelo pedagógico post-constructivista. *Propuesta Educativa*, 42, 39-48. <https://www.redalyc.org/pdf/4030/403041713005.pdf>
- Streiner, D., Geoffrey, N., & Cairney, J. (2015). *Health Measurement Scales: A practical guide to their development and use*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/med/9780199685219.001.0001>
- Tamayo, M. (2006). *El Proceso de la Investigación Científica*. Mexico D.F.: Editorial Limusa S.A.
- Torres-Toukoumidis, A., Romero-Rodríguez, L. M., Pérez-Rodríguez, M. A., & Björk, S. (2018). Modelo teórico integrado de gamificación en ambientes E-learning (E-MIGA). *Revista Complutense de Educacion*, 29(1), 129-145. <https://doi.org/10.5209/RCED.52117>
- Yuni, J., & Urbano, C. (2014). Técnicas para investigar: recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación. En *Recursos Metodológicos para la Preparación de Proyectos de Investigación* (Vol. 2).

## ANEXOS



**Figura 1.** Nivel de la variable de Gamificación y sus dimensiones de los estudiantes de 8vo año de EGB

**Fuente:** Elaboración propia, 2022



**Figura 2.** Nivel de la variable de Inteligencias múltiples y sus dimensiones de los estudiantes de 8vo año de EGB

**Fuente:** Elaboración propia, 2022

**CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES DE UN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA (CORRELACIONAL)**

**TÍTULO: LA GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO GUAYAQUIL, 2022**

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
GAMIFICACIÓN	<p>La gamificación es aquella metodología que emplea elementos como el juego dentro de contextos educativos acoplando un sistema divertido y participativo a contextos no lúdicos, los mismos que permiten según Acosta-Medina et al. (2020) su aplicación en el aula posee múltiples ventajas debido a los cambios psicológicos y biológicos, incluir la gamificación en las clases hace que los estudiantes generen mucha más dopamina lo cual resulta gratificante motivando al individuo.</p>	<p>Conjunto de estrategias metodológicas lúdicas y actividades basadas en el juego empleada por los docentes para el desarrollo de los contenidos en el aula.</p>	Actividades dinámicas	Conocimiento de características del juego	1. ¿El docente emplea estrategias de trabajo en el aula utilizando juegos? 2. ¿Emplea juegos adecuados acordes al tema a desarrollarse?	<p>NUNCA CASI NUCA AVECES CASI SIEMPRE SIEMPRE</p>
				Dominio del tema	3. ¿El docente domina el contenido del área que enseña? 4. ¿Profundiza la enseñanza de sus clases para mejor comprensión?	
				Material gamificado contextualizado al tema de estudio	5. ¿El docente presenta material concreto para el desarrollo de la enseñanza en todas sus clases? 6. ¿El material que emplea el docente en el desarrollo de sus contenidos se relaciona con el tema de estudio?	
			Actitud frente al juego	Participación activa	7. ¿Cuándo el docente efectúa trabajo con los estudiantes, les hace participar?	

			APRECIACIÓN DE ACTITUDES FRENTE AL JUEGO		8. ¿Evidencias el aprendizaje a través de laparticipación en actividades conectadas con los objetivos de la clase?	
				Participación colaborativa en equipo	9. ¿Los docentes fomentan la enseñanza mediante juegos colaborativos? 10. ¿Juega en grupos para obtener un bien común?	
				Cumplimiento de las actividades	11. ¿Considero que el uso de juegos me ayudaría a mejorar el aprendizaje? 12. ¿Logras un aprendizaje efectivo, luego realizar las actividades mediante juegos? 13. ¿Expresa frustración cuando no logra alcanzar un desafío?	
				Identifica las partes del juego	14. ¿El docente explica cada temática para cada actividad ? 15 ¿ Recibe información en un juego de cómo se está avanzando en la resolución de la actividad?	
			APRECIACIÓN DE LOS COMPONENTES DEL JUEGO	Realiza las actividades ordenadas y secuenciadas	16 ¿El docente crea un ambiente de aprendizaje accesible	

					considerando la organización del espacio físico y recursos disponibles? 17 ¿Utilizo actividades tipo juego mediante el uso de elementos del medio?	
				Retroalimentación y estímulos	18 ¿ Para aprender, utilizamos diversos recursos como libros, internet, ejemplos prácticos? 19 ¿Pongo a prueba mis conocimientos en plataformas de aprendizaje libre, como parte de experiencia de aprendizaje? 20 ¿ Recibe reconocimientos cuando logra un objetivo o superar un nivel?	
VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
INTELIGENCIAS MULTIPLES	Es una teoría propuesta por Howard Gardner que revoluciona la concepción que se tenía respecto a la inteligencia, para el psicólogo estadounidense existen varios tipos o niveles de inteligencia dejando a un lado la idea tradicional sobre la inteligencia como algo sólido, estático y unitario.	Distintos tipos de competencias demostradas por los estudiantes para resolver problemas.	CAPACIDAD DE RESOLVER PROBLEMAS	Razonamiento efectivo	1.- ¿Interpreto con precisión evidencias, enunciados y preguntas expuestas? 2.- ¿Analizo y evalúo los principales puntos de vista alternativos?	NUNCA CASI NUNCA AVECES CASI SIEMPRE
				Conceptualización	3.- ¿Reconozco los conceptos e ideas irrelevantes? 4.- ¿Utilizo mi lenguaje con cuidado y precisión?	



	<p>Según esta teoría la inteligencia alcanza distintos tipos clasificándola en ocho las cuales son más desarrolladas por ciertos sujetos, pero no implica que todos los seres humanos no tengan todas en sí, más bien hay quienes desarrollan ciertas inteligencias en un nivel más superior y otras en un nivel inferior, Hikal (2020).</p>			<p><b>Conciencia de los puntos de vista</b></p>	<p>5.- ¿Puedo dialogar aun estando en desacuerdo con algún compañero? 6.- ¿Reconozco cuando un punto de vista es diferente y correcto?</p>	<p><b>SIEMPRE</b></p>
			<p><b>RELACIONES INTERPERSONALES</b></p>	<p><b>Integración social en la institución</b></p>	<p>7.- ¿Me gusta reunir grupos de compañeros en el aula para realizar una actividad? 8.- ¿Me doy cuenta de los estados de ánimo de mis compañeros?</p>	
				<p><b>Autocontrol</b></p>	<p>9.- ¿Generalmente me doy cuenta de las expresiones que tengo en la cara? 10.- ¿Cuándo estoy enojado o contento sé exactamente por qué?</p>	
				<p><b>Significado y orden de palabras</b></p>	<p><b>Capacidad de usar palabras</b></p>	
			<p>Retroalimentación y estímulos</p>		<p>13.- ¿Entiendo mejor las cosas por medio de imágenes y figuras? 14.-¿Me enojo cuando escucho una discusión ilógica entre mis compañeros? 15.-¿Disfruto de una buena</p>	

				conversación con mis compañeros?	
--	--	--	--	-------------------------------------	--

MATRIZ DE CONSISTENCIA LÓGICA DE UN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

TÍTULO: LA GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO GUAYAQUIL, 2022



FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	BASES TEÓRICAS (ESQUEMA)	HIPÓTESIS	JUSTIFICACION DE LA INVESTIGACION	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>¿Cuál es la relación que existe entre la gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre la apreciación de actividades dinámicas de gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022</p>	<p>Determinar la relación entre la gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>Identificar la relación entre la apreciación de actividades dinámicas y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022.</p> <p>Establecer la relación entre la apreciación de las</p>	<p>El juego serio, también conocido como game based learning «no persigue el entretenimiento, sino que se centra en la enseñanza de un contenido específico y en la transmisión de mensajes de aprendizaje independientemente de la estructura y la forma empleada» (Zagalo, 2010: 64). Su efectividad se presenta en el desarrollo de actitudes favorables al aprendizaje, impulsando la extensión del conocimiento en entornos colaborativos (Sung y Hwang, 2013), en especial se observa la determinación de habilidades cognitivas, disponiendo en segundo plano los aspectos motivacionales (Connolly, Boyle, MacArthur, Hainey y Boyle, 2012).</p>	<p>Existe relación entre la gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b></p> <p>Existe relación entre la apreciación de las actividades dinámicas y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022.</p> <p>La apreciación de las actitudes frente al</p>	<p>El presente estudio adquiere importancia, en la medida que investiga aspectos relevantes para la sociedad y es menester tomar en cuenta la temática relacionada con la gamificación como estrategia para el desarrollo de las inteligencias múltiples.</p> <p>Es preciso realizar esta investigación sobre la relación existente entre la gamificación como estrategia para el desarrollo de las inteligencias múltiples debido a que con ello se lograría el desarrollo integral de los estudiantes basado en competencias comunicativas y frente a la resolución de problemas.</p> <p>El problema seleccionado se hace evidente entre adolescentes de los</p>	<p><b>Independiente</b> La gamificación</p>	<p>Actividades dinámicas</p> <p>Actitud frente al juego</p> <p>Componentes del juego</p>	<p><b>1.Métodos:</b> Inductivo-Deductivo</p> <p><b>2. Técnicas:</b> Observación Encuesta</p> <p><b>3.Instrumentos:</b> Ficha de observación Cuestionario de preguntas</p> <p><b>4. Población:</b> 60 estudiantes</p> <p><b>5. Muestra:</b> 60 estudiantes</p>

<p>¿Cuál es la relación que existe entre la apreciación de actitudes frente al juego con el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022</p> <p>¿Cuál es la relación que existe entre la apreciación de los componentes del juego con el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022</p>	<p>actitudes frente al juego y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022</p> <p>Identificar la relación entre la apreciación de los componentes del juego y las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022</p>	<p>Cuando se describe la gamificación, se hace referencia al juego como «un sistema en el que los jugadores se involucran en un desafío abstracto, definido por las reglas, la interactividad y la retroalimentación que da lugar a un resultado cuantificable que provocan, a menudo, una reacción emocional» (Kapp, 2012, p. 7). Asimismo, "la gamificación puede llegar a ser una estrategia de gran alcance que promueva la educación entre las personas y un cambio de comportamiento"</p> <p>Zichermann y Cunningham (2011) sostiene que la gamificación está definida como un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas.</p>	<p>juego se relaciona con el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de 8vo año de Educación Básica Guayaquil, 2022</p> <p>La apreciación de los componentes frente al juego se relaciona con el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022</p>	<p>centros educativos así mismo en la práctica educativa en donde muchos docentes no aplican estrategias que motiven a los estudiantes a aprender.</p> <p>El tema es novedoso por cuanto esta problemática afecta a los jóvenes y no se han realizado las investigaciones y estudios referentes al mismo y es oportuno, que con este estudio se podría mejorar el desarrollo de las inteligencias múltiples mediante actividades de gamificación.</p> <p>El estudio que se lleva a cabo es trascendental para la sociedad, por el motivo de que el desarrollo de las inteligencias múltiples abarca de manera transversal las competencias que se busca desarrollar en los estudiantes para formar seres críticos y creativos que contribuyan al desarrollo de sus comunidades.</p> <p>Con los resultados que se obtenga en esta investigación, se implantaran estrategias gamificadas con la</p>	<p><b>Dependiente</b></p> <p>Inteligencias múltiples</p>	<p>Capacidad de resolver problemas</p> <p>Relaciones interpersonales</p> <p>Interpretación de Conceptos</p>	
---	---	--	---	---	--	---	--

				finalidad de promover una mejor calidad educativa en donde los estudiantes se sientan motivados, desarrollen sus capacidades intelectivas así como su capacidad de relacionarse con las otras personas			
--	--	--	--	--	--	--	--

Fuente: Elaborador por el autor



VALIDEZ DE CONSTRUCTO VARIABLE GAMIFICACIÓN

Correlaciones

		Gamificación	APRECIACIÓN DE ACTIVIDADES FRENTA AL JUEGO	APRECIACIÓN DE LOS COMPONENTES DELJUEGO
Gamificación	Correlación de Pearson	1	,807**	,799**
	Sig. (bilateral)		,000	,001
	N	14	14	14
APRECIACIÓN DEACTIVIDADES DINÁMICAS	Correlación de Pearson	,807**	1	,512
	Sig. (bilateral)	,000		,061
	N	14	14	14
APRECIACIÓN DE ACTIVIDADES FRENTA AL JUEGO	Correlación de Pearson	,799**	,512	1
	Sig. (bilateral)	,001	,061	
	N	14	14	14
APRECIACIÓN DE LOS COMPONENTES DELJUEGO	Correlación de Pearson	,837**	,557*	,437
	Sig. (bilateral)	,000	,038	,118
	N	14	14	14

\*\* La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

\* La correlación es significante al nivel 0,05 (bilateral).

VALIDEZ DE CONSTRUCTO PARA LA VARIABLE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

CAPACIDAD DE RESOLVER PROBLEMAS					RELACIONES INTERPERSONALES					INTERPRETACIÓN DE CONCEPTOS					$\Sigma$	Validación
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
2	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	65	0,432
3	3	5	5	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	67	0,466
3	5	5	4	4	3	3	4	5	5	5	5	4	5	5	65	0,728
2	4	4	4	3	1	3	4	5	4	5	3	5	3	5	55	0,229
2	4	4	5	4	2	2	5	2	4	4	4	3	2	4	51	0,789
5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	68	0,776
4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	64	0,513
3	3	1	3	2	1	2	2	2	4	4	2	4	2	4	39	0,563
2	5	5	5	5	3	2	4	5	5	4	4	4	4	4	61	0,737
5	3	5	5	4	3	3	4	4	5	5	4	4	4	5	63	0,505
3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	61	0,452
3	3	3	3	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	60	0,616
2	2	4	5	4	2	4	4	4	4	2	5	2	5	2	51	0,472
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	65	0,771
																0,406



## PRUEBA DE FIABILIDAD ALFA DE CRONBACH PARA VARIABLE GAMIFICACIÓN

### Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	14	100,0
	Excluidos <sup>a</sup>	0	,0
	Total	14	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

### Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,867	20

VALIDEZ DE CONSTRUCTO VARIABLE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Correlaciones

		Inteligencias Múltiples	CAPACIDAD DE RESOLVER PROBLEMAS	RELACIONES INTERPERSONA LES	INTERPRETACIO N DE CONCEPTOS
Inteligencias Múltiples	Correlación de Pearson	1	,848**	,071	,825**
	Sig. (bilateral)		,000	,810	,000
	N	14	14	14	14
CAPACIDAD DE RESOLVER PROBLEMAS	Correlación de Pearson	,848**	1	-,198	,493
	Sig. (bilateral)	,000		,497	,073
	N	14	14	14	14
RELACIONES INTERPERSONALES	Correlación de Pearson	,071	-,198	1	,211
	Sig. (bilateral)	,810	,497		,470
	N	14	14	14	14
INTERPRETACION DE CONCEPTOS	Correlación de Pearson	,825**	,493	,211	1
	Sig. (bilateral)	,000	,073	,470	
	N	14	14	14	14

\*\* La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

## PRUEBA DE FIABILIDAD ALFA DE CRONBACH PARA VARIABLE INTELIGENCIA EMOCIONAL

### Resumen del procesamiento de los casos

		N	%
Casos	Válidos	14	100,0
	Excluidos <sup>a</sup>	0	,0
	Total	14	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

### Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,856	15

## INSTRUMENTO 1

### CUESTIONARIO GAMIFICACIÓN

Instrucciones: El presente cuestionario tiene el propósito de recoger información sobre la aplicación de la gamificación para el desarrollo de las inteligencias múltiples. A continuación, encontrarás una lista de preguntas. En cada pregunta debes elegir una de las cinco opciones que la acompañan.

Marca la respuesta con un (X).

(1). Nunca (2). Casi nunca (3). A veces (4). Casi siempre (5). Siempre

DIMENSIÓN	ÍTEMS	VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
		N	CN	AV	CS	S
<b>APRECIACIÓN DE ACTIVIDADES DINÁMICAS</b>	1. ¿El docente emplea estrategias de trabajo en el aula utilizando juegos?					
	2. ¿Emplea juegos adecuados acordes al tema a desarrollarse?					
	3. ¿El docente domina el contenido del área que enseña?					
	4. ¿Profundiza la enseñanza de sus clases para mejor comprensión?					
	5. ¿El docente presenta material concreto para el desarrollo de la enseñanza en todas sus clases?					
	6. ¿El material que emplea el docente en el desarrollo de sus contenidos se relaciona con el tema de estudio?					
<b>APRECIACIÓN DE ACTITUDES FRENTE AL JUEGO</b>	7. ¿Cuándo el docente efectúa trabajo con los estudiantes, les hace participar?					
	8. ¿Evidencias el aprendizaje a través de la participación en actividades conectadas con los objetivos de la clase?					

	9. ¿Los docentes fomentan la enseñanza mediante juegos colaborativos?					
	10. ¿Juega en grupos para trabajar obtener un bien común?					
	11. ¿Considero que el uso de juegos me ayudaría a mejorar el aprendizaje?					
	12. ¿Logras un aprendizaje efectivo, luego realizar las actividades mediante juegos?					
	13. ¿Expresa frustración cuando no logra alcanzar un desafío?					
<b>APRECIACIÓN DE LOS COMPONENTES DEL JUEGO</b>	14. ¿El docente explica cada temática para cada actividad ?					
	15. ¿ Recibe información en un juego de cómo se está avanzando en la resolución de la actividad?					
	16. ¿El docente crea un ambiente de aprendizaje accesible considerando la organización del espacio físico y recursos disponibles?					
	17. ¿Utilizo actividades tipo juego mediante el uso de elementos del medio?					
	18. ¿ Para aprender, utilizamos diversos recursos como libros, internet, ejemplos prácticos?					
	19. ¿Pongo a prueba mis conocimientos en plataformas de aprendizaje libre como parte de mi experiencia de aprendizaje?					
	20. ¿ Recibe reconocimientos cuando logra un objetivo o superar un nivel?					

## INSTRUMENTO 2

### CUESTIONARIO INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Instrucciones: El presente cuestionario tiene el propósito de recoger información sobre la aplicación de la gamificación para el desarrollo de las inteligencias múltiples. A continuación, encontrarás una lista de preguntas. En cada pregunta debes elegir una de las cinco opciones que la acompañan.

Marca la respuesta con un (X).

(1). Nunca (2). Casi nunca (3). A veces (4). Casi siempre (5). Siempre

DIMENSIÓN	ÍTEMS	VALORACIÓN				
		1 N	2 CN	3 AV	4 CS	5 S
<b>CAPACIDAD DE RESOLVER PROBLEMAS</b>	1. ¿Interpreto con precisión evidencias, enunciados y preguntas expuestas?					
	2. ¿Analizo y evalúo los principales puntos de vista alternativos?					
	3. ¿Reconozco los conceptos e ideas irrelevantes?					
	4. ¿Utilizo mi lenguaje con cuidado y precisión?					
	5. ¿Puedo dialogar aun estando en desacuerdo con algún compañero?					
	6. ¿Reconozco cuando un punto de vista es diferente y correcto?					
<b>RELACIONES INTERPERSONALES</b>	7. ¿Me gusta reunir grupos de compañeros en el aula para realizar una actividad?					
	8. ¿Me doy cuenta de los estados de ánimo de mis compañeros?					
	9. ¿Generalmente me doy cuenta de las expresiones que tengo en la cara?					
	10. ¿Cuándo estoy enojado o contento se exactamente por qué?					
<b>RELACIONES INTERPERSONALES</b>	11. ¿Tengo sutileza para encontrar el significado de las palabras?					
	12. ¿Expreso las ideas con claridad y coherencia?					
	13. ¿Entiendo mejor las cosas por medio de imágenes y figuras?					
	14. ¿Me enojo cuando escucho una discusión ilógica entre mis compañeros?					
	15. ¿Disfruto de una buena conversación con mis compañeros?					

# MATRIZ DE DATOS

Nº	GAMIFICACIÓN																			
	APRECIACION DE ACTIVIDADES DINAMICAS						APRECIACION DE ACTITUDES FRENTE AL JUEGO							APRECIACION DE LOS COMPONENTES DEL JUEGO						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	1	5	5	5	4	3	5	1	3	4	4	2	5	3	4	1	5	4	4
2	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	3	3	5	5	5	5	3	3	3	1	5	5	3	5	1	5	1	5	5	1
4	3	3	5	4	4	5	4	5	3	3	5	4	3	5	4	5	4	5	3	4
5	3	2	5	5	5	5	3	5	1	5	5	4	4	5	5	5	1	5	5	4
6	3	2	5	5	5	5	3	5	1	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5
7	2	2	5	5	3	4	5	4	3	1	5	4	1	5	1	3	1	3	1	3
8	1	1	5	5	5	5	5	5	1	3	4	3	1	5	4	5	1	5	5	5
9	1	1	5	5	5	5	5	5	1	1	4	1	3	5	1	5	5	5	5	5
10	3	1	5	2	4	1	4	5	4	5	5	3	4	3	3	2	4	3	2	2
11	4	3	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	3	5	4	5	4	5	5	3
12	1	3	5	5	5	4	5	5	4	3	5	5	2	5	4	5	5	5	3	4
13	3	2	5	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	5	5	4	3	5	4	2
14	2	4	5	5	5	5	5	5	3	2	1	1	2	5	1	5	1	5	5	5
15	3	4	5	5	5	5	5	4	3	4	4	3	1	5	5	5	4	5	5	5
16	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	1	5	5	5	3	5	5	5
17	1	3	4	3	5	5	4	5	5	1	5	5	1	5	4	1	4	5	3	1
18	3	1	5	4	2	4	4	5	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	2	5
19	4	4	5	5	5	5	5	5	5	1	3	5	1	5	1	1	1	5	5	1
20	4	4	5	5	5	5	4	4	1	1	2	2	2	5	3	1	1	5	4	1
21	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	1	4	4	4	3	5	2	5
22	4	3	5	4	5	5	3	4	3	3	3	3	3	5	3	5	3	4	3	3
23	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	5	5	1	4	3	4	4	5	3	5
24	3	3	5	5	5	5	5	5	4	3	3	3	4	4	5	4	5	5	5	5
25	1	1	5	5	5	5	5	3	3	4	3	3	4	5	1	3	1	5	5	4
26	1	1	5	5	5	5	5	5	4	3	3	5	1	5	3	5	1	5	5	1
27	1	1	5	5	5	5	5	5	1	5	5	1	1	4	1	5	1	1	5	1
28	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5
29	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5
30	1	1	4	5	5	5	5	5	1	1	3	1	3	5	1	5	3	5	5	5
31	3	4	5	5	3	5	5	5	2	3	5	4	5	5	2	2	2	3	4	5
32	4	4	4	4	4	4	3	4	2	2	2	2	4	4	1	4	1	3	2	1
33	1	3	3	5	1	5	5	5	3	3	1	1	1	5	1	5	1	5	5	5
34	1	3	3	5	5	4	5	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
35	1	1	5	5	1	5	5	5	1	1	5	5	1	5	1	5	1	5	5	5
36	5	5	5	5	1	1	1	1	1	1	5	5	1	5	1	5	1	5	5	5
37	3	3	4	4	4	4	5	4	3	1	3	1	1	5	3	4	1	4	2	4
38	1	1	5	5	5	3	2	2	5	1	5	5	5	5	2	5	5	5	1	5
39	1	4	5	5	5	5	5	5	5	1	4	5	4	5	5	5	5	5	1	5
40	1	4	5	5	3	4	3	2	1	3	1	3	4	5	4	2	3	5	3	4
41	3	4	5	5	5	4	5	3	4	3	5	4	3	4	3	3	3	4	3	2
42	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4
43	3	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5
44	2	2	4	4	3	4	5	3	4	2	4	2	5	4	2	4	1	4	1	4
45	5	5	5	5	4	4	4	5	3	4	5	5	3	5	5	4	3	5	5	3
46	3	3	5	5	3	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3
47	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	4	3
48	3	3	5	4	5	5	5	5	4	5	3	3	2	5	2	5	2	3	4	5
49	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	4	5	4	5	5	3
50	3	4	4	5	5	5	4	4	3	3	5	3	3	3	4	4	4	3	3	3
51	3	3	5	5	4	4	5	5	2	3	4	4	1	4	4	4	3	4	4	3
52	3	4	3	4	4	5	4	4	4	3	5	5	5	5	4	4	5	3	3	3
53	3	4	2	4	5	5	5	5	3	4	5	5	3	4	3	5	3	3	5	2
54	1	1	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4
55	1	4	5	4	5	5	5	5	2	5	5	4	2	5	3	5	3	5	4	3
56	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	2	5	5	5	3	2	5	5
57	1	3	5	4	5	5	4	3	2	3	4	4	3	5	4	5	3	5	4	2
58	3	4	5	5	3	5	5	5	3	4	5	4	3	5	4	5	3	5	2	5
59	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5
60	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	3	5	4	3

Nº	INTELIGENCIAS MÚLTIPLES															
	CAPACIDAD DE RESOLVER PROBLEMAS					RELACIONES INTERPERSONALES					INTERPRETACION DE CONCEPTOS					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	3	5	5	5	4	3	5	1	3	4	4	2	5	3	56
2	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	72
3	3	3	5	5	5	5	3	3	3	1	5	5	3	5	1	55
4	3	3	5	4	4	5	4	5	3	3	5	4	3	5	4	60
5	3	4	5	5	5	5	3	5	1	5	5	4	4	5	5	64
6	3	4	5	5	5	5	3	5	1	5	5	4	4	5	5	64
7	4	4	5	5	3	4	5	4	3	1	5	4	1	5	1	54
8	5	5	5	5	5	5	5	5	1	3	4	3	1	5	4	61
9	4	3	5	5	5	5	5	5	1	1	4	1	3	5	1	53
10	3	4	5	2	4	3	4	5	4	5	5	3	4	3	3	57
11	4	3	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	3	5	4	66
12	3	3	5	5	5	4	5	5	4	3	5	5	2	5	4	63
13	3	2	5	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	5	5	55
14	2	4	5	5	5	5	5	5	3	2	1	1	2	5	1	51
15	3	4	5	5	5	5	5	4	3	4	4	3	1	5	5	61
16	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	1	5	5	63
17	4	3	4	3	5	5	4	5	5	1	5	5	1	5	4	59
18	3	1	5	4	2	4	4	5	4	3	4	4	3	4	3	53
19	4	4	5	5	5	5	5	5	1	3	5	1	5	1	5	59
20	4	4	5	5	5	5	4	4	1	1	2	2	2	5	3	52
21	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	1	4	4	66
22	4	3	5	4	5	5	3	4	3	3	3	3	3	5	3	56
23	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	5	5	1	4	3	54
24	3	3	5	5	5	5	5	5	4	3	3	3	4	4	5	62
25	4	2	5	5	5	5	5	3	3	4	3	3	4	5	1	57
26	5	3	5	5	5	5	5	5	4	3	3	5	1	5	3	62
27	3	4	5	5	5	5	5	4	1	5	5	1	1	4	1	54
28	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	67
29	4	3	4	3	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	67
30	3	1	5	4	2	4	4	5	1	1	3	1	3	5	1	43
31	4	4	5	5	5	5	5	5	2	3	5	4	5	5	2	64
32	4	4	5	5	5	5	4	4	2	2	2	2	4	4	1	53
33	5	5	5	4	5	5	5	4	3	3	1	1	1	5	1	53
34	4	3	5	4	5	5	3	4	4	3	4	3	4	4	4	59
35	4	3	4	4	4	4	3	3	1	1	5	5	1	5	1	48
36	5	5	5	5	1	1	1	1	1	1	5	5	1	5	1	43
37	3	3	4	4	4	4	5	4	3	1	3	1	1	5	3	48
38	3	4	5	5	5	5	5	4	5	1	5	5	5	5	2	64
39	3	3	5	5	5	5	5	5	5	1	4	5	4	5	5	65
40	4	3	4	3	5	5	4	5	1	3	1	3	4	5	4	54
41	3	2	1	3	1	3	4	5	4	3	5	4	3	4	3	48
42	5	3	4	3	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	66
43	5	5	5	4	5	4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	69
44	5	5	3	5	5	5	5	4	4	2	4	2	5	4	2	60
45	5	3	4	2	4	2	3	4	3	4	5	5	3	5	5	57
46	4	5	3	4	5	5	3	3	4	4	5	5	5	5	5	65
47	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	70
48	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	3	3	2	5	2	63
49	5	5	4	5	3	3	5	5	4	4	5	5	3	5	4	65
50	5	5	4	4	5	5	4	4	3	3	5	3	3	3	4	60
51	4	4	3	3	5	3	5	5	2	3	4	4	1	4	4	54
52	5	5	2	3	4	4	4	4	4	3	5	5	5	5	5	63
53	4	4	4	3	5	5	5	5	3	4	5	5	3	4	3	62
54	5	5	3	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	69
55	5	5	4	5	5	4	5	5	2	5	5	4	2	5	3	64
56	5	5	2	5	5	4	5	5	5	3	3	3	2	5	5	64
57	5	4	5	5	4	3	4	3	2	3	4	4	3	5	4	58
58	5	5	3	5	5	5	5	5	3	4	5	4	3	5	4	66
59	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	74
60	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	72



Piura, 15 de Mayo de 2022

SEÑORA  
Msc. OLGA ELIZABETH TROYA BURGOS  
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL PCEI DON BOSCO DEL GUAYAS

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación  
REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 15 de mayo de 2022

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grados Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: DUARTE ACOSTA RICHARD MANUEL
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Psicología Educativa
- 4) Ciclo de estudios : Tercer ciclo
- 5) Título de la investigación : "LA GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO GUAYAQUIL, 2022".

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



Dr. Edwin Martín García Ramírez  
Jefe UPG-UCV-Piura

Recibido 24/05/2022

*Olga Troya Burgos*



Oficio. N° 168-2022-UNEFS-G-R

Guayaquil 25 de mayo del 2022

Dr. Edwin Martín García Ramírez.  
**Jefe UPG-UCV-Piura**  
En su despacho

De mi consideración,

A nombre de la Unidad Educativa Fiscomisional PCEI "Don Bosco" del Guayas, hago extensivo mis saludos y deseos de éxitos en sus delicadas funciones.

En referencia a la solicitud por usted solicitando autorización para desarrollar una investigación, me permito informar que **SE AUTORIZA** al estudiante del tercer ciclo de Maestría en Psicología Educativa **Duarte Acosta Richard Manuel C. I. 0928001288** a realizar la investigación "LA GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO GUAYAQUIL, 2022".

Sin otro particular, me suscribo de usted, no sin antes reiterarle mis sentimientos de consideración y estima.

Cordialmente;



Msc. Olga Troya Burgos.  
**RECTORA UNEFS-G**



**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS**

**Título de la tesis: La gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022**

**VARIABLE: GAMIFICACIÓN**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES	
				NUNCA	A VECES	SIEMPRE	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el items		Relación entre el ítem y la opción de respuesta			
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Gamificación: se ve como un proceso para mejorar un servicio a través de experiencias de juego con la finalidad de asistir a los usuarios para generar un valor general (Huotari & Hamari, 2012) y como un uso deliberado de elementos de juego para conseguir una experiencia de juego a partirde actividades en contextos no lúdicos (Seaborn & Fels, 2015)	APRECIACIÓN DE ACTIVIDADES DINÁMICAS	Conocimiento de características del juego	1. ¿El docente emplea estrategias de trabajo en el aula utilizando juegos?								✓		✓			
			2. ¿Emplea juegos adecuados acordes al tema a desarrollarse?						✓			✓				
		Dominio del tema	3. ¿El docente domina el contenido del área que enseña?							✓			✓			
			4. ¿Profundiza la enseñanza de sus clases para mejor comprensión?					✓				✓		✓		
		Material gamificado contextualizado al tema de estudio	5. ¿El docente presenta material concreto para el desarrollo de la enseñanza en todas sus clases?									✓		✓		
			6. ¿El material que emplea el docente en el desarrollo de sus contenidos se relaciona con el tema de estudio?									✓		✓		



	APRECIACIÓN DE ACTITUDES FRENTE AL JUEGO	Participación activa	7. ¿Cuándo el docente efectúa trabajo con los estudiantes, les hace participar?								✓		✓			
			8. ¿Evidencias el aprendizaje a través de la participación en actividades conectadas con los objetivos de la clase?						✓			✓				
		Participación colaborativa en equipo	9. ¿Los docentes fomentan la enseñanza mediante juegos colaborativos?									✓		✓		
			10. ¿Juega en grupos para obtener un bien común?									✓		✓		
		Cumplimiento de las actividades	11. ¿Considero que el uso de juegos me ayudaría a mejorar el aprendizaje?							✓				✓		
			12. ¿Logras un aprendizaje efectivo, luego realizar las actividades mediante juegos?									✓		✓		
			13. ¿Expresa frustración cuando no logra alcanzar un desafío?											✓		✓

	APRECIACIÓN DE LOS COMPONENTES DEL JUEGO	Identifica las partes del juego	14. ¿El docente explica cada temática para cada actividad ?							✓		✓		
			15. ¿ Recibe información en un juego de cómo se está avanzando en la resolución de la actividad?					✓		✓				
		Realiza las actividades ordenadas y secuenciadas	16. ¿El docente crea un ambiente de aprendizaje accesible considerando la organización del espacio físico y recursos disponibles?							✓		✓		
			17. ¿Utilizo actividades tipo juego mediante el uso de elementos del medio?					✓		✓				
		Retroalimentación y estímulos	18. ¿ Para aprender, utilizamos diversos recursos como libros, internet, ejemplos prácticos?							✓		✓		
			19. ¿Pongo a prueba mis conocimientos en plataformas de aprendizaje libre, como parte de mi experiencia de aprendizaje?							✓		✓		
			20. ¿ Recibe reconocimientos cuando logra un objetivo o superar un nivel?							✓		✓		



Msc. Geovanna Carrera Zambrano

**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS**

Título de la tesis: La gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022

**VARIABLE: INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES	
				NUNCA	A VECES	SIEMPRE	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítem y la opción de respuesta			
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
Inteligencias múltiples: La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, plantea una visión pluralista de la inteligencia, reconociendo en ella facetas diferentes, entendiéndose así que cada persona, posee diferentes potenciales cognitivos. (Ruiz, 2004)	CAPACIDAD DE RESOLVER PROBLEMAS	Razonamiento efectivo	1. ¿Interpreto con precisión evidencias, enunciados y preguntas expuestas?								✓		✓			
			2. ¿Analizo y evalúo los principales puntos de vista alternativos?							✓		✓				
		Conceptualización	3. ¿Reconozco los conceptos e ideas irrelevantes?				✓			✓		✓				
			4. ¿Utilizo mi lenguaje con cuidado y precisión?							✓		✓				
		Conciencia de los puntos de vista	5. ¿Puedo dialogar aun estando en desacuerdo con algún compañero?							✓		✓				
			6. ¿Reconozco cuando un punto de vista es diferente y correcto?							✓		✓				
	Integración social en la institución	7. ¿Me gusta reunir grupos de compañeros en el aula para realizar una actividad?							✓		✓		✓			



INTERPRETACION DE CONCEPTOS	Autocontrol	8. ¿Me doy cuenta de los estados de ánimo de mis compañeros?				✓		✓		✓		✓		
		9. ¿Generalmente me doy cuenta de las expresiones que tengo en la cara?						✓		✓		✓		
		10. ¿Cuándo estoy enojado o contento se exactamente por qué?							✓		✓		✓	
	Capacidad de usar palabras	11. ¿Tengo sutileza para encontrar el significado de las palabras?							✓		✓		✓	
		12. ¿Expreso las ideas con claridad y coherencia?								✓		✓		
	Significado y orden de palabras	13. ¿Entiendo mejor las cosas por medio de imágenes y figuras?					✓			✓		✓		
		14. ¿Me enojo cuando escucho una discusión ilógica entre mis compañeros?							✓		✓		✓	
		15. ¿Disfruto de una buena conversación con mis compañeros?							✓		✓		✓	



Msc. Geovanna Carrera Zambrano

**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS**

**Título de la tesis: La gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022**

**VARIABLE: INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES			
				NUNCA	A VECES	SIEMPRE	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítem y la opción de respuesta					
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
<b>Inteligencias múltiples:</b> La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, plantea una visión pluralista de la inteligencia, reconociendo en ella facetas diferentes, entendiéndose así que cada persona, posee diferentes potenciales cognitivos. (Ruiz, 2004)	<b>CAPACIDAD DE RESOLVER PROBLEMAS</b>	<b>Razonamiento efectivo</b>	1. ¿Interpreto con precisión evidencias, enunciados y preguntas expuestas?									✓						
			2. ¿Analizo y evalúo los principales puntos de vista alternativos?							✓			✓					
		<b>Conceptualización</b>	3. ¿Reconozco los conceptos e ideas irrelevantes?					✓				✓		✓				
			4. ¿Utilizo mi lenguaje con cuidado y precisión?									✓		✓				
		<b>Conciencia de los puntos de vista</b>	5. ¿Puedo dialogar aun estando en desacuerdo con algún compañero?									✓		✓				
			6. ¿Reconozco cuando un punto de vista es diferente y correcto?									✓		✓				
	<b>RELACIONES INTEREDER</b>	<b>Integración social en la institución</b>	7. ¿Me gusta reunir grupos de compañeros en el aula para realizar una actividad?					✓			✓		✓		✓			



INTERPRETACION DE CONCEPTOS	Autocontrol	8. ¿Me doy cuenta de los estados de ánimo de mis compañeros?						/	/	/	
		9. ¿Generalmente me doy cuenta de las expresiones que tengo en la cara?				/		/	/	/	
		10. ¿Cuándo estoy enojado o contento se exactamente por qué?							/	/	
	Capacidad de usar palabras	11. ¿Tengo sutileza para encontrar el significado de las palabras?						/	/	/	
		12. ¿Expreso las ideas con claridad y coherencia?				/		/	/		
	Significado y orden de palabras	13. ¿Entiendo mejor las cosas por medio de imágenes y figuras?				/		/	/	/	
		14. ¿Me enojo cuando escucho una discusión ilógica entre mis compañeros?						/	/	/	
		15. ¿Disfruto de una buena conversación con mis compañeros?						/	/	/	



Mg. Williams Wicief Andueza Medina

**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS**

Título de la tesis: La gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022


**VARIABLE: GAMIFICACIÓN**

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES			
				NUNCA	A VECES	SIEMPRE	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítems		Relación entre el ítem y la opción de respuesta					
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
Gamificación: se ve como un proceso para mejorar un servicio a través de experiencias de juego con la finalidad de asistir a los usuarios para generar un valor general (Huotari & Hamari, 2012) y como un uso deliberado de elementos de juego para conseguir una experiencia de juego a partir de actividades en contextos no lúdicos (Seaborn & Feis, 2015)	APRECIACIÓN DE ACTIVIDADES DINÁMICAS	Conocimiento de características del juego	1. ¿El docente emplea estrategias de trabajo en el aula utilizando juegos?									/		/				
			2. ¿Emplea juegos adecuados acordes al tema a desarrollarse?						/		/		/					
		Dominio del tema	3. ¿El docente domina el contenido del área que enseña?						/		/		/		/			
			4. ¿Profundiza la enseñanza de sus clases para mejor comprensión?					/		/		/		/				
		Material gamificado contextualizado al tema de estudio	5. ¿El docente presenta material concreto para el desarrollo de la enseñanza en todas sus clases?							/		/		/		/		
			6. ¿El material que emplea el docente en el desarrollo de sus contenidos se relaciona con el tema de estudio?									/		/		/		

	<b>APRECIACIÓN DE ACTITUDES FRENTE AL JUEGO</b>	<b>Participación activa</b>	7. ¿Cuándo el docente efectúa trabajo con los estudiantes, les hace participar?							/		/		
			8. ¿Evidencias el aprendizaje a través de la participación en actividades conectadas con los objetivos de la clase?						/		/			
		<b>Participación colaborativa en equipo</b>	9. ¿Los docentes fomentan la enseñanza mediante juegos colaborativos?						/		/			
			10. ¿Juega en grupos para obtener un bien común?						/		/			
		<b>Cumplimiento de las actividades</b>	11. ¿Considero que el uso de juegos me ayudaría a mejorar el aprendizaje?						/		/			
			12. ¿Logras un aprendizaje efectivo, luego realizar las actividades mediante juegos?						/		/			
			13. ¿Expresa frustración cuando no logra alcanzar un desafío?						/		/			



<b>APRECIACIÓN DE LOS COMPONENTES DEL JUEGO</b>	<b>Identifica las partes del juego</b>	14. ¿El docente explica cada temática para cada actividad ?				/			/		/		
		15 ¿ Recibe información en un juego de cómo se está avanzando en la resolución de la actividad?					/		/				
	<b>Realiza las actividades ordenadas y secuenciadas</b>	16 ¿El docente crea un ambiente de aprendizaje accesible considerando la organización del espacio físico y recursos disponibles?					/		/				
		17 ¿Utilizo actividades tipo juego mediante el uso de elementos del medio?					/		/				
	<b>Retroalimentación y estímulos</b>	18 ¿ Para aprender, utilizamos diversos recursos como libros, internet, ejemplos prácticos?					/		/				
		19 ¿Pongo a prueba mis conocimientos en plataformas de aprendizaje libre, como parte de mi experiencia de aprendizaje?					/		/				
		20 ¿ Recibe reconocimientos cuando logra un objetivo o superar un nivel?					/		/				

  
 Mg. Williams Wicief Andueza Medina







			de la actividad?																
		Realiza las actividades ordenadas y secuenciadas	16 ¿El docente crea un ambiente de aprendizaje seguro considerando la organización del espacio físico y recursos disponibles?					X			X		X						
			17 ¿Utilizo actividades tipo juego mediante el uso de elementos del medio?							X		X		X					
		Retroalimentación y estímulos	18 ¿Para aprender, utilizamos diversos recursos como libros, internet, ejemplos prácticos?								X		X						
			19 ¿Pongo a prueba mis conocimientos en redes de aprendizaje libre, como parte de mi experiencia de aprendizaje?							X		X		X					
			20 ¿Recibe reconocimientos cuando logra un objetivo o superar un nivel?							X		X		X					

  
Psic. Educ. Janeth Sagbaicela  
 DEPARTAMENTO DE  
 CONSEJERÍA ESTUDIANTIL

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR CRITERIO DE JUECES O EXPERTOS

Título de la tesis: La gamificación y el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de 8vo año Guayaquil, 2022

VARIABLE: INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES	
				NUNCA	A VECES	SIEMPRE	Relación entre la variable y la dimensión		Relación entre la dimensión y el indicador		Relación entre el indicador y el ítem		Relación entre el ítem y la opción de respuesta			
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
<p><b>Inteligencias múltiples:</b> La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, plantea una visión pluralista de la inteligencia, reconociendo en ella facetas diferentes, entendiéndose así que cada persona, posee diferentes potencialidades cognitivas. (Ruiz, 2004)</p>	CAPACIDAD DE RESOLVER PROBLEMAS	Razonamiento efectivo	1. ¿Interpreto con precisión evidencias, enunciados y preguntas expuestas?								X		X			
			2. ¿Analizo y evalúo los principales puntos de vista alternativos?						X		X		X			
		Conceptualización	3. ¿Reconozco los conceptos e ideas irrelevantes?					X		X		X		X		
			4. ¿Utilizo mi lenguaje con cuidado y precisión?					X		X		X		X		
		Conciencia de los puntos de vista	5. ¿Puedo dialogar aun estando en desacuerdo con algún compañero?							X		X		X		
			6. ¿Reconozco cuando un punto de vista es diferente y correcto?							X		X		X		
	RELACIONES INTERPERSONALES	Integración social en la institución	7. ¿Me gusta reunir grupos de compañeros en el aula para realizar una actividad?						X		X		X			
			8. ¿Me doy cuenta de los estados de ánimo de mis compañeros?						X		X		X			



INTERPRETACION DE CONCEPTOS	Autocontrol	9. ¿Generalmente me doy cuenta de las expresiones que tengo en la cara?					X			X				
		10. ¿Cuándo estoy enojado o contento se exactamente por qué?						X		X				
	Capacidad de usar palabras	11. ¿Tengo sutileza para encontrar el significado de las palabras?							X		X			
		12. ¿Expreso las ideas con claridad y coherencia?							X		X			
	Significado y orden de palabras	13. ¿Entiendo mejor las cosas por medio de imágenes y figuras?						X		X				
		14. ¿Me enojo cuando escucho una discusión ilógica entre mis compañeros?							X		X			
		15. ¿Disfruto de una buena conversación con mis compañeros?							X		X			

  
 Psic. Educ. Janet Saguiseta  
 DEPARTAMENTO DE  
 CONSEJERÍA ESTUDIANTIL



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**ACTA DE SUSTENTACION DE TESIS**

Siendo las 08:50 horas del 11/08/2022, el jurado evaluador se reunió para presenciar el acto de sustentación de Tesis titulada: "LA GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO GUAYAQUIL, 2022", presentado por el autor DUARTE ACOSTA RICHARD MANUEL estudiante MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA.

Concluido el acto de exposición y defensa de Tesis, el jurado luego de la deliberación sobre la sustentación, dictaminó:

<b>Autor</b>	<b>Dictamen</b>
RICHARD MANUEL DUARTE ACOSTA	Unanimidad

Firmado digitalmente por: IMERINOF el  
11 Ago 2022 09:26:58

---

**IRENE MERINO FLORES  
PRESIDENTE**

Firmado digitalmente por: LGANOZAUB el  
11 Ago 2022 09:26:31

---

**LUCILA MARIA GANOZA UBILLUS  
SECRETARIO**

Firmado digitalmente por: CLUQUERA el 11  
Ago 2022 09:28:05

---

**CARLOS ALBERTO LUQUE RAMOS  
VOCAL**

Código documento Trilce: TRI - 0407189



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

### **Autorización de Publicación en Repositorio Institucional**

Yo, DUARTE ACOSTA RICHARD MANUEL identificado con DNI N° , (respectivamente) estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO y MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, autorizo ( X ), no autorizo ( ) la divulgación y comunicación pública de mi Tesis: "LA GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO GUAYAQUIL, 2022".

En el Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo, según esta estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33.

Fundamentación en caso de NO autorización:

PIURA, 14 de Agosto del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Autor</b>	<b>Firma</b>
DUARTE ACOSTA RICHARD MANUEL <b>DNI:</b> 0928001288 <b>ORCID</b> 0000-0002-6923-2913	Firmado digitalmente por: RDUARTEA el 14-08-2022 22:40:02

Código documento Trilce: TRI - 0414480



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, LUQUE RAMOS CARLOS ALBERTO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis Completa titulada: "LA GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO GUAYAQUIL, 2022", cuyo autor es DUARTE ACOSTA RICHARD MANUEL, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis Completa cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 08 de Agosto del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
LUQUE RAMOS CARLOS ALBERTO <b>DNI:</b> 03584090 <b>ORCID</b> 0000-0002-4402-523X	Firmado digitalmente por: CLUQUERA el 11-08- 2022 04:45:54

Código documento Trilce: TRI - 0404554



**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, DUARTE ACOSTA RICHARD MANUEL estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "LA GAMIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LOS ESTUDIANTES DE 8VO AÑO GUAYAQUIL, 2022", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
RICHARD MANUEL DUARTE ACOSTA <b>DNI:</b> 0928001288 <b>ORCID</b> 0000-0002-6923-2913	Firmado digitalmente por: RDUARTEA el 14-08-2022 22:40:22

Código documento Trilce: TRI - 0414481