



## **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

**FACULTAD DE CIENCIA HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**MODALIDAD PRESENCIAL**

**Informe final del Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de  
Licenciado en Ciencias de la Educación Básica**

**TEMA:**

---

**ESTRATEGIAS LÚDICAS Y EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS  
MÚLTIPLES DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA  
MEDIA, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “VICTORIA VÁSCONEZ CUVI -  
SIMÓN BOLÍVAR - ELVIRA ORTEGA” DEL CANTÓN LATACUNGA.**

---

**AUTOR:** Chile Almachi Christian Marcelo

**TUTOR:** Lic. Pablo Enrique Hernández Domínguez Mg.

**AMBATO - ECUADOR**

**2021**

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

### **CERTIFICA:**

Yo, Lic. Pablo Enrique Hernández Domínguez Mg, en mi calidad de Tutor del trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema “Estrategias lúdicas y el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar-Elvira Ortega del cantón Latacunga”, desarrollado por el estudiante Christian Marcelo Chile Almachi, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentario, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

---

Lic. Pablo Enrique Hernández Domínguez, Mg.

C.C. 1802098028

**TUTOR**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Dejo en constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, con el tema: “Estrategias lúdicas y el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar-Elvira Ortega del cantón Latacunga”, quien, basado en la experiencia en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación, las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'CHRISTIAN M.' with a stylized flourish.

---

Christian Marcelo Chile Almachi

C.C. 0503976920

**AUTOR**

## **APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o titulación sobre el tema: **“Estrategias lúdicas y el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar-Elvira Ortega del cantón Latacunga”**, presentando por el señor Christian Marcelo Chile Almachi, egresado de la Carrera de Educación Básica, una vez revisada y calificada la investigación se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

### **LA COMISIÓN**

---

**Lcdo. Edgar Bladimir Sánchez Vaca Mg.**

**C.C. 1801863059**

---

**Dra. Judith del Carmen Núñez Ramírez Mg.**

**C.C. 1801997139**

## **DEDICATORIA**

*Dedico este trabajo primero a Dios por darme la sabiduría y fuerza para cumplir con mis metas y poder seguir adelante.*

*A mi familia, por su comprensión y apoyo incondicional de todos los días.*

*A mi mamá Martha Almachi por su amor incondicional durante toda mi vida y ser mi inspiración a seguir adelante.*

*A mi tía Marina Defaz, por su apoyo y consejos en mi vida.*

*A mis abuelitas Rosa Defaz y María Iza por su amor y sabiduría de cada momento invaluable compartido.*

*A mis docentes por los aprendizajes adquiridos durante toda mi vida estudiantil y sus consejos para seguir adelante.*

***Christian Marcelo Chile Almachi***

## **AGRADECIMIENTO**

*A Dios por ser el apoyo en el transcurso de mi vida.*

*A mi familia; Martha, Iván, Marina, Rosa por los ánimos y sacrificios que transcurrieron en mi vida estudiantil.*

*A mis amigos, por siempre apoyarme y comprender el valor de la amistad.*

*A la Universidad Técnica de Ambato y docentes, especialmente a mi tutor Lic. Pablo Enrique Hernández Domínguez Mg. por su paciencia y correcta dirección de mi trabajo de investigación.*

***Christian Marcelo Chile Almachi***

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

### Contenido

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO .....	iv
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS .....	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xi
RESUMEN EJECUTIVO .....	xii
ABSTRACT.....	xiii
CAPÍTULO I.....	1
MARCO TEÓRICO.....	1
1.1. Antecedentes Investigativos .....	1
1.1. Objetivos.....	53
1.1.1. Objetivo General.....	53
1.1.2. Objetivos Específicos.....	53
CAPÍTULO II .....	56
METODOLOGÍA .....	56
2.1. Materiales.....	56
CAPÍTULO III.....	60

RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	60
3.1. ENCUESTA REALIZADA A ESTUDIANTES .....	60
3.2. ENCUESTA REALIZADA A DOCENTES .....	73
3.4. Verificación de la hipótesis.....	88
CAPÍTULO IV.....	94
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	94
4.1. Conclusiones.....	94
4.2. Recomendaciones.....	95
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	97
Bibliografía .....	97
ANEXOS.....	105
Anexo 1. Categorización de variables.....	105
Anexo 2. Constelación de ideas de la variable independiente .....	106
Anexo 3. Constelación de ideas de la variable dependiente .....	107
Anexo 4. Encuestas aplicada a los estudiantes.....	108
Anexo 5. Encuestas aplicada a los docentes .....	110



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Materiales.....	56
Tabla 2. Población.....	58
Tabla 3. Juegos para enseñar temáticas.....	60
Tabla 4. Juego como herramienta .....	62
Tabla 5. Ambientes del aula.....	63
Tabla 6. Aire Libre .....	64
Tabla 7. Comunicación entre compañeros .....	65
Tabla 8. Actividades de aprendizaje .....	66
Tabla 9. Realiza preguntas .....	67
Tabla 10. Inteligencia Lingüística.....	68
Tabla 11. Inteligencia Lógica - Matemática .....	69
Tabla 12. Inteligencia Espacial .....	70
Tabla 13. Inteligencia Kinestésica Corporal .....	71
Tabla 14. Inteligencia Musical.....	72
Tabla 15. Realiza juegos para enseñar temáticas.....	73
Tabla 16. Juego como una herramienta.....	74
Tabla 17. Ambientes del aula.....	75
Tabla 18. Juegos al aire libre.....	76
Tabla 19. Estrategias Lúdicas .....	77
Tabla 20. Los alumnos concluyen al mismo tiempo.....	78
Tabla 21. Sus alumnos realizan preguntas .....	79
Tabla 22. Inteligencia Lingüística.....	80
Tabla 23. Inteligencia Lógica - Matemática .....	81
Tabla 24. Inteligencia Espacial .....	82
Tabla 25. Inteligencia Corporal Kinestésica .....	83

Tabla 26. Inteligencia Musical.....	84
Tabla 27. Frecuencia Observada.....	91
Tabla 28. Frecuencia Esperada.....	91
Tabla 29. Chi - Cuadrado.....	92

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Juegos para enseñar temáticas .....	60
Gráfico 2. Juego como herramienta .....	62
Gráfico 3. Ambientes del aula.....	63
Gráfico 4. Aire libre .....	64
Gráfico 5. Comunicación entre compañeros .....	65
Gráfico 6. Actividades de aprendizaje .....	66
Gráfica 7. Realiza preguntas .....	67
Gráfica 8. Inteligencia Lingüística .....	68
Gráfica 9. Aprender las Matemáticas.....	69
Gráfica 10. Inteligencia Espacial .....	70
Gráfica 11. Inteligencia Kinestésica Corporal .....	71
Gráfica 12. Inteligencia Musical .....	72
Gráfica 13. Realiza juegos .....	73
Gráfica 14. Juego como herramienta .....	74
Gráfica 15. Ambientes del aula.....	75
Gráfica 16. Juegos al aire libre.....	76
Gráfica 17. Estrategias Lúdicas.....	77
Gráfica 18. Los alumnos concluyen al mismo tiempo.....	78
Gráfica 19. Sus alumnos realizan preguntas .....	79
Gráfica 20. Inteligencia Lingüística .....	80
Gráfica 21. Inteligencia Lógica - Matemática.....	81
Gráfica 22. Inteligencia Espacial .....	82
Gráfica 23. Inteligencia Corporal Kinestésica .....	83
Gráfica 24. Inteligencia Musical .....	84
Gráfica 25. Campana de Gauss .....	93

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**MODALIDAD PRESENCIAL**

**TEMA:** Estrategias lúdicas y el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi-Simón Bolívar-Elvira Ortega” del cantón Latacunga.

**Autor:** Christian Marcelo Chile Almachi

**Tutor:** Lic. Pablo Enrique Hernández Domínguez, Mg.

**RESUMEN EJECUTIVO**

El presente proyecto investigativo analiza las estrategias lúdicas y el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi-Simón Bolívar-Elvira” del cantón Latacunga, se desarrolló objetivos relacionados con el trabajo, se tomó investigaciones que definan estrategias lúdicas en el aula, el juego, tipos de juegos, que ayuden en el proceso de aprendizaje. También se indagó investigaciones de la segunda variable es decir sobre las inteligencias múltiples que se dividen en ocho inteligencias: lingüística, lógica-matemática, espacial, kinestésica-corporal, musical, interpersonal, intrapersonal, naturalista, cada una con características y conceptos distintos que pueden ser incluidos en el campo educativo para el desarrollo integral y cognitivo del estudiante. En cuanto a metodología se utilizó un enfoque cualitativo porque se indagó en investigaciones relacionadas con las variables, cualidades que poseen las estrategias lúdicas y las inteligencias múltiples. Un enfoque cuantitativo porque se utilizó el análisis estadístico, tabulaciones, gráficos, enfocados en un total de 99 estudiantes y 15 profesores de Educación General Básica Media. Por otro lado, se utilizó un nivel exploratorio y descriptivo, que ayudó a limitar el problema de la investigación, como técnica se realizó una encuesta y una herramienta llamada cuestionario, también permitió conocer la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las inteligencias múltiples. Considerando que la educación está en constante cambio y es necesario crear una motivación en los educandos, además, trabajos en ambientes amigables y cognitivos que ayuden en el desarrollo de habilidades e integración grupal.

**Descriptor:** Estrategias lúdicas, inteligencias múltiples, cognitivo, habilidades

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO**  
**FACULTY OF HUMAN SCIENCES AND EDUCATION**  
**BASIC EDUCATION CAREER**  
**FACE-TO-FACE MODALITY**

**THEME:** Playful strategies and the development of the multiple intelligences of the students of Educación General Básica Media, of the Unidad Educativa "Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar-Elvira Ortega" of the Latacunga canton.

**Author:** Christian Marcelo Chile Almachi

**Tutor:** Lic. Pablo Enrique Hernández Domínguez, Mg.

**ABSTRACT**

This research project analyses play strategies and the development of the multiple intelligences of students in General Basic Secondary Education at the "Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar-Elvira" Educational Unit in the Latacunga canton, and developed objectives related to the work. We also investigated research into the second variable, i.e. multiple intelligences, which are divided into eight intelligences: linguistic, logical-mathematical, spatial, kinaesthetic-bodily, musical, interpersonal, intrapersonal, naturalistic, each with different characteristics and concepts that can be included in the educational field for the integral and cognitive development of the student. In terms of methodology, a qualitative approach was used because research related to the variables, qualities that play strategies and multiple intelligences possess. Quantitative approach because we used statistical analysis, tabulations, graphs, focused on a total of 99 students and 15 teachers of General Basic Secondary Education. On the other hand, an exploratory and descriptive level was used, which helped to limit the research problem, a survey and a tool called questionnaire were used as a technique, which also allows us to know the importance of play strategies in the development of multiple intelligences. Considering that education is constantly changing and it is necessary to create motivation in students, sociable and cognitive work environments that help in the development of skills and group integration.

**Descriptors:** Playful strategies, multiple intelligences, cognitive, skills.

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### 1.1. Antecedentes Investigativos

Para esta investigación se ha realizado una revisión bibliográfica, se analizó los resultados obtenidos de diferentes trabajos con el propósito de impartir concepciones sobre las estrategias lúdicas y las inteligencias múltiples. Se indaga fuentes bibliográficas a partir del año 2016 al 2021. En este análisis, se obtuvo que las estrategias lúdicas son muy importantes en el desarrollo del niño, así mismo, dentro del ambiente educativo, mientras que las inteligencias múltiples desarrollan habilidades y el desarrollo cognitivo para un aprendizaje significativo.

Sánchez (2016), en su artículo denominado “Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico”, llegó a las siguientes conclusiones:

Las estrategias de aprendizaje deben ocupar un papel importante a la hora de diseñar unidades didácticas, materiales o manuales para la enseñanza del español como lengua extranjera. Nuestro objetivo ha sido demostrar que el componente lúdico es una fuente inagotable de recursos para poner en práctica las estrategias de aprendizaje, en las que hemos incluido las de comunicación. A través del juego se llevan a cabo técnicas que refuerzan la memoria, tareas cognitivas para el aprendizaje, formas de solventar los problemas comunicativos, así como actividades que posibilitan una asimilación de los contenidos de manera eficaz, gracias a la creación de un ambiente favorable, al compañerismo y a la cooperación entre los alumnos. (p.67)

Esta investigación hace referencia a la utilización de estrategias de aprendizaje con la aplicación del componente lúdico en el español como en la lengua extranjera, por tal motivo, se busca el uso de recursos lúdicos que ayuden a mejorar el aprendizaje. Así mismo, el desarrollo del componente lúdico logrará fomentar la creatividad, la memoria, responsabilidad, que permite a los educandos el desarrollo cognitivo y

asimilación de la información con ayuda de ambientes agradables y grupales donde exista la cooperación y socialización entre pares.

Díaz (2017), en su estudio denominado “Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la Escuela Normal Superior de Cartagena” manifiesta las siguientes conclusiones:

Es imprescindible que las y los docentes otorguen al juego la importancia y seriedad que merece, pues, si lo sabemos utilizar, se puede convertir en una potente estrategia de trabajo para educadores y educadoras. Nos referimos a que el involucrarnos en los juegos de las y los educandos, nos permite presentar y trabajar con metodologías más lúdicas que nos acerquen a sus actuales necesidades, y crear ambientes facilitadores y motivadores para ellas y ellos propendiendo, desde el enfoque constructivista que cimienta la actual Reforma Educacional, a formar y/o potenciar aprendizajes significativos para niños y niñas. (p.57)

Esta investigación hace referencia al juego como una estrategia en el desarrollo de los educadores, pero también, debe ser empleado de una forma correcta y siguiendo las respectivas reglas o normas para poder realizarlo dentro del aula de clase. Por otro lado, permite crear un ambiente motivador donde el estudiante pueda construir su propio conocimiento mediante ideas previas y desarrollo de creatividad. Por esta razón, el juego debe relacionarse con el aprendizaje, porque un niño siempre va aprender jugando, que mejor con ayuda del docente y temas que potencialicen un aprendizaje significativo.

Tipanguano (2017), en su trabajo de titulación con el tema “Las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de Matemática en los estudiantes de Segundo Grado de Educación General Básica de la Escuela Luis Alfredo Martínez de la parroquia de Mulalillo, cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi” le conlleva a las siguientes conclusiones:

La aplicación de las estrategias lúdicas en los aulas de clase ayuda al mejoramiento de la relación maestro, alumno como también es una de las estrategias utilizadas para motivar y despertar el interés en los estudiantes por la adquisición de los

conocimientos, porque con la aplicación de las diferentes estrategias se dinamiza la clase y se logra entrar en confianza con los estudiantes así es más fácil que los estudiantes se relacionen con la materia y tema a tratar en la hora clase porque al aplicar las estrategias se divierten y aprenden disfrutando como también descubren que la matemática es muy importante en la vida, también les permite ejercitar la memoria, la lógica, la comunicación y adquirieron rapidez en los cálculos matemáticos mentales básicos suma, resta, multiplicación y división. (p.102)

El autor enfatiza que la aplicación de estrategias lúdicas comprende un ambiente grupal en donde exista una relación entre estudiantes con docentes, para lograr conseguir un interés en adquirir conocimiento. De manera que, se desarrolle una clase lúdica en Matemáticas y se pueda adquirir un desarrollo lógico, la rapidez en cuanto a ejercicios y la confianza al momento de resolverlos, por eso, se utiliza métodos que despierten el gusto por aprender y más aún en esta asignatura que está presente en el diario vivir. Por lo tanto, el uso de estrategias lúdicas permite desarrollar habilidades en los estudiantes, también, la creatividad mejorando el rendimiento académico y socialización entre pares.

Sánchez (2019), en su estudio denominado “Estrategias lúdico-pedagógicas para favorecer el desarrollo cognitivo en los niños de preescolar de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña” concluye:

La investigación reafirma que los procesos lúdicos cumplidos al interior del aula, constituyen un factor determinante para desarrollar el lenguaje en el niño, ya que esta es la etapa donde se construyen los pilares de la socialización y la comunicación del infante, actividad que como estrategia, resulta fundamental en la planeación y ejecución de actividades para el nivel preescolar, considerando, dentro de ello, que esas actividades conlleven al niño a motivarse en su deseo de aprender en lo que juega papel importante aspectos como que cada niño es diferente, y esto hace que desarrolle sus habilidades innatas de acuerdo a su propio ritmo de aprendizaje, pero igualmente, este resultado dependerá en gran parte, de la calidad de las interacciones que el docente de preescolar les ofrezca, en lo que respecta a la investigación. (p.176)

El presente trabajo enfatiza en el uso de las estrategias lúdicas en el desarrollo de los niños de preescolar, por lo tanto, esta etapa debe ser impartida con mayor fluidez los procesos cognitivos como es la coordinación, percepción, la atención. Entonces, el



desarrollo del juego tiene un papel importante debido a que los niños aprenden jugando, en ciertas ocasiones puede retener por más tiempo la información gracias a los juegos, por esta razón, debe tener relación con la materia y el rango de edad. Por lo tanto, los estudiantes desarrollan su imaginación y creatividad, porque se habla de un rango de edad de 4 y 5 años, también existen procesos afectivos que están orientadas en el proceso de diversión y aprendizaje dentro del aula, donde podrá interactuar y socializar con los demás compañeros y pueda construir un aprendizaje significativo.

Toaquiza (2020), en su investigación denominada “Las estrategias lúdicas en la producción de cuentos” presenta las siguientes conclusiones:

El aporte de las estrategias lúdicas en la producción de cuento es deficiente, puesto que los resultados de la investigación demuestran que existe una debilidad en la variable independiente y en la dependiente tanto en los docentes, es por tal motivo que los estudiantes tienen problemas de redacción, por lo que presentan un bajo rendimiento académico. También, el proceso metodológico tiene un enfoque cuantitativo, el muestreo es por conglomerado, para la recolección de información se utilizó la encuesta con base en el instrumento, los mismos que fueron validados por profesionales expertos en la materia y el programa SPSS versión 25 que sirvió en la comprobación de la medición de la validez y confiabilidad respectivamente. (p.73)

La investigación hace énfasis en la utilización de estrategias lúdicas para el desarrollo de un ambiente motivador, en donde se fomente una escritura didáctica y la pasión por escribir cuentos. Por otro lado, manifiesta que no se alcanza un alto porcentaje en la utilización de estrategias lúdicas, puesto que, solo se utilizan algunas, en ciertos casos pocas veces, no existe motivación en los alumnos por redactar, lo que producirá problemas de ortografía hasta un rendimiento bajo. Así mismo, mencionan que se analizó los resultados de los datos obtenidos en la institución, a través de una encuesta, el uso del programa SPSS que permite validar y realizar tablas-gráficas que abarcan la información verídica, en cuanto al tema impartido, los resultados son más claros en la investigación con un limitado uso de la práctica en la producción de cuentos, pero si el docente utilizara una enseñanza más creativa y didáctica podría generar en el estudiante motivación y ganas por aprender nuevas cosas.

Castro (2016), en su artículo denominado “Las inteligencias múltiples en el aula de clases” plantea las siguientes conclusiones:

Las inteligencias múltiples son constructos que todos tenemos en diferentes cuantía unos más desarrollados que otros, que afectan la forma de aprender y de enseñar por ello es necesario tomarlos en cuenta al momento de planificar, ejecutar y evaluar las clases. Aunque todas las personas poseen todos los tipos de inteligencia desarrollados en alguna medida, cada sujeto en función de sus características biológicas y sociales ha desarrollado un tipo o más tipos de inteligencia, lo que incide en sus preferencias y en definitiva en su aprendizaje, razón por la cual para poder facilitar en el estudiante, se debe observar y diagnosticar características, chequear sus necesidades y desarrollar sus potencialidades. (p.21)

Esta investigación hace referencia a la importancia de las inteligencias múltiples en el aprendizaje de los estudiantes, puesto que, aprender y enseñar se puede obtener de diferentes formas, del mismo modo, un estudiante será muy diferente al otro existirá preferencias que puede partir de lo visual, lógico, musical. Sin embargo, la utilización de inteligencias múltiples permitirá en los estudiantes desarrollar destrezas, concentración y un desarrollo cognitivo que favorezca en el aprendizaje, es muy importante que los docentes realicen observaciones, diagnósticos en cuanto al desarrollo de los educandos para poder lograr un potencial alto en sus conocimientos y habilidades.

Quintana (2016), en su trabajo de investigación “Las inteligencias múltiples en el aprendizaje significativo en los estudiantes del Noveno Año de la Unidad Educativa Luis A. Martínez de la ciudad de Ambato, parroquia la Matriz” llega a las siguientes conclusiones:

Gardner afirma que todas las personas son dueñas de cada una de las ocho clases de inteligencia, aunque cada cual destaca más en unas que otras, no siendo ninguna de las ocho más importantes o valiosas que las demás. Generalmente, se requiere dominar gran parte de ellas para enfrentarse a la vida, independientemente de la profesión que se ejerza. A fin de cuentas, la mayoría de trabajos precisan del uso de la mayoría de tipos de inteligencia. La educación que se enseña en las aulas se empeña en ofrecer contenidos y procedimientos enfocados a evaluar los dos primeros tipos de inteligencia: lingüística y lógico-matemática. No obstante, esto resulta totalmente insuficiente en el proyecto de educar a los alumnos en plenitud

de sus potencialidades. La necesidad de un cambio en el paradigma educativo fue llevada a debate gracias a la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner y es lo que la presente propuesta pretende conseguir. (p.151)

Las inteligencias múltiples son habilidades que se desarrollan en todas las personas pero unas desarrollan más que otras, también, inciden en el proceso de enseñanza, dado que, los estudiantes aprenden de diferentes formas y no solo con la forma tradicional. Busca enfatizar una educación de calidad y con metas, pero dentro del campo educativo sólo se desarrolla la inteligencia lingüística y lógica debido que no conocen o tienen poca información de las demás inteligencias, para tener una buena formación se debe considerar aspectos como el desarrollo personal y cognitivo del niño, no solo basado en un aprendizaje memorístico, debe existir una mejora en la optimización del conocimiento, que busque el desarrollo en los campos de la lingüística, lógica-matemática, musical, kinestésico-corporal, intrapersonal, interpersonal, naturalista, para tener mayor desarrollo de habilidades y destrezas las cuales servirán a futuro en la vida cotidiana.

González (2017), en su artículo denominado “Inteligencias múltiples y dificultades de aprendizaje” llega a las siguientes conclusiones:

Con este tipo de trabajo, tratamos de conseguir que el alumnado sea consciente de que existen diferentes tipos de inteligencias y que a través de su estimulación, van a conocer la inteligencia donde pueden tener más o menos habilidad, ya que a través de la combinación de las distintas inteligencias podrán tener un mejor progreso en su aprendizaje. Por otro lado, este conocimiento de la Teoría de las Inteligencias Múltiples lo hemos querido llevar a cabo por medio de metodologías activas, como es el trabajo cooperativo colaborativo. De esta forma, el alumnado trabaja en grupo y desarrolla sus habilidades sociales y personales, complementan su aprendizaje de forma conjunta aprendiendo a escuchar a los compañeros, con lo cual no solo respetan su aprendizaje sino también el del resto del grupo, teniendo una evolución del conocimiento de forma constructiva y participativa. (p.14)

En esta investigación menciona sobre la importancia del desarrollo de las inteligencias múltiples dentro del ambiente educativo, de manera que el estudiante conozca las ocho inteligencias múltiples como; la inteligencia lingüística en la construcción de palabras y sonidos, la inteligencia musical en el ritmo, apreciación musical, la inteligencia

lógica-matemática en la resolución de problemas, inteligencia kinestésica-corporal sobre el movimiento en el espacio físico, inteligencia espacial sobre la visualización de objetos desde perspectivas, inteligencia interpersonal para reconocer las emociones de otras personas e interactuar, inteligencia intrapersonal para entender nuestras emociones, inteligencia naturalista conocer el medio ambiente, de modo que los educandos puedan desarrollar habilidades, creatividad y sobre todo un desarrollo cognitivo. Por otro lado, se realiza de forma cooperativa en donde un estudiante conocerá a otro a profundidad e indaga información, socializa y podrá construir un ambiente amigable donde se desarrolle una comunicación activa que permita escuchar uno a otro, compartiendo ideas y desarrollando su aprendizaje.

Martínez (2020), en su artículo denominado “El juego educativo para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples” llega a las siguientes conclusiones:

La implementación de componentes lúdicos en el proceso de enseñanza fomenta la participación activa y la creatividad de los estudiantes, además produce un incremento del entusiasmo, la motivación y el interés para la realización de una tarea; otorga habilidades para la resolución de problemas, favorece la interacción social, la autorregulación conductual y del aprendizaje; aspectos que se atribuyen al fortalecimiento de las Inteligencias múltiples. El juego como estrategia pedagógica otorga a los docentes herramientas dinámicas de trabajo en el aula y transforma la educación; generando conciencia de que la actividad participativa en el aula va más allá de constituir un acto recreativo, sino que contribuye al neurodesarrollo y se manifiesta a través de una conducta inteligente y más adaptativa. (p.12)

El juego es una actividad lúdica que contribuye en el aprendizaje con motivación y participación activa en los estudiantes, así mismo, algunos juegos contribuyen en el desarrollo motriz, expresivo y social en la infancia, sin embargo, puede existir una mayor apreciación de contenidos en los educandos con ayuda del juego. Por esta razón, se busca el fortalecimiento de las inteligencias múltiples en el aula clase, porque, conlleva un desarrollo de habilidades y el desarrollo cognitivo en los estudiantes, además, es un modelo propuesto por Howard Gardner donde cada una de estas inteligencias tienen características y diferentes formas de desarrollarlas, pero las inteligencias múltiples dentro de esta investigación son; lógico matemática,

lingüística, intrapersonal, interpersonal y espacial , cada una de ellas relacionadas con los recursos lúdicos que ayudaron al desarrollo del aprendizaje y cognición.

Morocho (2021) en su investigación “Inteligencias múltiples y la resolución de ejercicios matemáticos en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Mario Cobo Barona, ubicado en la ciudad Ambato” llega a las siguientes conclusiones:

Después de ser aplicadas las encuestas realizadas a los estudiantes con ayuda de sus representantes del sexto año paralelo “A” de la Unidad Educativa Mario Cobo Barona se constató que tiene desarrolladas de mejor manera diferentes inteligencias múltiples, misma que pudo ser comprobadas al momento de tabular y el análisis de cada ítem de la encuesta. Por lo que se concluye que los discentes tienen más desarrolladas las inteligencias: interpersonal, naturista, musical, kinestésica, mismas que las aplican para comprender el entorno que les rodea. Mediante un acompañamiento realizado a los estudiantes de manera virtual por la plataforma Microsoft Teams, donde se resolvió conjuntamente con los alumnos diversos ejercicios en los que se debían emplear las operaciones básicas, se pudo apreciar que los procesos aplicados por los discentes durante la resolución de ejercicios matemáticos los realizan de una forma mecánica, además que no se realiza un razonamiento correcto lo que ocasiona que no se llegue a la respuesta esperada. (p.85)

El desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes es diversa, cada una con diferentes características, pero dentro de esta investigación existe un gran desarrollo de la inteligencia naturalista, musical, interpersonal y kinestésica, que fueron reflejadas en la tabulación y análisis de la encuesta realizada. Además, ayudan en el desarrollo cognitivo del estudiante, pueden mejorar sus habilidades cada día hasta poderlas perfeccionar, en ciertas ocasiones el entorno es un medio para la construcción y fortalecimiento del conocimiento. Así mismo, los ejercicios matemáticos ayudaron a observar las capacidades de los estudiantes al momento de resolverlos, puesto que, algunos utilizan mecanismos tradicionales, pero existen estudiantes que razonan, realizan los ejercicios de diferente forma, algunos se equivocan pero el reto es llegar a la respuesta, por ende, un estudiante que desarrolle las inteligencias múltiples podrá resolver problemas y circunstancias que atraviesan en la vida, estos resultados fueron

plasmados en las respuestas de la encuesta que es un instrumento válido para la recolección de información.

### **Estrategias Lúdicas**

Granja (2017) manifiesta que las estrategias lúdicas:

Las estrategias lúdicas no son más que actividades diseñadas para crear un ambiente armónico en los docentes en dónde se halla inmerso el proceso enseñanza aprendizaje buscando que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego como elemento clave en desarrollo de cada una de las actividades. (p.18)

Mayorga y Merchán (2011) considera que las estrategias lúdicas:

Las estrategias lúdicas favorecen notablemente la expresión de sentimientos, posibilitando el despliegue de toda capacidad y potencialidad; cimentando positivamente la personalidad en los niños y niñas desarrollando destrezas y habilidades. Este desarrollo de destrezas y habilidades se logra por medio de la lúdica y la creatividad, es así que se debe incorporar las prácticas del salón lúdico educativo según la edad de cada niño. (p.13)

Las estrategias lúdicas permiten en el estudiante un desarrollo en imaginación, fluidez del lenguaje, pero sobre todo mantener un proceso en el aprendizaje, desarrollando un ambiente lúdico. Los docentes deben conocer cómo aplicar un juego, dado que, no todos los juegos conllevan reglas, además, debe estar relacionado con el tema a tratar dentro del aula. Por otra parte, construyen al desarrollo afectivo, emocional y cognitivo, de manera que, se desarrolle la personalidad y concentración en los estudiantes, por esta razón, es importante crear un entorno lúdico lleno de seguridad, confianza, que permita el desarrollo de una comunicación activa y nuevos conocimientos, por eso es necesario conocer qué estrategias lúdicas van acorde a cada rango de edad.

Guerrero (2014) menciona que **“estrategias lúdicas son modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión para ser utilizadas de forma dinámica” (p.6)**. Por consiguiente, las estrategias lúdicas son actividades que ayudan a los estudiantes a socializar, crear, motivar, puesto que, busca la participación en los procesos de aprendizaje, por ende, una concentración en contenidos pero de forma dinámica que permita generar un aprendizaje significativo. De este modo, las modificaciones o tiempos que se emplean en actividades lúdicas permitirán establecer una comunicación, mantener relajación, confianza entre estudiantes y con el docente, además, el uso de materiales crea noción e interés por aprender algo nuevo, de esta manera se genera el aprendizaje lúdico en el aula.

### **Estrategia lúdica en docentes**

Rodriguez (2018) manifiesta que las estrategias lúdicas en docentes:

El docente es el responsable de propiciar un ambiente de motivación en sus clases, pocas veces se reflexiona sobre lo importante y fundamental que es la motivación del docente para llevar a cabo su práctica pedagógica, desde el momento mismo de la planeación de la clase, el docente motivado experimenta sensaciones de emoción, gusto, ganas y expectativa, por lo que está preparando, es como si se preparara para su mejor puesta en escena, procura dar lo mejor de sí, su creatividad se hace presente para proponer mejores estrategias de aprendizaje. (p.37)

Los docentes son los autores principales en construir una motivación dentro del aula, de modo que, la motivación lleva a la práctica pedagógica, por eso, conlleva una planificación. Los docentes utilizan las estrategias lúdicas al inicio de una clase o cuando el estudiante requiera motivación, para poder mejorar su concentración y creatividad. Por esta razón, el docente debe impartir emoción, felicidad para generar un ambiente lleno de aprendizaje siempre considerando la temática.

Como expresa Saltos (2013) **“la aplicación de estrategias lúdicas ayudan a desarrollar múltiples habilidades, como la imaginación, creatividad, atención y favorece en todo momento el aprender, por consiguiente deben aplicarse diversos tipos de juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje” (p.4)**. Por lo tanto, el desarrollo de estrategias lúdicas despliega una participación activa, creatividad, además, los diversos tipos de juegos permiten al estudiante manipular, aprender, imaginar. También, el proceso de un juego ayuda en el desarrollo de la atención y habilidades, para comprender y dejar a un lado lo tradicional en donde se pueda construir una educación motivadora.

### **Estrategias lúdicas en estudiantes**

Según Barrera (2017) menciona que las estrategias lúdicas en estudiantes son **“una serie de procesos que contribuyen al desarrollo integral, emocional y social de las personas, no solo de niños sino también de jóvenes y adultos” (p.72)**. Es decir, dentro del proceso lúdico se ve influenciado el desarrollo integral de los estudiantes, busca un desarrollo pleno en lo social como emocional. Por esta razón, estas actividades tienen un desarrollo en atención, concentración que se adquieren dentro del aula de clase, especialmente en los primeros años de edad donde el niño aprende con el juego, pero también en niveles superiores para el desarrollo de una educación lúdica.

Posso y Navarro (2015) considera que **“la actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas de una manera de vivir la cotidianidad” (p.4)**. Por consiguiente, el desarrollo de la actividad lúdica ayuda en el desarrollo integral de la persona, el desarrollo social, puesto que, cuando realizamos alguna actividad se despliega satisfacción tanto física como mental al momento de finalizar. Las estrategias lúdicas son actividades de relajación, y un aprendizaje que está relacionado en el ambiente pedagógico, los principales sujetos en interactuar serán estudiantes y docentes.



## **Beneficios en la autoestima**

Vera (2018), considera que **“las estrategias lúdicas mejoran la autoestima en niños, niñas y adolescentes fomentando y garantizando una mejor calidad de vida, y potencian habilidades personales, emocionales y cognitivas, tales como: atención, multisensorial, lenguaje, aprendizaje, memoria y concentración” (p.2)**. Por lo tanto, la autoestima es sentirse bien con uno mismo y también con los demás, busca mejorar primero consigo mismo y después con sus pares. Por tanto, las estrategias lúdicas buscan fomentar habilidades, emociones, en el desarrollo del aprendizaje con interacción del entorno que rodea. Por esto, el desarrollo de una comunicación activa, donde se mejorará la comunicación entre compañeros para mantener un ambiente tanto afectivo como social.

## **Habilidades cognitivas**

Brito (2008) considera que **“habilidades cognitivas son; la atención, la concentración, el cálculo, el análisis, el control de los impulsos, la comunicación, la creatividad, el razonamiento lógico, la memoria, funciones combinatorias, la organización, la imaginación y la lectura” (p.4)**. Por lo tanto, el desarrollo de habilidades cognitivas permite a los estudiantes desenvolverse en su vida cotidiana, mantener una concentración de contenidos, una comunicación activa e interacción social. Por lo tanto, la memoria permite recordar y aprender información que se va adquiriendo en clases, en razonamiento lo encontramos en los problemas matemáticos, si existe un desarrollo lúdico estamos hablando de imaginación, organización y desenvolvimiento que favorecerá en el diario vivir.

## **Características de las estrategias lúdicas**

El desarrollo de las estrategias lúdicas permite la construcción de un aprendizaje motivador y creativo, donde se genere una participación activa.

Cauich (2018) argumenta que **“las estrategias lúdicas son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, estas herramientas son utilizados por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula”** (p.3). Por tanto, el uso de las estrategias lúdicas permite desarrollar actividades que diviertan, motiven a los estudiantes. La relación entre pares es un factor que ayuda a socializar en el aula, de tal forma que, los juegos permiten compartir experiencias con los demás, crear confianza y una comodidad al momento de comunicar. Por tanto, los docentes pueden hacer uso de estas actividades para romper el hielo al inicio de una clase, realizar grupos, una convivencia, puede ser aplicada en los diferentes rangos de edad, pero siempre con un propósito.

## **Juego**

De acuerdo con Gallardo (2018) el juego:

Contribuye al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral. Por ello, el juego debe estar presente a lo largo de toda la vida del niño. Sin él, los niños no podrían establecer relaciones, desarrollar sus capacidades, habilidades, destrezas y competencias. Por tanto, no sólo es importante sino fundamental y absolutamente necesario en el desarrollo integral de los niños. (p.3)

Teniendo en cuenta a Garaigordobil y Fagoaga (2006) consideran que el juego:

El juego es una necesidad vital, porque el niño necesita acción, manejar objetos, relacionarse, y esto precisamente es lo que hace en el juego. Es su actividad más espontánea hasta el punto que decimos que está enfermo cuando no juega. Jugando se aprende ya que se obtienen nuevas experiencias y es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar conocimientos y de solucionar problemas. (p.7)

El juego ayuda en la recreación y motivación de cualquier actividad, pero debe estar relacionada al rango de edad, recordemos que los niños juegan desde los primeros años para relacionarse con el entorno o simplemente divertirse. Puesto que, desarrolla la

imaginación y creatividad, algunos juegos tienen normas o reglas a seguir pero también otros no los contienen, los estudiantes deben recordar que pueden ganar o perder, además, se desarrolla la motricidad fina como gruesa. El ser humano siempre ha pasado por algún juego en su vida, desde los primeros años de su infancia hasta la edad adulta, de modo, que el estudiante necesita estar en movimiento, manipulación de objetos que despierten la curiosidad y el compañerismo con los demás pares, por ello, al momento de jugar se aprende nuevas experiencias, porque cada persona está en libertad de expresarse, consiguiendo alcanzar alegría, satisfacción, destrezas que les permitirán recordar a futuro.

### **Juego individual**

El juego individual como plantea Sandoval (2011), **“son los juegos que ejecuta un solo niño satisfaciendo así sus intereses muy personales. La personalidad no puede producirse dentro del estrecho marco del ambiente individual, además hay el peligro de formarse una personalidad egocéntrica y un tipo introvertido”** (p.7). Por consiguiente, el juego individual no se interactúa con otros pares, en este juego se ejercita su propio cuerpo, debido que no requiere de acompañamiento o ayuda de otras personas, consiguiendo así explorar objetos que le rodea, pero, se formará una persona muy egocéntrica debido que no interactúa con los demás compañeros, podría tener problemas de socialización a futuro.

### **Juego en grupo**

Martínez (2019) considera que el juego en grupo:

Promoverá habilidades físicas, de resolución de problemas y atención, para poder trabajar en equipo debemos respetar el hecho de que cada persona tiene capacidades y opiniones diferentes. Esto significa que pasamos del mundo intrapersonal al interpersonal, algo que involucra nuestras habilidades socioemocionales. (p.2)

La importancia de los juegos en grupo parte de la existencia de una socialización dentro de un círculo social, es decir, con todos los compañeros del aula de clase, así mismo, ayudará a respetar opiniones y capacidades de cada uno de los estudiantes. Por lo tanto, demostrará habilidades socioemocionales y cooperación de manera grupal, pues, el estudiante crecerá y comenzará a interactuar con los demás compañeros, es decir, será una persona extrovertida. El juego en grupo permitirá adquirir información, socializar en el entorno que se encuentre, de manera que sea más participativo y amigable, en el caso de los estudiantes de niveles inferiores se desarrolla la noción de compartir juguetes, ser más amistoso.

### **Juego paralelo**

Según Bailey (2017) argumenta que el juego paralelo:

Desde la edad de 18 meses y hasta los dos años, los niños comienzan a jugar junto con otros niños sin ninguna interacción. Esto se llama juego paralelo. El juego paralelo les brinda a los niños oportunidades para hacer juegos de rol, como vestirse y representar. También ayuda a los niños a construir la idea de pertenencia "mío". Comienzan a mostrar su necesidad de estar con otros niños de su misma edad. Aunque el juego paralelo se encuentra generalmente en los niños pequeños, puede suceder en cualquier grupo de edad. (p.5)

El juego paralelo aparece cuando el niño es pequeño y todavía no juega con otros niños que se encuentran a su alrededor, pero comienza a interactuar cerca de los otros pares, de modo que, el niño está creando su propio juego en su mundo, también se construye una idea de pertenencia en los juguetes, incluso suele parecer una actividad egocéntrica. El niño empezará a aprender de otros niños, así mismo, tendrá que experimentar con su lenguaje y su motricidad fina como es el caso de los dedos y su coordinación con los ojos, por esta razón, este tipo de juego se desarrolla en los niños pequeños pero también se lo encuentra en los diferentes rangos de edad.

## **Juego en pareja**

Vera (2013), menciona que los juegos en pareja:

Son todos los juegos que el niño realiza con el educador, en los más pequeños los juegos de dar y tomar, el cucú tras, o los juegos de regazo son juegos sociales o de interacción social. Posteriormente, desde los tres años, los niños pueden jugar en pareja con otro niño dando palmas al ritmo de una canción. (p.1)

Los juegos en pareja, son realizados en grupos de dos personas, para enriquecer la capacidad social, en los primeros años de edad es necesario desarrollar la creatividad mediante juegos de regazo donde se debe potenciar la relación del padre con el niño, o el juego del cucú tras para desarrollar felicidad en el niño. En un nivel inicial lo realizan con sus pares o con los docentes, así como, juegos con la palmas al ritmo de canciones que genere una relación social, comunicación, respeto mutuo e interacción.

## **Técnica del juego**

El juego es aprender, permite mantener seguridad y sobre todo es disfrutarlo, en educación permite al estudiante desarrollar su creatividad, socialización, mantener una concentración y continuar el proceso de aprendizaje como una participación activa.

## **Juegos constructivos**

Según Inga (2019) manifiesta que los juegos constructivos:

Asocian la manipulación de todo tipo de materiales que los niños encuentran a su alcance; actualmente es más reciente y más usual en las instituciones educativas de modo que asocia un aprendizaje integral y fructífero dentro del rol académico y en todas las áreas, porque incluyen aspectos de la ciencia representación simbólica de la realidad. (p.20)

Los juegos constructivos ayudan a los niños a crear y manipular los objetos que el docente ponga a disponibilidad o los que encuentren dentro del ambiente educativo, tal como, rompecabezas, los legos, permitirá mejorar la capacidad espacial, motricidad en sus manos y estimulación. Puesto que, el juego constructivo vincula la creatividad con la inteligencia, acorde a los objetos se desarrolla los aprendizajes y aspectos relacionados con la ciencia y la realidad, por ejemplo: con la ayuda de bolas de plastilina el estudiante podrá diferenciar colores, formas y tamaños aumentando su curiosidad y aprendizaje de manera mutua.

### **Juegos al aire libre**

Según Vásquez (2012), menciona que los juegos al aire libre **“deben ser actividades puramente recreativas, por lo tanto, los juegos deben efectuarse de forma libre, en un clima alegre y entusiasta, pueden realizarse a al aire libre o bajo techo, en un campo abierto o en sectores delimitados” (p.26)**. Por lo tanto, el desarrollo del juego al aire libre se lo realiza con ayuda de actividades recreativas e interacción con las temáticas, donde el docente será el autor principal en establecer el juego con reglas, para que los estudiantes participen y divulguen de forma libre. Además, los juegos al aire libre permiten la motivación, la relajación del estudiante, el desarrollo de los sentidos, movimiento físico como mental, experiencias que van a disfrutar y recordar a largo plazo.

### **Juegos didácticos**

Montero (2017) sostiene que los juegos didácticos:

Dentro del marco educativo no tienen por qué verse como una pérdida de tiempo, más bien son una forma que permite llamar la atención de la población estudiantil y con esto mejorar sus notas y por consiguiente el rendimiento académico, además brindan la posibilidad de que los y las profesoras abandonen el método conductista.  
(p.1)

Chacón (2008) sostiene que el juego didáctico:

Es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. (p.3)

Los juegos didácticos en el ambiente educativo desarrollan en el estudiante la comprensión, atención, curiosidad, del mismo modo, se conseguirá un buen rendimiento académico. Por lo tanto, el desarrollo del estudiante debe llevar un proceso de opiniones, preguntas que ayuden en la participación, para dejar a un lado el método conductista, este tipo de juego permite crear un ambiente lúdico lleno de energía positiva y desarrollar en los estudiantes el cumplimiento de las metas. Además, se lo puede utilizar en cualquier nivel de educación siempre adaptándose a la temática y rango de edad, también, la secuencia de cómo se desarrollará el juego, sobre todo debe estar relacionado con actividades que refuerce el desarrollo intelectual y la creatividad.

### **Juegos intelectuales**

De acuerdo con López (2020), los juegos intelectuales **“son juegos de combinaciones sensorio motoras o intelectuales con competencia entre los individuos y regulados en solucionar diferentes situaciones” (p.2)**. Por esta razón, los juegos intelectuales ayudan en el desarrollo de la memoria, ejercicios de operaciones básicas, capacidades del lenguaje, explorando así la creatividad y participación de los estudiantes, para tener un buen desarrollo de combinaciones sensorio motoras como es el movimiento, tacto, de manera que, se relacione más con el mundo que lo rodea, por esta razón, el docente

debe actualizarse y utilizar metodologías que permita un desarrollo potencial en la educación dejando lo tradicional a un lado.

### **Lúdica como estrategia didáctica**

González (2014), considera que la lúdica como estrategia didáctica **“busca la formación de sujetos activos, capaces de tomar decisiones y emitir juicios de valor e interactuar en el desarrollo de la clase para construir, crear, facilitar, liberar, preguntar, criticar y reflexionar sobre el conocimiento” (p.11)**. Por consiguiente, la lúdica desarrolla estudiantes más activos, participativos, mejora sus relaciones entre pares, también construyen una comunicación activa donde interactúan todos los miembros del aula. Así mismo, el docente debe tomar en cuenta, que no todos los estudiantes van a querer participar por su timidez, es necesario que todo el curso desarrolle una interacción grupal y conseguir una participación activa.

### **Ambiente lúdico en el aula**

Velásquez (2008), argumenta que **“los ambientes lúdicos pueden ser no sólo ocasión de entretenerse y divertirse, sino que es lo primero que uno asocia con el juego; la sorpresa, el gracejo, lo gracioso, son componentes naturales en el juego” (p.2)**. Por lo tanto, un ambiente lúdico demuestra tranquilidad y diversión con ayuda de recursos que permita el desarrollo del aprendizaje, para conseguir una participación activa. En este ambiente lúdico debe existir una cooperación entre estudiantes-docentes y conseguir así la libertad de expresión, para generar un ambiente de alegría de forma que exista una combinación entre lo práctico y lúdico.

Garzón (2018), considera que el ambiente lúdico **“es un espacio que permite realizar actividades pedagógicas por medio del juego donde se incentiva a los niños a ejecutar diferentes actividades experimentando, creando, compartiendo sus conocimientos y fortaleciendo sus aprendizajes (p.8)**. Por consiguiente, el ambiente



lúdico dentro del campo educativo desarrolla actividades pedagógicas que permiten experimentar, relacionar con el entorno. También, la autoconfianza para un desarrollo pleno, el respeto, de manera que los estudiantes puedan tener una clase muy lúdica y activa. Es necesario proponer el respeto y la tolerancia desde el inicio y sobre todo manejar reglas para una disciplina correcta, el maestro no es una autoridad sino un guía en el proceso de enseñanza, igualmente se considera el espacio, la luminosidad y una comunicación activa para un ambiente lúdico.

### **Actividades recreativas**

De acuerdo con Senent (2008) **“las actividades recreativas ayudan en el desarrollo psicológico, intelectual y físico de los jóvenes, estas actividades recreativas comprenden juegos, deportes, actividades culturales y de esparcimiento” (p.13).**

Por tanto, el desarrollo de actividades recreativas ayuda en el desarrollo social, cognitivo, físico motor y están relacionadas con el tiempo libre. De manera que, desarrollan placer y entretenimiento con un propósito de diversión, siempre teniendo una participación activa, así mismo, estas actividades desarrollan la creatividad, expresión corporal. Igualmente, actividades deportivas que pueden ser recreativas o algún deporte como fútbol, baloncesto, actividades culturales como la danza, musicales y fomentar la disciplina, gozo, bienestar físico, cooperación entre estudiantes.

### **Juegos tradicionales**

Albeos (2012), considera que los juegos tradicionales **“son aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia” (p.6).** Por consiguiente, los juegos tradicionales son aquellos que vienen de generación en generación pero con el transcurso del tiempo se van perdiendo con la tecnología,

algunos sufren de cambios en su modelo o color. Por tanto, tienen una noción muy grande, puesto que, existen temporadas en donde juegan, además, transmite el valor por lo inmaterial y sencillo de organizar. De manera que, encontramos una alta gama de juegos tradicionales como las rimas, canciones, adivinanzas, la rayuela, trompos, los cuales ayudan en la creatividad y desarrollo emocional de los niños, así mismo, se debe fomentar el uso de cada uno de ellos, dado que se están perdiendo con el transcurso tiempo.

### **Juegos de mesa**

Como expresa Pérez (2011) **“los juegos de mesa pueden ser una buena herramienta educativa debido a las habilidades que se utilizan que son necesarias en una partida, el ejercicio mental que estimula, y por supuesto su adecuada duración”** (p.4). Por esta razón, los juegos de mesa refuerzan la mentalidad y permite adquirir nuevo conocimiento, además, tienen como objetivo reforzar y enseñar, lo primordial aquí es divertirse. También, permite a los estudiantes resolver problemas, tomar decisiones, cumplir con las normas y respetar el tiempo, dentro del ambiente educativo se desarrolla la observación, imaginación, tal como el tangram.

### **Metodología**

Teniendo en cuenta a Cortés y León (2004) **“la Metodología es la ciencia que nos enseña a dirigir determinado proceso de manera eficiente y eficaz para alcanzar los resultados deseados y tiene como objetivo darnos la estrategia a seguir en el proceso”** (p.8). Por esta razón la metodología es una enseñanza que lleva un proceso que será impartido de forma didáctica, por tanto, este proceso debe contener información, herramientas que permitan a los estudiantes comprender y tener un propósito. Por esta razón la metodología aporta en el ambiente de educación con métodos, procedimientos para alcanzar un conocimiento de manera clara y con un objetivo preciso.

Barrantes (2017), argumenta que **“la metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas” (p.31)**. Por consiguiente, la metodología es un camino del proceso de enseñanza donde se alcanzan resultados que favorezcan un aprendizaje. Una metodología lúdica permitirá crear espacios agradables para los educandos, donde puedan comprender y convivir de manera individual como colectiva. Además, es parte de los elementos fundamentales que componen el currículo, contiene procedimientos, estrategias para generar opiniones y reflexiones con una finalidad de potencializar el aprendizaje de los estudiantes cumpliendo así los objetivos.

### **Método lúdico**

Jimenez (2011) considera que el método lúdico:

Es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego. (p.1)

El método lúdico es un amplio conjunto de actividades que emplea el juego para impartir temas educativos, pero no significa solo jugar, permite al estudiante realizar actividades con un razonamiento, diversión, participación. De manera que, el juego permite el desarrollo mental y físico en los estudiantes, el enfoque lúdico genera amistad, afecto, cualidades en la personalidad mediante las emociones. Además, el juego está presente en las diferentes etapas del proceso de aprendizaje a través de lo social y cognitivo.

## **Método deductivo**

De acuerdo con Sierra (2012), el método deductivo **“es el proceso del razonamiento o raciocinio que pasa de lo universal a lo particular, es decir, consiste en obtener conclusiones particulares a partir de leyes universales” (p.12)**. Por tanto, el método deductivo es un proceso que va de lo general hasta llegar a lo concreto, busca deducir la parte de definiciones, principios, leyes, además, se utiliza para una forma específica de razonamiento, también, se la puede emplear de manera directa que solo parte de una premisa, mientras que la indirecta, parte de dos premisas lo que genera una comparación.

## **Método inductivo**

Hewitt (2001), señala que el método inductivo es **“una estrategia didáctica que se enfoca en el aprendizaje del estudiante al desarrollar competencias de análisis, interpretación e indagación. Puede ayudar a relacionar el contenido con el mundo real” (p.1)**. De modo que, el método inductivo está basado en el razonamiento que inicia de algo particular a lo general, se comprende como aprendizaje inductivo al aprendizaje basado en problemas en donde los estudiantes deben resolver un problema a través de lo que saben y necesitan saber, el aprendizaje basado en proyectos consiste en aprender mediante diferentes tareas teniendo un objetivo principal y un desarrollo del pensamiento crítico.

## **Método analítico**

Teniendo en cuenta a Lerner (2001), el método analítico:

Se fundamenta por tanto en una ética que reconoce el propio deseo de ser y de saber, y a su vez reafirma los pactos y la responsabilidad por el entorno, por lo social. Un método que fortalece la libre expresión, la capacidad crítica, la autonomía, la

responsabilidad y el gusto por aprender, todo ello mediante la inclusión de la realidad y sus límites. (p.1)

El método analítico es una secuencia ordenada de pasos que se debe cumplir con ayuda del ser y saber, consiste en la desmembración de un todo y así poder observar las causas y sus efectos. Por esta razón, el niño debe ir conociendo las palabras como unidades diferentes, de manera que, asocie los significados con las palabras que escribe. Además es más utilizado en el área de Ciencias Naturales como Ciencias Sociales donde se van descomponiendo los elementos básicos partiendo de una observación como es el análisis.

## **Didáctica**

De acuerdo con Medina y Salvador (2009), **“didáctica en su doble raíz docere: enseñar y discere: aprender, se corresponde con la evolución de dos vocablos esenciales, dado que a la vez las actividades de enseñar y aprender, reclaman la interacción entre los agentes que las realizan” (p.4)**. Por consiguiente la didáctica es el arte por enseñar, interviene en el proceso de aprendizaje de los estudiantes con una finalidad de optimizar, las herramientas y métodos aplicados en el aula clase. Por lo tanto, el uso de la teoría o el hacer y la práctica o el saber donde se analiza y estudia diferentes conocimientos encaminados en el rumbo a las temáticas o proyectos pedagógicos que permitan al docente tener diferentes estrategias de enseñanza, donde se desarrolle habilidades y poder llegar a los objetivos establecidos.

## **Objetivos de la didáctica**

Mallart (2001) destaca los siguiente objetivos de la didáctica:

- Llevar a cabo los propósitos de lo que se conceptúe como educación.
- Hacer la enseñanza y por consiguiente, el aprendizaje, más eficaces.

- Aplicar los nuevos conocimientos provenientes de la biología, la psicología, sociología y la filosofía que puedan hacer la enseñanza más coherente.
- Orientar la enseñanza de acuerdo con la edad evolutiva del alumno.
- Adecuar la enseñanza a las posibilidades y a las necesidades del alumno.
- Inspirar las actividades escolares en las realidades y ayudar al alumno a percibir el fenómeno de aprendizaje como un todo.
- Orientar el planteamiento de las actividades de aprendizaje de manera que haya progreso, continuidad y unidad, para que los objetivos de la educación sean suficientemente logrados.
- Guiar la organización de las tareas escolares para evitar pérdida de tiempo
- Hacer que la enseñanza se adecue a la realidad y a las necesidades del alumnado y de la sociedad.
- Llevar a cabo un apropiado acompañamiento y un control consciente del aprendizaje, con el fin de que pueda haber oportunas rectificaciones o recuperaciones del aprendizaje. (p.4)

Los objetivos de la didáctica están dirigidos a mantener bienestar y planificación en cuanto aprendizaje para poder alcanzar las metas, de modo que, debe cumplir con los propósitos que mantenga la educación para conseguir un aprendizaje más eficaz y lograr adquirir nuevos conocimientos de forma coherente. Por lo tanto, está orientada en las necesidades de los estudiantes impartidas en actividades que permita el desarrollo de un aprendizaje significativo y lograr conseguir un progreso en la educación, también, mantener una organización en cuanto a las tareas y evitar perder el tiempo en refuerzos que no alcanzan los propósitos. Por consiguiente, la didáctica está plasmada en la realidad y necesidades de los estudiantes, las cuales permiten adquirir oportunidades de desempeño y acompañamiento pedagógico en conocimientos.

### **Acto didáctico**

De acuerdo con Soriano (2011), el acto didáctico:

Define la actuación del profesor para facilitar los aprendizajes de los estudiantes, para ello deben emplear diversas estrategias de enseñanza mismas que deben concretarse en una serie de actividades de aprendizaje dirigidas a los estudiantes y adaptadas a sus características, a los recursos disponibles y a los contenidos objetos de estudio. Así también determinan el uso de determinados medios y metodologías

en unos marcos organizativos concretos y a los alumnos se les provee sistemas de formación, orientación y motivación. (p.1)

El acto didáctico es una actuación por parte del docente para impartir aprendizajes, utilizando diferentes estrategias, actividades que ayuden adquirir los contenidos necesarios, a través de recursos para dar una orientación en el desarrollo de la motivación y comprensión de los significados y el desarrollo de la comunicación algo esencial para la convivencia, relación de experiencias que ayuden a los estudiantes a interactuar, informar y desarrollar su aprendizaje. En el contexto educativo el docente debe fomentar la comunicación entre docente y estudiante para que exista un desarrollo de confianza y forme un ambiente sociable. Los docentes son los encargados de impartir el conocimiento con ayuda de materiales, información verídica, fomentación de valores, mientras que los estudiantes deben ser participativos y encontrar las estrategias para comprender y aprender, teniendo en cuenta que cada estudiante aprende de distinta forma en el campo educativo.

### **Tipos de estrategias didácticas**

Sánchez (2018) señala que las estrategias didácticas **“son aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje en sus estudiantes, de las diferentes disciplinas: estrategia de percepción individual, estrategia de problematización, estrategia de descubrimiento, estrategia de socialización” (p.39)**. Por consiguiente, los tipos de estrategias didácticas permiten adquirir facilidad y orientación del aprendizaje. También, encontramos una división como: la estrategia de percepción individual que permite describir opiniones, sentimientos y se la relaciona con los diálogos, excursiones. Estrategia de problematización que genera el cuestionamiento y percepciones de lo que se observa, mientras, las estrategias de descubrimiento para identificar alguna información se encuentra a través de cuestionamientos, observación, finalmente la estrategia de socialización genera la libre expresión, opiniones y cooperación y se las genera en danzas, dramatizaciones.

## **Variable Dependiente**

### **Inteligencias Múltiples**

De acuerdo a Gardner (1994) citado en Galeano (2020), las inteligencias múltiples:

La mente tiene la capacidad de tratar distintos contenidos, pero resulta en extremo improbable que la capacidad para abordar un contenido permita predecir su facilidad en otros campos. En otras palabras, es de esperar que el genio (y a posteriori, el desempeño cotidiano) se incline hacia contenidos particulares: los seres humanos han evolucionado para mostrar distintas inteligencias y no para recurrir de diversas maneras a una sola inteligencia flexible. (p.1)

Nadal (2015) considera que las inteligencias múltiples:

La Teoría de las Inteligencias Múltiples fue desarrollada por Howard Gardner el año 1983 y se basa en la idea de que no existe una única inteligencia, sino que ésta tiene múltiples facetas que deben ser cultivadas en las aulas. Así, el autor identifica ocho tipos de inteligencia diferentes (lingüística, lógico-matemática, visual-espacial, musical, cinético-corporal, interpersonal, intrapersonal y naturalista), todas importantes y necesarias para la vida y presentes en todas las personas, aunque combinadas de una manera única en cada individuo. (p.1)

El desarrollo de la inteligencia es un camino constructivo, donde una persona con el transcurso de su vida va adquiriendo nuevos conocimientos y desarrollando habilidades, pero esta inteligencia no debe ser unitaria sino debe ser diversa donde se desarrollen diferentes habilidades. Sin embargo, Gardner propone un enfoque de inteligencias múltiples dirigidas a ocho campos, tal como, lingüística, lógica-matemática, kinestésica-corporal, espacial, interpersonal, intrapersonal, musical y naturalista, cada una permite el desarrollo de habilidades y destrezas, de manera que, exista una capacidad de resolver problemas. Por tanto, cada una de estas inteligencias múltiples desarrolla características y actividades diversas, puesto que, cada persona



desarrolla una inteligencia más que otra, dependerá del aprendizaje que adquiere y el entorno que rodea, además, son importantes y necesarias para la vida.

### **Las inteligencias múltiples en el aula**

Como señala Guzmán (2005), sobre la inteligencias múltiples en el aula:

La escuela debe proporcionar una gama de alternativas para desarrollar las inteligencias de cada quien, esta debe eliminar la percepción igualitaria de todos los educandos. Debe poseer ambientes que permitan la concentración, realización de trabajos en grupo donde se pueda tener acceso a diferentes fuentes de información tanto bibliográfica como electrónica. (p.22)

Sánchez (2015) sostiene que las inteligencias múltiples:

En la mayoría de las escuelas no se atienden las necesidades de los niños y no se desarrollan sus talentos. La escuela podría ser un espacio donde los alumnos descubran su inteligencia, su potencial y sean capaces de desarrollarlo al máximo. Un lugar donde aprendan a solucionar problemas, a crear, a descubrirse a sí mismos, a enfrentarse a situaciones reales, lleno de posibilidades, de novedades, donde los niños pudieran desarrollar un pensamiento crítico y creativo. (p.9)

En el aula debe existir la atención a todas las necesidades de los estudiantes, por esta razón, se desarrolla cada una de las inteligencias, también debe existir un ambiente amigable donde el estudiante desarrolle su concentración y socialización. El desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes permite fomentar un aprendizaje basado en diferentes campos, ser más críticos, poder resolver problemas, construir un aprendizaje significativo. De manera que, la escuela desarrolle un espacio donde los estudiantes descubran y potencialicen sus estilos de aprendizaje, además, aumentará el desarrollo visual, motriz, melódico, lógico, cada una dentro de las ocho inteligencias múltiples.

## **Beneficios en docentes**

Teniendo en cuenta a Ezequiel (2013) **“para el docente es importante conocer cómo trabaja la mente de cada uno de sus alumnos, es decir, como razonan: cuál es el estilo de aprendizaje, la forma en que resuelven los problemas, sus centros de interés y sus inclinaciones” (p.107)**. Por consiguiente, el uso de las inteligencias múltiples en docentes debe ser considerado un tema importante, puesto que, se conocerá el estilo de aprendizaje de cada estudiante y su manera de trabajar. Por esta razón, el docente debe convivir con los estudiantes, conocer cuál inteligencia predomina, pero sin ignorar los contextos culturales, económicos y sociales en donde el estudiante se desarrolla. Además, el uso de las inteligencias múltiples permite tener un desarrollo de habilidades y destrezas de forma grupal como individual generando un proceso de enseñanza-aprendizaje.

## **Beneficios en estudiantes**

Rodríguez (2014) manifiesta que las inteligencias múltiples en estudiantes:

Se desarrollan en mayor o menor medida en todas las personas. Estas inteligencias tienen que ver en gran medida con las oportunidades que se proporcionan al niño durante su desarrollo. En el ámbito educativo y en el contexto familiar se pueden llevar a cabo actividades para identificar cuáles son las inteligencias del niño y cómo desarrollarlas. Las actividades de juego y de experimentación son las idóneas para conseguir su desarrollo. (p.1)

En el ambiente educativo existe una diversidad de inteligencias múltiples que son desarrolladas y otras que se están desarrollando, estas inteligencias se van construyendo durante el proceso de su vida y pueden ser potencializadas en un contexto familiar y educativo. Además, los estudiantes desarrollan una inteligencia más que otra, teniendo así unas inteligencias más predominantes, pero se puede fortalecer las demás, mediante las experiencias, actividades como el juego, trabajos en

grupo, preguntar qué prefiere hacer o que le gusta hacer fomentado así una comunicación activa donde exista diálogos.

### **Desarrollo cognitivo**

Según Suárez y Maiz (2010), el desarrollo cognitivo:

Desde el punto de vista educativo, Gardner plantea una escuela centrada en el individuo, comprometida con el entendimiento óptimo y el desarrollo del perfil cognitivo de cada estudiante. El autor señala dos hipótesis: Primero, todo el mundo tiene las mismas capacidades e intereses. No todos aprenden de la misma manera y segundo, nadie puede llegar a aprender todo lo que hay que aprender. (p.9)

El desarrollo cognitivo es un proceso por el cual el estudiante va adquirir conocimiento del aprendizaje y de experiencias, de manera que, un estudiante no tendrá las mismas capacidades que otro. Se comprende como desarrollo cognitivo a las capacidades intelectuales como la inteligencia, que despierta el interés y creatividad. También, el desarrollo de la memoria, la percepción, resolución de problemas, lenguaje, de modo que, cada alumno demuestra un ritmo muy diferente y aprendizaje único en cuanto a las actividades y desarrollo de capacidades, emociones que serán aplicadas en el campo educativo.

### **Desarrollo Integral**

Bravo (2019), considera que el desarrollo integral **“forma seres integrales, seres que sean capaces de abordar cualquier problema a partir de diferentes perspectivas, dándoles solución utilizando diversos métodos para el abordaje del problema planteado” (p.2)**. Por consiguiente, el desarrollo integral es ayudar a los estudiantes a llegar a su máximo potencial con ayuda de factores como el ambiente donde se pueda desenvolver, la práctica cotidiana tanto en la escuela como en el hogar. Además, permite que el estudiante pueda ver diferentes perspectivas donde se resuelva

problemas, existan diferentes planos para un desarrollo integral, tal como, motriz, emocional, afectivo, físico, social como cognitivo, este desarrollo está presente desde los primeros años donde se busca alcanzar un nivel de comprensión y capacidad en adquirir un aprendizaje, puesto que, abordan diferentes métodos que desarrolla la motivación y compromiso.

### **Tipos de inteligencias múltiples**

Todos nacemos con potencialidades diferentes pero se van desarrollando con los estímulos que recibimos, las experiencias y sobre todo la educación que se recibe, por tal motivo, existen ocho tipos de inteligencias múltiples:

#### **Inteligencia Lingüística:**

De acuerdo a Gardner (1994) citado en Ponce (2010), manifiesta que la inteligencia lingüística:

Se manifiesta en la habilidad para manipular palabras para una variedad de propósitos: debate, persuasión, contar historias, poesía, prosa e instrucción. A la gente con alta inteligencia lingüística-verbal a menudo le gusta jugar con palabras y usar herramientas como juegos de palabras, metáforas, etc. Las personas con una fuerte inteligencia lingüística verbal pueden con frecuencia leer durante horas en un mismo período. Sus habilidades auditivas tienden a estar altamente desarrolladas y pueden aprender mejor cuando hablan, escuchan, leen o escriben. (p.19)

Calderón (2007) menciona que la inteligencia lingüística:

Es la capacidad de usar las palabras de manera efectiva, en forma oral, y escrita. Incluye la habilidad en el uso de la sintaxis, la fonética, la semántica y los usos pragmáticos del lenguaje (la retórica, la mnemónica, la explicación y el metalenguaje). Alto nivel de esta inteligencia se ve en escritores, poetas, periodistas y oradores, entre otros. Está en los alumnos a los que les encanta redactar historias,

leer, jugar con rimas, trabalenguas y en los que aprenden con facilidad otros idiomas. (p.8)

La inteligencia lingüística es la capacidad de la parte fonética de la lengua tanto en lo simbólico como en lo expresivo, se la desarrolla desde los primeros años de edad. De manera que, el desarrollo de la inteligencia lingüística inicia con el balbuceo de bebé, después comenzará con palabras básicas, crecerá y utilizará más palabras de forma oral y escrita. Las personas con esta inteligencia prefieren dar lectura de libros, escribir textos, extender su vocabulario al momento de leer y hablar, por esta razón, se ve reflejado en periodistas, poetas, en el ambiente educativo se realiza rimas, aprender otro idioma, también, jugar con las palabras para mejorar la comprensión.

### **Actividades-Inteligencia lingüística**

Ruiz (2014) considera como actividades de la inteligencia lingüística:

- Crear y representar una obra de teatro.
- Redactar un cuento inventado por ellos.
- Crear una poesía y recitar en público.
- Debatir y argumentar.
- Llevarles al parque y que describan a los demás algo de lo que ven para que lo adivinen.
- Escuchar una canción y cambiar la rima o el estribillo. Luego cantarla e interpretarla.
- Escuchar una noticia en la radio y luego explicarla a los demás con sus propias palabras.
- Escribir una carta formal y otra informal. (p.1)

Las actividades dentro de la inteligencia lingüística permiten construir un aprendizaje en los estudiantes mediante el desarrollo de la escritura, oralidad, por esta razón, el uso de la dramatización en las obras de teatro crea la convivencia y representación de personajes. Los estudiantes deben redactar oraciones, párrafos y cuentos que permitan desarrollar la creatividad, además, podrán ser participativos y dar argumentos para generar una clase más activa, la descripción de las cosas permite el desarrollo de la

mente y ampliarla con más información. Por otro lado, el uso de la escritura fomenta el conocimiento del vocabulario, la expresión de ideas ayuda a desempeñar la oralidad y facilidad de expresarse en público.

### **Inteligencia lógica- matemática**

De acuerdo a Gardner (1995) citado en Martínez (2012), considera que la inteligencia lógica-matemática:

Es la capacidad para usar los números de manera efectiva y razonar adecuadamente. Incluye la sensibilidad a los esquemas, a las relaciones lógicas, afirmaciones y proposiciones, a las funciones y otras abstracciones relacionadas con el pensamiento matemático. Implica la habilidad para resolver problemas matemáticos y el uso de procedimientos científicos además de la utilización adecuada del razonamiento inductivo y deductivo. (p.18)

La inteligencia lógica-matemática es una capacidad para el uso de números y dominio de las diferentes cantidades, también es la habilidad para resolver problemas, donde se inicia con el proceso de resolución, el manejo de las operaciones matemáticas, habilidades para el análisis y razonamiento. Además, dentro de la lógica encontramos el proceso de razonar y analizar, mientras que, en matemática son las operaciones numéricas y las distintas relaciones, donde se realiza un proceso de verificación.

Martos (2019) plantea como características de la inteligencia lógica-matemática:

- Manejar hábilmente los números.
- Buena comprensión de conceptos lógicos.
- Altas habilidades para el razonamiento.
- Buena capacidad para resolver problemas y puzzles. Estas personas disfrutan de desafíos mentales y buscan fácilmente soluciones a problemas lógicos, abstractos y matemáticos.
- Realizar fácilmente operaciones matemáticas.

- Llevar a cabo experimentos y disfrutar de su realización.
- Reconocer números y ser capaz de asociarlos con símbolos u objetos.
- Tienen facilidad para el pensamiento abstracto. (p.3)

La inteligencia lógica-matemática está presente en la resolución de los problemas, además, se la desarrolla desde los primeros años con operaciones básicas, que irán transformándose con el transcurso del tiempo. Esta inteligencia permite construir soluciones y poder resolver problemas que tengan argumentos verídicos, se relaciona con los números, realiza operaciones, razonamiento deductivo, relaciones lógicas. De manera que, los estudiantes desarrollan al máximo su potencial, tienen una pasión por aprender nuevos problemas matemáticos, comprensión lógica, pero también pueden construir relaciones con símbolos para el desarrollo de un pensamiento abstracto, realizar experimentos. También, tienen una facilidad de graficar y explicar datos complejos o cálculos de algún problema que se relaciona con el pensamiento científico donde analiza los sucesos del entorno.

### **Actividades de la Inteligencia lógica-matemática**

De acuerdo con Uribe (2016), las actividades que realizan en la inteligencia lógica-matemática:

- Resolver problemas o acertijos matemáticos.
- Realizar proyectos de investigación, recopilación de datos estadísticos y analizar estos mismos.
- Medir, preguntar y analizar lo encontrado.
- Estudiar las teorías científicas y matemáticas.
- Experimentar la ley de la causa y el efecto.
- Clasificar objetos mediante diagramas: de plantas, de árboles, de cosas que hay en la nevera, etc.
- Usar símbolos abstractos y fórmulas.
- Realizar cualquier tipo de cálculo. (p.10)

Las actividades en la inteligencia lógica-matemática permiten a los estudiantes desarrollar la mente y ejercitarla con ayuda problemas o acertijos matemáticos, donde se enfoca en un análisis y razonamiento. A medida que, el niño crece podrá conocer ejercicios más complejos donde preguntará, analizará con fundamentos científicos, también, construye diagramas, utiliza los símbolos en las respectivas fórmulas, de manera que, pueda realizar cualquier tipo de cálculo, puesto que estas personas prefieren trabajar con números y ejercitar siempre su mente.

### **Inteligencia Espacial**

De acuerdo con Verdug (2014) considera que la inteligencia espacial:

La inteligencia espacial concebida como la integración de una serie de habilidades afines que incluyen: discriminación visual, reconocimiento, proyección, imagen mental, razonamiento espacial, manejo y reproducción de imágenes internas o externas; algunas o todas ellas manifiestas en una misma persona; constituyen un medio fundamental para acceder, procesar y representar información. (p.3)

La inteligencia espacial desarrolla un sin número de habilidades, tal como, visual, reconocimiento de proyecciones, imágenes, que permite recordar con mayor facilidad la información. Por ende, la persona puede orientarse en las distintas localidades, reconocer objetos con sus respectivas proyecciones, las personas que desarrollan esta inteligencia prefieren aprender con imágenes, diagramas, mapas, también desarrollan su imaginación con la asociación de la imagen.

Alabau (2019), señala las siguientes características de la inteligencia espacial:

- **Alto sentido de la orientación** y de la ubicación, así como competencia en lectura de mapas.
- **Habilidad para la manipulación del color**, líneas, formas, figuras y espacio y la relación entre todos ellos.
- **Interés hacia diversas disciplinas del arte** como la pintura, dibujo, escultura y fotografía.



- **Capacidad para la representación gráfica** de elementos tanto visuales como espaciales.
- **Memoria espacial:** pueden ser capaces de recordar un espacio y sus detalles fácilmente
- Percepción de la realidad poniendo atención en las **relaciones espaciales, las distancias y dimensiones.**
- **Capacidad de reconocimiento de un objeto** o imagen independientemente de la posición en la que se halle. (p.1)

Dentro de las características de la inteligencia espacial se desarrolla la perspectiva de las cosas, los aspectos visuales, de manera que, se orienta con las direcciones de los mapas, diferencian colores, líneas, figuras y establece relaciones, también desarrolla un interés por pintar, esculcar y la fotografía donde quieren plasmar un recuerdo a largo plazo. Porque, desarrollan una memoria espacial que permite recordar detalles y estructuras de imágenes o algún diagrama, decodificar tablas, mapas o alguna representación de medios visuales y así puedan recordar la información por más tiempo.

### **Actividades en la inteligencia espacial**

Raffino (2020) destaca las siguientes actividades de la inteligencia espacial:

- Usar formas u objetos, o crearlas.
- Dibujar y pintar.
- Jugar con los colores.
- Tocar y sentir el espacio.
- Escuchar los cuentos de hadas, espíritus o duendes.
- Desarmar las cosas para ver cómo son por dentro.
- Hacer nuevos modelos de las cosas una vez desarmadas.
- Crear objetos con sus propias manos.
- Ir a museos para ver exposiciones. (p.2)

Las actividades de la inteligencia espacial permiten desarrollar la parte visual-espacial en las personas, pueden observar objetos o imágenes y dar sus opiniones, por otro lado, dibujar permitirá desarrollar la creatividad, pintar y jugar con los colores. En los

primeros años el niño comienza a rayar la hoja y desarrollar la curiosidad por conocer nuevos entornos, observar dibujos en los cuentos, tendrá una curiosidad por desarmar algún juguete solo para saber ¿Cómo es por dentro?, observar modelos de juguetes y manipularlos con las manos, también, conocer el museo, la historia, lo que permite una construcción del conocimiento y aprendizaje.

## **Inteligencia musical**

Como señala Morán (2009) la inteligencia musical:

Capacidad de entender y desarrollar técnicas musicales; aprenden a través de la música; escuchan música, tararean o chiflan melodías; generalmente, leen y escriben música. Es así como se le otorga a la inteligencia musical, que tradicionalmente era solamente tomada como habilidad específica, un estatus propio en el desarrollo cognitivo integral del ser humano. (p.6)

La inteligencia musical es la capacidad de apreciar y comprender el ritmo de una música, también, se aprende a través de la música, valoran los diferentes tipos de música. Las personas con esta inteligencia perciben los ritmos de la música, realizan esquemas, leen las melodías, tienen sensibilidad al reconocer el sonido. Cuando el niño es pequeño produce sonidos que escucha a su alrededor, ellos los balbucean para tratar de copiar y expresar sus sentimientos, es recomendable que los padres lo estimulen con música o el canto porque eso les tranquiliza y estimulan su desarrollo integral.

Jiménez (2018) expresa la importancia de la inteligencia musical:

La inteligencia musical también permite desarrollar competencias en “el hacer”, relacionadas con la capacidad de interpretar, componer y apreciar la música en toda su dimensionalidad estética y espiritual. Fortalece las aptitudes y las actitudes frente a las diferentes formas de la música para desarrollar habilidades innatas que tienen todos los seres humanos frente a la estética musical. En esta inteligencia se deben diferenciar tonos y ritmos para poder reproducir y construir sobre ellas nuevas formas musicales. (p.2)

La inteligencia musical se desarrolla al momento que se construye melodía, notas musicales, interpretar algún instrumento, lo que permitirá percibir y reconocer melodías y apreciación por el ritmo. De modo que, estas personas desarrollan un talento artístico con el manejo de algún instrumento o su voz donde construirá ritmos y diferentes timbres de voz todo dependerá de la estimulación que reciba, además son conocidos también como buen oído.

### **Actividades en la inteligencia musical**

Gutiérrez (2016) sostiene como actividades de la inteligencia musical:

- Ser sensible a la intensidad de la música (fuerte-suave), al compás y a las pautas rítmicas.
- Discriminar el tono.
- Identificar distintos estilos musicales.
- Conocer algunos músicos representativos del género.
- Ser capaz de mantener el tono preciso, así como el compás y las pautas rítmicas. Manifestar expresividad al cantar o tocar un instrumento.
- Recordar y reproducir las propiedades musicales de los sonidos y de otras composiciones. (p.7)

Las actividades de la inteligencia musical permite desarrollar el gusto por la melodía y el ritmo, para buscar así la armonía y paz interna de la persona, también, prefieren ir a conciertos y disfrutar del ambiente. Dentro de sus pasatiempos está aprender a interpretar un instrumento. La persona aprenderá rápido y podrá interpretar melodías agradables, así mismo, los estudiantes en el ámbito escolar podrán participar en coros, programas, estas personas tienen un gusto variado en los tipos de sonidos siempre buscan estar relajados y ocupados cuando aprenden símbolos y notas musicales.

## **Inteligencia kinestésica-corporal**

De acuerdo con Realpe (2012), la inteligencia kinestésica-corporal:

La capacidad para usar el cuerpo para expresar ideas y sentimientos y facilidad en el uso de las propias manos para producir o transformar cosas. Los kinestésicos tienen la capacidad de utilizar su cuerpo para resolver problemas o realizar actividades. Dentro de este tipo de inteligencia están los deportistas, cirujanos y bailarines. Una aptitud natural de este tipo de inteligencia se manifiesta a menudo desde niño. (p.49)

La inteligencia kinestésica-corporal permite el control de los movimientos del cuerpo, mantener un buen estado mental y físico debido que se utiliza como práctica el deporte y actividades que ayuden a la motricidad del cuerpo. Puesto que, se relaciona con el físico y manipulación del cuerpo para realizar cualquier actividad, disfrutando del momento y del ejercicio físico. Por otro lado, permite mantener una mente sana con mayor coordinación y aprendizaje en cuanto a las actividades y su dedicación, además se la puede encontrar en deportistas, bailarines.

Díaz (2015) considera que son características de la inteligencia kinestésica-corporal:

- Control del cuerpo, desde los segmentos gruesos hasta los finos. Es decir, desde el tronco o la cabeza hasta los dedos o parte del rostro.
- Coordinación corporal para la expresión, para transmitir ideas o sentimientos, para comunicar emociones creando secuencias, etc.
- Capacidad de manejo de objetos. Un cirujano es excelente con el bisturí, un artista tal vez con el cincel o el pincel, un matemático con la regla o la escuadra, etc.
- Elevada capacidad espacial para calcular y percibir volúmenes y medidas, igual que para coordinar el cuerpo de forma diestra, equilibrada, flexible, etc.(p.2)

Las características de la inteligencia kinestésica-corporal van dirigidas al movimiento del cuerpo, es decir, movimientos de los dedos hasta el tronco, para mantener una coordinación y expresar tranquilidad, sentimientos los mismos que transmiten

emociones, felicidad. Además, se puede conseguir un control de movimiento del propio cuerpo, con ayuda de ejercicios físicos, en donde se permita equilibrar y flexionar el cuerpo en coordinación, generando un ambiente de relajación y de paz.

### **Actividades en la inteligencia kinestésica-corporal**

Según Cedeño (2019), las actividades de la inteligencia kinestésica-corporal son **“juegos de mímica, conciencia corporal, actividades físicas, actividades artísticas, teatro, yoga, explorar entornos” (p.1)**. Por consiguiente, el desarrollo de la inteligencia kinestésica-corporal ayuda a mantener un buen estado, en donde realiza una actividad física como mental. Por esta razón, las actividades físicas ayudan a mantener un buen desarrollo de la salud como el deporte al momento de realizar básquet, fútbol o algunos pasos de baile, como la bailoterapia. Las actividades de teatro ayudan en las expresiones de los niños para desarrollar la empatía, el yoga de igual forma desarrolla una conexión entre relajación y los movimientos del cuerpo para conservar una mente sana y sobre todo explorar nuevos entornos que permita la paz interna.

### **Inteligencia interpersonal**

García (2018) expresa que la inteligencia interpersonal:

La inteligencia interpersonal es la inteligencia que nos habilita para relacionarnos e interactuar con otros. Esta inteligencia, tiene un papel esencial en la capacidad de empatía ya que supone la capacidad de leer e interpretar emociones en los otros, así como adaptar nuestra conducta a las señales que interpretamos de las personas con las que nos relacionamos. (p.1)

De acuerdo a García (2009) citado en Riveros (2019) , considera que la inteligencia interpersonal:

La inteligencia interpersonal, es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder. Esta inteligencia se presenta en actores, políticos, buenos vendedores y docentes exitosos, entre otros. La tienen los alumnos que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares y mayores, que entienden al compañero. (p.80)

La inteligencia interpersonal desarrolla la capacidad de comprender y percibir a otras personas, la empatía, de manera que los estudiantes se relacionen con los demás compañeros. Se desarrollan habilidades tales como, percibir las emociones, gestos, relacionar con los pares, la autoestima, ser más éticos, trabajar en equipo manteniendo orden y respetando las opiniones de todos los integrantes donde se produzca una comunicación. Además, esta inteligencia en los estudiantes ayuda a fomentar la socialización para poder resolver posibles conflictos con otras personas, se caracteriza por emplear el trabajo grupal y generar confianza. Así mismo, pueden comprender a otras personas, poniéndose en su lugar para entender la situación que atraviesa, por otro lado, estas personas buscan dar una iniciativa y generar colaboración, construye una escucha activa que permite oír no solo a los demás sino comprender sus ideas, sentimientos.

### **Actividades en la inteligencia interpersonal**

Miró (2018) destaca las siguientes actividades de la inteligencia interpersonal:

- Trabajar con otros, especialmente los más jóvenes o más mayores que ellos.
- Preguntar y conocer información sobre otras personas, países, situaciones, etc.
- Actividades que impliquen la colaboración.
- Hablar de todo lo que les pasa a los otros.
- Si pueden, ayudar a los otros.
- Interactuar con la familia.
- Cumplir las reglas, hacerlas y cambiarlas si les dejan. (p.1)

Las personas pueden desarrollar una variedad de actividades como; la socialización entre pares que fomenta los trabajos en grupo, además pueden realizar preguntas, para comprender y colaborar con el grupo de trabajo, también busca la interacción dentro del grupo para saber que pasa a su alrededor, ayudar a sus compañeros, comprenderlos e interactuar. Por otro lado, la convivencia en el hogar lleva al estudiante a ser más comprensivo y tolerante con las demás personas, hablar acerca de lo que pasa y las actividades que realizan necesitan de colaboración para establecer una comunicación y socialización.

### **Inteligencia Intrapersonal**

Ezequiel (2013) menciona que la inteligencia intrapersonal se **“refiere a poseer conocimientos sobre uno mismo; ayuda a que los individuos observen sus estados y proceso neurocognitivos a nivel intelectual como afectivo” (p. 102).** Por consiguiente, la inteligencia intrapersonal hace referencia a que una persona puede comprenderse, conocerse a uno mismo, entender las acciones que realiza, estas personas reflexionan sobre sus metas a futuro, realizan un adecuado uso de la auto comprensión, la autoestima favorece en el control del interior de cada persona, para poder tomar decisiones, acciones apropiadas sobre su vida.

De acuerdo con García (2019), considera características de la inteligencia intrapersonal:

- Tienen una alta autoestima
- Son conscientes de sus cualidades y sus defectos
- Suelen ser introvertidos
- Tienen una alta capacidad de introspección y meditación
- Están orientados a objetivos concretos y realistas
- Confían en sus capacidades
- Sentido de la realidad
- Son independientes. (p.1)

Las características de la inteligencia intrapersonal permite desarrollar una alta autoestima y tomar conciencia por uno mismo de cuáles son las cualidades, fortalezas y debilidades. También, este tipo de personas pueden ser introvertidos debido que están enfocados en su mundo interior, es decir, en sus pensamientos, sentimientos, además, son más conscientes antes de actuar. Por otro lado, se genera la autocompasión que significa comprender los propios errores y poder perdonarse para buscar una armonía y comprensión, de manera que, se genera el autocuidado que es proteger a uno mismo, para relacionar necesidades, emociones y pensamientos.

### **Actividades en la Inteligencia Intrapersonal**

Torres (2019), considera como actividades de la inteligencia intrapersonal **“la elaboración de diarios o escritura de textos, ejercicios de meditación, establecimiento de objetivos a corto, mediano y largo plazo, actitud reflexiva permanente, capacidad autocrítica, la autoevaluación” (p.3)**. De manera que, la inteligencia intrapersonal, permite al estudiante escribir de su vida, los sucesos que pasó. Estas actividades deben tener un tiempo de relajación para poder continuar, es necesario aplicar la meditación como una herramienta de alivio que permita desarrollar la paz interna, la planificación de objetivos a dónde se quiere llegar, momentos de autorreflexión y autocrítica, el estado de ánimo, las emociones, los problemas que pasan de manera personal.

### **Inteligencia Naturalista**

Tufiño (2017), considera que la inteligencia naturalista:

La inteligencia naturalista es la capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas. Tanto del ambiente urbano como suburbano o rural. Incluye las habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno. La poseen en alto nivel la gente del campo, botánicos, cazadores, ecologistas y paisajistas. Se da en



los niños que aman los animales, las plantas; que reconocen y les gusta investigar características del mundo natural y del hecho por el hombre. (p.47)

La inteligencia naturalista desarrolla una capacidad de conocer e interpretar el ambiente, a través de animales, plantas u objetos. De manera que, exista una convivencia con la naturaleza, donde nazca el respeto y cuidado, también identifica características de animales y plantas, para adquirir mayor información de cómo convivir con el mundo que les rodea. Además, nace la intención por cuidar las plantas, proteger a los animales y tener una conexión con la naturaleza donde se puede aprender de todo el ambiente.

De acuerdo con Alabau (2019), manifiesta características de la inteligencia naturalista:

- Sensibilidad y orientación hacia la naturaleza
- Necesidad de estar en contacto con el medio natural
- Mayor conciencia y preocupación
- Exploración del medio
- Interés por la observación, identificación, interacción y cuidado de animales y plantas, mostrando empatía por ellos
- Mayor percepción y conciencia del entorno
- Capacidad de adaptación. (p.1)

En la inteligencia naturalista podemos encontrar características como; desarrollo de sentimientos direccionados a la naturaleza donde se produce una conexión con el ambiente, la admiración por el medio natural, tener una preocupación por los problemas que afronta la naturaleza. Por otro lado, busca explorar siempre nuevos rumbos en la vida, relacionarse con el entorno para crear sembríos y convivencia, conocer más sobre las plantas y animales, ayuda en el desarrollo de una memoria nítida, permite recordar cada uno de los detalles, también, genera la interacción con el ambiente con actividades productivas que ayuden en la protección del mundo.

## **Actividades en la inteligencia naturalista**

Ruales (2017) plantea como actividades de la inteligencia naturalista a los **“trabajos de campo, experimentación, observación de flora y fauna, representación de la naturaleza, catalogación de especies, conservación del medio natural”** (p.4). De manera que, las actividades de la inteligencia naturalista permiten emprender caminatas a lugares que se respiren aire puro y desarrollar actividades de campamentos, fotografiar la fauna y flora que lo rodea. En cuanto, a la observación algunas personas pueden realizar bitácoras para el desarrollo de anotaciones e incluso poder realizar dibujos. Por otro lado, las actividades al aire libre producen relajación como el yoga, o leer al aire libre, en el ámbito educativo el estudiante puede utilizar instrumentos como el microscopio para explorar y conocer más sobre el tema, también buscar información de la categorización de las especies, temas que despiertan el interés de los educandos.

## **Teoría de las inteligencias**

### **Inteligencia**

González (2003), señala que **“la inteligencia humana como la potencialidad de desarrollo cognoscitivo del sujeto en función de la solución de nuevos problemas, que consiste esencialmente en el grado de desarrollo de los procesos de análisis, síntesis y generalización”** (p.1). Por consiguiente, la inteligencia es un desarrollo cognitivo que desarrollan las personas y que permite procesar, analizar la información, para generar ideas en la capacidad intelectual, como función dentro de la inteligencia las personas cada día se adquiere conocimientos que se aprende o que se aprendió, porque en el transcurso de la vida pasamos por diversas situaciones nuevas, la inteligencia se refleja cuando una persona puede resolver con facilidad un problema o pueda asimilar información que comprenda ideas, dado que, generará experiencia para poder razonar y aprender.

## **Constructivismo**

Ortiz (2015) da a conocer que el constructivismo:

Se puede pensar en dicho proceso como una interacción dialéctica entre los conocimientos del docente y los del estudiante, que entran en discusión, oposición y diálogo, para llevar a una síntesis productiva y significativa: el aprendizaje. Sin embargo, hay que recordar que éste y la forma en que se realice, aun cuando sean constructivistas, están determinadas por un contexto específico que influye en ambos participantes: docente y estudiantes, debido a sus condiciones biológicas, psicológicas, sociales, económicas, culturales, incluso políticas e históricas. (p.5)

La teoría del constructivismo es un proceso de aprendizaje donde el estudiante va construir su conocimiento, también, percibe la realidad, dará sentido y coherencia a lo aprendido dependerá de su ritmo, también, proporciona en los alumnos un proceso continuo de actividades productivas. Además este aprendizaje se manifiesta a través del entorno que lo rodea, es decir el ambiente del aula, es un factor muy importante al momento de aprender, por ende, se ofrecerá herramientas a los estudiantes para que ellos puedan construir su conocimiento a base de ideas previas, conocimientos del docente, pero siempre con el acompañamiento para poder solventar alguna inquietud, de manera que, existe diferentes condiciones culturales, sociales y económicas.

## **Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget**

Jaume (2008) señala que la teoría del desarrollo cognitivo o cognoscitivo:

El desarrollo cognoscitivo no sólo consiste en cambios cualitativos de los hechos y de las habilidades, sino en transformaciones radicales de cómo se organiza el conocimiento. Una vez que el niño entra en una etapa, no retrocede a una forma anterior de razonamiento ni de funcionamiento. Piaget propuso que el desarrollo cognoscitivo sigue una secuencia invariable. Es decir, todos los niños pasan por las cuatro etapas en el mismo orden, No es posible omitir ninguna de ellas, las etapas se relacionan generalmente con ciertos niveles de edad, pero el tiempo que dura una etapa muestra gran variación individual y cultural. (pp. 2-3)

La teoría del desarrollo cognitivo o cognoscitivo de Piaget hace referencia al desarrollo de los niños y el entorno que los rodea, de manera que, abarca el desarrollo de la inteligencia, además, esta teoría busca la manipulación y adaptación del entorno, tener en cuenta que el niño aprende desde los primeros años. Por otro lado, encontramos sus etapas, por ejemplo: La etapa sensoria-motora que comprende el nacimiento-2 años en donde adquiere información del medio que lo rodea, la etapa pre-operacional de los 2-7 años se refleja el uso de símbolos y palabras, donde se vuelven egocéntricos, mientras, que en la etapa operaciones concretas de 7-11 años surgen nuevas experiencias, el pensamiento y ver de otra manera el mundo, finalmente, la etapa de operaciones formales de 11-12 años desarrolla las experiencias propias, construye su personalidad y nuevos aprendizajes en cada una de las etapas, por lo tanto, el niño debe pasar por las cuatro etapas y en el mismo orden.

### **Teoría Triárquica**

Como expresa Solaz (2018), la teoría triárquica:

Esta teoría, desarrollada por Robert J. Sternberg, tiene una perspectiva contraria al enfoque psicométrico y, por el contrario, se acerca a la perspectiva cognitiva. La inteligencia representa nuestra capacidad para adaptarnos con éxito a los cambios que se presentan en nuestra vida. Cuanto mejor nos adaptemos a estos cambios, más inteligentes seremos. Nuestra inteligencia depende de nuestra capacidad analítica, creativa y práctica. (p.2)

La teoría triárquica por Robert J. Sternberg manifiesta la capacidad de las personas para adaptarse a los cambios, donde cada uno de estos cambios favorece a la inteligencia y la percepción, por ende, contiene tres tipos de inteligencias, por ejemplo; la capacidad analítica sobre las decisiones y forma de actuar al momento de resolver problemas, la capacidad creativa permite aprender a través de la experiencia donde surge soluciones a problemas de una forma automática y actuar de manera sencilla, finalmente, la capacidad práctica, hace referencia a la manera de adaptarse al entorno,

para conseguir nuevas oportunidades, por ende, mejora la perspectiva del ambiente y su propio entorno para conseguir lo que desea y emplear bien el tiempo.

## **Teoría Ecológica**

Álvarez (2015) propone que la Teoría Ecológica:

La Teoría Ecológica de los Sistemas de Urie Bronfenbrenner consiste en un enfoque ambiental sobre el desarrollo del individuo a través de los diferentes ambientes en los que se desenvuelve y que influyen en el cambio y en su desarrollo cognitivo, moral y relacional. Esta teoría puede aplicarse en todos los ámbitos de la Psicología y otras ciencias, ya que partimos de la base de que el desarrollo humano se da en interacción con las variables genéticas y el entorno, y expone de manera clara los diferentes sistemas que conforman las relaciones personales en función del contexto en el que se encuentran. (p.1)

La teoría Ecológica hace referencia al desarrollo de la persona a través de diversos ambientes para Urie Bronfenbrenner su investigación se basó en la conducta y desarrollo infantil de los individuos, por lo cual, divide en sistemas; microsistema donde hace referencia a la familia y compañeros de clase, en el meso sistema una comunicación más activa donde existirá vinculación entre familia-amigos o la misma escuela, mientras, en el ecosistema aparece los factores que pueden afectar al individuo no son visto de manera directa como la forma de pensar, finalmente, en el macro sistema se desarrolla la interacción del sujeto con el medio que lo rodea como puede ser lo cultural, también tiene consecuencias de factores externos como lo económico esta teoría está dirigida a los cambios de entorno de la manera de interactuar y comportamiento del niño basados en sus conductas.

## Cognición

Rodríguez (2007) menciona que la cognición:

Etimológicamente del latín *cognitio*, se entiende aproximadamente como: Conocimiento alcanzado mediante el ejercicio de las facultades mentales; lo cual implica la existencia de un tipo de habilidad a la cual denominamos como la facultad o capacidad mental, explicada como función, dinámica y como estructura, esto a su vez nos lleva a observar con más detenimiento él termina mente, tanto como sistema físico y como sistema dinámico, sistema definido también, como facultad intelectual y su base estructurada, actuando dentro de los marcos del percepción, pensamiento, la memoria, la imaginación y la voluntad. (p.1)

La cognición es una capacidad que tienen todas las personas para poder recordar información, experiencias que ayuden a percibir el mundo que nos rodea, también es la información que se va adquiriendo con la experiencia de cada día y permite asimilar nuevos conocimientos. En el ambiente educativo los educadores ayudan en el desarrollo de la cognición a través de la comprensión, que permite ejercitar el pensamiento, la memoria y sobre todo la imaginación del individuo.

### Estimulación cognitiva

La estimulación cognitiva para Gavara (2015) **“es un conjunto de ejercicios y de actividades destinadas a mejorar y/o mantener las capacidades mentales de una persona a lo largo del tiempo” (p.3)**. Por consiguiente, la estimulación cognitiva hace referencia a las actividades que ayudan en el desarrollo cognitivo de la memoria, atención, estimular la mente porque con el pasar del tiempo la memoria se va deteriorando, por tal motivo, se realiza ejercicios mentales, además, potenciará la socialización para evitar el aislamiento por parte de la persona, así mismo manejar un bienestar personal y emocional.

## **Procesos cognitivos**

Los procesos cognitivos también conocidos como mentales ayudan en el desarrollo de la mente, pueden almacenar información, manipular y comprender la estimulación emocional, de manera que, encontramos algunos procesos cognitivos como:

### **Atención**

Como plantea Londoño (2009), la atención es:

Observar, escuchar, tocar y gustar requieren entre otras cosas, la habilidad de atender, esta habilidad se conoce mejor como un proceso psicológico básico e indispensable para el procesamiento de la información de cualquier modalidad y para la realización de cualquier actividad. No es un proceso unitario, sino un conjunto de diferentes mecanismos que trabajan de forma coordinada. (p.2)

La atención es poder escuchar y observar en un determinado tiempo, desde edades tempranas se estimula la atención dirigida a cosas relevantes que ayudan a percibir información. Pero debemos tener en cuenta que la atención en ciertas ocasiones lleva un poco más de dificultad que otros procesos cognitivos, también se toma un estímulo para que la persona pueda observar con mayor verificación, por ende, acceda a comprender y percibir una información donde permita tener un aprendizaje significativo, esta orientación va dirigida a diversas actividades que se realiza, debido que la personas solo observan algunos rasgos, por eso es necesario construir una atención a largo tiempo.

## **Percepción**

De acuerdo con Lupón (2000), la percepción:

Como el proceso de extracción activa de información de los estímulos, y elaboración y organización de representaciones para la dotación de significado. A diferencia del resto de las funciones cognitivas, presenta la característica distintiva de tener su origen en la interacción física que se da entre el medio y el organismo a través de los sentidos (vista, oído, olfato, gusto y tacto) con lo que viene a ser el punto de encuentro entre lo físico y lo mental. (p.4)

La percepción es un canal del procesamiento de información, esto puede actuar para ayudar en el proceso de relación con el entorno, que genera una información organizada. Las personas pueden percibir el mundo de distintas formas debido que cada persona es muy diferente, tiene una influencia de los recuerdos y conocimientos que se van adquiriendo, donde la memoria interactúa con la realidad de la información, por ejemplo; cuando sufrimos un accidente en la cocina tenemos una sensación de dolor, ardor, donde interactúan los sentidos, pero igual pasamos a analizar lo que sucedió y cómo se dio el accidente.

## **Lenguaje**

De acuerdo a Yule (2007) citado en Mora (2018), considera que el lenguaje:

En áreas como educación, en las cuales cuando se habla de la importancia de desarrollar habilidades lingüísticas en la población estudiantil muchas veces se refieren a habilidades comunicativas o expresivas, y no tanto a aquellas relacionadas con la organización de conceptos, la representación y reinterpretación de la realidad, que podrían ser fundamentales para comprender el desarrollo académico del alumnado, o bien las dificultades o problemas específicos del lenguaje que podrían darse en el ámbito escolar (p.4)



El lenguaje es un medio que permite comunicar con otras personas dentro de un medio, por otro lado, puede ser expresado de manera escrita y oral, en la parte escrita con ayuda de una escritura desde el alfabeto a formación de oraciones, mientras que la parte oral comienza con los fonemas relacionados con el sonido de las letras. Además, es necesario para transmitir información, en la educación se quiere conseguir un desarrollo pleno con ayuda de metodologías que potencien al estudiante a desarrollar comunicación, comprensión y sobre todo un desarrollo social.

## **Emoción**

Como señala Elices (2015), la emoción:

No es una tarea sencilla y depende en gran medida de donde se ponga el foco de atención. Existe un consenso importante en considerar la emoción como un fenómeno complejo y multidimensional que involucra los componentes subjetivos, cognitivos, fisiológicos, expresivos y motivacionales. (p.3)

La emoción es algo que no se puede definir a simple vista, debido que existe una gran cantidad de emociones como la tristeza, alegría, el enojo que se las puede encontrar en situaciones que normalmente realizamos con el diario vivir. Por otro lado, es la comprensión que tienen las personas por la conducta que ejerce una actividad, a veces es el estado de ánimo de una persona que está por atravesar, así mismo, podemos encontrar las emociones que son básicas en cuanto a una sorpresa o miedo por algún animal o cosa, las secundarias como la culpa por algún problema, los celos que ejerce una persona por otra, la satisfacción es una emoción positiva, porque, provoca sentimientos alegres hacia otra persona o por sí mismo.

## **1.1. Objetivos**

### **1.1.1. Objetivo General**

Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar-Elvira Ortega” del cantón Latacunga.

### **1.1.2. Objetivos Específicos**

- Identificar las estrategias lúdicas que poseen los estudiantes.
- Analizar el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes.
- Establecer conclusiones y recomendaciones a la temática planteada.

## **1.2. Descripción del cumplimiento de objetivos**

### **Objetivo General:**

Determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar-Elvira Ortega” del cantón Latacunga.

Para poder determinar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de las inteligencias múltiples se tomó como base la fundamentación teórica de diferentes autores y los resultados obtenidos del respectivo instrumento que se aplicó para la recolección de datos en este caso un cuestionario. El instrumento fue aplicado a

estudiantes y docentes de Educación General Básica Media de la unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar-Elvira Ortega” del cantón Latacunga.

**Objetivo 1.** Identificar las estrategias lúdicas que poseen los estudiantes.

Para cumplir con el objetivo se llevó a cabo la elaboración y aplicación de una encuesta que fue dirigida a estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar-Elvira Ortega”, de manera que, se diseñó un cuestionario de doce preguntas que fue validado por una docente experta en el área, con la finalidad de obtener información verídica. Además, esta encuesta fue aplicada con ayuda del formulario de Google Drive, después, de culminar con la aplicación del instrumento se pasó al respectivo análisis e interpretación de datos, para lograr identificar las estrategias lúdicas que poseen los estudiantes.

**Objetivo 2.** Analizar el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes.

El objetivo se cumplió con ayuda de una técnica en este caso una encuesta y un instrumento llamado cuestionario, compuesto de preguntas enfocadas en las inteligencias múltiples y una escala de Likert que fue dirigida a estudiantes y docentes de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar-Elvira Ortega” del cantón Latacunga. De igual forma, se aplicó la encuesta mediante el formulario de Google Drive por la emergencia que atravesamos, también se realizó un análisis de las inteligencias múltiples que se desarrollan en el aula de clases, lo que permitió conocer más sobre las diferentes inteligencias y qué actividades ayudan a su desarrollo, considerando ocho inteligencias múltiples; lingüística, lógica-matemática, espacial, kinestésica-corporal, intrapersonal, interpersonal y naturalista cada una de estas dirigidas a mejorar, fortalecer las habilidades y destrezas de los estudiantes.

**Objetivo 3.** Establecer conclusiones y recomendaciones a la temática planteada.

Para cumplir con este objetivo, se consideró los resultados de los análisis e interpretaciones sin perder de vista los objetivos planteados, también se realizó la verificación de la hipótesis que fue planteada en la investigación respecto a las estrategias lúdicas y el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuví-Simón Bolívar-Elvira Ortega” del cantón Latacunga, con ayuda de la comprobación del Chi-cuadrado, lo que permitió el desarrollo de las respectivas conclusiones y recomendaciones del trabajo de investigación, también se consideró la información que se recopiló en el estudio.

## CAPÍTULO II

### METODOLOGÍA

#### 2.1. Materiales

Para la elaboración del proyecto de investigación se utilizó material tecnológico como la computadora, el servicio de internet, que facilitaron de información para la elaboración del marco teórico. También el uso de material de oficina, tal como, esferos, cuaderno, hojas de papel boom, para la elaboración del proyecto y oficios. Por otro lado, la utilización de herramientas virtuales como Google Drive, WhatsApp, que permitieron la elaboración de la encuesta y comunicación con la rectora y profesores de la Unidad Educativa, mientras que para la tabulación de la encuesta se utilizó la aplicación de IBM SPSS, Microsoft Excel en la elaboración de gráficas en este caso pasteles y para la comprobación de la hipótesis se utilizó Minitab. En cuanto, a recursos institucionales, Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación Carrera de Educación Básica y la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Civi-Simón Bolívar-Elvira Ortega” del cantón Latacunga.

<b>MATERIALES</b>	<b>COSTO</b>
Copias	5.00\$
Laptop	150\$
Transporte	20.00\$
Impresiones	10.00\$
Imprevistos	30.00\$
Internet	25.00\$
<b>TOTAL:</b>	<b>240 \$</b>

**Tabla 1. Materiales**

**Elaborado por:** Chile (2021)

## **2.2. Métodos**

Para el presente trabajo de investigación se realizó con un enfoque cualitativo y cuantitativo. Enfoque cualitativo porque se indaga los hechos investigados con relación a las variables de estudios, como características, cualidades, es decir, sobre las estrategias lúdicas y el desarrollo de las inteligencias múltiples, que permitió investigar e interpretar los resultados. El enfoque cuantitativo, porque se utilizó mediciones numéricas y el análisis estadístico, además, se realizó tabulaciones, gráficos estadísticos, como son pasteles en el programa Microsoft Excel, los mismos que permitieron desarrollar conclusiones y recomendaciones.

### **Modalidad de investigación**

Tiene una modalidad bibliográfica porque se pudo indagar información de estudios ya realizados, además se utilizó el repositorio de la Universidad Técnica de Ambato que ayudó a comprender y desarrollar el trabajo de investigación acorde a las variables propuestas. Los artículos científicos, libros, revistas deben ser de años actuales, debido a que la información está en constante cambio, también permitió la construcción del marco teórico y los antecedentes.

La investigación se realizó en la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuy-Simón Bolívar-Elvira Ortega” de la parroquia La Matriz, del cantón Latacunga de la provincia de Cotopaxi, tiene una educación regular con niveles de Educación Inicial, Básica y Bachillerato, así mismo, se utilizó una encuesta para la recolección de datos, finalmente la población con la que se trabajó son docentes y estudiantes de Educación Básica Media, que permitió obtener datos relevantes en la investigación de forma ordenada y sistemática.

## Nivel o tipo de la investigación

La investigación consta con un nivel exploratorio y descriptivo. Nivel exploratorio porque nos permitió acercarnos a la realidad del problema, nos llevó a familiarizarnos, con la recopilación de información acorde a las dos variables como son las estrategias lúdicas en el desarrollo de las inteligencias múltiples, priorizando todos los puntos de vista y objetivos del estudio. Además se utilizó una técnica llamada encuesta, la que consta de una recolección de información para realizar un cuestionario que abordó preguntas con aspectos de interés por investigar, lo que permitió obtener datos verídicos de manera correcta.

Tiene un nivel descriptivo porque se indagó el tema planteado y se delimitó el problema abordado en la investigación. También se especificó conceptos, características y aspectos importantes de cada variable de manera clara para conocer la realidad de la investigación. Por otro lado, se describen los resultados obtenidos, acerca de las estrategias lúdicas y las inteligencias múltiples.

## Población y muestra

Para la presente investigación se consideró a los estudiantes de Educación General Básica Media, un curso de quinto grado con 30 alumnos, sexto grado con 34 alumnos, séptimo grado con 35 alumnos y 15 docentes de Educación Básica Media, que constituyen una población de 114 personas que se trabajó con su totalidad.

**Tabla 2.** Población

<b>Observación</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Estudiantes</b>	99	86,84%
<b>Docentes</b>	15	13,16%
<b>Total</b>	114	100%

**Fuente:** Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví – Simón Bolívar – Elvira Ortega”

**Elaborado por:** Chile (2021)

## **Técnicas e instrumentos**

### **Técnicas**

Para la investigación se utilizó una técnica de recolección de datos que es la encuesta, la que ayuda al investigador a recopilar información, además se la realizó previamente, por ende, permite obtener datos relevantes sobre las estrategias lúdicas y el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de Educación General Básica Media.

### **Instrumento**

El instrumento que se utilizó es el cuestionario está estructurado por doce preguntas tanto para estudiantes como para docentes, el objetivo es conocer la importancia de las estrategias lúdicas y el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes de Educación General Básica Media, el instrumento se realizó con su respectivo tiempo y con ayuda del marco teórico, así mismo, fue presentado en la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar-Elvira Ortega”.



## CAPÍTULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1. ENCUESTA REALIZADA A ESTUDIANTES

##### 1. ¿Su docente realiza juegos para enseñar algunas temáticas en las áreas de; Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales?

Tabla 3. Juegos para enseñar temáticas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	39	39,4 %
Casi Siempre	24	24,2 %
A veces	36	36,4 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>99</b>	<b>100,0 %</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media

**Elaboración:** Chile (2021)

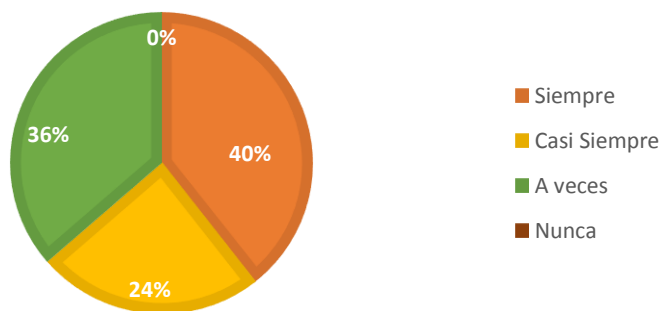


Gráfico 1. Juegos para enseñar temáticas

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media

**Elaboración:** Chile (2021)

#### Análisis

De una total de 99 encuestados que representa el 100%, 39 estudiantes que representan el 39,4% respondieron que siempre sus docentes realizan juegos para enseñar alguna temática en las cuatro áreas básicas, 24 estudiantes que representan el 24,2%

manifiestan que casi siempre, 36 estudiantes que representan el 36,4% mencionaron a veces.

### **Interpretación**

La mayoría de estudiantes manifiestan que sus docentes realizan juegos para enseñar temáticas en las distintas áreas básicas, por tal motivo, el juego es importante porque despierta el interés y concentración, en algunos casos ayuda a retener por más tiempo una información, de este modo, se considera las cuatro áreas básicas como: Lengua y literatura, Matemática, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales, asignaturas que abarcan diferentes temáticas y contenidos, se sugiere impartir de manera lúdica debido a que el estudiante debe construir su propio conocimiento y algunos temas son extensos.

## 2. ¿Su docente utiliza el juego como una herramienta de aprendizaje que le permita mejorar su creatividad?

Tabla 4. Juego como herramienta

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	63	63,6 %
Casi Siempre	14	14,1 %
A veces	22	22,2 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>99</b>	<b>100,0 %</b>

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media  
Elaboración: Chile (2021)

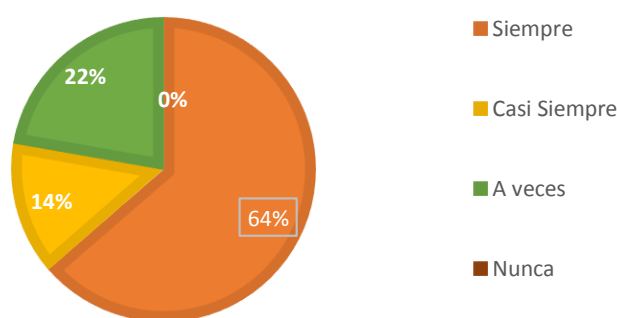


Gráfico 2. Juego como herramienta

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media  
Elaboración: Chile (2021)

### Análisis

De una total de 99 encuestados que representa el 100%, 63 estudiantes que representan el 63,6% respondieron que siempre los docentes utilizan el juego como una herramienta de aprendizaje que permite mejorar la creatividad, 14 estudiantes que representan el 14,1% mencionan que casi siempre, finalmente 22 estudiantes que representan el 22,2% afirman que a veces.

### Interpretación

La mayoría de estudiantes manifiestan que sus docentes utilizan el juego como herramienta de aprendizaje, puesto que, los juegos lúdicos ayudan en la creatividad, permiten al estudiante imaginar, construir en su mente ideas, figuras, además, expresarse abiertamente, por otro lado, ayuda en el desarrollo emocional, es necesario fomentar el juego en el campo educativo, pero también se debe ser cuidadoso al momento de aplicarlo, el docente tiene un papel fundamental al momento de impartir reglas o mencionar el procedimiento.

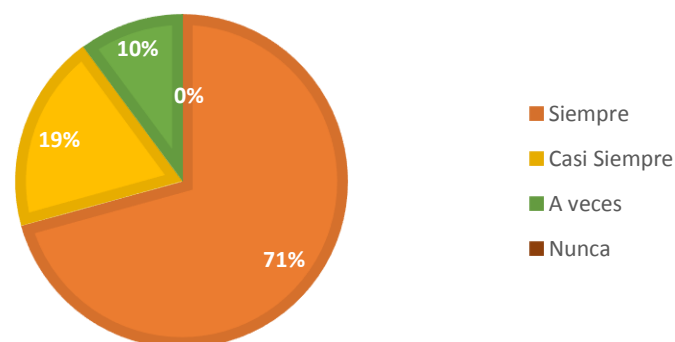
### 3. ¿Los ambientes del aula motivan y mejoran el aprendizaje?

**Tabla 5.** Ambientes del aula

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	70	70,7 %
Casi Siempre	19	19,2 %
A veces	10	10,1 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>99</b>	<b>100,0 %</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media

**Elaboración:** Chile (2021)



**Gráfico 3.** Ambientes del aula

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media

**Elaboración:** Chile (2021)

#### **Análisis**

De una total de 99 encuestados que representa el 100%, 70 estudiantes representan el 70,7% respondieron que siempre el ambiente del aula motiva y mejora el aprendizaje, 19 estudiantes que representan el 19,2% mencionan que casi siempre, finalmente 10 estudiantes que representan el 10,1% manifiestan que a veces.

#### **Interpretación**

La mayoría de estudiantes manifiestan que los ambientes del aula ayudan en la motivación y mejoramiento del aprendizaje, teniendo en cuenta que un ambiente de aula debe estar construido acorde al rango de edad de los estudiantes, por ende, debe ser luminoso, cómodo. Otro factor importante dentro del aula es una buena comunicación por parte del docente-estudiante y entre pares, por tal motivo, se construirá un aprendizaje significativo acorde a la variedad de estilos de cada estudiante.

#### 4. ¿Considera importante que los docentes desarrollen juegos al aire libre y que le permitan aprender?

Tabla 6. Aire Libre

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	66	66,7 %
Casi Siempre	20	20,2 %
A veces	9	9,1 %
Nunca	4	4,0 %
<b>Total</b>	<b>99</b>	<b>100,0 %</b>

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media  
Elaboración: Chile (2021)

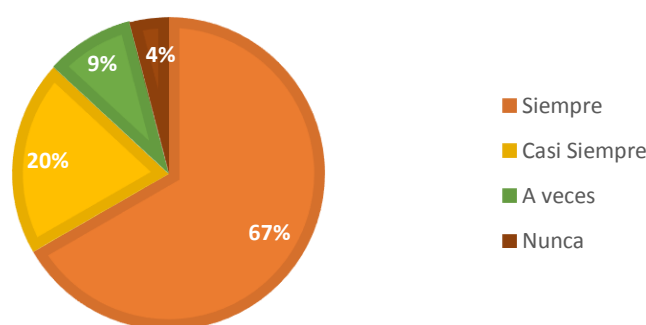


Gráfico 4. Aire libre

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media  
Elaboración: Chile (2021)

#### Análisis

De una total de 99 encuestados que representa el 100%, 66 estudiantes que representan el 66,7 % respondieron que siempre consideran importante que los docentes desarrollen juegos al aire libre, 20 estudiantes que representan el 20,2% mencionaron que casi siempre, 9 estudiantes que representan el 9,1 % respondieron que a veces, finalmente 4 estudiantes que representan el 4,0% mencionaron que nunca.

#### Interpretación

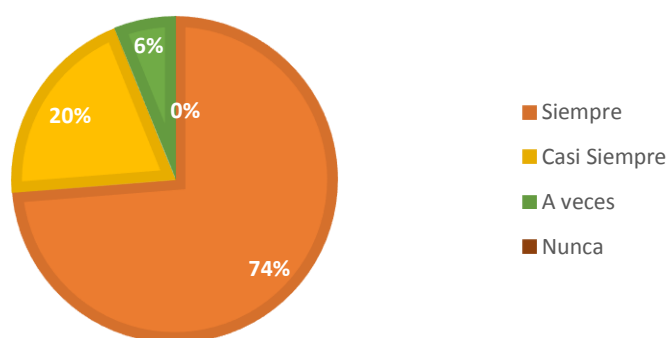
La mayoría de estudiantes consideran que es importante que los docentes realicen juegos al aire libre, debido que el juego al aire libre permite desarrollar habilidades motoras como; saltar, trepar, correr, estirarse, además los estudiantes necesitan un espacio considerable para desarrollarse y que pueda disfrutar del entorno que le rodea.

## 5. ¿Considera usted que las estrategias lúdicas ayudan a mejorar la comunicación entre compañeros?

**Tabla 7.** Comunicación entre compañeros

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	73	73,7 %
Casi Siempre	20	20,2 %
A veces	6	6,1 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>99</b>	<b>100,0 %</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media  
**Elaboración:** Chile (2021)



**Gráfico 5.** Comunicación entre compañeros

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media  
**Elaboración:** Chile (2021)

### Análisis

De una total de 99 encuestados que representa el 100%, 73 estudiantes que representan el 73,7 % respondieron que siempre las estrategias lúdicas ayudan a mejorar la comunicación entre compañeros, 20 estudiantes que representan el 20,2 % mencionan que casi siempre, finalmente 6 estudiantes que representan el 6,1 % manifiestan que a veces.

### Interpretación

La mayoría de encuestados manifiestan que las estrategias lúdicas ayudan a mejorar la comunicación entre compañeros, debido que la aplicación de estrategias lúdicas permite desarrollar conocimientos, habilidades, estas actividades pueden ser de forma grupal donde va existir un proceso comunicativo que permita cambiar ideas y socializar de manera oral para formar un ambiente grupal.

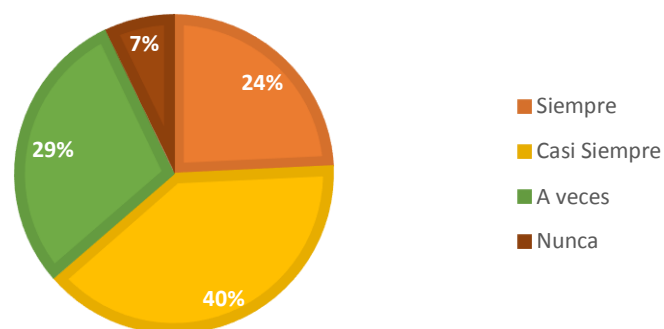
## 6. ¿Cuándo el docente realiza actividades de aprendizaje todos los estudiantes concluyen al mismo tiempo?

**Tabla 8.** Actividades de aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	24	24,2 %
Casi Siempre	39	39,4 %
A veces	29	29,3 %
Nunca	7	7,1 %
<b>Total</b>	<b>99</b>	<b>100,0 %</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media

**Elaboración:** Chile (2021)



**Gráfico 6.** Actividades de aprendizaje

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media

**Elaboración:** Chile (2021)

### Análisis

De una total de 99 encuestados que representa el 100%, 24 estudiantes que representan el 24,2% respondieron que siempre concluyen al mismo tiempo las actividades propuestas por el docente, 39 estudiantes que representan el 39,4 % casi siempre, 29 estudiantes que representan el 29,3% respondieron que a veces, finalmente 7 estudiantes que representan el 7,1% respondieron que nunca.

### Interpretación

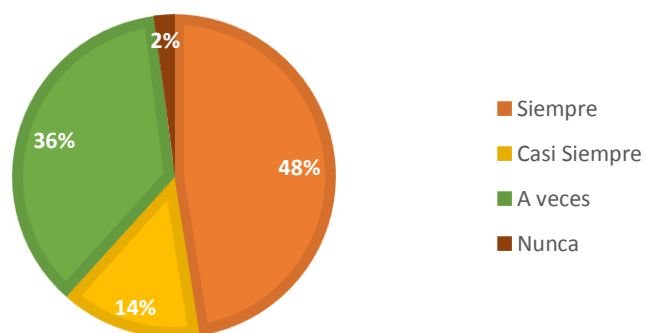
Existe una variedad de respuestas por parte de los encuestados, pero un gran porcentaje de estudiantes menciona que casi siempre pueden terminar las actividades de aprendizaje del docente al mismo tiempo, además debemos comprender que cada estudiante tiene sus estilos de aprendizaje y habilidades lo que no permite terminar actividades al mismo ritmo que los demás estudiantes

## 7. ¿Usted realiza preguntas a su profesor cuando no comprende un tema de clase?

**Tabla 9.** Realiza preguntas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	47	47,5 %
Casi Siempre	14	14,1 %
A veces	36	36,4 %
Nunca	2	2,0 %
<b>Total</b>	<b>99</b>	<b>100,0 %</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media  
**Elaboración:** Chile (2021)



**Gráfica 7.** Realiza preguntas

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media  
**Elaboración:** Chile (2021)

### Análisis

De una total de 99 encuestados que representa el 100%, 47 estudiantes que representan el 47,5% respondieron que siempre realizan preguntas al profesor cuando no comprenden un tema de clases, 14 estudiantes que representan el 14,1% mencionan que casi siempre, 36 estudiantes que representan el 36,4% respondieron que a veces, finalmente 20 estudiantes que representan el 2,0% manifestaron que nunca.

### Interpretación

La mayoría de encuestados manifiestan que realizan preguntas a su profesor, cuando no está claro o no comprenden algún tema, esto es bueno porque cuando una persona realiza preguntas aprende más y puede quitarse la duda, se desarrolla un conocimiento firme y ayuda a no tener miedo por preguntar.

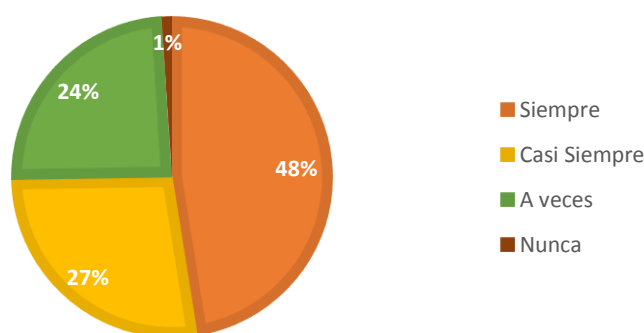


## 8. ¿A usted le gusta la lectura, escritura, realizar resúmenes, buscar significados de palabras en revistas, periódicos o de otros medios?

**Tabla 10.** Inteligencia Lingüística

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	47	47,5 %
Casi Siempre	27	27,3 %
A veces	24	24,2 %
Nunca	1	1,0 %
<b>Total</b>	<b>99</b>	<b>100,0 %</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media  
**Elaboración:** Chile (2021)



**Gráfica 8.** Inteligencia Lingüística

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media  
**Elaboración:** Chile (2021)

### Análisis

De una total de 99 encuestados que representa el 100%, 47 estudiantes que representan el 47,5% respondieron que siempre prefieren la lectura, escritura, realizar resúmenes, buscar significados de palabras en revistas, periódicos, 27 estudiantes que representan el 27,3% mencionan que casi siempre, 24 estudiantes que representan el 24,2% a veces, finalmente 1 estudiante que concierne el 1,0% manifestó que nunca.

### Interpretación

Los encuestados manifiestan que se motivan por realizar las actividades de escritura, lectura, resúmenes y buscar significados en textos, por tal motivo el descubrimiento de información nueva estaría vinculada con la inteligencia lingüística que ayuda a desarrollar un léxico en los estudiantes, a la comprensión de textos y desde edades pequeñas se puede desarrollar mediante fonemas que ayudan a comprender la escritura, lectura y poder establecer una comunicación entre pares u otras personas.

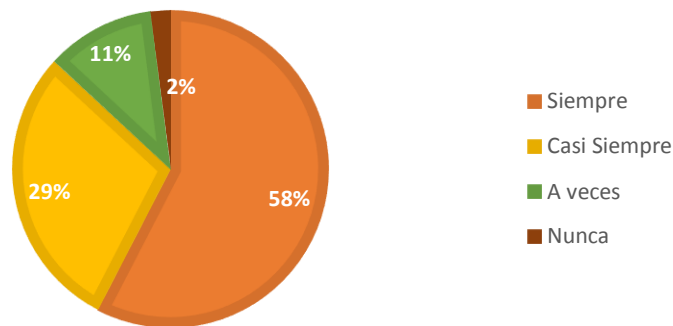
## 9. ¿A usted le gusta aprender matemáticas?

**Tabla 11.** Inteligencia Lógica - Matemática

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	57	57,6 %
Casi Siempre	29	29,3 %
A veces	11	11,1 %
Nunca	2	2,0 %
<b>Total</b>	<b>99</b>	<b>100,0 %</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media

**Elaboración:** Chile (2021)



**Gráfica 9.** Aprender las Matemáticas

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media

**Elaboración:** Chile (2021)

### Análisis

De una total de 99 encuestados que representa el 100%, 57 estudiantes que representan el 57,6% respondieron que siempre les gusta aprender las matemáticas, 29 estudiantes que representan el 29,3% mencionan que casi siempre, 11 estudiantes que representan el 11,1% manifiestan que a veces, finalmente 2 estudiantes que representan el 2,0% respondieron que nunca.

### Interpretación

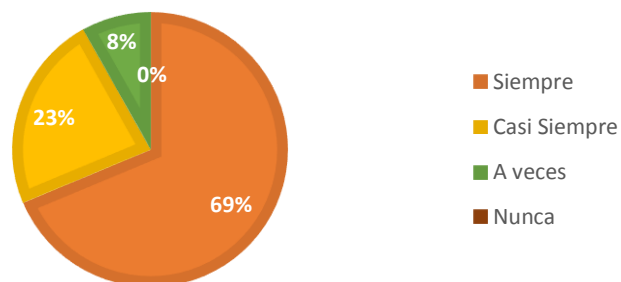
La mayoría de encuestados manifiestan que prefieren aprender matemáticas, por tal motivo, la resolución de ejercicios de problemas estaría vinculado con la inteligencia lógica matemática porque ayuda a la comprensión de problemas, razonar, interpretar el mundo en el que vivimos. En los primeros años de educación el rompecabezas ayuda en la motivación y concentración del estudiante.

**10. ¿A usted le gusta aprender mediante diapositivas, imágenes, diagramas, mapas mentales u otros recursos?**

**Tabla 12.** Inteligencia Espacial

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	68	68,7 %
Casi Siempre	23	23,2%
A veces	8	8,1 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>99</b>	<b>100,0 %</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media  
**Elaboración:** Chile (2021)



**Gráfica 10.** Inteligencia Espacial

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media  
**Elaboración:** Chile (2021)

**Análisis**

De una total de 99 encuestados que representa el 100%, 68 estudiantes que representan el 68,9% mencionan que siempre les gustan aprender con ayuda de diapositivas, imágenes, diagramas, mapas mentales, 23 estudiantes que representan el 23,2% casi siempre, finalmente 8 estudiantes que representan el 8,1% respondieron que a veces.

**Interpretación**

Un gran porcentaje de encuestados manifiestan que les gusta aprender mediante diapositivas, imágenes, diagramas, mapas mentales u otros recurso, debido que el aprendizaje interactivo ayuda a tener una concentración por parte de los educandos, observar con presión los objetos que le rodea, así mismo estas personas pueden recordar con facilidad palabras, fotos, también pueden ser creativos en cuanto a detalles, además la implementación de materiales didácticos que sean interactivos dentro del aula favorece a la concentración e interacción de los estudiantes al formar un aula activa y lúdica.

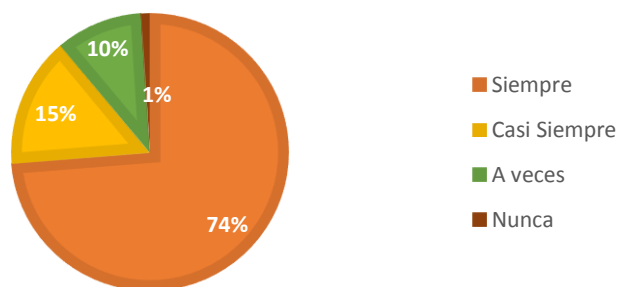
## 11. ¿A usted le gusta realizar deporte como fútbol, básquet, saltar, correr entre otros?

**Tabla 13.** Inteligencia Kinestésica Corporal

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	73	73,7 %
Casi Siempre	15	15,2 %
A veces	10	10,1 %
Nunca	1	1,0 %
<b>Total</b>	<b>99</b>	<b>100,0 %</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media

**Elaboración:** Chile (2021)



**Gráfica 11.** Inteligencia Kinestésica Corporal

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media

**Elaboración:** Chile (2021)

### Análisis

De una total de 99 encuestados que representa el 100%, 73 estudiantes que representa el 73,7% respondieron que siempre les gusta realizar deporte como fútbol, básquet, saltar, correr, 15 estudiantes que representa el 15,2% casi siempre, 10 estudiantes que representan el 10,1% manifestaron que a veces, finalmente 1 estudiante que representa el 1,0% respondió que nunca.

### Interpretación

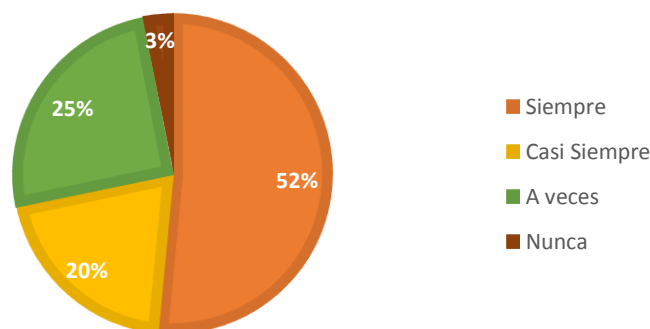
La mayoría de estudiantes manifiestan que les gusta realizar deporte como; fútbol, básquet, saltar, correr, entre otros, por tal motivo, el desarrollo motriz del alumno, busca coordinar y manipular objetos, así mismo ayuda a tener una mente sana y sin preocupación para mantener una buena salud con ayuda de los movimientos. Además, en la motricidad fina hacen referencia los pequeños movimientos, por ejemplo; dedos, lengua, labios, también una coordinación ojo-mano, mientras que la motricidad gruesa hace referencia a movimientos más grandes como musculares, para mantener fuerza, agilidad al buscar un desarrollo pleno.

## 12. ¿A usted le gusta cantar o tocar un instrumento musical?

Tabla 14. Inteligencia Musical

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	51	51,5 %
Casi Siempre	20	20,2 %
A veces	25	25,3 %
Nunca	3	3,0 %
<b>Total</b>	<b>99</b>	<b>100,0 %</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media  
**Elaboración:** Chile (2021)



Gráfica 12. Inteligencia Musical

**Fuente:** Encuesta aplicada a estudiantes de Educación General Básica Media  
**Elaboración:** Chile (2021)

### Análisis

De una total de 99 encuestados que representa el 100%, 51 estudiantes que representa el 51,5% respondieron que siempre les gusta cantar, tocar un instrumento musical, 20 estudiantes que representan el 20,2% casi siempre, 25 estudiantes que representan el 25,3% a veces, finalmente 3 estudiantes que representan el 3,0% nunca.

### Interpretación

La mayoría de estudiantes manifiestan que prefieren cantar o interpretar un instrumento, por tal motivo, el desarrollo de la Inteligencia Musical en el ambiente educativo tiene como propósito la construcción de sensibilidad, ritmo y comprensión de la música, además ayuda a la relajación, también, la capacidad de aprender a entonar un instrumento, valorar siempre las notas musicales y el tono, por otro lado, algunos estudiantes prefieren escuchar música cuando realizan tareas para mantener una concentración o armonía además esta inteligencia se la desarrolla en el hemisferio derecho del cerebro.

### 3.2. ENCUESTA REALIZADA A DOCENTES

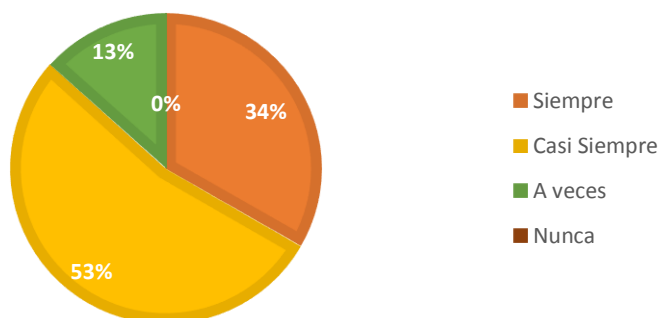
#### 13. ¿Usted realiza juegos para enseñar temáticas en las áreas de; Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales, Estudios Sociales?

Tabla 15. Realiza juegos para enseñar temáticas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	33,3 %
Casi Siempre	8	53,3 %
A veces	2	13,3 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100,0 %</b>

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media

Elaboración: Chile (2021)



Gráfica 13. Realiza juegos

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media

Elaboración: Chile (2021)

#### Análisis

De una total de 15 encuestados que representa el 100%, 5 docentes que representan el 33,3% mencionan que siempre utilizan el juego para enseñar temáticas en las cuatro áreas básicas, 8 docentes que representan el 53,3% manifiesta casi siempre, finalmente 2 docentes que representan el 13,3% respondieron que a veces.

#### Interpretación

Los encuestados manifiestan que casi siempre realizan juegos para enseñar temáticas en las áreas básicas, sin embargo el juego debe ser tomado como una estrategia que ayude a desarrollar la creatividad y atención en los alumnos, los docentes al emplear estrategias lúdicas facilitarían el aprendizaje a los estudiantes, llamarían la atención por las diferentes formas de aprender y consideran que cada asignatura es diferente, entonces no se puede aplicar un mismo juego para Matemáticas y Ciencias Sociales.

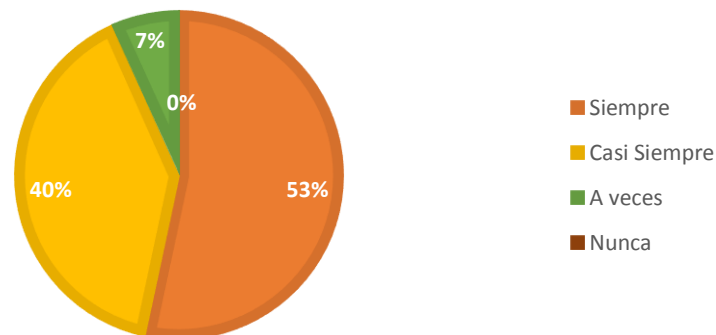
#### 14. ¿Usted utiliza el juego como una herramienta de aprendizaje que permita a sus alumnos mejorar su creatividad?

Tabla 16. Juego como una herramienta

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	53,3 %
Casi Siempre	6	40,0 %
A veces	1	6,7 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100,0 %</b>

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media

Elaboración: Chile (2021)



Gráfica 14. Juego como herramienta

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media

Elaboración: Chile (2021)

#### Análisis

De una total de 15 encuestados que representa el 100%, 8 docentes que representan el 53,3% mencionan que siempre utilizan el juego como una herramienta de aprendizaje que permite a los alumnos mejorar su creatividad, 6 docentes que representan el 40,0% manifiestan que casi siempre, finalmente 1 docente que representa el 6,7% responde que a veces.

#### Interpretación

Los encuestados manifiestan que siempre utilizan el juego como una herramienta de aprendizaje, por tal motivo, el juego facilita el aprendizaje y fomenta la comunicación entre pares, además se considera como herramienta de aprendizaje porque ayuda al educador a construir relaciones sociales dentro del aula, contribuye al desarrollo cognitivo del estudiante, por ende, tendrá beneficios en la creatividad, porque conocerá el entorno e imaginara ideas, desarrollara su personalidad y coordinación.

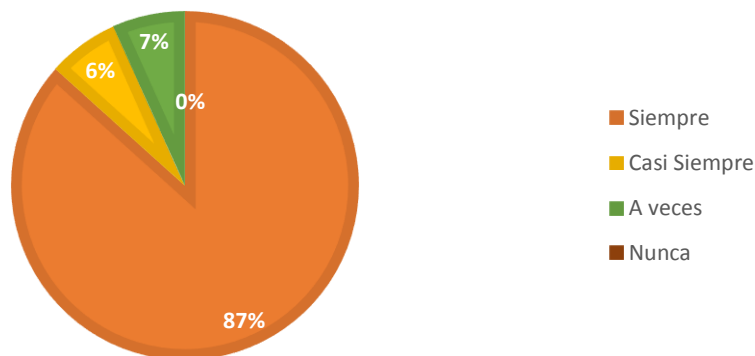
## 15. ¿Considera que los ambientes del aula motivan y mejoran el aprendizaje de los estudiantes?

Tabla 17. Ambientes del aula

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	13	86,7 %
Casi Siempre	1	6,7 %
A veces	1	6,7 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100,0 %</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media

**Elaboración:** Chile (2021)



Gráfica 15. Ambientes del aula

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media

**Elaboración:** Chile (2021)

### Análisis

De una total de 15 encuestados que representa el 100%, 13 docentes que representan el 86,7% mencionan que siempre consideran que los ambientes del aula motivan y mejoran el aprendizaje de los estudiantes, 1 docente que representa el 6,7% responde casi siempre, finalmente 1 docente que representa el 6,7% menciona que a veces.

### Interpretación

La mayoría de docentes encuestados consideran que los ambientes del aula motivan y mejoran el aprendizaje de los estudiantes, por tal motivo, el ambiente del aula es importante para la concentración y producción de aprendizaje, tener en cuenta que las personas se ven influenciadas por todo lo que los rodea, así mismo, debe existir un ambiente recíproco entre alumnos-entorno, para lograr encontrar identidad, conocimiento y desarrollo personal.

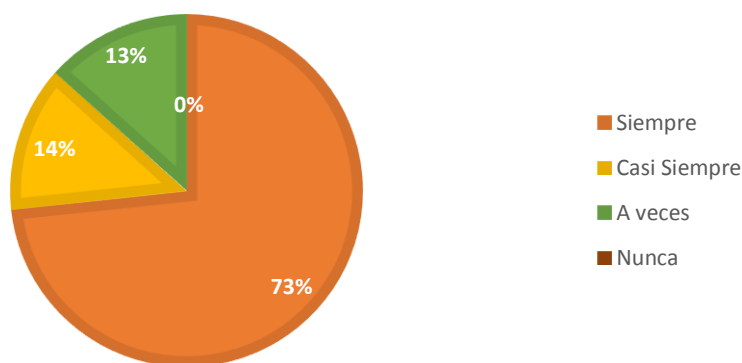


**16. ¿Usted desarrolla juegos al aire libre permitiendo que sus estudiantes alcancen aprendizajes significativos?**

**Tabla 18.** Juegos al aire libre

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	11	73,3 %
Casi Siempre	2	13,3 %
A veces	2	13,3 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100,0 %</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media  
**Elaboración:** Chile (2021)



**Gráfica 16.** Juegos al aire libre

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media  
**Elaboración:** Chile (2021)

**Análisis**

De una total de 15 encuestados que representa el 100%, 11 docentes que representan el 73,3% mencionan que siempre desarrollan juegos al aire libre para alcanzar aprendizajes significativos, 2 docentes que representan el 13,3% manifiesta casi siempre, finalmente 2 docentes que representan el 13,3% responde que a veces.

**Interpretación**

La mayoría de docentes encuestados desarrollan juegos al aire libre que permite a sus estudiantes alcanzar aprendizajes significativos, por tal motivo el juego al aire libre permite conocer el entorno del alumno, desarrollar habilidades cognitivas, habilidades motoras, además, fomenta el autocontrol, desarrollo social. El aprendizaje significativo va asociar la información adquirida y la nueva para construir un aprendizaje propio y duradero.

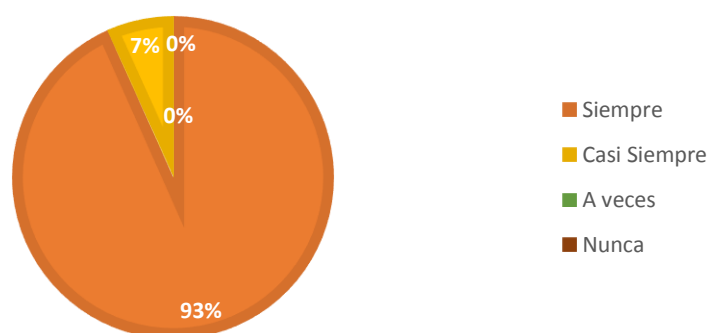
## 17. ¿Considera usted que las estrategias lúdicas ayudan a mejorar la comunicación entre los alumnos?

**Tabla 19.** Estrategias Lúdicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	14	93,3 %
Casi Siempre	1	6,7 %
A veces	0	0 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100,0 %</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media

**Elaboración:** Chile (2021)



**Gráfica 17.** Estrategias Lúdicas

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media

**Elaboración:** Chile (2021)

### Análisis

De una total de 15 encuestados que representa el 100%, 14 docentes que representa el 93,3% mencionan que siempre consideran que las estrategias lúdicas ayudan a mejorar la comunicación entre pares, 1 docente que representa el 6,7% manifiesta que casi siempre.

### Interpretación

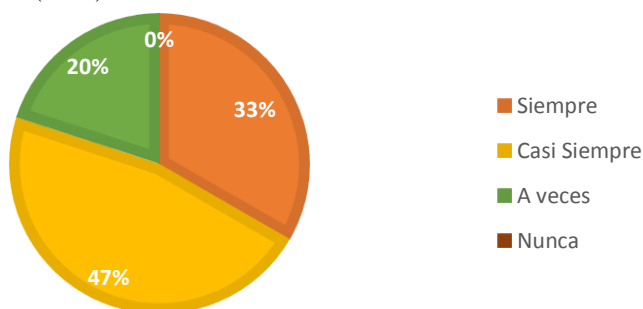
La mayoría de docentes consideran que las estrategias lúdicas ayudan a mejorar la comunicación entre alumnos, por tal motivo, la utilización de estrategias lúdicas dentro del aula proporciona aptitudes, sentido del humor, desarrollo social. Los docentes utilizan juegos didácticos, estrategias para llegar a obtener un aprendizaje significativo, además rompe la barrera para empezar una comunicación entre pares y comenzar con una participación activa donde los alumnos puedan expresar, ideas, comentarios, sentimientos, así mismo, se va construir una comunicación asertiva.

## 18. ¿Cuándo usted realiza una actividad todos los alumnos concluyen al mismo tiempo?

**Tabla 20.** Los alumnos concluyen al mismo tiempo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	33,3 %
Casi Siempre	7	46,7 %
A veces	3	20,0 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100,0 %</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media  
**Elaboración:** Chile (2021)



**Gráfica 18.** Los alumnos concluyen al mismo tiempo

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media  
**Elaboración:** Chile (2021)

### Análisis

De una total de 15 encuestados que representa el 100%, 5 docentes que representan el 33,3% mencionan que siempre los alumnos concluyen al mismo tiempo las actividades, 7 docentes que representan el 46,7% manifiestan que casi siempre, finalmente 3 docentes que representan el 20,0% mencionan que a veces.

### Interpretación

La mayoría de docentes mencionan que casi siempre sus alumnos concluyen las actividades al mismo tiempo, por tal motivo, el tiempo que se emplea para cada una de las actividades debe ser planificadas, además el docente debe conocer que cada alumno es muy diferente al otro, porque los alumnos aprenden a su ritmo y es necesario aplicar metodologías que comprendan y usar material didáctico acorde al tema, pero no olvidar que un alumno puede ser más visual o musical, tener en cuenta que existen ocho inteligencias múltiples donde el estudiante tiene desarrollado una más que otra inteligencia.

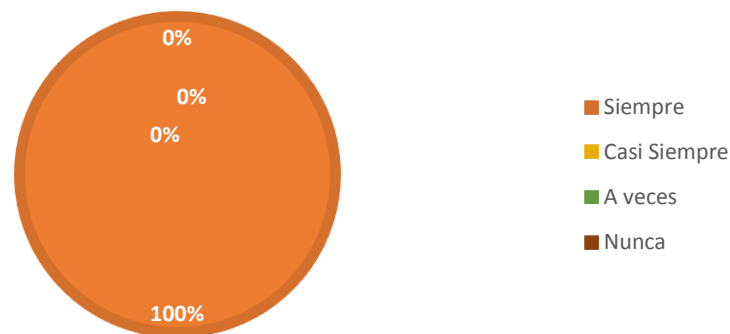
## 19. ¿Sus alumnos realizan preguntas cuando no comprenden un tema de clase?

**Tabla 21.** Sus alumnos realizan preguntas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	15	100 %
Casi Siempre	0	0 %
A veces	0	0 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100,0 %</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media

**Elaboración:** Chile (2021)



**Gráfica 19.** Sus alumnos realizan preguntas

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media

**Elaboración:** Chile (2021)

### Análisis

De una total de 15 docentes encuestados que representan el 100%, mencionan que siempre los alumnos realizan preguntas cuando no comprenden un tema de clase.

### Interpretación

Los docentes encuestados manifiestan que siempre sus estudiantes realizan preguntas cuando no comprenden un tema de clase, por tal motivo, la formulación de preguntas tiene un factor importante debido que da resultados a las dudas o inquietudes que no quedaron claras. Además, existirá una práctica activa, porque estará en constante comunicación entre docentes y estudiantes, que es fundamental dentro del aula para llegar a un aprendizaje mutuo.

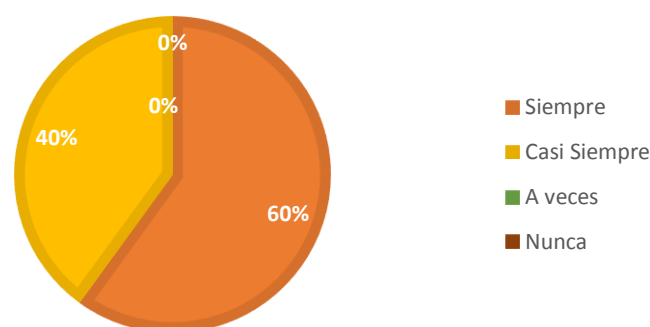
**20. ¿Sus alumnos realizan lectura, escritura, resúmenes, busca significados de palabras de revistas, periódicos o de otros medios?**

**Tabla 22.** Inteligencia Lingüística

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	60,0 %
Casi Siempre	6	40,0 %
A veces	0	0 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100,0%</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media

**Elaboración:** Chile (2021)



**Gráfica 20.** Inteligencia Lingüística

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media

**Elaboración:** Chile (2021)

**Análisis**

De una total de 15 encuestados que representa el 100%, 9 docentes que representan el 60% mencionaron que siempre los alumnos realizan lectura, escritura, resúmenes, buscan significados, 6 docentes que representan el 40% manifiestan que casi siempre.

**Interpretación**

Los docentes encuestados manifiestan que sus alumnos realizan escritura, lectura, resúmenes y buscan significados de palabras, así mismo, la inteligencia lingüística es un campo amplio de escritura y lectura que ayuda a las personas a desarrollar habilidades de aprender otro idioma, amor por leer libros, revistas. Esta inteligencia en los primeros años ayuda a diferenciar símbolos, signos ortográficos, mejorar la oralidad, comprender los fonemas, dentro del ambiente educativo es utilizado para la lectura comprensiva, completamiento de palabras, crucigramas, despierta el interés por explorar nuevas temáticas especialmente la comprensión que parte de lo básico.

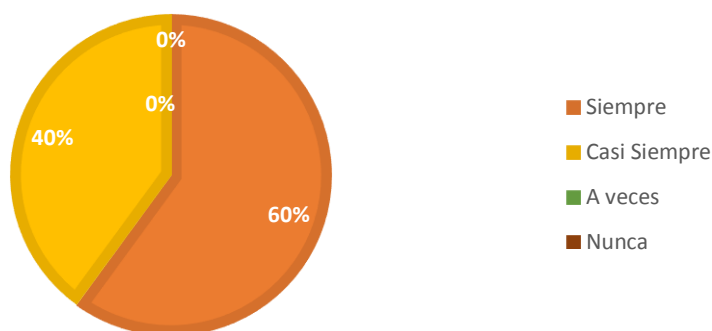
## 21. ¿A sus estudiantes les agrada aprender la asignatura de matemáticas?

**Tabla 23.** Inteligencia Lógica - Matemática

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	60,0 %
Casi Siempre	6	40,0 %
A veces	0	0 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100,0 %</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media

**Elaboración:** Chile (2021)



**Gráfico 21.** Inteligencia Lógica - Matemática

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media

**Elaboración:** Chile (2021)

### Análisis

De una total de 15 encuestados que representa el 100%, 9 docentes que representan el 60,0% mencionan que siempre sus estudiantes prefieren aprender la asignatura de matemática, 6 docentes que representan el 40,0% manifiestan que casi siempre.

### Interpretación

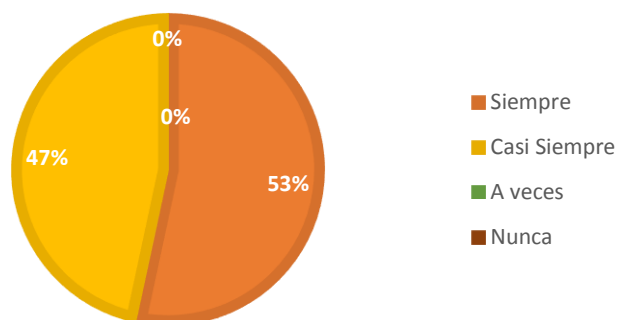
Los docentes encuestados manifiestan que sus estudiantes les agrada aprender la asignatura de matemáticas, así mismo, la inteligencia lógica-matemática es un ambiente de números, razonamiento, operaciones numéricas, ayuda a las personas a desarrollar su lógica al momento de resolver un problema, amor por los números, esta inteligencia es igual muy utilizada y se la desarrolla con algunos juegos como el tangram, ajedrez, sudoku que permite el interés y participación por parte del alumno.

**22. ¿Usted imparte sus clases utilizando diapositivas, imágenes, diagramas, mapas mentales u otros recursos?**

**Tabla 24.** Inteligencia Espacial

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	53,3 %
Casi Siempre	7	46,7 %
A veces	0	0 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100,0 %</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media  
**Elaboración:** Chile (2021)



**Gráfica 22.** Inteligencia Espacial

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media  
**Elaboración:** Chile (2021)

**Análisis**

De una total de 15 encuestados que representa el 100%, 8 docentes que representan el 53,3% mencionan que siempre imparten sus clases con ayuda de diapositivas, imágenes, diagramas, mapas mentales, 7 docentes que representan el 46,7% manifiestan que casi siempre.

**Interpretación**

La mayoría de los encuestados demuestran que imparten las clases con ayuda de diapositivas, imágenes diagramas, mapas mentales entre otros, pues la inteligencia espacial implica observar los colores, gráficos, espacios que ayudan a relacionar con el entorno y orientar cada uno de los elementos, así mismo, procesa la información que se adquiere a través de la observación, lo cual permite imaginar e impartir ideas, en los primeros años esta inteligencia se puede desarrollar en los juegos a su vez coordinar su motricidad, realizar dibujos.

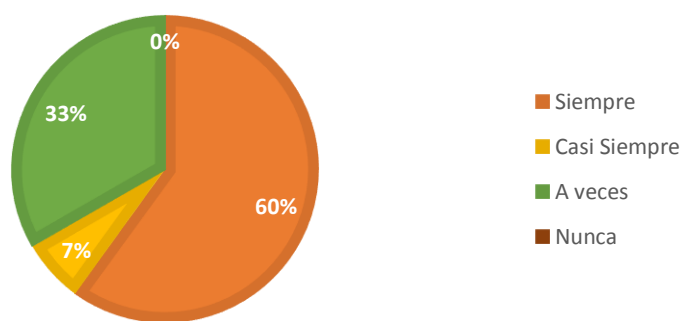
**23. ¿Cree usted que sus estudiantes realicen deporte como fútbol, básquet, saltar, entre otros?**

**Tabla 25.** Inteligencia Corporal Kinestésica

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	60,0 %
Casi Siempre	1	6,7 %
A veces	5	33,3 %
Nunca	0	0 %
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100,0 %</b>

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media

**Elaboración:** Chile (2021)



**Gráfica 23.** Inteligencia Corporal Kinestésica

**Fuente:** Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media

**Elaboración:** Chile (2021)

**Análisis**

De una total de 15 encuestados que representa el 100%, 9 docentes que representan el 60,0% mencionan que siempre sus alumnos realizan deporte como fútbol, básquet, saltar, 1 docente que representa el 6,7% manifiesta que casi siempre, finalmente 5 docentes que representan el 33,3% responde que a veces.

**Interpretación**

Un gran porcentaje de docentes mencionan que sus alumnos realizan deporte como fútbol, básquet, saltar entre otros, pues la inteligencia corporal kinestésica relaciona el cuerpo con los sentimientos, la motricidad, por ende, establece un buen estado físico, dentro de los primeros años ayuda al niño a desarrollar la motricidad fina y gruesa, conocer el entorno, mantener el equilibrio. En el campo educativo es aplicado en Educación física para movimientos, bailes, juegos, flexibilidad, estas personas son reflejadas por la pasión del deporte, escalar lugares.



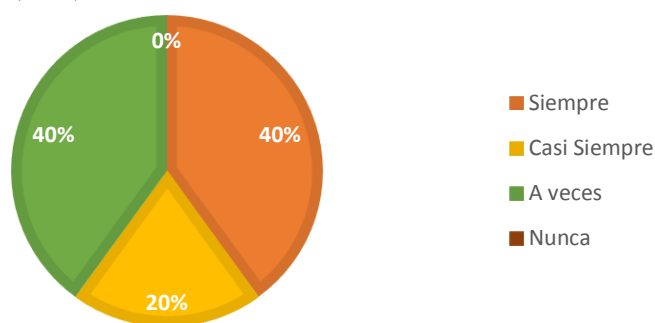
## 24. ¿A sus estudiantes les gusta cantar o tocar algún instrumento musical?

Tabla 26. Inteligencia Musical

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
A todos	6	40,0 %
Casi todos	3	20,0 %
A pocos	6	40,0 %
Ninguno	0	0 %
<b>Total</b>	<b>15</b>	<b>100,0 %</b>

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media

Elaboración: Chile (2021)



Gráfica 24. Inteligencia Musical

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de Educación General Básica Media

Elaboración: Chile (2021)

### Análisis

De una total de 15 encuestados que representa el 100%, 6 docentes que representan el 40,0% mencionan que siempre sus estudiantes cantan, tocan un instrumento musical, 3 docentes que representan el 20,0% manifiestan que casi siempre, finalmente 6 docentes que representan el 40% respondieron que a veces.

### Interpretación

Los encuestados manifiestan que los alumnos cantan y tocan un instrumento musical, por tal motivo, la inteligencia musical es la que se encarga de relacionar los sonidos, ritmos de un instrumento, las personas que tienen desarrollado esta inteligencia pueden tranquilizarse con ayuda de una música, pero también, tienen una sensibilidad por los ruidos. En el ambiente educativo ya no se imparte mucho la asignatura de música, pero se la puede encontrar en otras asignaturas, a veces empleadas como dinámicas o juegos en algunos casos los docentes utilizan música de fondo para realizar cualquier trabajo de clase, pero se debe tener en cuenta el tipo de música porque así mismo, puede convertirse en un distractor.

### 3.3. Discusión de resultados

En base a los resultados que se presentaron en la investigación se evidencia que las estrategias lúdicas en el desarrollo de las inteligencias múltiples contiene un amplio camino de información, en cuanto a su aplicación. Puesto que, las estrategias lúdicas construyen un ambiente motivador que permite el desarrollo de la creatividad, la diversión en los estudiantes para un aprendizaje significativo, en cambio, las inteligencias múltiples desarrollan habilidades y destrezas que permite el desarrollo cognitivo y social impartidos en los diferentes campos, para conocer los estilos de aprendizaje.

Referente a estrategias lúdicas se pudo demostrar que un alto porcentaje de estudiantes y docentes de Educación General Básica Media conocen acerca del uso de juegos en las diferentes asignaturas, de manera que, cuando se aplica un juego debe ser comprendido y estar relacionado a la temática de clases, de modo que, al docente le permita desarrollar una clase lúdica, donde exista una participación activa de los estudiantes, puesto que, podrá razonar, comprender, socializar entre pares. Como menciona Granja (2017) **“las estrategias lúdicas no son más que actividades diseñadas para crear un ambiente armónico en los dicentes en dónde se halla inmerso el proceso enseñanza aprendizaje” (p.18)**. Por consiguiente, las estrategias lúdicas son actividades que permiten desarrollar un ambiente motivador en el estudiante con ayuda de juegos, donde exista una interacción entre estudiantes y genere interés y atención, para comprender y preguntar. Dentro del ambiente de estrategias lúdicas se desarrolla la creatividad, porque siempre se aprende algo nuevo al momento de realizar alguna actividad, también, se desarrolla las emociones y expresiones para adquirir nuevas experiencias.

En cuanto a la pregunta relacionada con el ambiente del aula lúdica la mayoría de estudiantes consideran que los ambientes del aula ayudan en la motivación y mejoramiento del aprendizaje, se debe tener en cuenta que un ambiente de aula debe estar construido acorde al rango de edad. Otro factor importante dentro de un ambiente

lúdico es la buena comunicación por parte del docente-estudiante. Garzón (2018), considera que el ambiente lúdico **“es un espacio que permite realizar actividades pedagógicas por medio del juego donde se incentiva a los niños a ejecutar diferentes actividades experimentando, creando, compartiendo sus conocimientos y fortaleciendo sus aprendizajes. (p.8)**. Por consiguiente, el ambiente lúdico es un espacio para el desarrollo de actividades pedagógicas que permitan experimentar, relacionar, sobre todo divertir e incentivar al estudiante. También, fomenta la autoconfianza para no tener problemas en el proceso de enseñanza, de manera que, los estudiantes puedan tener una clase lúdica dentro de las instituciones, de modo que, el maestro no es una autoridad sino un guía en el proceso de enseñanza.

Para la segunda variable, acerca de las inteligencias múltiples se considera que dentro del aula de clases se debe conocer e impartir diferentes alternativas de aprendizaje, en vista de que cada estudiante tiene un ritmo de aprendizaje muy diferente uno de otro. Además, las inteligencias múltiples ayudan en el desarrollo cognitivo y potencializan habilidades y destrezas, de manera que permite descubrir en qué campo es mejor. Gardner propone un enfoque de inteligencias múltiples dirigidas a ocho campos, tal como, lingüística, lógica-matemática, kinestésica-corporal, espacial, interpersonal, intrapersonal, musical y naturalista, dentro del aula podemos encontrar un sin número de inteligencias múltiples, pero la función principal del docente es poder desarrollarlas y ponerlas en práctica. Por último, se puede realizar un diagnóstico, talleres o juegos, para poder conocer qué inteligencia múltiple tiene más desarrollada un estudiante y cómo poder potenciar.

En lo que se refiere a la inteligencia lingüística un gran porcentaje de estudiantes conocen sobre el desarrollo y actividades que ayudan a potencializar, tal como, la lectura, ortografía, escritura, de manera que, el estudiante podrá mejorar su vocabulario, aprender otro idioma. La inteligencia lógica-matemática permite desarrollar la capacidad de usar números, relacionar esquemas, resolver problemas matemáticos, además, aumenta la capacidad de razonamiento, se fortalece con actividades como: resolver problemas-acertijos, realizar diagramas, usar símbolos, operaciones, secuencias. La inteligencia espacial desarrolla habilidades de proyección

y reconocimiento visual, cuando un estudiante observa una figura en diferentes dimensiones, podrá percibir la forma, el color, tamaño, por lo tanto, esta inteligencia no depende solo del olfato o de la vista sino de todos los sentidos sensoriales, también se la puede fortalecer con actividades como: dibujo, pintura, diseño de figuras, diagramas.

Por otro lado, la inteligencia musical desarrolla habilidades de comprender, percibir las melodías de la música, cantar o tararear para interpretar un sonido, aprender a entonar un instrumento, las personas con esta inteligencia aprecian mucho estudiar con ayuda de música para relajarse, además, se puede fortalecer con actividades como: el coro, tocar algún instrumento musical, cantar, reconocer géneros musicales. La inteligencia kinestésica-corporal permite desarrollar el control de los movimientos del cuerpo, mantener un buen estado mental y físico, se realizan actividades como: juegos de mímica, actividades físicas, deporte, actividades artísticas, yoga.

La inteligencia interpersonal permite desarrollar la habilidad de relacionarse, donde nace la empatía y comprensión de los sentimientos de otra persona, creando un ambiente sociable, las actividades que se realizan para fortalecer esta inteligencia son: actividades en colaboración, preguntas, interacción en el hogar como en la escuela. La inteligencia interpersonal hace referencia al autoconocimiento, comprenderse y conocerse a uno mismo, se realizan actividades como: escribir diarios, ejercicios de meditación, vinculados con el desarrollo personal de sí mismo. Finalmente, la inteligencia naturalista desarrolla una capacidad de conocer e interpretar el ambiente, a través de los animales, plantas u objetos, se realizan actividades como: trabajos de campo, observación, excursiones.

### **3.4. Verificación de la hipótesis**

Estrategias lúdicas y el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi-Simón Bolívar - Elvira Ortega” del cantón Latacunga.

**Variable independiente:** Estrategias lúdicas

**Variable dependiente:** Inteligencias múltiples

#### **3.4.1. Planteamiento de hipótesis nula y alternativa**

**Hipótesis Nula:**

**H<sub>0</sub>:** Estrategias lúdicas **No** influye en el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi-Simón Bolívar-Elvira Ortega” del cantón Latacunga.

**Hipótesis Alterna:**

**H<sub>1</sub>:** Estrategias lúdicas **Si** influye el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi-Simón Bolívar-Elvira Ortega” del cantón Latacunga.

### 3.4.2. Selección del nivel de significancia:

Para la verificación de la hipótesis se utilizó el nivel de significación:  $\alpha = 0,05$  con un nivel de confiabilidad del 95%.

### 3.4.3. Descripción de la población

La encuesta se aplicó a una población de 99 estudiantes correspondientes a quinto, sexto y séptimo de Educación General Básica Media y 15 docentes de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar-Elvira Ortega” del cantón Latacunga.

### 3.4.4. Especificación del estadístico

Se trata de un cuadrado de contingencia de 2 filas por 4 columnas con la aplicación de la siguiente fórmula:

$$X^2 = \frac{\sum (f_o - f_e)^2}{f_e}$$

#### Simbología:

$X_2$  = Chi cuadrado

$\Sigma$  = Sumatoria

$f_o$  = Frecuencia observada

$f_e$  = Frecuencia esperada

### 3.4.5. Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Si el valor de Chi-cuadrado que se pretende calcular es menor o igual que Chi-cuadrado tabular ( $X_{2t} = 7,8147$ ), se acepta la hipótesis nula, caso contrario se rechaza y se acepta la hipótesis alterna.

Se procede a determinar los grados de libertad considerando que el cuadrado que tiene 2 filas y 4 columnas por lo tanto será:

$$Gl = (f - 1) (c - 1)$$

$$Gl = (2 - 1) (4 - 1)$$

$$Gl = (1) (3)$$

$$Gl = (3)$$

$$Gl = 3$$

**Tabla de Distribución Chi-cuadrado**

v/p	0,001	0,0025	0,005	0,01	0,025	0,05	0,1	0,15
1	10,8274	9,1404	7,8794	6,6349	5,0239	3,8415	2,7055	2,0722
2	13,8150	11,9827	10,5965	9,2104	7,3778	5,9915	4,6052	3,7942
3	16,2660	14,3202	12,8381	11,3449	9,3484	7,8147	6,2514	5,3170
4	18,4662	16,4238	14,8602	13,2767	11,1433	9,4877	7,7794	6,7449
5	20,5147	18,3854	16,7496	15,0863	12,8325	11,0705	9,2363	8,1152
6	22,4575	20,2491	18,5475	16,8119	14,4494	12,5916	10,6446	9,4461
7	24,3213	22,0402	20,2777	18,4753	16,0128	14,0671	12,0170	10,7479
8	26,1239	23,7742	21,9549	20,0902	17,5345	15,5073	13,3616	12,0271
9	27,8767	25,4625	23,5893	21,6660	19,0228	16,9190	14,6837	13,2880
10	29,5879	27,1119	25,1881	23,2093	20,4832	18,3070	15,9872	14,5339

Por lo tanto, con tres grados de libertad y un nivel de significancia de  $\alpha = 0,05$  tenemos que la tabla de Chi-cuadrado el valor de 7,81. Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula para todo valor de Chi-cuadrado que se encuentre hasta 7,81 y se rechazará la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores de 7,81.

### 3.4.6. Cálculo estadístico

**Tabla 27.** Frecuencia Observada

Preguntas	Alternativas				Total
	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	
<b>Pregunta 5</b> ¿Considera usted que las estrategias lúdicas ayudan a mejorar la comunicación entre compañeros?	87	21	6	0	<b>114</b>
<b>Pregunta 6</b> ¿Cuándo el docente realiza actividades de aprendizaje todos los estudiantes concluyen al mismo tiempo?	29	46	32	7	<b>114</b>
<b>Total</b>	<b>116</b>	<b>67</b>	<b>38</b>	<b>7</b>	<b>228</b>

Elaborado por: Chile (2021)

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes y docentes

**Tabla 28.** Frecuencia Esperada

Preguntas	Alternativas				Total
	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	
<b>Pregunta 5</b> ¿Considera usted que las estrategias lúdicas ayudan a mejorar la comunicación entre compañeros?	58,00	33,50	19,00	3,50	<b>114</b>
<b>Pregunta 6</b> ¿Cuándo el docente realiza actividades de aprendizaje todos los estudiantes concluyen al mismo tiempo?	58,00	33,50	19,00	3,50	<b>114</b>
<b>Total</b>	<b>116</b>	<b>67</b>	<b>38</b>	<b>7</b>	<b>228</b>

Elaborado por: Chile (2021)

Fuente: Encuesta dirigida a estudiantes y docentes



**Tabla 29.** Chi-Cuadrado

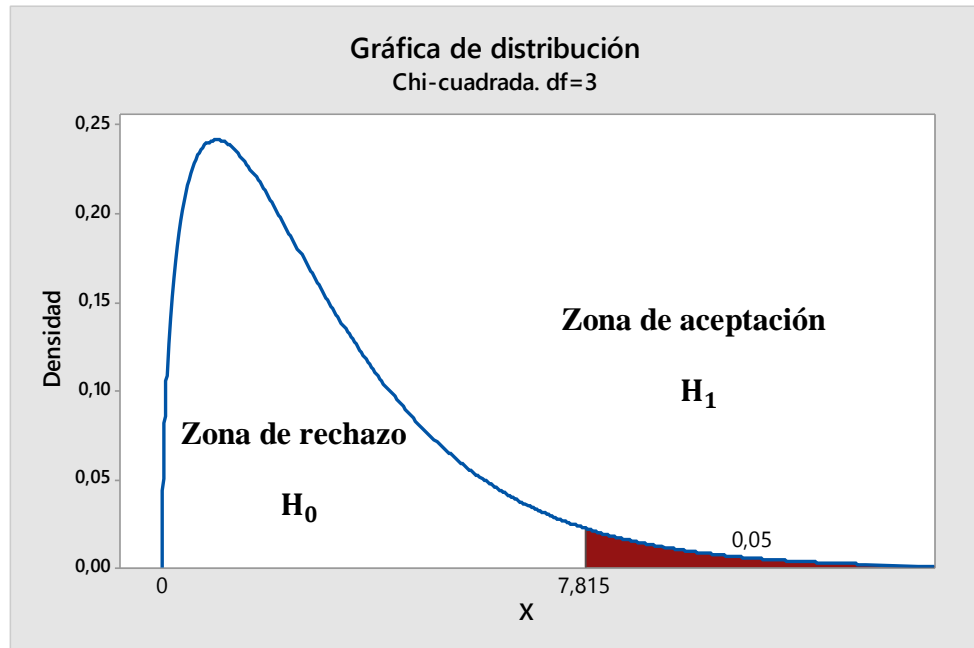
$\chi^2 = \frac{\sum(f_o - f_e)^2}{f_e}$	O	E	O-E	(O - E) <sup>2</sup>	(O - E) <sup>2</sup> E
	<b>Pregunta 5</b> ¿Considera usted que las estrategias lúdicas ayudan a mejorar la comunicación entre compañeros?	87	58,00	29	841
<b>Pregunta 5</b> ¿Considera usted que las estrategias lúdicas ayudan a mejorar la comunicación entre compañeros?	21	33,50	-12,50	156,25	4,66
<b>Pregunta 5</b> ¿Considera usted que las estrategias lúdicas ayudan a mejorar la comunicación entre compañeros?	6	19,00	-13	169	8,89
<b>Pregunta 5</b> ¿Considera usted que las estrategias lúdicas ayudan a mejorar la comunicación entre compañeros?	0	3,50	-3,50	12,25	3,50
<b>Pregunta 6</b> ¿Cuándo el docente realiza actividades de aprendizaje todos los estudiantes concluyen al mismo tiempo?	29	58,00	-29	841	14,50
<b>Pregunta 6</b> ¿Cuándo el docente realiza actividades de aprendizaje todos los estudiantes concluyen al mismo tiempo?	46	33,50	12,50	156,25	4,66
<b>Pregunta 6</b> ¿Cuándo el docente realiza actividades de aprendizaje todos los estudiantes concluyen al mismo tiempo?	32	19,00	13	169	8,89
<b>Pregunta 6</b> ¿Cuándo el docente realiza actividades de aprendizaje todos los estudiantes concluyen al mismo tiempo?	7	3,50	3,50	12,25	3,50
					<b>X<sup>2</sup>= 63,1</b>

**Elaborado por:** Chile (2021)

**Fuente:** Encuesta dirigida a estudiantes y docentes

### 3.4.7. Representación gráfica del Chi – cuadrado

Gráfica 25. Campana de Gauss



Elaborado por: Chile (2021)

Fuente: Chi - cuadrado

#### Decisión:

Con tres grados de libertad y  $\alpha = 0,05$  de significación el valor del Chi-cuadrado tabular es 7,81 menor que el Chi-cuadrado calculado 63,1, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Es decir que: Estrategias lúdicas **Si** influye el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví-Simón Bolívar -Elvira Ortega” rechazando la Hipótesis Nula.

## CAPÍTULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1. Conclusiones

- Se determina que utilizan el juego en las diferentes áreas como; Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales y Estudios Sociales para enseñar temáticas que estén relacionadas con las asignaturas, por lo tanto, el juego permite al niño captar de mejor manera la información, ser más creativos, formar un ambiente lúdico. La evidencia de las encuestas demuestra que los docentes utilizan estrategias lúdicas al momento de impartir clases, para lograr una interacción y participación dentro del aula, también lo utilizan como una herramienta para fortalecer la creatividad, además, los juegos deben ser establecidos según el rango de edad.
- Por medio de una encuesta que fue aplicada a los estudiantes, se pudo identificar que tanto estudiantes como docentes desarrollan las inteligencias múltiples dentro del aula, en los estudiantes representa un 47,5% la inteligencia lingüística, 57,6% inteligencia lógica-matemática, 68,7% inteligencia espacial, 73,7% inteligencia kinestésica-corporal, finalmente 51,5% inteligencia musical, mientras tanto, en los docentes el 60,0% inteligencia lingüística, 60,0% inteligencia lógica-matemática, 53,3% inteligencia espacial, 60,0% inteligencia kinestésica-espacial, 40% inteligencia musical, por consiguiente, los estudiantes están desarrollando cada uno de sus estilos de aprendizaje, puesto que, el estudiante posee distintas formas de aprender. Por otro lado, el aprendizaje puede ser impartido de diversas formas que mejor en estos campos donde el docente pueda ayudar a desarrollar estas inteligencias y dejar a un lado la metodología tradicional.

- Por medio de la comprobación de la hipótesis se llega a concluir que las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa “Victoria Vásconez Cuvi – Simón Bolívar - Elvira Ortega” del cantón Latacunga. Lo que aportó a la elaboración de conclusiones y recomendaciones al presente informe de investigación. Por ello, será útil el uso de las estrategias lúdicas para crear un ambiente motivador lleno de diversión y aprendizaje que ayude en el desarrollo de habilidades y destrezas en los diferentes estilos de aprendizaje.

#### **4.2. Recomendaciones**

- Implementar el uso de las estrategias lúdicas en las diferentes áreas, para evitar el desinterés durante la clase, por ello, es necesario utilizar juegos individuales, grupales, actividades recreativas, juegos didácticos para el desarrollo de creatividad y la imaginación en los estudiantes, a la vez establecer una comunicación asertiva entre pares para crear un entorno social con el apoyo del docente y estudiantes a fin de alcanzar una interacción mutua.
- Motivar a los estudiantes a desarrollar las diferentes inteligencias múltiples para potencializar habilidades y destrezas, puesto que, dentro de la educación solo se maneja un conocimiento, en cuanto, a inteligencia lingüística y lógica-matemática. Es necesario dar a conocer el uso de las ocho inteligencias múltiples, donde el estudiante pueda interactuar y mejorar su desempeño con los diferentes estilos de aprendizaje.
- Los docentes y estudiantes de la institución conocen sobre las estrategias lúdicas y las inteligencias múltiples, pero para potencializar estas habilidades se recomienda que se establezcan conclusiones de los métodos de enseñanza y así poder conocer el proceso de enseñanza en los

estudiantes, también se sugiere impartir clases lúdicas con ayuda de los diferentes estilos de aprendizaje, para despertar en el estudiante la motivación e interés por aprender.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Bibliografía

- Alabau, I. (7 de Octubre de 2019). *Psicologia-Online.com*. Obtenido de Inteligencia espacial-visual: características, ejemplos y actividades.: <https://www.psicologia-online.com/inteligencia-espacial-visual-caracteristicas-ejemplos-y-actividades-4729.html>
- Alabau, I. (2019). *Psicología-online.com*. Obtenido de Inteligencia naturalista: qué es, características, ejemplos y actividades: <https://www.psicologia-online.com/inteligencia-naturalista-que-es-caracteristicas-ejemplos-y-actividades-4723.html/>
- Albeos, C. (2012). *Juegos que jugamos aquí*. Albalate de Cinca.
- Álvarez, P. (2015). *Psicologiymente*. Obtenido de Teoría Ecológica de Urie Bronfenbrenner: <https://psicologiymente.com/desarrollo/teoria-ecologica-bronfenbrenner>
- Bailey, S. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia*. Montana State University.
- Barrantes, P. (2017). *El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría*. Lima, Perú: Repositorio de la Universidad de Educación .
- Barrera, H. (2017). *Estrategia lúdica de aprendizaje del lenguaje en niños con capacidades diferentes en Educación Básica Media*. Dialnet-Memorias del Tercer Congreso Internacional de Ciencias.
- Bravo, O. (2019). *Las inteligencias múltiples en los procesos de la actualización de conocimientos de los nuevos licenciados*. Repositorio del Instituto Superior Tecnológico Bolivariano de Tecnología.
- Brito, M. (2008). *Habilidades cognitivas*. Repositorio de la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco.

- Calderón, A. (2007). Las inteligencias múltiples en la educación para sordos. *Polis Revista Latinoamericana*, 8.
- Castro, S. (2016). *Las inteligencias múltiples en el aula de clases*. Caracas, Venezuela: Repositorio de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Cauich, W. (2018). *Estudio de las Estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch*. Campeche, México: I.C. Investigación.
- Cedeño, J. (2019). *Blog-Aprender es divertido*. Obtenido de La inteligencia corporal y el desarrollo psicomotor en los niños: <https://didacticosarcoiris.cl/blog/2019/10/18/la-inteligencia-corporal-y-el-desarrollo-psicomotor-en-los-ninos>
- Chacón, P. (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?* Repositorio de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Cortés, M., & León, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. Campeche, México: Repositorio de la Universidad Autónoma del Carmen.
- Díaz, M. (2017). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la Escuela Normal Superior de Cartagena*. Cartagena: Repositorio Los Libertadores Fundación Universitaria.
- Díaz, P. (2015). *La inteligencia corporal cinestésica*. Procesos psicológicos-Neurociencia.
- Elices, M. (2015). Manual de Psicología cognitiva. *UdelaR*, 3.
- Ezequiel, A. (2013). *Claves para introducirse en el estudio de las inteligencias múltiples*. Santa Fe, Argentina: Homo Sapiens Ediciones.
- Galeano, E. (2020). El docente y las inteligencias múltiples. *Revista Iberoamericana de Educación*, 1.
- Gallardo, J. (2018). *Teorías del Juego como recurso educativo*. ResearchGate.

- Garaigordobil, M., & Fagoaga, J. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares*. Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE).
- García, A. (2019). *Blog CogniFit*. Obtenido de Inteligencia intrapersonal: <https://blog.cognifit.com/es/inteligencia-intrapersonal/>
- García, R. (2018). *El blog de IMF*. Obtenido de Inteligencia interpersonal e intrapersonal: definiciones y ejemplos.: <https://blogs.imf-formacion.com/blog/corporativo/neuropsicologia/inteligencia-interpersonal-intrapersonal/>
- Garzón, L. (2018). *La lúdica como elemento potencializador en la creación de ambientes de aprendizaje*. Repositorio de la Universidad los Libertadores.
- Gavara, F. (2015). *Cuaderno de ejercicios de estimulación cognitiva para reforzar la memoria*. Consorci Sanitari Integral.
- González, D. (2003). ¿Qué es la inteligencia humana? *REVISTA CUBANA DE PSICOLOGÍA* , 1.
- González, N. (2017). *Inteligencias múltiples y dificultades de aprendizaje* . Andalucía, España: . MLS-Educational Research, 1 (1), 19-38. DOI: 10.29314/mlser.v1i1.26.
- González, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Bogotá, Colombia: Repositorio de la Universidad Nacional de Colombia.
- Granja, S. (2017). *Estrategias lúdicas de enseñanza-aprendizaje*. Latacunga, Ecuador: Repositorio de la Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Guerrero, R. (2014). *Estrategias lúdicas: Herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas*. Venezuela: REDHECS.
- Gutiérrez, N. (2016). *Abordar el desarrollo integral en la Educación Infantil desde el enfoque de las inteligencias múltiples: un reto para los maestros de hoy día*. Sevilla, España: Repositorio de la Universidad de Sevilla.
- Guzmán, B. (2005). Las inteligencias múltiples en el aula de clases. *Revista de Investigación ISSN*, 22.



- Hewitt, S. (2001). *¿Por qué y para qué el aprendizaje inductivo en la docencia universitaria?* Repositorio de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso.
- Inga, F. (2019). *Aplicación de un taller de juegos constructivos para favorecer el desarrollo del razonamiento lógico Matemático en los niños de 4 años de Inicial de la I.E "Amiguitos de Alameda"*. Repositorio de la Universidad Católica los Ángeles Chimbote.
- Jaume, J. (2008). *Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y de Vygotsky*. Repositorio de la Universidad Autónoma de Barcelona.
- Jiménez, A. (30 de 10 de 2018). *Magisterio.com.co*. Obtenido de La importancia de la Inteligencia musical-artística.: <https://www.magisterio.com.co/articulo/la-importancia-de-la-inteligencia-musical-artisticaa>
- Jimenez, C. (2011). *El método lúdico es un conjunto de estrategias*. Obtenido de Scribd: <https://es.scribd.com/document/229546069/El-Metodo-Ludico-Es-Un-Conjunto-de-Estrategias-Disenadas-Para-Crear-Un-Ambiente-de-Armonia-en-Los-Estudiantes-Que-Estan-Inmersos-en-El-Proceso-de-Apre>
- Lerner, J. (2001). *El método analítico en el ámbito pedagógico*. Medellín, Colombia: Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe-Redalyc.
- Londoño, L. (2009). La atención: un proceso psicológico básico. *Revista de la Facultad de Psicología Universidad Cooperativa de Colombia*, 2.
- López, G. (2020). *El juego en el desarrollo intelectual del niño*. Universidad, Ciencia y Tecnología .
- Lupón, M. (2000). *Procesos cognitivos básicos*. Repositorio de la Universidad Politécnica de Catalunya.
- Mallart, J. (2001). Didáctica: concepto, objetivo y finalidades. *ResearchGate*, 4.
- Martínez, A. (2012). *Diseño de un programa de mejora para el desarrollo de la inteligencia lógico-matemática con pizarra digital interactiva en Educación Primaria*. Repositorio de la Universidad Internacional de la Rioja.
- Martínez, A. (2020). *El juego educativo para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples*. Ambato, Ecuador: Uniandes EPISTEME. Revista digital de Ciencia, Tecnología e Innovación.

- Martínez, S. (2019). *Kinedu*. Obtenido de La importancia de las actividades grupales: <https://blog-es.kinedu.com/la-importancia/de-las-actividades-grupales/>
- Martos, C. (2019). *Lifeder*. Obtenido de Inteligencia lógico-matemática: características, desarrollo, ejemplos: <https://www.lifeder.com/inteligencia-logico-matematica>
- Mayorga, C., & Merchán, V. (2011). *Estrategias lúdicas creativas en el rendimiento académico de Estudios Sociales*. Milagro, Ecuador: Repositorio de la Universidad Estatal de Milagro.
- Medina, A., & Salvador, F. (2009). *Didáctica General*. Madrid, España: Pearson Educación, S.A.
- Miró, M. (2018). *Blog de CEUPE*. Obtenido de La inteligencia interpersonal: <https://www.ceupe.com/blog/la/inteligencia-interpersonal.html>
- Montero, B. (2017). *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura*. Revista de Investigación MAIC.
- Mora, A. (2018). Las concepciones sobre el lenguaje y su relación con los procesos cognitivos superiores, en docentes de I Ciclo y II Ciclo de Educación General Básica de escuelas públicas urbanas de San José, Costa Rica. *Revista educación*, 3.
- Morán, M. C. (2009). Psicología y música: Inteligencia musical y desarrollo estético. *Revista Digital Universitaria*, 6.
- Morocho, H. (2021). *Inteligencias múltiples y la resolución de ejercicios matemáticos con estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la*. Ambato, Ecuador: Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato.
- Nadal, B. (2015). Las inteligencias múltiples como una estrategia didáctica para atender a la diversidad y aprovechar el potencial de todos los alumnos. *Revista nacional e internacional de educación inclusiva ISSN*, 1.
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Dialnet*, 5.
- Pérez, C. (2011). *Los juegos de mesa en la Educación Infantil*. Dialnet.

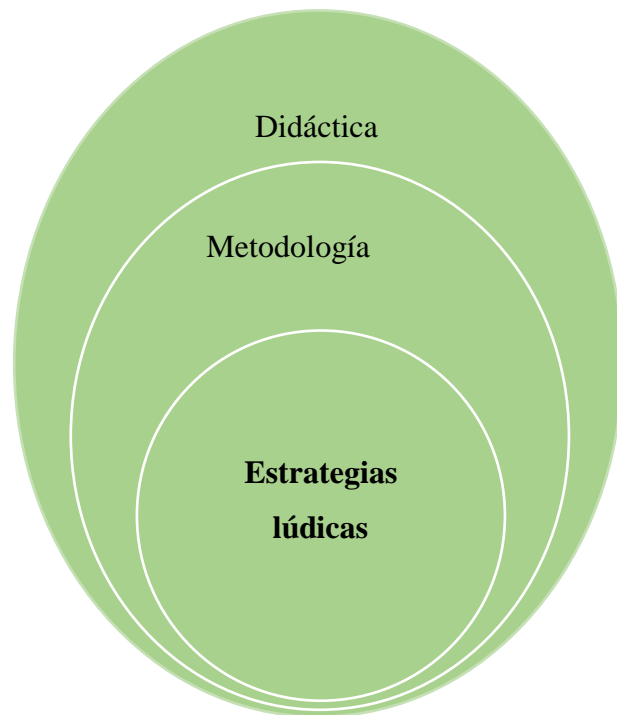
- Ponce, V. (2010). *Inteligencias Múltiples-Aprendizaje*. Cuenca, Ecuador: Repositorio de la Universidad de Cuenca.
- Posso, P., & Navarro, N. (2015). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar*. Investigación y desarrollo.
- Quintana, H. (2016). *Las inteligencias múltiples en el aprendizaje significativo en los estudiantes del Noveno Año de la Unidad Educativa Luis A Martínez de la Ciudad de Ambato, parroquia la Matriz, Provincia de Tungurahua*. Ambato, Ecuador: Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato.
- Raffino, E. (2020). La inteligencia visual-espacial. *CEUPE*, 2.
- Realpe, C. (2012). *Estudio de la inteligencia kinestésica corporal en los niños de 1er Año de Educación Básica de la ciudad de Ibarra*. Ibarra, Ecuador: Repositorio de la Universidad Técnica del Norte.
- Riveros, D. (2019). *Inteligencia interpersonal: propuesta didáctica para fortalecer la convivencia escolar de los estudiantes del Colegio San Francisco de Asís IED de Bogotá*. Bogotá, Colombia: Repositorio de la Universidad Militar Nueva Granada.
- Rodríguez, F. (2014). Una o múltiples inteligencias. *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, 1.
- Rodríguez, G. (2018). *Implementación de estrategias lúdicas para la aprobación del legado histórico y cultural de las etnias atlanticenses en el marco de la enseñanza de las Ciencias Sociales*. Barranquilla: Repositorio de la Universidad del Norte.
- Rodríguez, J. (2007). *Cognición y ciencia cognitiva*. Repositorio de la Universidad de Gotemburgo.
- Ruales, S. (2017). El aprendizaje del entorno natural en los estudiantes a través del desarrollo de la inteligencia naturalista. *Revista Ciencias pedagógicas e innovación*, 4.
- Ruiz, L. (2014). *Propuesta de actividades para potenciar la inteligencia lingüística en los niños-Actividades infantil*. Obtenido de Actividades Infantil: <https://actividadesinfantil.com/archives/1044>

- Saltos, M. (2013). *Materiales didácticos innovadores-Estrategia lúdica en el aprendizaje*. Revista Ciencia UNEMI.
- Sánchez, D. (2018). *Estrategias didácticas en la formación de valores de los estudiantes de Octavo Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Luis Felipe Borja"*. Ambato, Ecuador: Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato.
- Sánchez, G. (2016). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*. Valencia, España: Redalyc.org Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal.
- Sánchez, L. (2015). *La teoría de las inteligencias múltiples en la educación*. Repositorio de la Universidad Mexicana.
- Sánchez, Y. (2019). *Estrategias lúdico-pedagógicas para favorecer el desarrollo cognitivo en los niños de preescolar de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña*. Bogotá, Colombia: Repositorio de la Universidad Santo Tomás.
- Sandoval, R. (2011). *La educación física y el juego*. Investigación Educativa Vol. 14 N. 26.
- Senent, J. (2008). *Las actividades físico-recreativas, instrumentos de la intervención socioeducativa ante la dominancia de la figura del "Winner-Ganador" entre los menores*. Valencia, España: Repositorio de la Universidad de Valencia.
- Sierra, M. (2012). *Métodos Generales*. Repositorio de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Solaz, I. (2018). *Psicología-Online*. Obtenido de Teoría triárquica de la inteligencia de Sternberg: <https://www.psicologia-online.com/teoria-triarquica-de-la-inteligencia-de-sternberg-2625.html/>
- Soriano, L. (2011). *Acto didáctico*. Obtenido de Slideshare: <https://es.slideshare.net/lolimelerosoriano/acto-didactico-pdf-79732855>
- Suárez, J., & Maiz, F. (2010). Inteligencias múltiples: una innovación pedagógica para potenciar el proceso enseñanza aprendizaje. *Investigación y Postgrado Revipost*, 9.

- Tipanguano, S. (2017). *Las estrategias lúdicas en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de Matemáticas en los estudiantes de Segundo Grado de Educación General Básica de la Escuela Luis Alfredo Martínez de la parroquia de Mulalillo, cantón Salcedo* . Ambato: Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato.
- Toaquiza, M. (2020). *Las estrategias lúdicas en la producción de cuentos*. Ambato, Ecuador: Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato.
- Torres, P. (2019). *Inteligencia intrapersonal- Cómo desarrollarla*. Learningb.
- Tufiño, C. (2017). *La inteligencia naturalista en el Proceso de Enseñanza-Aprendizaje (PEA) bloque de la asignatura de Biología*. Quito, Ecuador: Repositorio de la Universidad Central de Ecuador.
- Uribe, G. (2016). *Desarrollo de la inteligencia lógico matemática mediante el juego en niñas y niños*. Repositorio de la Universidad Santo Tomás.
- Vásquez, C. (2012). *Programa de juegos recreativos para los estudiantes del Octavo año Educación General Básica de la escuela Isaac María Peña* . Cuenca, Ecuador: Repositorio de la Universidad de Cuenca.
- Velásquez, J. (2008). *Ambiente lúdico de aprendizaje-Diseño y operación* . Editorial trillas.
- Vera, A. (2013).  *Blogger.com*. Obtenido de El juego como actividad: Clasificación: <http://ludoterapiapsicologiaintegral.blogspot.com/2013/02/el-juego-como-actividad-clasificacion.html>
- Vera, M. (2018). *Estrategias lúdicas para mejorar la autoestima en niños, niñas y adolescentes de la fundación cas hogar de Belén*. Manabí, Ecuador: Revista ATLANTE.
- Verdug, T. (2014). La inteligencia espacial y su relación con el rendimiento académico en niños escolarizados de 10 a 12 años. *Revista Electrónica de Investigación Educativa Sonorense*, 3.

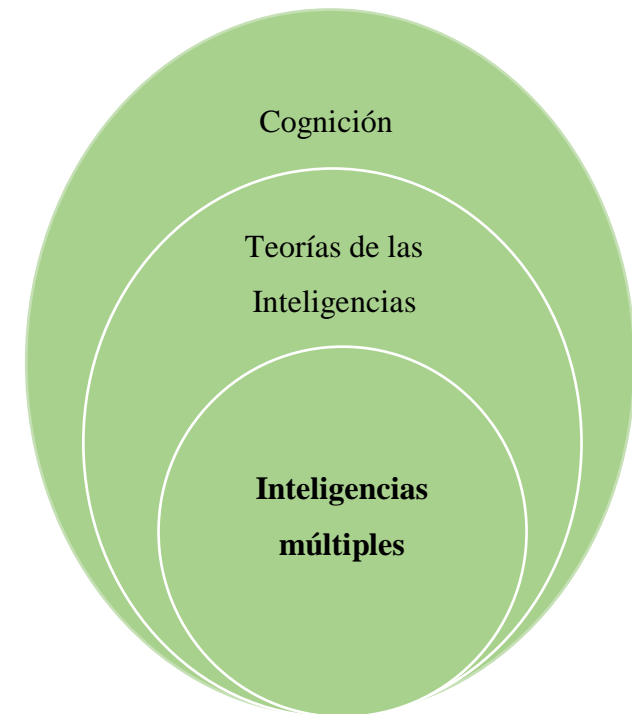
## ANEXOS

### Anexo 1. Categorización de variables

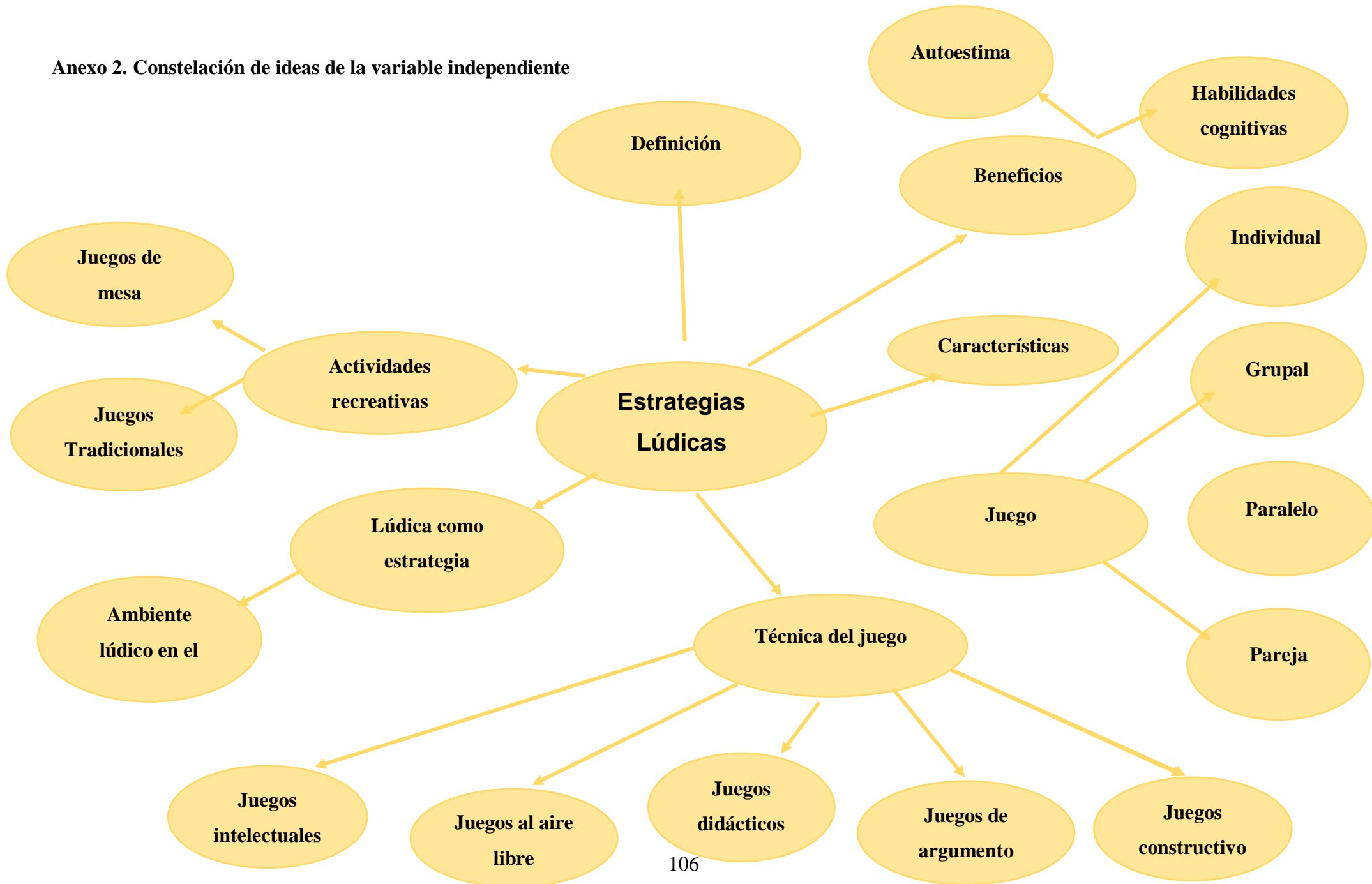


**Variable Independiente:** Estrategias Lúdicas

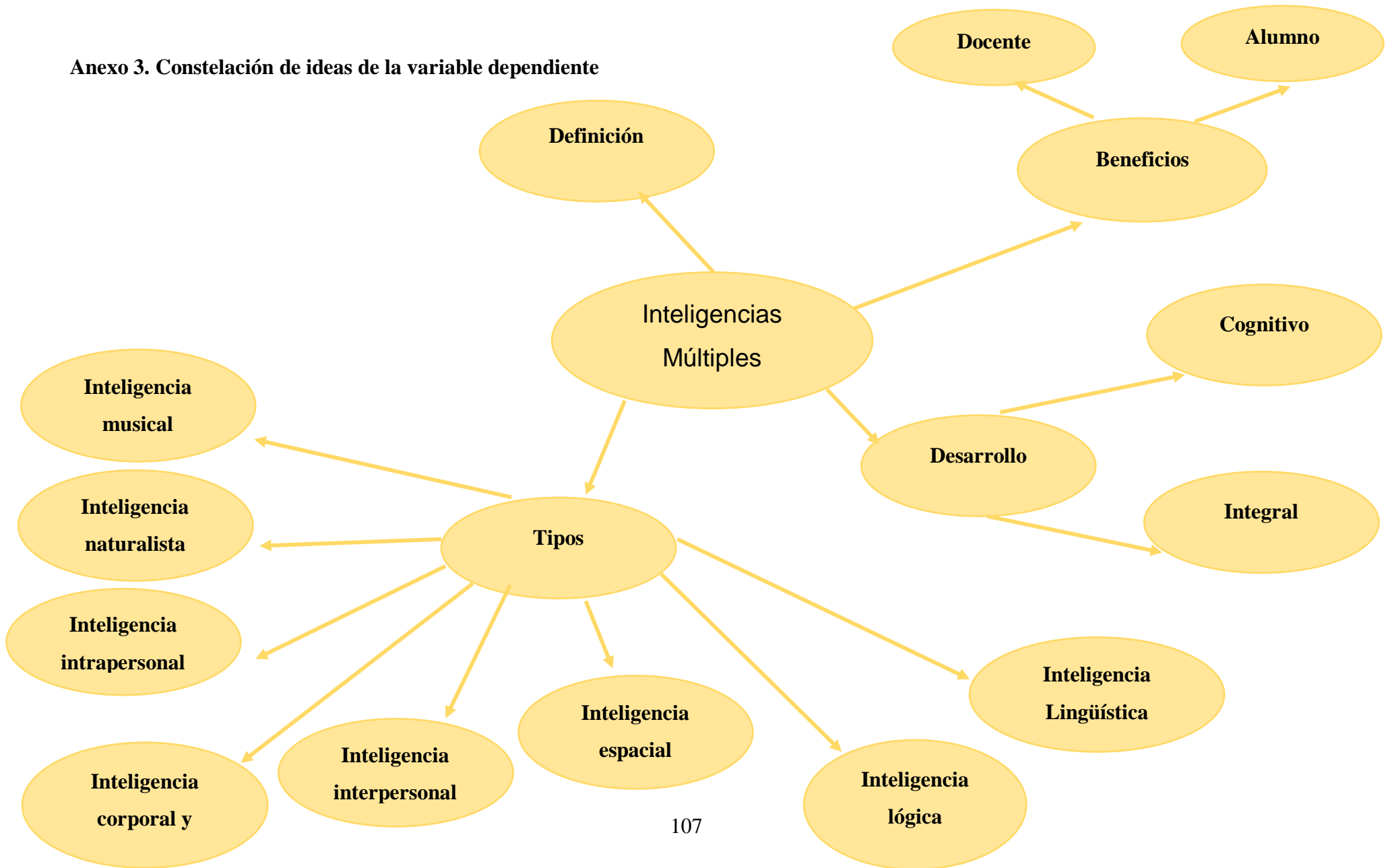
**Variable dependiente:** Inteligencias Múltiples



**Anexo 2. Constelación de ideas de la variable independiente**



**Anexo 3. Constelación de ideas de la variable dependiente**





#### Anexo 4. Encuestas aplicada a los estudiantes



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**



#### **CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**Encuesta dirigida a los estudiantes de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví – Simón Bolívar - Elvira Ortega” del cantón Latacunga.**

**Objetivo:** Conocer la importancia de las estrategias lúdicas y el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví – Simón Bolívar - Elvira Ortega” del cantón Latacunga.

**Instrucciones:** Encontrará preguntas que deben ser respondidas con información adecuada y verídica ya que la información servirá para el desarrollo de una investigación, consignando una X en el debido casillero donde se requiera colocar. Debe tener en cuenta que esta información será de carácter privada.

**1. ¿Su docente realiza juegos para enseñar algunas temáticas en las áreas de; Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales, Estudios Sociales?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**2. ¿Cuándo su docente utiliza el juego como una herramienta de aprendizaje le permite mejorar su creatividad?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**3. ¿Los ambientes del aula motivan y mejoran el aprendizaje?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**4. ¿Considera importante que los docentes desarrollen juegos al aire libre y que le permitan aprender?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**5. ¿Considera usted que las estrategias lúdicas ayudan a mejorar la comunicación entre compañeros?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**6. ¿Cuándo el docente realiza actividades de aprendizaje todos los estudiantes concluyen al mismo tiempo?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**7. ¿Usted realiza preguntas a su profesor cuando no comprende un tema de clase?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**8. ¿A usted le gusta la lectura, escritura, realizar resúmenes, buscar significados de palabras en revistas, periódicos o de otros medios?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**9. ¿A usted le gusta aprender matemáticas?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**10. ¿A usted le gusta aprender mediante diapositivas, imágenes, diagramas, mapas mentales u otros recursos?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**11. ¿A usted le gusta realizar deporte como fútbol, básquet, saltar, correr entre otros?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**12. ¿A usted le gusta cantar o tocar un instrumento musical?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!**

Anexo 5. Encuestas aplicada a los docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA



**Encuesta dirigida a los docentes de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví – Simón Bolívar - Elvira Ortega” del cantón Latacunga.**

**Objetivo:** Conocer la importancia de las estrategias lúdicas y el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de Educación General Básica Media, de la Unidad Educativa “Victoria Vásquez Cuví – Simón Bolívar - Elvira Ortega” del cantón Latacunga.

**Instrucciones:** Encontrará preguntas que deben ser respondidas con información adecuada y verídica ya que la información servirá para el desarrollo de una investigación, consignando una X en el debido casillero donde se requiera colocar. Debe tener en cuenta que esta información será de carácter privada y anónima.

**1. ¿Usted realiza juegos para enseñar temáticas en las áreas de; Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales, Estudios Sociales?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**2. ¿Usted utiliza el juego como una herramienta de aprendizaje que permita a sus alumnos mejorar su creatividad?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**3. ¿Considera que los ambientes del aula motivan y mejoran el aprendizaje de los estudiantes?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**4. ¿Usted desarrolla juegos al aire libre permitiendo que sus estudiantes alcancen aprendizajes significativos?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**5. ¿Considera usted que las estrategias lúdicas ayudan a mejorar la comunicación entre los alumnos?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**6. ¿Cuándo usted realiza una actividad todos los alumnos concluyen al mismo tiempo?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**7. ¿Sus alumnos realizan preguntas cuando no comprenden un tema de clase?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**8. ¿Sus alumnos realizan, lectura, escritura, resúmenes, busca significados de palabras de revistas, periódicos o de otros medios?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**9. ¿A sus estudiantes les agrada aprender la asignatura de matemáticas?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**10. ¿Usted imparte sus clases utilizando diapositivas, imágenes, diagramas, mapas mentales u otros recursos?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**11. ¿Cree usted que sus estudiantes realicen deporte como fútbol, básquet, saltar, entre otros?**

Siempre ( )    Casi Siempre ( )    A veces ( )    Nunca ( )

**12. ¿A sus estudiantes les gusta cantar o tocar algún instrumento musical?**

A todos ( )    Casi Todos ( )    A pocos ( )    Ninguno ( )

**¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!**