

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN: USO DE LA
GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA PARA IMPULSAR EL DESARROLLO DE LAS
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN TERCERO DE PRIMARIA.

Thania Flórez Burgos
Luisa Vásquez López

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA.

PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA.



MAESTRO ASESOR.
Darwin Valmore Franco Gallego

MEDELLÍN/ COLOMBIA.

FECHA.
21/06/2024

Nota de aceptación.

Firma del presidente del jurado.

Firma del jurado.

Firma del jurado.

DEDICATORIA.

Este proyecto de grado está dedicado a las familias Córdoba López y Vasquez López las cuales han sido un pilar fundamental para nosotras. También al maestro Luis Miguel Restrepo quien confió en nuestras habilidades y capacidades.

AGRADECIMIENTOS.

Agradecemos a los maestros de la Escuela Normal Superior Antioqueña por su orientación hacia la formación integral y su enfoque en el beneficio de la infancia y la sociedad. Reconocemos a la institución y al PFC por su modelo pedagógico desarrollista y su visión de la escuela como laboratorio de interacción con la sociedad. También agradecemos al Liceo Salazar y Herrera por confiar en nuestra formación y permitirnos desarrollar nuestro proyecto. Su apoyo fue fundamental en nuestro proceso formativo.

Tabla de contenido

DEDICATORIA.....	3
AGRADECIMIENTOS.....	3
Introducción.....	5
CAPÍTULO I: Planteamiento del problema.....	6
1.1. Formulación del problema.....	6
1.2. Delimitación del problema.....	8
1.3. Objetivos.....	9
1.3.1. Objetivo general.....	9
1.3.2. Objetivos específicos.....	9
Justificación.....	9
Antecedentes.....	18
CAPÍTULO II: Marco Referencial.....	22
CAPÍTULO III: Metodología de la investigación.....	35
3.1. Diseño metodológico de la investigación.....	35
3.2. Población y muestra.....	40
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	42
3.4. Análisis de resultados.....	48
CAPÍTULO IV: Propuesta, resultados y conclusiones.....	52
4.1. Propuesta.....	53
4.3. Conclusiones.....	57
Referencias.....	59
Anexos.....	66

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN: USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO TÉCNICA PARA IMPULSAR EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN TERCERO DE PRIMARIA.

Introducción.

El siguiente trabajo tiene como eje central el uso de la gamificación como técnica educativa para desarrollar las Inteligencias Múltiples en tercero de primaria, teniendo en cuenta que la gamificación pueda convertirse en una herramienta que facilite el proceso de aprendizaje de los educandos y genere un proceso que permita facilitar el desarrollo de las IM en cada estudiante.

La gamificación viene anclada con elementos de construcción que permiten generar una dinámica por medio de las emociones, limitaciones, narración, trabajo y cooperativo, esta técnica propicia a una gestación de la mecánica producida en los retos, competencias y recompensas; al igual posee componentes que permiten un desarrollo de avatares y la obtención de logros, todo esto permite desarrollar estrategias que puedan estar entrelazarse con las TICs logrando que exista una flexibilidad al enfocarlas al desarrollo de las IM. Por ende esta técnica permite flexibilizar los diferentes métodos de enseñanza-aprendizaje que permiten que el educando tenga su propio ritmo donde pueda demostrar y conocer sus habilidades y destrezas.

Por lo tanto, en el capítulo I se encuentra el planteamiento del problema donde se da a conocer y entender que hay una necesidad educativa en los estudiantes del grado tercero del Colegio Liceo Salazar y Herrera, donde se busca que la gamificación atribuya al desarrollo de las IM buscando una inclusión y participación de todos los estudiantes. También se encuentran la delimitación del problema, objetivo general y específicos, siguiendo el orden se presenta la justificación donde se podrá evidenciar el soporte legal del por qué este proyecto es viable y

tienes las pautas necesarias para generar inclusión general, ya por último en encuentran los antecedentes los cuales ofrecen experiencias, conocimientos e inclusiva bases sólidas para poder desarrollar alguna estrategias enlazadas con la gamificación y las IM.

En el capítulo II tiene como estructura el "marco de referencia " en el cual están las diferentes teorías que fortalecen el proceso investigativo, resaltando figuras como Howard Garner, Jonassen, Nick Peelling y Karl Kapp. Asimismo en este capítulo se encuentran las variables las cuales son: Inteligencias Múltiples, gamificación, TICs y creatividad. Así logrando dar un soporte teórico e investigativo que sea de gran ayuda para familiarizarse con los conceptos.

En el capítulo III se encuentra la metodología de la investigación donde evidencia el diseño metodológico, enfoque, alcance, investigación basada en diseños y método. En esa misma secuencia se podrá evidenciar la población y muestra del Colegio Liceo Salazar y Herrera . Por último, se hará referencia de las técnicas e instrumentos para la obtención de resultados y un análisis de esta misma. Ya finalizando en el capítulo IV se dará a conocer las propuestas para dar solución a la problemática expuesta en el primer capítulo con sus respectivas resultados y conclusiones que se encontrarán al aplicarlas en el campo práctico.

CAPÍTULO I: Planteamiento del problema.

1.1. Formulación del problema.

La presente investigación se adhiere a la teoría de las Inteligencia Múltiple (de ahora en adelante IM), tomándola como soporte científico sobre el que se justifica la razón de ser de la

propuesta pedagógica planteada, sobre el empleo de la gamificación como técnica que facilita la adaptación de cada niño al programa educativo y que a la par contribuye al desarrollo de las IM. Se llevará a cabo en el grupo 3 C del Liceo Salazar y Herrera, ubicado en el barrio La América de Medellín, grupo heterogéneo conformado por 32 estudiantes de los cuales dos presentan diagnóstico de TDAH y dos más están siendo estudiados para determinar posible diagnóstico similar.

La búsqueda de la inclusión y participación de todos los estudiantes en el proceso de construcción del conocimiento es una necesidad educativa que responde a los derechos básicos de aprendizaje que cada niño y niña tiene. Cuando ingresan a la escuela, los mayores responsables de crear las condiciones necesarias para que sea posible el aprendizaje son los centros educativos y, especialmente, los educadores. En este orden de ideas, se tiene que la educación es un asunto de equidad que "se construye como una verificación de la justicia de las acciones que se realizan dentro del sistema educativo y de los esquemas que resultan de esas acciones"¹ (Secada, 1989, citado por Gomez y Velazco, 2017, p. 263). Investigar para proponer e implementar estrategias que respondan a las necesidades educativas de cada uno de los estudiantes inscritos en un centro educativo es una labor necesaria para que se cumpla este principio básico de la educación.

La IM de Howard Gardner postula que la inteligencia se compone de habilidades, talentos y capacidades independientes entre sí, y que todas las inteligencias están presentes en las personas en diferentes grados o intensidades. Define ocho tipos de inteligencia que dan lugar a ocho formas de enseñanza, a saber: inteligencia lingüística, lógico-matemática, musical, viso-espacial, interpersonal e intrapersonal, corporal-cinestésica, naturalista y espiritual

(Gardner, 2001). En esta lista, y para los fines de la investigación, se incluye la Inteligencia Emocional postulada por Daniel Goleman, continuador y exponente destacado de la teoría.

La Inteligencias Múltiples es una teoría inclusiva de la inteligencia, según la lógica de que esta no es una sino que son múltiples así como múltiples y diversos son los seres humanos. Incluir es buscar el reconocimiento de la individualidad y la diferencia, centrarse en la intervención sistemática para lograr la eliminación de barreras y promover la participación de todos en la escuela (Palacios, 2017, citado por García, 2020, p. 80). Entre las metodologías más recomendadas para tal fin se suele incluir las IM de Gardner, pero llevar a cabo su aplicación en contextos concretos y de manera acertada supone un reto, pues exige del maestro capacidades de observación, creatividad y flexibilidad pedagógica.

En el marco de la investigación se entiende “inclusión” en su dimensión más abarcadora. En primer lugar es concebida como una condición sine qua non de la educación, como un derecho de todos, en tanto esta es “proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes” (Ley 115, 1994, Art. 1). En segundo lugar, se entiende desde su dimensión específica contenida en el concepto legal de educación inclusiva que, para los propósitos de la investigación, se limita a lo estudiantes con Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad cuyos derechos y deberes educacionales se fijan en la Sentencia T-390 de 2011.

1.2.Delimitación del problema.

¿ Cómo fortalecer el desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de la gamificación en estudiantes del tercer grado de primaria del Liceo Salazar y Herrera ?

1.3.Objetivos.

1.3.1. Objetivo general.

Fortalecer el desarrollo de las Inteligencias Múltiples a través de la gamificación en estudiantes del tercer grado de primaria del Liceo Salazar y Herrera.

1.3.2. Objetivos específicos.

- Reconocer la inteligencias múltiples y la gamificación como factores importantes para la motivación escolar.
- Identificar las prácticas pedagógicas realizadas por los docentes en el grado tercero de primaria del Liceo Salazar y Herrera que contribuyen en el proceso de aprendizaje de los estudiantes a través de las inteligencias múltiples.
- Diseñar una propuesta basada en la teoría de las inteligencias múltiples y la gamificación que contribuya a suplir las necesidades educativas de cada niño y niña de tercero de primaria del Liceo Salazar y Herrera.

Justificación.

La investigación en curso busca realizar un rastreo de las estrategias utilizadas por maestros en sus aulas de clase, basados en la Teoría de las Inteligencias Múltiples (TIM) , para seleccionar y formular una nueva propuesta desde la gamificación que se ajuste a las posibilidades y necesidades del Liceo Salazar y Herrera, centro educativo con sede en el barrio La América.

Es importante que el maestro sea un investigador que, valiéndose de otros maestros investigadores en situación similar, encuentre en los proyectos pedagógicos desarrollados dentro

de la comunidad educativa un soporte para convertir su aula en un laboratorio, con el objetivo principal de brindar una educación incluyente para todos, es decir, donde todos se conecten con la experiencia de aprendizaje y puedan obtener de ella un aprendizaje permanente que potencie sus capacidades y habilidades.

Por otra parte, puede decirse que el proyecto es viable porque parte de las barreras que actualmente se encuentran dentro del proceso enseñanza-aprendizaje y es una respuesta a un problema real que se presenta en la práctica pedagógica de quienes investigan. Se consideran dos factores importantes para que se den efectivamente las condiciones de posibilidad: 1) la permanencia del maestro en el mismo grupo durante el periodo escolar del grado, para conocer a fondo las particularidades de cada estudiante y así poder reunir la información suficiente que le permita proponer un proyecto estructurado inclusivo y, a partir del cual, se pueda potenciar el desarrollo integral de cada uno y 2) que el grupo a estudiar este conformado por pocos estudiantes.

En la práctica se ha evidenciado la necesidad de una metodología que pueda paliar la problemática presente en algunas aulas de clase inclusivas con relación a los tiempos de permanencia en la actividad y la captación del interés en el estudiante. Hecho que se debe a la falta de comprensión de las necesidades educativas de algunos estudiantes, siendo una de las razones el desconocimiento de acciones pedagógicas idóneas según el diagnóstico, lo que genera una desconexión con el propósito de la clase por la demanda de atención que ameritan y que implica la inadvertencia de las necesidades de los otros estudiantes del grupo. Como resultado, se obtiene la obstrucción del alcance del logro principal al que apunta el maestro en su quehacer cotidiano, esto es, favorecer el desarrollo de las habilidades de los/las estudiantes. En concordancia, ya sea esta u otra la problemática urgente que se presente en el ambiente escolar,

cualquier investigación que tenga aportes para un desarrollo que permita la atención del estudiante permite que haya una comprensión por parte del docente.

Tenga coherencia con la realidad cotidiana inmediata en la práctica, aporta en la mejora permanente del proceso educativo, objetivo compartido por la comunidad educativa en general.

Basadas en la información recogida de diferentes estudios sobre la inclusión en el aula, y sustentadas en la práctica, se ha logrado constatar que aún falta mucho para que se cumpla satisfactoriamente con los lineamientos propuestos en la normatividad educativa colombiana, en materia de educación en general y de educación inclusiva en particular. La trascendencia de una investigación como la presente, radica en el contexto en el que se está planteando, en el que aún no se han implementado proyectos enfocados específicamente en gamificación o IM. Aunque si bien estas últimas se trabajan en los diferentes momentos de aprendizaje, no hay una evaluación por parte del maestro/a a partir de la cuál él/ ella pueda identificar la inteligencia dominante en cada alumno y cuente con una técnica o método que ayude a que entre todas se complementan, lo que debe ser elemental para ofrecer una enseñanza que potencia la máxima autonomía de los estudiantes en los entornos en los que se encuentran, y así garantizar su desarrollo, participación y, en definitiva, definitiva un compromiso autónomo con el aprendizaje.

A continuación, se presenta lo relacionado con el aspecto legal a nivel internacional y nacional que regula la investigación, sustentada en la normatividad en educación en general, en educación inclusiva y TIC's como campo desde el que se proyecta normalmente la gamificación. , con el fin de encontrar cumplimiento y aplicabilidad logrando así el restablecimiento de aquellos derechos vulnerados y la actuación del sistema educativo en conformidad con los propósitos sociales en los que se fundamenta, esto es, la concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes (Ley 115, 1994, p.1)

A nivel internacional, La Declaración Universal de los Derechos Humanos (DUDH), adoptada y proclamada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en su resolución 217 A (III), de 10 de diciembre de 1948, es el documento que precede a todo marco legal normativo. En el Artículo 26, numerales 1 y 2 principalmente, referente a la educación, se establece que toda persona tiene derecho a educación y esta tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales (DUDH, 1948, p. 4).

A su vez, los objetivos y metas, numerales 4 y 5, de la Declaración Mundial sobre educación para todos y marco de acción para “satisfacción de las necesidades básicas de aprendizaje” (UNESCO, 1990, p. 10), determinan que la satisfacción de las necesidades básicas de aprendizaje de todos los niños/as, jóvenes y adultos, es una prioridad y se debe llevar a cabo mediante el establecimiento de objetivos intermedios fijados como metas específicas que, entre otras cosas, deben precisar las categorías prioritarias, dentro de las que se incluye a las personas con discapacidad. Por otro lado, en el apartado Pautas de Acción, numeral 1 - subnumeral 1.3-, sobre la acción prioritaria en un plano nacional y la concepción de políticas para mejorar la educación básica.

En el escenario legal actual se encuentra la Declaración de Incheon: Educación 2030, celebrada en 2015 en Corea, cuyos antecedentes se encuentran en el movimiento mundial Educación para Todos, el Objetivo de Desarrollo del Milenio de educación y el Informe final del foro mundial sobre la educación Una oportunidad justa para aprender, pactados en el año 2000. Apunta a las metas del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, “garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos” (documento de la Asamblea General de la ONU “Transformar nuestro mundo: la agenda 2030

para el Desarrollo Sostenible”, 2015, citado en Declaración de Incheon, 2015, p. 20). En el apartado II. Objetivo, enfoques estratégicos, metas e indicadores, apartado Enfoques Estratégicos, subtítulo 3 titulado Centrarse en la Calidad y el aprendizaje, se pone de manifiesto que:

la ampliación del acceso en educación debe ir de la mano de medidas para mejorar la calidad y la pertinencia de la educación y el aprendizaje (...) los docentes y educadores competentes, en cantidad suficiente, deberán aplicar enfoques pedagógicos centrados en el educando, dinámicos y de colaboración; los libros, los materiales de aprendizaje de otro tipo, los recursos educativos de libre acceso y la tecnología no deberán ser discriminatorios y habrán de favorecer el aprendizaje, ser fáciles de utilizar para el alumno y adaptarse al contexto (...) (Declaración de Incheon, 2015, 33).

Al mismo tiempo, a nivel Nacional está la Constitución Política de Colombia de 1991, actualizada con los Actos Legislativos a 2015; en el Artículo 44 se establece la educación como un derecho fundamental de los niños a los que la familia, la sociedad y el Estado tendrán la obligación de asistir y proteger para garantizar el desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos (p. 19).

En términos de legislación educativa en el caso de Colombia existe la La Ley General de Educación 115, de 1994, en la que se ordena la organización del Sistema Educativo General Colombiano. Establece normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad.

En el Título 1 de disposiciones preliminares, Artículo 5o. Fines de la educación, se decreta que, de conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a al pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos (Ley 115, 1994, p. 1). Para la aplicación del ejercicio del derecho, en el ARTÍCULO 77, se aborda la Autonomía escolar entendiendo que:

dentro de los límites fijados por la presente ley y el proyecto educativo institucional, las instituciones de educación formal gozan de autonomía para (...) adoptar métodos de enseñanza y organizar actividades formativas, culturales y deportivas, dentro de los lineamientos que establezca el Ministerio de Educación Nacional (...) las entidades tienen libertad para organizar su currículum, es decir que el maestro puede implementar las estrategias adecuadas para los estudiantes, basadas en su conocimiento con respecto a las habilidades (Ley 115, p. 17).

Asimismo, en el título V, Capítulo 1, artículo 92- Formación del educando, se enfatiza sobre la obligación de los establecimientos educativos de incorporar en el Proyecto Educativo Institucional acciones pedagógicas para favorecer el desarrollo equilibrado y armónico de las habilidades de los educandos (Ley 115, p. 20). Por su parte, al educador, como orientador del proceso de formación, enseñanza y aprendizaje de los educandos, en el Título VI, Capítulo 1, Artículo 104, se le adjudica la responsabilidad de mejorar permanentemente el proceso educativo mediante el aporte de ideas y sugerencias a través del Consejo Directivo, el Consejo Académico y las Juntas Educativas (Ley 115, p. 22)

Se apela al Decreto 1421 por el cual se reglamenta el marco de la educación inclusiva en Colombia, en respuesta al deber que tiene el Estado colombiano de pasar de modelos de educación “segregada” o “integrada” a una educación inclusiva que, como se señala en las consideraciones del decreto (2017, pág. 1)“(…) persigue que todos los niños y niñas, independientemente de sus necesidades educativas, puedan estudiar y aprender juntos”, en la búsqueda de una educación que se adapte a los estudiantes.

Con especial énfasis en:

el Artículo 2.3.3.5.2.1.3. Principios de la educación inclusiva: calidad, diversidad, pertinencia, participación, equidad e interculturalidad, establecido asimismo en los fines de la educación previstos en la Ley 115 de 1994 (2017, pág, 3).

El Artículo 2.3.3.5.1.4. Definiciones, las cuales brindan un marco referencial sobre el que abordar la problemática de manera adecuada cumpliendo con la normatividad vigente. Los términos que guían el ejercicio pedagógico son: accesibilidad, ajustes razonables, acciones afirmativas, Diseño Universal del Aprendizaje (DUA), educación inclusiva, Plan Individual de Ajustes Razonables (PIAR) (2027, pág. 4)

De lo anterior se enfatiza en el DUA (2027, pág.4) , marco educativo al que se ajusta la investigación tomándolo como guía para el diseño de la estrategia de gamificación. Comprende:

los entornos, programas, currículos y servicios educativos diseñados para hacer accesibles y significativas las experiencias de aprendizaje para todos los estudiantes a partir de reconocer y valorar la individualidad (...) diseño curricular en el que tengan cabida todos los estudiantes, a través de objetivos, métodos, materiales, apoyos y evaluaciones formulados

partiendo de sus capacidades y realidades. Permite al docente transformar el aula y la práctica pedagógica y facilita la evaluación y seguimiento a los aprendizajes.

La versión más actualizada de normatividad educativa es el Decreto 1075 de mayo del 2015, con fecha de actualización del 21 de diciembre de 2021. Por medio del cual se expide el decreto único reglamentario del sector educación. En el Libro 1, Estructura del sector educativo, reglamenta las funciones del Sistema de Educación Nacional, en las que se cuenta el número 3, “Garantizar y promover, por parte del Estado, el derecho y el acceso a un sistema educativo público sostenible que asegure la calidad y la pertinencia en condiciones de inclusión, así como la permanencia en el mismo, tanto en la atención integral de calidad para la primera infancia como en todos los niveles: preescolar, básica, media y superior. en lo referente a la inclusión”, (Decreto 1075, p. 2)

Artículo 2.3.3.2.2.3.1. Adecuación del proyecto educativo. Comprende los aspectos que se deben incorporar en el Proyecto Educativo Institucional-PEI o el Proyecto Educativo Comunitario-PEC, entre los que se cuentan:

Descripción de las instancias y mecanismos para asegurar la participación y la incidencia de las maestras y los maestros de educación inicial en la toma de decisiones de los procesos pedagógicos y curriculares de los establecimientos educativos y 5) Los mecanismos de participación de niñas y niños, familias y comunidad en la construcción, el desarrollo y evaluación de la propuesta pedagógica que se implementa.

Artículo 2.3.3.2.2.3.3. Referentes técnicos. Se definen éstos como los lineamientos, orientaciones pedagógicas y curriculares, guías, protocolos, acompañamiento institucional y, en

general, las disposiciones que orientan la planeación, implementación, seguimiento y gestión para brindar una atención integral.

Subsección 4 (Subsección ADICIONADA por el Artículo 4 del Decreto 1411 de 2022.
Disposiciones finales (Decreto 1411, 2022, subrogación del Decreto 1075, págs. 9-10).

Artículo 2.3.3.2.2.4.4. Responsabilidades de las entidades territoriales certificadas en educación. En el que se recogen las disposiciones de la Ley 115 de 1994, las competencias en la Ley 715 de 2001, y las responsabilidades definidas en el Artículo 204 de la Ley 1098 de 2006 y 6-22 de la Ley 1804 de 2016. De las cuales se resaltan la 5) implementación de estrategias y proceso para garantizar los ajustes razonables en el marco de la educación inicial inclusiva y la 10) asesorar, acompañar y generar condiciones para crear ambientes de desarrollo y aprendizaje para las niñas y los niños como sujetos activos protagonistas del proceso de educación inicial.

Teniendo en cuenta que la presente investigación se centra en la estrategia de la gamificación, es necesario tener presente la importancia de las TIC para su implementación, en vista de que el término tuvo su difusión inicial en los medios digitales.

Normativamente, la Ley 1341 del 30 de julio de 2009: Creación del MINTIC, el cual busca darle a Colombia un marco normativo para el desarrollo del sector de Tecnologías de Información y Comunicaciones (TIC), promueve el acceso y uso de las TIC a través de la masificación, garantiza la libre competencia, el uso eficiente de la infraestructura y el espectro, y en especial, fortalece la protección de los derechos de los usuarios.

Ley 1955 de 2019, Pacto por Colombia, Pacto por la Equidad. En el que se promulga garantizar la infraestructura tecnológica y las condiciones físicas y de conectividad de los

establecimientos educativos oficiales en todo el territorio nacional; Propiciar la incorporación de las TIC en el Sistema Educativo para contribuir de forma directa en la mejora de la cobertura con calidad de la educación; Fomentar el uso y apropiación de las tecnologías en la educación inclusiva de la población con capacidades diversas; Implementación de pactos transversales para transformación digital en Colombia, Ciencias, Tecnología y la Innovación Impulsar todos los procesos de gestión de conocimiento que involucren en la práctica educativa los conceptos o conocimientos derivados de la investigación o la creación, a través del uso crítico y responsable de las TIC.

También están los Estándares UNESCO de Competencias en TIC para Docentes (ICT-CFT) 2008 con actualización al año 2019. (UNESCO, 2019): La UNESCO ha elaborado el Marco de competencias de los docentes en materia de TIC como herramienta para guiar la formación inicial y permanente de los docentes acerca del uso de las TIC en todo el sistema educativo. Es por ello que las TIC revisten un carácter crucial en el avance hacia la consecución de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Antecedentes.

Con el fin de conocer los intentos que se han hecho por aplicarla a grupos neuro diversos, los resultados y las propuestas concretas de cada contexto, se seleccionaron tres trabajos de grado que arrojarán luz sobre el asunto y servirán como referentes para la posterior construcción de proyectos aplicados a un contexto particular.

En el ámbito internacional se seleccionó la tesis doctoral de Patricia García Redondo, titulada “Evaluación e Intervención sobre las Inteligencias Múltiples y las Dificultades del Aprendizaje en las Primeras Edades utilizando una herramienta digital (App)”, Universidad de

Oviedo-España (2021). En ella se busca principalmente comprobar la aplicabilidad de una herramienta digital basada en la Teoría de las inteligencias Múltiples (TIM) en el ámbito de la evaluación de dichas TIM y en el ámbito de la intervención en contextos educativos con alumnado que presente Dificultades del Aprendizaje (DA), a través de 4 trabajos. La teoría de Gardner supone un cambio radical de los modelos basados en el déficit y el cociente intelectual a uno basado en las diferentes habilidades o fortalezas del alumnado y la investigación e intervención basada en esta teoría podría verse altamente beneficiada por las nuevas tecnologías y herramientas hipermedia.

En el contexto de la evaluación para estudiantes con o sin DA y, en el ámbito de la intervención, las IM se presentan como un campo de investigación prometedor. Se está adoptando esta perspectiva como una forma de incorporar alternativas para mejorar la adquisición del lenguaje, la lectura, o las matemáticas, así como habilidades de control del comportamiento y los procesos atencionales.

Después de haber aplicado la herramienta digital a sus 4 trabajos, la autora llega a las siguientes conclusiones. 1) Las medidas recogidas por la App muestran cierta validez en la evaluación de las Inteligencias Múltiples. 2) La herramienta también es eficaz en el ámbito de la intervención porque los efectos sobre la mejora de la atención han sido significativos. 3) La App ha demostrado que aporta información complementaria que podría ser utilizada por los profesionales de la educación para obtener información sobre las distintas habilidades, preferencias y estilos de aprendizaje del alumnado.

Teniendo en cuenta que persigue un objetivo similar al de la investigación en curso, se pretende que su caso y lo que propone aporte en la estructuración del proyecto que resulte como producto, desde lo metodológico y conceptual. Además, involucra las herramientas digitales,

elemento que cumple un papel importante en los proyectos pedagógicos actuales y, más aún, si estos se desarrollan en el contexto urbano principalmente.

Por otro lado, en el ámbito nacional, se seleccionó la tesis de maestría de Ana Milena Ahumada Rivera y Diego Fernando Gutiérrez Castellanos, “Classcraft como estrategia didáctica de gamificación para fortalecer la solución de problemas de multiplicación en niños de grado tercero” de la Universidad de Santander UDES Centro de Educación Virtual CVUDES Bogotá-Colombia (2021). En ella se analiza cómo el classcraft se utiliza como herramienta didáctica para mejorar el proceso de la multiplicación niños de tercer grado del Colegio Claretiano de Bosa en la ciudad de Bogotá

El classcraft es una herramienta didáctica digital que sirve para el juego de roles para los estudiantes. Esta investigación está orientada para fortalecer las habilidades matemáticas, para la solución de problemas enfocados en la multiplicación. por lo que se plantea desarrollar una intervención pedagógica, enfocado en un estudio cuantitativo, teniendo un seguimiento inicial y uno final de los estudiantes. Esta estrategia se desarrolló de manera virtual debido a la emergencia sanitaria del COVID-19 por lo que la gamificación es un pilar fundamental en este proceso por la utilización de las aulas virtuales. Este trabajo presenta estrategias lúdicas, un enfoque en el acompañamiento familiar y la transversalidad que ofrece Classcraft. También ofrece test para realizar un diagnóstico para elaborar actividades en classcraft, se describe la relación directa de las IM, aprendizaje significativo, aprendizaje constructivista y el uso de las TICS, en esta también se expone impactos, recomendaciones y estrategias a futuro que se lograron encontrar al concluir esta investigación.

En estas tesis se encuentran posibles aportes a la investigación como :El manejo de las TIC, la utilización de la herramienta classcraft donde esta se puede transversalizar a las

diferentes inteligencias múltiples, la población de edad similar donde planeta sugerencias e impacto al trabajar con esta, teóricos con Gardner y Ausubel, logrando fortalecer IM Lógico-Matemática. Esta también da como aporte como educar o manejar las herramientas digitales fuera del aula de clase y guías de como desarrollar actividades lúdicas enfocadas en la gamificación logrando un aprendizaje significativo.

En el ámbito local se seleccionó la tesis de maestría de la licenciada : Eli Yesid Hinestroza Asprilla. “ Fortalecimiento de la resolución de situaciones problema mediante el modelo propuesto por Miguel de Guzmán con enfoque en el pensamiento numérico, utilizando la gamificación como alternativa pedagógica;en los estudiantes de grado tercero del Instituto Unibàn de Apartadó, Antioquia” Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena Néstor Vicente Quiñonez Aceros. Zungo Carretera 7 km , Apartadó, Antioquia y Colombia (2022). Tiene como objetivo fortalecer la resolución de situaciones problemas mediante el modelo propuesto por Miguel de Guzmán con el enfoque en el pensamiento numérico,utilizando la gamificación como alternativa pedagógica;en los estudiantes del grado tercero del Instituto Unibán de Apartadó, Antioquia.

Este proyecto busca por medio de la gamificación desarrollar habilidades de razonamiento matemáticos en niños del grado tercero, buscando mejorar un proceso de enseñanza- aprendizaje enfocadas en el pensamiento numérico, está investigación realiza un trabajo donde se evidencia el uso de las TICS y recursos digitales como : Plickers, TatQuiz, liveworksheets y Genially, logrando que los estudiantes se les facilite el proceso de aprendizaje , para fortalecer su razonamiento numérico, habilidades de análisis, lógica, identificación y comprensión de estos mismos, logrando ejecutar estas habilidades en su diario vivir, logrando

que la gamificación motive el aprendizaje los estudiantes y se genere comodidad en el uso de estas herramientas.

Este proyecto aporta en la investigación actual: conocimiento para el manejo los niños con edad similar, estrategia basadas la gamificación y el uso en los niños, aportes teóricos de autores influyentes en la gamificación, aunque esta solo está enfocada en una sola IM, se puede tomar como referencia para construir herramientas que se enfoquen en las inteligencias restantes y el uso de las TICS en este campo. También aporta conocimiento para generar motivación en los niños y curiosidad al aprender jugando con las diferentes herramientas que ofrece gamificación.

CAPÍTULO II: Marco Referencial.

En la actualidad la educación busca diseñar estrategias que logren que el estudiante desarrolle sus habilidades para lograr una formación integral, por lo que se sabe el ser humano posee múltiples habilidades que logran desarrollar sus inteligencias en diferentes aspectos, para cumplir ese objetivo se debe trabajar con lo que más se mueva en el entorno del ser humano he aquí donde la gamificación juega un papel importante, ya que esta se encarga de generar aprendizajes significativos; ya sea por medio de un aprendizaje basado en juegos o aprendizaje basado en experiencias utilizando de manera responsable los artefactos tecnológicos. Como se conoce las neurociencias están enfocadas en las nuevas nuevas formas en que el ser humano aprende y desarrolla sus habilidades, teniendo en cuenta que el cerebro reconoce los patrones trayendo consigo experiencias emocionales positivas por medio de la diversión, por lo tanto se busca como objetivo generar y aprovechar el buen uso que ofrecen las nuevas tecnologías. No

se debe dejar de lado el papel de guía que cumple la motivación en todo el desarrollo de estas estrategias, por lo que este se convierte en un sustentáculo para la adquisición de conocimientos y la utilización de estos para poder lograr que el estudiante tenga los mismos niveles de motivación que posee al momento de jugar un video juego de su agrado.

Con todo esto se tendrá como uno de los pilares fundamentales en el desarrollo de estas estrategias la teoría de las inteligencias múltiples (IM) creada por Howard Gardner, este resalta que la inteligencia de cada persona está íntimamente relacionada con la necesidad de un régimen educativo que ayude a cada individuo a potencializarse en todas las disciplinas y oficios. Gardner sugirió que la inteligencia trata más bien de la capacidad de 1) resolver problemas y 2) crear productos en un entorno rico en contextos y naturalista.' (Armstrong, Rivas, Gardner, Brizuela, 1999, pág 18). Después de definir este término, se evaluaba desde otros enfoques e inclusive se enseñaba de manera diferente, para lograr un concepto de desarrollo de vida diferente.

Gardner utilizó un método para darle definición a estas : Como primera se tiene la Inteligencia lingüística; que es la capacidad o habilidad de utilizar las palabras ya sea de manera verbal (orador, político o narrador) y escrita. Es decir que en esta resalta que la persona sepa utilizar la semántica y estructura del lenguaje, fonética, conocer el significado de las palabras, sea coherente y cohesivo y manejar una retórica a la hora de dirigirse a un público, ya sea de manera escrita o verbal. Inteligencia lógico- matemático; se enfoca en la habilidad o capacidad de utilizar los números y razonar de manera correcta, es decir utiliza la abstracción y resolución de problemas. por lo que esta inteligencia en su procesos deducción, cálculo, generar hipótesis y percibir la geometría. Inteligencia cinético-corporal; es la habilidad para utilizar el cuerpo como forma de expresión e ideas, teniendo habilidades físicas como: equilibrio, coordinación

óculo-manual, fuerza, flexibilidad y velocidad. Inteligencia espacial: capacidad de concebir el mundo de manera visual, así lograr crear imágenes en su mente, habilidades sensoriales como el color, formas, líneas y espacio, por lo que este puede visualizar , moverse en un lugar y orientarse de manera adecuada. Inteligencia musical; se enfoca en la capacidad de percibir, ser crítico, utilizar los momentos musicales, transformar ritmos musicales y expresarse en esta, también posee la habilidad de tocar instrumentos con fluidez, cantar o componer en lenguaje musical, teniendo en consigo un gran desarrollo de la creativa e inclusive transformarla en un lenguaje que la mayoría puede entender y sentirse cómodo con este.

Se resalta que los niños poseen desde pequeños esta capacidad innata de manera natural. Inteligencia intrapersonal; es la habilidad de poder comprenderse a sí mismo en aspectos de sentimientos, emociones y conocer sus propia conducta, logrando generar un auto disciplina y autocomprensión. Esta no solo busca que el individuo busque conocerse a sí mismo, sino lograr interpretar cuando algo le incomoda y así generar soluciones para cualquier situación donde su desarrollo personal esté afectado. Inteligencia interpersonal; esta habilidad se utiliza para comprender a los que los rodean ya sea por medio de sus acciones, estados de ánimo, para enfocarse en lograr en generar empatía, ayudar a buscar soluciones a su problemas y poder mejorar las relaciones sociales de las personas que los rodean. Inteligencia naturalista; es la capacidad de poder observar, entender la naturaleza y sus patrones, la habilidad del pensamiento científico. Trayendo consigo que el ser humano sea autorreflexivo en el cuidado del medio ambiente, observando y evaluando cualquier comportamiento que se genere en la naturaleza logrando comprender los pequeños fenómenos que se presentan en ese campo, así comprender y desarrollar con más detalle el pensamiento científico.

El ser humano puede manifestar una más que la otra, pero lo que se busca es que estas logren desarrollarse para que el individuo sea competente en cualquier ámbito en que se encuentre, las IM son un gran pilar en los procesos de aprendizaje, ya que no solo están enfocadas en demostrar un coeficiente sino que buscar que el individuo logre sentirse cómodo a la hora de desarrollar conocimientos y estos puedan ayudar en su toma de decisiones, procesos de formación generando la capacidad de que pueda desenvolverse en la sociedad como un ser social. El ser humano nace con la capacidad de dar soluciones a las diferentes situaciones, por lo que la creatividad es innata y se va desarrollando a lo largo de la vida, para poder facilitar la adquisición de conocimientos y adaptarnos a los diferentes cambios que se vivencia en la sociedad.

Gardner (1993) argumenta que las IM definen que al usar estas se genera la creatividad para generar nuevas ideas o revolucionarias por lo que “ la inteligencia puede verse como un subconjunto de la creatividad. La creatividad incluye a la inteligencia entre otras cosas, sean cualesquiera que fueran” (Sternberg, O'Hara, 2005, pág 119) . El desarrollo de cada IM necesita de la creatividad, no importando en qué contexto se esté desarrollando dado que esta es una herramienta primordial al momento de buscar una respuesta o la resolución de un conflicto. También se puede declarar que la creatividad juega un papel fundamental en las IM al momento de transversalizar en el uso para un proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta que cada individuo piensa de manera diferente o asimila la información a su manera, por lo que nunca se debe tachar algún estudiante de que no posee las habilidades para genera conocimiento, sino brindarle las herramientas necesarias para que encuentre e identifique su manera de aprender y en cuáles habilidades pueden destacarse. Con todo esto el maestro puede construir

estrategias que ayuden a guiar a los estudiantes para lograr que cada uno destaque a su manera y pueda ser autónomo, es decir sea independiente en el desarrollo de sus habilidades para la vida.

Esta investigación busca enfocarse en la creación de las estrategias por medio de la Tecnología de la información y la comunicación (TIC) estas son el conjunto de herramientas, recursos, programas informáticos, redes y medios; que permiten la aplicación, recopilación, procesamiento, transmisión como: Voz, datos, imágenes texto y videos. Estas tecnologías sirven para transformar la manera en la que las personas logran acceder a la información, facilitar el proceso de un aprendizaje colaborativo y apropiación de la cognición; permitiendo que las personas logren ser autónomas e independientes para la adquisición de saberes donde se brinda la oportunidad de crear su propio lenguaje del saber con base a los instrumentos que ofrece, permitiendo que las personas interactúen con otras. Estas logran ser transversales para los diferentes campos del conocimiento por lo que permite que los individuos desarrollen diferentes formas de aprender o apropiarse de sus habilidades, no importando si algunas se destacan más que otras, ya que se quiere que este pueda tener soltura de manera fácil en todos los campos de su entorno. Teniendo en cuenta se resalta que estas busca que el conocimiento sea asequibles; no sólo enfocadas en un material tangible, sino que se pueda desarrollar de manera significativa utilizando los sentidos como medio de comunicación para que los individuos la puedan desarrollar a su ritmo y comodidad.

Teniendo en cuenta que la educación intenta proyectar sus estrategias de enseñanza o modelos de aprendizaje enfocados en los métodos que más logren preparar al estudiante para una formación integral, es decir tiene como objetivo buscar que los métodos sean maleables para cada individuo con el fin de que pueda adquirir aprendizajes o lograr que estos puedan conocer y entender su forma educarse. La idea es crear entornos adaptados a cada necesidad, pensando en

qué es lo que se quiere hacer, cómo se lo quiere hacer y para quién se lo quiere hacer, con una buena base pedagógica que sustente a la tecnología, ya que ésta por sí sola no resuelve el problema de los aprendizajes. No solo presentando el material tangible sino que estas generen un gran impacto al momento de ser presentadas a los estudiantes, buscando que la motivación sea de gran ayuda en la adquisición de estas herramientas.

Las TIC se han ido integrando en el contexto educativo de manera progresiva, renovando poco a poco aquellas metodologías ambiguas, pero sin dejar de lado la gran importancia que reflejan dentro de este proceso, no solo hacen referencia al cambio o renovación de las técnicas antes aplicadas, se basan un poco más en la concentración y la atención que los estudiantes pueden llegar a prestar al docente (Cruz, Pozo, Aushay, Arias, 2019, pág 7).

Las TIC son de gran valor pedagógico en los docentes, si estos logran darle el usos adecuados, no dejando que estas solo se conviertan un hueco para llenar las metodologías ambiguas, sino que se tenga como objetivo que los estudiantes generen aprendizajes por medio de la concentración y la atención. El docente logra estar en constante renovación de sus métodos de enseñanza, puede conectar con sus estudiantes y generar un clima escolar agradable donde los educandos puedan tener la seguridad de que hay diferentes formas de aprender a resolver problemas que se presentan en su diario vivir o inclusive desarrollar y entender los diferentes lenguajes que se presentan en los proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cabero (2003) las TICs no deben comprenderse como instrumentos que transmiten información, sino como instrumentos que ayudan a desarrollar pensamientos para expandir las habilidades intelectuales, representar y expresar los conocimientos en una cultura.

Desde este ángulo se fue inferir que estas tienen un gran apogeo porque en la actualidad los artefactos tecnológicos y páginas web están en la vida cotidiana de las personas, por lo que se busca que estas sean de gran influencia en el desarrollo de las destrezas y pensamientos de las personas. Se debe reconocer que estas causan que los individuos conozcan diferentes maneras de expresarse para representar su conocimientos; por lo que si estas se utilizan de manera adecuada basadas en un lenguaje que los individuos puedan entender lo que se quiere dar a conocer, ayuda en el desarrollo en la habilidades intelectuales y sobre todo a su formación como sujeto social.

Jonassen (1999) “asegura que las TIC deben utilizarse para desarrollar, fomentar, construir y facilitar el proceso de aprendizaje significativos” (Citado por Madrid, Sánchez, 2016, pág 24) Logrando que el estudiante se apropien de las herramienta para tener una participación activa y auténtica , para el desarrollo de sus IM no solo enfocadas en el ámbito educativo, sino también en la formación integral y habilidades para la vida.

Estas logran adaptarse a los procesos de formación de los individuos para estimular la construcción de saberes, facilitar el manejo de las herramientas que se utilizan a la hora de comunicarse con los demás e inclusive ayuda a la comunicación intrapersonal de cada individuo, es decir logra que estos descubran cómo entender la manera de promover sus ideas, dar a conocer su manera de pensar y entender las cosas.

Teniendo en cuenta que en la actualidad el mundo está rodeado por aparatos tecnológicos que son de gran influencias en el diario vivir de los estudiantes, por lo que este trabajo se enfoca en la gamificación; puesto que se conoce como una técnica de aprendizaje basada en el juego para un desarrollo educativo que busca desarrollar conocimientos, habilidades, desarrollar la concentración y generar recompensa.

Nick Pelling (2002) fue un pionero en acuñar el término gamificación, ya que en ese año ideó esta palabra de “una forma torpe (pero útil) de proponer que los dispositivos electrónicos de todo tipo mejorarían enormemente si se incorporan las lecciones que las empresas de juegos habían tenido que aprender” (Peeling, 2011, párr 1) ya que este tenía una posición visionada en los juegos y en las grandes olas tecnológicas que estaban a punto de estallar, resaltando que las personas necesitaban entender este gran suceso que estaba por ocurrir. Este autor unos años más tarde definió la gamificación como “Me refiero a aplicar un diseño de interfaz de usuario acelerado similar a un juego para hacer que las transacciones electrónicas sean divertidas y rápidas” (Peeling, 2011, párr 21) ya que en este tiempo ese era más su objetivo enfocarse en aparatos electrónicos que en páginas web, con el paso del tiempo logró entender cómo influye la mecánica de los videojuegos en los ambientes del negocio por medio de su propósito el cual era construir ideas físicas, efectivas de usar y divertidas.

Zichermann y Cunningham (2009) en su obra *Gamification by Design* la definen como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (citado por Díaz, Troyano, 2013, pág 2). Esta técnica lleva a que los estudiantes desarrollen un pensamiento para la solución de problema, en otras palabras, ésta tiene como función permitir que el estudiante sea autónomo en la toma de decisiones, analice y pueda encontrar múltiples soluciones de manera lógica a los acontecimientos que experimente e inclusive adaptar sus ideas para una solución de alguna problemática presente en su vida cotidiana. La motivación se convierte en un ancla para que esta metodología tenga eficacia en los procesos formativos, logrando que los educandos dediquen tiempo para realizar las actividades planteadas, permitiendo que el estudiante se conozca a sí mismo cambiando la

perspectiva del mismo gracias a las experiencias que tenga, mejorando sus habilidades o potenciando sus conocimientos.

Kapp (2012) la define como la utilización de mecanismos, estética y uso de pensamiento para atraer a las personas, promover el aprendizaje, resolución de problemas e inducir a la acción. Con todo eso la gamificación trae consigo grandes anclajes de aprendizaje significativo y aprendizaje basado en juegos, por lo que dicho de otra forma, no solo tiene como objetivo el uso del pensamiento lógico, enfocarse en el proceso de información o ser distractor para los estudiantes, es fundamental entender que este tiene como finalidad que el educando se motive alcanzar metas o logros con la ayuda de su carácter lúdico considerando que esta fomente un compromiso con todo lo relacionado a esta técnica. Resaltando que se focaliza no sólo en generar aprendizajes significativos, sino aprendizaje cooperativo para así desarrollar relaciones interpersonales, para tener como resultado la modificación del comportamiento del individuo.

La gamificación posee elementos para la construcción de las actividades como:

Dinámica: Limitaciones, emociones, narración, progresión y relaciones.

Mecánicas: Retos, competencia, cooperación, feedback y recompensa.

Componentes: Logros, avatares, niveles, rankings y puntos.

Esta técnica es de gran apoyo en los métodos de enseñanza, porque se puede transversalizar para el desarrollo de diferentes temáticas dentro y fuera del aula, logrando que el educando siempre esté conectado en el proceso de desarrollar las habilidades. No solo enfocándose en su desarrollo personal, sino en reforzar sus relaciones sociales, su progresión y cómo puede gestionar emociones en medio de un juego.

El juego enfocados en el ámbito educativo busca enfocarse en captar la atención, mejorar la capacidad de memorización, comodidad al momento de aprender generando un proceso experimental, que puede traer consigo que el estudiante por medio de esta experiencia logre resolver problemas fuera del mundo virtual, integrando sus habilidades, conocimiento y experiencias para la toma de decisiones y resolución de conflictos. Se debe resaltar que la gamificación trae consigo el desarrollo de:

Dependencia positiva, en pocas palabras es que por medio del trabajo cooperativo el educando pueda afrontar retos o desafíos que lo guíen a experimentar por medio del trabajo sus relaciones interpersonales a través de las tomas de decisiones grupales o escuchando que puede aportar los demás y respetando su opinión. Todo esto permite generar un clima de confianza, agradable y donde todos pueden expresar sus conocimientos o ideas para el desarrollo del juego.

La curiosidad y el aprendizaje experimental, son pilares fundamentales en el desarrollo de esta técnica, que logran ser evidenciadas por medio de la narración; puesto que logra que el estudiante desarrolle su habilidad lingüísticas, es decir que están enfocadas en el manejo de su oratoria, de la forma en que se dirige a sus compañeros. Estos pilares traen consigo que el estudiante siempre tenga sed de aprender y saciar su curiosidad, teniendo como resultado que el estudiante utilice su imaginación y se visualice siendo un avatar, utilizando las armas o haciendo un recorrido en su mente de cómo puede ganar el juego. Con todo esto se quiere lograr que el educando sea el principal protagonista en la creación de todas estas estrategias, no solo por un saber educativo sino también en que adquiera hábitos que lo lleven a adquirir información de diferentes formas y que esté en un constante aumento de experiencias lúdicas.

Con todo esto Kapp brinda una gran técnica que el maestro puede convertir es su mayor instrumento para los procesos de formación, no solo siendo una atracción o para generar

momentos de ocio, por lo que se quiere que los educandos crezca con autonomía y determinación en los procesos de aprendizaje, retentiva del conocimiento trayendo como resultado que se desarrolle las destrezas o habilidades que el ser humano posea.

En la actualidad la educación inclusiva está enfocada en ayudar a superar los obstáculos que limitan la participación, la presencia y logros del estudiante para un fortalecimiento del proceso educativo y formador. Por lo que esta investigación busca generar una inclusión general en el aula de clase, logrando que cada estudiante sea parte de esta “educación inclusiva”.

Esta educación tiene como objetivo brindar una educación de calidad a todos los niños; no importando su género o discapacidad, ascendencia económica, que se encuentren dentro de un espacio organizado, con una estructura adecuada para todos los niños sin generar preferencias o discriminación. La educación inclusiva no busca renunciar a los niños, ya que tiene como finalidad generar una educación igualitaria y de alta calidad para una formación integral que ayude a los niños a desenvolverse en la sociedad o convertirlos en seres sociales capaces de valerse por sí mismo y por las capacidades que posea.

Por lo que “Cuando la educación inclusiva se implementa de manera efectiva, todos los estudiantes pueden participar en su comunidad, adquirir un sentimiento de pertenencia y crecer mejor equipados para la vida como niños y adultos” (Castillo, Quispe, Arias, Amaro 2022, pág 7.) Teniendo como claridad se necesita minimizar las barreras de acceso y participación en los procesos de enseñanza-formación, para que toda la comunidad educativa en general satisfaga hasta lograr que estos puedan alcanzar sus metas de vida, ser seres sociales y poder ser sujetos activos e independientes en su entorno.

Las IM son de gran ayuda en la educación inclusiva dado a que estas no están enfocadas en un sola inteligencia, sino en todas y trae consigo que la educación pueda llevar a cabo estrategias que vinculen a cualquier persona de la comunidad educativa, por lo tanto se tendrá en cuenta para minimizar las barreras de acceso y formación en todos los estudiantes. Se resalta que cada individuo posee algunas de las IM , con la estructura que posee la gamificación se podrán transversalizar para generar procesos satisfactorios y con gran significado en la formación de cada estudiante, facilitando los procesos de formación para que todos sientan que pertenecen al proceso enseñanza-aprendizaje.

Para lograr diseñar las estrategias de aprendizaje en la educación, se tiene en cuenta el Diseño Universal de Aprendizaje(DUA) .

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) es un modelo que, fundamentado en los resultados de la práctica y la investigación educativa, las teorías del aprendizaje, las tecnologías y los avances en neurociencia, combina una mirada y un enfoque inclusivo de la enseñanza con propuestas para su aplicación en la práctica (Alba, 2019, pag 3)

Este diseño está en constante investigación en todos los campos que influyen en la educación inclusiva, esta posee un componente de diversidad que parte de tres grupos: Redes neuronales, afectividad, reconocimiento y estrategias, por lo tanto para tener eficacia en esta investigación se debe tener en cuenta cada componente juega un papel principal en el diseño de las estrategias donde están en juego el desarrollo de la cognición, aspectos emocional , personal y social. Estas traen consigo tres principios:Proporciona múltiples formas de implicación, múltiples formas de la representación de la información y múltiples formas de acción y expresión del aprendizaje. El DUA es un pilar en la diversidad dado que se tiene en cuenta al momento de generar un planeación de clase, en investigar el material didáctico, ayudar a tener planes de

respaldos y visualizar qué se necesita para suplir las necesidades educativas, con todo esto se alcance a lograr que el estudiante tenga la posibilidad generar aprendizajes significativos sin minimizar su condición física, emocional o económica. Logrando una flexibilidad a la hora de intervenir en el currículo y poder garantizar una educación de calidad, pensado minuciosamente en cada detalle que sea necesario, con todo esto se quiere que el estudiante y su formación sea lo primordial en los procesos educativos.

El DUA responde a las necesidades que presenta la diversidad , no importando las capacidades o diferencias para el aprendizaje, cultura, lengua, estructura familiar, estrato socioeconómico, etc... Este busca reestructurar la educación proporcionando herramientas que faciliten el desarrollo de estrategias para adecuarlas en el currículo y así generar una análisis que lo lleve a estar en constante cambios. También se enfoca en generar múltiples formas de volver maleable el aprendizaje para captar la atención, lograr manejar un lenguaje que sea entendido por los estudiantes, que estos puedan expresarse con tranquilidad sin miedo a ser observado y sobre todo que ellos logren entender la importancia de su esfuerzo y perseverancia.

Este trae consigo proporcionar estrategias que traigan consigo captar el interés, proporcionar opciones para la autorregulación, mantener el esfuerzo, la persistencia y la percepción. El DUA tiene elementos que logran anclarse para desarrollar las diferentes IM, ya que ésta brinda pautas para romper las barreras que existen en la educación inclusiva y así se puede acceder a la información ,comodidad a la hora de aprender, generar una comunicación de forma asertiva, desarrollo de los diferentes lenguajes y proporcionar al educando estrategias para el desarrollo del pensamiento crítico. Por lo que es importante que el estudiante logre desarrollar las capacidades y estrategias para poder controlar su propio aprendizaje.

Se puede decir que el DUA anclado con las IM y la gamificación , pueden suplir las necesidades que se tiene la educación , ya que esta busca proporcionar opciones didácticas para que educando transforme sus educación en aprender a aprender, motivarse por medio de su aprendizaje y lograr que estos lo lleve a estar en constante proceso de aprendizaje. Con todo esto se busca generar una accesibilidad universal educativa, recordando que todos son diferentes, tienen habilidades buenas y no tan buenas, pero eso no impide desarrollar la formación integral de cada uno. Se busca comodidad en los adquisición saberes, aprender por medio de la experiencia, teniendo en cuenta las habilidades que posea cada individuo, sus falencias y con todo esto generar un clima escolar agradable; ya que la escuela se convierte en un espacio donde los educados pueden expresar sus ideas, maneras de pensar, explotar su curiosidad y que el docente se convierta en una guía que lo ayude a no limitarse en su habilidades o IM para que pueda ser un sujeto activo e independiente a la hora de convivir en la sociedad o en cualquier ámbito que desee. Por último se quiere que los educados sean autónomos, descubran que les gusta hacer y sobre todo que siempre sean creativos para no limitarse.

CAPÍTULO III: Metodología de la investigación.

3.1.Diseño metodológico de la investigación.

En el siguiente proceso de investigación se buscará fortalecer el desarrollo de las IM por medio de la gamificación en los estudiantes del grado tercero del Liceo Salazar y Herrera, por lo que se busca desarrollar métodos y estrategias que ayuden a fortalecer cada IM, por lo que se busca desarrollar un enfoque que sea de utilidad para darle guía a este proceso y obtener resultados.

De tal manera, que el enfoque de este proyecto de investigación, es cualitativo, ya que (Terán, Peralta, Pastor, Balcázar, 2022) :

“No sigue un proceso definido, no propone una teoría para confirmar durante el mismo proceso de tratamiento la información, en realidad examina el hecho investigativo para luego desarrollar sus teoría de ir caminando con el proceso, observando y comprobando en la medida que van saliendo los resultados, en otras palabras, este enfoque investigativo va de lo general a lo particular, aplicando métodos inductivos”. (pág 8)

Este enfoque busca darle un mirada a la realidad, donde los investigadores puedan tener varias perspectivas en el proceso de las realidades del educando, donde puedan describir tener perspectiva y lograr ser subjetivos en el proceso.

Teniendo en cuenta que este enfoque se caracteriza por no poseer estructura definida, ya que esta se basa en inducir los proceso por medio de las experiencias y formas de pensar logrando obtener otras perspectivas teóricas, se puede inferir que (Talavera, 2020) el cualitativo no se busca demostrar hipótesis, estas solo van generando en el proceso investigativo donde los métodos de recolección de datos no son estandarizados, no obstante, su interés recae en la interacción entre sus actores sociales donde se evidencian emociones, expresiones, experiencias, significados y otros subjetivos (pág 114-115)

Este enfoque fue selecto porque se hará un proceso de observación de las estrategias que se utilizan para el desarrollo de las IM de los educandos por medios de la exploración en clases, este enfoque también ayuda a la comprensión de la importancia que tienen las IM en el aprendizaje significativo , por lo que se visualiza generar un propuesta inclusiva que ayude al impulso de las IM utilizando la gamificación como técnica educativa y esta pueda suplir las necesidades educativas de cada educando , ya que esta permite que los estudiantes experimenten por medio de la gamificación, dado que esta técnica se puede transversalizar y genera inclusión en los procesos de enseñanza-aprendizaje, también se debe resaltar que esta herramienta lleva al

estudiante a tomar decisiones por sí mismo logrando que estos sean subjetivo a la hora de explorar y comprender la propuesta, ya sea en el trabajo en equipo o de manera subjetiva.

Para lograr los objetivos planteados en esta investigación se necesita definir el alcance, ya que éste será de ayuda para conocer a dónde se quiere guiar esta investigación, por lo que el alcance que más se ajusta al proceso de investigación es el exploratorio, que se define como “diseños basados en análisis lingüísticos que lleguen a una construcción de un paradigma codificado, que represente la construcción de la realidad a la que se llega mediante la interacción subjetiva con los participantes” (Ramos, 2020, pág. 3). Según con lo expuesto se puede decir que la gamificación es una técnica poco estudiada muy novedosa, ya que se existe poco anclaje entre las IM y esta técnica, puede desarrollarse de manera subjetiva y así lograr una construcción que pueda responder a las necesidades educativas del aula.

Lo que se quiere alcanzar con esto es explorar cómo esta técnica puede ser útil para el desarrollo de las IM por medio de un proceso de exploración por partes de los estudiantes, ya que se desea indagar sobre las nuevas técnicas que se pueden utilizar para fomentar las diferentes inteligencias logrando ser inclusivos con cada participante del proceso investigativo.

Se propone como diseño metodológico la investigación basada en diseño (IBD), porque enmarca una amplia variedad de enfoques que, como lo destacan Crosetti y Salinas, comparten una meta común de “reducir la incertidumbre en la toma de decisiones y en el diseño y desarrollo de intervenciones educativas” (página. 47, 2016). Proviene de la psicología educacional y busca dar respuesta a los problemas recurrentes en la educación. Este paradigma investigativo se basa en estudios de campo en los que el investigador interviene en un contexto particular para, posteriormente, diseñar un instructivo y formular teorías que atienden al logro de una meta pedagógica preestablecida.

En esta metodología, Diseñar es crear conocimientos innovadores y útiles que permitan alimentar tanto el marco teórico sobre el aprendizaje y la enseñanza, como las estrategias de intervención pedagógica que respondan a las necesidades de los estudiantes y el contexto. En este sentido, los modelos que se diseñen se fundamentan en la lógica de que hay diferentes fuentes de influencia interrelacionadas en las prácticas escolares, que abarcan desde las políticas educativas hasta la calidad de los materiales.

La caracterización del contexto instructivo sigue esta lógica en la que las variables son estudiadas como fenómenos interdependientes y transaccionales, teniendo en cuenta la sinergia de la vida en la escuela, es decir, todos los aspectos que la conforman son sistemas de interacción. Siguiendo la lógica del diseño mencionada, para que los datos obtenidos respondan a este principio rector, deben de responder a cuestiones tales como:

¿Cómo ven los profesores y los estudiantes su rol respectivo? ¿qué clase de clima instructivo y social se establece en las clases?, ¿Qué piensan los profesores y los estudiantes acerca de la naturaleza de la enseñanza respecto a las asignaturas relacionadas con la intervención propuesta?, ¿Qué características asume el funcionamiento administrativo de la escuela?, ¿Qué clase de materiales están disponibles y se usan efectivamente en la enseñanza?, ¿Qué reglas y rutinas orientan el desarrollo de las actividades dentro de la clase? (2010, Rinaudo y Donolo, pág.7)

Uno de los teóricos tempranos del paradigma señaló los inputs y outputs en el proceso de investigación basada en diseño. En el propósito que persigue esta metodología, cambiar simultáneamente muchos aspectos de la clase, se encuentran los inputs, es decir, todas las variables y situaciones que afectan a los resultados de interés; y en los resultados o productos u objetos de diseño, están los outputs (Brown, 1992, citado por Rinaudo y Donolo, pág. 6). Por

ejemplo, elaboración de currículos para áreas del conocimiento, preparación de textos o materiales para la enseñanza, establecimiento de normas de clase, propuestas para la introducción de artefactos tecnológicos, sistemas de evaluación de los aprendizajes, etc.

El método que mejor se adecua a los objetivos de la investigación es el Inductivo, por su énfasis en los retos y el cuestionamiento, aunque con esto no se pretende excluir al método deductivo, el cual se implementará igualmente en las ocasiones que así lo ameriten. Como se prioriza el destacar y desarrollar las inteligencias múltiples presentes en un grupo determinado de estudiantes, se hace necesario un método de aprendizaje que los involucre activamente, circunstancia que es satisfecha por un método de enseñanza-aprendizaje enfocado en el desarrollo de competencias para el razonamiento práctico, crítico y creativo.

Como puntualizan Pietro y Campión, “El aprendizaje inductivo es cualquier instrucción que empieza con un desafío cuya solución precisa un conocimiento que no ha sido proporcionado previamente. En general, es sinónimo del aprendizaje basado en la indagación” (pág. 10, 2014). El paradigma del método deductivo no tiene estos alcances por su tendencia a la transmisión pasiva del conocimiento en la que, la mayoría de las veces, el estudiante no tiene claro para qué está aprendiendo. En contraste el método inductivo, al basarse en la resolución de problemas que den respuesta necesidades sentidas, pone al estudiante en un puesto privilegiado en el que, con ayuda del maestro, construirá su propio conocimiento, todo con la intención de que éste trascienda, es decir, se transfiera y se aplique.

Al estar relacionado intrínsecamente con el Aprendizaje Activo, el método inductivo también responde a la lógica de la gamificación por su naturaleza fundada en el desarrollo de competencias y la autonomía. Exige entonces del maestro versatilidad y creatividad para

movilizar al estudiante disponiendo del espacio y la retórica de diferentes formas dependiendo del tipo de clase y objetivos.

El “credo del aprendizaje activo” de Silberman, tomado como una adaptación de la sabiduría de Confucio, sintetiza los alcances del método inductivo y justifica su relevancia en una investigación con los alcances propuestos.

“Lo que escucho, lo olvido, lo que escucho y veo lo recuerdo un poco, lo que escucho, veo y pregunto o converso con otra persona, comienzo a comprenderlo, lo que escucho, veo, converso y hago me permite adquirir conocimiento y aptitudes, lo que enseño a otro lo domino” (pág. 15. 1998) Este proceso está enfocado en la línea de investigación de la Escuela Normal Superior Antioqueña la cual consiste en cultura escolar y contexto sociocultural, ya que se busca representar la cultura escolar como las normas, principios, valores y estructura cognitiva que lleva a generar expectativas para una formación integral. Por otra lado se infiere que el contexto sociocultural se desarrolla en lo que sucede fuera de la institución y como impacta en el desarrollo integral de la comunidad educativa.

3.2.Población y muestra.

Para realizar esta investigación es de suma importancia tener sujetos o individuos para realizar este proceso, estos son denominados como “la población se define como el conjunto de todos los elementos en los cuales se analizarán dichas variables” (Sucasaire, 2022, pág 12) teniendo en cuenta que esta debe poseer características enfocadas en un contenido, espacio, variables y tiempo para seguir con el desarrollo de los objetivos planteados al inicio de este proyecto.

Por lo que se debe dar a conocer el Colegio Liceo Salazar y Herrera, ubicado en el barrio La América de Medellín, que tiene 2.000 estudiantes, en los cuales se encuentran 4 grupos del grado 3° donde cada grupo tiene 32 estudiantes que en total suman 128 educandos. En el grado 3°A se encuentran 17 niños y 15 niñas, que se encuentran en los estratos 3 y 4. En el grado 3°B se encuentran 16 niñas y 18 niños entre los estratos 2 y 5. Por otro lado están los educandos del grado 3°C donde se puede evidenciar que hay 17 niños y 15 niñas entre los estratos sociales 3 al 6 y por último se tiene al grado 3°D en el cual hay 18 niñas y 16 niños que tiene un estrato socioeconómico 4 y 6. Toda esta población oscila entre los siete y nueve años, donde se busca observar o tener en cuenta las diferentes IM que posean estos educandos y sobre todo qué estrategias se están implementando para desarrollar o experimentar las diferentes IM de cada uno. Todos estos educandos tienen familias monoparentales, extendidas y nucleares.

Es indispensable poseer una muestra para el desarrollo de este proceso investigativo, por lo que es no posible indagar o examinar todos los elementos que se encuentran en la población, ya ende se infiere que “La muestra tiene que ser un reflejo de la población, es decir, debe poseer las mismas características, o en todo caso ser muy similar a la población” (Sucsaire, 2022, pág 16) deduciendo que esta debe ser homogénea dado que se debe reconocer los rasgos de esta.

Ya con el conocimiento de la población que son 128 estudiantes, se tendrá como muestra al grado 3°C de dicho establecimiento donde convergen 32 estudiantes en los cuales están 17 niñas y 15 niños; los cuales 6 están ubicados en el estrato socioeconómico 2, 5 educandos en el estrato 3, 20 estudiantes en el estrato socioeconómico 4 y 6 estudiantes en el estrato 5. Con respecto a las familias tenemos que: 5 educandos poseen familia extendida, 18 estudiantes con familia nuclear, 8 estudiantes se encuentran en familias monoparentales y un

estudiante posee familia adoptiva. Todos estos varían su edad entre siete y nueve años. Estos niños poseen IM variadas de modo que se quiere generar estrategias para que estos logren desarrollar o ampliar las habilidades enfocadas en su IM y en la que puedan ayudar a su formación integral.

Por otra parte se debe tener en cuenta el muestreo, está es una técnica en la cual se hará selección de la muestra

Ya con todo esto se busca realizar en este proceso de investigación un tipo de muestreo probabilístico, ya que ofrece rasgo o características que “permiten conocer la probabilidad que cada individuo a estudio tiene de ser incluido en la muestra a través de una selección al azar” (Otzen,Manterola, 2022, pág 2) al realizar la extracción de la muestra se hará por medio de la técnica de muestreo aleatoria simple ya que posee características que “Garantiza que todos los individuos que componen la población blanco tienen la misma oportunidad de ser incluidos en la muestra” (Ozten, Manterola, 2022, pág 2) cómo se busca trabajar con la gamificación y las IM esta cumple el requisito ya que todos los estudiantes que sean elegidos tengan la misma oportunidad de hacer parte de este proceso, dado que todos cumplen los requisitos necesarios.

3.3.Técnicas e instrumentos de recolección de información. Colcha de retazos

Esta técnica es muy utilizada en las investigaciones cualitativas, ya que esta permite una participación activa con todos involucrados, ya sea por medio de una pregunta problema para indagar una situación que algún individuo de la muestra haya experimentado, ya que el proceso ayuda a identificar y inferir de manera organizada los elementos o experiencias para una reconstrucción de una información sobre los gustos, rutinas, sentimientos, toma de decisiones,

actividades que sean de su agrado e inclusive todo lo enfocado en el ámbito social de los individuos.

Por lo tanto, esta colcha contará con 28 hojas de papeles de colores distintos con el título “ En lo que soy bueno o me gusta” , ya con esto cada estudiante elegidos en el proceso de la muestra podrán dibujar o escribir en lo que creen que son buenos, ya sea tocar un instrumento, leer, bailar , las matemáticas, etc... Ya cuando se hayan terminado de realizar la ilustración se agregara a la colcha de retazos. Así pues, cuando todo se haya agregado a la colcha habrá un momento de exposición e interpretación del instrumento con los participantes con el propósito de conocer cuál fue su decisión y el por que de esta. Ya que con esta se puede lograr identificar que IM puede tener más desarrollada el educando o como sus gusto y actividades ocio puede ser de ayuda para el desarrollo de las IM

Gráfica 1:

Colcha de retazos.



tomado: Agencia UNAL- Con colcha de retazos se aprende ciencia política.

Observación no participante y registro estructurado de observación

La observación no participante es un método de observación implementado en la investigación cualitativa porque permite que el objeto de estudio hable por sí solo, es decir, se desenvuelve con naturalidad mientras el investigador observa. Algunas de las acciones de observación son: a) Caracterizar las condiciones del entorno físico y social, b) describir las interacciones entre los actores, c) identificar las estrategias y tácticas de interacción social, d) identificar las consecuencias de los diversos comportamientos sociales observados.

El instrumento que se implementa para sistematizar lo observado es la lista de chequeo. En esta se registran una serie de aspectos que serán evaluados con base en una escala valorativa con el objetivo de indicar si se cumple o no determinado logro o situación.

Se utilizará una lista de chequeo basada en los múltiples medios de representación, expresión y participación planteados por el Diseño Universal para el Aprendizaje, así evaluar cuál es el medio con el que más se identifica cada uno de los estudiantes.



Detalles

Institución:	Liceo Salazar y Herrera
Responsables:	Thania Flores Burgos y Luisa Vásquez López
Fecha de entrada en vigor:	16/09/2023

Múltiples medios de representación

1. ¿Cómo responde el estudiantes a cada uno de los diversos de representación?			
Poco interesados	Interesados	Bastante interesados	Formatos para presentar contenidos
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Visuales
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Auditivos

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	De diseño
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Con Símbolos
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Videos
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pistas

Múltiples medios de expresión

Con cual de los múltiples medios de expresión el estudiante demuestra más satisfactoriamente lo aprendido.

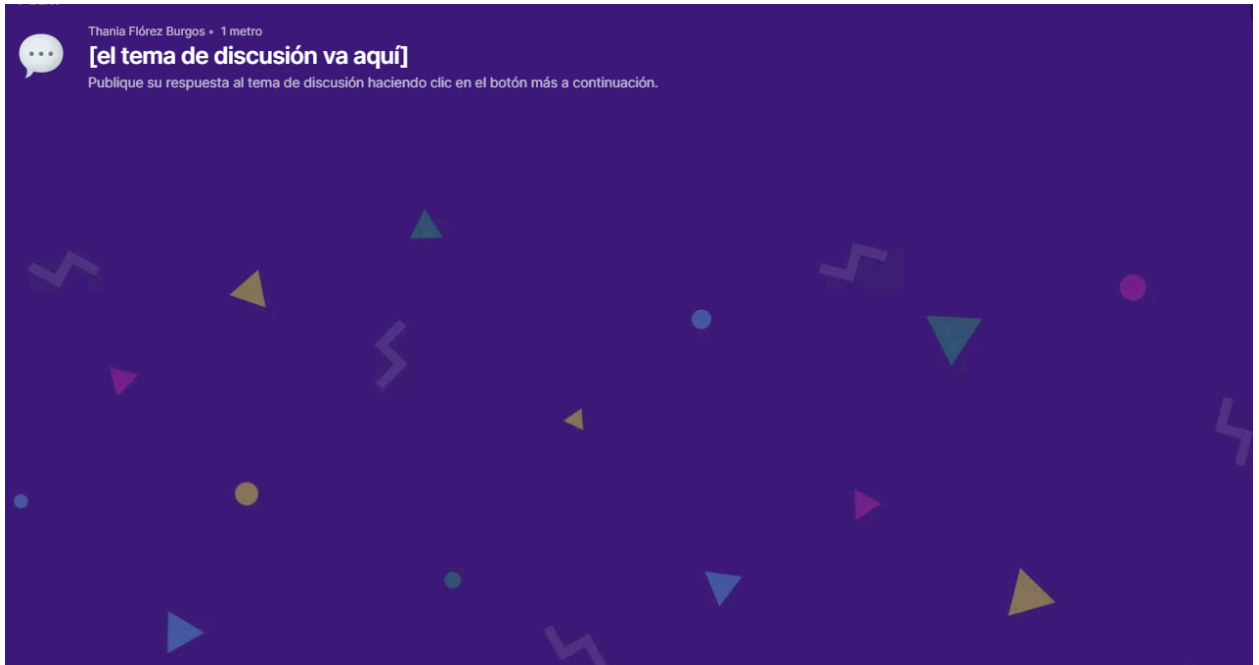
Medios	Se le dificulta	Lo hace bien	Lo domina
Elegir respuestas múltiples			
Escribir texto			
Arrastrar y soltar			
Expresar con imágenes			
Expresar con lo táctil			
Explorar			

Múltiples medios de participación

Estímulos para la participación	Siempre	Casi siempre	Nunca
¿la animación lo estimula para participar e involucrarse en el proceso de aprendizaje?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿El contenido de lo que se enseña tiene relevancia para el estudiantes?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿En los contenidos de las clases se tienen en cuenta los intereses del estudiantes?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¿se implementa variedad de recursos concretos en el desarrollo de la clase que estimulen las capacidades y creatividad del estudiante?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿El estudiante se expresa con sus comentarios y opiniones?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Los refuerzos positivos implementados han sido efectivos para el estudiante?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Se hizo uso de la herramienta tecnológica Padlet para realizar una entrevista a diferentes grupos de docentes para que



3.4. Análisis de resultados.

A continuación se analizará e interpretará cuales fueron los resultados obtenidos por la técnicas e instrumentos planteados en el proceso investigativo; por lo que a través de las categorías se argumentaba sobre lo evaluado, trayendo como resultado una visualización de la problemática presente.

Categoría Gamificación

Algunos de los instrumentos aplicados, como la colcha de retazos; la lista de chequeo y la ficha de observación, arrojaron resultados que dan indicios acerca de la inteligencia dominante en cada uno de los estudiantes y serán utilizados en la implementación de la estrategia de gamificación, teniendo en cuenta que en esta se deben combinar elementos y experiencias

congruentes con las características individuales, partiendo de la autopercepción del mismo estudiante y la apreciación del maestro. Por otro lado la ficha bibliográfica, sirve como un catálogo de aquel material que nos orienta en la elaboración del plan de acción y nos brinda herramientas para construirlo.

Para la creación de los Avatares, por ejemplo, que hacen parte de los componentes del juego, los estudiantes ya hayan tenido una experiencia metacognitiva como la colcha de retazos en la que se detuvieron a pensar en sus propias inteligencias, transformando la idea que antes tenían de la “inteligencia”. Otro ejemplo está en los retos, que se plantean en relación a las inteligencias y las competencias de los estudiantes, para su diseño se emplean los medios de expresión, participación y representación del DUA, teniendo en cuenta lo registrado en la lista de chequeo, para retar al estudiante empleando aquellos medios, por un lado si los domina serán más motivadores, como si no los domina se presentaran como una oportunidad de explorar aquellas posibilidades de las que se mantenía al margen.

Para utilizar los resultados con propósito, primeramente se debe tener en cuenta la jerarquía de los elementos del juego en la gamificación - dinámicas, mecánicas ,componentes-, y los elementos de cada uno de ellos, en tanto que son los ejes estructurantes de un juego. Se parte de la idea de que todo lo que tiene un valor importante para el estudiante debe ser aprovechado, en vista de que gamificar significa transformar la propia clase en un juego según una narrativa que lo involucre en un ambiente inmersivo. Así como lo declaran Zicherman y Cunningham, teóricos de la gamificación (citados por Río, J; Flores, G; Méndez, A y Tejedor, P , 2019, pág. 10), para gamificar debe haber un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas del juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” a lo que se añaden las competencias del jugador en sus diferentes niveles de desarrollo.

Categoría Inteligencias Múltiples.

Teniendo en cuenta que uno de los objetivos específicos planteados es reconocer la importancia del enfoque de la teoría de las inteligencias múltiples en la realización en la práctica pedagógica, se implementaron herramientas como la colcha de retazos y lista de chequeo se pudo observar que los educandos poseen múltiples inteligencias, pero predominan una en especial, reconociendo que esta es de suma importancia para que el educando pueda desarrollar sus habilidades en la práctica pedagógica.

Se pudo evidenciar por medio de la colcha de retazos que los educandos gracias a esta herramienta, lograron identificar, familiarizar y desarrollar habilidades de sus inteligencias, sin reconocer la importancia que es para los estudiantes conocerse a sí mismo y su forma de aprender, para así confiar en sus habilidades, potenciarlas a su ritmo y con su propio lenguaje. Por medio de la lista se pudo reunir información individual, ya que la observación que trajo consigo es que los estudiantes trabajan de manera diferente en los ámbitos individuales o grupales, ya que muchos se tomaban el papel de líder y utilizaban sus destrezas para facilitar el proceso de aprendizaje a su compañero. Por otro lado los niños se sentían cómodos y motivados al sentir que sus ideas eran destacadas, se logró visualizar que estos piensan de manera diversa y comprende la diversidad de sus habilidades ante una situación.

Es importante reconocer la importancia de las IM porque genera un ambiente inclusivo, fuera de la cotidianidad que los lleve a tener bases esenciales para enfrentarse al contexto real en la sociedad, se debe resaltar que su importancia también trae consigo una formación personalizada y equitativa en la inclusividad. Por lo que se resalta en el aula es que “ La teoría de las IM es un modelo cognitivo que pretende describir cómo utilizan los individuos sus inteligencias para solucionar problemas y crear producto” (Armstrong, Rivas, Gardner, Brizuela,

1999, pág 36) por lo que cuando se reconoce la importancia, se puede suplir las necesidades que posee el individuo para poder llevar a cabo su habilidad y convertirla en una competencia de utilidad para su formación, todo esto pudo evidenciar en el proceso de aplicación de instrumentos y técnicas, ya que se logró captar que los estudiantes con la IM más desarrolla en él podía lograr o cumplir con la meta propuesta y también le brindaba a sus compañeras otras maneras de darle solución a esa meta.

Se debe tener en cuenta que todo este proceso al implementar los instrumentos se pudo generar una transversalización para que el educando se sienta cómodo, igualdad y multiperspectivas que ayudaron a reconocer porque el educando necesita conocer, experimentar y tener en su diario vivir situaciones que lo lleven a utilizar sus IM.

Estrategias utilizadas por los docentes

En sus prácticas pedagógicas algunos docentes manifestaron conocer las teoría de las IM e inclusive utilizaban estrategias para desarrollar las habilidades de sus estudiantes, ya que estas permite contribuir en el desarrollo de sus diferente IM. Gracias a la entrevista se pudo inferir que los docentes buscan generar aprendizajes significativos por medio de la IM más predominante en sus educandos, logrando así anclar los contenidos de la clase con sus prácticas pedagógica, produciendo como resultado el desarrollo de la creatividad por parte de los estudiantes para darle solución a la estrategias planteadas por estos.

Suma de ángulos, evaluaciones orales, fomentar el cuidado del medio ambiente por medio de la aplicación tik-tok, talleres de arte escénico, trabajo cooperativo en el diseño de aplicaciones digitales y actividades artísticas que fomente la creatividad.



CAPÍTULO IV: Propuesta, resultados y conclusiones.

En el siguiente capítulo, se dará a conocer la propuesta pedagógica, los resultados que se obtuvieron en el proceso de aplicación de las estrategias, donde se se hará un anclaje de estos resultados con las variables expuestas en este proceso investigativo y las conclusiones obtenidas a lo largo de la aplicación de cada estrategia en las cuales participaron los estudiantes del grado tercero C del Colegio Liceo Salazar Herrera.

4.1. Propuesta.

Para darle una solución a la problemática expuesta al inicio de este trabajo, se ha creado un curso virtual; el cual contiene diez estrategias gamificadas que permiten el desarrollo de las inteligencias múltiples de cada educando, permitiendo que los educandos puedan conocer sus habilidades e inteligencias, logrando que éstos puedan desenvolverse más en las clases y puedan motivarse adquirir nuevos aprendizajes.

Este curso virtual tiene una narrativa sobre lugares del mundo, enfocados en viajes a los diferentes continentes del mundo, por equipos de 4 y 5 los niños deben cumplir una serie de retos que les permitirá pasar al siguiente viaje. Cada retos permite que haya un juego de rol en cada estrategia, permitiendo que estos busquen múltiples soluciones para problemáticas que pueden suceder en cualquier momento.

La primera estrategia consiste en que los estudiantes deben simbolizar o asociar las IM con los ositos cariñosos, se construirá un cubo estudioso el cual se llenará con sello que representan una IM específica. La segunda estrategia consiste en construir el avatar que acompañará a la estudiante en los viajes a los continentes, esta se hará por la página de Funko Up. En la tercera estrategia se crearán los grupos para dar comienzo a la campaña de viaje, en el cual los niños van a crear una manilla; esta se irá llenando con los dijes obtenidos al ganar los retos. La cuarta estrategia se dará inicio con el viaje imaginario; este dará inicio en una casa en la cual se va a festejar una pijama , ya que al siguiente todos comenzaran con sus aventuras, por lo que tanto se va hacer uso de google maps para identificar los lugares y a los 3 primeros grupos se les entregará de recompensa la insignia “ Si quieres llegar lejos ve acompañado”. En la quinta estrategia trata sobre la primera campaña en la cual los estudiantes tendrán que graficar los

relieves que hayan visto en sus viajes y anécdotas dije “ De viaje por Colombia” y nota cuantitativa.

En la sexta estrategia se hará un viaje a la Cordillera de los Andes; en esta serán vendedores que le ayudarán a una señora a vender sus productos, crear un cartel de venta y entregarle un presupuesto para que ella pueda surtir de nuevo su puesto, las recompensas obtenidas serán: Dije “ Ventas y pagos”, nota para matemáticas y objetos de cajas misteriosas. En la séptima estrategias, tercera campaña ; consiste en ser jardineros en Amsterdam, aquí deben construir y diseñar un jardín en con algunas flores en tinker card y deben dibujar un cartel para los cuidados que se deben tener y que células hacen partes de estas, como recompensa a los 3 primeros grupos obtendrán el dije “ flores mágicas”, bonus para la siguiente ronda, flores de limpiapipas y una box stranger. En la cuarta campaña, se hará un viaje al continente asiatico para convertirse en científicos para presentar el reemplazo del modelo de una célula que repara daños en el cuerpo humano, para esto deben construir una nuevo modelo de la célula en “ Tinker Card” con el rastreo investigativo que realizarán en clase y vender su célula a la empresa afectada, como recompensa obtendrán: Dije “ Nuevas creaciones”, nota cualitativa y caja misteriosa. En la noventa estrategia; es decir la quinta campaña , esta consiste en crear un poema para un escritor famoso y para esto debe agregar materiales a su lápiz (este les dará un poder y bonus para su léxico) y representar en una actuación o danza este poema, al terminar obtendrán un dije “ las palabras nacen del corazón “ caja misteriosos y stickers que representan la inteligencia múltiple más desarrollada en estos retos-

Por último, en la décima estrategia, esta séptima campaña están el continente de África y son los encargados de representar a un grupo musica y tienen la misión comprar cierta cantidad de instrumentos con un presupuesto establecido, un cartel para una presentación al siguiente

dia y por último crear una canción de percusión con su cuerpo, las recompensas obtenidas serán: Un dije “ musica en mi cuerpo” , caja misteriosa y una carta de agradecimiento por compartir ese viaje con su equipo. Cada viaje tendrá como recompensa mystery boxes para los tres primeros equipos ganadores.

En este curso se darán a conocer las inteligencia a desarrollar con estas estrategias; por ende cada estrategia busca desarrollar tres o cuatros IM. Este vendrá acompañado con las recompensas y logros que se quieren obtener.



4.2. Resultados.

Los estudiantes respondieron satisfactoriamente a la propuesta de clase gamificada. El orden en que se dieron las sesiones permitió integrar las estrategias a la malla curricular de las diferentes materias y se desarrollaron paralelamente a otras estrategias, ceñidas al plan de estudios de la institución. En cada sesión se abordaron las diferentes **Inteligencias Múltiples**

dentro de una **clase gamificada**, lo que dió como resultado la generación de un espacio alternativo de aprendizaje en el que un salón de clase se transforma en el escenario en que transcurre el juego y un equipo de estudio en los personajes de la narrativa del juego.

El propósito de lograr una atmósfera de inmersión se fue logrando progresivamente, a medida que los estudiantes avanzaban en el cumplimiento de las misiones fueron adquiriendo mayor compromiso mediante el trabajo en equipo y las responsabilidades inherentes a cada rol asignado dentro de él. Las recompensas fueron las piezas claves de anclaje para reforzar los objetivos de cada sesión gamificada, en vista de que motivaron a los estudiantes, generaron expectativas y preguntas que buscaban ser resueltas en la siguiente sesión o misión. Con relación a esto, en la práctica se tuvo en cuenta las orientaciones dadas por Karl Kapp, quien sostiene que “ En la gamificación es posible utilizar un solo elemento para atraer a una persona, como una insignia” (2012, p.62). La investigación también se apoyó en las orientaciones de autores que continúan por su misma línea de Kapp, uno de ellos Andrzej Marczewski , quien coinciden en que insignia no debe ser el único factor motivador de los estudiantes, sino todo el conjunto de elementos que hacen parte de la gamificación, comenzando por la narrativa (2012, p.10)

Los retos realizados en cada misión y la escenificación, creada a partir de materiales llevados por los estudiantes, promovieron “la creatividad ligada a las I.M de la que habla Howard. Este la define desde el individuo creativo como aquel que resuelve generalmente problemas o inventa productos en un ámbito” (2001, p.9). En este sentido, por ejemplo, el video que hizo cada uno de los estudiantes ganadores del osito cariñosito, en el que mostraron una experiencia vivida ligada a la inteligencia correspondiente, evidencia cómo se aplicaron y desarrollaron las tres variables simultáneamente.

4.3. Conclusiones.

Con la gamificación se fortaleció el desarrollo de las Inteligencias Múltiples en los estudiantes de 3º de primaria del Liceo Salazar y Herrera. Las clases organizadas por sesiones o misiones en equipo permitieron tener un seguimiento valorativo de forma individual y grupal, el afianzamiento de habilidades y competencias ligadas a cada inteligencia y la vivencia de una experiencia educativa atractiva para la edad.

En el proceso investigativo se puede identificar por medio de planeaciones y estrategias, se pudo reconocer la importancia de las IM y la gamificación en la motivación escolar, con la aplicación de las estrategias se pudo comprobar que la gamificación, realmente tiene un efecto positivo en la motivación de los estudiantes, a través del uso de diferentes técnicas; porque hace que estos aprendan de una forma más comprometida y divertida. Si los educandos observan que el docente está utilizando algo innovador en la clase que los involucra en trabajos cooperativos y les propone retos, la perspectiva acerca del contenido de cualquier materia cambia la disposición y el interés hacia la clase promoviendo que se procese más fácilmente las ideas, conceptos, procedimientos y teorías porque lo están disfrutando.

Por medio de un padlet se entrevistaron algunos profesores para que contaran sus experiencias y estrategias para desarrollar las IM en las aulas de clase, en este proceso se pudo evidenciar que los docentes tienen un amplio conocimiento sobre éstas, dado que emplean un equilibrio en sus estrategias permitiendo un desarrollo amplio de cada inteligencia, también se logró encontrar diversos referentes en definición de las inteligencias como “ que todos poseen capacidades diferentes, no todos son buenos para todos, ya que permite conocer las diversidades de capacidades que hay en el aula y en la

vida” . Por otro lado, algunos docentes no conocían el término gamificación pero sus métodos y estrategias tenían las mecánicas, estructuras y recompensas que permiten desarrollar la creatividad y sobre todo algunos docentes manifestaron que esto motivó a los estudiantes.

Se diseñó un curso virtual gamificado con las inteligencias múltiples como base teórica, con una metodología basada en la gamificación, que contribuyó a suplir parcialmente las necesidades educativas de cada niño y niña de tercero de primaria del Liceo Salazar y Herrera. Con la propuesta implementada los estudiantes conocieron la inteligencias múltiples y se identificaron con una la inteligencia dominante. Con la gamificación se estimuló el desarrollo de cada una y la creatividad por los retos llevados a cabo, en los que se ofrecieron diferentes posibilidades de acercamiento a los temas de clase., permitiendo que el educando se motive alcanzar los logros propuestos y adquirir las recompensas, ya que se logró evidenciar que algunos trabajaba en equipo para poder ganar y sobre todo se motivaban a ganar la caja misteriosa.

Todo este proceso trajo con una aprendizaje en los educandos y maestros implicados, dado que esto permitió aprender por medios de juegos de roles sobre el desarrollo de las IM en cada uno de los implicados, se debe dejar claro que aunque algunos docentes no conocieran el término gamificación, si aplicaban dicha técnica en sus clases. Por otro lado, se pudo observar que las estrategias aplicadas influenciaron mucho en la motivación en los educados, la creatividad fue un pilar en la obtención de los resultados, ya que esto logró que se genera un trabajo cooperativo en los equipos y que los niños encontrarán múltiples soluciones a las problemáticas presentadas.

Referencias.

Agencia UNAL- Universidad Nacional de Colombia (2018)

<http://agenciadenoticias.unal.edu.co/detalle/con-colcha-de-retazos-se-aprende-ciencia-politica>

Alba Pastor, C. (2019). Diseño Universal para el Aprendizaje: un modelo teórico-práctico para una educación inclusiva de calidad. Participación educativa.

<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/190783/Alba.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Armstrong, T., Rivas, M. P., Gardner, H., & Brizuela, B. (1999). Las inteligencias múltiples en el aula. Buenos Aires: Manantial.

https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/37/36195_INTELIGENCIAS_MULTIPLES_AULA.pdf

Castillo-Acobo, R., Quispe, H., Arias-González, J., & Amaro, C. (2022). Consideraciones de los docentes sobre las barreras de la educación inclusiva. Revista De Filosofía 36

https://www.researchgate.net/profile/Jose-Arias-Gonzales-3/publication/365344620_Consideraciones_de_los_docentes_sobre_las_barreras_de_la_educacion_inclusiva/links/636fd52f431b1f5300926883/Consideraciones-de-los-docentes-sobre-las-barreras-de-la-educacion-inclusiva.pdf

Constitución Política de Colombia actualizada en los Actos Legislativos de 2015. (2015).

Colombia. Ley 115 1994.doc (mineducacion.gov.co)

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Crosetti, Bárbara; Ibáñez, Jesús María. (2016). La Investigación Basada en Diseño en Tecnología Educativa. Revista interuniversitaria de investigación en tecnología educativa, 0, páginas. 44-59. <https://revistas.um.es/riite/article/view/260631/19569> 1

Cruz Pérez, M. A., Pozo Vinuesa, M. A., Aushay Yupangui, H. R., & Arias Parra, A. D. (2019). Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. E-Ciencias de la Información, 9(1), 44-59. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1659-41422019000100044&script=sci_arttext

Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Educación 2030. (2015). Korea: Organización de las Naciones Unidas para la Educación (UNESCO). https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa

Declaración Universal de los Derechos Humanos. (1948). Francia: Declaración Universal de Derechos Humanos (1948) (acnur.org) Asamblea General de las Naciones Unidas <https://www.un.org/es/about-us/universal-declaration-of-human-rights>

Decreto único reglamentario del sector educación 1075. (2015).

Colombia:Decreto-1075-de-2015-Sector-Educación-Gestor-Normativo

(funcionpublica.gov.co) Presidencia de la República de Colombia.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=77913>

Decreto-1411-de-2022-Ministerio-de-Educación-Gestor-Normativo (funcionpublica.gov.co)

Presidencia de la República de Colombia

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=191187>

Decreto 1421. (2017). Colombia: Decreto-1421-de-2017-Gestor-Normativo

(funcionpublica.gov.co) Presidencia de la República de Colombia.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=87040>

Decreto 1421. (2027). Marco de la educación inclusiva en Colombia.

<https://www.suin-juriscal.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Decretos/30033428#>

Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre.

https://fcee.us.es/sites/default/files/docencia/EL%20POTENCIAL%20DE%20LA%20GAMIFICACION%20APLICADO%20AL%20AMBITO%20EDUCATIVO_0.pdf

Diversificación de la enseñanza Decreto exento N° 83. (2015). Colombia: Decreto-83-2015.pdf

(mineduc.cl) Ministerio de Educación.

https://www.academia.edu/18819258/Decreto_83_2015?hb-sb-sw=102913970

Fernandez, J; Flores, G; Méndez, A y Tejedor, P. (2019). Gamificando la educación física. De la teoría a la práctica en educación primaria y secundaria.

https://www.researchgate.net/publication/337170351_Gamificando_la_Educacion_Fisica_De_la_teor%C3%ADa_a_la_practica_en_Educacion_Primaria_y_Secundaria

Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español.

Madrid: Edinumen. Recuperado de: <https://www.edinumen.es/spanish>

challenge/gamificación didáctica. pdf (consultado el 14 de noviembre de 2018).

https://www.academia.edu/9753254/Did%C3%A1ctica_de_la_gamificaci%C3%B3n_en_la_clase_de_ELE

García Castillo, A. (2020). Educación inclusiva y marco legal en Colombia, una mirada desde la alteridad y las diferencias. Revista Tesis pregrado, 15 (2).pp. 72-93.

139069262005.pdf(redalyc.org)<https://www.mineducacion.gov.co/1621/w3-printer-184681.html#:~:text=Ley%20115%20de%201994%2D%20Ley,familia%20y%20de%20la%20sociedad>

García Redondo, P. (2020). Evaluación e intervención sobre las inteligencias múltiples y las dificultades del aprendizaje en las primeras edades utilizando una herramienta digital (App) (Tesis doctoral). Universidad de Oviedo. España:

<http://hdl.handle.net/10651/60356>

Gutiérrez-Castellanos, D. F., & Rivera-Ahumada, A. M. (2021). Classcraft Como Estrategia Didáctica de Gamificación Para Fortalecer la Solución de Problemas de Multiplicación en Niños de Grado Tercero. Universidad de Santander

<https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/6723be80-9514-46cf-a51f-1505ee3c58ce>

Hinestroza Asprilla, E. Y. (2022). Fortalecimiento de la resolución de situaciones problema mediante el modelo propuesto por Miguel de Guzmán con enfoque en el pensamiento numérico, utilizando la gamificación como alternativa pedagógica; en los estudiantes de grado tercero del Instituto Unibán de Apartadó, Antioquia (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).

https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15970/TGF_Eli%20Hinestroza%20Asprilla.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ley 1346. (2009) Colombia: Ley-1346-de-2009-Gestor-Normativo (funcionpublica.gov.co)

Congreso de la República de Colombia

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=37150#:~:text=El%20prop%C3%B3sito%20de%20la%20presente,respeto%20de%20su%20dignidad%20inherente.>

Kapp, Karl. (2012). The gamification of learning and instruction fieldbook:

https://www.fasnapp.com/wp-content/uploads/2021/06/Gamification_of_Learning_and_Instruction_Fieldbook.pdf

Madrid Hincapié, V., & Sánchez Soto, L. M. (2016). Relación entre estilos y estrategias de aprendizaje con las TIC en estudiantes de educación superior de la Universidad Pontificia Bolivariana (Bachelor 's thesis, Escuela de Educación y Pedagogía).

<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3682/Relaci%c3%b3n%20e>

[ntre%20estilos%20y%20estrategias%20de%20aprendizaje%20con%20las%20TIC.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.repositorio.cepal.org/bitstream/handle/10665/438044/S1600013.es.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Marulanda Páez, E; Sánchez Vallejo, A. (2021). “En mi aula sí se puede”: Propuesta de modelo de formación en educación inclusiva y discapacidad para maestros. Revista de Estudios y Experiencias en Educación REXE, 20 (44), Páginas 331-349: «En mi aula sí se puede»: Propuesta de un modelo de formación en educación inclusiva y discapacidad para maestros (redalyc.org)

Marczewski, Andrzej. (2012). Gamification: a simple introduction tips, advice and thoughts on gamification:

<https://books.google.com.ec/books?id=IOu9kPjIIndYC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

Otzen, T., & Manterola, C. (2022). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. Int. J. Morphol, 1(2), 2.

http://www.intjmorphol.com/wp-content/uploads/2017/04/art_37_351.pdf

Pelling, N. (2011). La (breve) prehistoria de la gamificación. Financiación de startups (y otras imposibilidades)

<https://nanodome.wordpress.com/category/gamification-2/>

Prieto, A., Díaz, D., & Santiago, R. (2014). Metodologías inductivas. Digital-Text.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=iMyLDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT7&dq=Metodolog%C3%ADas+inductivas:+El+desaf%C3%ADo+de+ense%C3%B1ar+mediante+el+c>

[uestionamiento+y+los+retos+&ots=SwKXjflWPQ&sig=WQNJyT6h01x5ysk8XySssYwT0jY#v=onepage&q=Metodolog%C3%ADas%20inductivas%3A%20EI%20desaf%C3%ADo%20de%20ense%C3%B1ar%20mediante%20el%20cuestionamiento%20y%20los%20retos&f=false](https://www.repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/3096/1/Orientaciones_para_seleccion_y_calculo_del_tamano_de_muestra_de_investigacion.pdf)

Rinaudo, M y Donolo, D. Estudios de diseño. Una perspectiva prometedora en la investigación educativa. Revista de educación a distancia, 22, págs. 1-29.

<https://revistas.um.es/red/article/view/111631/105951>

Silberman, M. (1998). Aprendizaje activo: 101 estrategias para enseñar. Argentina: Editorial Troquel.

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=TQ9E_xjDtnoC&oi=fnd&pg=PA2&dq=el+credo+del+aprendizaje+activo+silberman&ots=YyNA-3mAED&sig=yKbwWuIHFCuMZ8NaB0lWIHRCSFE#v=onepage&q=el%20credo%20del%20aprendizaje%20activo%20silberman&f=false

Sternberg, R. J., & O'Hara, L. (2005). Creatividad e inteligencia. CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, (10), 113-149. <https://www.redalyc.org/pdf/935/93501006.pdf>

Sucasaire Pilco, J. (2022). Orientaciones para la selección y el cálculo del tamaño de la muestra de investigación.

http://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/3096/1/Orientaciones_para_seleccion_y_calculo_del_tamano_de_muestra_de_investigacion.pdf

Talavera, F. J. H. (2020). Fundamentos metodológicos de la investigación: El génesis del nuevo conocimiento. Revista Científica, 5(16), 99-119.

<https://www.redalyc.org/journal/5636/563662985006/563662985006.pdf>

Terán, F. F. S. C., Peralta, E. C. O., Pastor, G. E. R., & Balcázar, S. C. R. (2022). Investigación cualitativa: una mirada a su validación desde la perspectiva de los métodos de triangulación. *Revista de filosofía*, 39(101), 59-72.

<https://produccioncientificaluz.org/index.php/filosofia/article/view/38272/42400>

Anexos.

<https://padlet.com/luisavasquez9015/inteligencias-m-ltiples-odoejsva22kppf1p>

The image shows a screenshot of a Padlet board titled "INTELIGENCIAS MÚLTIPLES" by Luisa Vásquez López. The board has a colorful background with illustrations of a butterfly, a girl, and a boy. There are five comment cards visible, each with a name, grade, subject, and a short text entry. Each card also has an "Añadir comentario" button at the bottom.

Nombre	Grado	Materia	Comentario
Mauricio Bermúdez Nohava	Primaria		Hay dos niños que no escriben bien pero oralmente son muy disciplinados. Hago esa diferenciación, a unos los evalúo escrito y a otros oral.
Ángela Zapata	Grado 11	Inglés	Socialización sobre el día del agua Se tocaron términos de vocabulario con respecto al medio ambiente. Se realizó un Tik Tok involucrando a otros actores educativos preguntándoles qué hacían para ahorrar agua.
Luis Fernando Castañeda	Grado 8°	Geometría	Una práctica donde los niños deducen que la suma de los ángulos interiores de un triángulo suman 180° grados. La otra es que los niños deducen que las ----- de un ángulo exterior equivalen a la suma de los dos ángulo no adyacentes.
Laura Mejía Arango	Grado 3°		Como soy la encargada del proyecto de artes escénicas del grado en el que enseño, me gusta organizar mini proyectos en los que los estudiantes participen activamente y salgan del salón a otros espacios del colegio. En los talleres se integran varias materias y siempre hay estudiantes elegidos para dirigir cada actividad, me parece que con esto se están estimulando las inteligencias haciendo que los niños descubren habilidades que no se habían detenido a explorar en el trabajo en un salón de clases.
Gustavo Bolívar	Grado 7°		Soy profesor de tecnología pero principalmente artista y trato de planificar mis clases muy en consonancia con lo que domino mejor que es el arte. Pongo a mis estudiantes a investigar y a crear en plataformas digitales, me interesa formar personas críticas y, como estoy exigiéndoles esto, considero que al mismo tiempo estoy desarrollando sus inteligencias sobre todo la inter e intrapersonal porque todo tiene un sentido social de trasfondo.

Lista de chequeo

https://drive.google.com/drive/folders/1rX_JzkJtO4ih9vVn7abYYN_3CbFAA5C

Evidencias de estrategias

