



DOI: <https://doi.org/10.46296/yc.v7i12edespmayo.0311>

GAMIFICACIÓN E INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EDUCACIÓN

GAMIFICATION AND MULTIPLE INTELLIGENCES IN EDUCATION

Gallegos-Guagalango Sara Flora ¹; Delgado-Delgado Daniel Patricio ²;
Ochoa-Soledispa Ivan ³

¹ Ministerio de Educación del Ecuador. Ecuador. Correo: fgallegosg67@gmail.com

² Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, ULEAM. Manta, Ecuador.
Correo: pdelgadod567@hotmail.com. ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0007-3458-471X>

³ Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, ULEAM. Manta, Ecuador.
Correo: ivan.ochoa@uleam.edu.ec. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-7682-2698>

Resumen

En la actualidad, la gamificación y las inteligencias múltiples se han convertido en dos de las variables de investigación y debate más significativas en la comunidad educativa. En este sentido, el juego se refiere al uso de elementos del juego en el contexto de otras personas. Por ejemplo, el propósito de una situación educativa particular es aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Las inteligencias múltiples, por otro lado, se refieren a una teoría que establece que todas las personas tienen diferentes habilidades y destrezas que se pueden clasificar en ocho tipos diferentes de inteligencia. Recientemente, los juegos se han convertido en una herramienta importante para el aprendizaje a distancia. Debido a la pandemia del covid-19 muchos centros educativos se han visto obligados a adaptar sus métodos de aprendizaje online y este juego se ha convertido en una alternativa para hacer más ameno e interesante el proceso educativo. También use la gamificación en entornos cara a cara para fomentar la participación de los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más atractivo. Gracias a las inteligencias múltiples, la forma de enseñar y aprender ha cambiado. Mediante el uso adecuado de estas herramientas, los educadores pueden crear entornos de aprendizaje más inclusivos que valoren la diversidad de capacidades y fomenten el aprendizaje activo.

Palabras claves: Gamificación, inteligencias múltiples, Educación.

Abstract

Currently, gamification and multiple intelligences have become two of the most significant research and debate variables in the educational community. In this sense, gaming refers to the use of game elements in the context of other people. For example, the purpose of a particular educational situation is to increase student motivation and engagement. Multiple intelligences, on the other hand, refers to a theory that states that all people have different abilities and skills that can be classified into eight different types of intelligence. Recently, games have become an important tool for distance learning. Due to the covid-19 pandemic, many educational centers have been forced to adapt their online learning methods and this game has become an alternative to make the educational process more enjoyable and interesting. Also use gamification in face-to-face settings to encourage student engagement and make learning more engaging. Thanks to multiple intelligences, the way of teaching and learning has changed. Through proper use of these tools, educators can create more inclusive learning environments that value diversity of abilities and encourage active learning.

Keywords: Gamification, multiple intelligences, Education.

Información del manuscrito:

Fecha de recepción: 10 de febrero de 2023.

Fecha de aceptación: 28 de abril de 2023.

Fecha de publicación: 02 de mayo de 2023.



1. Introducción

La gamificación y las inteligencias múltiples son actualmente dos grandes temáticas de estudio y de debate en la comunidad educativa. La gamificación es una técnica que utiliza elementos de juego en un entorno no recreativo para motivar y aumentar el compromiso y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, mientras que las inteligencias múltiples, por otro lado, son un conjunto de habilidades cognitivas que permiten a las personas procesar información y resolver problemas de manera efectiva (Murillo Zamorano et al., 2022).

Actualmente, la gamificación y las inteligencias múltiples se consideran una herramienta valiosa para mejorar la calidad de la educación. La gamificación permite a los educadores crear experiencias de aprendizaje más atractivas e interactivas que aumentan la motivación y el compromiso de los estudiantes (Hodijah, 2022). Además, el juego puede ayudar a los estudiantes a desarrollar importantes habilidades sociales, emocionales y cognitivas, como la

cooperación, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Las inteligencias múltiples pueden ayudar a los educadores a diseñar currículos más efectivos e individualizados, de tal modo en el que, al reconocer las diferentes habilidades y fortalezas de los estudiantes, los educadores pueden adaptar sus métodos de enseñanza a las necesidades de cada estudiante. De esta forma, los alumnos pueden desarrollar al máximo sus capacidades y desarrollar otras habilidades que puedan necesitar en el futuro.

2. La gamificación y las Inteligencias Múltiples

Con la revolución de la Industria 4.0, el siglo XXI ha visto cambios rápidos en la tecnología de la información. Estos cambios, que afectan a todos los ámbitos de la vida, han puesto en la agenda educativa el concepto de Educación 4.0, gracias a la conciencia de cultivar la franja de edad adecuada. La comprensión actual de la educación requiere nuevos enfoques para mantenerse al día con estos cambios (Aksoy, N., Aksoy, E., & Usta 2022). En este



contexto, se han realizado muchos cambios sistémicos en la educación en todo el mundo.

Con el desarrollo de la tecnología, los juegos se han vuelto gradualmente populares y se han convertido en parte de la vida humana en el mundo moderno. En un entorno educativo tecnológicamente avanzado, se deben utilizar enfoques innovadores para que el proceso de enseñanza y aprendizaje pueda mantenerse al día con los desarrollos tecnológicos modernos (Khuzzan, Yushaa & Hanid, 2021). La educación, tanto la enseñanza como el aprendizaje, debe ser innovadora y flexible para satisfacer las necesidades de la nueva generación de educandos, de modo que pueda superar los desafíos educativos actuales y futuros. Los enfoques tradicionales actuales a menudo están desactualizados y, a veces, ya no son relevantes para las necesidades, demandas y estilos de aprendizaje de los estudiantes de hoy.

Particularmente fenómenos como la gamificación han comenzado a aparecer en muchos ámbitos de la vida social. El concepto de gamificación en sí mismo es

relativamente nuevo, y según Buentsova & Levchenko, (2022) fue acuñado por primera vez en la década de 1980 por el profesor Richard Bartle de la Universidad de Essex, quien definió la gamificación como "hacer que algo que no es un juego se convierta en un juego". Sin embargo, el término se generalizó recientemente y se asoció con el proceso de usar ideas y dinámicas de juego para involucrar a una audiencia y resolver problemas. Al principio, el concepto solo era aplicable a la tecnología informática y las plataformas en línea, pero rápidamente comenzó a usarse activamente fuera de línea, y recientemente, el contexto educativo.

La gamificación y las inteligencias múltiples tienen métodos centrales humanos y su potencial de aprendizaje y desarrollo, por lo que ambas estrategias se pueden combinar para crear una experiencia de aprendizaje más eficiente y rica, permitiendo a los estudiantes y empleados estudiar sus beneficios y desarrollar habilidades en áreas donde surgen varias dificultades (Nasir et al., 2022).

Una combinación del uso de juegos e inteligencias múltiples puede ser una estrategia efectiva para mejorar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades de los estudiantes y el personal, dado que la gamificación se puede utilizar para motivar a los estudiantes a participar en actividades que involucren diferentes tipos de inteligencia y compitan entre sí de manera amistosa. Sin embargo, es importante recordar que el juego no es una panacea para el aprendizaje, sino una herramienta más en la caja de herramientas del educador que debe ser utilizada con cuidado y de forma adecuada en cada caso.

3. Gamificación e Inteligencias Múltiples: Motivación y el aprendizaje

La literatura previa sobre el uso de la gamificación en la educación muestra que es más común en la educación universitaria y menos común en la escuela primaria y secundaria, esto a pesar de que existe evidencia de que los juegos y varias herramientas digitales se han utilizado con éxito con fines de gamificación en las escuelas (Sotos-Martinez et al., 2023).

En los últimos años, se han desarrollado muchas tecnologías basadas en juegos que tienen como objetivo brindar a los usuarios experiencias divertidas y significativas. Estos métodos también son comunes entre los estudiantes, porque pueden complementar lecciones efectivas basadas en juegos en el salón de clases. En ese sentido, muchos estudios han demostrado que el aprendizaje basado en juegos motiva a los estudiantes a involucrarse y participar activamente en el aprendizaje porque crea sentimientos positivos entre ellos (Thiagarajah et al., 2022).

Una de las estrategias y métodos educativos para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes es a través de la gamificación (Che Ku Mohd, et al., 2023). Los educadores deben abordar la importante cuestión de adaptar el proceso de aprendizaje a estudiantes con diferentes fortalezas de aprendizaje.

Según Arufe-Giráldez et al., (2022) al diseñar experiencias de juego, es importante tener en cuenta estas diferentes inteligencias y adaptar la experiencia para que sea relevante y



atractiva para cada usuario. Por ejemplo, si está diseñando un juego educativo para niños, se pueden incluir diferentes desafíos relacionados con diferentes tipos de inteligencia, como resolver acertijos lingüísticos, manipular objetos espaciales, componer música o interactuar con otros jugadores, dado que, de esta manera, los usuarios pueden estar más motivados para participar en la experiencia de juego porque se sienten reconocidos y valorados por sus diversas habilidades y fortalezas. Además, la gamificación puede ser particularmente útil para los usuarios que luchan por aprender en entornos más tradicionales, ya que pueden encontrar una forma más accesible y atractiva de adquirir conocimientos a través de los juegos.

4. Gamificación e Inteligencias Múltiples: personalización del aprendizaje y mejora del rendimiento académico

El objetivo de la personalización del aprendizaje es aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, lo que ayuda a lograr

resultados académicos más exitosos. En ese sentido la gamificación se puede usar para diferentes niveles de educación, desde escuelas primarias y colegios hasta educación universitaria y de adultos (Vrcelj, Hoic-Bozic & Holenko Dlab, 2023), por lo que, mediante el uso de la gamificación y el aprendizaje personalizado, las actividades y los recursos se pueden adaptar a las habilidades y preferencias de cada alumno, maximizando así su potencial de aprendizaje.

La personalización del aprendizaje implica el uso de tecnologías y enfoques innovadores, como el aprendizaje adaptativo, el cual es una tecnología de aprendizaje que utiliza inteligencia artificial para ajustar el proceso de aprendizaje en función de las respuestas de los estudiantes (Engel & Coll, 2022). En ese sentido, un estudiante que tiene dificultad para comprender un concepto puede recibir material de estudio adicional o una explicación más detallada.

La personalización del aprendizaje puede tener un impacto significativo en el rendimiento académico de los estudiantes. Adaptar el proceso de

aprendizaje a las necesidades y capacidades individuales de cada alumno mejora su comprensión, compromiso y motivación (Ibáñez & de Benito Crosetti, 2020). A medida que la tecnología y los métodos educativos continúan evolucionando, el aprendizaje personalizado se está convirtiendo en una herramienta cada vez más importante para ayudar a los estudiantes a alcanzar su máximo potencial.

La combinación de la gamificación y la teoría de las inteligencias múltiples puede ser muy eficaz para mejorar el rendimiento académico de los alumnos, dado que mediante la personalización del proceso de aprendizaje puede aumentar la motivación, el interés y el compromiso de los estudiantes, mejorando en consecuencia el rendimiento académico (Gonzalez et al., 2019). Además, el estrés y la frustración se reducen al adaptar las actividades y los recursos a las habilidades y preferencias de cada estudiante, y se incrementa la autoestima y la confianza de los estudiantes.

5. Conclusiones

La gamificación es una herramienta útil para motivar a los estudiantes a participar en actividades académicas y de aprendizaje. Adaptándose a los intereses y capacidades de cada alumno, la gamificación personaliza el proceso de aprendizaje y permite que cada alumno se desarrolle a su propio ritmo, contribuyendo así también a reducir la tensión y la frustración que a menudo se encuentran en el aprendizaje tradicional. ambiente. Al hacer que el proceso de aprendizaje sea más divertido y emocionante, los estudiantes pueden sentirse más relajados y confiados en su capacidad de aprender. Por lo tanto, los juegos pueden ser una herramienta invaluable para motivar a los estudiantes y personalizar el proceso de aprendizaje. Al adaptarse a los intereses y habilidades de cada estudiante, la gamificación promueve el compromiso y la participación, reduce el estrés y la frustración y empodera a cada estudiante para que alcance su potencial de manera efectiva.



Bibliografía

- Aksoy, Niyazi & Aksoy, Elif & Usta, Ertuğrul. (2022). Metaphors Developed by Teachers for the Gamification Approach in Education. *Journal of Teacher Education and Lifelong Learning*. 10.51535/tell.1185893.
- Arufe-Giráldez, Víctor & Sanmiguel-Rodríguez, Alberto & Ramos, Oliver & Navarro Paton, Ruben. (2022). Gamification in Physical Education: A Systematic Review. *Education Sciences*. 12. 540. 10.3390/educsci12080540.
- Buentsova, Anastasiia & Levchenko, Victoria. (2022). The essence and structure of gamification in education. *Focus on Language Education and Research*. 3. 52-61. 10.35213/2686-7516-2022-3-1-52-61.
- Che Ku Mohd, Che Ku Nuraini & Mohamad, Siti Nurul Mahfuzah & Sulaiman, Hamzah & Shahbodin, Faaizah & Rahim, Nur. (2023). A REVIEW OF GAMIFICATION TOOLS TO BOOST STUDENTS' MOTIVATION AND ENGAGEMENT.
- Engel, A., & Coll, C. (2022). Entornos híbridos de enseñanza y aprendizaje para promover la personalización del aprendizaje. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(1), 225-242.
- Gonzalez, M. P., Benchoff, D. E., Huapaya, C. R., Lazurri, G., Guccione, L., & Lizarralde, F. Á. J. (2019). Personalización y adaptación en un ambiente virtual de aprendizaje basada en estilos, conocimiento previo y errores frecuentes. In *XXI Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación (WICC 2019, Universidad Nacional de San Juan)*.
- Hodijah, Ade. (2022). APPLICATION OF GAMIFICATION IN ETHNIC EXCELLENCE-BASED CHARACTER EDUCATION PROGRAMS. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*. 7. 103. 10.17977/um037v7i22022p103-114.
- Ibáñez, J. M. S., & de Benito Crosetti, B. L. (2020). Construcción de itinerarios personalizados de aprendizaje mediante métodos mixtos. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (65), 31-42.
- Khuzzan, Sharifah & Yushaa, Nur & Hanid, Mahanim. (2021). GAMIFICATION ELEMENTS AND ITS IMPACT ON STUDENTS. *Journal of Technology and Operations*

- Management. 16. 62-75.
10.32890/jtom2021.16.2.6.
- Murillo Zamorano, Luis R. & López Sánchez, José Ángel & Rey, María & Muñoz, Carmen. (2022). Gamification in higher education: The ECON+ star battles. Computers & Education. 194. 104699. 10.1016/j.compedu.2022.104699.
- Nasir, Muhammad & Husin, & Ulfah, Maria & Abdul Aziz, Abdul Rashid. (2022). APPLICATION OF THE PRINCIPLES OF PLAY WHILE LEARNING IN DEVELOPING MULTIPLE INTELLIGENCE IN EARLY CHILDREN'S EDUCATION. Proceeding of The International Conference on Economics and Business. 1. 125-133. 10.55606/iceb.v1i1.148.
- Sotos-Martinez, Víctor Javier & Tortosa-Martínez, Juan & Baena Morales, Salvador & Ferriz-Valero, Alberto. (2023). Boosting Student's Motivation through Gamification in Physical Education. Behavioral Sciences. 13. 1-9. 10.3390/bs13020165.
- Thiagarajah, Kausalya & Ng, Marina & Benjamin Jeyaraja, Shereen Shamala & Gunasehgaran, Vikneswary & Maniam, Mahendran. (2022). Effectiveness of Gamification Tool in Teaching Vocabulary. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences. 12. 10.6007/IJARBSS/v12-i9/14604.
- Vrcelj, Ana & Hoic-Bozic, Natasa & Holenko Dlab, Martina. (2023). Use of Gamification in Primary and Secondary Education: A Systematic Literature Review. International Journal of Educational Methodology. 9. 13-27. 10.12973/ijem.9.1.13.