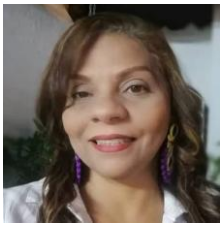
ORBIS
Revista Científica Electrónica de Ciencias Humanas / Scientific e-journal of Human Sciences / Depósito Legal PPX200502ZU1935 / Depósito Legal Electrónico ZU2021000156/ ISSN 1856-1594 / e-ISSN 2790-6175/ By Fundación Unamuno/ Venezuela.
Cataño, Julia. (2025).
MODELO DE GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LA EDUCACIÓN INFANTIL.
revistaorbis.com / núm. 60 (Año 20) abril 2025. 20-33

GAMIFICATION MODEL FOR DEVELOPING MULTIPLE INTELLIGENCES IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

MODELO DE GAMIFICACIÓN PARA DESARROLLAR INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN LA EDUCACIÓN INFANTIL.



Cataño, Julia

RESUMEN
El propósito fue diseñar un modelo de gamificación como eje para el desarrollo de las inteligencias múltiples en la educación infantil. Se adoptó un paradigma interpretativo, con el método de teoría fundamentada y el fichaje de datos teóricos como instrumento de recolección. La muestra estuvo conformada por 12 artículos en formato PDF. Se concluye que el modelo requiere componentes esenciales como desarrollo cognitivo, autorregulación conductual, fortalecimiento de aptitudes mentales primarias, libertad frente a influencias negativas, un entorno de enseñanza-aprendizaje motivador y una evaluación integral de las inteligencias múltiples.
Palabras clave: Modelo de gamificación, Inteligencias múltiples, Educación infantil.

ABSTRACT
The purpose was to design a gamification model as an axis for the development of multiple intelligences in early childhood education. An interpretative paradigm was adopted, with the grounded theory method and the theoretical data file as a collection instrument. The sample consisted of 12 articles in PDF format. It is concluded that the model requires essential components such as cognitive development, behavioral self-regulation, strengthening of primary mental skills, freedom from negative influences, a motivating teaching-learning environment and a comprehensive assessment of multiple intelligences.
Key words: gamification model, multiple intelligences, early childhood education.
Fecha de recepción: 22/12/2024
Fecha de aprobación: 04/04/2025
Fecha de publicación online: 04/04/2025

DOI: http://doi.org/10.5281/zenodo.16431904

[1] Colombia. Licenciada en Educación preescolar Universidad Monserrate. Especialista en Gestión Educativa Universidad de Pamplona. Magister en Educación UNIMINUTO. Docente de Licenciatura en Educación Infantil. Correo: julia.catano.b@uniminuto.edu ORCID: https://orcid.org/0000-0002-4535-0536

INTRODUCCIÓN

En Latinoamérica, los sistemas educativos en las distintas modalidades de enseñanza están afrontando cambios respecto de la organización y distribución de los materiales, recursos, contenidos, estrategias y objetivos de aprendizaje dentro del aula. Específicamente en Colombia la Ley General (artículo 15 de Ley 115, 1994) establece que la educación preescolar deberá garantizar que los niños se desarrollen biológica, cognitiva, psicológica, psicomotriz, socio-afectiva y espiritualmente a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas, lo que significa que en la búsqueda de conseguir alternativas para satisfacer tales cambios el país se blinda estratégicamente de un marco regulatorio para ello.

De hecho, el Ministerio de Educación Nacional en adelante (MEN) caracteriza la educación preescolar como la formación Infantil en cuya trayectoria el niño logra complementar y potenciar su desarrollo integral desde todo lo que ocurre al interior del espacio educativo; por lo cual oficializa el documento “Exploración del Medio en Educación Infantil” sobre la dinámica de cuatro actividades rectoras para la primera infancia como son, el juego, arte, literatura y la exploración del medio concibiéndolas herramientas, medios y/o estrategias pedagógicas para lograr otros aprendizajes (MEN, 2014).

Sin embargo, la exposición de antecedentes recientes muestra que los fines perseguidos por el MEN, entran en contradicción con lo descrito por Mera, Delgado, Oña y Romero (2024); en relación con la influencia que ha tenido la gamificación como estrategia pedagógica desarrollada sobre la base de los elementos del juego indicando que los docentes necesitan crear condiciones para desarrollar habilidades cognitivas y motrices en la educación Infantil.

De la misma forma, Gaviria (2021) resalta, la falla que se evidencia en la pedagogía de la gamificación en educación infantil radica en que el proceso de construir escenarios para las inteligencias múltiples no sobrepasa el clásico evento de la premiación como estimulo motivador de conductas de aprendizaje; necesitándose motivaciones intrínsecas, experiencias significativas y el consumo de propuestas de contenidos multidisciplinares donde el juego sea aprovechado para cimentar una adecuada gamificación con matices cognitivos, motivacionales y talante participativo, al igual que el diseño de actividades para el desarrollo de habilidades primarias por áreas de aprendizaje en espacios contextualizados y significativos bajo estrategias atractivas y lúdicas (Garmen, Rodríguez, García, San-Pedro, 2019).

Existe falta de atención a la diversidad de inteligencias y ausencia de investigación docente para obtener evidencias de las diversas potenciales de los niños, esto revela que los docentes desconocen la pedagogía de los modelos de gamificación que tiene como eje convertirse en medios para el desarrollo de nuevas y múltiples habilidades en los niños (Monserrate, Aroca, Ríos Santillan y López, 2024); las fallas en desarrollar habilidades sociales y emocionales implementando el método de inteligencias múltiples anularía en todo caso la posibilidad de desarrollar inteligencia personal a temprana edad; bien sea por ausencia de espacios atractivos, recursos y materiales para distintas inteligencias y rangos, por presencia de estandarización de la enseñanza o por falta de formación docente para secuenciar didácticas fundamentadas en la gamificación y la creación de escenarios para inteligencias múltiples (Pérez, Velastegui, Velastegui y Mayorga, 2024).

De ahí, la investigadora se formuló la siguiente interrogante: ¿Cuáles serían los componentes de un modelo de gamificación como eje de desarrollo de las inteligencias múltiples en educación infantil? A propósito de diseñar un modelo de gamificación como eje de desarrollo de las inteligencias múltiples en educación infantil.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

MODELO DE GAMIFICACIÓN COMO EJE DE DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EDUCACIÓN INFANTIL

De acuerdo con Mieles y Moya (2021), un modelo de gamificación es una estructura secuencial de pedagogías dinámicas que proporcionan oportunidades para desarrollar tanto habilidades como destrezas; con el propósito de crear espacios para acceder a nuevos conocimientos, la inclusión de actividades gamificantes se convierten en motivaciones que despiertan el interés, la participación y la reflexión; usando medios virtuales o presenciales.

Puede estar usualmente orientada a la aplicación de videos juegos y una variedad de actividades lúdicas que son trasladadas al ámbito pedagógico con interés de lograr una adecuada profundización de los dominios de nuevos aprendizajes; en tanto la lúdica como actividad didáctica ofrece oportunidades para interiorizar de forma placentera y divertida nuevos conocimientos a la estructura cognitiva del niño en educación infantil. Un modelo de gamificación proporciona una carga motivacional, retroalimentación, atención, la identificación de errores, su corrección, el trabajo en equipo, acompañamiento y compromiso docente, aprendizaje significativo, progreso personal social del niño (Mieles y Moya, 2021).

Según García, Nolasco, La Chira, Quispe, Cortez y Cortez (2023), un modelo que tiene como eje el desarrollo de inteligencias múltiples, abarca una diversidad de habilidades expresadas en conocimientos y dominios pasa a ser un modelo de gamificación porque se refiere a motivación y participación; sus objetivos buscan influir en las preferencias y estrategias de aprendizaje, la adaptabilidad a las prácticas educativas para dar atención a necesidades individuales. Para Monserrate et at. (2024), los modelos que tienen como eje de desarrollo las inteligencias múltiples aceptando diferentes aplicaciones.

Los modelos de gamificación promueven en los individuos su desarrollo multifacético en áreas de la vida dada su capacidad de incorporar elementos lúdicos, la participación y la competencia de establecer una relación amistosa entre diferentes sujetos (Pineda, 2023).

Estos modelos son concebidos como estructuras gráficas o teóricas de elementos y componentes cuya filosofía pedagógica radica en creer que el ser humano posee un potencial que puede ser desarrollado alrededor de la potenciación de habilidades, abarcando otros sub modelos de desarrollo como el lógico matemático, lingüístico, visual-espacial, musical, cinestésico-corporal, interpersonal, intrapersonal, naturalista y espiritual (Espinosa, Martínez y Falco, 2021)

También, Gallegos, Delgado y Ochoa (2023), los modelos de gamificación como eje de desarrollo de las inteligencias múltiples se orientan sobre la base del uso de elementos del juego en el contexto de otras personas; con el propósito de aumentar el compromiso y la motivación de los infantes, abarcan diferentes tipos de inteligencias, además de diferentes habilidades y destrezas para hacer atractivo el aprendizaje participativo.

Según Sánchez (2024), los modelos de gamificación implementan el juego como método durante la enseñanza-aprendizaje. Para Berrú, Pardo, Gordillo, Escaleras, Vega, Camacho y Merino (2025) los modelos de inteligencias múltiples se soportan en teorías y en la adaptación de métodos para dar celeridad a las exigencias de aprendizaje individual.

En líneas generales, puede comprenderse que los modelos de gamificación como eje de desarrollo de las inteligencias múltiples son estructuras pedagógicas didácticas dirigidas a una población de aprendizaje específico; cuya finalidad es contribuir a través de una variedad de actividades lúdicas plenamente dotadas de recursos y materiales adaptados a las necesidades y edad de los infantes para desarrollar sus capacidades, talentos o habilidades; de manera que se conviertan en los protagonistas de su propio desarrollo lingüístico (lenguaje verbal), desarrollo

lógico matemático (establecimiento de relaciones entre distintos datos); desarrollo musical (expresión de emociones y sentimientos); desarrollo espacial (capacidad creadora bien sea por la pintura o el dibujo); desarrollo naturalista (distinguir, y utilizar elementos del medio ambiente); desarrollo interpersonal (comunicar); desarrollo intrapersonal (conocerse asimismo) y desarrollo corporal (usar todas las habilidades del cuerpo para expresar ideas).

MATERIALES Y MÉTODO

El estudio se inscribió en el paradigma interpretativo mediante el análisis interpretativo de 20 documentos consultados en la Web de la Ciencia; lo que facilitó la selección de 12 PDF a criterio de inclusión de dos descriptores: Modelo de gamificación e inteligencias múltiples; publicados entre los años 2019-2025, tomando en consideración que el paradigma interpretativo es aquel que, según Miranda y Ortíz (2020) una vez hecho el abordaje teórico se pasa a la construcción de la realidad en las subjetividades del investigador.

El abordaje teórico se produjo con la implementación del método teoría fundamentada, respecto al cual Palacios (2021), describe como un método cualitativo fundado en la revisión teórica de diferentes perspectivas representativas sobre el análisis de una o unas categorías.

Como instrumento de recolección de datos se implementó el fichaje de datos teóricos provenientes del entorno virtual para el análisis sintetizado de los resultados y el aseguramiento de la calidad de estos (Cisneros, Guevara, Urdánigo y Garcés, 2022); destacando conceptos clave como hallazgos para generar la nueva información teórica con la finalidad de responder al propósito de diseñar un modelo de gamificación como eje de desarrollo de las inteligencias múltiples en educación infantil.

RESULTADOS

En el cuadro 1, se muestran los resultados teóricos que revelan la presencia de conceptos claves asumidos para estructurar los componentes del modelo de gamificación como eje de desarrollo de las inteligencias múltiples en educación infantil.

Cuadro 1. Conceptos clave para la estructuración de los componentes del modelo de gamificación.

CONCEPTOS CLAVE / AUTORES
• Elementos de juego • Habilidades cognitivas • Habilidades motrices **(Mera et al, 2024)**
• Motivaciones • Experiencias significativas • Contenidos multidisciplinares **(Gaviria, 2021)**
• Espacios contextualizados • Estrategias atractivas • Lúdica **(Garmen et al, 2019)**
• Evidencias de diversas potencialidades **(Monserrate et al, 2024)**
• Habilidades emocionales • Rangos de edad • Formación docente • Secuencia didáctica **(Pérez et al, 2024)**
• Destrezas • Espacios de acceso a nuevos conocimientos • Participación • Compromiso • Aprendizaje significativo • Progreso personal **(Mieles y Moya, 2021)**
• Preferencias • Estrategias de aprendizaje • Adaptabilidad • Necesidades individuales • Conocimientos **(García et al, 2023)**
• Practica pedagogía • Relaciones amistosas **(Piñeda, 2023)**
• Desarrollos lógico-matemático; lingüístico, visual-espacial, musical, kinestesico-corporal, interpersonal, intrapersonal, naturalista, y espiritual. • Potencialidades **(Espinosa, Martínez y Falco, 2021)**
• Aprendizaje participativo **(Gallegos, Delgado y Ochoa, 2023)**
• Juego-método de enseñanza-aprendizaje **(Sánchez, 2024)**
• Aprendizaje individual **(Berrú et at, 2025)**

Fuente: Elaboración propia a partir de los autores (2025)

La tendencia de los reportes que fundamentaron científicamente el estudio de las categorías Modelo de Gamificación e Inteligencias múltiples, no proyectan dispersiones teóricas entre los documentos propuestos para el análisis síntesis del estudio.

Los fundamentos evidencian que los hallazgos para la categoría Modelo de Gamificación reflejan que los componentes más exigibles de este modelo son: la práctica docente para conducir hacia la formación interactiva, la estrategia pedagógica sobre la base de los elementos del juego y una variedad de actividades lúdicas.

Por otra parte, la formación del docente para crear condiciones hacia el desarrollo de habilidades cognitivas y motrices, las motivaciones intrínsecas, la participación en las experiencias significativas, el consumo de contenidos multidisciplinares, la construcción de espacios significativos y la presentación de secuencias didácticas; todos estos trasladados al ámbito pedagógico para una adecuada profundización de dominios cognitivos, socioemocionales y motrices.

En correspondencia con la categoría Modelo de Gamificación; la categoría Inteligencias Múltiples recogió hallazgos que reflejan que la transformación cíclica de este fenómeno educativo ocurre con la gamificación; cuando esta está pensada para que el docente investigue, identifique y comprenda la diversidad de potencialidades que muestran los niños a temprana edad cuando se encuentran en interacción con una diversidad de espacios y materiales de entretenimiento con atractivo pedagógico influyentes en sus preferencias e intereses de aprendizaje individual.

Conforme con los resultados arriba descritos se reflexiona sobre la importancia de diseñar un modelo de gamificación como eje de desarrollo de las inteligencias múltiples para la educación infantil estructurado en seis (06) componentes: centrar la atención en el desarrollo cognitivo, la capacidad para dirigir su propio comportamiento, desarrollo de aptitudes mentales primarias, actuación libre de influencias negativas, creación de ambientes de enseñanza-aprendizaje motivantes y evaluación de las inteligencias múltiples (ver cuadros 2,3,4,5,6 y 7).

Cuadro 2. Componente: Desarrollo Cognitivo

Gamificación	Acciones de la práctica docente
Referida a centrar la atención en los estudiantes que no parecen estar motivados por el aprendizaje con la incorporación de elementos de juego a las dinámicas educativas en el aula.	Los docentes deberán realizar diagnósticos psicométricos desde un enfoque cognitivo, participativo y motivante incluyendo a los propios estudiantes, pruebas e instrumentos, procedimientos seguidos y el análisis de los datos que son parte de los resultados con base a unos criterios previamente establecidos.
Criterios de inteligencias múltiples	
▪ Capacidad de entender o comprender ▪ Capacidad de resolver problemas ▪ Nuevas habilidades, destrezas y procedimientos ▪ Rapidez de aprendizaje ▪ Edad mental ▪ Cociente intelectual ▪ Habilidades de lenguaje ▪ Memoria ▪ Transferencia de conocimiento	

Fuente: Elaboración propia (2025)

Cuadro 3. Componente: Capacidad para Dirigir su Propio Comportamiento

Gamificación	Acciones de la práctica docente
Está referido a la necesidad que tiene el docente de incorporar elementos de juego para identificar la información captada, aprendida, elaborada y producida por el mismo estudiante y su capacidad de adaptarse al medio.	Los docentes deberán identificar las habilidades de razonar, planear, de resolver problemas, de pensar de manera abstracta, de comprender ideas complejas, de aprender rápidamente y de tomar decisiones a partir de la experiencia que posee el estudiante para ayudarlos a resolver problemas cotidianos o crear nuevas situaciones valiosas para su solución.
Criterios de inteligencias múltiples	
▪ Autonomía y control ▪ Percepción de la realidad ▪ Capacidad de dar, recibir información y almacenarla ▪ Reflexión ▪ Toma de decisiones ▪ Afrontamiento al riesgo	

Fuente: Elaboración propia (2025)

Cuadro 4. Componente: Desarrollo de Aptitudes Mentales Primarias

Gamificación	Acciones de la práctica docente
Está referida a la necesidad que tiene el docente desplegar su inteligencia en la selección, uso y aplicación de estrategias y técnicas atractivas para afianzar el desarrollo de aptitudes primarias.	Los docentes deberán crear estímulos activadores durante el inicio, desarrollo y cierre de la práctica docente, mediante estrategias y técnicas atractivas para la comprensión verbal, el uso de números para la visualización espacial, la memoria asociativa, el desarrollo de habilidades para detectar semejanzas y diferencias, la inducción y el razonamiento.
Criterios de inteligencias múltiples:	
▪ Razonamiento con figuras Vocabulario gráfico ▪ Fluidez verbal ▪ Percepción auditiva ▪ Coordinación grafo-motriz ▪ Resolución de problemas	

Fuente: Elaboración propia (2025)

Cuadro 5. Componente: Actuación Libre de Influencias Negativas

Gamificación	Acciones de la práctica docente
Está referida a la necesidad que tiene el docente de detectar los factores de influencia negativa que afectan el desarrollo integral, el aprendizaje y la confianza del estudiante, para tomar las previsiones necesarias y actuar con base a un plan preventivo motivador para ofrecer atención individualizada.	Los docentes deberán detectar la carga cultural y ambiental del estudiante y su capacidad heredada y tomar las decisiones y medidas que contribuyan a minimizar estos sesgos.
Criterios de inteligencias múltiples	
▪ Habilidades sociales Gestión de las emociones ▪ Relaciones interpersonales ▪ Adaptación al ambiente escolar ▪ Cooperación ▪ Información simbólica ▪ Percepción sobre el comportamiento de los otros (familia, compañeros y docentes) ▪ Rendimiento	

Fuente: Elaboración propia (2025)

Cuadro 6. Componente: Ambiente de Enseñanza-Aprendizaje Motivante

Gamificación	Acciones de la práctica docente
Está referida a la necesidad que tiene el docente de organizar los recursos, estrategias, métodos y materiales adaptados a los rangos de edad y rasgos personales de los estudiantes en el aula, que respondan a los intereses creativos del estudiante y a sus habilidades socio-emocionales y motrices.	Los docentes deberán detectar la carga cultural y ambiental del estudiante y su capacidad heredada, tomar las decisiones y medidas que contribuyan a minimizar cualquier sesgo. Asimismo, deberán preparar un ambiente escolar para proveer relaciones, comunicaciones, encuentros para favorecer el desarrollo intelectual, físico, espiritual y social de los estudiantes. Para ello, el docente asegurará las condiciones del proceso enseñanza-aprendizaje, espacio, iluminación, dotación de distintos rincones de inteligencias múltiples.
Criterios de inteligencias múltiples:	
1. Espacio para el desarrollo de competencias lingüísticas: uso de libros, de recursos TIC, laboratorios de intercambio y juegos pedagógicos. 2. Espacio para el desarrollo de competencias lógico-matemáticas: uso de dispositivos inteligentes, figuras geométricas, computadoras, láminas, objetos seriados, hojas de cómputo. 3. Espacio para el desarrollo de competencias espaciales: uso de objetos artísticos, pinturas, materiales para collages, luz y sombra, relatos históricos (organización social, grupos humanos y realidad histórica) 4. Espacio para el desarrollo de habilidades corporales: uso de temperas, acuarelas, dibujos, pinceles, lana, pega, tijeras, arcillas, plastilinas, marionetas, objetos de gimnasia rítmica, libros de gastronomía. 5. Espacio para el desarrollo de competencias musicales: radio grabador, cd, instrumentos musicales, muestras dancísticas, videos. 6. Espacio para el desarrollo de habilidades interpersonales: uso de juegos y competencias de mesa: ajedrez, dominó, ludos; metras, trompo, simulaciones familiares. 7. Espacio para el desarrollo de habilidades intrapersonales: uso de mesas individuales, rincones para esconderse, entre otros.	

Fuente: Elaboración propia (2025)

Cuadro 7. Componente: Evaluación de las Inteligencias Múltiples

Gamificación	Acciones de la práctica docente
Está referida a la consideración que el docente realizará sobre aquello que resulte relevante, significativo o valioso del contenido de enseñanza y del proceso de aprendizaje, para detectar qué contenido son más atractivos al aprendizaje.	el docente no se limitará a la evaluación de los estudiantes, sino en todos los elementos y sujetos sociales involucrados en el proceso de enseñanza – aprendizaje desde la práctica docente, en una relación dialéctica, critica – reflexiva que permita valorar procesos y resultados en su carácter integral, complementario e interdependiente.
Criterios de inteligencias múltiples:	
▪ Logros y alcances Forma de aprender ▪ Relación entre lo atractivo y lo aprendido ▪ Inserción de conocimientos a los ya asimilados ▪ Satisfacción de necesidades e intereses ▪ Aceptación de procedimientos y métodos en operaciones intelectuales ▪ Tipos de evaluación: autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación	

Fuente: Elaboración propia (2025)

DISCUSION

En relación con la pregunta de investigación, es menester indicar que los seis (06) componentes expuestos en los cuadros 2,3,4,5,6 y 7 son una clara respuesta para precisar que en la literatura abordada; un modelo de gamificación como eje de desarrollo de las inteligencias múltiples en educación Infantil requiere estructurase desde un proceso centrado en la atención de los estudiantes y su desarrollo cognitivo.

De forma tal que estos puedan desarrollar capacidades para dirigir sus propios comportamientos y aptitudes mentales primarias; así como responder con actuaciones libres de influencias negativas, por lo que el docente creará ambientes de enseñanza-aprendizaje motivadores para conseguir en este mismo ambiente las evaluaciones requeridas para verificar la presencia o no de la adquisición de inteligencias múltiples en la educación infantil.

CONCLUSIONES

Los componentes del modelo de gamificación, concebido como eje para el desarrollo de las inteligencias múltiples en la educación infantil, constituyen un conjunto integrado de condiciones, recursos, estrategias, materiales y contenidos pedagógicos adaptados tanto al rango etario como a los rasgos de personalidad de los estudiantes. Estos elementos funcionan como soporte para el despliegue de habilidades cognitivas, socioemocionales y motrices, al ser mediados por dinámicas lúdicas que resultan atractivas y motivadoras.

Dichas dinámicas inducen a los infantes a expresar sus sentimientos e intereses individuales, al tiempo que promueven su participación activa en las prácticas pedagógicas del aula. En este contexto, se favorece el desarrollo de diversas inteligencias —lingüística, lógico-matemática, musical, espacial, naturalista, interpersonal, intrapersonal y corporal—, lo cual incide positivamente en los niveles de motivación, concentración y retención del aprendizaje, dando lugar a experiencias educativas más significativas.

Finalmente, el modelo de gamificación para que pueda convertirse en eje de desarrollo de inteligencias múltiples requiere secuencias pedagogías y dinámicas que proporcionen oportunidades para desarrollar habilidades, destrezas; además de espacios pedagógicos que permitan la manipulación de materiales pedagógicos adaptados para acceder a nuevos conocimientos, y al mismo tiempo componentes tales como desarrollo cognitivo, capacidad para dirigir su propio comportamiento, desarrollo de aptitudes mentales primarias, actuación libre de influencias negativas,

ambiente de enseñanza-aprendizaje motivante y evaluación de las inteligencias múltiples.

FINANCIAMIENTO

Este trabajo no fue financiado.

CONFLICTO DE INTERESES

La autora declara no tener conflictos de intereses financieros ni personales que puedan influir inapropiadamente en el desarrollo de este artículo.

REFERENCIAS

Berrú, C., Pardo, S., Gordillo, D., Escaleras, V., Vega, M., Camacho, B., y Merino M. (2025). Estrategias docentes para integrar inteligencias múltiples y estilos de aprendizaje. *Revista InveCom,* vol.5. Num.1. Disponible en: http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2739-00632025000102012

Cisneros, A. J., Guevara, A. F., Urdánigo, J. J., y Garcés, J. E. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que Apoyan a la Investigación Científica en Tiempo de Pandemia. *Dominio De Las Ciencias*, *8* (1), 1165–1185. https://doi.org/10.23857/dc.v8i1.2546. Disponible en: https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2546

Espinosa, Y., Martínez, F., y Falco, P. (2021). Los estilos de aprendizaje y las inteligencias múltiples en estudiantes del Colegio Franco de Paula Santander. *Revista De Estilos De Aprendizaje*, *14*(28), 234–247. DOI: https://doi.org/10.55777/rea.v14i28.2848.

Gallegos, S., Delgado, D., y Ochoa, I. (2023). Gamificación e inteligencias múltiples en educación. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada Yachasun - ISSN: 2697-3456*, *7* (12 Ed. esp.), 10–17. Disponible en: https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/357

García, J., Nolasco, E., La Chira, M., Quispe, D., Cortez, H., y Cortez, M. (2023). *Inteligencias múltiples de Gardner aplicadas en el sistema educativo superior.* Humanities Common. ISBN 978-612-5124-10-4. Disponible en: https://isbn.bnp.gob.pe/catalogo.php?mode=detalle&nt=141040

Garmen, P., Rodríguez, C., García, P., y San Pedro, J. (2019). Multiple intelligences and video games: Assessment and intervention with TOI software. [Inteligencias múltiples y videojuegos: Evaluación e intervención con software TOI]. *Comunicar, 58*, 95-104. https://doi.org/10.3916/C58-2019-09. Disponible en: https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=58&articulo=58-2019-09

Gaviria, D. (2021). Pedagogía de la gamificación. Primera Edición, Universidad Católica de Pereira. Colombia. Disponible en: https://repositorio.ucp.edu.co/entities/publication/3a6d05ee-0804-40ae-80df-6f1aef5cbc45

Ley General (ley 115, articulo, 15). https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Mera, K., Delgado, A., Oña, L., y Romero, K. (2024). Gamificación como estrategia educativa significativa para el aprendizaje. GADE Revista Científica Vol. 14, Num.2. Disponible en: https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/442

Mieles, G., y Moya, M. (2021). La gamificación como estrategia para la estimulación de las inteligencias múltiples. *Polo de Conocimiento*. Ecuador. Vol 6, No 1. Disponible en: https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2128

Ministerio de Educación Nacional. (2014). Exploración del medio en educación Infantil Documento Un. 24. Serie de orientaciones pedagógicas para la educación Infantil en el marco de la atención integral, Colombia. Disponible en: https://www.mineducacion.gov.co/portal/men/Publicaciones/Documentos/341842:Documento-N-24-La-exploracion-del-medio-en-la-educacion-Infantil

Miranda, S., y Ortiz, J. A. (2020). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, *11*(21). https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.717. Disponible en: https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/717

Monserrate, M., Aroca, C., Ríos, M., Santillán, N., y López, J. (2024). Influencia de las inteligencias múltiples en los estilos de aprendizaje y su impacto en educación. *Revista Científica Zambos*. 4(1):101-113. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/388572112_Inteligencias_multiples_e_inclusion_educativa_un_reto_para_el_profesoradoMultiple_intelligences_and_educational_inclusion_a_challenge_for_teachers

Palacios, O, (2021). La teoría fundamentada, origen, supuestos y perspectivas. *Intersticios sociales. Núm. 22.* Zapopan, México. Recuperado de: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-49642021000200047

Pérez, M., Velastegui, D., Velastegui, S., y Mayorga, L., (2024). Las inteligencias múltiples y el proceso de enseñanza. *593 Digital Publisher CEIT*, *9*(1-1),199-211.https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2272. Disponible en: https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/2272

Pineda, J. (2023). Adaptaciones curriculares y estrategias socioemocionales en estudiantes. *Polo de Conocimiento.* (Edición núm. 79) Vol. 8, No 2, pp. 754-773 Recuperado de: https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9152099.pdf

Sánchez, N. (2024). El juego en el desarrollo de las inteligencias múltiples en niños de 4 a 5 años. La Libertad. UPSE, Matriz. Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas. 73p. Disponible en: https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/10985