INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y VIDEOJUEGOS: EVALUACIÓN E INTERVENCIÓN CON SOFTWARE TOI

Pablo Garmen, Dr. Celestino Rodríguez,
Patricia García-Redondo y
Dr. Juan-Carlos San-Pedro-Veledo (España)

https://doi.org/10.3916/C58-2019-09

INTRODUCCIÓN

Inteligencias múltiples (IM) término de Howard Gardner que revolucionó la educación. Define la inteligencia como habilidades independientes entre sí y presentes en todas las personas.

Videojuegos, herramienta potente de evaluación que puede incorporarse a través de metodologías específicas como la gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje.

'Tree of Intelligences' (TOI), herramienta digital para evaluar e intervenir las IM mediante los videojuegos y alcanzar una educación más personalizada e inclusiva.

OBJETIVO

Presentar el diseño de TOI y testar su funcionamiento, analizando la distribución de los resultados juego a juego y comprobando si existen diferencias en función del género y el curso.

METODOLOGÍA

1. Descripción del software TOI
2. Del diseño instruccional a la evaluación de inteligencias
3. Los juegos, el motor del software TOI
4. Perfil de inteligencias, la misión principal de TOI

372 estudiantes ,
1º, 2º y 3º Educación Primaria
3 centros de Asturias y Madrid

Figura 1. Descripción gráfica del Método TOI.

Variables: aciertos, tiempo total y precisión. Criterio de Finney y Di-Stefano (2006).
Análisis de **diferencias en función del género,** se aplicó U de Mann-Whitney
Para las diferencias **en función del curso** las pruebas de Kruskal Wallis .

RESULTADOS

9 de 10 juegos presentan una distribución normal sin diferencias en función del género en la mayoría de los juegos (instrumento válido tanto en niños como en niñas), pero sí en relación al curso y edad.
El contenido en cuanto a dificultad es adecuado.

CONCLUSIONES

1. El software TOI puede ser un adecuado instrumento de evaluación e intervención de las inteligencias múltiples por su funcionamiento y diseño, y su inclusión en el aula podría evitar clasificaciones en el alumnado.

2. Videojuegos, recurso positivo para el aprendizaje que los jóvenes consideran atractivo y mejora las habilidades y capacidades. Son una potente estrategia para facilitar el aprendizaje.

3. Se espera que la metodología para el diseño de juegos permita abarcar grupos de edades diferentes y comprobar la validez y fiabilidad de TOI con el alumnado con necesidades educativas específicas (TDAH...).

Comunicar
www.revistacomunicar.com

©2020 Revista Científica en Comunicación y Educación