

Estado de la publicación: El preprint no ha sido enviado para publicación

Fortalecimiento de la competencia crítica en estudiantes de secundaria en clases de filosofía mediante una estrategia didáctica basada en inteligencias múltiples y gamificación

Victor Hugo Mendoza Santos

<https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.16472>

Enviado en: 2026-06-10

Postado en: 2026-09-04 (versión 1)

(AAAA-MM-DD)

Título: Fortalecimiento de la competencia crítica en estudiantes de secundaria en clases de filosofía mediante una estrategia didáctica basada en inteligencias múltiples y gamificación.

Title: Strengthening critical competence in high school students in philosophy classes through a didactic strategy based on multiple intelligences and gamification.

Título: Fortalecimento do pensamento crítico em alunos do ensino médio nas aulas de filosofia por meio de uma estratégia didática baseada nas inteligências múltiplas e na gamificação.

Autor: Victor Hugo Mendoza Santos. Universidad de Santander.

Institución: Universidad Industrial de Santander.

ROR ID: <https://ror.org/00xc1d948>

Ciudad: Bucaramanga, **País:** Colombia.

Email: victorhugo_m09@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2856-162X>

Resumen: Objetivo. Este artículo presenta una investigación cuasi-experimental orientada a evaluar la efectividad de una estrategia didáctica que integra la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner y principios de gamificación mediante tecnologías digitales, en el fortalecimiento de la competencia crítica de estudiantes de grado undécimo en el área de filosofía. **Metodología.** La intervención fue desarrollada en el Colegio Franciscano del Virrey Solís de Bucaramanga, Colombia, aplicando una metodología cuantitativa de tipo pretest-posttest sin grupo control. Se identificaron las inteligencias predominantes en el grupo (espacial y cinético-corporal), con base en las cuales se diseñaron tres sesiones gamificadas centradas en contenidos filosóficos clave: validez y verdad, inferencias y falacias. **Resultados.** Los resultados obtenidos evidencian mejoras estadísticamente significativas en la competencia crítica, particularmente en las dimensiones cognitiva y procedimental. **Conclusión.** Se concluye que el diseño didáctico basado en inteligencias múltiples y gamificación puede representar una alternativa metodológica eficaz y motivante para la enseñanza de la filosofía en secundaria.

Palabras clave: Inteligencias múltiples; Gamificación; Filosofía; Competencia Crítica; Tecnologías Digitales.

Abstract: Objective. This article presents a quasi-experimental research aimed at evaluating the effectiveness of a didactic strategy that integrates Gardner's theory of multiple intelligences and gamification principles through digital technologies, in strengthening the critical competence of eleventh grade students in the area of philosophy. **Methodology.** The intervention was developed in the Franciscan School of Viceroy Solis of Bucaramanga, Colombia, applying a quantitative pretest-posttest methodology without a control group. The predominant intelligences in the group were identified (spatial and kinetic-bodily), based on which three gamified sessions were designed centered on key philosophical contents: validity and truth, inferences and fallacies. **Results.** The results obtained show statistically significant improvements in critical competence, particularly in the cognitive and procedural dimensions.

Conclusion. It is concluded that the didactic design based on multiple intelligences and gamification can represent an effective and motivating methodological alternative for the teaching of philosophy in secondary school.

Keywords: Multiple Intelligences; Gamification; Philosophy; Critical Competence; Digital Technologies.

Resumo: Objetivo. Este artigo apresenta uma pesquisa quase-experimental destinada a avaliar a eficácia de uma estratégia didática que integra a teoria das inteligências múltiplas de Gardner e princípios de gamificação por meio de tecnologias digitais, no fortalecimento da competência crítica de alunos do 11º ano na área de filosofia.

Metodologia. A intervenção foi desenvolvida no Colégio Franciscano do Virrey Solís, em Bucaramanga, Colômbia, aplicando uma metodologia quantitativa do tipo pré-teste-pós-teste sem grupo de controle. Foram identificadas as inteligências predominantes no grupo (espacial e cinético-corporal), com base nas quais foram projetadas três sessões gamificadas centradas em conteúdos filosóficos-chave: validade e verdade, inferências e falácias. **Resultados.** Os resultados obtidos evidenciam melhorias estatisticamente significativas na competência crítica, particularmente nas dimensões cognitiva e procedimental. **Conclusão.** Conclui-se que o projeto didático baseado nas inteligências múltiplas e na gamificação pode representar uma alternativa metodológica eficaz e motivadora para o ensino de filosofia no ensino médio.

Palavras-chave: Inteligências múltiplas; Gamificação; Filosofia; Competência crítica; Tecnologias digitais.

Introducción

La formación del pensamiento crítico en estudiantes de educación media ha cobrado creciente importancia en el contexto educativo colombiano, especialmente ante los desafíos que plantean los desempeños en lectura crítica evidenciados en las Pruebas Saber 11. La enseñanza de la filosofía, en tanto disciplina que fomenta el cuestionamiento, el análisis argumentativo y la reflexión ética, constituye un espacio privilegiado para el desarrollo de esta competencia. No obstante, las prácticas pedagógicas tradicionales limitan la apropiación significativa de esta competencia al centrarse en la mera memorización de contenidos. Ante este panorama, la presente investigación propone una estrategia didáctica que articula las inteligencias múltiples y la gamificación con el uso de tecnologías digitales como alternativa para fortalecer la competencia crítica en estudiantes de undécimo grado.

En este artículo resultado de investigación presentan argumentos a favor de la implementación de estrategias didácticas que se valen de las diferentes inteligencias múltiples de los estudiantes con el objetivo fortalecer las competencias críticas resultan efectivas. En el caso particular de la investigación realizada, la estrategia didáctica incluyó un enfoque que también es valioso: la gamificación como metodología activa a

través de tecnologías digitales. La intervención se realizó en las clases de filosofía con estudiantes de grado undécimo pertenecientes a la educación media del Colegio Franciscano del Virrey Solís, ubicado en la ciudad de Bucaramanga, Colombia. La población pertenece a una institución de carácter privado que pertenece a la orden Franciscana. Además, es relevante mencionar que el estudio incluyó una muestra determinada no probabilístico de 15 estudiantes.

Antecedentes

La teoría de las inteligencias múltiples (Gardner, 2016) aparece como una alternativa a la comprensión tradicional del aprendizaje y las capacidades cognitivas al enfocarse en siete inteligencias particulares. A lo largo de la última década, la investigación ha avanzado desde la validación teórica hacia aplicaciones prácticas en contextos escolares, especialmente en escenarios mediados por tecnologías digitales (Morgado et al., 2024). Esta revisión de literatura se centra en estudios recientes (posteriores a 2020) que articulan inteligencias múltiples, entornos escolares, enseñanza de la filosofía y TIC, con el fin de identificar tendencias emergentes y aportar referentes conceptuales para el diseño de estrategias didácticas innovadoras.

La búsqueda bibliográfica se realizó en bases de datos como Scopus y Google Académico, aplicando ecuaciones de búsqueda con palabras clave como “inteligencias múltiples”, “tecnologías digitales”, “filosofía” y “colegio”, tanto en español como en inglés. Se incluyeron únicamente artículos de investigación publicados desde 2020 en adelante. Desde una perspectiva geográfica, se evidencia un predominio de investigaciones provenientes de países hispanohablantes, como Colombia, México, Perú, Chile y España (Berrios Aguayo et al., 2021; Cedeño y Intriago, 2022; Desiderio et al., 2022; Fernández-Herrería y López-López, 2014; Ferrero et al., 2021; González-Treviño et al., 2020; Hernández-Torrano et al., 2014; Martínez-Martínez et al., 2022; Sandoval-Obando et al., 2020; Solé Blanch, 2020; Soto-Romero et al., 2023; Valverde y Ramos, 2020). En contraste, en países anglosajones se observa un menor volumen de publicaciones recientes sobre el tema, lo cual podría deberse a diferencias paradigmáticas respecto al valor pedagógico de la teoría de Gardner (2016).

En cuanto a la metodología, la mayoría de los estudios revisados emplean enfoques cuantitativos, seguidos por investigaciones teóricas y diseños mixtos (Sampieri, 2018).

Esta tendencia destaca la utilidad de instrumentos medibles para evaluar el impacto de las estrategias didácticas basadas en las inteligencias múltiples, así como el valor epistémico de estudios teóricos que fortalecen el marco conceptual del enfoque de inteligencias múltiples. Como resultado, las investigaciones más recientes también exploran la incorporación de nuevas inteligencias o el análisis de sus interrelaciones (Hernández-Torrano et al., 2014; Morgado et al., 2024), lo que aporta bases conceptuales sólidas para el diseño educativo personalizado.

En relación con la educación filosófica, se advierte que su enseñanza en Colombia enfrenta tensiones entre la tradición académica y la presión por cumplir estándares evaluativos. Vargas y Patarroyo (2018) denuncian que los enfoques tradicionales tienden a limitar el desarrollo del pensamiento crítico, en tanto privilegian la memorización sobre la reflexión. En esta línea, Solano Peñaherrera (2020) y Abenti (2020) subrayan la necesidad de incorporar metodologías activas que promuevan el filosofar y la construcción significativa del conocimiento, aunque reconocen que aún son escasos los estudios que integren inteligencias múltiples y enseñanza de la filosofía en el aula.

Estudios internacionales han identificado correlaciones positivas entre las inteligencias múltiples y el rendimiento académico. Yavich y Rotnitsky (2020), por ejemplo, evidencian que estudiantes con múltiples inteligencias dominantes tienden a tener mayor éxito escolar, lo cual refuerza la necesidad de diseñar prácticas pedagógicas diferenciadas. Investigaciones de corte experimental como la de Berrios Aguayo, Arazola Ruano y Pantoja Vallejo (2021) han demostrado que el uso de estrategias basadas en inteligencias múltiples potencia habilidades cognitivas como la creatividad y la maduración académica. Así mismo, Echeverría Desiderio et al. (2022) señalan que el uso de tecnologías digitales como apoyo a esta teoría favorece el desarrollo integral del estudiantado.

Finalmente, Quispe (2024) plantea una propuesta pedagógica centrada en la competencia crítica, mediada por TIC, con resultados positivos en estudiantes de secundaria en Perú. Este trabajo evidencia que la integración de herramientas digitales en la enseñanza de la filosofía no solo mejora la motivación, sino que también fortalece competencias argumentativas, reflexivas y éticas.

En conjunto, estos hallazgos sustentan la pertinencia de investigar el impacto de estrategias didácticas que articulen inteligencias múltiples, gamificación y tecnologías digitales, particularmente en áreas como la filosofía, tradicionalmente alejadas de los enfoques lúdicos o diferenciados. El presente estudio se inserta en esta línea emergente, aportando evidencia empírica desde el contexto colombiano y contribuyendo al debate sobre innovación y calidad en la enseñanza del pensamiento crítico.

Marco conceptual

La competencia crítica es una habilidad compleja que involucra el análisis reflexivo, la argumentación lógica y la toma de decisiones fundamentadas. Según el MEN (2010), esta competencia se expresa en tres dimensiones: cognitiva (comprensión conceptual), procedimental (uso de herramientas lógicas para analizar argumentos) y actitudinal (disposición al diálogo y respeto por la diferencia). En filosofía, el desarrollo de esta competencia se articula con la capacidad para evaluar la validez y verdad de los razonamientos, identificar falacias e inferencias, y adoptar una postura crítica ante el conocimiento.

Por otro lado, la teoría de las inteligencias múltiples, propuesta por Gardner (2016) y adaptada a contextos educativos por Armstrong (2006), sostiene que no existe una única forma de inteligencia, sino al menos ocho, entre las que destacan la inteligencia espacial, lingüística, corporal-cinestésica, interpersonal e intrapersonal. Esta teoría promueve la personalización del aprendizaje según los estilos cognitivos de los estudiantes. En esta investigación se identificó una predominancia de las inteligencias espacial y cinético-corporal, lo cual orientó el diseño de las actividades pedagógicas.

Además de lo anterior, la gamificación es el uso intencionado de mecánicas y dinámicas propias del juego (retos, misiones, recompensas, niveles) en contextos educativos, con el propósito de aumentar la motivación y el compromiso. Cuando se integra con tecnologías digitales, permite crear entornos interactivos que favorecen la participación activa, la resolución de problemas y la retroalimentación inmediata. Herramientas como Genially y plataformas de escape room educativo permiten materializar esta estrategia de manera lúdica y pedagógica.

En ese orden de ideas, la enseñanza de la filosofía en secundaria enfrenta el reto de trascender el enfoque memorístico para fomentar habilidades de pensamiento crítico y

argumentativo. Según Riveros et al. (2010), es necesario diseñar estrategias activas, situadas y motivadoras que conecten con los intereses de los jóvenes. En este sentido, la gamificación basada en inteligencias múltiples puede aportar una vía efectiva para dinamizar el aula de filosofía y fortalecer la competencia crítica como objetivo formativo central.

Metodología

La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con diseño cuasi-experimental pretest-posttest sin grupo control. Como ya se mencionó, la muestra estuvo compuesta por 15 estudiantes del grado undécimo del Colegio Franciscano del Virrey Solís de Bucaramanga. Se aplicaron dos instrumentos de medición: un test de inteligencias múltiples adaptado de Armstrong (2006) para identificar los perfiles predominantes en el grupo, y una prueba de competencia crítica construida con base en tres dimensiones: cognitiva, procedimental y actitudinal. El análisis estadístico de los datos obtenidos incluyó la prueba de normalidad Shapiro-Wilk, para determinar si existe o no normalidad en los datos; la prueba t de Student pareada, para determinar significatividad en los datos normales; y Wilcoxon pareada, aplicada para identificar significancia a los datos que no fueron paramétricos. Además, el análisis de datos se realizó utilizando Python y Excel como herramientas de procesamiento de datos.

El procedimiento se dividió en cuatro fases esenciales, a saber: diagnóstico, diseño, aplicación y evaluación. En la primera fase se hizo necesario caracterizar a la población a intervenir, así como diagnosticar el nivel de desarrollo de los estudiantes para cada inteligencia múltiples y su desempeño en competencias críticas. En seguida, se diseñó la estrategia didáctica que incorporara una metodología activa de gamificación a través de tecnologías digitales con base en la información provista por las pruebas diagnósticas. Luego, se aplicó la estrategia diseñada mientras se hacía un seguimiento sistemático para ajustar la estrategia si era necesario. Finalmente, se realizó la evaluación de la estrategia didáctica aplicada a partir del análisis de los datos suministrados a manera de post-test de las pruebas diagnósticas. Para entender de mejor manera el procedimiento, véase la siguiente tabla.

Tabla 1*Procedimiento por fases*

Fases	Objetivos específicos	Actividades	Resultado o producto
Diagnóstico	Diagnosticar las inteligencias múltiples y la competencia crítica a través de la aplicación de instrumentos de evaluación estandarizados y diseñados para tal fin, para la identificación de las inteligencias múltiples predominantes y el nivel de competencia crítica en los estudiantes objeto de estudio.	Aplicar instrumentos de evaluación estandarizados para identificar las inteligencias múltiples y la competencia crítica en los estudiantes objeto de estudio. Recolectar y sistematizar los datos obtenidos a partir de los instrumentos aplicados, garantizando la precisión y el registro adecuado de la información. Analizar e interpretar los resultados para determinar las inteligencias múltiples predominantes y el nivel de competencia crítica en los estudiantes, con el fin de orientar futuras intervenciones	Diagnóstico grupal sobre qué inteligencias predominan y la competencia crítica en la muestra.

pedagógica.				
Diseño	Diseñar una estrategia didáctica que incorpore elementos de gamificación con tecnologías digitales, basada en la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, que sea pertinente para el contexto específico de los estudiantes, para potenciar la competencia crítica diagnosticadas.	Identificar los elementos de gamificación y tecnologías digitales adecuados para integrar en la estrategia didáctica, considerando la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner y las necesidades del contexto educativo.	Documento de estrategia didáctica (formato de planeaciones didácticas) completo con fundamentación teórica, objetivos, descripción de actividades, elementos de gamificación, etc.	
		Elaborar el diseño de la estrategia didáctica, definiendo las actividades, recursos digitales, dinámicas de gamificación y objetivos de aprendizaje orientados a fortalecer la competencia crítica diagnosticadas.		
		Validar la pertinencia y viabilidad de la estrategia mediante la revisión con expertos o la aplicación de pruebas piloto, asegurando que		

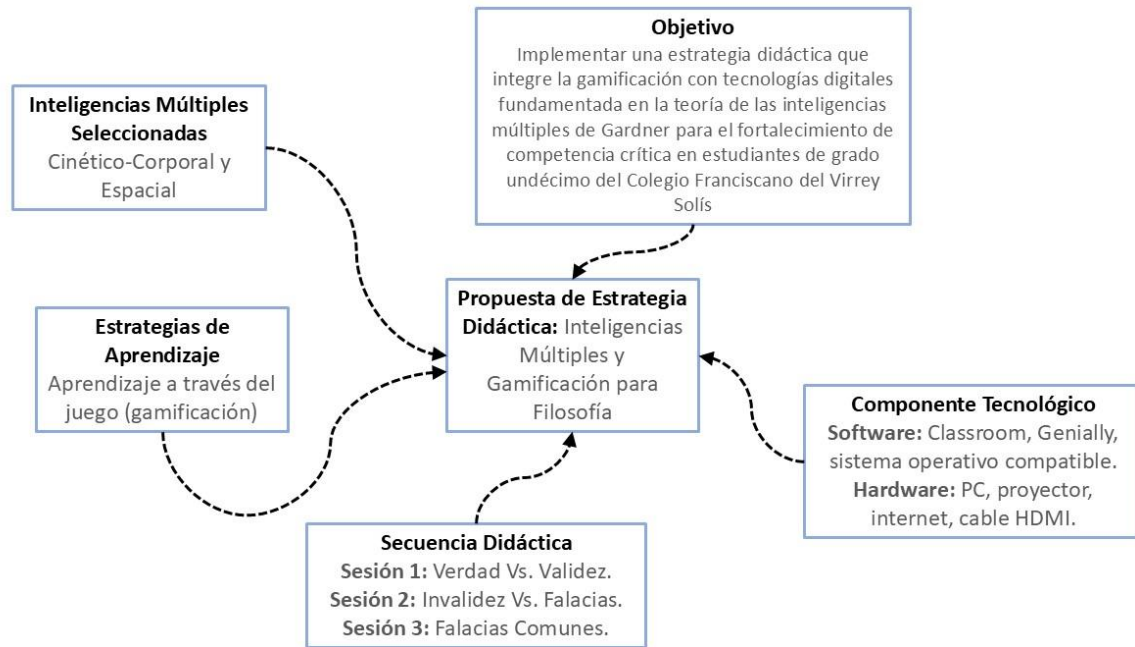
		responda al contexto específico de los estudiantes y fomente el desarrollo de la competencia crítica.
Aplicación	Aplicar la estrategia didáctica diseñada en el grupo, realizando un seguimiento sistemático del proceso de implementación y ajustando la estrategia en función de las necesidades y los resultados observados.	Implementar la estrategia didáctica diseñada en el grupo, asegurando la ejecución de las actividades planificadas con el uso de elementos de gamificación y tecnologías digitales. Realizar un seguimiento sistemático del proceso de implementación, mediante la observación, recolección de evidencias y registro continuo del desempeño y la participación de los estudiantes. Ajustar la estrategia didáctica según las necesidades
		Registro de la implementación de la estrategia didáctica con descripción de las sesiones, observación del proceso y evidencias visuales.

		identificadas, analizando los resultados observados y realizando modificaciones para optimizar su efectividad en el desarrollo de la competencia crítica.	
Evaluación	Evaluar el impacto de la estrategia didáctica implementada en el desarrollo de las inteligencias múltiples y la competencia crítica, comparando los resultados obtenidos antes y después de la intervención, y analizando la significación de los cambios observados.	Aplicar instrumentos de evaluación post-intervención para medir el desarrollo de las inteligencias múltiples y la competencia crítica en los estudiantes después de la implementación de la estrategia didáctica. Comparar los resultados obtenidos antes y después de la intervención, analizando las diferencias en los niveles de inteligencias múltiples y competencia crítica para identificar los cambios producidos.	Informe de comparación de pre y post intervención con análisis de los cambios en las inteligencias múltiples predominantes y en la competencia crítica.
		Interpretar y analizar la	

significación de los cambios observados, utilizando métodos cualitativos y cuantitativos que permitan valorar el impacto de la estrategia didáctica en el desarrollo de las competencias evaluadas.

La estrategia didáctica se estructuró en tres sesiones orientadas al desarrollo de habilidades críticas en filosofía, enfocadas en los temas de validez y verdad en los argumentos, tipos de inferencias y clasificación de falacias. Las actividades fueron diseñadas considerando las inteligencias predominantes de los estudiantes (espacial y cinético-corporal), e integraron recursos digitales como Genially, formularios interactivos y plataformas de juego tipo escape room. La gamificación se implementó a través de retos, misiones, recompensas y narrativa, promoviendo la motivación, el trabajo colaborativo y la participación activa de los estudiantes.

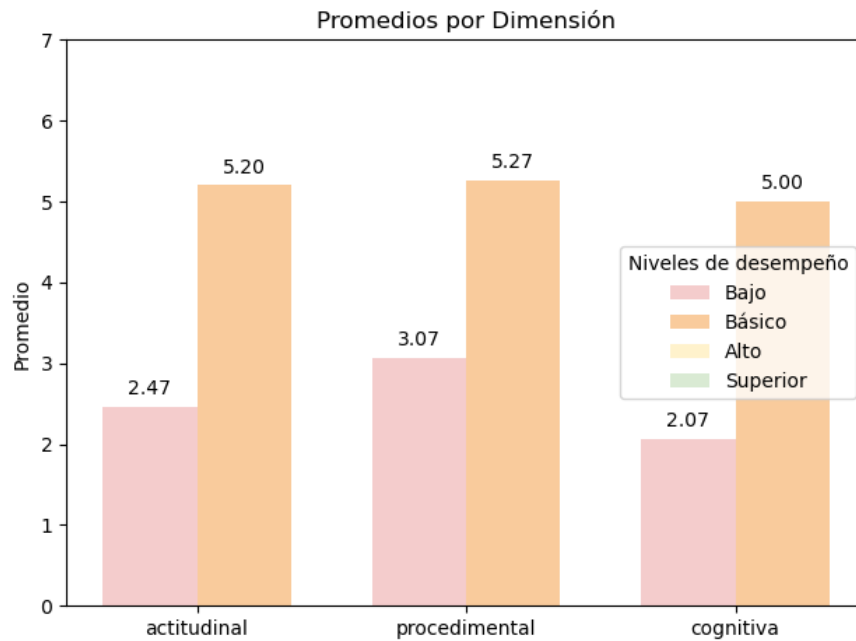
La propuesta de intervención contó con una estructura en la que convergen el objetivo, los componentes tecnológicos, la secuencia didáctica, las estrategias de aprendizaje y las inteligencias múltiples dominantes en el grupo de estudiantes. Esto se observa con claridad en la siguiente figura.

Figura 1

Nota. Mapa Mental de la propuesta de estrategia didáctica.

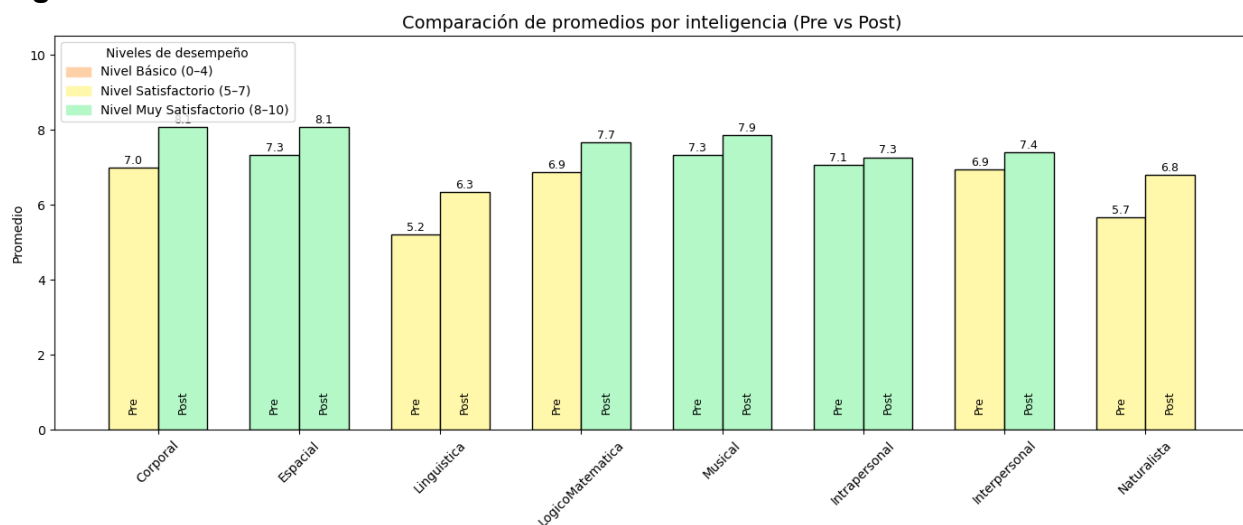
Resultados y discusión

Los resultados obtenidos muestran una mejora significativa en los niveles de competencia crítica tras la intervención. En la dimensión cognitiva, se observó un aumento en la capacidad para identificar premisas e inferencias válidas. En la dimensión procedimental, los estudiantes demostraron mayor habilidad para analizar y evaluar argumentos en situaciones problemáticas. Aunque la dimensión actitudinal mostró mejoras leves, se destacó una mayor disposición a participar y debatir de forma respetuosa. Las pruebas estadísticas confirmaron diferencias significativas entre los resultados del pretest y posttest ($p < 0.05$) en la competencia crítica, lo cual valida la efectividad de la estrategia aplicada. En términos generales, se evidencia un incremento en el nivel de desempeño de los estudiantes en las tres dimensiones

Figura 2

Nota. Comparación de promedios del nivel de desempeño por dimensión en pre-test y post-test.

Además de lo anterior, también hubo cambios en las inteligencias múltiples. Todas las inteligencias múltiples aumentaron su valor, cambiando algunas de ellas su nivel. En este sentido, no se aprecia un cambio significativo general como sucedió con las dimensiones de la competencia crítica. En la siguiente gráfica se aprecia mejor.

Figura 3

Nota. Comparación de Promedios por Inteligencia (Pre Vs. Post). Como se aprecia en la

figura, en promedio hubo cambios que tendieron hacia la mejoría del nivel en todas las inteligencias. Esta gráfica sintetiza la información desglosada con anterioridad sobre el comportamiento de cada inteligencia en específico.

En el sentido expuesto, los hallazgos de esta investigación coinciden con estudios previos que destacan el potencial de las inteligencias múltiples y la gamificación para mejorar el aprendizaje en contextos escolares. Esta investigación indica que al adaptar la enseñanza a los estilos cognitivos del estudiantado (inteligencias múltiples predominantes) y emplear metodologías activas (como la gamificación), se favorece la comprensión significativa de los contenidos filosóficos y el desarrollo de habilidades críticas. A su vez, se pudo identificar el uso de tecnologías digitales como un medio eficaz para facilitar la interacción, el acceso a contenidos y la retroalimentación inmediata en el contexto de la investigación. No obstante, se reconoce la necesidad de realizar estudios con grupos de control y de replicar la estrategia en otros contextos para ampliar su validez externa, así como aplicar la estrategia a muestras de mayor tamaño. A su vez, el proceso evaluativo puede enriquecerse al incorporar metodologías de investigación que tengan en cuenta los aspectos cualitativos que un enfoque cuantitativo pasa por alto.

Conclusiones

A manera de conclusión, la implementación de estrategias didácticas basadas en inteligencias múltiples y gamificación, apoyada por tecnologías digitales, resultan efectivas para fortalecer las competencias críticas en estudiantes de filosofía de grado undécimo. Esto sucede por varias razones. La primera es que el enfoque pedagógico de gamificación promueve un aprendizaje activo, contextualizado y motivador, lo cual lo convierte en una alternativa pertinente frente a modelos tradicionales. Esto se traduce en una mayor facilidad de que los estudiantes creen aprendizajes significativos. En segundo lugar, tener en cuenta las inteligencias múltiples predominantes de los estudiantes para el diseño de las planeaciones didácticas fue vital para orientar la clase de elementos de gamificación que se incluyeron. Sin embargo, es necesario replicar la estrategia en otros contextos para validar su efectividad en otras poblaciones, así como para enriquecer el estado del arte de las investigaciones que incorporan estrategias didácticas con metodologías activas con base en las inteligencias múltiples dominantes de la muestra. En este sentido, se recomienda a docentes y directivos explorar e integrar este tipo de

estrategias en el currículo, así como continuar investigando sus impactos a largo plazo en diferentes áreas del conocimiento aparte de la filosofía con enfoques cuantitativos y cualitativos que complementen los procesos evaluativos.

Declaración de disponibilidad de datos

La disponibilidad de los datos usados para esta investigación reside bajo la protección de la Universidad de Santander (UDES), debido al consentimiento y asentimiento informado diligenciado por los participantes de la investigación.

Consideraciones éticas

Así mismo, la presente investigación sólo fue posible tras la aprobación del comité de ética de la Universidad de Santander, Bucaramanga, Colombia. Quienes promovieron y estudiaron una carta aval institucional para la investigación, un consentimiento informado a padres de familia y/o acudientes, un asentimiento informado dirigido a participantes y una autorización de uso de imágenes dirigida a los padres de familia y/o acudientes de los participantes.

Conflicto de intereses

Declaro no tener conflicto de interés en la elaboración y publicación de la presente investigación.

Referencias

- Abenti, H. F. (2020). How do I teach you? An examination of multiple intelligences and the impact on communication in the classroom. *Language & Communication*, 73, 29-33. <https://doi.org/10.1016/j.langcom.2020.04.001>
- Armstrong, T. (2006). *Inteligencias múltiples en el aula. Guía práctica para educadores*. (R. Diéguez, Trad.; 1.^a ed.). Paidós.
- Berrios Aguayo, B., Arazola Ruano, C., y Pantoja Vallejo, A. (2021). Multiple intelligences: Educational and cognitive development with a guiding focus. *South African Journal of Education*, 41(2), 1-10. <https://doi.org/10.15700/saje.v41n2a1828>
- Cedeño, V. A. C., y Intriago, J. O. V. (2022). Las inteligencias múltiples en los entornos digitales de la Unidad Educativa Fiscomisional “Sathya Sai”. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario), Article Extraordinario. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1664>
- Desiderio, S. V. E., Jácome, W. L. C., Caguana, D. R. M., y Izquierdo, J. G. E. (2022). *Desarrollo de inteligencias múltiples usando tecnologías*. <http://repositorio.cidecuador.org/jspui/handle/123456789/1127>
- Fernández-Herrería, A., y López-López, M. D. C. (2014). Educate for peace. The need for an epistemological change. *Convergencia*, 21(64), 117-142. Scopus. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-84901406060&partnerID=40&md5=de97db079bf6c8b442ebf7c248e2c604>
- Ferrero, M., Vadillo, M. A., y León, S. P. (2021). A valid evaluation of the theory of multiple intelligences is not yet possible: Problems of methodological quality for intervention studies. *Intelligence*, 88, 101566. <https://doi.org/10.1016/j.intell.2021.101566>
- Gardner, H. (2016). *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples*. FCE - Fondo de Cultura Económica. <http://148.202.167.116:8080/xmlui/handle/123456789/593>
- González-Treviño, I. M., Núñez-Rocha, G. M., Valencia-Hernández, J. M., y Arrona-Palacios, A. (2020). Assessment of multiple intelligences in elementary school students in Mexico: An exploratory study. *Heliyon*, 6(4). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e03777>

- Hernández-Torrano, D., Ferrándiz, C., Ferrando, M., Prieto, L., y Fernández, M. C. (2014). The theory of multiple intelligences in the identification of high-ability students. *Anales de Psicología*, 30(1), 192-200. Scopus. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.1.148271>
- Martínez-Martínez, A. M., Roith, C., Aguilar-Parra, J. M., Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., y López-Liria, R. (2022). Relationship between Emotional Intelligence, Victimization, and Academic Achievement in High School Students. *Social Sciences*, 11(6). Scopus. <https://doi.org/10.3390/socsci11060247>
- Morgado, E. M. G., Licursi, M. B., y Silva, L. L. F. D. (2024). Multiple Intelligences in an Educational Context: Culturally Based Abilities and Aptitudes in the Body-Mind Binomial. *Revista de Gestão Social e Ambiental*, 18(2), e07841. <https://doi.org/10.24857/rgsa.v18n2-190>
- Quispe, M. Á. C. (2024). Pedagogía con tecnologías de información y comunicación basada en competencias filosóficas. *Hacedor - AIAPÆC*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.26495/bx2vwx70>
- Riveros, C. G., López, E. A., Mejía, M. Q., y Salazar, W. (2010). *Orientaciones pedagógicas para la filosofía en la educación media*.
- Sampieri, R. H. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill México.
- Sandoval-Obando, E., Arévalo, S. T., Gálvez, C. P., y Doña, A. M. (2020). Socio-educational Implications of Creativity from Pedagogical Mediation: A critical review. *Estudios Pedagogicos*, 46(1), 383-397. Scopus. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000100383>
- Solano Peñaherrera, M. I. (2020). Síntesis del Estudio de Tendencias Innovadoras en Recursos Educativos Digitales a Nivel Mundial realizado por el IPANC- CAB 2018. *PUBLICACIONES*, 50(4), 99-115. <https://doi.org/10.30827/publicaciones.v50i4.17784>
- Solé Blanch, J. (2020). The educational change in front of the technological innovation, the pedagogy of competences and the discourse of the emotional education. A critical approach. *Teoria de la Educacion*, 32(1), 101-121. Scopus. <https://doi.org/10.14201/teri.20945>

- Soto-Romero, O., Venegas-Linares, D., y Medina-Hernández, E. (2023). Socio-emotional factors incidence in the academic performance of secondary students. *Educacion y Humanismo*, 25(44), 121-145. Scopus. <https://doi.org/10.17081/eduhum.25.44.5344>
- Valverde, N., y Ramos, G. (2020). Relevancia de la filosofía infantil para el desarrollo del pensamiento crítico: Estudio de caso. *593 Digital Publisher CEIT*, 5(4), 78-94. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7898159>
- Vargas, I. D. C., y Patarroyo, L. X. C. (2018). Filosofía: Una mirada a las tendencias emergentes en enseñanza y evaluación. *Cultura Científica*, 16, Article 16. <https://doi.org/10.38017/1657463X.535>
- Yavich, R., y Rotnitsky, I. (2020). Multiple Intelligences and Success in School Studies. *International Journal of Higher Education*, 9(6), 107-117. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1277917>

Este preprint fue presentado bajo las siguientes condiciones:

- Los autores declaran que se obtuvieron los términos necesarios del consentimiento libre e informado de los participantes o pacientes en la investigación y se describen en el manuscrito, cuando corresponde.
- Los autores declaran que la preparación del manuscrito siguió las normas éticas de comunicación científica.
- Los autores declaran que son conscientes de que son los únicos responsables del contenido del preprint y que el depósito en SciELO Preprints no significa ningún compromiso por parte de SciELO, excepto su preservación y difusión.
- Los autores declaran que los datos, las aplicaciones y otros contenidos subyacentes al manuscrito están referenciados.
- El manuscrito depositado está en formato PDF.
- Los autores declaran que la investigación que dio origen al manuscrito siguió buenas prácticas éticas y que las aprobaciones necesarias de los comités de ética de investigación, cuando corresponda, se describen en el manuscrito.
- Los autores declaran que una vez que un manuscrito es postado en el servidor SciELO Preprints, sólo puede ser retirado mediante solicitud a la Secretaría Editorial deSciELO Preprints, que publicará un aviso de retracción en su lugar.
- Los autores aceptan que el manuscrito aprobado esté disponible bajo licencia [Creative Commons CC-BY](#).
- El autor que presenta el manuscrito declara que las contribuciones de todos los autores y la declaración de conflicto de intereses se incluyen explícitamente y en secciones específicas del manuscrito.
- Los autores declaran que el manuscrito no fue depositado y/o previamente puesto a disposición en otro servidor de preprints o publicado en una revista.
- Si el manuscrito está siendo evaluado o siendo preparando para su publicación pero aún no ha sido publicado por una revista, los autores declaran que han recibido autorización de la revista para hacer este depósito.
- El autor que envía el manuscrito declara que todos los autores del mismo están de acuerdo con el envío a SciELO Preprints.