**Tipo de artículo: Investigación**

***PROYECTO GAME TO LEARN*: APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA POTENCIAR LAS INTELIGENCIAS LÓGICO-MATEMÁTICA, NATURALISTA Y LINGÜÍSTICA EN PRIMARIA**

***GAME TO LEARN* PROJECT: GAME BASED LEARNING TO ENHANCE LOGICAL-MATHEMATICAL, NATURALIST AND LINGUISTIC INTELLIGENCES IN PRIMARY SCHOOL**

Dra. M. Esther del Moral Pérez1

emoral@uniovi.es

Laura Carlota Fernández García1

karlotamail@gmail.com

(1)Universidad de Oviedo (Spain). Facultad de Formación del Profesorado y Educación.

C/ Aniceto Sela s/n 33005 Oviedo. España.

Dra. Alba Patricia Guzmán-Duque2

aguzman@correo.uts.edu.co

(2)Unidades Tecnológicas de Santander (Colombia). Facultad de Ciencias Socio Económicas y Empresariales. Programa de Administración de Empresas.

Calle de los Estudiantes 9-82 Ciudadela Real de Minas Bucaramanga (Santander, Colombia)

Responsable de Correspondencia M. Esther del Moral Pérez. Universidad de Oviedo.

Facultad de Formación del Profesorado y Educación.

C/ Aniceto Sela s/n 33005 (Oviedo). Tel. +34 985 10 28 66. Fax: +34 985 10 32 26.

Se evalúa el impacto del Proyecto *Game to Learn*, implantado en 12 aulas de escuelas de Valencia (España) con alumnos de primaria (N=119), orientado a potenciar las inteligencias lógico-matemática, naturalista y lingüística adoptando la metodología del Aprendizaje basado en Juegos, utilizando *serious games* y juegos digitales educativos. Para ello, los docentes registraron el nivel de cada inteligencia del alumnado, antes y después de participar en el proyecto, con un instrumento cualitativo de 30 indicadores. Tras aplicar los estadísticos descriptivos, correlaciones bivariadas y ANOVA, los resultados evidencian un incremento significativo en las tres inteligencias presentadas por los sujetos al concluir.

*This research evaluates the impact of the Game to Learn Project implemented in 12 school classrooms of Valencia (Spain) with primary education students (N=119) aimed at enhancing the logical-mathematical, naturalistic and linguistic intelligences adopted Game-based Learning methodology, using serious games and educational digital games. To do this, teachers registered the intelligence level of each student before and after participating in the project with a qualitative instrument of 30 indicators. After applying descriptive statistics, bivariate correlations and ANOVA, the results show a significant increase in the three intelligence presented by the subjects at the end.*

**Palabras clave:** Aprendizaje basado en Juegos, inteligencia lógico-matemática, inteligencia naturalista, Inteligencia lingüística, juegos digitales.

**Key words:** Game-Based Learning, digital games, intelligence linguistic, intelligence naturalist, intelligence logical-mathematical.

Proyecto realizado con la financiación y colaboración del Servicio de Formación del Profesorado de la Consejería de Educación Valenciana (2013-14).

Aportaciones:

La investigación evalúa el impacto de la metodología del Aprendizaje basado en Juegos y evidencia la influencia que tiene para los escolares de primaria la utilización de juegos digitales y/o *serious games* en tanto recursos para potenciar el desarrollo de las inteligencias múltiples, concretamente, la lógico-matemática, la naturalista y la lingüística.