

Chap Kau Kwan Chung

Universidad del Pacífico (Paraguay)
wendy505@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-5478-3659>

Carlos Rafael Riquelme Benítez

Universidad Americana (Paraguay)
rafaelriquemeb@outlook.com
<https://orcid.org/0000-0001-9414-3333>

Paola Rossana Dos Santos González

Universidad Iberoamericana (Paraguay)
dossantos.paola@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0003-8424-0211>

Cindy Samantha Machuca Ojeda

samanthamachucaojeda@gmail.com
Universidad del Pacífico (Paraguay)
<https://orcid.org/0009-0007-5193-059X>

María Jorgelina Sosa Viera

marisosaviera@gmail.com
Universidad Americana (Paraguay)
<https://orcid.org/0009-0008-6652-396X>

Recibido: 29 de julio de 2025

Aceptado: 9 de septiembre de 2025

Publicado: 28 de enero de 2026



Esta obra está bajo una licencia internacional
Creative Commons BY-NC-SA 4.0

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.18238519>

Sección: *General*

Evaluación de las habilidades competitivas mediante las Inteligencias Múltiples en estudiantes universitarios paraguayos

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo evaluar las habilidades competitivas de estudiantes de Diseño Gráfico a través de la teoría de las Inteligencias Múltiples, en una universidad de Asunción, Paraguay. Se adoptó un enfoque cuantitativo, no experimental, transversal y con alcance descriptivo-explicativo. La población estuvo conformada por 101 estudiantes y la muestra por 46 participantes, seleccionados con un nivel de confianza del 91% y un margen de error del 9%. Se establecieron criterios de inclusión que exigían ser estudiantes universitarios actualmente matriculados y activos en la carrera de Diseño Gráfico, con participación voluntaria. Se excluyeron estudiantes de otras carreras y de instituciones no contempladas. La recolección de datos se realizó por conveniencia en 2025 mediante una encuesta estructurada con 4 variables sociodemográficas (edad, sexo, semestre, situación laboral) y 42 ítems distribuidos en 6 dimensiones: visual-espacial, lingüística, interpersonal, intrapersonal, lógico-matemática y corporal-kinestésica. La escala de medición utilizada fue de tipo Likert de 5 puntos. Se priorizaron principios éticos como el anonimato y la transparencia. Los resultados evidenciaron una tendencia positiva en el desarrollo de las habilidades, destacándose las dimensiones lingüísticas (\bar{x} : 4,5), intrapersonal (\bar{x} : 4,4) e interpersonal (\bar{x} : 4,3). La habilidad corporal-kinestésica obtuvo el promedio más bajo (\bar{x} : 3,4). Se concluye que la teoría de las Inteligencias Múltiples constituye un marco útil para comprender las fortalezas y áreas de mejora en la formación por competencias, y se recomiendan enfoques pedagógicos que impulsen una formación más integral.

Palabras clave: inteligencia, evaluación, enseñanza superior, estudiante universitario, Paraguay.

Evaluation of Competitive Skills through the Theory of Multiple Intelligences in Paraguayan University Students

Abstract

This study aimed to assess the competitive skills of Graphic Design students through the lens of the theory of Multiple Intelligences at a university in Asunción, Paraguay. A quantitative, non-experimental, cross-sectional design with a descriptive-explanatory scope was employed. The population consisted of 101 students, and the sample included 46 participants selected with a 91% confidence level and a 9% margin of error. Inclusion criteria required participants to be currently enrolled and active students in the Graphic Design program, with voluntary participation. Students from other academic programs or institutions not considered in the study were excluded. Data were collected through a convenience sampling method in 2025, using a structured questionnaire composed of 4 sociodemographic variables (age, gender, academic semester, and employment status) and 42 items distributed across 6 dimensions: visual-spatial, linguistic, interpersonal, intrapersonal, logical-mathematical, and bodily-kinesthetic. A five-point Likert scale was used for measurement. Ethical principles such as anonymity and transparency were prioritized. The results revealed a positive trend in skill development, with the highest scores observed in the linguistic ($\bar{x} = 4.5$), intrapersonal ($\bar{x} = 4.4$), and interpersonal ($\bar{x} = 4.3$) dimensions. The bodily-kinesthetic skill dimension scored the lowest ($\bar{x} = 3.4$). The study concludes that the theory of Multiple Intelligences provides a valuable framework for understanding strengths and areas for improvement in competency-based education, and recommends pedagogical approaches that promote more comprehensive student development.

Keywords: *intelligence, evaluation, higher education, university students, Paraguay.*

Introducción

La educación superior contemporánea enfrenta el desafío de formar profesionales que no solo dominen conocimientos técnicos, sino que también posean habilidades competitivas que les permitan adaptarse y destacar en entornos laborales dinámicos y multidisciplinarios. Las limitaciones en la práctica docente, derivadas del uso predominante de enfoques pedagógicos convencionales que no consideran los avances tecnológicos y científicos contemporáneos, impactan negativamente en los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Esta situación incrementa el riesgo de abandono escolar, disminuye el rendimiento académico y se traduce en desempeños insatisfactorios en evaluaciones estandarizadas (Barrera, 2024).

En el ámbito del diseño gráfico, esta exigencia se intensifica debido a la constante evolución de las tecnologías y las demandas del mercado que requieren que los diseñadores posean una combinación de creatividad, pensamiento crítico, comunicación efectiva y capacidad de trabajo en equipo (López-León et al., 2013). Por ello, es esencial implementar enfoques educativos que reconozcan y potencien las diversas capacidades de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje integral y contextualizado.

En este estudio, se entiende por *habilidades competitivas* el conjunto de capacidades que permiten a los estudiantes de Diseño Gráfico diferenciarse en el mercado laboral y responder con eficacia a los desafíos de la profesión. Estas incluyen la creatividad aplicada, la comunicación visual y escrita, el pensamiento crítico, la colaboración en equipos interdisciplinarios y la adaptabilidad tecnológica (López-León

et al., 2013; Morales Holguín y González Bello, 2021). Las habilidades competitivas, por lo tanto, aluden directamente al desempeño profesional en contextos reales, mientras que las inteligencias múltiples constituyen dimensiones cognitivas, socioemocionales y prácticas que las sustentan.

La teoría de las Inteligencias Múltiples (IM) ofrece un marco conceptual que reconoce la existencia de diferentes tipos de inteligencia en los individuos, tales como la lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-kinestésica, interpersonal, intrapersonal y naturalista (Gardner, 2005). Esta perspectiva desafía la visión tradicional de la inteligencia como una capacidad única y medible, proponiendo en su lugar una visión más holística del potencial humano. En el contexto educativo, la aplicación de la teoría de las IM permite diseñar estrategias pedagógicas que atiendan a la diversidad de estilos de aprendizaje, fomentando el desarrollo de competencias específicas en función de las fortalezas individuales de los estudiantes (Emst-Slavit, 2001). El análisis de la teoría de las IM ha constituido, desde sus orígenes hasta el presente, un eje central de indagación para especialistas en pedagogía y psicología que buscan incorporar este enfoque al ámbito educativo con el objetivo de ampliar la comprensión sobre los diversos modos en que las personas adquieren y procesan el conocimiento, así como las estrategias más eficaces para su enseñanza (Abarca, 2024).

La relación entre las IM y las habilidades competitivas radica en que las primeras sirven como marco teórico para comprender las bases cognitivas, emocionales y sociales que sustentan las segundas. Por ejemplo, la inteligencia lingüística favorece la comunicación efectiva, la interpersonal fortalece el trabajo en equipo y la visual-espacial potencia la creatividad

aplicada al diseño. De este modo, la evaluación de las habilidades competitivas a través de las IM ofrece una aproximación más completa al perfil profesional de los estudiantes de Diseño Gráfico (Calisaya-Mamani et al., 2022; Medina-Revelo et al., 2024).

En el campo del diseño gráfico ha cobrado relevancia en los últimos años la evaluación de competencias, con el objetivo de garantizar que los egresados cuenten con las habilidades necesarias para enfrentar los retos profesionales. Sin embargo, la mayoría de los instrumentos de evaluación existentes se centran en aspectos técnicos, dejando de lado las dimensiones cognitivas y emocionales que también influyen en el desempeño profesional. En este sentido, la incorporación de la teoría de las IM podría ofrecer una visión más completa del perfil competencial de los estudiantes de esta carrera. Agüero Martínez La Rosa (2016) concluye en su investigación que la implementación de la evaluación formativa en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje contribuye significativamente a mejorar el desempeño académico en la asignatura de Dibujo y Diseño Gráfico, favoreciendo con ello el logro efectivo de las competencias esperadas.

Las actuales orientaciones en la educación superior del diseño subrayan la relevancia de integrar saberes provenientes de diversas disciplinas que resultan esenciales para un adecuado desempeño profesional. En particular, el diseño gráfico se configura como un ámbito que requiere una formación académica de carácter interdisciplinario, en consonancia con la naturaleza multifacética y dinámica de su práctica (Morales Holguín y González Bello, 2021). Por ello, la presente investigación busca evaluar las habilidades competitivas de estudiantes de Diseño Gráfico a través de la teoría de las IM, con el fin de identificar las inteligencias predominantes en este

grupo y su relación con el desarrollo de competencias profesionales.

Se plantea que la aplicación de instrumentos basados en las IM permitirá reconocer las fortalezas individuales de los estudiantes y diseñar estrategias pedagógicas personalizadas que potencien su formación integral. Además, se espera que los resultados de este estudio contribuyan a enriquecer el debate académico sobre las competencias en la educación superior y proporcionen herramientas prácticas para la mejora de la enseñanza en el ámbito del diseño gráfico. Es ampliamente reconocido que la colaboración entre distintas áreas del conocimiento beneficia de manera significativa el enriquecimiento de los contenidos curriculares y el fortalecimiento de la práctica docente en el ámbito académico (Vega Abarzúa y Pleguezuelos Saavedra, 2022).

La integración de la teoría de las IM en la evaluación de habilidades competitivas de estudiantes de Diseño Gráfico representa, por tanto, una oportunidad para avanzar hacia una educación más inclusiva, personalizada y orientada al desarrollo integral de los futuros profesionales. La formación en este ámbito consolida las habilidades visuales, pero a menudo se descuida la eficacia del mensaje, lo cual compromete la función comunicativa del diseño (Rivadeneira Cofre, 2020). Este enfoque no solo reconoce la diversidad de talentos y capacidades en el aula, sino que también promueve una educación más alineada con las demandas del mercado laboral y las necesidades de la sociedad contemporánea.

Método

La investigación tuvo un enfoque cuantitativo de diseño no experimental, transversal, con un alcance descriptivo y explicativo. La población integró a 101

estudiantes de una universidad ubicada en Asunción, Paraguay, y se obtuvo una muestra de 46 estudiantes, hallada con un nivel de confianza del 91%, margen de error del 9% y heterogeneidad del 50%. La tasa de respuesta fue del 95,8% (46). Los criterios de inclusión determinaron que los participantes debían ser estudiantes universitarios actualmente matriculados y activos en la carrera de Diseño Gráfico, y su participación debía ser de carácter voluntario. Por otro lado, se excluyó a aquellos alumnos que no formaban parte de esta carrera, así como a los que no pertenecían a la institución analizada.

Se llevó a cabo una encuesta mediante un cuestionario de 4 variables sociodemográficas (edad, sexo, semestre y situación laboral), más 6 dimensiones, 24 indicadores y 42 ítems (Habilidad Visual-Espacial [P1-P7], Habilidad Lingüística [P8-P14], Habilidad Interpersonal [P15-P21], Habilidad Intrapersonal [P22-P28], Habilidad Lógico-Matemática [P29-P35] y Habilidad Corporal-Kinestésica [P36-P42]). Las habilidades competitivas consideradas en este estudio fueron: creatividad aplicada, comunicación visual y escrita, pensamiento crítico, trabajo colaborativo, autogestión y adaptabilidad tecnológica, las cuales se vincularon con las dimensiones de las IM. Así, la habilidad visual-espacial se relacionó con la creatividad y la conceptualización gráfica; la lingüística con la comunicación; la interpersonal con la colaboración y el trabajo en equipo; la intrapersonal con la autogestión y motivación; la lógico-matemática con el pensamiento crítico y la organización de la información; y la corporal-kinestésica con la adaptabilidad práctica en procesos de diseño.

La recolección de datos fue realizada por conveniencia en 2025 (ver Tabla 1). La escala de Likert de 5 puntos utilizada va de 1 (totalmente en desacuer-

Tabla 1. Instrumento utilizado en la encuesta

EDAD	< 18 años / 18 a 22 / 23 a 27 / 28 a 32 / > 32	SEXO	Masculino / Femenino
SEMESTRE	1ero / 2do / 3ero / 4to / 5to / 6to / 7mo / 8vo / 9no / 10mo	SITUACIÓN LABORAL	Trabaja y estudia / Solo estudia

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	#	ÍTEM
Habilidades asociadas a tipos de Inteligencias Múltiples	Habilidad Visual-Espacial (HVS) Capacidad de reconocer objetos en distintas formas, transformar elementos y manipular imágenes mentales o representaciones espaciales (Gardner, 1993)	Percepción de formas, tamaños y proporciones	P1	Identifico rápidamente diferencias de tamaño, forma o proporción entre los elementos de un diseño
			P2	Reconozco cuando los elementos de un diseño están mal proporcionados o desalineados
		Organización y distribución de elementos visuales	P3	Organizo los elementos de un proyecto gráfico de manera equilibrada y armoniosa
			P4	Utilizo el espacio disponible de forma eficiente para lograr composiciones visualmente atractivas
		Visualización anticipada de proyectos gráficos	P5	Antes de comenzar un proyecto gráfico, visualizo mentalmente cómo quiero que se vea el diseño final
			P6	Puedo anticipar los ajustes necesarios para mejorar el resultado visual de un diseño antes de terminarlo
		Uso creativo de colores, líneas y formas	P7	Combino colores, formas y líneas de manera creativa para transmitir ideas y emociones en mis diseños
	Habilidad Lingüística (HL) Capacidad de comprender y expresar el lenguaje, incluyendo fonética, vocabulario, gramática y uso social (Martínez Ezquerro, 2020)	Capacidad para redactar mensajes claros y coherentes	P8	Redacto textos que comunican de manera clara el mensaje que deseo transmitir en mis proyectos de diseño
			P9	Organizo mis ideas de forma lógica y coherente al escribir descripciones o <i>briefs</i> de diseño
		Interpretación de consignas, <i>briefs</i> o instrucciones escritas	P10	Comprendo con facilidad las instrucciones escritas que recibo para desarrollar proyectos de diseño gráfico
			P11	Puedo adaptar mis trabajos basándome en los requisitos o cambios indicados por el cliente o el docente
		Creatividad verbal en la construcción de <i>slogans</i> , títulos y textos breves	P12	Propongo frases, <i>slogans</i> o títulos creativos que refuerzan el mensaje visual de mis diseños
			P13	Ajusto creativamente los textos para que se adapten al estilo gráfico de cada proyecto
		Claridad en la comunicación escrita de intenciones de diseño	P14	Describo claramente los objetivos y conceptos principales de mis proyectos en presentaciones escritas
	Habilidad Interpersonal (HINTER) Capacidad de enfrentar problemas en un contexto social centrada en la interacción con otros (Escobar Soler y Hernández Romero, 2019)	Capacidad de colaboración en equipos de trabajo	P15	Participo activamente en los proyectos grupales de diseño, aportando ideas y soluciones
			P16	Escucho y respeto las opiniones de mis compañeros durante el trabajo en equipo
		Habilidad para interpretar necesidades y expectativas de otros (clientes o docentes)	P17	Comprendo las expectativas que los clientes o docentes comunican sobre los proyectos de diseño
			P18	Ajusto mis propuestas gráficas de acuerdo a los requerimientos recibidos
		Escucha activa y receptividad a sugerencias y críticas	P19	Acepto sugerencias o críticas sobre mis trabajos de manera constructiva
			P20	Reflexiono sobre los comentarios recibidos para mejorar mis proyectos de diseño
		Capacidad de comunicación efectiva dentro de un equipo	P21	Expreso mis ideas y sugerencias de manera clara y respetuosa cuando trabajo en grupo

Fuente: elaboración propia (2025)

Tabla 1. Instrumento utilizado en la encuesta

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	#	ÍTEM
	Habilidad Intrapersonal (HINTRA) Capacidad de reconocer emociones propias y, a partir de ellas, llegar a identificar y simbolizar sentimientos complejos (Gardner, 2018)	Autoconciencia de fortalezas y debilidades personales	P22	Identifico con claridad cuáles son mis principales fortalezas en el área del diseño gráfico
			P23	Reconozco las habilidades que necesito desarrollar para mejorar mi desempeño creativo
		Gestión emocional frente a críticas y retroalimentaciones	P24	Mantengo una actitud positiva al recibir críticas o sugerencias sobre mis trabajos
			P25	Utilizo las críticas recibidas como oportunidades para mejorar mis proyectos de diseño
		Motivación personal para la mejora continua	P26	Me esfuerzo constantemente por perfeccionar mis habilidades técnicas y creativas en diseño gráfico
			P27	Busco aprender nuevas técnicas o herramientas para innovar en mis proyectos
	Habilidad Lógico-Matemática (HLM) Capacidad de calcular, resolver problemas y comprender conceptos abstractos y sus relaciones (Reyes-Vélez, 2017)	Establecimiento de metas personales de desarrollo profesional	P28	Establezco objetivos claros para guiar mi crecimiento profesional en el ámbito del diseño
		Aplicación de principios de proporción y simetría en los diseños	P29	Aplico principios de proporción para mantener el equilibrio en mis composiciones gráficas
			P30	Identifico las áreas en las que debo mejorar
		Organización lógica de la información visual	P31	Organizo la información gráfica de manera clara y ordenada para facilitar su comprensión
			P32	Establezco jerarquías visuales para guiar al espectador a través del contenido del diseño
		Uso de retículas, cuadrículas y estructuras compositivas	P33	Utilizo retículas o cuadrículas para distribuir de manera precisa los elementos en el diseño
			P34	Ajusto el tamaño y posición de los objetos en función de reglas estructurales o guías de diseño
	Habilidad Corporal-Kinestésica (HCK) Capacidad de coordinar la mente y el cuerpo para facilitar el movimiento y el rendimiento físico (Casanzuela Andagüa, 2023)	Análisis crítico de la coherencia estructural de los diseños	P35	Analizo si la estructura y disposición de los elementos en mis diseños refuerzan el mensaje que deseo comunicar
		Destreza manual en técnicas de bocetado y maquetación	P36	Realizo bocetos manuales con precisión y control en los trazos
			P37	Manipulo correctamente herramientas de corte y ensamblaje para crear maquetas o prototipos gráficos
		Coordinación corporal en actividades creativas	P38	Coordino eficazmente mis movimientos al utilizar materiales y herramientas en actividades manuales de diseño
		Expresión de conceptos mediante construcciones físicas o gestuales	P39	Mantengo la precisión corporal necesaria en proyectos gráficos que requieren trabajo detallado
			P40	Utilizo recursos físicos (movimientos, materiales tridimensionales) para representar ideas gráficas
		Establecimiento de metas personales de desarrollo profesional	P41	Participo activamente en el montaje de exposiciones o instalaciones gráficas que requieren intervención física
			P42	Me adapto fácilmente a diferentes espacios, posturas o técnicas físicas necesarias para completar proyectos gráficos

Fuente: elaboración propia (2025)

do) a 5 (totalmente de acuerdo). Se consideraron el anonimato y la transparencia de los datos como los principales aspectos éticos en esta investigación.

Presentación y análisis de resultados

Después de haber realizado la encuesta a 46 participantes, la Tabla 2 revela que la muestra está predominantemente conformada por el sexo femenino (67%) y jóvenes, específicamente en la franja etaria de 18 a 22 años (67%). En cuanto a su trayectoria académica, la mayor parte de los encuestados se encuentra en el 1er semestre (39%), aunque también se observa una representación significativa del 7mo (17%) y 5to

(15%) semestres. Un aspecto relevante es la situación laboral, donde la mayoría de los participantes (59%) combina el estudio con el trabajo, mientras que el resto (41%) se dedica exclusivamente a estudiar.

En la Tabla 3 se distingue que existe una tendencia general positiva en el desarrollo de las habilidades evaluadas, con promedios que, en su mayoría, se sitúan por encima de 4 en una escala de 1 a 5. La habilidad lingüística obtuvo el promedio más alto (\bar{x} : 4,5), entendiéndose que los participantes perciben un fuerte dominio o facilidad en el uso del lenguaje, ya sea oral o escrito. Le siguen la habilidad intrapersonal (\bar{x} : 4,4) y la interpersonal (\bar{x} : 4,3), lo cual indica un buen nivel de conciencia personal, autorregulación emocional y relaciones sociales.

Tabla 2. Variables sociodemográficas de los encuestados ($n = 46$)

VARIABLES SOCIODEMOGRÁFICAS		FRECUENCIA	%
Sexo	Femenino	31	67%
	Masculino	15	33%
Edad	< 18 años	1	2%
	18 a 22	31	67%
	23 a 27	10	22%
	28 a 32	3	7%
	> 32	1	2%
Semestre	1ero	18	39%
	2do	1	2%
	3ero	3	7%
	4to	2	4%
	5to	7	15%
	6to	1	2%
	7mo	8	17%
	8vo	2	4%
	9no	0	0%
	10mo	4	9%
Situación laboral	Trabaja y estudia	27	59%
	Solo estudia	19	41%

Fuente: elaboración propia (2025)

Tabla 3. Promedio de las seis dimensiones analizadas ($n = 46$)

Habilidad Visual-Espacial	4,1
Habilidad Lingüística	4,5
Habilidad Intrapersonal	4,4
Habilidad Interpersonal	4,3
Habilidad Lógico-Matemática	4,1
Habilidad Corporal-Kinestésica	3,4

Fuente: elaboración propia (2025)

En el Gráfico 1 se observa que las afirmaciones con las medias aritméticas más altas corresponden a las preguntas P16 "Escucho y respeto las opiniones de mis compañeros durante el trabajo en equipo" (\bar{x} : 4,7), P19 "Acepto sugerencias o críticas sobre mis trabajos de manera constructiva" (\bar{x} : 4,6), P20 "Reflexiono sobre los comentarios recibidos para mejorar mis proyectos de diseño" (\bar{x} : 4,5), P21 "Expreso mis ideas y sugerencias de manera clara

y respetuosa cuando trabajo en grupo" (\bar{x} : 4,5) y P18 "Ajusto mis propuestas gráficas de acuerdo a los requerimientos recibidos" (\bar{x} : 4,4), todos correspondientes a la dimensión HINTER.

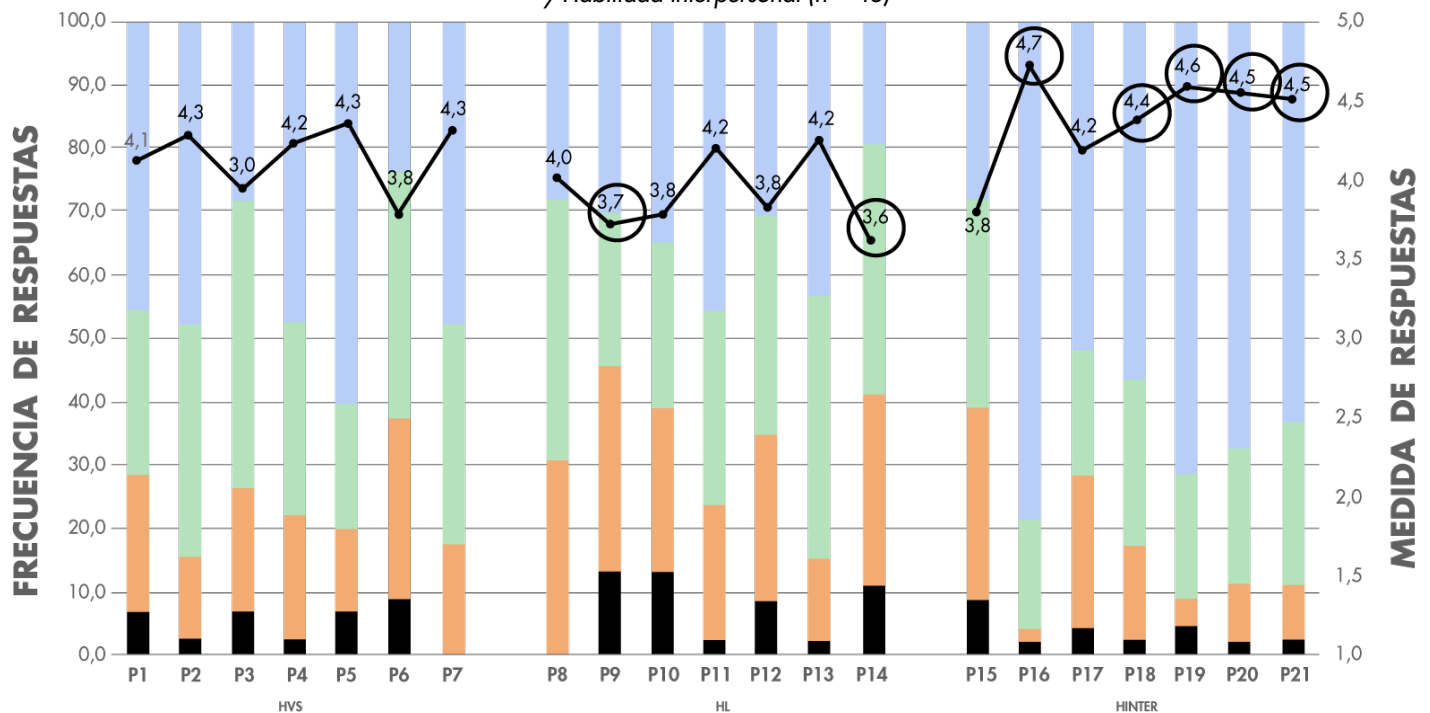
En contraste, las preguntas con las ponderaciones más bajas, como P14 "Describo claramente los objetivos y conceptos principales de mis proyectos en presentaciones escritas" (\bar{x} : 3,6) y P9 "Organizo mis ideas de forma lógica y coherente al escribir descripciones o *briefs* de diseño" (\bar{x} : 3,7), muestran una distribución más dispersa en las opciones medias e intermedias, reflejando una menor contundencia en la percepción positiva o mayor diversidad en las opiniones.

En el Gráfico 2 se distingue que la mayor media aritmética es para los ítems P27 "Busco aprender nuevas técnicas o herramientas para innovar en mis proyectos" y P30 "Identifico las áreas en las que debo mejorar", ambos con el mismo promedio (\bar{x} : 4,5), seguidos muy de cerca por P23 "Reconozco las

habilidades que necesito desarrollar para mejorar mi desempeño creativo" y P25 "Utilizo las críticas recibidas como oportunidades para mejorar mis proyectos de diseño" con (\bar{x} : 4,4) en ambos casos, y por P26 "Me esfuerzo constantemente por perfeccionar mis habilidades técnicas y creativas en diseño gráfico", P32 "Establezco jerarquías visuales para guiar al espectador a través del contenido del diseño" y P31 "Organizo la información gráfica de manera clara y ordenada para facilitar su comprensión", con medias que oscilan entre (\bar{x} : 4,3) y (\bar{x} : 4,2) respectivamente.

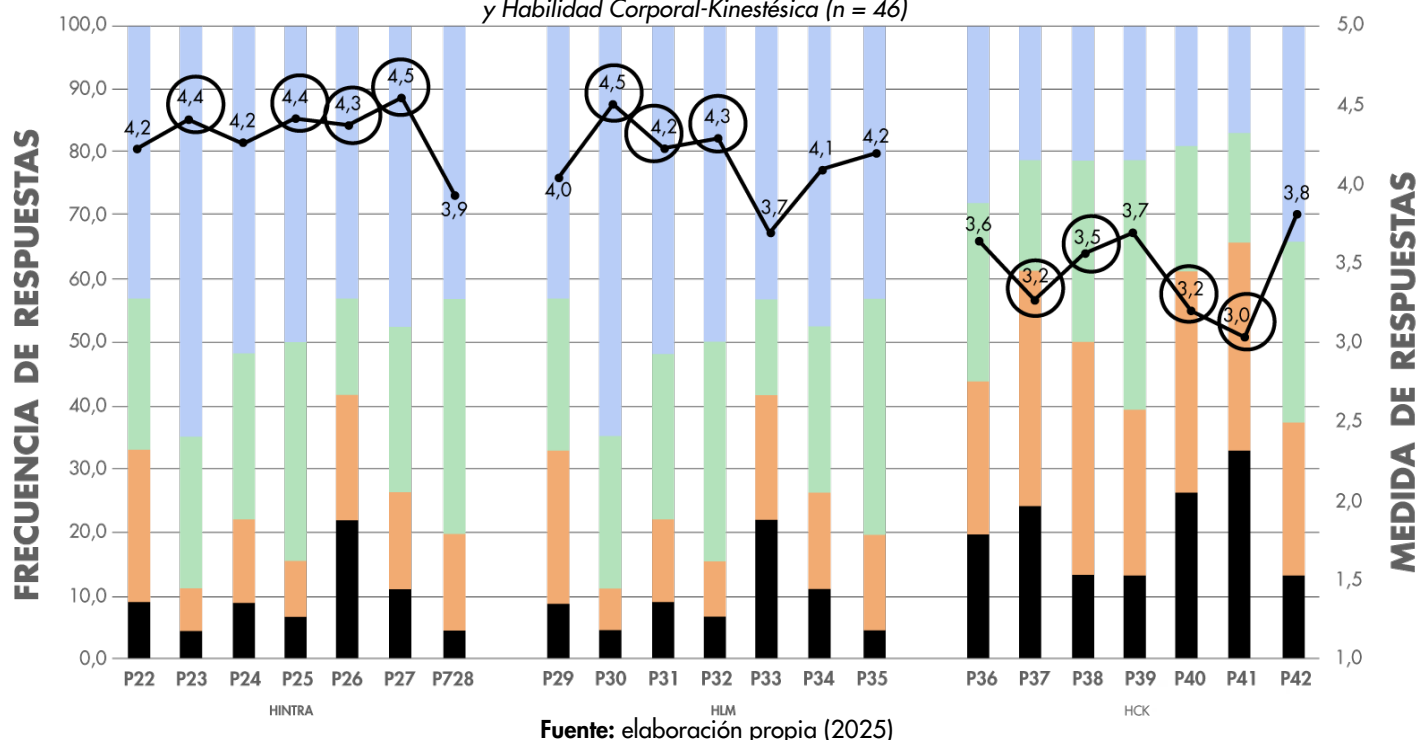
En contraste, preguntas como P41 "Participo activamente en el montaje de exposiciones o instalaciones gráficas que requieren intervención física" (\bar{x} : 3,0), P37 "Manipulo correctamente herramientas de corte y ensamblaje para crear maquetas o prototipos gráficos", P40 "Utilizo recursos físicos (movimientos, materiales tridimensionales) para re-

Gráfico 1. Distribución de frecuencia de las dimensiones: Habilidad Visual-Espacial, Habilidad Lingüística y Habilidad Interpersonal ($n = 46$)



Fuente: elaboración propia (2025)

Gráfico 2. Distribución de frecuencia de las dimensiones: Habilidad Intrapersonal, Habilidad Lógico-Matemática y Habilidad Corporal-Kinestésica (n = 46)



presentar ideas gráficas" (\bar{x} : 3,2) y P38 "Coordino eficazmente mis movimientos al utilizar materiales y herramientas en actividades manuales de diseño" (\bar{x} : 3,5) registran las medias más bajas, todos dependientes de la dimensión HCK.

Discusión

Los hallazgos de esta investigación evidencian una tendencia general positiva en el desarrollo de las IM de los estudiantes de Diseño Gráfico, con promedios que, en su mayoría, se sitúan por encima de \bar{x} : 4 en una escala de 1 a 5. Es importante precisar que, si bien el estudio se planteó desde la perspectiva de las habilidades competitivas propias de este ámbito, entendidas como creatividad aplicada, comunicación visual y escrita, pensamiento crítico, colaboración interdisciplinaria y adaptabilidad tecnológica (López-León et al., 2013; Morales Holguín y González Bello, 2021), lo que se midió de forma empírica fueron las dimensiones de las IM. Estas inteligencias constituyen

los fundamentos cognitivos, socioemocionales y prácticos que sustentan y posibilitan el desarrollo de las habilidades competitivas en contextos profesionales.

El comportamiento encontrado confirma la pertinencia de la teoría de las IM (Gardner, 2005) como marco conceptual integral para interpretar y fortalecer las diversas capacidades cognitivas, emocionales y prácticas del estudiantado en la educación superior. Esta perspectiva ha sido ampliamente respaldada en investigaciones recientes (Pérez-Campoverde et al., 2024; Alcivar Cedeño, 2022) que destacan la necesidad de enfoques pedagógicos holísticos y personalizados para responder a los diversos estilos de aprendizaje y potenciar las habilidades en el contexto universitario.

En cuanto a la inteligencia visual-espacial, con una media de 4,1, se manifiesta con solidez entre los estudiantes evaluados, resaltando la capacidad para percibir formas, distribuir elementos visuales y visualizar propuestas gráficas antes de su ejecución. Este resultado se encuentra en estrecha correspondencia

con el estudio de Castro Cedeño y Vega Intriago (2022), donde el 93.33% de los encuestados afirmó comprender mejor mediante imágenes y gráficos, lo cual ratificó la centralidad y el desarrollo elevado de esta habilidad en contextos creativos y educativos. Adicionalmente, Guzmán Lechuga et al. (2025) destacan que el pensamiento creativo en diseño gráfico requiere intrínsecamente el dominio de la conceptualización visual, lo que refuerza la importancia de esta competencia en el ámbito profesional del diseño.

En lo que concierne a la habilidad lingüística, con un promedio de 4,5, su prominencia refleja la capacidad de los estudiantes para comunicarse de manera efectiva y organizar lógicamente las ideas en formatos escritos y orales. Esta habilidad es esencial dado que el diseño gráfico no solo implica la dimensión visual, sino también la transmisión de mensajes claros y concisos. El estudio de Echeverría Desiderio et al. (2022) identificó que los docentes promueven el uso de tecnologías con máxima frecuencia para las inteligencias lingüística e interpersonal. Si bien su trabajo no mide el nivel de habilidad directa en los estudiantes, esta alta frecuencia de promoción se alinea con los promedios elevados obtenidos en la presente investigación, lo que sugiere que la implementación activa de tecnologías en la enseñanza contribuye al perfeccionamiento del potencial de los estudiantes en sus diversas inteligencias, incluyendo la lingüística.

Los resultados de la habilidad intrapersonal, con un promedio de 4,4, indican una sólida autoconciencia de fortalezas y debilidades, una gestión emocional positiva frente a críticas y retroalimentaciones, una alta motivación personal para la mejora continua y un claro establecimiento de metas de desarrollo profesional por parte de los estudiantes. Estos datos son cruciales, ya que este tipo de inteligencia, definida por

Gardner (2005) como la capacidad de conocerse a sí mismo, es fundamental para el crecimiento personal y profesional. Por otra parte, la puntuación alta obtenida es consistente con la importancia del desarrollo de habilidades socioemocionales, un tema central en la investigación de Medina-Revelo et al. (2024), quienes exploran cómo las IM, incluyendo la intrapersonal, contribuyen a este desarrollo.

La capacidad de los estudiantes para reflexionar sobre los comentarios recibidos y utilizarlos para mejorar sus proyectos, asimismo, se alinea con las estrategias pedagógicas orientadas al reconocimiento y enseñanza basadas en la singularidad discursiva, como plantean Castaño y Tocoche (2018), quienes abordan las competencias emocionales en estudiantes universitarios. De igual forma, la estimulación cognitiva personalizada, como la que defienden Navas López y Yaques de la Rosa (2025), se beneficia enormemente de una sólida inteligencia intrapersonal, ya que permite a los estudiantes guiar su propio proceso de aprendizaje y adaptación a los desafíos académicos y profesionales. Dicho estudio determinó que el 76.5% de su muestra alcanzó un nivel alto en la variable "autogestión del aprendizaje" (p. 19), la cual está intrínsecamente ligada a este tipo de inteligencia y su capacidad de reflexión y establecimiento de metas. Si bien su investigación no desglosa un promedio específico para esta inteligencia que permita una comparación directa con el promedio de 4,4 de nuestro análisis, la alta autogestión del aprendizaje que reportan refuerza su relevancia para el éxito académico y profesional. Esto sugiere que los niveles de habilidad intrapersonal encontrados en el presente trabajo concuerdan con su premisa sobre la contribución de la inteligencia intrapersonal a la autonomía y al proceso de aprendizaje de los estudiantes.

La habilidad lógico-matemática obtuvo un promedio de 4,1 que sugiere que los estudiantes de Diseño Gráfico aplican principios de proporción y simetría, organizan la información visual de manera lógica, utilizan retículas y cuadrículas, y analizan críticamente la coherencia estructural de sus diseños de forma adecuada. Si bien no es la inteligencia predominante esperada en este ámbito, el buen desempeño indica un fundamento sólido para la estructura y organización visual, considerando que la aplicación de principios lógicos y matemáticos es inherente a la estructuración de cualquier diseño. Barrera (2024), en su estudio sobre el fortalecimiento del aprendizaje de las matemáticas a través de las IM, argumenta que la integración de enfoques pedagógicos basados en estas últimas puede mejorar el rendimiento en áreas tradicionalmente asociadas a la lógica y las matemáticas. Este hallazgo apoya la noción de que, incluso en un campo creativo como el diseño, una firme base lógico-matemática es favorable para la coherencia estructural.

La investigación de Calisaya-Mamani et al. (2022) respalda conceptualmente la relevancia de la inteligencia lógico-matemática para el desarrollo de competencias esenciales, ya que encontró una significativa correlación global ($R = 0,812$, $p < 0.05$) entre las IM y las competencias básicas en estudiantes universitarios. Sin embargo, dicho estudio no presenta datos promedios o porcentajes específicos para medir esta inteligencia de forma aislada, los cuales permitan una comparación directa con el promedio de 4,1. No obstante, el resultado con base en este último, correspondiente a la habilidad lógico-matemática en los estudiantes de Diseño Gráfico, concuerda con la premisa general expuesta por el autor sobre la importancia de las IM para el desarrollo de competencias.

Esto sugiere que, en nuestro contexto, esta habilidad está bien desarrollada y contribuye a las competencias profesionales, en línea con el marco general de las IM. Por otra parte, el modelo didáctico de Guzmán Lechuga et al. (2025) para estimular el pensamiento creativo en diseño gráfico, aunque centrado en la creatividad, implícitamente depende de una organización lógica subyacente para que los diseños sean efectivos y funcionales.

En lo que se refiere a la habilidad interpersonal, los participantes mostraron un promedio destacado de 4,3. Los ítems con las medias aritméticas más altas corresponden a esta dimensión, incluyendo la facultad de escuchar y respetar opiniones de compañeros (\bar{x} : 4,7), aceptar sugerencias o críticas constructivamente (\bar{x} : 4,6), reflexionar sobre comentarios para mejorar (\bar{x} : 4,5), expresar ideas de manera clara y respetuosa en grupo (\bar{x} : 4,5) y ajustar propuestas gráficas según los requerimientos (\bar{x} : 4,4). Estos hallazgos resaltan la fuerte capacidad de colaboración, empatía y comunicación efectiva de los estudiantes, cualidades vitales en el entorno laboral actual.

La inteligencia interpersonal es fundamental en el diseño gráfico, ya que a menudo implica el trabajo en equipo y la interacción con clientes. Medina-Revelo et al. (2024) refuerzan la relevancia de estos atributos al indicar que las IM son cruciales para el desarrollo de las habilidades socioemocionales, incluyendo la capacidad de relacionarse eficazmente con otros. En este sentido, la habilidad de los estudiantes para comprender las expectativas de sus clientes o docentes y ajustar sus propuestas se relaciona con la necesidad de implementar enfoques educativos que reconozcan y potencien sus diversas capacidades (López-León et al., 2013).

Por otro lado, la aplicación de la teoría de las IM, como la propuesta por Echeverría Desiderio et al. (2022) con el uso de tecnologías, podría facilitar la colaboración en línea y el desarrollo de habilidades interpersonales en entornos virtuales, ofreciendo nuevas vías para la práctica de estas competencias. En este contexto, la investigación de Lucio-Ramos y Morales-Morales (2022), centrada en la descripción de las IM y la evaluación en las ciencias sociales, señala la importancia de desarrollar la cooperación y el trabajo en equipo, elementos clave de la inteligencia interpersonal. Si bien su estudio es de enfoque cuantitativo y se basa en una tipología documental, no presenta promedios específicos sobre el nivel de dicha inteligencia en una población estudiantil, lo que impide una comparación directa con nuestro resultado de 4,3. Sin embargo, el énfasis que ponen en la necesidad de fomentar la cooperación y el trabajo en equipo apoya conceptualmente los hallazgos y sugiere que los altos niveles de habilidad interpersonal observados en los estudiantes de Diseño Gráfico contribuyen significativamente a sus competencias colaborativas y profesionales, lo cual es coherente con el marco de las IM y su aplicación en la educación.

La habilidad corporal-kinestésica obtuvo el promedio más bajo (3,4), lo que apunta una menor percepción de dominio en habilidades prácticas como el bocetado manual y la manipulación de materiales. Dicha tendencia se alinea con la creciente digitalización de los procesos de diseño que podría reducir la práctica física directa. Al respecto, el estudio de Monge Vera et al. (2024) revela que, si bien los docentes aplican estrategias enfocadas en esta inteligencia, la proporción es menor en comparación con otras áreas: solo el 33% de los docentes encuestados emplea ejercicios kinestésicos y el 15%

utiliza simulaciones y juegos de rol. La suma de estas categorías (48%) indica que, aunque existe un esfuerzo, la promoción de actividades que requieren el movimiento y la manipulación física no es tan prevalente como en el fomento de otras inteligencias, lo que podría correlacionarse con el resultado observado en la habilidad kinestésica de nuestros estudiantes. Este hallazgo constituye un desafío metodológico para disciplinas como el diseño gráfico, que tradicionalmente han valorado el trabajo manual y la interacción física con materiales. A pesar de este descenso, diversos autores subrayan su pertinencia. Jaimes (2024) y Lucio-Ramos y Morales-Morales (2022) argumentan que la evaluación de esta inteligencia debe incluir el desempeño práctico y la observación directa, mientras que Vallejos Ñacato et al. (2024) proponen que su incorporación en el Diseño Universal de Aprendizaje impulsa la participación y el aprendizaje activo, evidenciando que, incluso en contextos digitalizados, la dimensión kinestésica continúa siendo un componente clave de la formación integral de los futuros profesionales.

Cabe señalar que esta investigación se centró en una muestra específica de estudiantes de Diseño Gráfico de una institución. Si bien los hallazgos son consistentes y se alinean con la literatura general sobre IM, la generalización a otras poblaciones o contextos educativos se realizó con cautela. La naturaleza transversal del estudio permitió identificar el estado actual de las habilidades, mas no sus trayectorias de desarrollo a lo largo del tiempo.

En futuras investigaciones es importante explorar el impacto de intervenciones pedagógicas específicas diseñadas para potenciar las habilidades con promedios más bajos, como la corporal-kinestésica, en entornos de diseño cada vez más digitalizados.

Para ello se considera pertinente realizar estudios longitudinales que permitan observar la evolución de estas habilidades en el transcurso de la carrera académica. Además, la integración de metodologías mixtas que combinen la evaluación cuantitativa con observaciones cualitativas o estudios de caso permitiría una comprensión más profunda acerca de cómo los estudiantes aplican estas habilidades en proyectos reales y la forma en que la percepción de su dominio se correlaciona con su desempeño profesional.

Consideraciones finales

El presente estudio tuvo como objetivo evaluar las habilidades competitivas de estudiantes de Diseño Gráfico a través de la teoría de las IM con el fin de conocer sus competencias. Los hallazgos obtenidos reafirman la utilidad de esta teoría para comprender las diversas capacidades de los estudiantes en un contexto de educación superior y muestran un perfil de habilidades sólido en la población universitaria examinada.

Se demostró que los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico manifiestan un desarrollo significativo en la mayoría de las habilidades evaluadas. En particular, las habilidades lingüísticas, intrapersonal, lógico-matemática, interpersonal y, de forma destacada, la visual-espacial, sugieren que los estudiantes poseen notables capacidades de comunicación, autoconocimiento, razonamiento estructurado, colaboración efectiva y conceptualización visual. La preponderancia de la habilidad visual-espacial se encuentra alineada con lo reportado en la literatura sobre la comprensión de la información visual. Asimismo, el alto desempeño en las habilidades lingüística e interpersonal puede asociarse a la promoción activa de metodologías innovadoras por parte del cuerpo docente, y el de la

habilidad intrapersonal a una eficiente autogestión del aprendizaje. La habilidad lógico-matemática, aunque no siempre se relaciona primariamente con el diseño gráfico, mostró contribuir de manera importante a la coherencia estructural de los proyectos.

Como área de menor desarrollo se identificó la habilidad corporal-kinestésica. Dicho hallazgo indica una menor percepción de dominio en actividades que implican manipulación física o expresión corporal, lo cual es comprensible en un campo que ha evolucionado hacia la digitalización. Esta observación es consistente con la menor frecuencia de promoción de actividades kinestésicas en algunos contextos educativos, si bien su relevancia para una formación integral se mantiene de forma indiscutible.

Los resultados presentados no solo validan la pertinencia de la teoría de las IM para el diagnóstico y la comprensión del perfil basado en competencias en Diseño Gráfico, sino que también ofrecen una base empírica valiosa para la formulación de nuevas estrategias pedagógicas. Estas últimas deben enfocarse en capitalizar las fortalezas predominantes y fortalecer aquellas áreas que presentan oportunidades de mejora, como la dimensión corporal-kinestésica. La implementación de un enfoque educativo que promueva un desarrollo equilibrado de todas estas habilidades contribuirá a formar una nueva generación de profesionales cada vez más adaptados a las dinámicas del mercado laboral y creativo.

Declaración de los autores: los autores aprueban la versión final del artículo.

Declaración de conflicto de interés: los autores declaran no tener conflicto de interés.

Financiamiento: este trabajo ha sido autofinanciado.

Referencias bibliográficas

- Abarca Pesantez, A. B. (2024). Las Inteligencias Múltiples y la Educación Superior: una nueva tendencia de enseñanza-aprendizaje. *Revista Peruana de Educación*, 6(1), 34-48. <https://revistarepe.org/index.php/repe/article/view/1337>
- Agüero Martínez La Rosa, J. C. (2016). *Evaluación formativa y aprendizaje por competencias en la asignatura de dibujo y diseño gráfico de los estudiantes de la Escuela de Ingeniería Industrial de la Facultad de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad de San Martín de Porres, año 2015* [Tesis de doctorado, Universidad de San Martín de Porres]. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/2628>
- Alcivar Cedeño, D. (2022). Liderazgo del docente de aula en el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes de la Unidad Educativa Siglo XXI "Barquero" del Cantón Chone. Ecuador. *Aula Virtual*, 3(6), 12-34. <https://aulavirtual.web.ve/revista/ojs/index.php/aulavirtual/article/view/109>
- Barrera, N. A. (2024). Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner para el fortalecimiento del aprendizaje de las Matemáticas. *Revista Docencia Universitaria*, 25(2), 73-82. <https://doi.org/10.18273/revdu.v25n2-2024006>
- Calisaya-Mamani, J., Yana-Salluca, M., Pineda-Serruto, J., Adco-Valeriano, H., Yana-Salluca, N. y Huanca-Arohuana, J. W. (2022). Inteligencias múltiples y competencias básicas en educación universitaria. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(24), 1010-1022. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i24.393>
- Casanzuela Andagua, J. P. (2023). *La lúdica para el desarrollo de la inteligencia corporal kinésica en los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa "Hermano Miguel" en el año lectivo 2022-2023*. [Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi].
- Castaño, F. y Tocoche, Y. (2018). Inteligencias múltiples y competencias emocionales en estudiantes universitarios. *Campo Abierto: Revista de Educación*, 37(1), 33-55. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6571036>
- Castro Cedeño, V. A. y Vega Intriago, J. O. (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). <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1664>
- Echeverría Desiderio, S. V., Chenche Jácome, W. L., Mejía Caguana D. R. y Espinosa Izquierdo, J. G. (2022). Desarrollo de inteligencias múltiples usando tecnologías. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(22), 172-186. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i22.325>
- Emst-Slavit, G. (2001). Educación para todos: la teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner. *Revista de Psicología*, 19(2), 319-332. <https://doi.org/10.18800/psico.200102.006>
- Escobar Soler, A. M. y Hernández Romero, Y. T. (2019). *Habilidades interpersonales y felicidad en estudiantes en un colegio en Villavicencio*. [Tesis de grado, Universidad Santo Tomás]. <http://hdl.handle.net/11634/21373>
- Gardner, H. (1993). *Inteligencias múltiples, la teoría en la práctica*. Paidós.
- Gardner, H. (2005). *Las cinco mentes del futuro*. Paidós.

- Gardner, H. (2018). Inteligencias Múltiples. *Quaternary International*, 471, 55-65. <https://doi.org/10.1016/j.quaint.2017.09.030>
- Guzmán Lechuga, A., Valdez Borroel, M. del S. G. y Muñiz Flores, J. Á. (2025). Modelo didáctico para estimular el pensamiento creativo en los estudiantes de Diseño Gráfico de primer semestre. *Zincografía*, 9(18), 30-53. <https://zincografia.cuaad.udg.mx/index.php/ZC/article/view/264>
- Jaimes R., G. E. (2024). Las inteligencias múltiples a través de los proyectos educativos innovadores en los estudiantes. *Línea Imaginaria*, 2(18), 501-538. https://revistas.upel.edu.ve/index.php/linea_imaginaria/article/view/2749
- López-León, R., Acero Padilla, A. I. y Real Paredes, A. (2013). EVAL-UAA. Instrumento para la Evaluación de Competencias en los estudiantes de Diseño. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 6(2), 279-293. <https://doi.org/10.15366/riee2013.6.2.015>
- Lucio-Ramos, Y. J. y Morales-Morales, L. (2022). Inteligencias múltiples y la evaluación en las ciencias sociales. *CIENCIAMATRIA*, 8(2), 794-808. <https://doi.org/10.35381/cm.v8i2.784>
- Martínez Ezquerro, A. (2020). Habilidades lingüísticas en prácticas lectoras interculturales. *Porta Linguarum*, (34), 107-123. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/63859/7_AURORA%20MARTINEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Medina-Revelo, D. C., Medina-Revelo, M. T. y Medina-Revelo, R. G. (2024). Inteligencias múltiples y el desarrollo de habilidades socioemocionales. *Revista Multidisciplinaria Perspectivas Investigativas*, 4(especial), 259-268. <https://doi.org/10.62574/rmpi.v4iespecial.160>
- Monge Vera, M. M., Aroca Izurieta, C. E., Ríos Quiñónez, M. B., Santillán García, N. M. y López Velasco, J. E. (2024). Influencia de las inteligencias múltiples en los estilos de aprendizaje y su impacto en la educación. *LATAM. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(3), 786-804. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2077>
- Morales Holguín, A. y González Bello, E. (2021). Interdisciplinariedad en la formación universitaria del diseño gráfico: entre la teoría y la práctica. *Educación*, 30(58). <https://doi.org/10.18800/educacion.202101.011>
- Navas López, A. I. y Yaques de la Rosa, M. del R. (2025). Inteligencias múltiples: otra mirada personalizada para la estimulación cognitiva en el estudiante universitario. *Revista Boliviana de Educación*, 7(13), 14-23. <https://doi.org/10.61287/rebe.v7i13.1192>
- Pérez-Campoverde, M. F., Velastegui-Hernández, D. C., Velastegui-Hernández, R. S. y Mayorga-Ases, L. A. (2024). Las inteligencias múltiples y el proceso de enseñanza. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(1-1), 199-211.
- Reyes-Vélez, P. E. (2017). El desarrollo de habilidades lógico matemáticas en la educación. *Polo del Conocimiento*, 2(4), 198-209. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/viewFile/259/pdf>
- Rivadeneira Cofre, A. (2020). Importancia y proceso de la enseñanza del Diseño de Información en el ámbito del Diseño Gráfico. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 104. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi104.4026>
- Vallejos Ñacato, J. F., Borja Alvarado, F. J., Loayza Alvarado, L. A., Cadena Bravo, D. Y. y Fari-

- nango Cabezas, M. G. (2024). Las Inteligencias Múltiples como aliadas para el Diseño Universal de Aprendizaje. *Ciencia Latina. Revista Multidisciplinar*, 8(6), 8112-8129. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i6.15515
- Vega Abarzúa, J. y Pleguezuelos Saavedra, C. (2022). Aprendizaje basado en proyectos: experiencia interdisciplinar entre inglés y diseño gráfico en pregrado. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 21(46), 416-428. https://www.researchgate.net/publication/363080321_Aprendizaje_Basado_en_Proyectos_Experiencia_interdisciplinar_entre_Ingles_y_Disenio_Grafico_en_pregrado