

## RESUMEN

La siguiente investigación tiene la finalidad de Potenciar las Inteligencias Múltiples para motivar a los estudiantes del Tercer Año de Bachillerato del Colegio Nacional "Atahualpa" ubicado en la Parroquia Caranqui. Para este trabajo se presenta como alternativa de solución la elaboración de una Guía Didáctica misma que contiene juegos y actividades de gran utilidad para los docentes y estudiantes de la Institución. El Marco Teórico se fundamenta en las diferentes clases de Inteligencias y en el Aprendizaje Significativo de Ausubel el cual se establece en los conocimientos previos de cada uno de los estudiantes con los nuevos conocimientos, de esta manera el docente se convierta en un mediador. El trabajo de investigación se enmarca en un proyecto factible el cual es fácil de aplicar, a su vez se utilizó una investigación de campo y el método Analítico- Sintético para hacer un análisis sistemático del problema con la finalidad de interpretar sus causas y efectos. La recolección de datos, la observación y la utilización de bibliografía ha sustentado de mejor manera la ejecución de la misma. La realización de las encuestas y posteriormente su análisis han confirmado la falta de manejo de las Inteligencias Múltiples en el Aprendizaje del Idioma Inglés, especialmente al generalizar un mismo estilo de aprendizaje. Es por esta razón que se a echo necesaria la elaboración de una Guía Didáctica enfocadas en cada una de las Inteligencias Múltiples postuladas por el científico Howard Gardner. Dicha Guía consta de un listado de juegos y actividades didácticas, las cuales podrán ser aplicadas en las clases de Inglés con el propósito de que los estudiantes se sientan a gusto y puedan mejorar su aprendizaje.