



SAN IGNACIO DE LOYOLA – ESCUELA ISIL

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“Propuesta de gamificación para mejorar la familiarización con la Plataforma ISIL+”

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE

Bachiller en Dirección de Tecnologías de la Información

Bachiller en Marketing e Innovación

Bachiller en Diseño Estratégico e Innovación

PRESENTADO POR:

La Torre Vidal, Franco David - Dirección de Tecnologías de la Información

Silva Barros, Eduardo Niels - Marketing e innovación

Yataco Silva, María Cristina - Diseño Estratégico e Innovación

ASESOR

Carlos Antonio, Sam Anlas

LIMA, PERÚ

2025

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Sam Anlas, Carlos Antonio

MIEMBROS DEL JURADO

Ortiz Clarke, Dafne Ivette

Quijano Aranibar, Iván Ernesto

Joo Nadal, Tatiana Jeanette

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Eduardo Niels Silva Barros identificado(a) con DNI N°75131743 perteneciente al Programa de Marketing e Innovación, siendo mi asesor el(la) Sr(a) Carlos Antonio Sam Anlas, identificado(a) con DNI N° 40789757, y cuyo código ORCID es 0000-0003-1632-7131.

Yo, Franco David La Torre Vidal identificado(a) con DNI N°72877709 perteneciente al Programa de Dirección de Tecnologías de la Información, siendo mi asesor el(la) Sr(a) Carlos Antonio Sam Anlas, identificado(a) con DNI N° 40789757, y cuyo código ORCID es 0000-0003-1632-7131.

Yo, María Cristina Yataco Silva identificado(a) con DNI N°10558578 perteneciente al Programa de Diseño Estratégico e Innovación, siendo mi asesor el(la) Sr(a) Carlos Antonio Sam Anlas, identificado(a) con DNI N° 40789757, y cuyo código ORCID es 0000-0003-1632-7131.

DECLARAMOS BAJO JURAMENTO QUE:



- a) Somos los autores del documento académico titulado: "Propuesta de gamificación para mejorar la familiarización con la Plataforma ISIL+".
- b) El proyecto de investigación es original y no ha sido difundido en ningún medio académico; por lo tanto sus resultados son veraces y no es copia de ningún otro.
- c) El proyecto de investigación cumplió con el análisis del sistema TURNITIN, el cual tiene el 13% de similitud. Se ha respetado el uso de las normas internacionales en cuanto a citas y referencias.
- d) Declaramos conocer las consecuencias legales y/o administrativas que puedan derivar si se verifica la falsedad total o parcial de la presente declaración, de acuerdo con lo previsto en el artículo 411 del código penal y el numeral 34.3 del artículo 34 del Texto Único Ordenado de la Ley del Procedimiento Administrativo General, aprobado por Decreto Supremo 004-2019-JUS y los artículos 14° y 15° de la RVM 049-2022-MINEDU.

Fecha: 23 de diciembre, 2025

Firmas de los autores

Nombres	Apellidos	DNI	Firma	Huella
Eduardo Niels	Silva Barros	75131743		
Franco David	La Torre Vidal	72877709		
María Cristina	Yataco Silva	10558578		

Firma del asesor

Nombres	Apellidos	DNI	Firma	Huella
Carlos Antonio	Sam Anlas	40789757		

ÍNDICE

RESUMEN	9
ABSTRACT	10
CAPÍTULO I: INFORMACIÓN GENERAL	14
1.1 Título del Proyecto	14
1.2 Área estratégica de desarrollo prioritario	14
1.3 Actividad económica en la que se aplicaría la investigación	14
1.4 Alcance de la solución	14
CAPÍTULO II: DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN APLICADA	15
2.1 Descripción de la realidad problemática.	16
2.1.2 Formulación del problema	17
2.1.3 Objetivos de investigación	17
2.1.4 Justificación de la investigación	18
CAPÍTULO III: MARCO REFERENCIAL	19
3.1. Antecedentes de la investigación	20
3.1.1. Antecedentes nacionales	20
3.1.2. Antecedentes internacionales	21
3.2. Marco teórico	22
3.2.1. Variable. Nivel de familiarización con la plataforma ISIL+.	22
3.2.2. Bases Teóricas:	26
3.3. Definición de términos básicos	37
3.3.1. Gamificación del aprendizaje	37
3.3.2. Familiarización educativa	37
3.3.3. Aprendizaje autónomo	37
3.3.4. Herramientas tecnológicas	37
3.3.5. TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación)	37

3.3.6. Servicios digitales	38
3.3.7. Tipos de servicios digitales	38
3.3.8. Recursos digitales	39
3.3.9. Procedimientos digitales	39
3.3.10. Elemento lúdico	39
CAPÍTULO IV : METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	39
4.1. Diseño metodológico	40
4.1.1. Tipo de investigación: Aplicada	40
4.1.2. Nivel de investigación: Descriptivo	40
4.1.3. Enfoque: Cuantitativo	40
4.1.4. Diseño de investigación: No experimental – transversal	40
4.2. Población	41
4.3. Muestra	41
4.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos	41
4.5. Técnica de procesamiento de la información	42
4.6. Análisis descriptivo	42
CAPÍTULO V: PROPUESTA DE INNOVACIÓN	55
5.1. Alcance esperado:	55
5.2. Descripción del mercado objetivo del producto o servicio	55
5.3. Canales de implementación previstos	56
5.4. Alianzas estratégicas	56
5.5. Benchmarking	57
5.6. Desarrollo del prototipo	57
5.7. Presupuesto	64
5.8. Duración estimada del proyecto	64
5.9. Entregables	65

CONCLUSIONES	68
RECOMENDACIONES	71
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	72
ANEXOS	79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 – Facilidad de Navegación	42
Tabla 2 – Claridad de la información	43
Tabla 3 – Atractivo Visual	44
Tabla 4 – Presencia de gamificación	45
Tabla 5 – Grado de Interacción	45
Tabla 6 – Recompensas dentro de la plataforma	46
Tabla 7 – Interés por las tecnologías educativas	47
Tabla 8 – Confianza en el manejo de herramientas	48
Tabla 9 – Disposición al aprendizaje autónomo	49
Tabla 10 – Servicios académicos y conocimiento	49
Tabla 11 – Recursos tutoriales y comprensión	50
Tabla 12 – Procedimientos digitales y claridad	51
Tabla 13 – Identificación de problemas frecuentes	52
Tabla 14 – Conocimiento de rutas de ayuda	53
Tabla 15 – Acceso a soporte técnico	54
Tabla 16 – Diseño del Entorno Gamificado de la Plataforma ISIL+	57
Tabla 17 – Presupuesto estimado – Prototipo gamificado ISIL+ (costos de personal)	65
Tabla 18 – Presupuesto estimado – Prototipo gamificado ISIL+ (costos adicionales de recursos y herramientas)	67
Tabla 19 – Resumen general del presupuesto – Prototipo gamificado ISIL+	68

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Facilidad de navegación	42
Figura 2. Claridad de la información	43
Figura 3: Atractivo visual	44
Figura 4: Presencia de gamificación	45
Figura 5: Grado de interacción	46
Figura 6: Recompensas dentro de la plataforma	47
Figura 7: Interés por las tecnologías educativas	47
Figura 8: Confianza en el manejo de herramientas	48
Figura 9: Disposición al aprendizaje autónomo	49
Figura 10: Servicios académicos y conocimiento	50
Figura 11: Recursos tutoriales y comprensión	51
Figura 12: Procedimientos digitales y claridad	52
Figura 13: Identificación de problemas frecuentes	53
desacuerdo.	53
Figura 14: Conocimiento de rutas de ayuda	53
Figura 15: Acceso a soporte técnico	54
Figura 16. Onboarding desde la página de inicio de ISIL+	61
Figura 17. Ingreso a sección de Guías	62
Figura 18. Página de Guías	62
Figura 19. Página de Ranking de la semana	63
Figura 20. Página del Perfil del estudiante	64

RESUMEN

El objetivo del presente proyecto fue proponer el diseño de una aplicación basada en conceptos de gamificación orientada a mejorar la familiarización de los estudiantes de primer y segundo ciclo del Instituto San Ignacio de Loyola (ISIL) con la Plataforma ISIL+, herramienta esencial para su gestión académica. Se desarrolló una investigación de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y nivel descriptivo, con un diseño no experimental y de corte transversal. La población estuvo conformada por estudiantes de primer y segundo ciclo de las sedes de Miraflores y La Molina, considerando una muestra de 100 participantes. Se aplicó un cuestionario estructurado basado en la escala Likert para medir la variable “nivel de familiarización con la plataforma” a través de cinco dimensiones: navegación, interacción, motivación y adaptación digital, necesidades informativas y resolución de incidencias. Con base en la información recopilada, se elaboró una propuesta gamificada que incorpora misiones, puntos de experiencia (XP), insignias, ranking semanal y un sistema de ayuda contextual, orientado a fortalecer la motivación, la autonomía y el aprendizaje digital de los estudiantes.

Palabras claves: Gamificación, Plataforma educativa, Familiarización, Aprendizaje autónomo, Motivación.

ABSTRACT

The objective of this project was to propose the design of an application based on gamification principles to enhance the familiarity of first- and second-term students at the Instituto San Ignacio de Loyola (ISIL) with the ISIL+ platform, an essential tool for academic management. The study used a quantitative research approach, classified as applied research with a descriptive scope, and used a non-experimental, cross-sectional design. The population consisted of first- and second-term students from the Miraflores and La Molina campuses, from which a sample of 100 participants was selected. Data were collected through a structured questionnaire based on a Likert-type scale to assess the variable “level of familiarity with the platform” across five dimensions: navigation, interaction, motivation and digital adaptation, informational needs, and incident resolution. The findings informed the development of a gamified proposal incorporating missions, experience points (XP), badges, a weekly ranking system, and contextual assistance features, aimed at strengthening students’ motivation, autonomy, and digital learning.

Keywords: gamification, educational platform, familiarization, autonomous learning, motivation.

INTRODUCCIÓN

La incorporación de los estudiantes a la vida universitaria representa un reto significativo para las instituciones de educación superior, pues demanda no sólo ajustarse a nuevas dinámicas académicas, sino también optimizar el uso de los recursos institucionales disponibles. En el caso del Instituto San Ignacio de Loyola (ISIL), la Plataforma ISIL+ constituye un recurso esencial para la gestión académica y el aprendizaje autónomo; no obstante, su aprovechamiento efectivo depende del nivel de familiarización y del grado de involucramiento que desarrollen los estudiantes, sobre todo en los primeros ciclos. Este escenario evidencia la urgencia de diseñar estrategias que no solo faciliten el dominio funcional de la plataforma, sino que también fortalezcan la motivación, el compromiso sostenido y la participación activa de los estudiantes en su proceso formativo.

La presente investigación tuvo como objetivo proponer el diseño de una estrategia de gamificación que permita optimizar la familiarización de los estudiantes con la Plataforma ISIL+. La propuesta parte de la premisa de que la incorporación de dinámicas de juego en contextos educativos puede incrementar la motivación y el sentido de logro, mejorando la experiencia de aprendizaje y el vínculo con las herramientas digitales. De acuerdo con estudios de Deterding et al. (2011) y Calbacho (2022), la gamificación contribuye significativamente a fortalecer la participación y la autonomía del estudiante, aspectos esenciales durante la transición hacia la vida universitaria.

El proyecto empleó una metodología cuantitativa, de tipo aplicada y nivel descriptivo-propositivo, con un diseño no experimental y de corte transversal. La investigación consideró una muestra de 100 estudiantes de primer y segundo ciclo de las sedes Miraflores y La Molina, aplicando un cuestionario estructurado basado en la escala Likert para analizar el nivel de familiarización con la plataforma considerando dimensiones como navegación, interacción, motivación y resolución de incidencias.

Este estudio resalta la importancia de incorporar estrategias innovadoras que integren la tecnología y el aprendizaje significativo dentro de la educación superior. La propuesta de gamificación busca no solo mejorar la experiencia del estudiante en la Plataforma ISIL+, sino también contribuir a la modernización educativa, y al fortalecimiento de la cultura digital institucional, ofreciendo un modelo replicable para futuras mejoras en los entornos virtuales de aprendizaje.

CAPÍTULO I: INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Título del Proyecto.

Propuesta de gamificación para mejorar la familiarización con la Plataforma ISIL+.

1.2 Área estratégica de desarrollo prioritario

La línea de investigación correspondiente a esta propuesta se enmarca en la Mejora de procesos, dado que busca optimizar la familiarización de los estudiantes con la Plataforma ISIL+ mediante la incorporación de contenidos gamificados que contribuyan de manera significativa a la experiencia del estudiante.

Esta propuesta establece un entorno gamificado que, por sus características, facilita la comprensión de los contenidos y motiva el aprendizaje, incrementando así la eficacia del proceso de inducción de los estudiantes de los primeros ciclos en el uso de la Plataforma ISIL+, facilitando su proceso de adaptación.

1.3 Actividad económica en la que se aplicaría la investigación

La investigación se desarrollará en el área de tecnologías de la información para el sector educativo. La prestación de servicios educativos hoy en día requiere de una gran transformación e innovación que permita atender las necesidades de las nuevas sociedades. Un mundo cada vez más globalizado y de tecnologías exponenciales exige una adaptación y digitalización de los sistemas y de los contenidos educativos cómo desarrolla Espejo et al. (2023), con estrategias pedagógicas diseñadas de acuerdo al contexto actual y las necesidades de las nuevas generaciones.

1.4 Alcance de la solución

Los beneficiarios directos corresponden a los estudiantes de los primeros ciclos del Instituto San Ignacio de Loyola (ISIL), quienes acceden a una propuesta de entorno gamificado orientada a favorecer su familiarización con el uso de la Plataforma ISIL+.

recurso esencial para la institución y de uso indispensable para toda la comunidad educativa.

De manera indirecta, los beneficiarios abarcan a todos los integrantes de la comunidad educativa de ISIL, dado que contar con estudiantes mejor adaptados al sistema educativo gracias a una mayor familiarización con la Plataforma ISIL+ repercute positivamente en diversos niveles: en lo académico, se refleja en la mejora del rendimiento estudiantil; en el ámbito docente, facilita la labor docente al agilizar la enseñanza; y en el plano institucional, contribuye a optimizar los procesos administrativos asociados al servicio educativo a través de la digitalización.

CAPÍTULO II: DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN APLICADA

2.1 Descripción de la realidad problemática.

Hoy en día, la educación superior se desarrolla en un entorno cada vez más digitalizado, donde las plataformas virtuales son herramientas clave para la gestión académica y el aprendizaje. Sin embargo, la falta de estrategias que promuevan un uso activo y significativo de estos recursos puede afectar la motivación, el rendimiento y la adaptación de los estudiantes en sus primeros ciclos de formación.

En el contexto internacional, Calbacho (2022) evidenció que la gamificación incrementa el rendimiento académico, la motivación y la satisfacción de los estudiantes, confirmando su efectividad como metodología de enseñanza y aprendizaje. Estos resultados reflejan cómo el juego aplicado a entornos digitales favorece la participación activa y una experiencia académica más enriquecedora.

En el contexto nacional, Cornejo (2023) diseñó una propuesta gamificada para la enseñanza del inglés a temprana edad, mostrando su utilidad para fortalecer competencias poco desarrolladas. Asimismo, Cachay (2022) resaltó que las dinámicas lúdicas en plataformas digitales mejoran la motivación y la retención de conocimientos, lo que demuestra el potencial de la gamificación como recurso pedagógico adaptado a las necesidades de los estudiantes.

En el contexto local, los estudiantes de los primeros ciclos del Instituto San Ignacio de Loyola (ISIL) atraviesan un proceso de transición hacia la vida universitaria, que exige autonomía y adaptación a nuevas herramientas. La Plataforma ISIL+ constituye un recurso esencial en este proceso, pero requiere de estrategias innovadoras que faciliten su uso y acompañen la integración académica de los estudiantes en esta etapa inicial, de lo contrario afectaría su rendimiento académico.

El Instituto San Ignacio de Loyola (ISIL) es una institución educativa superior reconocida en el Perú, cuya comunidad académica depende de la Plataforma ISIL+ para la gestión

de cursos, la interacción con docentes y el acceso a recursos digitales, siendo un componente indispensable para el desarrollo académico.

La problemática de este presente trabajo se centra en la necesidad de implementar estrategias que fortalezcan la familiarización de los estudiantes de primer y segundo ciclo con la Plataforma ISIL+. En este sentido, la gamificación se plantea como una alternativa pedagógica capaz de motivar, facilitar la adaptación y potenciar el aprovechamiento de la Plataforma ISIL+ como recurso académico central.

2.1.2 Formulación del problema

2.1.2.1 Problema general

¿Cómo mejorar la familiarización y el uso de la Plataforma ISIL+ por parte de los estudiantes de primeros ciclos mediante una estrategia de gamificación?

2.1.2.2 Problemas específicos

P1: ¿Cuáles son las principales dificultades que enfrentan los estudiantes de primeros ciclos en el uso de la Plataforma ISIL+?

P2: ¿Qué factores afectan la motivación y comprensión del entorno digital entre los alumnos nuevos?

P3: ¿Qué elementos de gamificación podrían incorporarse en una propuesta para facilitar el aprendizaje de la plataforma?

2.1.3 Objetivos de investigación.

2.1.3.1 Objetivo general

Diseñar una propuesta de gamificación como estrategia para facilitar la familiarización de los estudiantes de primer y segundo ciclo con la Plataforma ISIL+.

2.1.3.2 Objetivos específicos

O.1: Identificar las principales barreras que enfrentan los estudiantes de primeros ciclos en el uso de la Plataforma ISIL+.

O.2: Describir los factores motivacionales y pedagógicos que inciden en la familiarización de los estudiantes con entornos digitales educativos.

O.3: Diseñar una propuesta de gamificación que integre los procedimientos clave de la Plataforma ISIL+ para facilitar su uso por parte de los estudiantes de primeros ciclos.

2.1.4 Justificación de la investigación

2.1.4.1 Justificación teórica

La investigación se sustenta en la teoría del aprendizaje significativo propuesta por Ausubel, citada en Pinzón (2024), y en la gamificación propuesta por Deterding et al. (2011). Ausubel plantea que el aprendizaje ocurre cuando los nuevos contenidos se relacionan con los saberes previos, mientras que la gamificación incrementa la motivación y el compromiso estudiantil. Bajo este enfoque, el estudio muestra cómo la integración de ambas metodologías en plataformas académicas favorece la adaptación, la motivación intrínseca y la retención del conocimiento en la educación digital.

2.1.4.2 Justificación metodológica

Desde el plano metodológico, el estudio adopta un diseño descriptivo–propositivo que primero diagnostica el nivel de familiarización de los estudiantes con la plataforma ISIL+ y luego plantea una propuesta de gamificación para superar las dificultades, configurando un modelo replicable en futuros proyectos educativos.

2.1.4.3 Justificación práctica

La justificación práctica radica en optimizar la experiencia de los estudiantes en la plataforma ISIL+, facilitando su adaptación a los recursos digitales institucionales. Con

la gamificación se busca aumentar la participación, reducir la resistencia al uso de la plataforma y mejorar la eficiencia en los tiempos de aprendizaje. Esto beneficia directamente el desempeño académico de los alumnos e indirectamente a docentes e institución al contar con usuarios más competentes y comprometidos.

CAPÍTULO III: MARCO REFERENCIAL

3.1. Antecedentes de la investigación.

3.1.1. Antecedentes nacionales.

Cornejo (2023) desarrolló la tesis *Diseño de gamificación para promover la comprensión del idioma inglés a temprana edad*, un estudio propositivo de enfoque cuantitativo que, tras aplicar un formulario digital a 107 escolares de cinco años, ; a partir de estos hallazgos se diseñó una propuesta gamificada orientada a fortalecer las competencias menos desarrolladas. La investigación demostró la factibilidad de cuantificar la comprensión auditiva del idioma para detectar brechas y orientar mejoras, marco que resulta comparable con el presente proyecto al tratarse de procesos cognitivos medibles vinculados a la interacción con contenido específico.

Cachay (2022) desarrolló la tesis *Videojuego educativo para mejorar el proceso de aprendizaje en la Escuela de Bellas Artes de Trujillo*, un estudio preexperimental de alcance explicativo y enfoque cuantitativo que involucró a 45 estudiantes y tuvo como objetivo determinar en qué medida un videojuego educativo incide en la asimilación de información; tras la intervención se registraron incrementos del 12,9 % en motivación, 46,34 % en conocimientos adquiridos y 12,77 % en aplicación del aprendizaje, resultados que demostraron la utilidad de cuantificar el impacto de la gamificación para guiar estrategias pedagógicas basadas en evidencia, enfoque alineado con el propósito del estudio actual, al considerar la adaptación a un entorno digital como la capacidad de asimilar información y familiarizarse con una plataforma de forma resiliente y funcional.

Guanilo Otero, A. R. (2024). *Gamificación como estrategia para potenciar el aprendizaje de matemática*, desarrolló una investigación de enfoque cuantitativo y diseño cuasi experimental en 62 estudiantes de primaria en Lima, divididos en grupo control y experimental. La intervención se realizó mediante la aplicación móvil *Mathematical Adventures*, evaluando aritmética, álgebra y estadística en pre y post test. Los resultados evidenciaron un incremento del 46,85 % en el aprendizaje general y una

mejora significativa en estadística (59,76 %), concluyéndose que la gamificación es una estrategia eficaz para fortalecer el aprendizaje matemático y motivar a los estudiantes frente a la enseñanza tradicional.

3.1.2. Antecedentes internacionales

Calbacho (2022) desarrolló la tesis *Gamificación como metodología de la enseñanza y el aprendizaje para el fomento de la motivación, la satisfacción y el mejoramiento del rendimiento académico*, un estudio cuasiexperimental longitudinal de enfoque cuantitativo aplicado a 47 estudiantes de segundo año de Odontología de la Universidad del Desarrollo (Chile) teniendo como objetivo determinar el efecto de la gamificación en su desempeño; tras la intervención los resultados evidenciaron que 34 participantes elevaron su rendimiento académico, la motivación intrínseca llegó hasta el 96 % y la regulación identificada hasta 98 %, además de registrarse una mayor satisfacción académica, hallazgos que confirman cómo la gamificación potencia la participación activa y que guardan relación con el presente proyecto, donde la motivación, la mejora del rendimiento y la familiarización con un entorno digital se consideran claves para facilitar la adaptación a los contenidos y propiciar una experiencia formativa más efectiva.

Stambuk et al. (2022) diseñaron la plataforma gamificada con inteligencia artificial *Plataforma de software educativa gamificada: experiencia con estudiantes de anatomía de la Universidad de La Frontera* con el objetivo de reforzar el aprendizaje de 45 alumnos de primer año; durante 40 días, 34 de ellos utilizaron la herramienta y generaron 3 429 interacciones con un promedio de 17,5 min por sesión, alcanzando una pertinencia del 80 % y una percepción de utilidad del 83 % en las predicciones del sistema; por su parte el grupo experimental en su pos-test obtuvo entre 12 y 13 puntos sobre 15 y superó los 10 puntos del grupo control ($p = 0,041$), resultados que demuestran que la gamificación digital permite medir y favorecer la apropiación de contenidos, hallazgo pertinente para

el presente proyecto al mostrar cómo la familiarización con una plataforma digital facilita la integración progresiva a un entorno educativo.

Acosta (2021) desarrolló la tesis La gamificación como estrategia didáctica innovadora para la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en la resolución de problemas en estudiantes de grado noveno, un estudio descriptivo de enfoque cuantitativo que implementó la plataforma Classcraft en 38 alumnos del Colegio Don Bosco de Villavicencio distribuidos en grupo experimental y de control, con el objetivo orientado a optimizar el desempeño en la resolución de problemas matemáticos; al término de la intervención, la efectividad general del grupo experimental pasó del 31 % al 58 %, el 79 % resolvió correctamente los ejercicios frente al 37 % del grupo control y la comprensión del problema alcanzó el 89 % frente al 63 %, mientras que el 93 % de los estudiantes manifestó satisfacción con la estrategia, resultados que evidencian la influencia positiva de la gamificación en el desarrollo de resiliencia y que se relacionan con el presente proyecto, donde la familiarización con entornos interactivos también se concibe como un proceso en el que se responde activamente a los cambios orientados a mejorar el aprendizaje.

3.2. Marco teórico

3.2.1. Variable. Nivel de familiarización con la plataforma ISIL+.

Según Tejada (2019), el nivel de familiarización con una plataforma educativa se refiere al proceso de adaptación e incorporación del alumnado al entorno tecnológico donde se desarrolla el aprendizaje. Este proceso influye en cómo el estudiante se conecta, accede a la información y maneja las aplicaciones requeridas. En el caso de la plataforma ISIL+, esta variable permite comprender el grado de integración del estudiante al entorno virtual institucional. Es por ello que, se entiende por nivel de familiarización con la plataforma ISIL+ el grado en que los estudiantes se relacionan con cinco dimensiones fundamentales: la navegación en la plataforma, la interacción con el alumno, el nivel de

motivación y adaptación digital, las necesidades informativas cubiertas y la resolución de incidencias.

3.2.1.1. Dimensiones.

3.2.1.1.1. Navegación en la plataforma.

Según Lemus et al. (2021), la navegación en entornos digitales no puede considerarse una práctica uniforme, ya que los estudiantes presentan distintos niveles de alfabetización digital y, por lo tanto, muestran patrones diversos en la forma de interactuar con las plataformas. Los autores señalan que estas diferencias se explican por factores como el acceso a internet, la calidad de la conexión, el tipo de institución educativa y las experiencias socioculturales previas, lo que refleja que no basta con tener acceso a la tecnología, sino que también se requieren condiciones adecuadas para desarrollar competencias de uso más avanzadas. Por ende, la dimensión de navegación en la plataforma ISIL+ se refiere a la capacidad de los alumnos para desplazarse de manera autónoma y efectiva entre las distintas secciones y recursos disponibles, optimizando su interacción con el entorno virtual. Tal como advierten Lemus et al. (2021), esta habilidad no se desarrolla de forma homogénea en todos los estudiantes, sino que depende de las oportunidades de acceso, la experiencia acumulada y las motivaciones que cada uno atribuye al uso de la tecnología, aspectos que terminan influyendo en el grado de aprovechamiento académico de la plataforma.

3.2.1.1.2. Interacción con el alumno.

Según Muñoz-Basols y Fuertes (2024), la interacción asincrónica en entornos virtuales corresponde a aquella que se realiza en diferido, sin coincidencia temporal entre los participantes. Este tipo de interacción permite que los estudiantes gestionen su aprendizaje mediante actividades como el envío de tareas, la revisión de contenidos o la participación en foros académicos, lo que otorga flexibilidad en los tiempos de respuesta y facilita que cada alumno organice sus actividades. En el caso de la

plataforma ISIL+, la dimensión de interacción con el alumno se materializa en las acciones que éste realiza de manera autónoma para cumplir con los requerimientos académicos, tales como subir trabajos, consultar recursos y revisar evaluaciones sin necesidad de contacto inmediato con el docente o con otros estudiantes. De este modo, la interacción con el alumno en ISIL+ se entiende como un proceso asincrónico que estructura la relación del estudiante con el entorno digital institucional, centrado en la gestión personal de sus actividades y en el acceso independiente a la información y a las herramientas disponibles en la plataforma.

3.2.1.1.3. Nivel de motivación y adaptación digital.

El nivel de motivación se entiende como el grado en que una persona se siente impulsada a iniciar, mantener y comprometerse con una actividad, ya sea por estímulos internos (intrínsecos) o externos (extrínsecos). Este factor, según Velasco et al. (2024), influye directamente en el compromiso del alumno con su formación constante, manifestándose en su participación activa, su actitud ante los desafíos y su rendimiento académico. Por lo tanto, la comprensión de la motivación resulta crucial para interpretar la manera en que los estudiantes abordan nuevas experiencias educativas, tales como la utilización de plataformas digitales. En el contexto del presente estudio, este concepto es pertinente para la variable nivel de familiarización, dado que la disposición motivacional impacta la actitud del estudiante frente a los entornos virtuales institucionales. Un mayor nivel de motivación puede facilitar que el estudiante se muestre abierto, interesado y constante en el uso de la plataforma, lo cual es fundamental para que esta forme parte de su experiencia académica diaria.

Por otro lado, la adaptación digital, según Guerrero et al. (2024), señala que la incorporación de tecnologías en áreas como la auditoría financiera ha optimizado el rendimiento, mejorado la precisión en la detección de riesgos y facilitado un enfoque más estratégico por parte de los profesionales. No obstante, esta transformación no está exenta de desafíos, ya que exige garantizar la protección de datos y demanda una

capacitación constante del personal para asegurar su uso adecuado. En consecuencia, el autor concluye que la transformación digital no solo representa una mejora operativa, sino también una necesidad en entornos empresariales complejos y altamente regulados; no adaptarse a ella puede generar importantes desventajas competitivas. Así, una transformación digital efectiva implica la capacidad de una entidad o individuo para integrar nuevas tecnologías y ajustarlas a su propio contexto, lo que, en esencia, constituye una forma de adaptación. De este modo, la adaptación digital cobra pleno sentido, pues se alinea con la definición de adaptación como la capacidad de un individuo para adecuarse a su entorno o contexto.

3.2.1.1.4. Necesidades informativas de los alumnos.

Según Andrade et al. (2023), las necesidades informativas pueden entenderse como los requerimientos de conocimiento y recursos académicos que los estudiantes deben satisfacer para avanzar en su formación, lo que implica no solo acceder a información, sino también valorarla en función de su pertinencia, confiabilidad y utilidad para aplicarla en contextos concretos. Estas necesidades se configuran a partir de factores contextuales, pedagógicos y personales, los cuales influyen directamente en la manera en que los alumnos buscan, seleccionan y emplean la información en sus procesos de aprendizaje y desarrollo profesional.

3.2.1.1.5. Resolución de incidencias.

La resolución de incidencias es la capacidad de solucionar o atenuar un problema que pueda llegar a surgir. A dicho posible problema se le conoce como riesgo. Según Cerdà (2010), un riesgo es un evento imprevisto que, sí ocurre, es capaz de beneficiar o perjudicar el cumplimiento de los objetivos planteados de un proyecto. En sistemas digitales, como una plataforma educativa, esto se relaciona con la posibilidad de que ocurran incidencias que interfieran con su funcionamiento normal. En este estudio, el concepto se aplica para reconocer la capacidad de la plataforma ISIL+ de enfrentar y

resolver estos eventos, garantizando su estabilidad y continuidad frente a posibles fallos o interrupciones.

3.2.2. Bases Teóricas:

3.2.2.1. Ventajas de la gamificación en el aprendizaje.

Según Prieto (2020), a través de entornos digitales gamificados, se busca establecer un vínculo más fuerte entre los estudiantes y los contenidos educativos, logrando una mejor absorción de los temas, el desarrollo de habilidades específicas y el cumplimiento de objetivos concretos. Esencialmente, esta metodología transforma las dinámicas de enseñanza, proponiendo metodologías educativas más significativas y centradas en el alumno.

3.2.2.2. Ventajas de la familiarización educativa.

Según Sargatal (2022), como se citó en Rojas y Barba (2023), la familiarización educativa busca que el ambiente escolar se perciba como cotidiano y acogedor, promoviendo la participación activa del estudiante mediante estrategias que refuercen su sentido de pertenencia. En el presente estudio, dicho enfoque se traslada al ámbito universitario, considerando que los estudiantes de los primeros ciclos también atraviesan una etapa de adaptación, en este caso a entornos digitales como la plataforma ISIL+. Esta necesidad se vuelve más evidente al provenir de contextos escolares donde no era común el uso de herramientas virtuales para la gestión y entrega de actividades académicas. En consecuencia, el término familiarización se utiliza para explicar el proceso a través del cual los estudiantes se integran y adquieren confianza en el uso cotidiano de la plataforma, la cual es entendida en este estudio como un actor institucional con el que deben vincularse activamente.

3.2.2.3. Ventajas del aprendizaje autónomo.

Peralta (2023) menciona que el hecho de fomentar un aprendizaje autónomo permite que el estudiante asuma un rol activo en su proceso educativo, lo que a su vez lo empodera al percibirse capaz de tomar decisiones por sí mismo, sin depender de otros, y de actuar en beneficio propio, impactando de forma favorable en su autoestima. Según Escribano (1995), citado por Pérez (2013), se destacan dos definiciones que la describen como una responsabilidad del aprendiz, quien asume personalmente el compromiso y el control total de su proceso de aprendizaje. El aprendizaje autónomo se define así cuando el que aprende toma por sí mismo todas las decisiones y se hace totalmente cargo de su aprendizaje.

3.2.2.4. Uso de herramientas tecnológicas en la educación.

Según García et al. (2021) las herramientas digitales sirven para agilizar distintos procesos, en el campo educativo ayudan a lograr una vía de acceso a material didáctico pero dependen mucho de las habilidades adquiridas tanto a nivel del docente como del estudiante para que estas herramientas sean eficaces. En el ámbito educativo, estas herramientas se utilizan como recursos didácticos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, ayudando a alcanzar metas académicas y a mejorar la calidad educativa.

3.2.2.5. Las TIC en la educación.

Sastoque et al. (2024) destacan en su estudio acerca de la percepción de las TIC en el contexto universitario, que en una sociedad de la información para poder hacer llegar los conocimientos se ha vuelto indispensable hacer un buen uso de los dispositivos digitales para mejorar los aprendizajes en un mundo donde la tecnología y el conocimiento van de la mano. En este marco es en el que se realiza esta investigación, encontrando que en el ámbito universitario hay un real interés en las tecnologías de la información por parte de los estudiantes, pero que ellos demandan mayor capacitación en el manejo de las herramientas y plataformas digitales. Los jóvenes estudiantes si

poseen habilidades digitales las cuales son para ellos de uso cotidiano, además están de acuerdo con la aplicación de TIC para la educación, sin embargo, se necesita una mayor formación en el uso de las plataformas digitales, que implica la capacitación de los docentes, lo cual permitiría una mejor introducción de las TIC en la educación. Haciendo uso de estrategias adecuadas para poder integrar las herramientas digitales a la educación y poder obtener los mejores resultados en beneficio de los estudiantes mejorando su experiencia educativa y las metas educativas.

3.2.2.6. Los recursos digitales como forma de enseñanza.

Costilla Chacón, I. K., & Melgarejo Jara, E. G. (2022), destacan que los RED responden a una nueva forma de enseñanza en el contexto actual, en el que los estudiantes muestran un creciente interés por los medios electrónicos y las tecnologías. Sostienen que estos recursos se asemejan a un conjunto de materiales con propósito didáctico, accesibles mediante herramientas tecnológicas, y que están diseñados para ser empleados en clases virtuales o presenciales. Para que un recurso sea considerado un RED, debe cumplir con dos condiciones fundamentales: lo educativo, es decir, contar con una intención pedagógica clara que favorezca el desarrollo de competencias; y lo digital, es decir, estar constituido por información que puede ser producida, modificada y distribuida a través de medios tecnológicos. En este marco, los RED permiten integrar contenidos accesibles y comprensibles en formatos digitales, contribuyendo a una experiencia educativa más dinámica y significativa. Los tipos de recursos educativos digitales se dan en una amplia gama que se puede dar en contenidos de audio, video, gráficos y han sido desarrollados de forma estratégica para potenciar el aprendizaje haciendo desde más atractivo, incluso lúdico hasta más sencillo de entender ya que tienen en consideración criterios pedagógicos, de comunicación y de interacción y usabilidad a la hora de crearlos.

3.2.2.7. Uso de procedimientos digitales en las instituciones.

Silva (2024), habla de cómo en el ámbito empresarial, los procedimientos digitales son aplicados para gestionar información, automatizar procesos, analizar datos y asegurar el cumplimiento de normas, todo ello a través de entornos digitales. Su implementación responde a las exigencias del entorno actual, donde la tecnología se ha convertido en un recurso fundamental para alcanzar mayores niveles de productividad, control y competitividad. Así, los procedimientos digitales no solo transforman la forma en que se desarrollan las actividades internas, sino que también potencian la capacidad de adaptación y respuesta de las organizaciones frente a los desafíos del entorno global.

3.2.2.8. Evolución de la digitalización en la educación superior.

Según Vinokurova et al., (2021), las tecnologías digitales están revolucionando la educación superior, permitiendo una renovación constante de los contenidos, las formas de enseñar y evaluar, y el incremento de nuevas aptitudes en los actores de transmisión y recepción del aprendizaje. Paralelamente comenta que, uno de los grandes objetivos es construir expertos capaces de adaptarse a un mundo laboral donde se ve un auge en la digitalización y competitividad, aprovechando las herramientas tecnológicas disponibles. Según Manyari et al., (2023), la educación superior se digitaliza cuando los métodos tradicionales de enseñanza y aprendizaje se transforman gracias al uso de las TIC. La crisis sanitaria ha catapultado la digitalización de la educación superior a un ritmo sin precedentes, lo que antes era una característica adicional ha crecido hasta convertirse en una pieza esencial. En ese contexto, la urgencia de la situación exigió que docentes y estudiantes se involucren de inmediato en un nuevo paradigma educativo virtual.

3.2.2.9. Uso de elementos lúdicos para la enseñanza temprana.

Según Vásquez (2023), los elementos lúdicos actúan como agentes motivadores que despiertan el interés espontáneo del niño, favoreciendo el desarrollo de habilidades

cognitivas, motrices y sociales a través de la exploración y el descubrimiento. Estos materiales deben ser diversos, sensorialmente estimulantes y estructurados con características específicas como formas, tamaños, texturas y colores, lo que permite generar escenarios dinámicos que promuevan la fantasía, la innovación y la construcción del pensamiento. Su manipulación favorece la apropiación inconsciente de conceptos abstractos como clasificación, seriación o agrupación, al mismo tiempo que convierten al niño en protagonista activo de su propio aprendizaje. Así, los elementos lúdicos no solo enriquecen el entorno educativo, sino que también fortalecen el vínculo entre emoción, acción y conocimiento.

3.2.2.10. Los tutoriales en la educación.

Según Chávez (2024), estos videos abarcan una gran diversidad de disciplinas y destacan por su estructura sencilla, su lenguaje cercano y su capacidad para generar identificación con el público, especialmente entre los jóvenes que buscan soluciones prácticas y concretas. Los tutoriales se han consolidado como una herramienta comunicacional efectiva, gracias a su formato breve, comprensible y repetible, lo que permite a los usuarios acceder a la información en cualquier momento y lugar. Esta versatilidad y accesibilidad han hecho que los videotutoriales se conviertan en una fuente valiosa de información, tanto en el ámbito informal como en el educativo, donde son reconocidos por su aporte a la educación a distancia. Su éxito radica en su capacidad para transmitir conocimiento de manera didáctica, atractiva y con un enfoque práctico, complementando e incluso superando, en algunos casos, los métodos tradicionales de enseñanza. Además, su popularidad refleja el creciente interés de los jóvenes por la tecnología, los idiomas y el aprendizaje autónomo, lo que refuerza su valor como recurso formativo.

3.2.2.11. El uso de la Gamificación como herramienta educativa.

Según Moreno y Álvarez (2020), describen en su artículo sobre el diseño de un videojuego móvil, cómo un videojuego puede ser creado de forma que sea llamativo y motivador, pero que, como objetivo final, más que el elemento lúdico en sí, es lograr que el estudiante aprenda. Dirigido a un público de jóvenes universitarios de la Universidad Nacional de Colombia como enfoque pedagógico para apoyar la adaptación a la experiencia universitaria, el videojuego consideró en su diseño aquellos puntos que, según estudios anteriores, se sabe que son de ayuda para el proceso de transición de la vida colegial a la de un universitario. Entre estos aspectos están los hábitos de estudio, manejar varios conceptos académicos previos y también la familiaridad con el campus. A través de una encuesta, se reconoció que la mayoría estuvo de acuerdo con la buena experiencia de juego y, además, lo encontraron bastante útil para alcanzar dichos aspectos relacionados.

Díaz et al. (2024), en su artículo de investigación, constataron que al implementar estrategias de aprendizaje basadas en el juego serio en clases virtuales para estudiantes de pregrado en Ucayali, específicamente en la enseñanza de Diseño de Sistemas, los estudiantes respondieron positivamente, lo que permitió aumentar su motivación e involucramiento en las clases. El resultado fue bastante satisfactorio, ya que se observó una mejora en nivel de los estudiantes. Durante la investigación, se indagó sobre los intereses de los estudiantes y se exploraron distintas formas de adaptar herramientas tecnológicas, lo que contribuyó al logro de dicho resultado.

3.2.2.12. Experiencias de integración de gamificación en entornos educativos.

Pérez y Muñoz (2024), en su artículo sobre la gamificación como eje central en la educación, resaltan los beneficios que esta tiene para el alumno. Destacan que la incorporación de elementos lúdicos, propios de un juego, aumenta la motivación, ya que los contenidos se vuelven más atractivos. Esto, a su vez, mejora el rendimiento

académico, ya que como los estudiantes interpretan el aprendizaje cambia de manera positiva a todos los niveles, lo que repercute en una mejor y más adecuada asimilación de los conocimientos. Además, los autores subrayan el reto de diseñar estrategias educativas que logren aprovechar al máximo estas herramientas para elevar el nivel educativo, especialmente en el contexto de las actuales necesidades derivadas de las nuevas tecnologías. En su artículo, también se identifican las características que influyen en la motivación, los componentes clave para implementar la gamificación y las consideraciones esenciales para los docentes.

Según Pachas (2024), al incorporar dinámicas de juego en el aprendizaje, como sistemas de logros, rivalidad sana y retroalimentación en tiempo real, se mejora el desempeño académico de los alumnos. Estos componentes, añadidos en el entorno académico, fomentan la participación activa de los alumnos a alcanzar las metas de aprendizaje. Las retribuciones, como puntos o insignias, incentivan la realización de tareas, mientras que los retos y misiones fomentan el criterio y la absolución de obstáculos. Además, al combinar elementos competitivos con dinámicas colaborativas se crea un entorno de dónde se busca el progreso propio y del entorno donde se promueve la colaboración interpersonal y el aprendizaje entre pares. Por último, el autor señala que la retroalimentación instantánea otorga la capacidad al alumnado de solucionar errores de manera inmediata, logrando una mejor experiencia de formación.

3.2.2.13. Teoría de la transición de Schlossberg.

Deps y Bernardo da Cara (2019) en su trabajo sobre el desarrollo de la teoría de la transición de Schlossberg en el ambiente de la transición universitaria, realizan su estudio sobre esta teoría en estudiantes de pregrado, tratándose de una etapa importante de transición en la vida de las personas. Según esta teoría, las personas a lo largo de su vida pasan por distintos cambios significativos, que marcan etapas particulares, esta teoría habla de la transición que se da en un momento de cambio que requieren adaptación, ajustes y planificación ante nuevos contextos e incluso relaciones

y también cambios en el tipo de tareas ejecutadas. Incluso se puede considerar que hay distintos tipos de transiciones, aquellas que se puede prever que van a suceder, aquellas que pueden ocurrir de forma inesperada, y también aquellas que pueden someter a las personas de forma constante a una situación de adaptación.

En cuanto a la transición a la vida universitaria, sería un tipo de contexto que es esperado, porque las personas a lo largo de su vida asumen ciertas etapas que implican también crecimiento personal, la etapa de la vida universitaria enfrenta a los jóvenes a nuevos contextos, situaciones, procesos y el cambio en el tipo de educación, que en este momento es el correspondiente, la siguiente etapa a la educación primaria y secundaria, haciendo que asuman rápidamente una nueva realidad de mayor autonomía que impacta sobre ellos en distintos aspectos, ya que a la vez de ser un paso a la vida adulta significa autonomía y una experiencia de libertad al dejar la dependencia propias de la vida de la infancia viéndose con mayor independencia, pero que a la vez implicando una mayor responsabilidad sobre sí mismo y dejar la protección de personas mayores, que también otorgaba una sensación de mayor seguridad, menor carga y responsabilidad sobre sí mismo. Esta transición se caracteriza por lo tanto por un momento que si bien es querido por el individuo, implica salir de este entorno de protección para lanzarse hasta cierto punto a la incertidumbre donde su nuevo rol se verá forjado a medida que el mismo colabore en construirlo.

Existen también características individuales que pueden influir en cómo la persona se adapta que van desde del tipo psicológico y de personalidad, hasta también las estrategias y métodos que puedan ellos mismos crear para lograr adaptarse.

3.2.2.14. Teoría del flujo de Mihály Csíkszentmihályi.

Calero (2016) desenvuelve su investigación considerando la Teoría del flujo de Mihály Csíkszentmihályi, que postula que es el estado en el que la persona que realiza una actividad experimenta una conexión tal que incluso su nivel de concentración aumenta,

a la vez que el gusto por realizarla. Esto ocurre porque se dan factores en los que la relación entre una meta u objetivos a alcanzar para el individuo son posibles respecto a sus capacidades, y también proporcionales a estas: ni muy complejo ni muy sencillo, de manera que constituya algo retador. Esta experiencia positiva motiva y da felicidad. Esta teoría postula que esta sería la situación ideal para la práctica de distintas actividades en las que incluso el enfoque es tal que se puede perder la noción del tiempo y la persona se ve totalmente sumergida en esta actividad.

En el contexto educativo, las actividades y tareas que realizan los estudiantes encontrarán el marco ideal si se considera esta teoría, donde el investigador la cataloga de experiencia óptima, ya que cuando el estudiante realmente disfruta de la actividad, el compromiso aumenta. El resultado de esta investigación a la vez resalta el tiempo que el estudiante viene practicando la actividad, sumándole la motivación por relaciones con sus pares u otras personas de su entorno y el carácter de la tarea.

3.2.2.15. Factores clave para una transición exitosa en los primeros ciclos.

Salazar (2023), señala que el compromiso personal se refuerza con el esfuerzo individual, y es visto como un factor importante para tener éxito en los estudios. Asimismo, tanto estudiantes hombres como mujeres atribuyen su éxito en la vida universitaria principalmente al esfuerzo (55.8% y 60.7%, respectivamente) y resaltan la importancia de fomentar una actitud perseverante y comprometida entre los estudiantes para que puedan adaptarse y superar los retos propios de los primeros ciclos universitarios.

Por otro lado, Rosas (2024), plantea que el universitario debe ser un agente de cambio, comprometido con su formación integral y con la transformación de la sociedad. Asimismo, la universidad desempeña un rol importante en el desarrollo de los estudiantes. En este contexto, el autor detalla que los docentes tienen un rol crucial, no

solo como transmisores de conocimiento, sino también como guías que inspiran a los alumnos a desenvolverse y crecer en entornos marcados por la incertidumbre.

Duche et al. (2020) realizaron una investigación para poder conocer mejor qué es lo que ayuda a los universitarios a adaptarse rápidamente a esta nueva etapa. En su artículo sobre la transición y la transición de la vida escolar a la universitaria parten del hecho que según investigaciones realizadas por la Superintendencia Nacional de Educación en el Perú, 27% de alumnos universitarios abandonan en el primer año, eso demuestra que existe una deserción notable en relación a los que perseveran. Para poder conocer con mayor profundidad esta realidad y sobre todo poder conocer aquellas razones que favorecen la adaptación, en la investigación realizaron una encuesta y un grupo focal en la que participaron estudiantes de los primeros ciclos de la Universidad Católica de Santa María, en Arequipa Perú. En esta encontraron cuatro aspectos que resultan favorables para una buena adaptación: las formas de enseñar y evaluar empleada por los maestros, la tutoría y guía brindadas durante esta etapa inicial, la elección acertada de la carrera por parte del estudiante y la participación en actividades extracurriculares. Asimismo, se corroboró que un entorno familiar que funcione como soporte para el estudiante y el nivel de preparación en competencias alcanzado durante la secundaria también influyen positivamente en esta adaptación a la vida universitaria.

3.2.2.16. Retos en la transición hacia la vida universitaria.

Según Rosas (2024), los estudiantes en transición a la vida universitaria enfrentan diversas dificultades, como problemas familiares o económicos que afectan su bienestar psicológico y su concentración en los estudios. También menciona factores que dificultan esta transición, como la deficiencia educativa, que crea una brecha entre los conocimientos necesarios para el nivel superior, y la presión social y familiar que lleva a los estudiantes a elegir carreras que no corresponden a su vocación. Además añade que, el uso excesivo de tecnologías como los teléfonos celulares interfiere con los

hábitos de estudio y concentración, y el contexto social actual, marcado por la incertidumbre, afecta la motivación y el bienestar emocional de los estudiantes.

Según Olivar (2022), la adaptación hacia una vida universitaria abarca tres campos principales: el estudiante, relacionado con la independencia y el bienestar físico y mental; las materias, vinculadas a hábitos de estudio, gestión del tiempo y adaptación curricular; y el entorno, enfocado en la adaptación institucional, relaciones interpersonales y recursos económicos y familiares. Posteriormente, define cinco dimensiones para medir esta adaptación, dentro de la cual la institucional está vinculada a familiarizarse con los espacios y recursos de la universidad, como lo podría ser la plataforma de la misma.

3.2.2.17. El impacto de las herramientas tecnológicas en el aprendizaje universitario.

Según Cruz (2022), la educación superior ha sido un objeto de cambio constante gracias a la integración de herramientas tecnológicas innovadoras como plataformas interactivas, recursos digitales multimedia y sistemas de gestión del aprendizaje, que han mejorado significativamente la calidad y la eficiencia educativa. Según Ccoa y Alvites (2021), los entornos educativos virtuales y las herramientas digitales han sido clave para transformar la educación superior, especialmente desde que la pandemia obligó a su adopción generalizada. Gracias a estas herramientas, la comunicación entre docentes y estudiantes se vuelve más dinámica, agilizando la gestión de los cursos y las evaluaciones. De manera similar, se destaca que estos artilugios favorecen la creación de recursos dinámicos y visuales, lo que mejora la comprensión y retención del conocimiento. Además, al permitir una comunicación en tiempo real, estas herramientas facilitan la interacción y la unión de esfuerzos de todos los actores educativos.

3.3. Definición de términos básicos

3.3.1. Gamificación del aprendizaje.

Según Prieto (2020), la gamificación del aprendizaje es una metodología que implica la usanza de mecánicas de juego en situaciones educativas para fomentar la motivación, el esfuerzo, cooperación y la fidelización de los estudiantes

3.3.2. Familiarización educativa.

Sargatal (2022), como se citó en Rojas y Barba (2023), plantea que la familiarización en el contexto escolar es un proceso progresivo mediante el cual los estudiantes se adaptan gradualmente a su entorno, estableciendo vínculos de confianza a través de la interacción con los distintos actores institucionales.

3.3.3. Aprendizaje autónomo.

Peralta (2023) en una exhaustiva investigación bibliográfica define el aprendizaje autónomo cómo aquel que permite que el estudiante se haga dueño de su propio aprendizaje diseñando sus estrategias de forma independiente, en ese sentido, el mismo lograría la capacidad de auto gestionar todo su proceso de aprendizaje, cómo bien dice es autónomo en este, por lo tanto el mismo estudiante se responsabiliza y administra sus recursos para lograr sus objetivos académicos

3.3.4. Herramientas tecnológicas.

Castillo (2024) define las herramientas tecnológicas cómo aplicaciones web o programas que permiten acceder a información y ejecutar diversas funciones, dependiendo de las necesidades del usuario.

3.3.5. TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación).

Sastoque et al. (2024), mencionan que las Tecnologías de la información son la forma en que la información y el conocimiento se gestionan haciéndolos llegar a través de

equipos, programas y sistemas de manera que las personas puedan usarlos y compartir, en sus distintos formatos sean audiovisuales, imágenes, contenido textual y otros.

3.3.6. Servicios digitales.

Del Río y Linares (2022) definen cómo servicios digitales a todos los que ofrecen funcionalidades que puedan servir para distintas operaciones o actividades y que suelen darse en plataformas digitales. Estos servicios propiamente cubren necesidades de sus usuarios a través de recursos digitales.

3.3.7. Tipos de servicios digitales.

Los servicios digitales, según Ramirez (2019) cómo cita Paredes (2023) son los siguientes:

- **Aplicaciones móviles:** programas ejecutados en dispositivos portátiles y brindan funciones hechas para satisfacer necesidades específicas del usuario
- **Catálogos digitales:** herramientas con fines principalmente comerciales que permiten mostrar productos o servicios de manera estructurada
- **Chats o servicios de mensajería:** canales de comunicación sincrónica que facilitan la interacción entre dos o más usuarios en tiempo real.
- **E-commerce:** plataformas que permiten realizar transacciones comerciales electrónicamente.
- **E-books:** libros electrónicos distribuidos a través de medios digitales.
- **Pódcast:** contenidos de audio transmitidos mediante plataformas digitales.
- **Tutoriales:** materiales audiovisuales que guían al usuario en el aprendizaje de una tarea o habilidad.

- **Streaming:** servicios que ofrecen reproducción continua de audio o video mediante internet.

3.3.8. Recursos digitales.

Costilla y Melgarejo (2022), explican que los recursos educativos digitales (RED) son medios digitales creados con fines educativos, adecuados para el proceso de enseñanza-aprendizaje y disponibles en diversos formatos. Estos recursos contienen información pedagógica acompañada de un diseño didáctico que facilita que el estudiante centre su atención en el contenido.

3.3.9. Procedimientos digitales.

Silva (2024) define los procedimientos digitales como el uso estratégico de herramientas y plataformas tecnológicas para ejecutar de manera organizada distintas fases de un proceso dentro de una organización. Estos procedimientos permiten optimizar tareas que tradicionalmente se realizaban de forma manual, agilizando la toma de decisiones, mejorando la eficiencia operativa y reduciendo errores.

3.3.10. Elemento lúdico.

Vásquez (2023) define los elementos lúdicos como componentes o materiales diseñados para crear entornos de juego con una intencionalidad pedagógica, orientados a motivar la participación activa y significativa de los niños en el proceso de aprendizaje.

CAPÍTULO IV : METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Diseño metodológico.

4.1.1. Tipo de investigación: Aplicada.

La investigación fue de tipo aplicada, ya que se orientó a identificar áreas de mejora relacionadas con la familiarización de los estudiantes con la plataforma ISIL+. A través del análisis se buscó reconocer oportunidades que permitan plantear estrategias enfocadas en optimizar aspectos como la navegación, la interacción, la motivación, la adaptación digital, la satisfacción de necesidades informativas y la resolución de incidencias dentro de la plataforma.

4.1.2. Nivel de investigación: Descriptivo.

El nivel de investigación fue descriptivo. Se enfocó en analizar y detallar el estado de la familiarización de los estudiantes con la plataforma ISIL+, evaluando cinco dimensiones clave: navegación, interacción, motivación y adaptación digital, necesidades informativas y resolución de incidencias. Esto permitió obtener un diagnóstico claro que sirvió de base para sustentar la propuesta de gamificación. Además, la investigación incorpora una propuesta sustentada en dicho análisis, lo que permite ubicarla en un nivel descriptivo-propositivo, según lo señalado por diversos autores.

4.1.3. Enfoque: Cuantitativo.

La investigación adoptó un enfoque cuantitativo porque se basó en la recolección y análisis de datos numéricos obtenidos a través de encuestas estructuradas. Esto permitió medir objetivamente el nivel de familiarización de los estudiantes en cada una de las cinco dimensiones y evaluar el impacto potencial de la propuesta de gamificación.

4.1.4. Diseño de investigación: No experimental – transversal.

Se empleó un diseño no experimental de tipo transversal, ya que no se manipularon variables y los datos se recolectaron en un único momento del tiempo. Este diseño

permitió describir la situación actual de los estudiantes respecto a su familiarización con la plataforma ISIL+ y establecer una base sólida para el desarrollo de la propuesta de mejora.

4.2. Población.

La población objetivo estuvo conformada por estudiantes que cursan el primer y segundo ciclo en el semestre 2025-01, en las sedes de ISIL Miraflores y La Molina.

4.2.1 Diseño muestral:

Se utilizó un diseño muestral no probabilístico por conveniencia debido al acceso directo y la disponibilidad inmediata de los estudiantes usuarios de ISIL+, quienes participaron voluntariamente en el estudio. Este tipo de muestreo permite seleccionar a los participantes más accesibles sin que toda la población tenga la misma probabilidad de ser incluida, lo cual resulta apropiado cuando se requiere obtener información de forma rápida y eficiente para explorar percepciones y realizar un diagnóstico inicial sobre la experiencia del alumno en la plataforma.

4.3. Muestra.

La muestra estuvo conformada por 100 estudiantes, pertenecientes al primer y segundo ciclo en el semestre 2025-01 de las sedes de Miraflores y La Molina del Instituto.

4.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos.

Para la presente investigación, se empleó la técnica de encuesta con el objetivo de recopilar información sobre el nivel de familiarización de los estudiantes con la plataforma ISIL+. Como instrumento de recolección de datos, se utilizó un cuestionario estructurado basado en una escala de Likert, el cual fue diseñado considerando cinco dimensiones principales: navegación en ISIL+, interacción con el alumno, nivel de motivación y adaptación digital, necesidades informativas de los alumnos y resolución de incidencias.

4.5. Técnica de procesamiento de la información.

Los datos recolectados fueron procesados mediante estadística descriptiva, con el objetivo de identificar tendencias generales a partir de frecuencias y porcentajes, lo cual permitirá fundamentar adecuadamente la propuesta planteada en la investigación.

4.6. Análisis descriptivo.

Tema: Nivel de Familiarización con la plataforma ISIL+

Preguntas evaluadas del 1 al 5, en escala de Likert, donde:

1 = Totalmente en desacuerdo; 2 = En Desacuerdo; 3 = Ni acuerdo ni en desacuerdo

4 = De acuerdo; 5 =Totalmente de acuerdo

Tabla 1

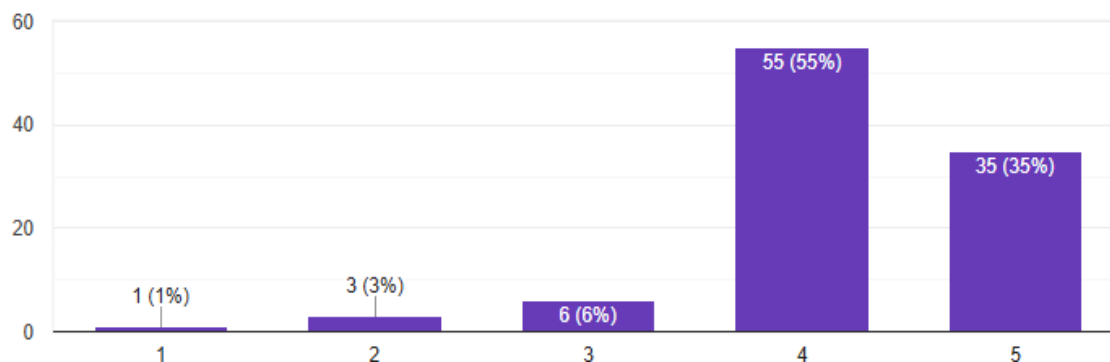
Facilidad de navegación

Nivel Escala Likert	n	%
1	1	1%
2	3	3%
3	6	6%
4	35	35%
5	55	55%
Total	100	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 1. Facilidad de navegación

Nota: Del 100% de los encuestados, el 55% está de acuerdo en que la plataforma ISIL+ es fácil e intuitiva de usar, lo cual refleja un impacto positivo de la dimensión de navegación sobre esta dimensión específica. A su vez, el 35% está totalmente de acuerdo, el 6% se muestra neutral, el 3% en desacuerdo y solo el 1% está totalmente en desacuerdo. Los datos sugieren que la navegación es bien percibida, por lo que solo



representa una oportunidad menor para reforzar la orientación inicial mediante gamificación.

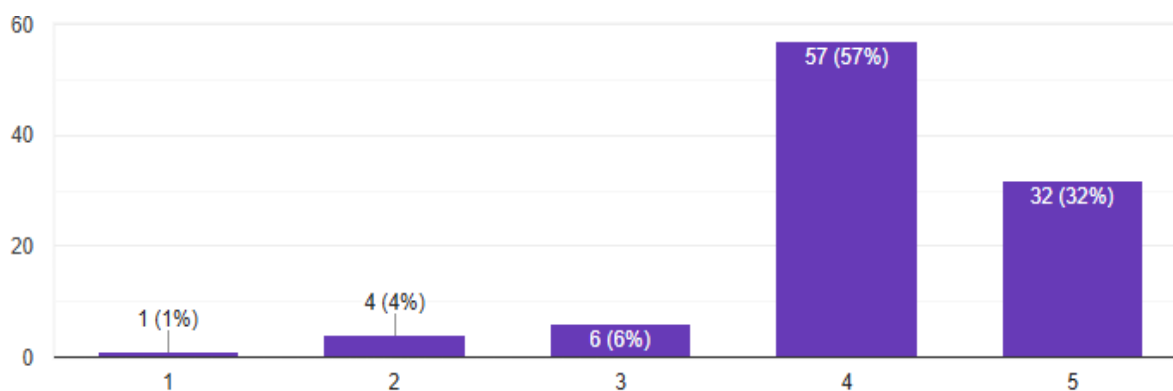
Tabla 2

Claridad de la información

Nivel Escala Likert	n	%
1	1	1%
2	4	4%
3	6	6%
4	57	57%
5	32	32%
Total	100	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 2. Claridad de la información



Nota: Del total de encuestados, el 57% está de acuerdo en que la información en ISIL+ se presenta de forma clara, siendo este un efecto directo de una adecuada navegación dentro de la plataforma. Asimismo, el 32% está totalmente de acuerdo, el 6% se mantiene neutral, el 4% en desacuerdo y solo el 1% está totalmente en desacuerdo. Los datos sugieren que la navegación es bien percibida, por lo que solo representa una

oportunidad menor para reforzar la orientación inicial mediante gamificación. La información es considerada clara, lo que sugiere poca necesidad de intervención, aunque podría complementarse con elementos gamificados para quienes aún no lo perciben así.

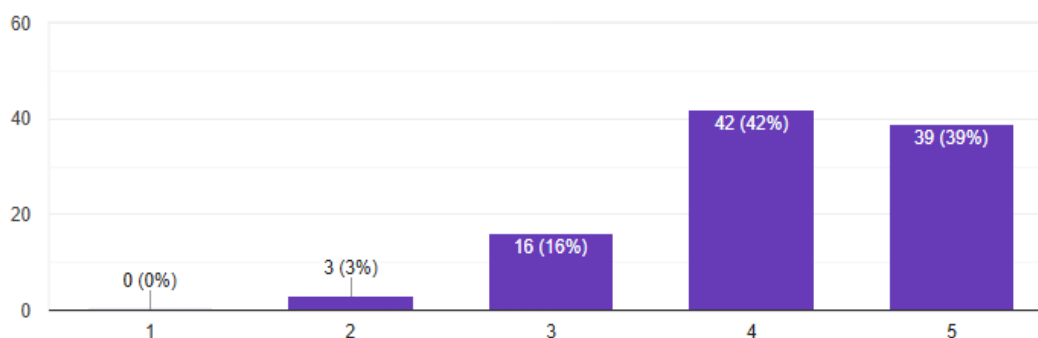
Tabla 3

Atractivo visual

Nivel Escala Likert	n	%
1	0	0%
2	3	3%
3	16	16%
4	42	42%
5	39	39%
Total	100	100%

Nota: Elaboración propia

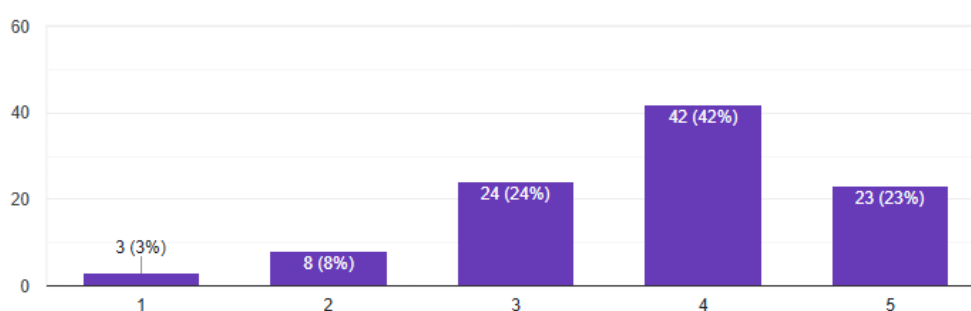
Figura 3: Atractivo visual



Nota: Del 100% de los encuestados, el 42% está de acuerdo en que el diseño visual de la plataforma ISIL+ es atractivo y agradable, lo cual se relaciona directamente con la dimensión de navegación, ya que una interfaz con dichas características mejora la percepción visual del entorno digital. Además, el 39% está totalmente de acuerdo, el 16% se muestra neutral, el 3% en desacuerdo y ningún encuestado (0%) indicó estar totalmente en desacuerdo. El diseño visual es valorado positivamente, por lo que sugiere que la gamificación podría integrarse como un refuerzo estético más que como una solución.

Tabla 4*Presencia de gamificación*

Nivel Escala Likert	n	%
1	3	3%
2	8	8%
3	24	24%
4	42	42%
5	23	23%
Total	100	100%

Nota: Elaboración propia**Figura 4: Presencia de gamificación**

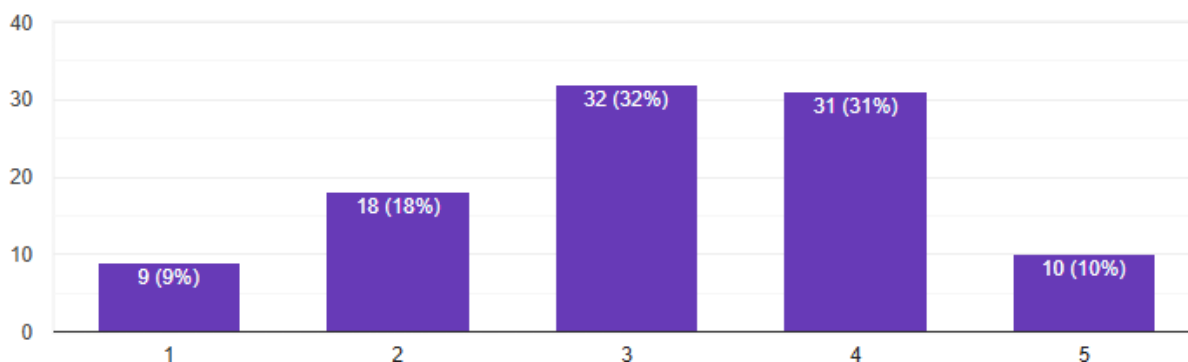
Nota: Del 100% de los encuestados, el 42% está de acuerdo en que pueden reconocer elementos lúdicos dentro de la plataforma, lo cual está directamente relacionado con la dimensión de interacción con el alumno. Además, el 23% está totalmente de acuerdo, el 24% se muestra neutral, el 8% en desacuerdo y solo el 3% está totalmente en desacuerdo. La presencia de elementos lúdicos no es totalmente reconocida, lo que sugiere una oportunidad clara para fortalecer y hacer más visibles las dinámicas gamificadas.

Tabla 5*Grado de interacción*

Nivel Escala Likert	n	%
1	9	9%
2	18	18%
3	32	32%
4	31	31%
5	10	10%
Total	100	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 5: Grado de interacción



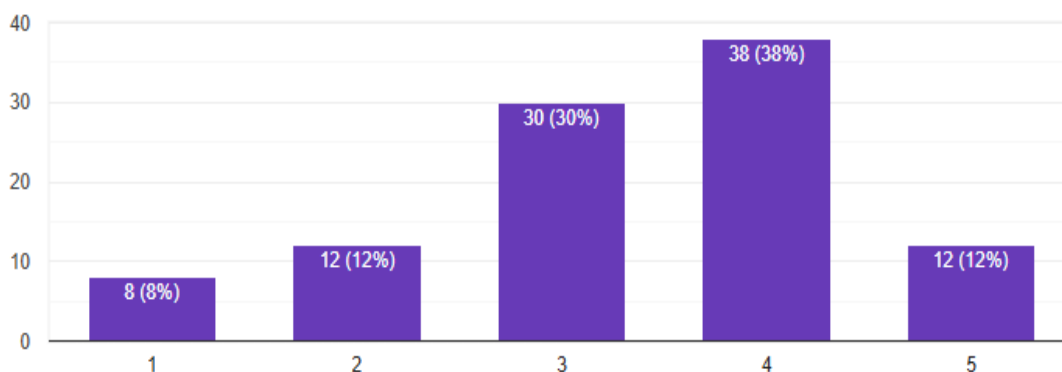
Nota: Del total de encuestados, el 32% se muestra neutral respecto a su nivel de participación activa con los recursos e interacciones que ofrece la plataforma, aspecto influenciado por la dimensión de interacción con el alumno. Por otro lado, el 31% está de acuerdo, el 18% en desacuerdo, el 10% totalmente de acuerdo y el 9% totalmente en desacuerdo. La interacción resulta poco consistente para muchos usuarios, lo que sugiere una oportunidad importante para mejorar la participación mediante gamificación.

Tabla 6

Recompensas dentro de la plataforma

Nivel Escala Likert	n	%
1	8	8%
2	12	12%
3	30	30%
4	38	38%
5	12	12%
Total	100	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 6: Recompensas dentro de la plataforma

Nota: Del 100% de los encuestados, el 38% está de acuerdo en que reciben reconocimientos visibles al cumplir retos o avanzar en el uso de la plataforma, lo cual está vinculado a la dimensión de interacción con el alumno. Además, el 30% se mantiene neutral, el 12% está en desacuerdo, el 12% totalmente de acuerdo y el 8% totalmente en desacuerdo. Las recompensas no son percibidas de manera uniforme, lo que sugiere una oportunidad para rediseñarlas o hacerlas más significativas a través de mecanismos gamificados.

Tabla 7

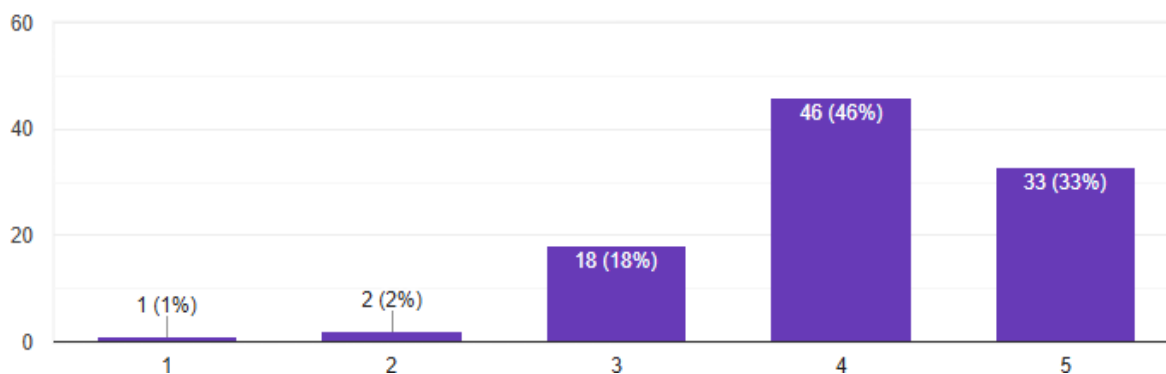
Interés por las tecnologías educativas

Nivel Escala Likert	n	%
1	1	1%
2	2	2%
3	18	18%
4	46	46%
5	33	33%
Total	100	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 7: Interés por las tecnologías educativas

Nota: Del 100% de los encuestados, el 46% se muestra de acuerdo en que les gusta utilizar herramientas tecnológicas aplicadas al aprendizaje; mientras que el 33% está totalmente de acuerdo, el 18% ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 2% en desacuerdo y solo el 1% totalmente en desacuerdo. El interés por herramientas digitales es alto, lo



que sugiere una oportunidad favorable para implementar estrategias gamificadas que los estudiantes estén dispuestos a adoptar.

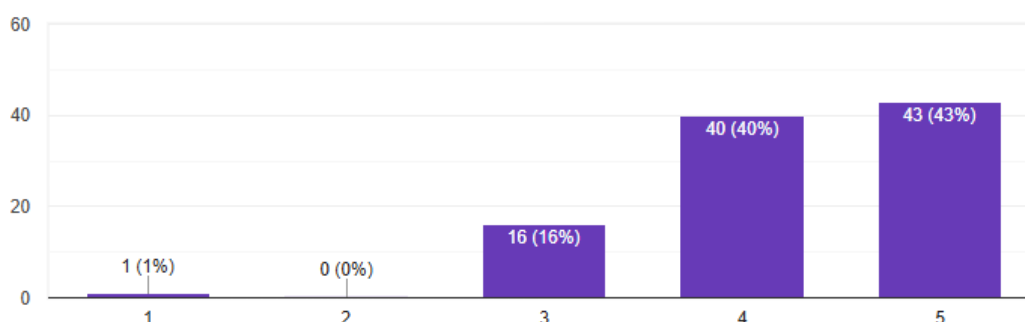
Tabla 8

Confianza en el manejo de herramientas

Nivel Escala Likert	n	%
1	1	1%
2	0	0%
3	16	16%
4	40	40%
5	43	43%
Total	100	100%

Nota: Elaboración propia

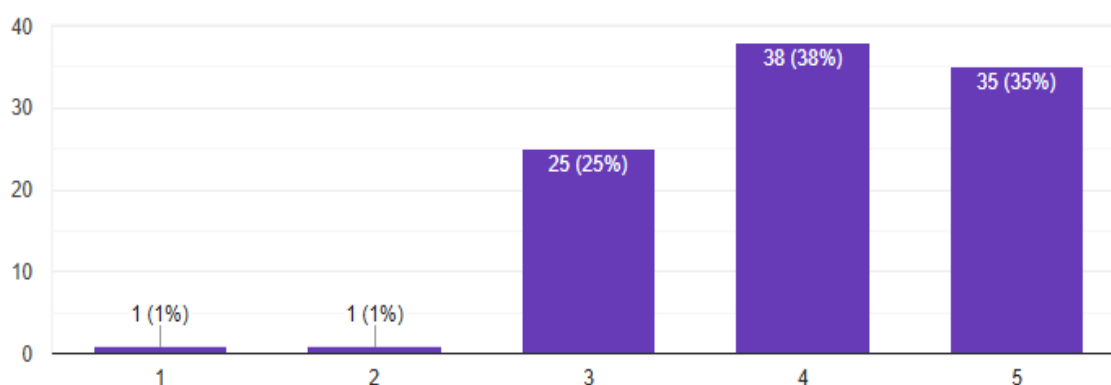
Figura 8: Confianza en el manejo de herramientas



Nota: De los 100 encuestados, el 40% se siente de acuerdo, y un 43% se siente totalmente de acuerdo con respecto a su confianza en el manejo de herramientas. Un 16% se muestra Ni acuerdo ni en desacuerdo, y solo un 1% se encuentra totalmente en desacuerdo; mientras que el 0% está solo en desacuerdo. La confianza tecnológica es buena, lo que sugiere facilidad para implementar dinámicas gamificadas que requieran interacción activa.

Tabla 9*Disposición al aprendizaje autónomo*

Nivel Escala Likert	n	%
1	1	1%
2	1	1%
3	25	25%
4	38	38%
5	35	35%
Total	100	100%

Nota: Elaboración propia**Figura 9: Disposición al aprendizaje autónomo**

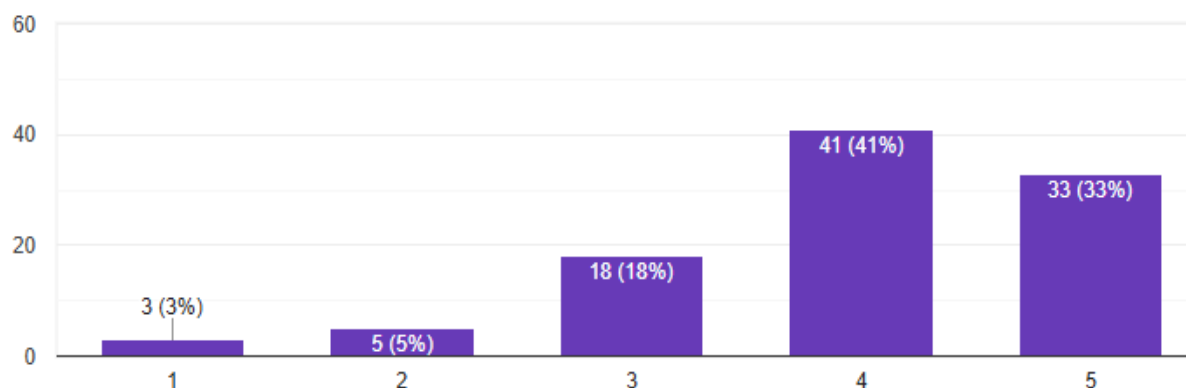
Nota: La gran mayoría de los encuestados, el 73%, se sienten De acuerdo o Totalmente de acuerdo con su disposición al aprendizaje autónomo. Esto se distribuye en un 38% que se siente de acuerdo, y un 35% que se siente totalmente de acuerdo. Un 25% se muestra Ni acuerdo ni en desacuerdo. En el otro extremo, un 1% se encuentra en desacuerdo y otro 1% en totalmente en desacuerdo. La disposición al aprendizaje autónomo es positiva, lo que sugiere que la gamificación puede aprovechar esta actitud para potenciar la exploración dentro de la plataforma.

Tabla 10*Servicios académicos y conocimiento*

Nivel Escala Likert	n	%
1	3	3%
2	5	5%
3	18	18%
4	41	41%
5	33	33%
Total	100	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 10: Servicios académicos y conocimiento



Nota: La gran mayoría de los encuestados, el 74%, se siente de acuerdo o totalmente de acuerdo con los servicios académicos y su conocimiento. Esto se distribuye en un 41% que se siente de acuerdo, y un 33% que se siente totalmente de acuerdo. Un 18% se muestra ni acuerdo ni en desacuerdo. En el otro extremo, un 5% se encuentra en desacuerdo y un 3% en totalmente en desacuerdo. Los servicios académicos son bien valorados, lo que sugiere una oportunidad pequeña para integrar gamificación que complemente esta experiencia.

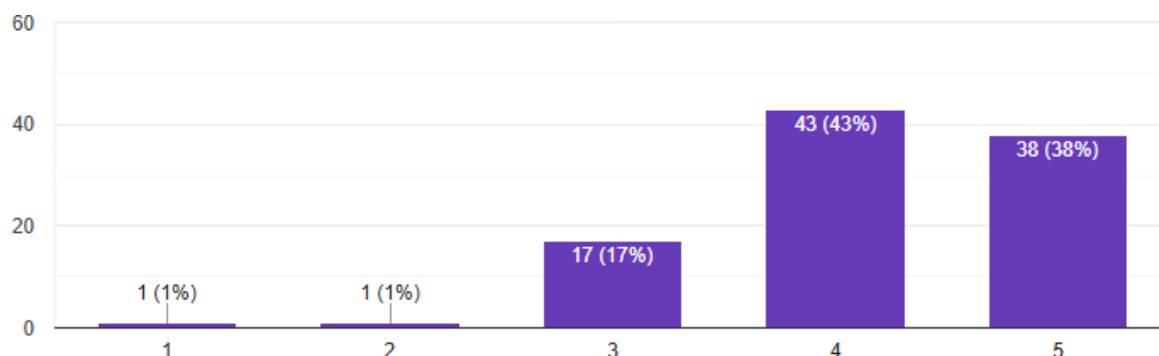
Tabla 11

Recursos tutoriales y comprensión

Nivel Escala Likert	n	%
1	1	1%
2	1	1%
3	17	17%
4	43	43%
5	38	38%
Total	100	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 11: Recursos tutoriales y comprensión



Nota: La gran mayoría de los encuestados, el 81%, se siente de acuerdo o totalmente de acuerdo con los recursos tutoriales y su comprensión. Esto se distribuye en un 43% que está de acuerdo, y un 38% que está muy de acuerdo. Un 17% se muestra en un nivel neutral, mientras que un 1% está en desacuerdo y otro 1% muy en desacuerdo. Los recursos tutoriales son comprendidos en general, pero aún existe espacio para mejorar su uso, lo que sugiere incorporar elementos gamificados para quienes muestran dudas.

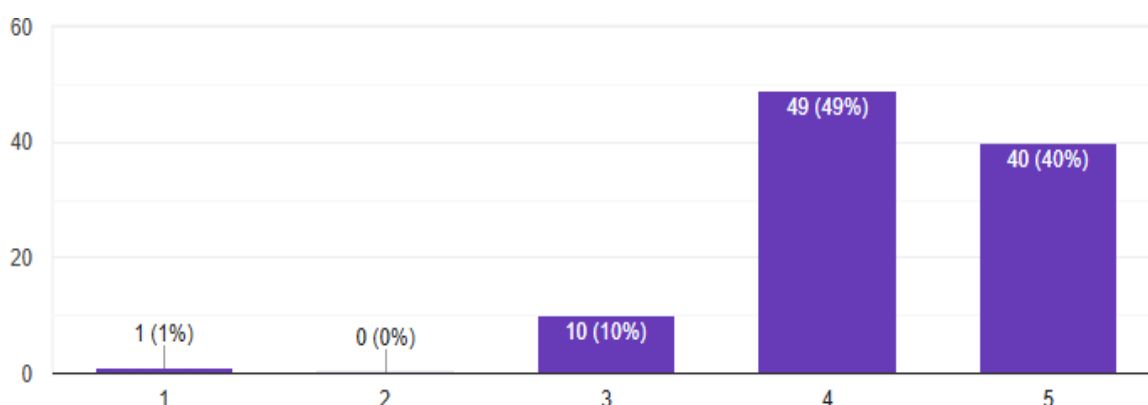
Tabla 12

Procedimientos digitales y claridad

Nivel Escala Likert	n	%
1	1	1%
2	0	0%
3	10	10%
4	49	49%
5	40	40%
Total	100	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 12: Procedimientos digitales y claridad



Nota: La gran mayoría de los encuestados, el 89%, se siente De acuerdo o Totalmente de acuerdo con los procedimientos digitales y su claridad. Esto se distribuye en un 49% que se encuentra de acuerdo, y un 40% que se ubica en un nivel muy de acuerdo. Solo un pequeño porcentaje, el 10%, se muestra en un nivel neutral, y un mínimo 1% está muy desacuerdo. Mientras que nadie (0%) está solo en desacuerdo. Los procedimientos son entendidos con facilidad, lo que sugiere una oportunidad pequeña pero útil para gamificar procesos de inducción o aprendizaje inicial.

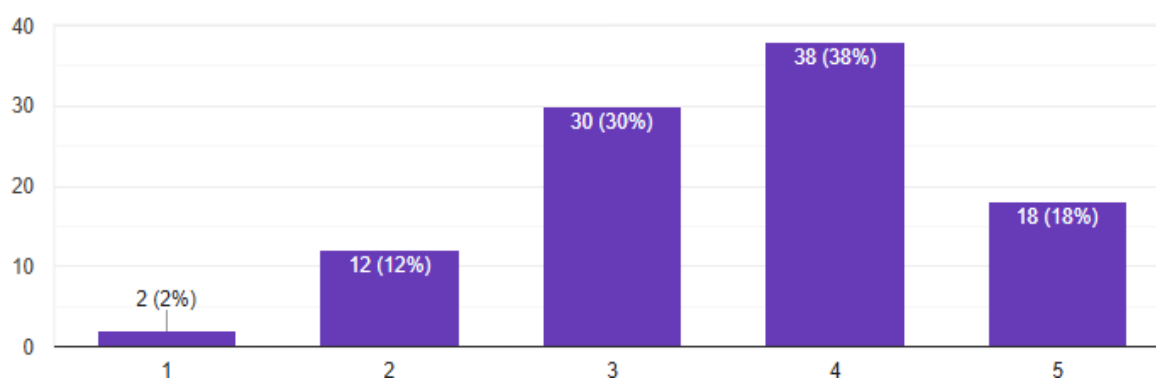
Tabla 13

Identificación de problemas frecuentes

Nivel Escala Likert	n	%
1	2	2%
2	12	12%
3	30	30%
4	38	38%
5	18	18%
Total	100	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 13: Identificación de problemas frecuentes



Nota: Del 100% de los encuestados, el 38% indicó estar de acuerdo y el 18% totalmente de acuerdo en sentirse seguros al identificar problemas frecuentes en la plataforma, lo que representa un 56% con percepción positiva. No obstante, el 30% se mostró neutral, mientras que el 12% está en desacuerdo y el 2% totalmente en desacuerdo. La seguridad al identificar problemas no es uniforme, lo que sugiere una oportunidad relevante para incluir guías o ayudas gamificadas que fortalezcan esta habilidad.

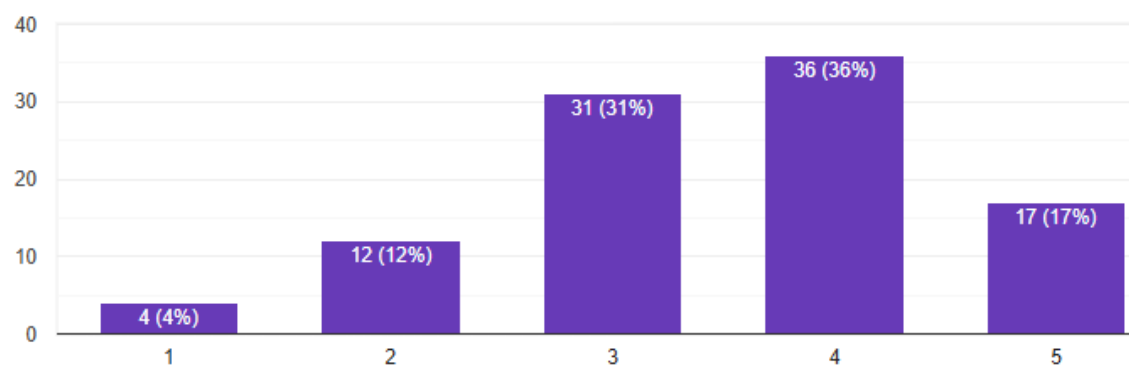
Tabla 14

Conocimiento de rutas de ayuda

Nivel Escala Likert	n	%
1	4	4%
2	12	12%
3	31	31%
4	36	36%
5	17	17%
Total	100	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 14: Conocimiento de rutas de ayuda



Nota: Del 100% de los encuestados, el 36% indicó estar de acuerdo y el 17% totalmente de acuerdo en que tienen un buen conocimiento de las rutas de ayuda dentro de la plataforma, sumando un 53% con percepción positiva. Sin embargo, el 31% se mostró neutral, mientras que el 12% expresó estar en desacuerdo y el 4% totalmente en desacuerdo. El conocimiento de las rutas de ayuda es variable, lo que sugiere una oportunidad significativa para potenciar su visualización y entendimiento mediante mecánicas gamificadas.

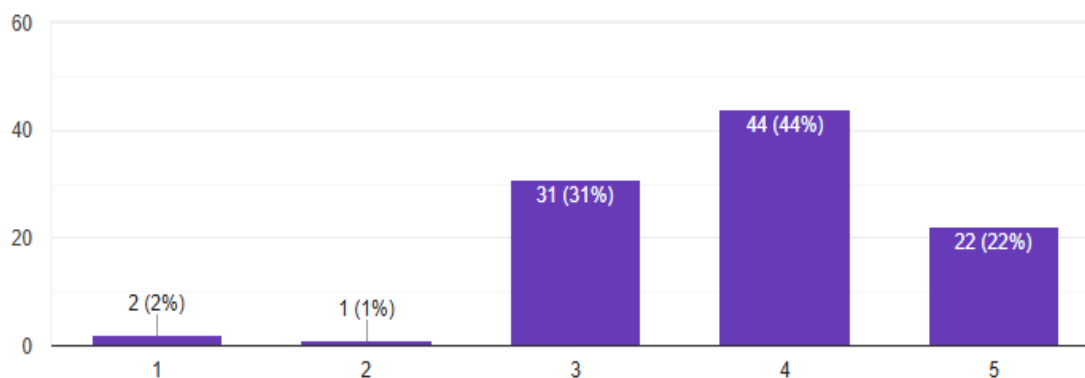
Tabla 15

Acceso a soporte técnico

Nivel Escala Likert	n	%
1	2	2%
2	1	1%
3	31	31%
4	44	44%
5	22	22%
Total	100	100%

Nota: Elaboración propia

Figura 15: Acceso a soporte técnico



Nota: Del 100% de los encuestados, el 44% está de acuerdo y el 22% totalmente de acuerdo con que tienen buen acceso a soporte técnico, sumando un 66% de percepción positiva. Sin embargo, el 31% se mantiene neutral, mientras que el 1% está en desacuerdo y el 2% totalmente en desacuerdo. El acceso a soporte técnico es percibido como adecuado, aunque todavía existe margen para mejorar su uso, lo que sugiere gamificar la orientación hacia los canales disponibles.

CAPÍTULO V: PROPUESTA DE INNOVACIÓN

5.1. Alcance esperado:

Los estudiantes de los primeros ciclos requieren recursos institucionales que respalden su proceso de adaptación, siendo la Plataforma ISIL+ uno de los instrumentos centrales y de uso continuo en toda la comunidad educativa. En este sentido, promover la familiarización con su utilización genera un impacto relevante en la adaptación de los estudiantes a nuevos sistemas y procesos que deben asimilar con rapidez, debido a que repercuten directamente en su desempeño académico. La ausencia de recursos adecuados y contextualizados dificulta la integración de los estudiantes en esta etapa inicial, la cual resulta compleja y demanda un acompañamiento particular; de no atenderse, podría derivar en consecuencias significativas tanto en el ámbito personal como en el académico.

De manera indirecta beneficia a los docentes facilitando el proceso de enseñanza ya que los estudiantes están más adaptados al sistema y contribuye a una mayor optimización de los procesos administrativos de la institución mejorando recursos para la gestión educativa.

Se espera aplicar en un corto plazo una primera implementación a través de una versión inicial que permitiría probar la eficiencia de la solución para luego optimizar la versión incluyendo los gradualmente los componentes que requiera el usuario e ir apuntando a procesos iterativos para la mejora continua mediante validaciones constantes.

5.2. Descripción del mercado objetivo del producto o servicio.

La población de estudio está conformada por estudiantes entre 17 y 25 años, considerando tanto a quienes cursan estudios regulares como a aquellos que trabajan y asisten en horarios nocturnos. En cuanto a su adaptación digital, la mayoría presenta competencias básicas pero suficientes en el manejo de herramientas virtuales y se desenvuelve de manera positiva en la navegación de la plataforma ISIL+, lo que

evidencia una adecuada familiarización con el entorno institucional. De manera indirecta, también se benefician los docentes, al contar con estudiantes mejor adaptados que facilitan la enseñanza, y el personal administrativo, al disponer de usuarios más competentes que agilizan procesos y reducen incidencias relacionadas con el uso de la plataforma.

5.3. Canales de implementación previstos.

La propuesta se difundirá e implementará mediante su integración dentro de la Plataforma ISIL+, asegurando que los estudiantes accedan directamente a los recursos gamificados desde cualquier dispositivo, ya sea móvil o PC. Asimismo, se incorporará en los talleres de inducción dirigidos a los primeros ciclos, reforzando la adaptación inicial de los alumnos. Para potenciar su alcance, se dispondrán módulos interactivos accesibles en la web ISIL+ y se incluirá como primer slide en cada presentación institucional, garantizando visibilidad y uso constante dentro de los diferentes espacios académicos y administrativos.

5.4. Alianzas internas.

Las alianzas internas necesarias para la implementación de la propuesta involucran a la Dirección Académica, encargada de validar los contenidos y asegurar su pertinencia pedagógica; al área de Tecnologías de la Información, responsable de la integración técnica en la plataforma ISIL+; y a los coordinadores de programas académicos, quienes garantizarán que la iniciativa llegue de manera efectiva a todos los cursos del primer ciclo. Asimismo, se requiere la participación activa de docentes y mentores, dado que su rol es clave para acompañar y motivar a los estudiantes en el uso de los recursos gamificados.

5.5. Benchmarking.

Stambuk et al. (2022) realizaron un estudio en la Universidad de La Frontera, donde se evaluó el uso de una plataforma de software educativo sobre Anatomía Humana entre estudiantes de los primeros ciclos de la Facultad de Medicina; esta plataforma contaba con elementos gamificados, la cual facilitó el aprendizaje de la materia. Dado que por lo general los estudiantes de primeros ciclos son los considerados nativos digitales, la implementación de recursos digitales gamificados les ayuda a una mayor comprensión de los temas y a familiarizarse más rápidamente con el entorno.

El estudio de Cachay (2022) analizó cómo un videojuego educativo influye en el aprendizaje de alumnos de primer ciclo de la Escuela de Bellas Artes de Trujillo, en este se pudo verificar que la gamificación produce mejoras significativas en la motivación, conocimientos adquiridos y los resultados de las calificaciones.

La plataforma DataCamp (2024) incorpora elementos de gamificación como puntos de experiencia, insignias y retroalimentación inmediata, promoviendo la motivación y el aprendizaje autónomo en el ámbito digital.

Estas experiencias respaldan la pertinencia de incorporar recursos gamificados en la plataforma ISIL+, evidenciando su potencial para mejorar la adaptación y el aprendizaje autónomo de los estudiantes de primeros ciclos.

5.6. Desarrollo del prototipo.

El objetivo del Prototipo sería gamificar la sección de “Guías para alumnos” de ISIL+ para que los estudiantes aprendan a usar la plataforma de forma autónoma y entretenida mediante recompensas, retos y apoyo interactivo.

Tabla 16

Diseño del Entorno Gamificado de la Plataforma ISIL+

Componente	Descripción detallada
1. Pantalla de inicio gamificada	<p>La pantalla de inicio da la bienvenida al estudiante con un mensaje personalizado que incluye su nombre y nivel de progreso (por ejemplo: “¡Hola, Ana! Estás en el nivel <i>Explorador Digital</i>”). Se presenta una barra de progreso general que muestra el avance en las guías (“Has completado 3 de 5 misiones”) y botones principales de navegación: <i>Mis Misiones</i>, <i>Mis Insignias</i>, <i>Centro de Ayuda Interactivo</i> y <i>Ranking de la Semana</i>. El diseño es dinámico, con fondos que cambian según el nivel alcanzado e incluye efectos de sonido o animación al completar una misión, generando una experiencia inmersiva y motivacional desde el primer ingreso.</p>
2. Misiones o rutas de aprendizaje	<p>Cada guía de ISIL+ se transforma en una misión interactiva con dificultad progresiva, estructurada según competencias digitales. Las rutas están divididas en niveles: Nivel 1 – Aprendiz Digital (navegación básica y acceso a Zoom), Nivel 2 – Explorador Académico (envío de actividades, revisión de notas y clases en vivo) y Nivel 3 – Comunicador Activo (participación en foros y comunicación docente). Cada misión incluye narrativa contextual (“Tu profesor te pidió subir tu primera actividad...”), guía paso a paso con sombreado del 80%, asistencia audiovisual, y refuerzo positivo mediante mensajes motivacionales y recompensas automáticas (puntos o insignias).</p>

3. Sistema de recompensas Diseñado para reforzar la motivación intrínseca y extrínseca mediante reconocimiento digital. Se otorgan **Puntos de Experiencia (XP)** por completar misiones o quizzes (“+30 XP por completar la misión *Ver tus calificaciones*”), **Insignias Digitales** por hitos como “Primera entrega” o “Participante activo”, y se muestra un **Ranking Semanal** de los diez estudiantes más activos. Además, los puntos acumulados pueden canjearse para personalizar el perfil (fondos, marcos, avatares). Este sistema mantiene el interés constante y la sensación de logro.

4. Videos interactivos con hotspots Cada misión incluye un video breve (2–3 minutos) con zonas clicables (*hotspots*) que permiten practicar las acciones explicadas. Ejemplo: al mostrar cómo enviar una tarea, el estudiante puede hacer clic en “Evaluaciones” para interactuar con la interfaz real. Al finalizar, responde un mini quiz que otorga puntos adicionales e insignias temáticas. El progreso se registra automáticamente, permitiendo evaluar la participación y dominio.

5. Tooltip contextual inteligente Este módulo de asistencia automática detecta inactividad o errores comunes (como subir archivos incorrectos) y muestra mensajes de apoyo (“¿Necesitas ayuda para subir tu tarea? Haz clic aquí para ver la guía paso a paso.”). Incluye un panel lateral interactivo con guías y videos, botón flotante de “Ayuda Rápida” y asistencia contextual según la acción o error detectado. Su objetivo es reducir la frustración y fomentar la autonomía digital mediante soporte inmediato.

6. Perfil del estudiante Funciona como un panel de seguimiento que muestra nivel actual, barra de experiencia (XP), insignias desbloqueadas, historial de misiones y porcentaje de avance por categoría (tareas, foros, comunicación, etc.). Incluye logros ocultos (“Ayudaste a un compañero”) y comparativas semanales con otros estudiantes, fomentando la autoevaluación y la competencia sana.

7. Integración con notificaciones motivacionales El sistema de notificaciones acompaña al estudiante con mensajes **motivacionales** (“Has subido al nivel Explorador Académico”), **recordatorios** sobre misiones pendientes y **retroalimentación positiva** (“Tu participación mejoró tu rango en el ranking semanal”). Estas alertas se envían mediante correo institucional, mensajes internos o WhatsApp académico, según las políticas de ISIL+. Favorece la conexión constante con la plataforma.

8. Niveles de progresión global El progreso se mide por XP y misiones completadas, organizándose en tres niveles: **Nivel 1 – Aprendiz Digital (0–150 XP)**, **Nivel 2 – Explorador Académico (151–300 XP)** y **Nivel 3 – Comunicador Activo (301–500 XP)**. Cada nivel representa un grado mayor de dominio y autonomía digital, reforzando el sentido de logro personal.

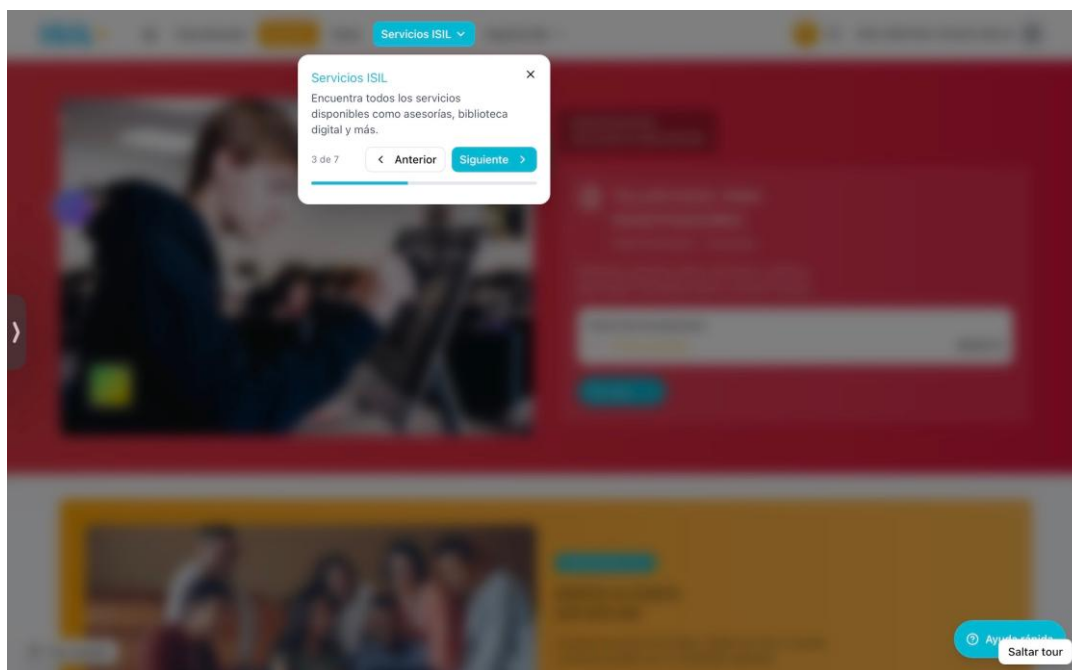
Fase de diseño **Objetivo:** Definir la estructura visual, pedagógica y funcional del entorno gamificado. **Actividades:** (a) Elaboración de la interfaz general (pantalla de inicio, rutas y recompensas), (b) definición de misiones y niveles según competencias, (c) diseño de narrativa, mensajes motivacionales e insignias, (d) creación de guiones para videos y tooltips inteligentes, y (e) desarrollo de prototipos visuales (mockups) para validar la experiencia de usuario. **Resultado:**

Prototipo funcional del entorno gamificado con lineamientos claros de diseño, navegación y componentes interactivos.

Nota. Elaboración propia (2025).

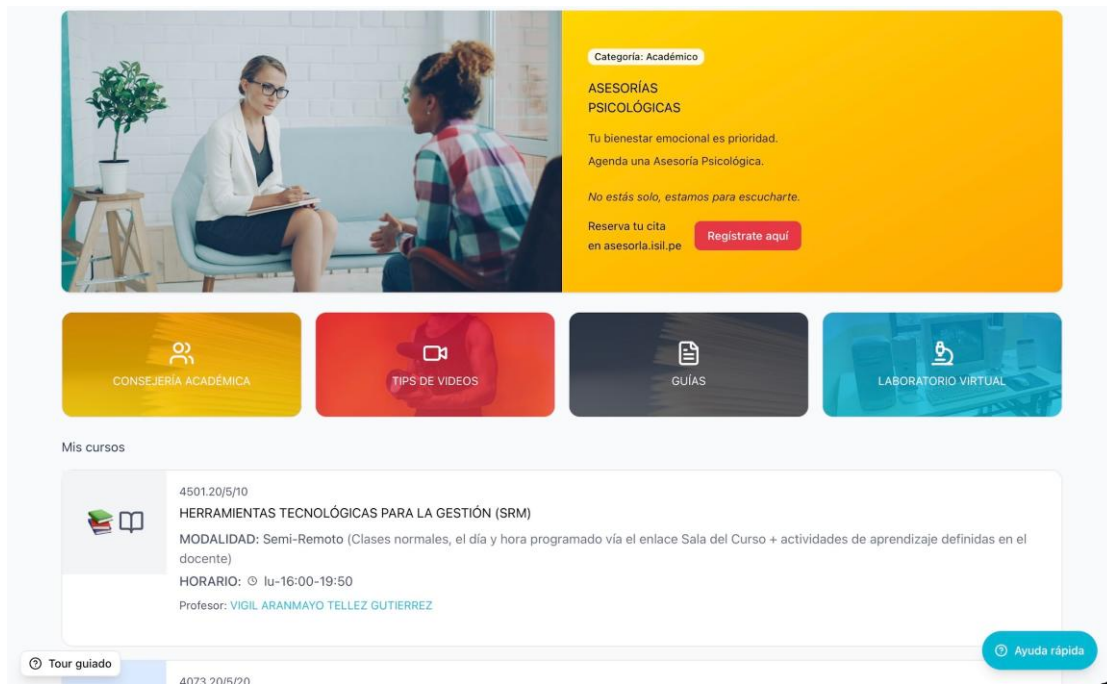
Wireframes del Prototipo. Se elaboraron los wireframes iniciales del prototipo para una guía clara y visual de lo que se espera desarrollar.

Figura 16. Onboarding desde la página de inicio de ISIL+.



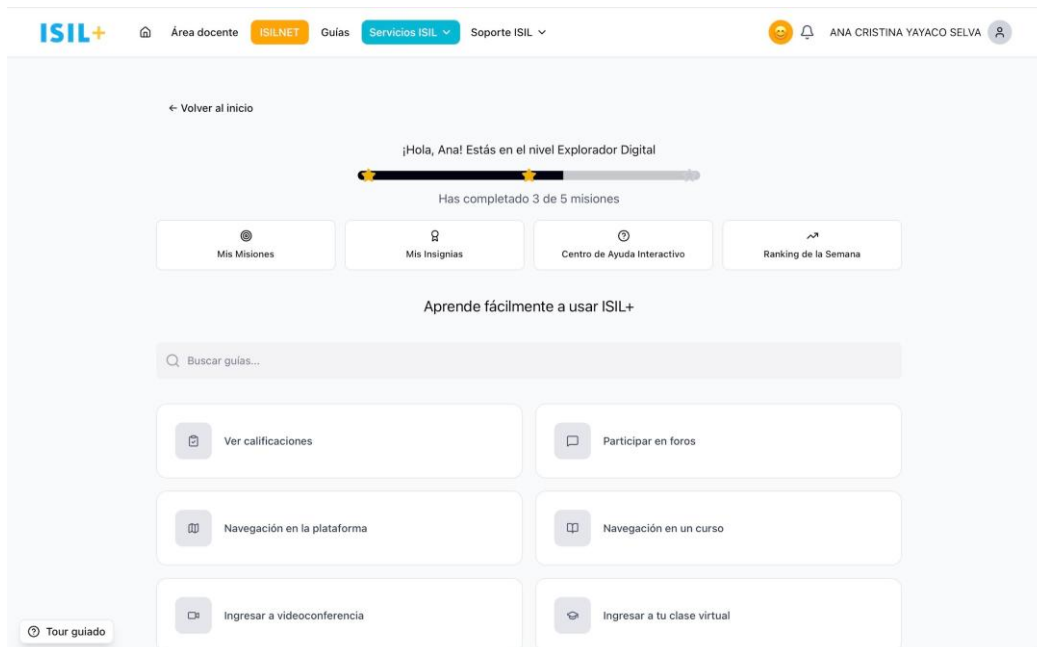
Nota: Elaboración propia

Figura 17. Ingreso a sección de Guías



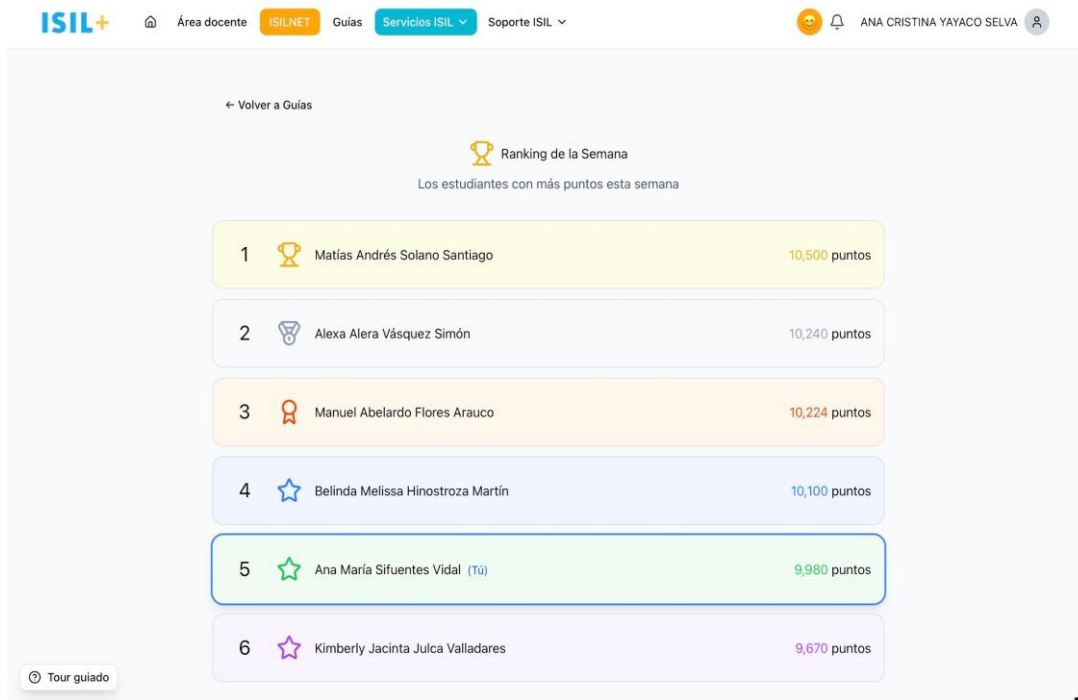
Nota: Elaboración propia

Figura 18. Página de Guías



Nota: Elaboración propia

Figura 19. Página de Ranking de la semana



Nota: Elaboración propia

Figura 20. Página del Perfil del estudiante

Mi Perfil

Nivel 5 – Explorador Digital Avanzado
1,250 XP / 2,000 XP para siguiente nivel

Ranking #1

Detalles de usuario [Editar perfil](#)

Dirección de correo
10654433@mail.isil.pe
(Visible para otros participantes del curso)

Detalles del curso

Perfiles de curso

- AULA DOCENTE 2025-20
- 4551.202520 - HERRAMIENTAS TECNOLOGICAS PARA LA GESTION (SRM)
- 4073.202520 - DESIGN MANAGEMENT (SRM)
- 1644.202520 - DISEÑO Y GESTION DE CONTENIDOS DIGITALES (SRM)
- 2326.202520 - GESTION DE LA CREATIVIDAD E INNOVACION (SPR)
- 3171.202520 - SEMIOTICA VISUAL (RMT)
- 3931.202520 - TALLER DE INVESTIGACION APLICADA E INNOVACION (SRM)
- 4510.202520 - DISEÑO DE IMAGEN EMPRESARIAL (SRM)
- 1844.202520 - DISEÑO Y DESARROLLO WEB (SPR)
- 1232.202520 - INTERACCION Y EXPERIENCIA DE USUARIO (PRE)

[Ver más](#)

Historial de Misiones

Misión	Fecha	Estado	XP
Completar tutorial de bienvenida	28 Oct 2025	Completada	+50 XP
Ver primera guía académica	29 Oct 2025	Completada	+30 XP
Asistir a taller virtual	30 Oct 2025	Completada	+100 XP
Participar en foro de discusión	-	En progreso	+75 XP
Completar evaluación semanal	-	Pendiente	+150 XP

Progreso por Categoría

Categoría	Progreso
Diseño Digital	75%
Tour guiado	-

Miscelánea

- Mis certificados
- Mensajes en foros
- Foros de discusión

Informes

- Sesiones del navegador
- Resumen de Calificaciones

Insignias

- Primer Login
- 5 Guías Completadas
- Semana Perfecta
- Top 10 Ranking
- Racha 7 Días
- Maestro del Aprendizaje

Ranking Semanal

Ranking	Nombre	Puntos	XP
1	Ana Sifuentes (Tú)	1250 pts	+120
2	Carlos Mendoza	1190 pts	+95
3	María González	1190 pts	+110
4	José Ramírez	1100 pts	+85
5	Laura Torres	1050 pts	+90

Nota: Elaboración propia

5.7. Presupuesto.

El presente presupuesto detalla la estimación de costos asociados al desarrollo del prototipo gamificado de la plataforma ISIL+, incluyendo los recursos humanos, técnicos y materiales necesarios para su implementación.

5.8. Duración estimada del proyecto.

6 a 8 semanas, distribuidas de la siguiente manera:

- **Semanas 1–2:** Diseño de gamificación y UX.
- **Semanas 3–5:** Desarrollo del prototipo funcional y contenido interactivo.
- **Semanas 6–8:** Pruebas, ajustes y presentación final.

5.9. Entregables.

Los entregables propuestos son los siguientes:

1. Documento de diseño gamificado (niveles, recompensas, badges).
2. Prototipo navegable en Figma (pantallas principales).
3. MVP funcional (con tooltips, videos y sistema de puntos).
4. Informe final de validación y pruebas de usuario.

Tabla 17

Presupuesto estimado – Prototipo gamificado ISIL+ (costos de personal)

Rol profesional	Descripción del trabajo	Costo por hora (USD)	Horas estimadas	Subtotal (USD)
Especialista en Gamificación	Diseño de mecánicas, niveles, recompensas, insignias, puntos y sistema de progreso.	30	40	1,200
UX/UI Designer (educativo gamificado)	Diseño de pantallas, flujo de usuario, wireframes y prototipo interactivo (Figma).	25	50	1,250
Desarrollador Front-End (interactivo)	Implementación visual y funcional de la interfaz (HTML, React, Figma to Code).	35	60	2,100

Desarrollador	Integración con plataforma	40	40	1,600
Back-End Integrador	/ ISIL+ (Moodle / ECALA), base de datos y APIs.			
Especialista en Contenidos Educativos	Adaptación de guías a formato interactivo (videos, quizzes, tooltips).	25	30	750
Tester / QA (Control de calidad)	Pruebas de usabilidad, revisión de flujos y corrección de errores.	20	20	400
Project Manager / Coordinador	Planificación, seguimiento, reuniones y coordinación general.	35	25	875
Total costos de personal				8,175

Nota. Elaboración propia (2025). La tabla presenta la estimación de los costos asociados al personal necesario para el desarrollo del prototipo gamificado de ISIL+. Se detallan los roles profesionales involucrados, la descripción de sus principales funciones, el costo por hora en dólares, las horas estimadas de trabajo y el subtotal correspondiente por cada puesto. En conjunto, se proyecta un costo total de 8,175 USD por concepto de recursos humanos especializados.

Tabla 18

Presupuesto estimado – Prototipo gamificado ISIL+ (costos adicionales de recursos y herramientas)

Concepto	Descripción	Costo estimado (USD)
Licencias de herramientas (Figma Pro, LottieFiles, Loom, etc.)	3 meses	150
Banco de íconos, animaciones y assets visuales	Recursos premium para la interfaz	120
Producción de videos interactivos (grabación y edición)	5 videos breves educativos	400
Servidor de pruebas / Hosting temporal	Entorno de desarrollo y testeo	100
Subtotal adicional		770

Nota. Elaboración propia (2025). La tabla muestra los gastos complementarios asociados a la ejecución del prototipo, que incluyen licencias de software, adquisición de recursos gráficos, producción de videos educativos y el uso de un servidor de pruebas. Cada concepto se

acompaña de su descripción y del costo estimado en dólares, alcanzando un subtotal adicional de 770 USD.

Tabla 19

Resumen general del presupuesto – Prototipo gamificado ISIL+

Concepto	Total (USD)
Costos de personal	\$8,175
Costos adicionales	\$770
TOTAL GENERAL ESTIMADO	8,945 USD

Nota. Elaboración propia (2025). La tabla sintetiza el presupuesto total del desarrollo del prototipo gamificado de ISIL+, integrando los costos de personal y los costos adicionales de recursos y herramientas. El total general estimado para la implementación del proyecto asciende a 8,945 USD.

CONCLUSIONES

6.1. Conclusión General.

Se concluye que sí es viable una propuesta de gamificación como estrategia para facilitar la familiarización de los estudiantes de primer y segundo ciclo con la Plataforma ISIL+. Este enfoque resulta pertinente para fortalecer la adaptación, motivación y autonomía en entornos educativos digitales. Los resultados del diagnóstico evidenciaron una alta usabilidad de la plataforma, pero también la necesidad de reforzar la interacción y el reconocimiento de logros. En ese sentido, la propuesta desarrollada, basada en misiones, recompensas, niveles y retroalimentación inmediata, ofrece una experiencia formativa inmersiva que potencia la adaptación digital, el aprendizaje autónomo y la participación activa, respondiendo al propósito central de la investigación.

6.2. Conclusiones Específicas.

6.2.1. Conclusión Específica 1.

Se concluye que sí es viable una propuesta de gamificación para superar las principales barreras que enfrentan los estudiantes de primeros ciclos en el uso de la Plataforma ISIL+. Las dificultades identificadas se relacionan con la limitada interacción activa y la baja visibilidad de los mecanismos de reconocimiento dentro del entorno digital. Aunque el 90% de los estudiantes percibe la plataforma como fácil de usar, cerca del 32% se mantiene neutral respecto a su participación y el 30% en cuanto a la existencia de recompensas. Por ello, la integración de elementos gamificados permitirá fortalecer la retroalimentación, el sentido de logro y la permanencia del estudiante en la plataforma.

6.2.2. Conclusión Específica 2.

Se concluye que sí es viable una propuesta de gamificación para fortalecer los factores motivacionales y pedagógicos que inciden en la familiarización con entornos digitales educativos. Los estudiantes de primeros ciclos muestran una disposición positiva hacia la tecnología, la autoconfianza y el aprendizaje autónomo. El 79% manifestó interés en

el uso de herramientas digitales y el 83% expresó confianza en su manejo, lo cual evidencia que la motivación intrínseca y la autonomía digital son determinantes en el éxito del aprendizaje virtual. Asimismo, la investigación confirma la validez del aprendizaje significativo de Ausubel y la gamificación de Deterding et al. como marcos teóricos que favorecen la adaptación y la retención del conocimiento al vincular experiencias previas con nuevas prácticas tecnológicas.

6.2.3. Conclusión Específica 3.

Se concluye que sí es viable una propuesta de gamificación para integrar los procedimientos clave de la Plataforma ISIL+ y facilitar su uso por parte de los estudiantes de primeros ciclos. La propuesta diseñada, centrada en la sección “Guías para alumnos”, incorpora misiones progresivas, insignias, videos interactivos y tooltips inteligentes que optimizan la comprensión práctica de los procesos académicos y administrativos. Este modelo, además de ser replicable en otras áreas académicas, promueve la mejora continua de la experiencia digital de los estudiantes y consolida su integración al ecosistema educativo de ISIL.

RECOMENDACIONES

7.1. Recomendación general.

Se recomienda implementar de manera gradual la propuesta de gamificación dentro de la Plataforma ISIL+, priorizando su aplicación en los cursos de inducción y acompañamiento al estudiante de primeros ciclos. Esta implementación permitirá fortalecer la adaptación digital, la motivación y la autonomía de los usuarios, generando una experiencia educativa más participativa e interactiva. Además, se sugiere establecer un proceso de evaluación continua que mida el impacto de la gamificación en la familiarización de los estudiantes, a fin de asegurar su mejora constante y su alineación con los objetivos institucionales de ISIL.

7.2. Recomendaciones específicas.

7.2.1. Recomendación específica 1.

Se recomienda desarrollar estrategias de gamificación enfocadas en incrementar la interacción activa de los estudiantes y mejorar la visibilidad de sus logros dentro de la Plataforma ISIL+. Para ello, se sugiere integrar sistemas de recompensas, indicadores de progreso y mensajes de retroalimentación inmediata que refuercen la motivación y el compromiso con el aprendizaje. Estas acciones permitirán disminuir la percepción de neutralidad frente a la participación y fortalecerán la conexión del estudiante con el entorno digital.

7.2.2. Recomendación específica 2.

Se recomienda promover programas de capacitación docente orientados al uso de herramientas gamificadas y metodologías participativas que fortalezcan la motivación y la autonomía digital de los estudiantes. Al integrar recursos interactivos, retos y actividades dinámicas en la enseñanza virtual, se logrará incrementar la participación activa y el interés por el aprendizaje. De esta manera, la gamificación se convertirá en

un medio eficaz para potenciar la experiencia educativa y consolidar la familiarización de los alumnos con la Plataforma ISIL+.

7.2.3. Recomendación Específica 3.

Se recomienda consolidar la propuesta de gamificación como un modelo institucional replicable en otras áreas académicas de ISIL. Para ello, es necesario establecer un plan de seguimiento que evalúe periódicamente la usabilidad, la satisfacción y el desempeño de los estudiantes en la plataforma. Asimismo, se sugiere recopilar sugerencias de los usuarios y realizar ajustes progresivos al diseño de la propuesta gamificada, garantizando que la herramienta se mantenga actualizada, funcional y alineada a las necesidades de aprendizaje de los nuevos ciclos académicos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta Morales, J. (2021). *La Gamificación Como Estrategia Didáctica Innovadora Para la Enseñanza Aprendizaje de las Matemáticas en la Resolución de Problemas en Estudiantes de Grado Noveno*. [Trabajo de grado - Maestría, Universidad de Santander]. Universidad de Santander.
<https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/6119>
- Andrade, J. R. S., Arias, I. B., Centeno, P., & Nelson, F. S. (2023). Las necesidades de información. Una exploración de las percepciones y actitudes de los estudiantes de derecho de la UNIANDES. *Bibliotecas. Anales de Investigación*, 19(3), 5.
<https://revistasbnjm.sld.cu/index.php/BAI/article/view/745>
- Cachay, A. (2022). *Videojuego educativo para mejorar el proceso de aprendizaje en la escuela de Bellas Artes de Trujillo, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio de la Universidad Privada del Norte.
<https://hdl.handle.net/11537/35398>
- Calbacho, L. (2022). *Gamificación como metodología de la enseñanza y el aprendizaje para el fomento de la motivación, la satisfacción y el mejoramiento del rendimiento académico* [Tesis doctoral, Universidad Católica de Córdoba]. Biblioteca Digital UCC. <http://pa.bibdigital.ucc.edu.ar/id/eprint/3525>
- Calero, A. D., (2016). Actividades extraescolares durante la adolescencia: Características que facilitan las experiencias óptimas. *Psicoperspectivas*, 15(2), 102-109.
<http://hdl.handle.net/11336/110314>
- Cerdà, J. B. (2010). Automatización de resolución de incidencias (Doctoral dissertation).
<https://hdl.handle.net/2099.1/11646>
- Ccoa Mamani, F. d. M., & Alvites Huamaní, C. G. (2021). Herramientas Digitales para Entornos Educativos Virtuales.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8023397>
- Chavez Arenas, A. V. (2024). *Autoaprendizaje con YouTube: Aprender sobre fotografía mediante el uso de tutoriales*. <http://hdl.handle.net/10757/674095>

- Cornejo Reyes, V. L. (2023). *Diseño de gamificación para promover la comprensión del idioma inglés a temprana edad* [Tesis de maestría, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio USAT. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/8095>
- Costilla Chacón, I. K., & Melgarejo Jara, E. G. (2022). *Recursos educativos digitales que emplean las docentes de educación inicial en tiempos de pandemia de las II. EE. en la urbanización Nicolás Garatea, Nuevo Chimbote – 2021*. <https://repositorio.uns.edu.pe/handle/20.500.14278/3885>
- Cruz Montenegro, L. A. (2022). *La comunicación digital y el uso de las herramientas virtuales en la educación superior*. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/5638>
- DataCamp. (2024). *Learn data science online*. DataCamp. <https://www.datacamp.com>
- Del Río, M. S., & Linares, F. (2022). *UX Latam: Historias sobre definición y diseño de servicios digitales*. <https://hdl.handle.net/11354/3413>
- Deps, V. L., & Bernardo da Cara, G. R. (2019). *Desarrollo de la teoría de la transición de Schlossberg y su aplicabilidad en el contexto de los estudiantes universitarios*. *Revista Cumbres*, 5(2), 99–109. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7210405.pdf>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9-15. *de los estudiantes universitarios*. *Revista Cumbres*, 5(2), 99–109. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7210405.pdf>
- Díaz Estrada, D. M., Díaz Zuñiga, E. J., & Pilco Lozano, M. A. (2024). Gamificación como estrategia educativa para incrementar la motivación y rendimiento académico. *Revista internacional de cultura visual*, 16(6), 61-69. <https://doi.org/10.62161/revvisual.v16.5323>
- Duche Pérez, A. B., Paredes Quispe, F. M., Gutiérrez Aguilar, O. A., & Carcausto Cortez, L. C. (2020). Transición secundaria-universidad y la adaptación a la vida

- universitaria/ Secondary-university transition and adaptation to university life. *Revista De Ciencias Sociales*, 26(3), 244-258. <https://doi.org/10.31876/rcs.v26i3.33245>
- Espejo, B., Lázaro Herrero, L., & Álvarez López, G. (2023). Digitalización educativa y aprendizaje móvil: tendencias en las narrativas políticas de los Organismos Internacionales. *Foro de Educación*, 21(2), 45-66. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9262557>
- García, R., García, B., & Fitoria, P. (2021). *Uso de herramientas básicas de Microsoft Office Excel, Word y PowerPoint y su incidencia en la calidad del aprendizaje significativo en el área deficiencias naturales, modalidad de primaria regular, del centro público Salomón Ibarra Mayorga*. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua. <http://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/14823>
- Guerrero, A. G. P., Intriago, K. J. M., & Bone, K. J. W. (2024). Transformación digital: uso de tecnologías emergente en la auditoría financiera: Digital transformation: use of emerging technologies in financial auditing. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(5), 75. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2721>
- Lemus Pool, María Consuelo, & López González, Rocío. (2021). Tipologías de navegación en plataformas digitales: el caso de los estudiantes del sur de Tamaulipas. *PAAKAT: revista de tecnología y sociedad*, 11(20), e579. Epub 21 de abril de 2021. <https://doi.org/10.32870/pk.a11n20.579>
- Lozano Tapia, G. E. (2023). *Desarrollo de un videojuego educativo configurable con mecánicas de aprendizaje y de juego que permitan reforzar el aprendizaje de Matemática en estudiantes de 1ro de secundaria* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio PUCP. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/24624>
- Manrique Tejada, R. (2019). Propuesta de una Plataforma de Tecnologías de Información y Comunicaciones como Metodología para Estandarizar los

Esquemas de Planes de Tesis y Tesis de Pregrado y Posgrado en las Universidades del Perú-2018.

<https://repositorio.upt.edu.pe/handle/20.500.12969/974>

Manyari Del Carpio, S. E., Vargas Manyari, J. H., & Cruz Oyola, I. E. (2023). Recursos digitales favorecen el proceso de enseñanza y aprendizaje en tiempos de pandemia. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 7(27), 397–402. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.524>

Moreno, J., & Álvarez, J. A. (2020). Mobile videogame as a didactic strategy to facilitate college adjustment. *Formación universitaria*, 13(1), 55-62. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000100055>

Muñoz-Basols, J., & Fuertes Gutiérrez, M. (2024). Interacción en entornos virtuales de aprendizaje/Interaction in Virtual Learning Environments. <https://doi.org/10.4324/9781003146391-10>

Olivar Curi, G. G. (2022). *Adaptación universitaria y autoeficacia en estudiantes de psicología de una universidad de Lima-Sur*. <https://hdl.handle.net/20.500.13067/1914>

Pachas Huaytan, J. V. (2024). *Influencia de la gamificación en el rendimiento académico en estudiantes universitarios de ingeniería*. <https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/16072>

Paredes Alegre, B. N. (2023). *La política fiscal en los servicios de streaming y la recaudación por impuesto a la renta de las empresas no domiciliadas en el Perú, año 2022*. Repositorio Académico USMP. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/12688>

Peralta Macedo, A. (2023). Aprendizaje autónomo del estudiante de educación básica: Una revisión bibliográfica. *UCV-SCIENTIA*, 15 (1), 72-86. <https://doi.org/10.18050/revucv-scientia.v15n1a6>

Pérez de Cabrera, Lorena Beatriz. (2013). El rol del docente en el aprendizaje autónomo: la perspectiva del estudiante y la relación con su rendimiento

- académico. *Diálogos*, No. 11, Año 7, p. 45-62. ISSN: 1996-1642
<https://www.revistas.udb.edu.sv/ojs/index.php/dl/article/view/184>
- Pérez Granados, L., & Muñoz González, L. D. la C. (2024). La gamificación en el ámbito educativo: desafíos, potencialidades y perspectivas para su implementación. *Revista De Educación*, 1, 249–274. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2024-405-634>
- Pinzón Arteaga, J. (2024). Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel en el Desarrollo de Estrategias de Aprendizaje Hacia un Pensamiento Crítico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 8858-8870. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.12041
- Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación: Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73-99. <https://digital.casalini.it/10.14201/teri.20625>
- Rojas Mondragón, D. P., & Barba Uruñuela, N. (2023). El Proceso de familiarización: Propuesta de un programa integral de familiarización en primera infancia. <https://repositori.uvic-ucc.cat/handle/10854/7663>
- Rosas Moscoso, F. (2024). Vida universitaria: desafíos y responsabilidades personales y sociales en la escena contemporánea. *Tradición, Segunda época*, (23), 16–25. <https://revistas.urp.edu.pe/index.php/Tradicion/article/view/6369>
- Salazar Chauca, A. K. (2023). *Atribuciones de éxito y fracaso a la vida universitaria en estudiantes de derecho de una universidad privada de Trujillo, según el factor género*. <https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/16072>
- Sastoque, J. A., González-Rubio, M., Correa, D. A., & Valencia-Arias, A. (2024). Perception of skills in the use of information and communication technologies (ICTs) for learning in the university context: a case study. *Formación universitaria*, 17(3), 73-82. <https://dx.doi.org/10.4067/s0718-50062024000300073>

- Silva Vargas, E. (2024). *Procedimientos de gestión para la importación de productos y búsqueda de proveedores confiables a través de herramientas digitales*. <https://hdl.handle.net/20.500.12819/3192>
- Stambuk-Castellano, M., Contreras-McKay, I., Neyem, A., Inzunza, O., Ottone, N. E., & Sol, M. (2022). Plataforma de software educativa gamificada: Experiencia con estudiantes de anatomía de la Universidad de La Frontera. *International Journal of Morphology*, 40(2), 297–303. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022022000200297>
- Tinitana Castillo, V. del C. (2024). Cómo Influyen las Herramientas Tecnológicas en la Enseñanza Aprendizaje del Docente hacia los Estudiantes de Educación Básica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 1938-1947. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10631
- Vasquez Chavez, A. S. (2023). *Influencia de los escenarios lúdicos para el desarrollo del pensamiento matemático en el I ciclo*. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/143382>
- Velasco, V. E. M., Proaño, N. A. L., López, E. N. L., Frías, H. L. P., Mejía, O. B. A., & Yucailla, R. D. C. (2024). Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Una Revisión Sistemática. *Magazine De Las Ciencias: Revista De Investigación E Innovación*, 9(2), 95-111. <https://doi.org/10.33262/rmc.v9i2.3105>
- Vinokurova, N. V., Mazurenko, O. V., Prikhodchenko, T. N., & Ulanova, S. L. (2021). Digital transformation of educational content in the pedagogical higher educational institution. *Apuntes Universitarios*, 11(4), 713. <https://doi.org/10.17162/au.v11i3.713>

ANEXOS

Informe Turnitin



Página 2 de 99 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trnoid::30163:532766805

13% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 8 palabras)
- ▶ Trabajos entregados

Fuentes principales

- 12% Fuentes de Internet
- 4% Publicaciones
- 0% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad**N.º de alerta de integridad para revisión**

- Texto oculto**
106 caracteres sospechosos en N.º de página
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

La Torre Vidal, Franco David (Autor)



Silva Barros, Eduardo Niels (Autor)



Carlos Antonio Sam Anlas (Asesor)

Yataco Silva, María Cristina (Autor)



Registro de impacto y resultados

Tipo de documento: Trabajo de investigación

Título del Trabajo de Investigación o Tesis

Propuesta de gamificación para mejorar la familiarización con la Plataforma ISIL+

Integrantes:

1. Franco David La Torre Vidal
2. Eduardo Niels Silva Barros
3. María Cristina Yataco Silva

Asesor: Carlos Antonio Sam Anlas

Impacto de la investigación

Impacto Educativo

- Mejora el proceso de adaptación académica de los estudiantes de primeros ciclos mediante una propuesta de gamificación aplicada a la Plataforma ISIL+.
- Propone fortalecer el aprendizaje autónomo y la comprensión de los procedimientos académicos digitales.

Impacto Tecnológico

- La investigación ayuda a la institución a definir cómo adaptar el uso de la Plataforma ISIL+ incorporando recursos gamificados que optimicen la interacción y el uso activo del entorno digital.
- Propone el fortalecimiento de las competencias digitales mediante una experiencia guiada e interactiva.

Impacto Social

- Contribuye a reducir las dificultades de adaptación digital de los estudiantes de nuevo ingreso mediante una propuesta que acompaña y orienta el uso de la plataforma institucional.
- Propone una experiencia más inclusiva que favorece la igualdad de oportunidades en el acceso a los recursos académicos.

Impacto Institucional

- La investigación ayuda a la institución a definir cómo mejorar sus procesos académicos y administrativos al contar con estudiantes mejor familiarizados con la Plataforma ISIL+.
- Propone una solución que facilita la labor docente y reduce incidencias operativas relacionadas con el uso de la plataforma.

Resultado del proceso de investigación

- El **73%** de los estudiantes manifestó estar *de acuerdo o totalmente de acuerdo* con su disposición al aprendizaje autónomo, lo que indica un contexto favorable para implementar una estrategia gamificada que potencie dicha autonomía.
- El **81%** percibe que los recursos tutoriales son claros y comprensibles; sin embargo, existe un **17%** neutral, lo que evidencia la necesidad de reforzar la orientación inicial mediante dinámicas gamificadas.
- El **89%** considera claros los procedimientos digitales, lo que permite que la gamificación actúe como un **refuerzo pedagógico** y no como una solución correctiva.

- El **83%** de los estudiantes expresó confianza en el manejo de herramientas digitales, lo que demuestra viabilidad técnica para implementar mecánicas gamificadas que requieran interacción activa.
- El **79%** mostró interés por el uso de tecnologías educativas, lo que refuerza la aceptación potencial de una propuesta gamificada.
- No obstante, el **32%** se mantiene neutral respecto a su nivel de interacción con la plataforma, lo que sustenta la necesidad de introducir elementos gamificados que incrementen la participación.

- Solo el **56%** de los estudiantes se siente seguro identificando problemas frecuentes dentro de la plataforma, lo que evidencia una brecha de seguridad digital que puede ser abordada mediante guías y ayudas gamificadas.
- El conocimiento de las rutas de ayuda alcanza apenas un **53%** de percepción positiva, mientras que un **31%** se mantiene neutral, lo que respalda la incorporación de rutas visuales e interactivas que faciliten el acceso al soporte.

- El **74%** de los estudiantes valora positivamente los servicios académicos, lo que indica que una mejor familiarización con la plataforma fortalecerá la eficiencia institucional.
- El **66%** percibe un buen acceso al soporte técnico; sin embargo, la presencia de un **31%** neutral evidencia oportunidades para optimizar la orientación al soporte mediante recursos gamificados, reduciendo consultas repetitivas y tiempos de atención.

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Propuesta de gamificación para mejorar la familiarización con la Plataforma ISIL+				
Formulación del problema	Objetivos	Variable	DIMENSIONES	Metodología
Problema general	Objetivo general	Nivel de familiarización con la plataforma ISIL+	Navegación en ISIL+	<p>Tipo de investigación: Aplicada</p> <p>Nivel: Descriptiva</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Diseño: No experimental – transversal</p> <p>Población: Estudiantes que en el semestre 2025 - 01, estén cursando el primer o segundo ciclo de ISIL, en las sedes de Miraflores y La Molina</p> <p>Diseño muestral: No probabilístico por conveniencia.</p> <p>Muestra: 100 estudiantes con las características antes descritas</p> <p>Técnica: Encuesta estructurada</p> <p>Instrumento: Cuestionario con escala Likert.</p> <p><i>Los resultados serán analizados mediante estadística descriptiva para identificar necesidades y orientar la propuesta.</i></p>
¿Cómo mejorar la familiarización y el uso de la Plataforma ISIL+ por parte de los estudiantes de primeros ciclos mediante una estrategia de gamificación?	Diseñar una propuesta de gamificación como estrategia para facilitar la familiarización de los estudiantes de primer y segundo ciclo con la Plataforma ISIL+.		Interacción con el alumno	
Problemas específicos	Objetivos específicos		Nivel de motivación y adaptación digital	
P1: ¿Cuáles son las principales dificultades que enfrentan los estudiantes de primeros ciclos en el uso de la Plataforma ISIL+?	O1: Identificar las principales barreras que enfrentan los estudiantes de primeros ciclos en el uso de la Plataforma ISIL+.		Necesidades informativas de los alumnos	
P2: ¿Qué factores afectan la motivación y comprensión del entorno digital entre los alumnos nuevos?	O.2: Describir los factores motivacionales y pedagógicos que inciden en la familiarización de los estudiantes con entornos digitales educativos.			

<p>P3: ¿Qué elementos de gamificación podrían incorporarse en una propuesta para facilitar el aprendizaje de la plataforma?</p>	<p>O3: Diseñar una propuesta de gamificación que integre los procedimientos clave de la Plataforma ISIL+ para facilitar su uso por parte de los estudiantes de primeros ciclos.</p>		<p>Resolución de Incidencias técnico</p>	
---	---	--	---	--

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicador	CUESTIONARIO	ITEM	Instrumento	ESCALAS				
								1	2	3	4	5
Nivel de familiarización con la plataforma ISIL+	Según Tejada (2019), el nivel de familiarización con una plataforma educativa se refiere al proceso de adaptación e incorporación del alumnado al entorno tecnológico donde se desarrolla el aprendizaje. Este proceso influye en cómo el estudiante se conecta, accede a la información y maneja las aplicaciones requeridas.	Se entiende por nivel de familiarización con la plataforma ISIL+ el grado en que los estudiantes comprenden, navegan, interactúan y aprovechan adecuadamente las funciones, recursos y servicios digitales que ofrece la plataforma institucional, considerando aspectos como los siguientes:	Navegación en ISIL+	Facilidad de navegación	Me resulta fácil moverme por la plataforma de forma intuitiva	1	Escala Likert (1-5)	T O T A L M E N T E E N D E S A C U E R D O	E N D E S A C U E R D O	N I A C U E R D O N I E N D E S A C U E R D O	D E A C U E R D O	T O T A L M E N T E D E A C U E R D O



	En el caso de la plataforma ISIL+, esta variable permite comprender el grado de integración del estudiante al entorno virtual institucional.												
				Claridad de la información	Comprendo claramente la información que se presenta en la plataforma.	2							
				Atractivo visual	El diseño visual de la plataforma me resulta atractivo y agradable.	3							
			Interacción con el alumno	Presencia de gamificación	Reconozco adecuadamente elementos lúdicos como logros, niveles o desafíos.	5							
				Grado de interacción	Participo activamente con los recursos e interacciones que ofrece la plataforma.	5							
				Recompensas dentro de la plataforma	Recibo reconocimientos visibles por parte del sistema al cumplir retos o avanzar en el uso de la plataforma.	6							
			Nivel de motivación y	Interés por las tecnologías educativas	Me gusta utilizar herramientas tecnológicas aplicadas al	7							



			adaptación digital		aprendizaje.								
				Confianza en el manejo de herramientas	Me siento seguro al usar plataformas tecnológicas para mis estudios.	8							
				Disposición al aprendizaje autónomo	Estoy dispuesto(a) a aprender por mi cuenta utilizando recursos tecnológicos.	9							
			Necesidades informativas de los alumnos	Servicios académicos y conocimiento	Me resulta fácil encontrar la información básica sobre el uso de aulas virtuales, soporte técnico, inscripciones y otros servicios.	10							
				Recursos tutoriales y comprensión	Entiendo fácilmente los materiales que explican cómo usar la plataforma.	11							
				Procedimientos digitales y claridad	Comprendo los procesos como la matrícula, el envío de tareas y la realización de consultas dentro de la plataforma.	12							
			Resolución de Incidencias	Identificación de problemas frecuentes	Reconozco fácilmente cuando la plataforma ISIL+ presenta fallas o comportamientos inusuales.	13							
				Conocimiento de rutas de ayuda	Me siento preparado(a) para actuar correctamente cuando tengo un problema técnico en la plataforma ISIL+.	14							



				Acceso a soporte técnico	Confío en que los canales de ayuda de ISIL+ pueden resolver los inconvenientes que enfrento al usar la plataforma de manera rápida	15								
--	--	--	--	--------------------------	--	----	--	--	--	--	--	--	--	--

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Variable: Nivel de Familiarización con la plataforma ISIL+

Preguntas evaluadas del 1 al 5, en escala de Likert, donde:

1 = Totalmente en desacuerdo; 2 = En Desacuerdo; 3 = Ni acuerdo ni en desacuerdo

4 = De acuerdo; 5 = Totalmente de acuerdo

	¿De que ciclo eres?				
	PRIMERO		SEGUNDO		
	¿De que sede eres?				
	MIRAFLORES		LA MOLINA		
1	Me resulta fácil moverme por la plataforma de forma intuitiva				
	1	2	3	4	5
2	Comprendo claramente la información que se presenta en la plataforma				
	1	2	3	4	5
3	El diseño visual de la plataforma me resulta atractivo y agradable				
	1	2	3	4	5
4	Reconozco adecuadamente elementos lúdicos como logros, niveles o desafíos				
	1	2	3	4	5
5	Participo activamente con los recursos e interacciones que ofrece la plataforma				
	1	2	3	4	5
6	Recibo reconocimientos visibles por parte del sistema al cumplir retos o avanzar en el uso de la plataforma				
	1	2	3	4	5
7	Me gusta utilizar herramientas tecnológicas aplicadas al aprendizaje				
	1	2	3	4	5
8	Me siento seguro al usar plataformas tecnológicas para mis estudios				
	1	2	3	4	5
9	Estoy dispuesto(a) a aprender por mi cuenta utilizando recursos tecnológicos				
	1	2	3	4	5
10	Me resulta fácil encontrar la información básica sobre el uso de aulas virtuales, soporte técnico, inscripciones y otros servicios				

	1	2	3	4	5
11	Entiendo fácilmente los materiales que explican cómo usar la plataforma				
	1	2	3	4	5
12	Comprendo los procesos como la matrícula, el envío de tareas y la realización de consultas dentro de la plataforma				
	1	2	3	4	5
13	Reconozco fácilmente cuando la plataforma ISIL+ presenta fallas o comportamientos inusuales				
	1	2	3	4	5
14	Me siento preparado(a) para actuar correctamente cuando tengo un problema técnico en la plataforma ISIL+				
	1	2	3	4	5
15	Confío en que los canales de ayuda de ISIL+ pueden resolver los inconvenientes que enfrente al usar la plataforma de manera rápida				
	1	2	3	4	5

VALIDACIÓN DE EXPERTOS



INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Nombre y apellido del docente: Mg. CARLOS ANTONIO SAM ANLAS
- 1.2. Cargo e institución del experto: DOCENTE ISIL
- 1.3. Nombre del instrumento: Cuestionario
- 1.4. Autor del instrumento: Franco David La Torre Vidal, Eduardo Niels Silva Barros, María Cristina Yataco Silva
- 1.5. Título de la investigación :"Propuesta de gamificación mediante videojuegos para mejorar la familiarización con la Plataforma ISIL+"

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente 00-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	El ítem está redactado con un lenguaje preciso, comprensible y adecuado al nivel del encuestado.					X
2. OBJETIVIDAD	El ítem expresa conductas observables, medibles y no ambiguas.					X
3. ACTUALIDAD	El contenido es pertinente y se encuentra alineado con los avances actuales en ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	La secuencia de los ítems responde a una lógica interna clara y coherente.					X
5. SUFICIENCIA	El número de ítems cubre de forma adecuada la totalidad de dimensiones e indicadores definidos.					X
6. INTENCIONALIDAD	Cada ítem está formulado con un propósito claro que permite evaluar los					X

	aspectos clave de la variable.					
7. CONSISTENCIA	Los ítems se fundamentan en teorías o evidencias científicas pertinentes y actualizadas.					X
8. COHERENCIA	Existe relación directa y lógica entre las dimensiones, indicadores e ítems.					X
9. METODOLOGÍA	El instrumento responde al enfoque, tipo y diseño metodológico planteado en el proyecto.					X
10. PERTINENCIA	El instrumento es útil y funcional para recolectar los datos necesarios de acuerdo con los objetivos de investigación..					X
PROMEDIO DE VALIDACIÓN						90%

PERTINENCIA DE LOS ÍTEMS O REACTIVOS DEL INSTRUMENTO

ÍTEMS	SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE
1. Me resulta fácil moverme por la plataforma de forma intuitiva.	X		
2. Comprendo claramente la información que se presenta en la plataforma.	X		
3. El diseño visual de la plataforma me resulta atractivo y agradable.	X		
4. Reconozco adecuadamente elementos lúdicos como logros, niveles o desafíos.	X		
5. Participé activamente con los recursos e interacciones que ofrece la plataforma.	X		
6. Recibo reconocimientos visibles por parte del sistema al cumplir retos o avanzar en el uso de la plataforma.	X		

7. Me gusta utilizar herramientas tecnológicas aplicadas al aprendizaje	X		
8. Me siento seguro al usar plataformas tecnológicas para mis estudios.	X		
9. Estoy dispuesto(a) a aprender por mi cuenta utilizando recursos tecnológicos.	X		
10. Me resulta fácil encontrar la información básica sobre el uso de aulas virtuales, soporte técnico, inscripciones y otros servicios.	X		
11. Entiendo fácilmente los materiales que explican cómo usar la plataforma	X		
12. Comprendo los procesos como la matrícula, el envío de tareas y la realización de consultas dentro de la plataforma.	X		
13. Reconozco fácilmente cuando la plataforma ISIL+ presenta fallas o comportamientos inusuales	X		
14. Me siento preparado(a) para actuar correctamente cuando tengo un problema técnico en la plataforma ISIL+	X		
15. Confío en que los canales de ayuda de ISIL+ pueden resolver los inconvenientes que enfrento al usar la plataforma de manera rápida.	X		

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:**IV. %. V: OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

(X) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.



Mg. Carlos Antonio Sam Anlas

ORCID: 0000-0003-1632-7131

Escuela ISIL – Docente