



SAN IGNACIO DE LOYOLA – ESCUELA ISIL

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“Propuesta de implementación de estrategias digitales de gamificación para fortalecer las competencias lingüísticas del idioma inglés en estudiantes de Institutos de Educación Superior del Distrito de San Sebastián – Cusco, 2026”

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
Bachiller en Administración y Dirección de Negocios**

PRESENTADO POR:

De La Quintana Bejar, Ana Fiorella - Administración y Dirección de Negocios

ASESOR

Velasquez Tapullima, Pedro Alfonso

LIMA, PERÚ

2026

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Velasquez Tapullima, Pedro Alfonso

MIEMBROS DEL JURADO

Quijano Aranibar, Ivan Ernesto

Ricra Mayorca, Juan Manuel

Pera Fronda, Carla Cristina

INFORME TURNITIN

Propuesta de implementación de estrategias digitales de gamificación para fortalecer las competencias lingüísticas del ...

 Instituto San Ignacio de Loyola - ISIL

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trncid::30163:587274925

Fecha de entrega

6 may 2026, 4:27 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

6 may 2026, 4:43 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

Propuesta de implementación de estrategias digitales de gamificación para fortalecer las comp....docx

Tamaño del archivo

8.0 MB

130 páginas

21.496 palabras

126.697 caracteres

12% 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 10 palabras)

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

10%  Fuentes de Internet

1%  Publicaciones

9%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo con enorme gratitud a mi madre, por su apoyo incondicional y motivación constante para sortear satisfactoriamente las vicisitudes durante mi camino profesional.

A mi asesor, por la experticia y paciencia con las que me instruyó y orientó en la realización de este trabajo de investigación desde el primer día.

Por último, dedico este logro a todos quienes apuestan por una educación transformadora y con propósito, que apuestan por la transformación digital y las estrategias lúdicas aplicadas a la enseñanza para generar un impacto positivo y real en el aprendizaje y nos fortalece como sociedad.

AGRADECIMIENTOS

Es mi deseo manifestar mi profundo agradecimiento a mi familia, por el respaldo continuo brindado, sin el que no hubiera podido perseverar en este desafío académico.

Agradezco de manera especial a mi asesor de proyecto de investigación, por la incomparable y experta orientación que me brindó, la misma que dio la claridad académica suficiente para estructurar este trabajo con rigor y excelencia.

Por último, agradezco a mis estudiantes. Su disposición para colaborar en la experimentación de nuevas rutas de aprendizaje me ha permitido relacionarme con la educación de una manera más real y cercana, reafirmando así mi compromiso con la educación transformadora.

ÍNDICE TEMÁTICO

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO.....	2
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTOS.....	5
ÍNDICE TEMÁTICO	6
ÍNDICE DE TABLAS.....	9
ÍNDICE DE FIGURAS.....	11
RESUMEN.....	12
ABSTRACT	13
INTRODUCCIÓN.....	14
CAPÍTULO I: INFORMACIÓN GENERAL.....	16
1.1. Título del Proyecto.....	16
1.2 Área estratégica de desarrollo prioritario	16
1.3 Actividad económica en la que se aplicaría la investigación.....	17
1.4 Alcance de la solución.....	17
CAPÍTULO II: DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN APLICADA	19
2.1 Descripción de la realidad problemática	19
2.2 Formulación del problema	21
2.2.1 Problema general.....	21
2.2.2 Problemas específicos	21
2.3 Objetivos de investigación.....	21
2.3.1 Objetivo general	21
2.3.2 Objetivos específicos.....	21
2.4 Justificación de la investigación.....	22
2.4.1 Justificación teórica	22
2.4.2 Justificación metodológica.....	22
2.4.3 Justificación práctica	23
CAPÍTULO III: MARCO REFERENCIAL	25
3.1. Antecedentes de la investigación	25
3.1.1 Antecedentes nacionales:	25
3.1.2. Antecedentes internacionales.....	26
3.2. Marco teórico	27
3.2.1 Variable 1: Estrategias de gamificación	27
3.2.2 Variable 2: Competencias Lingüísticas: Expresión Oral (Speaking) y Comprensión Auditiva (Listening).....	32
3.3. Definición de términos básicos	37

CAPÍTULO IV: HIPOTESIS Y VARIABLES.....	40
4.1. Formulación de hipótesis.....	40
4.1.1. Hipótesis general.....	40
4.1.2. Hipótesis específicas.....	40
4.2. Operacionalización de variables.....	40
CAPÍTULO V: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	46
5.1. Diseño metodológico	46
5.2. Diseño muestral.....	47
5.2.1. Población	47
5.2.2. Muestra.....	47
5.3. Técnicas de recolección de datos.....	48
5.4. Técnica de procesamiento de la información	53
5.5. Resultados	55
5.5.1. Análisis descriptivo	55
5.5.2 Análisis ligados a las hipótesis	66
CAPÍTULO VI: PROPUESTA DE INNOVACIÓN	75
6.1. Alcance esperado.....	75
6.2. Descripción del mercado objetivo del producto o servicio.....	77
6.2.1. Fuentes de ingreso.....	81
6.2.2. Canales de distribución	82
6.2.3. Estrategias de penetración en el mercado.....	83
6.2.4. Alianzas estratégicas.....	83
6.2.5. Benchmarking	84
6.3. Desarrollo del proyecto de innovación.....	86
6.4. Presupuesto	87
CONCLUSIONES	91
Conclusión general.....	91
Conclusiones específicas.....	91
Conclusión específica 1	91
Conclusión específica 2	92
RECOMENDACIONES.....	93
Recomendación general	93
Recomendaciones específicas.....	93
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	95
ANEXOS.....	99
Anexo 1: Registro de impacto y resultados	99
Anexo 2: Matriz de Consistencia	101

Anexo 3: Matriz de operacionalización de variables	103
Anexo 4: Ficha de Validación	107
Anexo 5: Instrumento de recolección de datos	112

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de variables.....	42
Tabla 2	Muestra de estudio.....	47
Tabla 3	Niveles y valores de validez	49
Tabla 4	Confiabilidad de estrategias digitales y recursos de gamificación	49
Tabla 5	Fiabilidad de estrategias digitales y recursos de gamificación.....	51
Tabla 6	Confiabilidad de competencias lingüísticas.....	51
Tabla 7	Fiabilidad de competencias lingüísticas	53
Tabla 8	Consolidado de frecuencias de la V1D1.....	55
Tabla 9	Frecuencias disgregadas por pregunta de la V1D1.....	56
Tabla 10	Consolidado de frecuencias de la V1D2.....	57
Tabla 11	Frecuencias disgregadas por pregunta de la V1D2.....	58
Tabla 12	Consolidado de frecuencias de la V2	59
Tabla 13	Consolidado de frecuencias de la V2D1.....	61
Tabla 14	Frecuencias disgregadas por pregunta de la V2D1.....	62
Tabla 15	Consolidado de frecuencias de la V2D2.....	64
Tabla 16	Frecuencias disgregadas por pregunta de la V2D2.....	65
Tabla 17	Correlación entre la V1 y V2	67
Tabla 18	Correlación entre la V1 y la D1V2	69
Tabla 19	Correlación entre la V1 y la D2V2	72
Tabla 20	Resultados esperados	76
Tabla 21	Impacto de la innovación a corto, mediano y largo plazo	77
Tabla 22	Estudiantes de Institutos de Educación Superior (IES)	78
Tabla 23	Docentes de nivel de Educación Superior.....	79
Tabla 24	Institutos de Educación Superior (IES).....	80
Tabla 25	B2B: Implementación y "success fee" con (IES).....	81
Tabla 26	Capacitación Especializada (workshop model)	81

Tabla 27 Outsourcing para empresas privadas del sector turismo	82
Tabla 28 Cuadro Comparativo del benchmarking estratégico	85
Tabla 29 Cronograma de actividades y control presupuestario	88
Tabla 30 Carta de Gantt del Proyecto	89

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Realidad problemática	20
Figura 2 Justificación teórica.....	22
Figura 3 Justificación metodológica	23
Figura 4 Justificación práctica.....	24
Figura 5 Estrategias de gamificación	31
Figura 6 Competencias lingüísticas orales y auditivas	37
Figura 7 Frecuencias de V1D1	55
Figura 8 Frecuencias de V1D2	57
Figura 9 Frecuencias de V2	60
Figura 10 Frecuencias de V2D1	61
Figura 11 Frecuencias de V2D2	64
Figura 12 Estrategias digitales de gamificación y competencias lingüísticas	68
Figura 13 Estrategias digitales de gamificación y expresión oral	70
Figura 14 Estrategias digitales de gamificación y comprensión auditivas.....	73
Figura 15 Propuesta de innovación.....	90

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo proponer la implementación de estrategias digitales de gamificación y determinar su impacto en el fortalecimiento de las competencias lingüísticas del idioma inglés en estudiantes de Institutos de Educación Superior del distrito de San Sebastián, Cusco. El estudio se estructuró bajo un enfoque cuantitativo y una metodología de tipo aplicada, con diseño no experimental, de corte transversal y alcance descriptivo–correlacional. La recopilación de data se efectuó a través encuesta tipo Likert, empleando un cuestionario a una muestra de 100 estudiantes, representativa de la población estudiantil de los institutos superiores de San Sebastián. El procesamiento estadístico, realizado mediante el software Jamovi, demostró un nivel de significancia $p < 0.001$, con un nivel de confianza del 95%, y se identificó una correlación positiva moderada entre las variables ($\rho = 0.464$). Lo anterior evidencia que el nivel de competencia actual presenta brechas significativas, especialmente en las dimensiones de comprensión auditiva y expresión oral, donde el desempeño estudiantil fue calificado mayoritariamente como regular y malo.

En consecuencia, la gestión estratégica de herramientas de gamificación influye positivamente en el desarrollo de las competencias lingüísticas orales- auditivas, optimizando el uso de la infraestructura tecnológica existente.

Como implicación práctica, este estudio proporciona una hoja de ruta metodológica para que los institutos y empresas del sector turismo implementen programas de capacitación de bajo costo basados en outsourcing tecnológico, permitiendo monitorear el progreso real de los colaboradores y asegurar que el talento humano alcance los estándares de fluidez exigidos por el mercado internacional en Cusco.

Palabras clave: gamificación, estrategias lúdicas, competencias lingüísticas, mecánicas y dinámicas de juego, retroalimentación inmediata, motivación

ABSTRACT

This research aimed to propose the implementation of digital gamification strategies and determine their impact on strengthening English language skills in students of Higher Education Institutes in the district of San Sebastián, Cusco. The study employed a quantitative approach and an applied methodology, utilizing a non-experimental, cross-sectional, and descriptive-correlational design. Data collection was conducted through a Likert-type survey, using a questionnaire administered to a sample of 100 students representative of the student population at higher education institutes in San Sebastián. Statistical processing, performed using Jamovi software, demonstrated a significance level of $p < 0.001$, with a 95% confidence level, and identified a moderate positive correlation between the variables ($p = 0.464$). This indicates that the current level of competence presents significant gaps, especially in the dimensions of listening comprehension and oral expression, where student performance was mostly rated as fair and poor.

Consequently, the strategic management of gamification tools positively influences the development of oral and auditory language skills, optimizing the use of existing technological infrastructure. As a practical implication, this study provides a methodological roadmap for tourism institutes and companies to implement low-cost training programs based on technological outsourcing, allowing them to monitor the real progress of employees and ensure that human talent reaches the fluency standards demanded by the international market in Cusco.

Keywords: gamification, game strategies, language skills, game mechanics and dynamics, immediate feedback, motivation

INTRODUCCIÓN

La esfera de la educación técnica profesional ha atravesado cambios profundos debido a la adopción de esquemas pedagógicos activos y herramientas digitales. En la actualidad, la instrucción de lenguas extranjeras ha dejado de lado los modelos de enseñanza mecánica, posicionando a la innovación metodológica como un factor determinante para el éxito académico y la permanencia de los alumnos. En el ámbito local de Cusco, específicamente en San Sebastián, los centros de formación tecnológica —tales como el I.E.S. Khipu o Tuinen Star— se enfrentan al reto de instruir a estudiantes que suelen visualizar el aprendizaje del inglés técnico como una carga burocrática o un simple requisito de graduación, en lugar de una ventaja competitiva para su inserción laboral.

Diversas investigaciones, fundamentadas en la Teoría de la Autodeterminación de Deci y Ryan, así como en los aportes de Zichermann y Cunningham (2011), plantean que la implementación de estrategias de gamificación, articuladas a través de sus componentes, dinámicas y mecánicas, constituye una vía esencial para superar las barreras de aprendizaje, potenciar el interés propio del alumno y minimizar la ansiedad lingüística sin recurrir a sistemas de evaluación de carácter punitivo. No obstante, se identifica un vacío en el conocimiento académico sobre el efecto concreto de estas intervenciones lúdicas en la enseñanza del inglés para propósitos específicos dentro de los institutos cusqueños, donde el perfil del estudiante, que a menudo compagina responsabilidades laborales y académicas, requiere de formatos inmersivos que reduzcan la deserción y el temor al juicio social por el error.

La relevancia de esta investigación reside en su intención de subsanar dicha carencia, brindando datos objetivos sobre la relación entre el diseño de ambientes gamificados y la mejora en indicadores de aprendizaje, tales como la fluidez comunicativa en entornos técnicos y la proactividad del educando. Esto constituye un recurso valioso para la planificación de estrategias curriculares en la educación superior tecnológica de la región. Desde una óptica científica, el estudio enriquece las áreas de lingüística aplicada,

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- American Psychological Association. (s.f.). Intrinsic motivation. En APA Dictionary of Psychology. Recuperado el 7 de abril de 2026, de <https://dictionary.apa.org/intrinsic-motivation>
- Burke, B. (2014). Gamify: How gamification motivates people to do extraordinary things. Bibliomotion.
- Castiblanco, J. A. (2021). Gamificación en la enseñanza del inglés: Revisión sistemática. Revista de Educación a Distancia (RED), 21(65). <https://doi.org/10.6018/red.449371>
- Centro Virtual Cervantes. (s.f.). Competencia comunicativa. En Diccionario de términos clave de ELE. Instituto Cervantes. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/competenciacomunicativa.htm
- Chou, Y. K. (2015). Actionable gamification: Beyond points, badges, and leaderboards. Octalysis Media.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The psychology of optimal experience. Harper & Row.
- Deci, E. L., y Ryan, R. M. (1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. Plenum Press.
- Deci, E. L., y Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. Psychological Inquiry, 11(4), 227–268.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Redondo, L., Gumiel, C., y Valón-Hernández, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. Computers & Education, 63, 380–392.

- Figuerola-Flores, J. F. (2015). Gamification and game-based learning for the 21st century: A blueprint for recruiting and energizing 21st century students. *Journal of Instructional Research*, 4, 37–45.
- Flores, J. F. (2019). Estrategias de gamificación en el aprendizaje de lenguas. *Revista de Tecnología y Educación*, 3(1), 12–25.
- Foncubierta, J. M., y Rodríguez, C. (2015). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Editorial Edinumen.
- García-Botero, G., Questier, F., y Zhu, C. (2019). Self-directed language learning in a mobile-assisted, formal language learning context. *Computer Assisted Language Learning*, 31(2), 181–197.
- González, C. S. (2016). Gamificación en la educación superior: Revisión sistemática. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (48).
- Hamari, J., Koivisto, J., y Sarsa, H. (2014). Does gamification work? — A literature review of empirical studies on gamification. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, 3025–3034. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill Education.
- Hidalgo-Mazón, A. (2022). Plataformas interactivas y gamificación en inglés técnico. *Revista Ciencia y Tecnología*, 8(2), 45–58.
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons.
- Krashen, S. D. (1982). Principles and practice in second language acquisition. Pergamon Press.
- McGonigal, J. (2011). Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. Penguin Press.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., y Agredano, M. (2018). Gamificación en educación básica: el aprendizaje basado en juegos y la estrategia de gamificación. *Revista de Educación y Pensamiento*, 25(2), 1–15.

- Pando, J. (2018). Tendencias en la educación superior en el Perú. *Revista Educación*, 10(1), 85–94.
- Parra-González, M. E., y Segura-Robles, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: Un análisis cuantitativo. *Revista de Educación*, (386), 113–135.
- Pérez, C. (28 de enero de 2012). La competencia de Chomsky. Blog de Redacción y Lenguaje. Pontificia Universidad Católica del Perú. <http://blog.pucp.edu.pe/blog/lenguaje/2012/01/28/la-competencia-de-chomsky/>
- Prieto, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73–99.
- Richards, J. C. (2008). *Teaching listening and speaking: From theory to practice*. Cambridge University Press.
- Richards, J. C., y Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching* (3.ª ed.). Cambridge University Press.
- Rivera-Trigueros, I., y Sánchez-Pérez, M. M. (2020). Gamificación y aprendizaje de lenguas: Una revisión de la literatura reciente. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 6(2), 125–136.
- Rojas, M. (2023). El impacto del filtro afectivo en el aprendizaje del inglés a nivel técnico [Tesis de maestría, Universidad Nacional]. Repositorio Académico.
- Ryan, R. M., y Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
- Ryan, R. M., y Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, and improving education. *Contemporary Educational Psychology*, 61, Artículo 101860.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., y Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380.

- Seaborn, K., y Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 14–31.
- Sevy-Biloon, J. (2017). Using game-based learning to foster student engagement and motivation in the English language classroom. *SAGE Open*, 7(3).
<https://doi.org/10.1177/2158244017725160>
- Toda, A. M., Valle, P. H., e Isotani, S. (2018). The dark side of gamification: An updated systematic mapping of negative effects of gamification in education. *Higher Education Computer Science*, 143–156.
- UNESCO. (2021). *Tecnologías digitales en la educación superior en América Latina*. Ediciones UNESCO.
- Vera, J. L. (2021). *La gamificación como herramienta para el fortalecimiento de la competencia oral en inglés en estudiantes de nivel superior [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]*. Repositorio Institucional UNE.
- Vicente-Sáez, A. (23 de agosto de 2021). Gamificación: una estrategia didáctica más allá de la motivación. TecScience. <https://tecscience.tec.mx/es/divulgacion-ciencia/gamificacion-una-estategia-didactica-mas-alla-de-la-motivacion/>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Werbach, K., y Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Zepeda-Hernández, S., Abascal-Mena, R., y López-Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 12(6), 315–325.
- Zichermann, G., y Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media, Inc.