ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

“TOULOUSE LAUTREC”

PLATAFORMA DIGITAL EDUCATIVA CON CARACTERÍSTICAS DE VIDEOJUEGO QUE MOTIVE EL APRENDIZAJE EN ALUMNOS LIMEÑOS DE NIVEL SECUNDARIA

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño Publicitario

AUTORES:

AYMEÉ YANÍN GUTIÉRREZ VÁSQUEZ

https://orcid.org/0000-0002-6631-4681

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación Audiovisual Multimedia

AUTOR:

ALEJANDRA MARIA PEREDO LOPEZ

https://orcid.org/0000-0002-5626-9995

Asesor

LÍA LUCY REBAZA LÓPEZ

https://orcid.org/0000-0003-2147-5358

Lima-Perú

2025

PLATAFORMA DIGITAL EDUCATIVA CON CARACTERIŚTICAS DE VIDEOJUEGO- T_INVEST - AYMEE ́GUTIEŕREZ.docx

My Files

My Files

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:425133244

Fecha de entrega
30 ene 2025, 8:58 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
31 ene 2025, 11:06 a.m. GMT-5

Nombre de archivo
PLATAFORMA DIGITAL EDUCATIVA CON CARACTERISTICAS DE VIDEOJUEGO- T_INVEST - AYMEÉ G....docx

Tamaño de archivo
1.5 MB

28 Páginas

5,668 Palabras

33,579 Caracteres

16% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

Fuentes principales

15% Fuentes de Internet
1% Publicaciones
9% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

Texto oculto
60 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.

Resumen del trabajo de Investigación

Hace más de cinco décadas que se crearon los videojuegos, desde entonces hasta la actualidad han evolucionado y destacado de diferentes maneras, captando la atención de muchos adolescentes, por ello algunos le suelen dedicar varias horas en vez de estudiar, pues lo encuentran más divertido. En algunos casos pierden el control y la noción de su tiempo, como consecuencia baja su rendimiento académico.

Teniendo en cuenta esto, se diseñó una plataforma digital llamada "Yokari" con el objetivo de motivar al aprendizaje en los alumnos limeños de nivel secundaria, la cual tiene características predominantes de los videojuegos. Gracias al uso de la gamificación y la creatividad se pudo generar interés y recrear los mismos estímulos de satisfacción que producen los videojuegos, además de promover la comunicación entre alumnos y docentes.

Para el desarrollo de este proyecto de innovación se utilizó durante todo el proceso creativo la metodología Toulouse Thinking y sus 4 etapas: investigar, idear, desarrollar y transferir. Así mismo, se hizo el análisis de proyectos similares para saber que les ha funcionado y aplicarlo, también para obtener insights y conocer el problema a detalle, se hizo la recolección de información a través de diversas entrevistas y encuestas a los adolescentes de 3er. a 5to. año de secundaria y tres docentes.

Finalmente se desarrolló un producto mínimo viable para la validación de Yokari que consiste en crear un servidor en Discord Nitro con todas las características que tiene la plataforma, por ejemplo algunas de estas son: podrán crear grupos de estudio, desarrollar las tareas, también tendrá un apartado de preguntas y se pasará un link para que los alumnos creen su avatar. Para las dinámicas en clase se hará uso de otros juegos educativos como por ejemplo: Poki, Quizizz, Kahoot, etc.

Palabras clave: educación, plataforma digital, videojuegos, motivación.

Summary of the Research Project

Video games were created more than five decades ago, from then until today they have evolved and stood out in different ways, capturing the attention of many teenagers, so some usually spend several hours instead of studying, because they find it more fun. In some cases they lose control and notion of their time, and as a consequence their academic performance drops.

Taking this into account, a digital platform called "Yokari" was designed with the objective of motivating learning in Lima high school students, which has predominant characteristics of video games. Thanks to the use of gamification and creativity, it was possible to generate interest and recreate the same stimuli of satisfaction that video games produce, in addition to promoting communication between students and teachers.

For the development of this innovation project, the Toulouse Thinking methodology and its 4 stages: research, devise, develop and transfer were used throughout the creative process. Likewise, an analysis of similar projects was made to know what has worked for them and apply it, also to obtain insights and know the problem in detail, information was collected through various interviews and surveys to adolescents from 3rd to 5th year of high school and three teachers.

Finally, a minimum viable product was developed for the validation of Yokari, which consists of creating a Discord Nitro server with all the features that the platform has, for example some of these are: they will be able to create study groups, develop the tasks, it will also have a section for questions and a link for students to create their avatar. For classroom dynamics, other educational games will be used, such as Poki, Quizizz, Kahoot, etc.

Key words: education, digital platform, video games, motivation.

TABLA DE CONTENIDO

1. Contextualización del problema…….6
2. Justificación……....7
3. Reto de Innovación……..…8
4. Sustento teórico……..…10
    4.1 Estudios previos…….…...11
    4.2 Marco teórico……....13
5. Beneficiarios……...17
6. Propuesta de valor……..18
    6.1 Propuesta de valor……19
    6.2 Segmento de clientes……19
    6.3 Canales…….……19
    6.4 Relación con los clientes……..19
    6.5 Actividades clave…….19
    6.6 Recursos clave…….19
    6.7 Aliados clave……19
    6.8 Fuentes de ingreso……20
    6.9 Presupuesto…….……..20
7. Resultados…….…22
8. Conclusiones…….…22
9. Bibliografía…….……...23
10. Anexos……...26

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. *Presupuesto del Producto Mínimo Viable*……..…….…….. 20

1. Contextualización del Problema

Toda persona, independientemente de su edad, necesita entretenerse y busca la manera de hacerlo, jugando algún deporte, viendo películas en el cine, escuchando música, entre otras cosas; pero en la última década con el avance de la tecnología los videojuegos se han convertido en una actividad de ocio cada vez más popular con un aumento excesivo entre los adolescentes varones (Irmak et al., 2019).

Debido a que la mayoría de videojuegos proporcionan al usuario un espacio de tipo virtual, de fácil aprendizaje, y con mecanismos de recompensas, generan sensaciones de agrado, las cuales provocan que la dinámica frente al juego se mantenga (Gómez et al., 2016). De esta manera pierden interés por los estudios y perjudican sus notas. En algunos casos pueden convertirse en una adicción, según el Ministerio de Salud (MINSA, 2020) se atendieron 2233 casos de adicción a los videojuegos en el 2018, aumentando significativamente en 2019, con 3,099 atenciones en los diferentes centros de salud del sector público, principalmente a jóvenes de 12 a 17 años.

Sin embargo, hay algunos autores que indican que los videojuegos aportan positivamente en ciertos aspectos de la persona por ejemplo Badía et al. (2015) señala que si un alumno juega videojuegos moderadamente tiene un mejor rendimiento académico que los que se dedican a otras actividades de ocio tecnológicas, pero los adolescentes que dedican un tiempo excesivo a jugar videojuegos obtienen un peor rendimiento. (Peiró-Velert et al., 2014)

Es por ello que se busca, desde la carrera de Comunicación Audiovisual Multimedia y Dirección y Diseño Publicitario, diseñar una plataforma educativa digital que logre aumentar la motivación en los alumnos de nivel secundaria, utilizando el lenguaje de los videojuegos, logrando recrear los mismos estímulos de gratificación y satisfacción de estos.

Por lo tanto, se considera que este proyecto de innovación va a generar un impacto positivo en el aspecto educacional ya que se creará un balance entre el interés por los videojuegos y la educación, haciendo que el alumno se divierta y a la vez aprenda.

2. Justificación

2.1.Justificación social

El presente proyecto de investigación está enfocado en contribuir a la motivación por el aprendizaje en alumnos de nivel secundaria a través de una plataforma digital con un sistema de gamificación de videojuegos.

Debido a que los adolescentes pasan mucho más tiempo en internet, es difícil que desarrollen una mayor capacidad de identificar las consecuencias negativas que trae el uso frecuente de los videojuegos, especialmente en sus estudios (Sánchez y Silveira, 2019). Esto significa que muchos adolescentes desperdician su tiempo en vez de usarlo en algo productivo, por ello este proyecto se enfoca en generar un impacto positivo a través de los videojuegos y los recursos lúdicos para una mejora de motivación intrínseca en los escolares.

2.2. Implicaciones prácticas

El propósito de crear esta herramienta digital educativa con características de un videojuego, estrategias lúdicas y funciones atractivas visualmente, es originar el mayor interés en el alumno para ayudar a mejorar su rendimiento académico, en consecuencia a una mejor motivación intrínseca y extrínseca. Simba (2017) dice que:

El juego tiene el potencial de transformar actividades monótonas en dinámicas y divertidas, un enfoque que puede enriquecer el aprendizaje. La meta es que el estudiante, tras superar una experiencia educativa desafiante, desarrolla motivación para nuevos aprendizajes y fortaleza. (p.5)

Por ello se facilitará una mejor interacción entre todos los involucrados, como profesores y alumnos a través de herramientas digitales que proporcionan ese mayor interés en aprender por un medio no tan tradicional pero a su vez muy efectivo.

2.3. Justificación metodológica

La metodología utilizada es Toulouse Thinking que permite de manera ágil, flexible e iterativa desarrollar el proyecto de innovación, promoviendo un impacto positivo social, económico y eco ambiental.

Está conformada por cuatro etapas, las cuales son: Investigar, Idear, Desarrollar y Transferir. En el proceso de Investigación, se han llegado a utilizar las diferentes herramientas que conlleva esta metodología como: Mapa del problema, Contexto DEPESTA, Mapa de actores; las cuales nos han ayudado a poder identificar y conocer mejor la problemática y a los principales involucrados.

Esta información fue profundizada gracias a las encuestas y entrevistas dentro de la etapa de desarrollo, en la cual se logró descubrir hallazgos y llegar a conclusiones en base a todo nuestro proceso de investigación, lo que nos permite idear la solución.

3. Reto de innovación

Diseñar una plataforma educativa digital, la cual ayude a los alumnos de nivel secundaria a tener incentivo en los estudios académicos, simulando los estímulos de satisfacción y superación que producen los videojuegos.

3.1. Preguntas

Pregunta General

¿Cuál sería el diseño innovador ideal para una plataforma que potencie la motivación para el aprendizaje en estudiantes de nivel secundario?

Preguntas Específicas

P1: ¿De qué manera se puede generar el mismo estímulo de satisfacción de los videojuegos en los estudios?

P2: ¿Qué funciones debería tener la plataforma digital para captar el interés del alumno?

P3: ¿Cómo se puede comprobar que la plataforma educativa digital sea rentable?

P4: ¿Qué tipo de impacto genera la plataforma educativa digital en los alumnos de nivel secundario?

3.2. Objetivos

Objetivo general

Diseñar una plataforma digital educativa con características de videojuegos para aumentar la motivación por el aprendizaje en los alumnos de nivel secundaria.

Objetivo específicos

O1: Generar el mismo estímulo de satisfacción de los videojuegos en los estudios.

O2: Identificar las funciones que debería tener la plataforma digital para captar el interés del alumno.

O3: Comprobar que la plataforma educativa digital sea rentable.

O4: Evaluar qué tipo de impacto genera la plataforma educativa digital en los alumnos de nivel secundario.

4. Sustento Teórico

4.1. Estudios previos

Livia J. (2020) desarrolló la tesis *Diseño y concepto de videojuego como uso de herramienta educativa en estudiantes de 4to grado de primaria*, para optar por el Título Profesional de Licenciado en Arte y Diseño Empresarial. Universidad San Ignacio del Loyola.

El propósito fue evidenciar las posibilidades y beneficios que los videojuegos pueden ofrecer en el ámbito educativo escolar, integrando las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) al perfil actual de niños y jóvenes, quienes, debido al auge de la era digital, han dejado de responder de manera efectiva a los métodos educativos tradicionales.

Como resultado, se desarrolló el videojuego *Haki*, que logró captar el interés de los estudiantes de primaria desde el primer contacto. A través de esta herramienta, los estudiantes adquirieron conocimientos sobre las estructuras y elementos iconográficos de la cultura Chavín, demostrando habilidades para identificarlos y un genuino interés por aprender más sobre esta civilización. Este videojuego incentivó el aprendizaje en los estudiantes, fomentando tanto el autodescubrimiento como la motivación interna para buscar información adicional y consolidar los conocimientos adquiridos mediante la temática abordada en el proyecto.

Esta tesis aporta a la investigación con información más detallada sobre las herramientas visuales que usan los profesores para poder mantener el interés de sus alumnos, además de la opinión de especialistas en el ámbito de los videojuegos y el manejo de las nuevas tecnologías. Además, destaca la relevancia de que la plataforma sea tanto interactiva como inmersiva, ya que esto posibilita una mayor diversidad de estímulos. Esto facilita que el mensaje transmitido por el videojuego sea comprendido, procesado y asimilado por el estudiante de manera más eficiente y fluida.

Ruiz, M. (2014) desarrolló la tesis *Un modelo conceptual para el diseño de videojuegos educativos,* para optar por el Título Doctoral en Ciencia y Tecnología Informática. Universidad Carlos III de Madrid. España.

El objetivo principal es establecer un modelo que ofrezca un conjunto de entidades de diseño configurables y combinables, orientadas a describir videojuegos educativos que puedan ser utilizados como apoyo en los procesos de aprendizaje.

Se concluyó que, para maximizar los beneficios del uso de videojuegos como herramientas educativas, es fundamental disponer de mecanismos que reduzcan los altos costos asociados a su desarrollo y simplifiquen su proceso de diseño. Por ello, se planteó un modelo conceptual que integra las características más relevantes de los videojuegos educativos, definiendo un conjunto de entidades de diseño que facilite su especificación durante el desarrollo de un juego.

La principal contribución de esta investigación radica en la propuesta de un modelo conceptual para videojuegos educativos, que no solo respalda el proceso de diseño, sino que también promueve la reutilización y adaptación de sus componentes, acelerando así su definición y desarrollo.

Grados G., Rojas K., Santana D., Zambrano J. (2021) desarrollaron la tesis *Desarrollo de una plataforma educativa para primaria y bachillerato que permita el aprendizaje y la creación de páginas web*, para optar por el Título de Ingeniero de Sistemas y Profesional en Negocios Internacionales, en la Universidad del Magdalena, Colombia.

El propósito es crear y desarrollar un prototipo funcional con las características de un producto mínimo viable, dirigido a estudiantes de primaria y bachillerato, que les permita aprender los conceptos básicos relacionados con el diseño y manejo del front-end de una página web.

El proyecto tuvo como resultado un impacto significativo en el modelo de enseñanza del área de tecnología e informática en las instituciones educativas de la ciudad de Santa Marta. Esto se logró al contribuir a la formación de estudiantes con habilidades para generar innovación y desarrollo tecnológico, a través de una plataforma diseñada para enseñarles los fundamentos necesarios para crear una página web básica.

Se escogió este estudio porque aporta importante información sobre el diseño e implementación de una plataforma educativa, además de una detallada estructura de costos que será útil tenerlo de referencia para fabricar el presupuesto de la propuesta de solución.

Simba S. (2017) desarrolló la tesis *Gamificación como estrategia de motivación en la plataforma virtual de la Educación Superior Presencial,* para optar por el título de Maestría en Ciencias de la Educación, en el Instituto Politécnico de Leiria, Portugal.

El objetivo es evaluar el nivel de motivación de los estudiantes de la asignatura Psicología del Desarrollo Infantil en el uso de la plataforma virtual e identificar su perfil de jugador, con el fin de proponer un modelo de gamificación.

Se concluyó que tanto estudiantes como docentes necesitan que la plataforma sea más interactiva e incorpore elementos de juego, como puntos, premios y niveles. Sin embargo, debido a la imposibilidad de realizar modificaciones sistemáticas en la plataforma, se optó por añadir íconos que captaran el interés de los estudiantes, además de incluir retos, misiones, desafíos y retroalimentación. Estas mejoras buscan incentivar el uso de la plataforma, promoviendo al mismo tiempo el aprendizaje autónomo de los alumnos.

La aportación de esta tesis en la investigación es el diseño del modelo de gamificación en base al perfil de los jugadores porque nos ayudará a mantener a los alumnos enganchados en la actividad de clase y se comuniquen mejor con su docente.

Pellicer, A. (2020). *Gamificación y Necesidades Específicas de Apoyo Educativo*. Para optar por el Título de Máster en Educación y Tecnologías de la Información y la Comunicación. Universidad de La Laguna - España.

Uno de los objetivos es identificar cuáles recursos tecnológicos y "juegos" específicos se emplean con mayor frecuencia, así como su relación con diferentes

Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, y evaluar el impacto de diversas herramientas de gamificación.

Se concluyó que la gamificación ofrece múltiples beneficios como recurso pedagógico al trabajar con estudiantes con ACNEAE. Además, los recursos tecnológicos implementados en estos procesos son diversos y contribuyen significativamente a la adquisición y el fortalecimiento de distintas áreas de desarrollo en este grupo de estudiantes.

El aporte de este documento es el manejo dentro de diferentes plataformas y dinámicas que se pueden llevar para un uso efectivo dentro de herramientas tecnológicas en el sistema educativo.

4.2. Marco teórico

4.2.1. Plataforma educativa

Las plataformas educativas son sistemas informáticos que dan soporte para llevar a cabo un proyecto educativo virtual sin necesidad de tener conocimientos de programación, pueden ser utilizadas en cualquier momento mientras se tenga conexión a internet.

La experta en eLearning, Cañellas (2014) dice que tienen como características principales el ser fácilmente accesibles, amigables e intuitivos, además de flexibles porque puedes puedes personalizarlas, manteniendo su misma estructura y subir el contenido que desees.

4.2.2. Videojuegos

Los videojuegos se diseñan principalmente como una forma de entretenimiento y para fomentar la interacción entre una o varias personas. Estos representan diversos escenarios o mundos virtuales con distintos niveles de complejidad. Además, contribuyen al desarrollo de habilidades como el pensamiento estratégico, la resolución de problemas, la identificación de

relaciones causa-efecto, la toma de decisiones y el análisis de valores y contravalores presentes en el propio juego.

- Dinámica de videojuegos

Los videojuegos a lo largo de las últimas décadas han evolucionado inimaginablemente y actualmente existe mucha variedad de toda clase de videojuegos sin embargo todo videojuego tiene una esencia principal que es la dinámica que caracteriza a cada uno de estos que se compone en los siguientes elementos; mecánicas del juego, reglas del juego, experiencia del jugador, estética del juego. Estas son las características más relevantes que tiene todo tipo de videojuego y el cual ofrece a sus usuarios multiplataformas.

Gabbiadini y Greitemeyer (2017) en su investigación descubrieron que los videojuegos de estrategia mejoran capacidades psicológicas como la autorregulación, incentivando a que los jugadores establezcan metas, planifiquen y organicen estrategias basándose en diferentes criterios de elección, esto sería algo de suma importancia en los adolescentes y haría que los videojuegos se conviertan en una herramienta potente en ámbitos como el educativo.

- Diseño de personajes

El diseño de personaje se basa en un elemento básico del cine y teatro que es el casting de actores, lo mismo ocurre en los videojuegos a través de un análisis de la historia del videojuego, temática y dinámica se construye al personaje con caracterizaciones físicas como el aspecto, género, vestimenta, etc y también el psicológico como viene a ser el nombre, la personalidad, motivadores etc. Todo esto mencionado es parte del proceso para el desarrollo del diseño del personaje que ciertamente tiene que ser justificado hasta el mínimo detalle que lo compone.

Además, la creación y personalización de avatares incentivan la participación de los estudiantes y docentes, porque se sienten representados virtualmente por diversos elementos

y características como: rasgos faciales, color y estilo de cabello,piel, maquillaje accesorios, etc, que les permiten interactuar como si fueran ellos mismo en la realidad (Celi et al., 2021)

- Teoría de color

Se utiliza el color como una herramienta versátil para construir entornos dentro del juego que logren transmitir sensaciones valiosas para el usuario haciendo que tome decisiones en base a la armonía del color que hemos colocado con fundamentos psicológicos y científicos. Según Labrador (2020), "El uso del color va a hacer que el juego sea creíble, atractivo, usable, en definitiva, jugable" (p.5). Por ello es de suma importancia aprender a representar el color en los videojuegos y estudiar cada uno de sus elementos.

- Gamificación

La gamificación es una técnica que consiste en trasladar lo que hace atractivo a los juegos hacia ambientes que no son de juego, como el ámbito estudiantil o laboral, con el objetivo de conseguir una vinculación especial con los usuarios, recompensar algún comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. (Marín y Hierro, 2014)

Es una herramienta muy útil en el área educativa pues motiva a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, también ayuda a los profesores a relacionarse mejor con sus alumnos y facilita el entendimiento de temas que pueden resultar aburridos para ellos.

- Videojuegos en la educación

Según Sánchez y Esnaola (2014):

Los videojuegos generan y contienen una gran cantidad de información que los jugadores necesitan procesar y asimilar. En este proceso, suelen crear de manera espontánea esquemas, tablas o diagramas; además, tienden a debatir decisiones, buscar información complementaria, tomar notas, formular hipótesis sobre posibles soluciones, manipular variables y verificar dichas hipótesis. (p. 24-25)

Haciendo que sea más fácil la labor de los docentes, también le permite analizar los resultados de manera más eficiente. Además fomenta el desarrollo de competencias en los alumnos y la interacción.

4.2.3 Importancia de una plataforma digital educativa con características de videojuegos para alumnos de secundaria

La motivación es un factor fundamental para que los alumnos muestren interés en su educación y estén dispuestos a seguir aprendiendo. Esto hará que se esfuercen en la búsqueda de diversas soluciones para hacer frente a las dificultades en algunas tareas o prestar mayor atención a ciertos cursos que requieren más esfuerzo. Entonces, de acuerdo con esta información, se deduce que si el estudiante está intrínsecamente motivado, va a realizar las actividades de clase por la satisfacción de hacerlas, ya que siente curiosidad por aprender algo nuevo.

También se encuentra la motivación extrínseca, tales como recompensas, elogios, aprobación de sus padres y docentes. Ya que estos juegan un papel importante, pues generan un sentimiento de autorrealización y superación.

Así que durante las actividades académicas la presencia de elementos motivacionales internos o externos refuerzan la forma de pensar, y por ende de actuar, del estudiante (Meneses, Morillo y Navia, 2014).

Por ello, la plataforma educativa Yokari, que viene del latín “iocari”, el cual significa “hacer algo con alegría”, será una herramienta muy útil, porque generará un impacto positivo en los estudiantes adolescentes, haciendo que participen más en clase, tengan una mejor comunicación entre alumno y maestro. Además, sentirán el impulso por cumplir con sus tareas o asignaciones, pues sus logros serán reconocidos mediante el sistema de recompensas de la plataforma. Como consecuencia, sentirán motivación por el aprendizaje y les será más fácil alcanzar sus metas académicas.

En conclusión, los beneficios acerca del uso de esta plataforma digital son las mejoras de habilidades cognitivas, blandas y sociales que los alumnos y profesores podrán desarrollar, estos no son los únicos beneficios que podrán obtener si no que también ayudará a crear un entorno más confiable con el docente ya que muchas veces los alumnos no comentan al profesor las dudas que tienen por factores como, la timidez, falta de interés, etc. Este problema se podrá resolver mediante los chats anónimos y directos que tendrá la plataforma, también ayudará a generar la inclusión por medio de herramientas de chats grupales, creación de salas para formar grupos de estudio, ver perfil del compañero y sus habilidades, etc, de esta manera los alumnos se podrán integrar y relacionar con toda clase, disminuyendo los prejuicios y estereotipos que se forman en la etapa escolar.

5. Beneficiarios

Las personas beneficiarias en primera instancia son los adolescentes de 12 a 17 años y en segunda instancia son los docentes de educación secundaria, pues ambos usarán la plataforma.

El arquetipo principal se llama Diego tiene 16 años y está en 5to. de secundaria, a quien le gusta salir con sus amigos del colegio los fines de semana a practicar algún deporte o juntarse para jugar videojuegos. No suele concentrarse en clases porque le parecen aburridas, por ello tiene bajas notas en algunos de sus cursos, pero intenta mejorarlas porque teme que sus profesores se quejen con sus padres y ellos lo castiguen prohibiéndole jugar.

Por otro lado, el segundo arquetipo se llama Javier, quien es docente de un colegio privado. Le molesta que sus alumnos no le presten atención y estén hablando de otros temas en plena clase. A pesar de la búsqueda de alguna manera de resolver este problema, pide ayuda a la escuela para brindar alguna solución con una alternativa educativa o pedagógica. También le molesta las bajas calificaciones de sus alumnos, es por eso que busca la manera

de poder monitorearlos en clase a tiempo real para saber si están en ella.

Así mismo, los beneficiarios impactados directamente son 10 estudiantes de 4to grado de secundaria del colegio Santa Ana en San Martín de Porres.

6. Propuesta de Valor

6.1. Propuesta de valor

Fomentar la motivación por el aprendizaje en estudiantes de secundaria en Lima a través de una plataforma educativa digital con una interfaz estilo videojuego. Esta herramienta busca facilitar la comprensión de los cursos que resultan más desafiantes para los alumnos, utilizando un diseño atractivo, recursos visuales, diversas actividades en clase y un sistema de recompensas. Además, incluye orientación vocacional basada en las áreas en las que los estudiantes demuestren mayor habilidad.

Por otro lado, los docentes podrán realizar un seguimiento sencillo del progreso de sus alumnos, preparar clases de forma interactiva y dinámica, y gestionar el proceso de revisión de calificaciones para todos sus salones de manera eficiente.

6.2. Segmento de clientes

Los clientes que adquirirán los servicios son los docentes que trabajen de forma particular, los colegios públicos y privados de Lima Metropolitana, pues cumplen un papel importante en la educación.

6.3. Canales

La comunicación será mediante plataforma digital, aplicación móvil, página web, redes sociales y correo electrónico.

6.4. Relación con los clientes

Se busca generar una relación estrecha con el cliente durante un largo plazo, de manera clara y sin complicaciones por ello se le ofrece un excelente servicio técnico disponible las 24 horas. Además le brindamos un servicio altamente automatizado y medios tecnológicos para cuando tengan dudas.

6.5. Actividades clave

Se desarrollará y diseñará una plataforma interactiva, además se creará los contenidos los diversos contenidos audiovisuales de esta y se brindará capacitación a los docentes sobre su buen uso.

6.6. Recursos clave

Recursos Humanos: se trabajará con instructores, diseñadores web, programadores y publicistas.

Recursos Tecnológicos: Programas de diseño (Adobe Illustrator y Adobe Photoshop) y edición de video (Adobe Premiere y Adobe After Effect), hardware y Dreamweaver (programación)

6.7. Aliados clave

Dentro de los aliados claves se cuentan con:

- Ministerio de Educación y las Unidades de Gestión Educativa Local: Estas instituciones son las encargadas de brindar una educación superior de calidad.

- Municipalidad de Lima: Esta institución ofrece diferentes servicios en el área educativa, como charlas informativas y capacitaciones a los docentes; así mismo, se puede encontrar diferentes cursos en el área de lenguaje, ciudadanía y cívica.

- Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica: Tiene la responsabilidad de guiar, coordinar, monitorear y evaluar las iniciativas estatales

relacionadas con la Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica, promoviendo e incentivando su crecimiento.

- ONG Construir Futuro: Está orientada a apoyar la educación, incentivando la utilización de las tecnologías de la información para generar emprendimientos y contribuir al desarrollo profesional de las personas.

6.8. Fuentes de ingresos

La fuente de ingresos será mediante suscripción mensual de colegios y descargas de la plataforma en su versión móvil.

6.9. Presupuestos

Tabla Presupuesto del Producto Mínimo Viable

VENTAS:

MES	AULAS	PRECIO	INGRESO TOTAL
Enero	10	S/. 116,00	S/. 1.160,00
Febrero	10	S/. 116,00	S/. 1.160,00
Marzo	10	S/. 116,00	S/. 1.160,00
Abril	15	S/. 116,00	S/. 1.740,00
Mayo	15	S/. 116,00	S/. 1.740,00
Junio	15	S/. 116,00	S/. 1.740,00
Julio	15	S/. 116,00	S/. 1.740,00
Agosto	15	S/. 116,00	S/. 1.740,00
Setiembre	15	S/. 116,00	S/. 1.740,00
Octubre	20	S/. 116,00	S/. 2.320,00
Noviembre	20	S/. 116,00	S/. 2.320,00
Diciembre	20	S/. 116,00	S/. 2.320,00

COSTOS MENSUALES:

MESES	DISCORD NITRO	QUIZZIZ SUPER	KAHOOT PREMIUM	TOTAL COSTOS
Enero a Diciembre	S/. 24,00	S/. 8,00	S/. 12,00	S/. 44,00

INVERSIÓN MÍNIMA:

MES	LAPTOP HONOR MAGIC BOOK 15	TOTAL
Enero	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00

RESULTADOS A CORTO PLAZO - ETAPA DE CAPITALIZACIÓN:

UTILIDAD x MES (Enero - Marzo)	S/. 1.116,00
UTILIDAD x MES (Abril - Setiembre)	S/. 1.696,00
UTILIDAD x MES (Octubre - Diciembre)	S/. 2.276,00

GANANCIA TOTAL: S/. 8.292,00

Fuente: Propia del autor

7. Resultados

Se logró cumplir de manera eficaz el reto de innovación pues se ha diseñado la plataforma digital educativa “Yokari”, la cual motiva a los alumnos de nivel secundaria a demostrar interés por seguir aprendiendo temas que la mayoría considera aburridos o complicados, mediante herramientas que les son conocidas por los videojuegos como la creación de avatares y sistema de recompensas, además de otras herramientas de gamificación y apoyos visuales (videos e imágenes) .

A pesar de esto, ciertos alumnos tuvieron dificultades para la instalación de la aplicación pues no tenían espacio en sus celulares y otros no tenían un internet estable. Por ello se consideró que esta plataforma se pueda manejar de manera offline para aquellos

alumnos, en su mayoría de colegios públicos que no cuentan con buenos recursos para su correcto desarrollo.

Los resultados se deben a que se desarrolló un producto mínimo viable donde los alumnos mediante un taller generativo podían experimentar las diversas funciones que tiene la plataforma educativa, además como los videojuegos son su pasatiempo preferido y una de las principales características de Yokari, pudieron darnos su feedback para poder mejorarla.

8. Conclusiones

Luego de una profunda investigación sobre el problema que afecta a muchos de los estudiantes adolescentes, se ha logrado desarrollar la plataforma educativa "Yokari" con características de videojuegos que motiva el aprendizaje, generando el mismo estímulo de satisfacción que les producen estos, hacia los estudios. También se identificó las funciones que debería tener la plataforma digital para captar el interés del alumno, tales como: la gamificación de ciertas tareas o actividades y el dar recompensas cuando las realizan, la creación y personalización de sus avatares, el uso de videos o imágenes para ampliar información, crear un entorno de confianza mediante un chat anónimo donde pueden dejar sus dudas al profesor cuando les da miedo o vergüenza preguntárselo en clase. También fomentamos el compañerismo y la inclusión al permitir que puedan crear grupos de estudio y ver mediante en el perfil del compañero cuáles son sus habilidades, así podrán compartir sus dudas y conocimiento.

Después de una investigación de mercado, análisis de presupuesto y talleres generativos se comprobó que la plataforma educativa digital es rentable y que genera un impacto positivo en los estudiantes.

Para finalizar se debe tener presente que Yokari solo funciona como una herramienta, no garantiza que el 100% de los alumnos se sientan motivados a seguir aprendiendo porque existen otros factores que influyen como la metodología de los profesores, los problemas familiares o personales, etc.

9. Bibliografía

Acuña J. (2020, enero 12) Más de 3 mil casos por adicciones de videojuegos. *Perú 21* . *https://peru21.pe/lima/policiales/mas-de-3-mil-casos-por-adiccion-a-videojuegos-noticia/?ref=p21r*

Badia, A., Meneses, J. y Garcia, C. (2015). Technology use for teaching and learning. *Revista de Medios y Educación*, 46, 9-24 https://www.researchgate.net/publication/270283351_Technology_use_for_teaching_and_learning

Cañellas A. (2014). LMS y LCMS: Funcionalidades y beneficios. *Comunicación y Pedagogía*, 263-264. http://www.centrocp.com/lms-y-lcmsfuncionalidades-y-beneficios/

Celi, J., Riera, E., y Sarango C. (2021). Diseño e Implementación de un Sistema de personalización de avatares en un Mundo Virtual Campus 3D UTPL. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, (46), 83-96. https://www.proquest.com/openview/e03e5b58f45cc5703f8169739427afec/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393

Gabbiadini, A., & Greitemeyer, T. (2017). Uncovering the association between strategy video games and self-regulation: A correlational study. *Personality and Individual Differences*, *104*, 129-136. https://doi.org/10.1016/j.paid.2016.07.041

Gómez, M., Contreras, L. y Gutiérrez, D. (2016). El impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en estudiantes de ciencias sociales: un estudio

comparativo de dos universidades públicas. *Innovación Educativa*, *16*(71), 61-80. http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179446997004

Grados G., Rojas K., Santana D. y Zambrano J. (2021). *Desarrollo de una plataforma educativa para primaria y bachillerato que permita el aprendizaje y la creación de páginas web*, [Tesis de Titulación, Universidad del Magdalena, Colombia] Repositorio Digital Unimagdalena http://repositorio.unimagdalena.edu.co/jspui/handle/123456789/6624

Krossbakken E, Torsheim T, Mentzoni R, Luke King D, Bjorvatn B, Meen Lorvik I & Pallesen S. (2018). The effectiveness of a parental guide for prevention of problematic video gaming in children: A public health randomized controlled intervention study. *Journal of Behavioral Addictions*, *7*(1), 52-61. https://www.researchgate.net/publication/322350208_The_effectiveness_of_a_parental_guide_for_prevention_of_problematic_video_gaming_in_children_A_public_health_randomized_controlled_intervention_study

Marín, I. y Hierro, E. (2013) *Gamificación*. Empresa activa.

Meneses, W. G., Morillo, S. L., Navia, G. E., y Grisales, M. C. (2013). Factores que afectan el rendimiento escolar en la institución educativa rural Las mercedes desde la perspectiva de los actores institucionales. *Plumilla Educativa*, *11*(1), 433-452. https://doi.org/10.30554/plumillaedu.11.364.2013

Ministerio de Salud (2021), *La pandemia COVID-19 ha incrementado la adicción a los videojuegos en niños y adolescentes.* https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/348005-minsa-la-pandemia-covid-19-ha-incrementado-la-adiccion-a-los-videojuegos-en-ninos-y-adolescentes

Labrador E. (2020) *El uso del color en los videojuegos*. Héroes de papel Studies.

Livia J. (2020) *Diseño y concepto de videojuego como uso de herramienta educativa en estudiantes de 4to grado de primaria* [Tesis de Licenciatura, Universidad San

Ignacio de Loyola] Repositorio Institucional Universidad San Ignacio de Loyola *https://repositorio.usil.edu.pe/items/5a116d79-434e-423e-bbca-072fd1fedfa7*

Peiró-Velert C., Valencia-Peris A., González L., García-Massó X., Serra-Añó P. & Devís-Devís J. (2014) Screen Media Usage, Sleep Time and Academic Performance in Adolescents: Clustering a Self-Organizing Maps Análisis. *PLOS ONE, 9*(6), 1-8. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0099478

Pellicer, A. (2020). *Gamificación y Necesidades Específicas de Apoyo Educativo*. [Título de Máster en Educación y Tecnologías de la Información y la Comunicación. Universidad de La Laguna, España]. https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/22950

Rafael, M. (2014). *Un modelo conceptual para el diseño de videojuegos educativos* [Tesis de doctorado, Universidad Carlos III de Madrid] uc3m. http://hdl.handle.net/10016/20595

Sánchez, J. y Silveira, E. (2019). Prevalencia y dependencia a los videojuegos en una muestra de adolescentes. *Revista Electrónica sobre ciencia, Tecnología y Sociedad, 6*(11), 10-11. https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/690

Sánchez F. y Esnaola G. (2014) Los videojuegos en la educación. *Aularia Revista Digital de Comunicación*, *3*(1), 21-26. http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/9259/Los_videojuegos.pdf?sequence=2

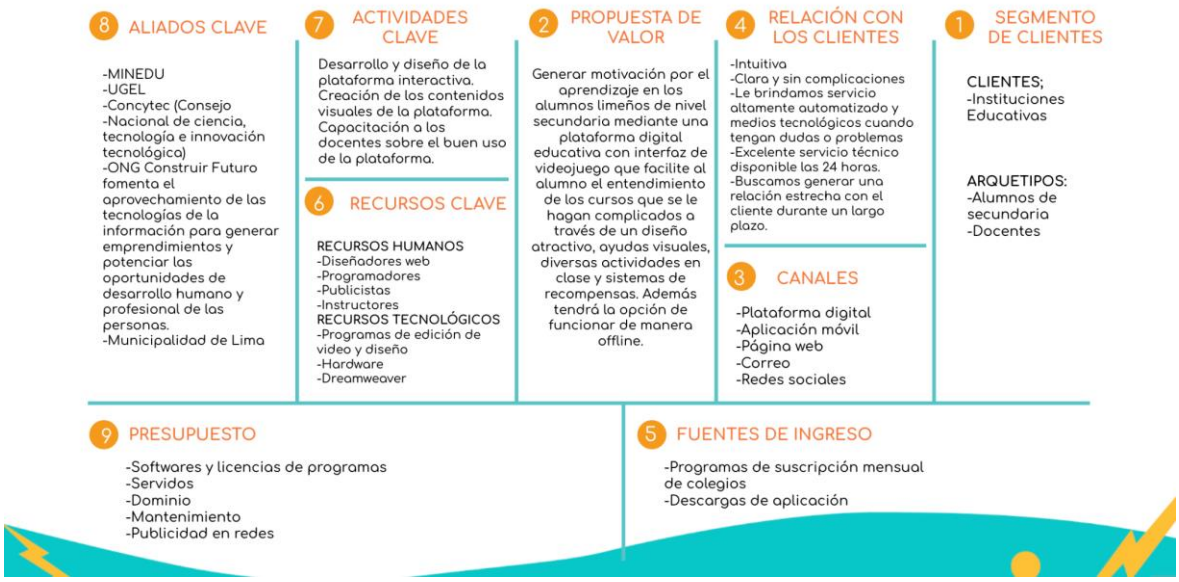
Simba S. (2017) *Gamificación como estrategia de motivación en la plataforma virtual de la Educación Superior Presencial*, [Tesis de Maestría, Instituto Politécnico de Leiria, Portugal] Ipleiria http://hdl.handle.net/10400.8/2836

Yalçin Irmak A. & Erdogan S. (2019) Predictors for Digital Game Addiction Among Turkish Adolescents: A Cox's Interaction Model-Based Study. *Journal of Addictions Nursing*, *30*(1), 49-56.

https://journals.lww.com/jan/Abstract/2019/01000/Predictors_for_Digital_Game_Addiction_Among.8.aspx

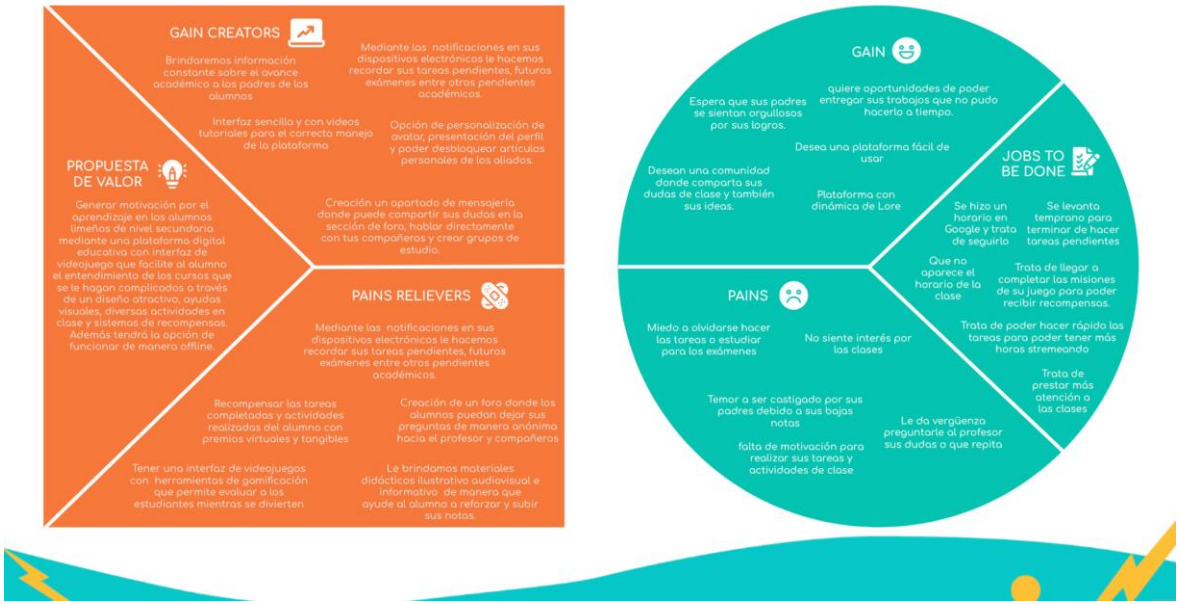
10. Anexos

Anexo A: Modelo de negocio



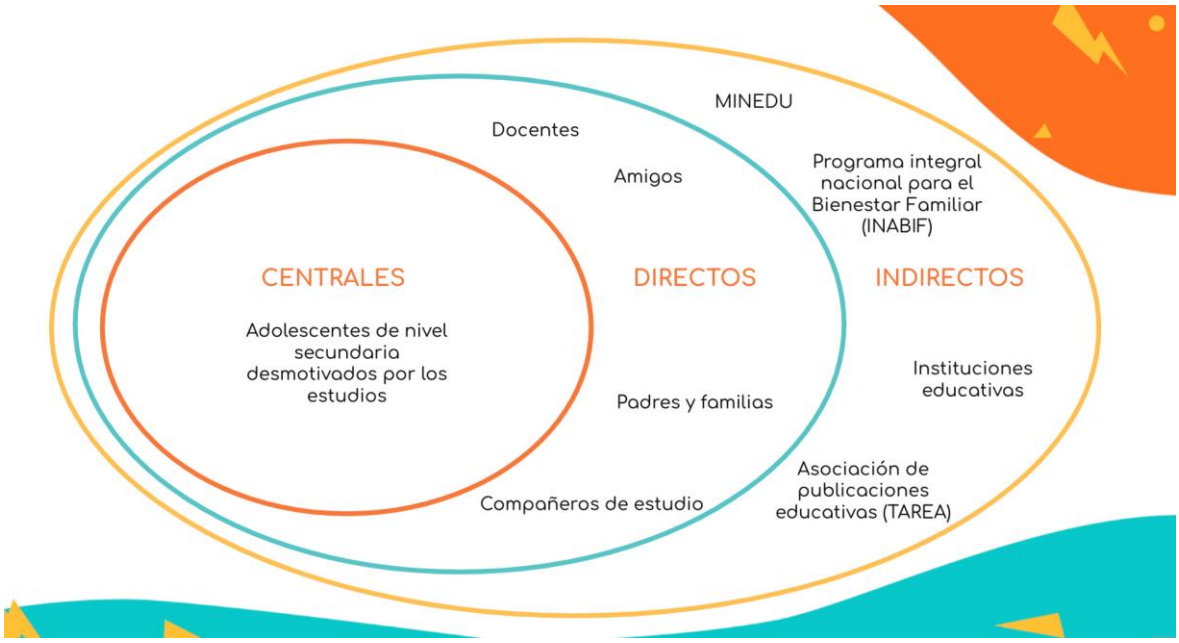
Fuente: Propia del autor

Anexo B: Propuesta de valor



Fuente: Propia del autor

Anexo C: Mapa de actores



Fuente: Propia del autor

Criterios de evaluación del informe	*Puntaje*
Coherencia en la redacción (6pts)	*5*
Sustento teórico (7pts)	*7*
Relevancia y claridad de las conclusiones (7 pts)	*6*
Total	*18*

Comentarios del proyecto
Aspecto de mejora: *Se sugiere mejora en el título, aunque así como lo han presentado está bien. En las conclusiones, en la primera debe estar en función de lo investigado en el informe sobre la problemática.* *Aspecto resaltante:* *Muy buen trabajo, han seguido todas las indicaciones dadas en clase, presentando en cada clase sus avances. FELICITACIONES.*