**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA**

**TOULOUSE LAUTREC**

# Creación de una plataforma digital para facilitar el acceso a la educación en niños que laboran en Lima Metropolitana

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en

Comunicación Audiovisual Multimedia

**MIGUEL ARTURO CHUMPITAZ RODRIGUEZ**

0009-0001-0751-566X

**GERALDINE ALMENDARIZ AMAYA**

0009-0009-7180-1589

Asesor

**LENY AMELIA PERCCA TREJO**

0000-0002-8363-8354

Lima-Perú

**Marzo 2024**

PAPER NAME

GRUPO 6 EDUCAH2O TURNITING.pdf

AUTHOR

-

WORD COUNT

22664 Words

CHARACTER COUNT

114737 Characters

PAGE COUNT

82 Pages

FILE SIZE

3.7MB

SUBMISSION DATE

Aug 27, 2024 6:20 PM GMT-5

REPORT DATE

Aug 27, 2024 6:21 PM GMT-5

## 3% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 2% Internet database
- 1% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 1% Submitted Works database

## Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

## Resumen del Trabajo de Investigación

El acceso a la educación en Lima Metropolitana es un desafío constante, especialmente para los niños provenientes de familias con recursos limitados. La situación se ha vuelto aún más complicada con la irrupción de la pandemia de COVID-19, que ha exacerbado problemas como el trabajo infantil y el abandono escolar. En este contexto, surge la necesidad urgente de encontrar soluciones innovadoras que garanticen el derecho a la educación para todos los niños, sin importar su situación socioeconómica.

Para abordar esta problemática, se ha implementado la metodología Toulouse Thinking, reconocida por su enfoque ágil e innovador en el diseño de soluciones. Esta metodología ha permitido identificar las necesidades específicas de los niños que trabajan y desarrollar una plataforma digital adaptada a sus requerimientos. Además, se han utilizado diversas técnicas de recopilación de información, como encuestas, entrevistas y un taller generativo, para comprender a fondo las necesidades de los usuarios y garantizar la efectividad de la plataforma.

El proyecto, denominado Educaflex, está dirigido a niños de 6 a 10 años de edad que residen en áreas desfavorecidas de Lima Metropolitana. Estos niños, que enfrentan dificultades económicas y sociales para acceder a una educación de calidad, constituyen un grupo vulnerable de la sociedad cuyas necesidades deben ser atendidas de manera prioritaria.

Educaflex ha logrado una participación activa de los padres en el taller generativo, donde se presentó la plataforma y se recibieron comentarios positivos sobre su potencial. Si bien se ha cumplido en gran medida con el objetivo del proyecto, aún quedan aspectos por mejorar, como la inclusión de temas extracurriculares y la implementación de tecnología Blockchain para enriquecer la experiencia educativa en la plataforma.

En resumen, Educaflex representa una oportunidad única para transformar el acceso a la educación en Lima Metropolitana, ofreciendo oportunidades de aprendizaje a niños de bajos recursos. Este proyecto no solo busca brindar conocimientos académicos, sino también empoderar a los niños y promover su desarrollo integral. A través de la implementación de tecnologías innovadoras y una metodología de diseño centrada en el usuario, Educaflex busca cerrar la brecha educativa y contribuir a la construcción de un futuro más equitativo y próspero para todos los niños en la región.

PALABRAS CLAVES: Educación, Lima Metropolitana, Niños, Plataforma digital, Acceso

# TABLA DE CONTENIDO

1.Contextualización del Problema ..... 7
2.Justificación ..... 9
2.1. Justificación Social: ..... 9
2.2. Justificación Práctica: ..... 10
2.3. Justificación Metodológica: ..... 11
3.Reto de innovación ..... 12
3.1. Pregunta general: ..... 12
3.2. Preguntas específicas: ..... 12
3.3. Objetivo general: ..... 12
3.4. Objetivos específicos: ..... 12
4.Sustento Teórico ..... 12
4.1. Estudios previos ..... 12
4.2. Marco teórico ..... 17
4.2.1 Creación de una plataforma digital de educación ..... 17
4.2.2 Características del servicio de la plataforma digital de educación ..... 18
4.2.3 Tipos de actividades/eventos de una plataforma digital de educación ..... 20
4.2.4 Estrategias de comunicación digital ..... 21
4.2.5 Importancia de crear una plataforma digital de educación ..... 23
5. Beneficiarios ..... 23
5.1 Directos ..... 23
5.2 Indirecto ..... 24
5.2.1 Arquetipo del cliente ..... 24
5.3 Cantidad de Beneficiarios ..... 25
6. Propuesta de Valor ..... 26
6.1. Propuesta de valor ..... 26
6.2. Segmento de clientes ..... 26
6.3. Canales ..... 26
6.4. Relación con los clientes ..... 27
6.5. Actividades clave ..... 27
6.6. Recursos clave ..... 27
6.7. Aliados clave ..... 28
6.8. Fuente de Ingresos ..... 28
6.9. Presupuesto ..... 28

7. Resultados ..... 32
8. Conclusiones ..... 33
9. Bibliografía ..... 34
10. Anexos ..... 39

# ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. *Inversión inicial* …….. 28

Tabla 2. *Gastos Mensuales* …….. 30

Tabla 3. *Ingresos Mensuales* …….. 31

## 1. Contextualización del Problema

En Perú, el panorama de educación es preocupante, tanto en nivel primaria como secundaria ya que en la actualidad, no todos pueden acceder a ella, debido a la incapacidad del propio Estado en gestión y aplicación de los fondos estatales (Comexperú, 2023). Tan solo en el 2023, se contó con más de 355 mil niños y adolescentes no tienen acceso a la educación en el Perú (Infobae, 2023). Sin duda estos datos son muy significativos y denotan una amenaza sumamente grande para el país. Además, según datos brindados por la Minedu (2021) la tasa de abandono escolar supera el 6% lo cual indica que una considerable parte de la población no cuenta con las destrezas requeridas para ser competitiva en el ámbito laboral y para contribuir al desarrollo económico del país. Por otro lado, Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2021) señala que 20 de cada 90,8 adolescentes de 17 a 18 años no han completado su educación secundaria, mientras que más de 5 de cada 90,9 jóvenes de 13 a 19 años tampoco la han finalizado, esto se da por distintas razones entre ellas factores económicos, familiares, desinterés y casos de embarazo en adolescentes (CEPAL, 2018).

Esta situación se ha agravado aún más tras el contexto de crisis sanitaria de COVID-19, que dificulta la educación en niños y adolescentes logrando así que más de 124 mil estudiantes abandonaron las clases, esto abrió una gran brecha educacional dado que luego de dos años de tener las escuelas cerradas se estima un retroceso de aprendizaje de más de 9 años (Minedu, 2021).

A partir de estos datos es que se sabe en la actualidad la educación infantil en Lima Metropolitana alberga a más del 20% de escolares del país de los cuales al rededor de 800 mil pertenecen a colegios privados y más de 1 millón a colegios públicos, sin embargo hay más de 350 mil de niños que se encuentran fuera del sistema escolar por distintas razones,

entre ellas una de las más alarmante el trabajo infantil (DRELM, 2020). Generando así que la tasa de trabajo infantil aumente considerablemente en un 18% de niños de edades entre los 5 y 13 años que laboran a su corta edad y más del 9% que se encuentran involucrados en trabajo infantil considerado peligroso. (OIT, 2020) Sin duda está cifra ha crecido considerablemente a raíz de la pandemia y ayudó a que la brecha educacional crezca significativamente logrando que la economía nacional sufra consecuencias a largo plazo.

A partir de todo lo redactado y partiendo de las carreras de Publicidad y Marketing digital y Comunicación Audiovisual y Multimedia se propone la creación de la plataforma educativa. Esta plataforma tiene como objetivo brindar clases y asesorías gratuitas a niños de bajos recursos, de edades entre los 6 y 10 años.  Tiene un enfoque distinto, a un público que no ha sido abordado y busca darle un giro a la forma de enseñar, de manera que sea más personalizada, intuitiva y didáctica. A través de personas con vocación ayudando a quienes lo necesitan. Educaflex utilizará Facebook como medio principal de comunicación y distribución de contenido.

Esta se ofrecerá de forma gratuita para los niños participantes, sin requerir ningún tipo de pago. El proceso de matrícula se llevará a cabo mediante un enlace publicado en la página de Facebook de Educaflex. Se aceptarán a los primeros 2000 niños que se inscriban, distribuidos según su edad.

Las clases se impartirán en tres ocasiones durante la semana en horarios consecutivos, adaptados al rango de edades mencionado.

Las clases se impartirán mediante videoconferencias en línea, con enlaces publicados en los días y horarios indicados. El contenido educativo estará adaptado a las edades y necesidades de los estudiantes, con seguimiento personalizado y mecanismos de retroalimentación.

El proyecto estará coordinado por un equipo responsable de la planificación, desarrollo y comunicación del mismo. Además, se contará con la participación de voluntarios, estudiantes universitarios de últimos ciclos de educación, profesionales en educación quienes colaborarán en la impartición de clases y el apoyo logístico del proyecto, a cambio recibirán certificación que los potenciarán como futuros docentes.

Para que el proyecto sea sostenible, se plantea realizar una plataforma alterna que brindará cursos complementarios que impulsen los perfiles de jóvenes, tales como: liderazgo, marketing, desarrollo personal, transformación digital, inteligencia y ciencia de datos, ventas y experiencia del cliente, productividad y software, gestión de operaciones, diseño y más. Se busca vender este proyecto de cursos a colegios privados que busquen potenciar profesionalmente a sus estudiantes de secundaria y los ayuden a encontrar su vocación. Con el aporte de ellos se brinda una oportunidad a quienes no pueden hacerlo.

Finalmente, se concluye que con la solución de Educaflex se busca hacer que la educación sea más accesible y de mayor calidad para niños de bajos recursos en Villa el Salvador. Esta plataforma en línea, respaldada por profesores voluntarios y colaboradores, elimina barreras económicas y geográficas, promoviendo la inclusión y desarrollo académico de los estudiantes.

## 2. Justificación

### 2.1. Justificación Social:

La investigación se centra en resolver esta problemática que año a año afectan a gran número de niños en el perú, con este se beneficiarán niños de 6 a 10 años, principalmente del distrito de Villa el Salvador, quienes se ubican entre las zonas menos favorecidas de lima metropolitana, seguido de Pucusana, Puente piedra y Santa Rosa.

### 2.2. Justificación Práctica:

Este trabajo se justifica en brindar una solución a estos niños que carecen de la posibilidad de acceder a la educación por distinto factores pero una de las más alarmantes el trabajo infantil que aumentó considerablemente en un 18% de niños entre los 5 y 13 años que trabajan a su corta edad. (OIT, 2020)

Es fundamental reconocer que la educación es un elemental derecho humano y un medio sustancial para el desarrollo personal y social. La carencia de educación perpetúa la exclusión social y limita las oportunidades de crecimiento para las familias de bajos ingresos. Al no recibir una educación adecuada, estos niños tienen menos probabilidades de acceder a empleos bien remunerados en el futuro, lo que contribuye a la reproducción intergeneracional de pobreza.

Aunque el gobierno realiza intentos diligentes por lanzar programas de apoyo como Aprendo en casa, Programa nacional de infraestructura educativa (PRONIED) o el Programa nacional de becas (PRONABEC) que ayudó a muchos niños en edad escolar a no retrasarse en la educación es un problema que persiste y está en crecimiento continuo, es así como lo da a conocer la Dirección Regional de Educación Lima Metropolitana (DRELM, 2020) detallando que en Lima Metropolitana hay más de 350 mil de niños que se encuentran fuera del sistema escolar por distintas razones, entre ellas una de las más alarmante el trabajo infantil.

Debido a estos datos lo que se quiere lograr con este proyecto es contrarrestar esta cifra de trabajo infantil con educación de calidad, ya que esto no sólo será un beneficios para estos niños, también para todos aquellos que la rodean.

Por estos motivos, este trabajo se justifica en estos datos creando una plataforma digital que sea dinámica, fácil de entender y responsive para que pueda adaptarse a cualquier dispositivo y de esta manera asegurar un futuro que les brinde más oportunidades.

### 2.3. Justificación Metodológica:

En el presente proyecto se utilizó la metodología Toulouse Thinking, que consta de 4 etapas: Investigar, Idear, Desarrollar y Transferir. Esta metodología ayudará a desarrollar la propuesta de tal forma que sea un proceso ágil, flexible e iterativo. Dando como resultado una propuesta innovadora.

Igualmente, se hizo uso del mapa del problema que permitió tener una visión amplia ayudando a visualizar y comprender de manera clara y sistemática las dimensiones y relaciones del problema.

Además se realizó un análisis DPESTA, la cual es una herramienta útil que proporcionará un panorama estructurado que permitirá evaluar y comprender diferentes aspectos del entorno que pueden influir en el objeto de estudio considerando factores Demográfico, Político-Legal, Económico, Socio-Cultural, Tecnológico y Ambiental.

Además, se emplearon técnicas de recopilación de información, como encuestas y entrevistas que ayudaron a conocer al usuario a profundidad, conociendo sus comportamientos y sus ideales para cumplir con sus necesidades a través de la propuesta.

Posteriormente se utilizó el cuadro de propuesta de valor que permitió definir y transmitir de forma clara y concisa el propósito, objetivos y ventajas específicas que ofreció la propuesta diseñada a sus usuarios o clientes.

## 3. Reto de innovación

**Facilitar el acceso a la educación en niños que laboran en Lima Metropolitana**

### 3.1. Pregunta general:

¿De qué manera se podría facilitar el acceso a la educación en niños que laboran en Lima Metropolitana?

### 3.2. Preguntas específicas:

P1: ¿Qué recursos se necesitan para crear una plataforma digital que facilite el acceso a la educación en niños que laboran en Lima Metropolitana?

P2: ¿Qué aliados podrían formar parte de una plataforma digital que facilite el acceso a la educación en niños que laboran en Lima Metropolitana?

P3: ¿Qué tan efectiva será crear una plataforma digital que facilite el acceso a la educación en niños que laboran en Lima Metropolitana?

### 3.3. Objetivo general:

Crear una plataforma digital que facilite el acceso a la educación en niños que laboran en Lima Metropolitana.

### 3.4. Objetivos específicos:

O1: Determinar qué recursos se necesitan para crear una plataforma digital que facilite el acceso a la educación en niños que laboran en Lima Metropolitana

O2: Investigar qué aliados podrían formar parte de una plataforma digital que facilite el acceso a la educación en niños que laboran en Lima Metropolitana

O3.Comprobar qué tan efectiva será crear una plataforma digital que facilite el acceso a la educación en niños que laboran en Lima Metropolitana

## 4. Sustento Teórico

### 4.1. Estudios previos

Flores Luna, P. C. (2021). *Relación entre plataformas virtuales y educación virtual en estudiantes universitarios de una universidad privada de Trujillo,* para obtener el grado académico de Maestro en Docencia Universitaria, en la Universidad César Vallejo.

En este estudio se pretendió investigar la posible conexión entre las plataformas virtuales y la

educación en línea en estudiantes universitarios. Se llevó a cabo un análisis cuantitativo de tipo transversal, sin experimentación directa, utilizando un enfoque hipotético-deductivo. Se emplearon dos cuestionarios de 18 y 21 preguntas respectivamente, utilizando la escala de Likert, los cuales fueron validados por expertos mediante el coeficiente V de Aiken y evaluados con el coeficiente Alfa de Cronbach para verificar su fiabilidad. Los datos obtenidos fueron analizados con el software estadístico SPSS 24.

Los resultados más destacados revelaron una correlación alta y positiva (0.889) entre las plataformas virtuales y la educación en línea. Además, se observó que el nivel de usabilidad de dichas plataformas se ubicó en un rango medio a alto, al igual que el nivel de educación en línea. Las diversas dimensiones de las plataformas virtuales y de la educación en línea mostraron niveles medios a altos de percepción por parte de los usuarios.

Este estudio ofrece evidencia sobre la eficacia de las plataformas virtuales en el contexto educativo, especialmente en el ámbito de la educación en línea. Su importancia radica en su capacidad para respaldar la implementación y evaluación de plataformas similares, lo que puede resultar útil en el diseño y desarrollo de iniciativas como Educaflex, proporcionando información valiosa sobre la usabilidad y la percepción de los usuarios.

Sanchez Trujillo, R. A. (2019). *Influencia del uso del aula virtual en el nivel de aprendizaje de estudiantes del curso de Informática de la Facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres,* para optar por el grado académico de maestra en educación con mención en informática y tecnología educativa, en la Universidad San Martín de Porres.

El propósito fue investigar si la utilización del aula virtual afecta el nivel de aprendizaje de los estudiantes del curso de Informática de la Facultad de Derecho de la

Universidad de San Martín de Porres. Se llevó a cabo un estudio cuantitativo con el fin de abordar este objetivo.

Los hallazgos más destacados incluyen datos descriptivos que indican cambios en los niveles de aprendizaje dentro del grupo experimental en comparación con el grupo de control, como se observa en las mediciones previas y posteriores al experimento. Se presentan tablas que detallan el nivel de dominio alcanzado en el curso de Informática y en el uso de herramientas como Microsoft Word, Excel y PowerPoint, tanto con como sin el empleo del aula virtual. Asimismo, se evaluó la hipótesis general relacionada con el impacto del uso del aula virtual en el nivel de aprendizaje de los estudiantes.

Este estudio resulta relevante para tu proyecto ya que proporciona evidencia acerca de cómo el uso del aula virtual puede influir en el aprendizaje de los estudiantes, lo cual podría ser útil para respaldar el desarrollo y evaluación de tu plataforma Educaflex, especialmente en términos de diseño de recursos y herramientas para mejorar la experiencia educativa en línea.

Ángulo E. y Guato S. (2022) desarrollaron la tesis *Diseño de una Plataforma Virtual Interactiva para el Apoyo de Terapias en Niños con Espectro Autista*, para obtener el Título profesional de Ingeniero Mecatrónico, en la Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador.

Con el objetivo de crear una plataforma interactiva diseñada para facilitar la integración de niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA) a nivel tanto físico como emocional, con el fin de potenciar su enfoque y capacidad de concentración.

Llegando a la conclusión que la creación de la página web PIANTEA, diseñada para optimizar la atención y mejora de niños con TEA, logró reducir el tiempo necesario para

completar las pruebas en un promedio del 30,977%. Según los expertos, esto indica una mejora en las funciones ejecutivas esenciales del estudiante, como la atención, enfoque y concentración.

Se eligió el presente estudio, ya que brinda datos relevantes sobre los niños, además tiene relación a la propuesta de solución presentada, ya que a través de la plataforma virtual se busca hacer más accesible la educación para niños que laboran en Lima Metropolitana.

Sánchez M, (2022) desarrolló la tesis *Educación y aprendizaje en los estudiantes con necesidades educativas especiales*, para optar por el grado de Doctorado en Psicología Educativa con enfoque en educación especial de la Universidad Boliviana San Pablo.

Esta investigación tuvo como objetivo conocer el cambio significativo en la percepción de la educación inclusiva en el país, pasando de ser algo desconocido a un punto estratégico relevante para el sistema educativo, especialmente en el contexto de la virtualidad.

Los resultados revelaron que el 87,5% de los docentes de la básica superior consideraron importante la enseñanza que abarca a todos los estudiantes, incluyendo aquellos con requerimientos educativos particulares. Destacaron el papel crucial del maestro como motivador y facilitador del aprendizaje en entornos virtuales, así como la necesidad de utilizar estrategias metodológicas adecuadas. Además, se enfatizó en la importancia de la constante capacitación del docente, tanto en tecnología como en la detección de las demandas educativas individuales de los alumnos, para asegurar una planificación educativa satisfactoria.

Se eligió dicho estudio ya que, se plantea la plataforma digital Educaflex, que busca ofrecer acceso igualitario y oportunidades equitativas para todos los usuarios, independientemente de su origen étnico o racial. Se resalta la importancia de implementar

políticas contra la discriminación, diseñar de manera inclusiva, promover la diversidad y equidad, y eliminar barreras para crear un ambiente educativo en el que todos se sientan respetados y valorados.

Cadena y Haro (2022) investigó sobre *Recursos Educativos Digitales para la educación y su impacto en el proceso de enseñanza virtual,* para optar por el grado de maestría en la universidad de Otavalo de Ecuador.

Su objetivo en la investigación fue analizar cómo el ámbito virtual ha impactado la labor docente y el proceso de enseñanza en las clases, identificando que muchas se volvieron poco dinámicas e innovadoras, lo que afectó el proceso educativo.

Dió como resultado que el 56% de docentes calificó los beneficios de la educación virtual como medios, mientras que el 46% consideró que las familias disponen de equipos tecnológicos para facilitar la conexión a las clases virtuales. Además, se encontró que el 46% de los docentes contribuyó de manera media a la mejora de la memoria de los alumnos, y el 56% a la mejora de la concentración mediante la virtualidad. Estos hallazgos destacan la relevancia de poner en práctica actividades con Recursos Educativos Digitales variados para mejorar el proceso de enseñanza en entornos virtuales.

Esta investigación es de utilidad, ya que proporciona información valiosa sobre los desafíos y beneficios de la educación virtual. Los resultados destacan la importancia de contar con recursos educativos digitales variados para mejorar el proceso de enseñanza en entornos virtuales. Además, señalan la necesidad de asegurar el acceso a la tecnología, lo cual podría ser relevante para garantizar la participación de los niños que trabajan en las calles. Con base en estos hallazgos, podemos diseñar dicha plataforma virtual de manera que se ajuste a las necesidades particulares de este conjunto de niños, ofreciendo contenido interactivo y variado que promueva un aprendizaje efectivo y significativo.

## 4.2. Marco teórico

### 4.2.1 Creación de una plataforma digital de educación

Estas plataformas educativas permiten aprender de manera estructurada en ambientes virtuales o a distancia, lo que significa que los estudiantes no requieren invertir tiempo ni recursos económicos en desplazamientos hacia instituciones educativas o de formación física.

Hubspot (2023) Una plataforma digital constituye un espacio donde los usuarios pueden realizar diversas acciones, organizar actividades, cooperar con otros usuarios y comunicarse utilizando las herramientas y características disponibles en esa plataforma. Hay numerosas plataformas digitales que se centran en áreas específicas como profesionales, empresariales, entretenimiento, educativas, de salud, y más.

#### 4.2.1.1 Conceptualización del servicio de la plataforma digital de educación

Hubspot (2023) Las plataformas educativas en línea están transformando radicalmente la manera en que las personas obtienen acceso a la educación. Estas plataformas no solo ofrecen la oportunidad de aprender de manera estructurada en entornos virtuales o remotos, sino que también democratizan la oportunidad de recibir educación al eliminar las barreras geográficas y temporales asociadas con la educación tradicional en el aula. Ahora, los estudiantes tienen la capacidad de participar en cursos y programas disponibles desde cualquier lugar con conexión a Internet, lo que les otorga la capacidad de adaptar su aprendizaje a sus propios horarios y necesidades personales. Estas plataformas también suelen proporcionar una variedad de recursos educativos, instrumentos interactivos y posibilidades de colaboración que mejoran la calidad del proceso de aprendizaje y fomentan

una mayor participación por parte de los estudiantes. En resumen, las plataformas educativas digitales están revolucionando la educación al hacerla más accesible, adaptable e interactiva para una audiencia global.

### 4.2.2 Características del servicio de la plataforma digital de educación

#### 4.2.2.1 Gestión curricular

REDINE UCLA (2019) señala que la gestión curricular, es un proceso activo, que busca dinamizar, integrar, cuestionar e innovar, con el propósito de darle nuevos significados y transformar los procesos de formación desde y para el currículo. La gestión curricular es un proceso organizado en instituciones educativas, implica la colaboración entre miembros de la comunidad educativa para desarrollar principios teóricos que reflejan la práctica educativa. Este proceso busca mejorar la eficiencia del proceso educativo y promover la innovación y el cambio en el ámbito micro curricular mediante políticas, procedimientos y prácticas implementadas por directores, equipos técnicos y docentes.

#### 4.2.2.2 Metodología de enseñanza

Bryan Montero (2017), señala que la metodología se centra en capacitar al estudiante para que comience a adentrarse en el aprendizaje de un tema. Su objetivo es fomentar el interés en seguir aprendiendo, así como impulsar la aplicación práctica de los nuevos conocimientos y transformar la dinámica habitual en el aula.

La metodología educativa es un grupo organizado de técnicas y tácticas que los educadores emplean para guiar el proceso de aprendizaje de los estudiantes hacia objetivos específicos. Implica el uso de herramientas didácticas para consolidar conocimientos, motivar y dar sentido al aprendizaje, así como para evaluar y atender las necesidades específicas de cada estudiante. Es esencial adaptarse a las distintas formas en que cada persona asimila el conocimiento para garantizar un proceso de enseñanza efectivo.

#### 4.2.2.3 Flexibilidad de horarios

Hablar de flexibilidad en la enseñanza no equivale a promover el autoaprendizaje, sino que se puede entender como parte del aprendizaje autónomo. El autoaprendizaje se interpreta dentro del contexto del aprendizaje abierto (Benítez-Saza et al., 2020). La flexibilidad de horarios implica que las clases para los estudiantes se realizarán tanto en la mañana como en la tarde, según lo establecido en el plan, alternando entre días con clases tanto por la mañana como por la tarde y días con clases sólo por la mañana. Sin duda esta modalidad brinda múltiples beneficios a personas con tiempos complicados. La flexibilidad no implica que el estudiante esté solo en el proceso, en lugar de eso, adopta el papel de guía y facilitador en el proceso de aprendizaje del estudiante.

#### 4.2.2.4 Red de apoyo para estudiantes

Según Estrada (2021) Las Redes de apoyo para niños estudiantes que carecen económicamente, están enfocadas en proporcionar una variedad de recursos adaptados a sus necesidades, como brindar materiales de estudio gratuito, videotutoriales, libros electrónicos y cursos en línea, así como también proporcionar asistencia técnica para el uso de plataformas virtuales y tecnología educativa. Además, las ONG,s pueden financiar costos, otorgan becas y programas de subsidio para ayudar a los estudiantes. Así como también, los docentes voluntarios, quienes brindan tutorías académicas , apoyo emocional y motivación a sus alumnos.

#### 4.2.2.5 Reclutación de estudiantes

Según Arroyo (2021) La implementación de un espacio virtual para el aprendizaje de estudiantes de baja economía les permite actualizarse y potenciarse al mundo digital en el cual los estudiantes pueden mejorar sus competencias en el desarrollo de las diferentes área,

para ello, la plataforma virtual debe ser fácil de usar y que no requiera de equipo costosos y funcionen bien en dispositivos móviles y computadoras básicas, además ofrecer horarios flexibles para ajustarse a las necesidades de los estudiantes que pueden tener responsabilidades laborales o familiares.

### 4.2.3 Tipos de actividades/eventos de una plataforma digital de educación

Según Estrada (2022) Una plataforma digital de educación puede ofrecer una amplia variedad de actividades para facilitar el aprendizaje en línea, como sesiones en tiempo real donde los estudiantes pueden interactuar con el instructor y entre ellos a través de videoconferencias, es necesario tener un buen contenido multimedia para llamar el interés de los estudiantes de manera visual y dinámica, como videos,presentaciones, animaciones y materiales multimedia, también desarrollar foros de discusión , espacios en donde los estudiantes pueden debatir sobre temas relacionados con el curso, hacer preguntas , compartir ideas para colaborar entre ellos.

#### 4.2.3.1 Materias de educación primarias

Según Jimenez (2021) En el contexto educativo, las materias de educación primaria desempeñan un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. Según Smith y Johnson (2019), estas materias abarcan áreas como matemáticas, ciencias, lenguaje y estudios sociales, entre otras. Su inclusión en el diseño curricular de la plataforma virtual es crucial para proporcionar una educación completa y equilibrada a los niños beneficiarios.

#### 4.2.3.2 Educación en finanzas básica

La educación en finanzas básicas es esencial para el desarrollo de habilidades financieras tempranas en los niños. Según García (2020), esta educación incluye conceptos

como ahorro, presupuesto, y manejo responsable del dinero. Integrar este contenido en la plataforma virtual puede contribuir significativamente a la formación integral de los niños beneficiarios y prepararlos para una vida financiera más sólida en el futuro.

#### 4.2.3.3 Habilidades Blandas

Las destrezas sociales y emocionales, también referidas como habilidades blandas, representan competencias esenciales para el logro tanto personal como profesional. De acuerdo con Pérez (2019), estas habilidades abarcan áreas como la comunicación efectiva, la colaboración en equipo, la capacidad de resolver problemas y el pensamiento crítico. La inclusión de actividades que promuevan el desarrollo de estas habilidades en la plataforma virtual puede favorecer el desarrollo global de los niños beneficiarios y prepararlos para afrontar los desafíos contemporáneos.

#### 4.2.3.4 Charlas educativas

Las charlas educativas son una herramienta efectiva para complementar el aprendizaje formal y promover la reflexión y el debate sobre diversos temas. Según Fernández (2019), estas charlas pueden abordar temas como valores, ciudadanía, salud y medio ambiente, entre otros. Organizar charlas educativas en una plataforma virtual puede enriquecer la experiencia educativa de los niños beneficiarios y proporcionarles información relevante para su desarrollo personal y social.

### 4.2.4 Estrategias de comunicación digital

Las estrategias de comunicación digital son fundamentales para promover el acceso y la participación de la comunidad educativa en la plataforma virtual. Según Martínez (2019),

estas estrategias pueden incluir el uso de redes sociales, correos electrónicos, y campañas de promoción online. Implementar eficazmente estas estrategias en una plataforma puede aumentar su visibilidad y alcance, facilitando así el acceso de los niños beneficiarios a los recursos educativos disponibles.

#### 4.2.4.1 Estrategias de comunicación

Según Hernández (2021) Las estrategias de comunicación son fundamentales para establecer una conexión efectiva con los diferentes públicos interesados en el proyecto. estas estrategias pueden incluir la elaboración de mensajes claros y concisos, la identificación de canales de comunicación adecuados, y la segmentación del público objetivo. Implementar estrategias de comunicación efectivas en una plataforma puede mejorar la visibilidad del proyecto y fomentar la participación activa de la comunidad educativa.

#### 4.2.4.2 Redes Sociales

Según Echevarria (2019), las plataformas de redes sociales en línea son una de las vías de comunicación más utilizadas por niños y adolescentes. El uso excesivo puede llevar a la adicción. No obstante, si se emplean adecuadamente, las redes sociales pueden ser una valiosa herramienta en la educación, brindando una nueva manera de enseñar y aprender, fomentando la colaboración entre los estudiantes. Tanto los alumnos como los docentes deben aprovechar al máximo los recursos que ofrecen las nuevas tecnologías para satisfacer las necesidades de las generaciones actuales: promover el aprendizaje colaborativo y crear un entorno participativo ofrecen nuevas oportunidades de crecimiento tanto personal como académico.

#### 4.2.4.3 Interacción social

Mendoza (2019) La Interacción social en el ámbito educativo es crucial para el crecimiento completo de los estudiantes como el aprendizaje colaborativo, en donde los estudiantes y docentes puedan compartir ideas,  resolver problemas juntos y construir conocimientos de manera conjunta ayudando a desarrollar habilidades sociales, como la educación efectiva.

### 4.2.5 Importancia de crear una plataforma digital de educación

Esta plataforma ofrece la posibilidad de aprender en cualquier momento, lo que permite a los estudiantes adaptar horarios de estudio. Además, permite la incorporación de diversas herramientas y metodologías educativas innovadoras como juegos interactivos, simulaciones que enriquecen el proceso educativo y promueven la implicación activa de los alumnos.

## 5. Beneficiarios

### 5.1 Directos

El estudio se enfoca en niños provenientes de áreas desfavorecidas dentro de Lima Metropolitana, particularmente aquellos que encuentran dificultades económicas y sociales para acceder a una educación de alto nivel. Estos niños, que tienen entre 6 y 10 años de edad, constituyen un grupo vulnerable de la sociedad que sufre las consecuencias de la carencia de recursos educativos y la falta de oportunidades para aprender.

### 5.2 Indirecto

Los beneficiarios secundarios de esta iniciativa abarcan tanto a los progenitores y tutores de los menores mencionados previamente como a la sociedad en su totalidad. Al facilitar el acceso a la educación y fomentar la equidad de oportunidades, se anticipa que estos progenitores y tutores experimenten mejoras al observar a sus hijos acceder a una educación más amplia y, en última instancia, a perspectivas laborales más favorables.

#### 5.2.1 Arquetipo del cliente

Los beneficiados son niños de 6 a 10 años que se encuentran en estado de precariedad económica la cual los obliga a trabajar en lugar de estudiar y residen en Lima Metropolitana. Son niños que a pesar de las dificultades, muestran una increíble capacidad para adaptarse y sobrellevar su situación.

Disfrutan de las pequeñas alegrías de la vida, como jugar con otros niños después de un largo día de trabajo. Su círculo social es principalmente otros niños en situaciones similares, con quienes comparten experiencias. A pesar de su corta edad, son conscientes de los desafíos que enfrentan, tanto emocionales como económicos. Algunos de ellos pueden sentirse desanimados por la carencia de educación y las oportunidades limitadas, pero mantienen una actitud esperanzadora y buscan formas creativas de superar obstáculos.

Raúl es un niño de 8 años, aunque su vida está llena de responsabilidades, tiene una personalidad amigable y sociable. A pesar de las dificultades que enfrenta, siempre trata de mantener una actitud positiva y establecer relaciones con otros niños en situaciones similares. Vive con su familia en condiciones precarias, pero a pesar de eso, trata de encontrar momentos de alegría y diversión en su día a día. A menudo se le puede encontrar jugando con

sus hermanos o cuidando de sus mascotas, encontrando consuelo en los pequeños placeres de la vida.

Él aspira a un futuro mejor donde pueda tener acceso a una educación adecuada y a recursos para cuidar su salud mental. Anhela que la sociedad tome conciencia de las dificultades que enfrentan los niños en su situación y que se brinde mayor apoyo y oportunidades para mejorar sus vidas.

Los arquetipos fueron desarrollados tomando como referencia toda la información recopilada de los lienzos de investigación, además de las entrevistas y encuestas, y el Mapa de Actores, el cual fue dividido en tres secciones:

Sección 1 - Centrales: En este apartado se identifica el grupo objetivo, que comprende a los niños trabajadores de entre 6 y 10 años, quienes sufren especialmente por la falta de oportunidades educativas.

Sección 2 - Directos: En este apartado se localizan aquellos individuos que mantienen un contacto más cercano y constituyen parte del círculo social de los niños. Aquí se incluyen los padres de familia, entidades gubernamentales y docentes de las escuelas.

Sección 3 - Indirectos: En este apartado se encuentran tanto instituciones públicas como privadas, las cuales no tienen una interacción tan cercana con el público objetivo mencionado.  Se tomaron en cuenta las organizaciones privadas de ayuda hacia los niños en desamparo, y a entidades públicas tales como el Ministerio.

### 5.3 Cantidad de Beneficiarios

En este apartado se localiza el público objetivo elegido, quienes son los niños con escasos recursos. Se puede calcular considerando el número de usuarios registrados que aproximadamente son de 15 a 20 niños por aula. De esta manera se estima que se benefician aproximadamente 2 mil niños en estado de vulnerabilidad.

# 6. Propuesta de Valor

## 6.1. Propuesta de valor

La propuesta desarrollada se centra en motivar y educar a los niños, adaptándose a sus horarios con clases personalizadas y pregrabadas. Además, se busca que sea una experiencia intuitiva y amigable para lograr buena aceptación. Por otro lado, brindar asesorías y temas extra académicos como educación financiera, habilidades blandas sería de gran ayuda para ellos que desde muy pequeños entraron al mundo laboral. Esto permitirá brindar acceso a la educación de niños de Lima Metropolitana.

## 6.2. Segmento de clientes

Este proyecto está destinado al segmento de clientes gubernamentales como el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU) que gestiona y supervisa el sistema académico del Perú que además promueve la excelencia y la igualdad en la enseñanza, así como garantiza el acceso a la misma para todos los ciudadanos. Por ello serían los clientes potenciales de dicha plataforma educacional.

## 6.3. Canales

Para el presente proyecto se utilizarán distintos canales como: Plataforma Web en PC y móviles de manera que sea responsive y se adapte a ambos dispositivos. Además se realizará la difusión del mismo mediante publicidad en RRSS, publicidad tradicional como lo es el volanteo. De esta manera se contribuye a la difusión y se logra la elaboración del proyecto.

### 6.4. Relación con los clientes

Esta se establece mediante comunicación constante y personalizada que busca comprender las necesidades individuales de cada estudiante. Se promueve un ambiente de confianza y colaboración donde los usuarios se sienten escuchados y valorados. Además, se fomenta la retroalimentación continua para adaptar el servicio educativo a las expectativas y preferencias de los clientes. Esta interacción bidireccional contribuye a fortalecer la relación y mejorar la satisfacción del cliente durante su recorrido educativo.

### 6.5. Actividades clave

Las actividades clave abarcan diversas acciones orientadas a brindar un servicio educativo integral y de calidad. Esto incluye la elaboración de contenido educativo innovador y relevante que se adapte a las necesidades del estudiante y fomenta un aprendizaje significativo. Además, se lleva a cabo la implementación de tecnologías digitales avanzadas para facilitar el acceso al contenido y promover la interacción y colaboración entre los usuarios. Asimismo, se brinda soporte y asistencia personalizada a los estudiantes, tanto en el aspecto académico como en el técnico, para garantizar su éxito y bienestar durante todo el proceso educativo.

### 6.6. Recursos clave

Los recursos clave comprenden una combinación de elementos humanos, tecnológicos y financieros necesarios para ofrecer un servicio educativo de excelencia. En primer lugar, se cuenta con un equipo de profesionales altamente capacitados y comprometidos con la enseñanza y el apoyo a los estudiantes. Además, se dispone de una infraestructura tecnológica robusta, que incluye plataformas educativas intuitivas y herramientas de comunicación eficientes, para facilitar la entrega del contenido y la

interacción entre estudiantes y profesores. Por último, se destinan los recursos financieros adecuados para garantizar el funcionamiento óptimo del servicio y su continua mejora y actualización.

### 6.7. Aliados clave

Los aliados clave son personas, grupos o entidades que proporcionan apoyo, colaboración o recursos importantes para alcanzar el objetivo del proyecto, estos son los docentes voluntarios, ONG'S dedicadas a la educación, instituciones educativas y empresas tecnológicas.

### 6.8. Fuente de Ingresos

Para la fuente ingreso del presente proyecto es importante organizar eventos en línea o talleres virtuales y cobrar una tarifa no tan costosa para su inscripción, de igual manera ofrecer servicios de tutoría en línea, colaborar con otras organizaciones o instituciones educativas para ofrecer cursos o contenido en conjunto compartiendo los ingresos generados, también permitir que los usuarios realicen donaciones voluntarias para apoyar a la plataforma.

### 6.9. Presupuesto

**Tabla 1.** ***Inversión Inicial***

| **Recursos de Produc.** | **Cantidad** | **UM** | **Costo** | **Importe unitario** |
|---|---|---|---|---|

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. Nombre del dominio de la web. | 1 | S/ 60.00 | S/60.00 |
| 2. Hosting web | 1 | S/ 30.00 | S/30,00 |
| 3. Seguridad de la web | 1 | S/ 70.00 | S/70.00 |
| 5. Montaje de la web | 1 | S/1,000 | S/1,000 |
| 6. Programación | 1 | S/5,000 | S/5,000 |
| 7. Personal administrativo : Programador de web. | 1 | S/3,000 | S/3,000 |
| 8. Personal administrativo : Diseñador de página web. | 1 | S/2,000 | S/2,000 |
| 9.Personal administrativo: Community manager. | 1 | S/ 1,200 | S/ 1,200 |
| 10.Personal administrativo: Docentes voluntarios y estudiantes | 1 | S/0 | S/0 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11.Difusión en redes sociales | 1 | S/1000 | S/1000 |

TOTAL : 13,360

**Tabla 2.** ***Gastos mensuales***

| **Ítem** | **Descripción de recursos** | **cantidad** | **UM** | **Costo unitario** | **Importe** |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Personal administrativo : Programador de web. | 1 | | S/3,000 | S/3,000 |
| 2. | Personal administrativo : Diseñador de página web. | 1 | | S/2,000 | S/2,000 |
| 3. | .Personal administrativo: Community manager. | 1 | | S/ 1,200 | S/ 1,200 |
| 4. | Personal administrativo: Docentes voluntarios y estudiantes | 1 | | S/0 | S/0 |

| | | |
|---|---|---|
| 5.Difusión en Redes Sociales | s/100 | s/100 |

TOTAL : S/ 6,300

**Tabla 3.** ***Ingresos mensuales***

| Ítem | Descripción de recursos | Costo Unitario | Estimado Total | Ingreso Mensual |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Cursos para mejorar habilidades estudiantil | S/ 39.00 | x100 | S/ 3,900 |
| 2. | Venta de paquetes a instituciones | S/500.00 | x20 | S/ 10, 000 |

TOTAL: s/ 13,900

INVERSIÓN INICIAL: 13,360

1 MES: s/ 13,900 - S/13 360 = s/540

3 MESES: s/41700 - s/18,900= 22,800

3 AÑOS: s/500,400- s/226,800= 273,600

## 7. Resultados

Se cumplió en un 70 % del reto porque hubieron observaciones que comentaron los participantes respecto a mejoras que se podrían incrementar en la propuesta. En este taller generativo participaron padres de familia, a ellos se le presentó “Educaflex” una plataforma virtual educativa que está orientada a niños sin acceso a la educación. En ello, se pudo conocer su percepción frente a la plataforma a la cual respondieron de forma positiva, ya que les parece factible y adecuado llevar clases virtuales con horarios flexibles que apunten a este público específicamente.

Dentro del reto se logró cumplir gran parte de él, ya que a través de la plataforma se reducirá la disparidad en el acceso a la educación. Al apuntar a un público que aún no ha sido abordado. Por otro lado, la parte del reto que no se cumplió fue abordar temas extracurriculares como habilidades blandas o implementar funciones de recopilación de datos.

Estos resultados se deben a múltiples herramientas que se usaron para obtener información clave para poder conocer a fondo el problema, que fueron de gran utilidad. Dentro de las entrevistas se logró conocer la percepción de profesores y padres frente a la problemática y la educación en general. Además, el taller generativo fue constructivo, ya que los participantes mencionaron mejoras que se podrían implementar como implementar cursos

sobre desarrollo personal como finanzas básicas, habilidades blandas y demás. Por otro lado comentaron que sería bueno implementar la tecnología Blockchain que es una gran base de datos que guarda información de forma que genera un historial útil para adaptar y enriquecer la experiencia en la página web.

## 8. Conclusiones

A lo largo del proceso de investigación, se ha logrado identificar y analizar los elementos fundamentales necesarios para el desarrollo de la plataforma educativa. Esta exhaustiva evaluación de recursos abarca desde aspectos tecnológicos hasta recursos humanos, permitiendo una comprensión profunda de los componentes esenciales para la implementación exitosa del proyecto.

Se exploraron diversas oportunidades de asociación con diferentes entidades, incluyendo docentes voluntarios. Estas alianzas estratégicas ofrecen el potencial de enriquecer la propuesta educativa y amplificar su impacto, destacando la importancia de establecer relaciones sólidas y comprometidas con los socios seleccionados.

La evaluación exhaustiva del desempeño de la plataforma permitió obtener información valiosa sobre su efectividad en la facilitación del acceso a la educación para niños en situación vulnerable. Los resultados obtenidos respaldan la relevancia y viabilidad de la propuesta, demostrando su capacidad para atender las necesidades educativas específicas de la comunidad objetivo y contribuir a su desarrollo integral.

Estas conclusiones reflejan el compromiso continuo con la mejora de la educación para niños en Lima Metropolitana, así como el éxito en el desarrollo de una solución innovadora y efectiva para abordar esta problemática.

**9. Bibliografía**

Alvarado, N. (2018). Gestión curricular desde la visión del docente como constructor de currículo. REDINE UCLA. Recuperado de https://revistas.uclave.org/index.php/redine/article/view/1989/1069

Ángulo, E., y Guato, S. (2022). Diseño de una plataforma virtual interactiva para el apoyo de terapias en niños con espectro autista. Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador. Recuperado de https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24001/1/UPS-GT004144.pdf

Cadena, M., y Haro, M. (2022). Recursos educativos digitales para educación infantil y su impacto en el proceso de enseñanza virtual para optar por la maestría en educación. Universidad de Otavalo, Ecuador.

CARE Perú. (2023). 5 cifras alarmantes de la educación en el Perú. Recuperado de https://care.org.pe/5-cifras-alarmantes-de-la-educacion-en-el-peru/#:~:text=Factores%20como%20la%20falta%20de,acuerdo%20al%20Ministerio%20de%20Educaci%C3%B3n

Carrillo, S., Salazar, V., y Leandro, S. (s.f.). Jóvenes y educación en Lima Metropolitana y Callao. Recuperado de https://repositorio.iep.org.pe/server/api/core/bitstreams/e1a9ab5c-b837-4b22-8cfc-31ad4c0b2d50/content

ComexPerú. (2023). Avances del sector educación con miras al año escolar. Recuperado de https://www.comexperu.org.pe/articulo/avances-del-sector-educacion-con-miras-al-ano-escolar-2023

Echevarria, (2019). Plataformas de redes sociales en Lima: Estudios sobre lectura. Revista Educación.

El Comercio. (s.f.). Especiales: Educación pública en crisis. Recuperado de https://especiales.elcomercio.pe/?q=especiales/educacion-publica-en-crisis-ecpm/index.html

Estrada, (2021). Redes de apoyo para niños y estudiantes que carecen económicamente: Transformación a la educación. Revista Iberoamericana de Educación.

Flores, Luna, P. C. (2021). Relación entre plataformas virtuales y educación virtual en estudiantes universitarios. Universidad privada de Trujillo. Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/69959

García, (2020). La charla como experiencia que facilita la articulación de conocimientos. Recuperado de https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.13496/ev.13496.pdf

García, (2020). La educación financiera en jóvenes universitarios de una institución de Educación Superior en Hidalgo, México. Un comparativo entre programas educativos. Recuperado de https://revistaseidec.com/index.php/ITEES/article/view/83

Guardamino, B. (2023). Deserción escolar en el Perú: más de 360 mil niños y adolescentes no reciben educación. Infobae. Recuperado de https://www.infobae.com/peru/2023/10/24/desercion-escolar-en-el-peru-mas-de-360-mil-ninos-y-adolescentes-no-reciben-educacion/#:~:text=Per%C3%BA-

,Deserci%C3%B3n%20escolar%20en%20el%20Per%C3%BA%3A%20m%C3%A1s%20de%20360%20mil,y%20adolescentes%20no%20reciben%20educaci%C3%B3n.

Hernández, (2021). Estrategias de comunicación afectivas en una plataforma: Una estrategia didáctica. Revista UM.

Hernández, (2021). Estrategias de comunicación de Foster Associates en Fitzroy Street. Recuperado de https://revistas.unav.edu/index.php/revista-de-arquitectura/article/view/42170

Jiménez, (2021). Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Nacional. Recuperado de https://www.minedu.gob.pe/normatividad/reglamentos/DisenoCurricularNacional.pdf

Loyola, D. (2020). Especiales: Educación pública en crisis. Diario El Comercio. Recuperado de https://especiales.elcomercio.pe/?q=especiales/educacion-publica-en-crisis-ecpm/index.html

Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de Literatura. Revista Pensamiento Matemático.

Navarro, O., y Tang, H. (2019). Plataforma digital que conecte responsables del hogar con técnicos de servicios del hogar. Repositorio de la Universidad de Lima. Recuperado de https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/11338/Trabajo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Organización Internacional del Trabajo. (2023). Eliminar el trabajo infantil y el trabajo forzoso en las cadenas de valor del algodón, el textil y la confección: un enfoque

integrado. Recuperado de https://webapps.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---ed_norm/---ipec/documents/publication/wcms_888816.pdf

Pérez, (2019). Habilidades blandas y desempeño laboral de los trabajadores administrativos en el trabajo remoto. Escuela de Posgrado Huancayo. Recuperado de https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/10572/1/IV_PG_MRHGO_TE_Chaca_Contreras_2022.pdf

RPP. (2020). INEI: Este es el distrito más pobre de Lima Metropolitana. Diario RPP. Recuperado de https://rpp.pe/economia/economia/inei-este-es-el-distrito-mas-pobre-de-lima-metropolitana-noticia-1247988?ref=rpp

Salazar, E. (2022). Lima y sus escolares sin aulas. Connectas plataformas periodísticas de las Américas. Recuperado de https://www.connectas.org/especiales/lima-y-sus-escolares-sin-aulas/

Sánchez, M. (2022). Educación y aprendizaje de los estudiantes con necesidades educativas especiales. Universidad Boliviana de San Pablo. Recuperado de https://con-sciencias.ucb.edu.bo/a/article/view/18

Sánchez Trujillo, R. A. (2019). Influencia del uso del aula virtual en el nivel de aprendizaje de estudiantes del curso de Informática de la Facultad de Derecho de la Universidad de San Martín de Porres. Recuperado de https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/5911

Tobón, R., y Maldonado, E. (2021). Patrones culturales relacionados con el trabajo infantil y adolescente, residentes en el Municipio de Aratoca Santander. Fundación Telefónica.

Recuperado de https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/desafios/los_jovenes_su_educacion_y_las/

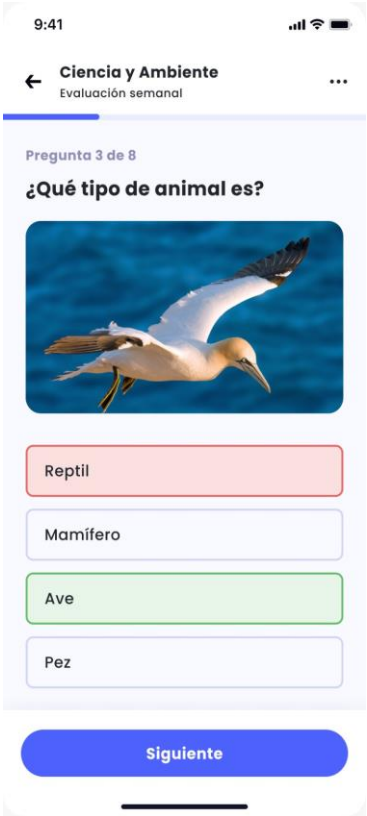
Trujillo, R. A. (2019). Influencia del uso del aula virtual en el nivel de aprendizaje del curso de Informática. Universidad de San Martín de Porres de Perú. Recuperado de https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/5911

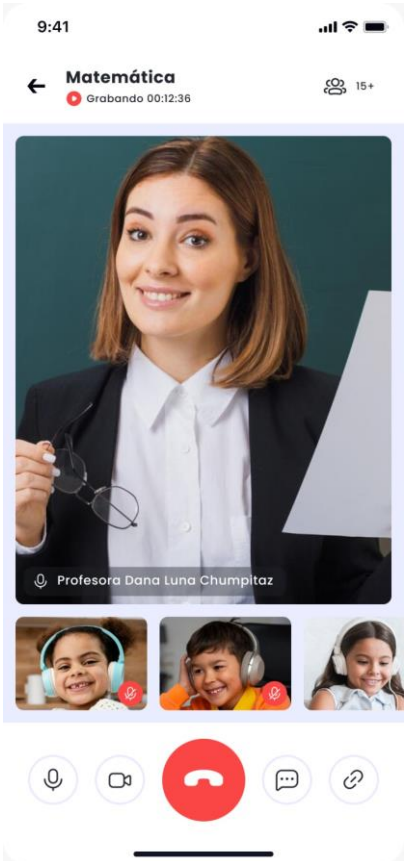
Wayka. (2016). Más de un millón y medio de niños peruanos trabajan. Recuperado de https://wayka.pe/mas-de-un-millon-y-medio-de-ninos-peruanos-trabajan/

## 10. Anexos


9:41
EducaFlex
Aprende de manera rápida y divertida con nosotros
Comenzar


9:41
Hola,
Valeria S.
Clase en vivo:
Matemática
Ingresa a tu clase aquí
Unirse
Cursos de hoy
Ver todos
Literatura
09:00 am
Geografía
10:30 am
Arte
12:00 pm
Próximas evaluaciones
Ciencia y Ambiente
Hoy - 10:30 am
Inicio
Cursos
Chat
Perfil


9:41
Ciencia y Ambiente
Evaluación semanal
Pregunta 3 de 8
¿Qué tipo de animal es?
Reptil
Mamífero
Ave
Pez
Siguiente


9:41
Matemática
Grabando 00:12:36
15+
Profesora Dana Luna Chumpitaz


9:41
Literatura
Material de estudio
Buscar material
Mis libros
Ver todos
Escritura creativa
10 Páginas
Descargar
Géneros literari
15 Páginas
Descargar
Mis apuntes
Ver todos
Notas para exámen
4 Páginas
Resumen de libro
8 Páginas
Apuntes de lecturas
12 Páginas
Inicio
Cursos
Chat
Perfil


9:41
Resultados
Evaluaciones
Matemática
Nota promedio: 16
Práctica 1
Práctica 2
Práctica 3
PF
18
13
16
17
Ver historial de notas
Ciencia y Ambiente
Nota promedio: 17
Lenguaje
Nota promedio: 16
Literatura
Nota promedio: 15
Arte
Nota promedio: 18
Geografía
Nota promedio: 19