**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA**

**“TOULOUSE LAUTREC”**

# Creación de talleres que ayuden a mejorar la baja calidad de la enseñanza en estudiantes de nivel secundario en instituciones educativas de zonas de escasos recursos en Lima Metropolitana

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

**AUTORES:**

**ANDREA YSABEL ESPINOZA VALDIVIA**

https://orcid.org/0000-0003-4505-2130

**JOSEPH DAVID DIAZ ALTAMIRANO**

https://orcid.org/0000-0002-0603-045X

Asesor:

**LENY PERCCA TREJO**

https://orcid.org/0000-0002-8363-8354

# APS Creación de talleres que ayuden a mejorar la baja calidad de la enseñanza en estudiantes en inst

ENTREGABLES -ABEL

ENTREGABLES -ABEL

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

## Detalles del documento

**Identificador de la entrega**
trn:oid:::11391:465811323

**Fecha de entrega**
9 jun 2025, 5:17 p.m. GMT-5

**Fecha de descarga**
9 jun 2025, 5:23 p.m. GMT-5

**Nombre de archivo**
APS Creación de talleres que ayuden a mejorar la baja calidad de la enseñanza en estudiantes e....docx

**Tamaño de archivo**
349.9 KB

30 Páginas

6897 Palabras

40.104 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
- Coincidencias menores (menos de 20 palabras)

## Fuentes principales

16% Fuentes de Internet
3% Publicaciones
10% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

## Marcas de integridad

**N.º de alertas de integridad para revisión**

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

**Resumen**

El proyecto de innovación Q'illu wasi se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social la actividad económica de Otras actividades de servicios y busca resolver la baja calidad en la enseñanza en estudiantes de nivel secundario en instituciones educativas de zonas de escasos recursos en Lima Metropolitana teniendo como población beneficiaria a los estudiantes de nivel secundario de entre 12 a 17 años.

Se aplicó la metodología Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, se usó la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador y canvas de modelo de negocio que permita observar la sostenibilidad de la propuesta.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en desarrollar el potencial de los jóvenes para así puedan tener un futuro más prometedor y estén alejados del camino de la delincuencia, se trata de la creación de una serie de talleres dictados 3 veces por semana durante 3 meses, poniendo en prioridad el aprendizaje empírico de tal manera que los estudiantes aprendan sobre diferentes temas que puedan ayudarlos a desarrollarse profesionalmente.

Para la experimentación se diseñaron dos prototipos, con la finalidad de conocer el nivel de aceptación de los estudiantes el primero es un taller de liderazgo y el segundo un taller de creatividad e innovación. Los resultados fueron favorables para el proyecto ya que les pareció un taller interesante, creativo, cooperativo y entretenido. Los jóvenes se sintieron cómodos con la dinámica del taller y no presentaron quejas o desinterés.

Se concluye que la solución propuesta tuvo aceptación por parte de los jóvenes que participaron en los talleres y se recomienda implementar nuevas técnicas pedagógicas apoyadas en tecnología para así incrementar la calidad de la educación.

**Palabras clave:** *educación, talleres extracurriculares, estudiantes, herramientas*

# TABLA DE CONTENIDO

Resumen del Trabajo de Investigación 3
Índice de tablas 6
1. 6
2. 8
2.1. 9
2.2. 9
2.3. 10
3. 11
3.1. 11
3.2. 11
3.3. 11
3.4. 12
4. 12
4.1. 12
4.2. 16
4.2.1. 16
4.2.1.1. 16
4.2.2. 17
4.2.2.1. 17
4.2.2.2. 18
4.2.2.3. 18
4.2.2.4. 18
4.2.2.5. 19
4.2.3. 19
4.2.3.1. 19
4.2.3.2. 20
4.2.3.3. 20
4.2.3.4. 21
4.2.4. 21
5. 22

5.1. 22
5.2. 22
5.3. 22
5.4. 24
6. 24
6.1. 24
6.2. 24
6.3. 24
6.4. 24
6.5. 25
6.6. 25
6.7. 25
6.8. 25
7. 26
8. 27
9. 28

## Índice de tablas

Tabla 1. Inversión inicial 27

Tabla 2. Gastos mensuales 27

## 1. Contextualización del Problema

Desde el año 2000 el Perú viene participando voluntariamente en la prueba PISA (Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos). Este programa tiene como principal objetivo evaluar la adquisición de conocimientos y habilidades necesarias para la participación en la sociedad y enfrentar los desafíos de la vida en un mundo globalizado. Si bien existe una mejora en resultados a lo largo de estos años, aún nos mantenemos en los últimos puestos de 77 países evaluados. Según el informe PISA, el Perú es el país en el que el nivel socioeconómico explica una mayor proporción de varianza en el rendimiento: el nivel socioeconómico explica un 27% de varianza del desempeño de los alumnos (Benavides, M y Etesse, M, 2014). Una razón evidente es que no todas las instituciones educativas pueden ofrecer al estudiante que día a día asiste a clases, la calidad de enseñanza que se espera recibir.

Como señalan Rojas y Cussianovich (2013), los jóvenes de localidades donde carecen de servicios educativos de calidad empiezan a conceptualizar el bienestar, así como sus aspiraciones para el futuro en relación a la condición de su entorno. La educación es el fin primordial para el progreso y desarrollo de la sociedad.

Los factores que se presentan adversos para un gran sector de estudiantes son los de tipo económico y cultural siendo estos los que ponen en evidencia el grado de desigualdad, discriminación y vulnerabilidad al que es expuesto el alumno.

Alonso-Pastor, (2021) Menciona lo siguiente:

> Perú es uno de los países más segregados a nivel educativo en la región latinoamericana, tanto a nivel de la educación primaria como secundaria. Así lo revelan los resultados de la prueba Pisa 2015, aplicada a estudiantes de 72 países.

Se habla de segregación educativa cuando hay una distribución no igualitaria de los estudiantes en sus escuelas tanto por características personales culturales sociales o

económicas. (2021) esta situación conlleva a limitar las posibilidades de desarrollo educativo y social.

De esta forma se relega y olvida el derecho que tiene cada uno de ellos a una educación básica regular oportuna y de calidad la cual fortalezca su conocimiento y autoestima personal con las cuales puedan crecer como un ser social con herramientas que les permita salir de la pobreza e integrarse como un ser proactivo a la sociedad.

Murillo, (2020):

> La segregación escolar afecta la calidad educativa en la medida que determinados grupos de estudiantes no se mezclan con otros que son distintos a ellos (…). El estudio evidencia que la alta segregación escolar es un gran obstáculo para la equidad del sistema educativo peruano, dado que no solo afecta la igualdad de oportunidades en el aprendizaje, sino que contribuye, en mayor medida, a la segmentación social. (p. 7).

Salta a la vista en el sistema educativo peruano debido a las diferencias económicas y culturales.

"El aula de clases es un espacio de convivencia de los estudiantes que tienen diferentes características y necesidades de aprendizaje" (Romero Villanueva et al., 2019, p. 3). Son aquellos lugares donde los estudiantes pasan horas de permanencia, siendo una necesidad básica que este lugar les brinde la posibilidad de sentirse bien al recibir formación en valores y que cambie su realidad personal y social. Sin embargo, estas instituciones están en condiciones estructurales pobres y con ambientes internos y externos que año a año se deterioran más sin una solución que pueda revertir dicha realidad. Sus presupuestos son bajos y no cubren con los requerimientos que demandan una buena educación e implementación de orden tecnológico digital como es actualmente a nivel global.

Del ministerio de educación se puede esperar el delineamiento de la política educativa general y la política de capacitación de maestros. Convertirse en un agente compensador, a partir del reconocimiento de la heterogeneidad del Perú. Sé entiende que dentro de una misma sociedad hay una diversidad de grupos con costumbres diferenciadas.
"Uno de los actores importantes en el proceso educativo es el docente, y en la búsqueda de la calidad educativa muchas de las responsabilidades recaen sobre esta figura" (González-Pulido et al., 2019, p. 5). Además, no cuentan con los recursos didácticos y tecnológicos necesarios para cumplir con su proceso de enseñanza que la educación básica regular propone desde los contenidos curriculares del plan nacional.

En base a lo redactado, partiendo de las carreras de Arquitectura de Interiores y Dirección y Diseño Gráfico se propone crear un programa de emprendimiento para estudiantes de secundaria que incentive la creatividad y gestión empresarial a través de cursos semanales con una duración de 3 meses a su vez un producto realizado en dichos talleres para generar ingresos que ayuden a sostener el programa.

En conclusión, para dar solución al problema planteado se pretende crear talleres Q'illu wasi, que buscan beneficiar a colegios con carencias de recursos económicos, didácticos y tecnológicos.

## 2. Justificación

La presente investigación está dirigida a la interpretación y al análisis de la problemática que afrontan los colegios con bajos recursos de Lima Metropolitana con respecto a la educación y el material didáctico necesarios para el correcto aprendizaje de los estudiantes. La investigación busca beneficiar la diversidad de procesos internos en la educación de los niños y jóvenes.

### 2.1. **Justificación social**

Una educación de calidad en la etapa escolar brinda al estudiante habilidades necesarias para su desarrollo en el ámbito personal y profesional. Por otro lado, “la educación y el aprendizaje elevan las aspiraciones, generan valores y, “principalmente, enriquecen la vida de las personas” (Banco Mundial, 2018. p.5). La educación virtual permite mayor flexibilización en cuanto al manejo de los tiempos, espacios, distancias esto permite brindar mejores oportunidades de aprendizaje a las comunidades educativas (Oliveros, Fuertes y Silva, 2018). Durante la pandemia del COVID-19 los estudiantes tuvieron que recurrir a las clases virtuales, otros se vieron obligados a interrumpir sus estudios a causa de los problemas económicos en sus familias, además, tal como indica Kleiderman (2020) “la educación virtual requiere profesores con unos perfiles humanos, didácticos, pedagógicos y éticos diferentes a los de la educación presencial” (p. 2). Sin embargo, el sector más afectado fueron los colegios de bajos recursos cuyos estudiantes no contaban con ningún tipo de ayuda del estado y recursos tecnológicos (computadoras, celulares, tablets y conexión a internet) que les facilitara el acceso a la educación básica, haciendo que dejen por completo sus estudios, a través de talleres extracurriculares que pueda darle las herramientas necesarias para generar sus propios ingresos, gracias a que los talleres impartirán temas como el emprendimiento y liderazgo.

Los talleres buscan capacitar a los estudiantes para crear en ellos un espíritu emprendedor y de liderazgo que les permita generar ingresos.

### 2.2. **Justificación práctica**

La investigación está dirigida a mejorar la calidad educativa en instituciones de bajos recursos de Lima Metropolitana. Debido a los bajos niveles registrados en la prueba PISA es importante darle la atención necesaria a este proceso de formación del estudiante. Muchas instituciones que están ubicadas en zonas de escasos recursos no tienen los suficientes medios para brindarle a los jóvenes una educación de calidad, además de las desigualdades sociales

para el acceso a la educación. Si esta situación continúa, la educación dejará de ser un instrumento que otorgue mejores oportunidades a los estudiantes.

La propuesta busca llevar a cabo una serie de talleres de 3 veces por semana durante 3 meses, poniendo en prioridad el aprendizaje empírico de tal manera que los estudiantes aprendan sobre liderazgo o emprendimiento de tal modo que se logre impactar en los jóvenes y se produzca un cambio en sus vidas futuras.

### 2.3. **Justificación metodológica**

Para llevar a cabo el presente reto se utilizará el proceso creativo de Toulouse Thinking, para ordenar ideas y poder materializarlas fácilmente. Esta metodología es ágil, flexible e interactiva, con el fin de lograr resultados creativos e innovadores. Este proceso se divide en 4 partes: Investigar, idear, desarrollar y transferir, lo que permite una óptima gestión del proyecto de entregables durante todo el proceso. Así mismo, nos apoyamos en el mapa de actores, principalmente para poder identificar aquellos agentes que se encuentran directa o indirectamente relacionados con los estudiantes de secundaria y conocer su nivel de interés, importancia o influencia. Otra herramienta útil han sido las encuestas, que nos han dado información de primera mano sobre sus deseos, percepciones y necesidades. Gracias a preguntas formuladas en base a objetivos nos hemos dado cuenta de lo que les afecta o cuál es su situación actual. Y finalmente, una herramienta que nos ayudó a darle más valor a la idea de negocio es el Lienzo de Propuesta de Valor, diseñado por Alex Osterwalder. Esta herramienta visual nos permite definir una propuesta de valor con relación a las necesidades y deseos del cliente.

## 3. Reto de innovación

Buscar una solución a la baja calidad de la enseñanza en estudiantes de nivel secundario en instituciones educativas de zonas de escasos recursos en Lima Metropolitana.

### 3.1. **Pregunta General**

¿De qué manera se podría mejorar la baja calidad de la enseñanza en estudiantes de nivel secundario en instituciones educativas de zonas de escasos recursos en Lima Metropolitana?

### 3.2. **Preguntas Específicas**

P1. ¿Qué actividades se podrían desarrollar en los talleres para implementarlos al sistema educativo y así mejorar la baja calidad de la enseñanza en estudiantes de nivel secundario en instituciones educativas de zonas de escasos recursos en Lima Metropolitana?

P2. ¿Qué tipo de asociaciones e instituciones educativas privadas podrían ayudar a mejorar la baja calidad de la enseñanza de estudiantes de nivel secundario en instituciones educativas de zonas de escasos recursos en Lima Metropolitana?

P3. ¿Qué tan efectivo sería crear talleres Q’illu Wasi para que ayuden a mejorar la baja calidad de la enseñanza de estudiantes de nivel secundario en instituciones educativas de zonas de escasos recursos en Lima Metropolitana?

### 3.3. **Objetivo General**

Crear talleres “Q’illu wasi” que ayuden a mejorar la baja calidad de la enseñanza de estudiantes de nivel secundario en instituciones educativas de zonas de escasos recursos en Lima Metropolitana.

### 3.4. **Objetivos Específicos**

Analizar qué actividades se podrían desarrollar en los talleres para implementarlo en los colegios y mejorar la baja calidad de la enseñanza de estudiantes de nivel secundario en instituciones educativas de zonas de escasos recursos en Lima Metropolitana

Investigar qué tipo de asociaciones e instituciones educativas privadas podrían ayudar a mejorar la baja calidad de la enseñanza de estudiantes de nivel secundario en instituciones educativas de zonas de escasos recursos en Lima Metropolitana.

Comprobar qué tan efectivo sería crear talleres Q´illu wasi que ayuden a mejorar la baja calidad de la enseñanza de estudiantes de nivel secundario en instituciones educativas de zonas de escasos recursos en Lima Metropolitana.

## 4. Sustento Teórico

### 4.1. **Estudios previos**

Espinoza, R (2019). *Modelo de negocios para una empresa de talleres extracurriculares con juegos de mesa.* Para optar el título de Ingeniero Civil Industrial en la Universidad de Chile.

El trabajo propone un modelo de negocio para talleres extracurriculares de juegos de mesa, además de tener una colección de juegos de mesa dentro de las escuelas. Los juegos de mesa como herramienta metodológica lúdica de aprendizaje, está comprobado que facilitan el desarrollo socioemocional de los jugadores, estos talleres tienen como principal objetivo potenciar las habilidades socioemocionales de los niños en etapa escolar.

Se concluye por logrados los objetivos para este trabajo, además, se ha identificado una nueva oportunidad de negocio en la venta de talleres extracurriculares a establecimientos educativos. Se ha diseñado y validado la propuesta para poder desarrollar y mejorar las habilidades socioemocionales. Se ha planteado un modelo de

negocio que permita ejecutar el emprendimiento y finalmente se sabrá con el tiempo si puede ser escalable y sustentable.

Este trabajo ya analizó la viabilidad de la creación de un negocio, nos provee de análisis a profundidad de cómo debería funcionar, los recursos que se necesita, además del análisis financiero para la ejecución del proyecto, aunque el objetivo parezca distinto, ambos proyectos son ambiciosos con relación a darle herramientas a los jóvenes para poder superarse y tener mejores cualidades a nivel social y personal.

Rojas, D., Bravo S. (2020). *Plan de educación financiera en el contexto del emprendimiento escolar para nivel primaria en colegio Parroquial Mi Sagrada Familia, Madrid, Cundinamarca.* Para el trabajo de grado de Administración Financiera de la Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Tiene como principal objetivo educar desde la primaria. Es más fácil poder educar a los niños enseñándoles a tener una cultura de ahorro, es más complejo cambiarles la mentalidad a jóvenes en temas financieros ya que estos prefieren vivir experiencias y no se preocupan en tener ahorros. Además, se propone diseñar un plan de educación financiera con relación al emprendimiento, a partir de elementos teóricos mediante un modelo metodológico no experimental. Plantea una estrategia orientada a temas didácticos y lúdicos. Estos juegos tienen como finalidad incentivar la habilidad lógica para resolver problemas y tomar decisiones de acuerdo a la situación. Se concluye que es necesario afianzar diferentes conceptos básicos financieros, promover la interacción de estos permanentemente ya que, al ser elementos formativos, estos permiten la comprensión y un uso apropiado; así se genera una cultura de ahorro como base. Este plan de formación propuesto debe ser interactivo para despertar el interés de las

actividades de aplicación, permitiendo desarrollar estos conocimientos financieros articulados al emprendimiento.

Se vincula al reto ya que también tiene la necesidad de diseñar un plan educativo que pueda ser interesante y de fácil entendimiento.

Mamani, W (2016). *Plan de negocio para mejorar el ingreso económico mediante los talleres de liderazgo, emprendimiento y trabajo en equipo del colegio Wilmani de Ayacucho.* Para optar el grado académico de magíster en administración de empresas de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.

Tiene como objetivo examinar cuál es la viabilidad y sostenibilidad de aumentar los ingresos del Colegio Wilmani en la ciudad de Ayacucho. El crecimiento de la economía peruana ha dado espacio para crear diferentes nichos de mercado que permiten incorporar estrategias del desarrollo de servicio, expandiendo la oferta y mejorando rentabilidad. Se desarrolla una metodología de enseñanza nueva para estudiantes a través de capacitaciones en horarios de la tarde para darles herramientas para tomar decisiones de liderazgo en su vida profesional y laboral. Se pretende implementar un curso de liderazgo, que tomará temas como las habilidades blandas, emprendimiento el cual requerirá actividades que permitan desarrollar su propio negocio y de trabajo en equipo.

Los resultados de la tesis no mencionan que la ubicación del centro educativo es clave ya que se tienen clientes potenciales en las zonas aledañas y es altamente urbanizada y con densidad poblacional. Además, la solución Wilmani es otra alternativa estratégica para colegios e institutos.

Esta tesis propone una solución similar ya que pretende crear cursos complementarios a su proyecto educativo regular en el colegio, con la finalidad de generar ingresos

económicos adicionales para la institución educativa gracias a la creación de nuevos productos elaborados en los cursos. De acuerdo con la tesis es viable el desarrollo del negocio con un 23% de margen de utilidad neta, además, nos provee de información relevante para el desarrollo del negocio.

Carhuaricra C. (2018) *Formación continua para mejorar la competencia de emprendimiento del VII ciclo de la institución educativa Nº 35005 Reverendo Padre Bardo Bayerle - Oxapampa.* Para optar el título profesional de segunda especialidad de gestión escolar con liderazgo pedagógico. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima - Perú.

Tiene como principal objetivo desarrollar una serie de talleres de formación continua para mejorar la competencia en temas relacionados al emprendimiento. Se afirma que el presente plan de acción tiene como finalidad transmitir a la docencia la búsqueda de mejorar el proceso de aprendizaje en los jóvenes estudiantes.

El resultado de la creación de talleres de formación continua radica en mejorar la competencia de emprendimiento; permite planificar una currícula coherente, teniendo en cuenta la importancia y la aplicación de procesos pedagógicos en cada sesión de aprendizaje del área de educación para el trabajo que ayuda a los estudiantes a lograr nuevos aprendizajes deseados.

Esta tesis es útil, ya que propone la creación de talleres además de dar una guía metodológica y los temas a abordar en el área de emprendimiento. También nos provee de acciones a realizar dentro de los talleres y que tipos de recursos se necesitarán para llevar a cabo la solución planteada en esta investigación.

Ruidias, R. (2020) *Programa educativo de innovación y emprendimiento para desarrollar el liderazgo en estudiantes*, para obtener el grado académico de Doctora en Educación en la Universidad César Vallejo.

La tesis tuvo como objetivo desarrollar mediante la innovación y emprendimiento, el liderazgo en estudiantes del 3° grado de la I.E 11029 ‘Santiago Burga Gonzáles’ Monsefú- Chiclayo.

La aplicación del programa fue efectivo y se recomienda al MINEDU que implemente capacitaciones que se orientan a la mejora continua de innovación y emprendimiento, de esta forma se establecen objetivos comunes que representen avances para el mejor desenvolvimiento de las instituciones educativas en el ámbito nacional.

Está tesis muestra resultados positivos de la aplicación del emprendimiento en el desarrollo de los estudiantes, objetivo de la presente investigación.

Permite el enfoque de una solución innovadora a la educación en el Perú.

Nos induce a investigar el tipo de capacitaciones necesarias y adecuadas a la realidad del alumnado.

## 4.2. **Marco teórico**

### 4.2.1. **Creación de talleres.**

#### 4.2.1.1. **Conceptualización de Talleres**

Según Rodríguez (2012). Usualmente el taller se concibe como práctica educativa centrada en la realización de una actividad específica que se constituye en situación de aprendizaje asociada al desarrollo de habilidades manuales o tareas extraescolares. También se le asume como espacio de relación entre los conocimientos escolares y la vida cotidiana de los estudiantes, en la perspectiva de promover habilidades para la vida, mediante la experimentación, la creación y la expresión artística. En general, se le relaciona

> con toda actividad compartida, de carácter práctico o teórico-práctico, caracterizada por ciertos niveles de participación. (p.13)

La definición aplica a un espacio donde se vive una experiencia formativa mediante la realización de un producto que se realiza en conjunto. Todo lo que se aprende o desarrolla dentro del taller es de un tema específico. El taller debe tener un claro objetivo al que se quiera llegar, lo más importante es que los participantes puedan aprender nuevos conceptos y que puedan llevarlo a la práctica.

> Quintana (2018) sostiene que el taller es un espacio para hacer y construir, para la comunicación y el intercambio de ideas o experiencias, es ante todo un espacio para escuchar, es un espacio para acciones participativas. Utilizando técnicas, la elaboración de materiales y otros. Además, puede convertirse como el espacio que propicia el trabajo colaborativo, en el que se aprende haciendo, junto a otras personas (p.9).

Por lo tanto, el taller es un lugar donde la comunicación entre los integrantes debe ser permanente y así lograr un aprendizaje efectivo mediante el intercambio de ideas, haciendo posible la realización de proyectos donde todos participen y se beneficien aprendiendo.

### 4.2.2. **Características de los talleres**

#### 4.2.2.1. **Integrador**

Para Rodríguez (2012) el taller constituye un espacio abierto a la intervención, que ayuda a disminuir la distancia generada en las relaciones jerárquicas maestro-alumno y permite la reflexión conjunta sobre los tópicos propuestos, situando a los estudiantes como constructores de sus propios aprendizajes. (p.22).

Es necesario un ambiente en el cual los estudiantes puedan desenvolverse y participar abiertamente sin las barreras que impone la autoridad permitiendo así la interacción alumno-docente en su afán de integrar la teoría y la práctica mediante actividades compartidas.

#### 4.2.2.2. **Trabajo colectivo**

Para Cano (2012). "El taller se basa en un trabajo colectivo y dialógico, y procura la integración de teoría y práctica, el taller es el soporte para el desarrollo de un proceso educativo". (p.34). Es un espacio que se caracteriza por la producción colectiva: los aprendizajes y creaciones se producen a partir de un intercambio de experiencias y conocimientos basado en el protagonismo de los participantes.

#### 4.2.2.3. **Trabajo vivencial**

> Parola, Pérez, et al. (2019) afirman que el taller aparece, así como un dispositivo que permite que los y las estudiantes asuman y desarrollen un papel protagónico como sujetos del proceso educativo que requiere compromiso y dedicación a la práctica y una actitud crítica y reflexiva frente al conocimiento y a la realidad. (p.10).

Busca la generación de aprendizajes y la transformación de una situación, así como de los propios participantes: al taller "se entra de una forma y se sale de otra".

#### 4.2.2.4. **Creativo**

> Para Summo, Voicin, et al. (2016) el mercado laboral actual añade una plusvalía a la persona creativa que lleve a la institución pública o privada empleadora vislumbrar otros horizontes y encaminarse hacia otras vías de desarrollo, por lo cual es imprescindible la creatividad en el ámbito profesional, ejercitada de antemano durante la formación. (p.15)

La creatividad es un eje esencial en la formación de los estudiantes, permite desarrollar talento y la capacidad de creación.

#### 4.2.2.5. **Participativo**

> Abarca (2016) considera que la participación es una necesidad humana sentida y en conexión con el ser, tener y estar de las personas. Si promovemos la participación, fortalecemos las posibilidades de transformación, tanto a nivel individual como colectivo, generando niveles crecientes de autonomía e independencia para el mejoramiento integral de las condiciones de vida. (p.1)

Es necesario formar a los alumnos para promover su participación activa en el taller. Esto permitirá alcanzar los objetivos de superación personal y del conjunto de integrantes.

### 4.2.3. **Difusión de talleres**

> Hutt (2012) dice que en la actualidad no se habla de medios de comunicación, sino de medios de difusión, pasando así de un esquema tradicional a un proceso interactivo, cambiante y dinámico. Es decir, ya los medios de difusión involucran tanto los medios tradicionales como los espacios virtuales, dentro de los cuales destacan las redes sociales y los diversos mecanismos de interacción con grupos de personas con el apoyo de la tecnología (p.122).

Como primera instancia se puede comprender por difusión a un conjunto organizado de labores humanas, medios económicos y materiales y relaciones comerciales que transmiten noticias, hechos, opiniones para un usuario y así adquirir nuevos conocimientos. Previamente se debe conocer el perfil del receptor de modo que el contenido pueda ser preciso. La difusión adecuada de información es primordial para el aprovechamiento de nuevas oportunidades para conseguir clientes y maximizar el presupuesto.

#### 4.2.3.1. **Redes Sociales**

> Dueñas, Zambrano, Cano y Párraga (2020) consideran que "las redes sociales se han convertido en una herramienta fundamental para el desarrollo empresarial, principalmente en los procesos de comunicación con sus mercados y los

> emprendimientos; por pequeños que resulten, no son ajenos a esta tendencia" (p 119).

Son herramientas que ayudan a que la información pueda llegar a más personas con rapidez. Entre las más conocidas actualmente se encuentran:

#### 4.2.3.2. **Facebook**

> Para Candale. (2017) la mayor red social actual, Facebook, apareció en 2004, cuando Mark Zuckerberg la inició para la comunicación interna de los estudiantes de Harvard, y dos años después, la plataforma había alcanzado ya prestigio mundial. La misión declarada por Facebook en la página oficial es la de ayudar a la gente a formar comunidades y a mantener siempre el contacto con la gente querida, compartiendo cada uno sus experiencias vitales. (p.7).

Entonces es una red social en la que una persona se conecta con otra que esté registrada y se encuentre en cualquier lugar del mundo. Además, tiene la funcionalidad de compartir información personal con amigos, familiares y desconocidos. En Facebook se puede encontrar y registrar cualquier tipo de usuarios tantas personas, empresas e influencers. Se usa principalmente para compartir fotos, estados, noticias e información; también como herramienta de negocio, al ser una de las redes sociales más utilizadas.

#### 4.2.3.3. **YouTube**

> Según Ramírez-Ochoa (2016) YouTube es un servicio gratuito de almacenamiento, administración y difusión de videos mediante una cuenta de registro. Los usuarios y visitantes pueden subir, buscar, ver y descargar…. Actualmente, tiene más de 100 millones de usuarios (casi un tercio de las personas conectadas a Internet), que generan miles de millones de visitas al día, lo que la convierte en uno de los sitios más visitados en la Web. (p.4).

Se puede definir como una red social para subir y difundir contenido audiovisual de cualquier categoría y de forma gratuita. Los usuarios tienen la opción de crear videos y subirlos para conseguir visitas. El contenido incluye clips de video, cortes de televisión, videos musicales, informativos, avances de películas, blogs y videos educativos.

#### 4.2.3.4. **Instagram**

> Casado y Carbonell (2018) mencionan que esta red social permite compartir fotografías y vídeos desde diferentes lugares al momento, teniendo la posibilidad de utilizar filtros y editar las imágenes y los vídeos. Como se pueden añadir localizaciones y etiquetas (tags) a las fotografías y a los vídeos, los usuarios pueden acceder a las fotografías según sus intereses y aficiones personales, a partir de una búsqueda directa por el tag. Instagram permite a sus usuarios ser "seguidos" y tener "seguidores", los cuales pueden comentar las fotografías de los demás y viceversa, teniendo la opción de poner "me gusta" (p.2).

En Instagram el usuario puede compartir fotos y videos con sus seguidores o con su grupo de amigos. También tiene funcionalidades como comentar, dar "me gusta" y compartirlo. Instagram al igual que Facebook sirve como herramienta para empresas, se puede abrir una cuenta de creador o de empresa y publicitar una marca.

### 4.2.4. **Importancia de crear talleres**

Gracias a la creación de los talleres Q'illu Wasi, muchos jóvenes de zonas pobres de Lima Metropolitana podrán tener un panorama más amplio de qué hacer luego de terminar sus estudios, se les proveerá de nueva información que no reciben en sus estudios escolares, además podremos aumentar la probabilidad de que los jóvenes no tomen el camino delictivo al no tener muchas opciones luego de la culminación escolar. Potencia su motivación y autoestima, al saber que tienen la capacidad de crear y pensar con autonomía sienten una satisfacción y crece su autoestima. Le da nuevas opciones

para su desarrollo profesional, el taller le brinda herramientas para desarrollar nuevas actitudes y valores.

## 5. Beneficiarios

### 5.1. **Directos**

Está enfocado en alumnos de secundaria de colegios públicos ubicados en zonas declaradas de escasos recursos económicos de condición socioeconómico D y E de Lima Metropolitana, que necesitan herramientas necesarias para desenvolverse cuando terminen sus estudios, además de poder obtener recursos para contar con mejores materiales, implementar sus aulas y tener la motivación de seguir superándose para salir de la pobreza.

### 5.2. **Indirectos**

Los beneficiarios indirectos de los talleres extracurriculares son las instituciones escolares privadas, con la implementación de este proyecto se dará una mayor visibilidad de los problemas que enfrentan estos colegios y sus alumnos. También los docentes se verán beneficiados por el apoyo educativo a su labor docente.

### 5.3. **Arquetipo del cliente**

Jóvenes adolescentes entre 12 a 17 años que se encuentren matriculados, asistiendo al colegio y residen en zonas de escasos recursos en Lima Metropolitana. Además, que no muestran mucho interés por la educación que reciben por ser básica y deficiente, siendo la deserción escolar una opción ante las necesidades económicas de su entorno familiar y el tratar de insertarse en el mundo laboral. Finalmente esperan tener nuevos conocimientos para ponerlos en práctica en un entorno laboral y poder desarrollar sus habilidades, además de tener nuevos retos.

María Chavarri es una joven de 15 años, cursa el 4to grado de secundaria y vive en el distrito de San Juan de Lurigancho. Es una persona dedicada. Aparte de sus estudios

escolares tiene responsabilidades dentro del hogar con labores domésticas ayudando a su madre, debe organizar su tiempo para culminar con los deberes del colegio. Vive con su hermana menor, sus padres trabajan más de 10 horas al día, tiene que cuidar a su abuela que vive con ella. Sabe que la educación en su colegio es deficiente y solo está pasando los cursos por obligación, pide que los profesores le den más atención o dedicación; como volver a explicar los temas que no entendió. Es consciente que no tiene la vida comprada y está en una disyuntiva, si trabajar para ayudar a sus padres o estudiar alguna carrera corta que pueda servirle a corto plazo. Entiende que el colegio no tiene recursos suficientes para proveer de educación de calidad a todos los estudiantes. Finalmente, agradeció a las instituciones que ofrecen becas a personas de su condición por estar en colegios públicos y ayudarlos a forjar su futuro.

Los arquetipos fueron desarrollados tomando como referencia la información recopilada de los lienzos de investigación, además de entrevistas, encuestas y Mapa de Actores, el cual fue dividido en 3 secciones:

Sección 1 - Centrales - En esta sección encontramos a nuestro público objetivo, son aquellos que tienen contacto directo con la problemática de la baja calidad educativa, son los jóvenes de 12 a 17 años, ellos serán los principales beneficiarios de la solución planteada.

Sección 2 - Directos - Nos encontramos con aquellos que tiene contacto directo con nuestro público objetivo como los familiares, las instituciones donde están estudiando, el personal docente y administrativo del colegio.

Sección 3 - Indirectos - En esta sección encontramos aquellas instituciones públicas que no mantienen un contacto directo con nuestro público objetivo pero que influyen en la problemática. Se toma en cuenta entidades públicas como el Ministerio de Educación

(MINEDU), Ministerio de Economía y Finanzas (MEF), la Gestión Educativa Local (UGEL) y a la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana (DRELM).

### 5.4. **Cantidad de beneficiarios**

El proyecto va dirigido a jóvenes de 12 a 17 años de Lima Metropolitana que viven en zonas de escasos recursos (aproximadamente 20 000 jóvenes). Fueron escogidos de acuerdo a nuestra delimitación social y de investigación con el fin de brindarles talleres extracurriculares y fomentar el desarrollo personal y profesional.

## 6. Propuesta de Valor

Explicación del Lienzo del Modelo de Negocio elaborado en los siguientes puntos:

### 6.1. **Propuesta de valor**

El presente proyecto propone desarrollar el potencial de los jóvenes para que así puedan tener un futuro más prometedor y estén alejados del camino de la delincuencia.

### 6.2. **Segmento de clientes**

Nuestro principal público serán jóvenes de entre 12 a 16 años que cursen el nivel secundario en colegios públicos de Lima Metropolitana, además sean parte del nivel socioeconómico C, D y E.

### 6.3. Canales

Principalmente se difundirá a través de redes sociales tales como Facebook, Instagram, YouTube además de diferentes webs de noticias. Además de medios offline tales como vallas, paradas de bus y posters para dar a conocer el proyecto.

### 6.4. Relación con los clientes

Nuestra relación con los jóvenes será de enseñanza y puro aprendizaje, los acompañaremos en el proceso, además de poder darle la confianza necesaria.

### 6.5. Actividades clave

Dentro de las actividades que se realizará tenemos las diferentes herramientas útiles como material educativo, recursos digitales. También dictaremos talleres extracurriculares dinámicos y con interacción activa entre docente y alumno. Los talleres serán clave para crear productos de la mano de los estudiantes, además de vender y promocionarlos a través de redes sociales o la página web. Se adaptará salones de clase para que el ambiente esté acorde a la temática.

### 6.6. Recursos clave

En primera instancia se necesitará mobiliario para acondicionar el salón de clases, herramientas o materiales para la creación de productos.

### 6.7. Aliados clave

Con el apoyo de instituciones públicas como el Ministerio de Educación (MINEDU), la Gestión Educativa Local (UGEL) y la Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana (DRELM) lograremos darle recursos de calidad a los jóvenes, adicionalmente las universidades a través del voluntariado pueden sumarse.

### 6.8. Fuentes de ingresos

Dentro de los talleres con la ayuda de los docentes, los jóvenes desarrollarán productos para la venta al público en general.

## Presupuestos

Tabla 1. *Inversión inicial*

| INVERSIÓN INICIAL | | | | | | | | | | | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Recursos producción** | | | | | | | | | | | |
| **Recursos administrativos** | 2 Profesores (part time) | S/1,020 | materiales escolares | S/100.00 | 1 Proyector | S/2,900.00 | 2 Tablets | S/3,000.00 | 1 Router wifi | S/230.00 | S/7,250 |
| **Recursos logísticos** | Creación de pagina web | S/1,200.00 | Transporte particular | S/1,025.00 | | | | | | | S/2,225 |
| **Recursos financieros** | Préstamo inicial | S/1500.00 | | | | | | | | | S/1,500.00 |
| | | | | | | | | | | | **S/10,975** |

Tabla 2. *Gastos mensuales*

## 7. Resultados

El presente proyecto logró satisfactoriamente cumplir el reto de innovación, ya que se logró resolver la problemática planteada de la baja calidad de la enseñanza en colegios de

| GASTOS MENSUALES | | | | | | | | | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Recursos producción** | | | | | | | | | |
| **Recursos administrativo** | 2 Profesores (part time) | S/1,020 | Oficina privada para agrupar al personal | S/1,000.00 | Servicios de oficina | S/200.00 | Materiales escolares | s/100.00 | **2,320** |
| **Recursos logísticos** | Internet inalámbrico | S/105.00 | Transporte particular | S/1,025.00 | | | | | **1,130** |
| **Recursos financieros** | | | | | | | | | |
| **Recursos de difusión** | Community manager | S/510 | Diseñador grafico | S/510 | Pago por anuncios en rrss | S/ 400.00 | | | **1,420** |
| | | | | | | | | | **4,870** |

zonas de bajos recursos en Lima Metropolitana a través de “Quillu Wassi” un proyecto que le da herramientas oportunas a los jóvenes para que tengan recursos y nuevas habilidades que puedan ayudarlos a desarrollarse al finalizar el colegio.

Se validó la idea gracias a que se desarrolló una sesión interactiva y dinámica con un grupo de jóvenes del público objetivo establecido. En la sesión se llevó a cabo una parte de los talleres propuestos anteriormente, obteniendo así, una variedad de comentarios positivos acerca de la percepción que tuvieron del taller, se evidenció que existen oportunidades de mejoras y se mencionó lo que no les parecía adecuado.

Los resultados mostrados se deben a que los participantes del taller mostraron interés y motivación en el proyecto ya que mencionan que en sus colegios no hay actividades que impulsen la creatividad y el emprendimiento.

## 8. **Conclusiones**

De acuerdo con el prototipo realizado, se puede concluir que los jóvenes han mostrado interés en el taller que se realizó. El taller tiene aceptación por parte de los jóvenes que participaran en próximas sesiones. Además, al implementar nuevas técnicas pedagógicas apoyadas en la tecnología se incrementa la calidad de la educación. Las alianzas estratégicas con instituciones educativas privadas o públicas de calidad van a ser clave para proveer de voluntarios que tengan la capacidad de llevar a cabo los talleres extracurriculares. Los estudiantes tendrán la oportunidad de tener una nueva perspectiva de cómo continuar su camino luego de finalizar el colegio. Si se les proporciona herramientas de calidad a los jóvenes de escasos recursos y una enseñanza remarcable, ellos tendrán mejores oportunidades para progresar y menos probabilidades de tomar el camino equivocado. Gracias a este proyecto una gran parte de jóvenes estudiantes de escasos recursos podrán acceder a nuevos conocimientos que complementen su formación personal y profesional.

Gracias a los talleres Q'illu wasi más jóvenes estudiantes que no cuentan con los recursos necesarios tendrán acceso a información valiosa y necesaria que los motivará a emprender su propio negocio.

## 9. **Bibliografía**


Alonso-Pastor, A. (02 de septiembre de 2021). Segregación educativa en el Perú. *El Peruano*. https://elperuano.pe/noticia/128186-segregacion-educativa-en-el-peru

Abarca, F. (2016). La metodología participativa para la intervención social: Reflexiones desde la práctica. *Revista Ensayos Pedagógicos, 11*(1), 87–109. https://doi.org/10.15359/rep.11-1.5

Benavides, M., León, J., & Etesse, M. (2014). Desigualdades educativas y segregación en el sistema educativo peruano. Una mirada comparativa de las pruebas PISA 2000 y 2009. *Avances de Investigación,* 15, 74. https://www.grade.org.pe/publicaciones/12543-desigualdades-educativas-y-segregacion-en-el-sistema-educativo-peruano-una-mirada-comparativa-de-las-pruebas-pisa-2000-y-2009/

Candale, C. (2017). Las características de las redes sociales y las posibilidades de expresión abiertas por ellas. La comunicación de los jóvenes españoles en Facebook, Twitter e Instagram. *Colindancias*, *8*, 201–218. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6319192

Cano, A. (2012). La metodología de taller en los procesos de educación popular. *Revista latinoamericana de metodología de las ciencias sociales*, *2*(2), 22–51. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4339598

Carhuaricra, C. (2018). *Formación continua para mejorar la competencia de emprendimiento del VII Ciclo de la Institución Educativa Pública N° 35005 Reverendo Padre Bardo Bayerle - Oxapampa*. [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional - USIL. https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/92e41676-19e1-4ca5-88c3-90510f15b48d/content

Casado, C., & Carbonell, X. (2018). La influencia de la personalidad en el uso de Instagram/ The influence of personality on Instagram use. *Aloma, 36*(2), 23–31. https://doi.org/10.51698/aloma.2018.36.2.23-31

Dueñas, F., Zambrano, J., Cano, G., & Párraga, E. (2020). La creación de fanpage en el desarrollo de emprendimientos locales. *Revista San Gregorio*, 1(38). http://dx.doi.org/10.36097/rsan.v1i38.1197

Espinoza, R. (2019). *Modelo de negocios para una empresa de talleres extracurriculares con juegos de mesa.* [Tesis de licenciatura, Universidad de Chile]. Repositorio Académico de la Universidad de Chile. https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/169770/Modelo-de-negocios-para-una-empresa-de-talleres-extracurriculares-con-juegos-de-mesa.pdf?sequence=1

Gonzáles-Pulido, J., González-Pulido, A., & Cifuentes, J. (2019). La reforma educativa y la calidad de la educación en Colombia. *RHS-Revista Humanismo y Sociedad*, 7(2), 41–53. https://doi.org/10.22209/rhs.v7n2a03

Hütt, H. (2012). Las redes sociales: una nueva herramienta de difusión. *Revista Reflexiones*, 91(2). https://doi.org/10.15517/rr.v91i2.1513

Mamani, W. (2016). *Plan de negocio para mejorar el ingreso económico mediante los talleres de liderazgo, emprendimiento y trabajo en equipo del colegio Wilmani de Ayacucho* [Tesis de maestría, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio Académico UPC. https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/621373/TESIS+WILMER+MAMANI+V8.pdf;jsessionid=D3ED9C857D9D756615F8856E9EACE867?sequence=1

Murillo, F., & Carrillo, S. (2020). Una panorámica de la segregación escolar por nivel socioeconómico en educación primaria en Perú y sus regiones. *Revista Argumentos*, *1*(1), 7–31. https://doi.org/10.46476/ra.vi1.9

Oliveros, J., Fuertes, M., & Silva, A. (2018). La educación virtual como herramienta de apoyo en la educación presencial. *Documentos De Trabajo ECACEN*, (1). https://doi.org/10.22490/ECACEN.2559

Parola, R., Pérez, M., Blanco, M., Mejías, S., Lígori, P., Muñoz, V., Chiavetta, V., Montiano, M., Jordar, M., Obón, V. & Ramírez, A. (2019). El taller en la formación de Trabajo Social como dispositivo para la reflexión sobre la práctica profesional: algunas aproximaciones desde el Departamento de Prácticas. *Cuadernos de Cátedra*, No. 2, 102-118. https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/11641/cuadernosdecatedra-nro2.pdf

Rodríguez, M., Cárdenas, A., Calderón, D., León, O., Platin, C., Muñoz, G., Quintero, M., & Vasco, E. (2012). *Lenguaje y Educación: Perspectivas metodológicas y teóricas para*

*su estudio*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. https://www.researchgate.net/publication/299408146_Lenguaje_y_Educacion_Perspectivas_metodologicas_y_teoricas_para_su_estudio

Romero, M., Julca, N., Pérez, M., & Delgado, R. (2019). El docente como gerente y la calidad de los procesos educativos en el aula de un colegio policial de la provincia constitucional del Callao, Perú, 2018. *Revista Científica y Tecnológica UPSE, 6*(1), 66-72. https://incyt.upse.edu.ec/ciencia/revistas/index.php/rctu/article/view/446/352

Ramírez-Ochoa, M. (2016). Posibilidades del uso educativo de YouTube. *RA ximhai, 12*(6), 537-546. https://www.redalyc.org/pdf/461/46148194036.pdf

Rojas, D. (2020). *Plan de educación financiera en el contexto del emprendimiento escolar para nivel de primaria en Colegio Parroquial Mi Sagrada Familia, Madrid, Cundinamarca* [Trabajo de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. Repositorio Institucional UNIMINUTO. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/13699/1/UVDT.AF_RojasRojasDanery_2020.pdf

Rojas, V., & Cussianovich, A. (2013). *"Le va bien en la vida": percepciones de bienestar de un grupo de adolescentes del Perú*. https://repositorio.grade.org.pe/bitstream/handle/20.500.12820/415/dt.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ruidías, R. (2020). *Programa educativo de innovación y emprendimiento para desarrollar el liderazgo en estudiantes* [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional - UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51976/Ruid%c3%adas_SRM%20-%20SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Summo, V., Voisin, S., & Téllez-Méndez, B. A. (2016). Creatividad: eje de la educación del siglo XXI. *Revista iberoamericana de educación superior*, *7*(18), 83-98. https://www.scielo.org.mx/pdf/ries/v7n18/2007-2872-ries-7-18-00083.pdf

Vargas, K. (2020). *Enseñanza aprendizaje virtual en tiempos de pandemia* [Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal del Sur Manabí]. Repositorio Digital UNESUM. http://repositorio.unesum.edu.ec/bitstream/53000/2554/1/Ense%C3%B1anza%20aprendizaje%20virtual%20en%20tiempos%20de%20pandemia.pdf

World Bank Group. (2018). *World development report 2018: Learning to realize education's promise*. World Bank Publications. https://www.worldbank.org/en/publication/wdr2018