ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICO PRIVADO
“TOULOUSE LAUTREC”

MERCADITO RURAL

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Arquitectura de Interiores

AUTOR:

DIANA CAROLINA VELASQUEZ MENDOZA

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño Gráfico

AUTOR:

MICHELLE WEINBERG IBAÑEZ

ASESOR:

ELIZABETH DUARTE GUARDIA
https://orcid.org/0000-0002-1372-8020

Lima - Perú
Año 2021

INN_MICHELLE Y DIANA.pdf

ENVIO 57

ENVIO 57

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:469030386

Fecha de entrega
23 jun 2025, 3:20 a.m. GMT+2

Fecha de descarga
23 jun 2025, 3:38 a.m. GMT+2

Nombre de archivo
INN_MICHELLE Y DIANA.pdf

Tamaño de archivo
11.2 MB

27 Páginas

4815 Palabras

25.396 Caracteres

18% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

Fuentes principales

17% Fuentes de Internet
0% Publicaciones
6% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

Texto oculto
7693 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

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

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

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen del Proyecto de Innovación “Mercadito Rural”

El proyecto de innovación *Mercadito Rural* se enmarca en el área estratégica de desarrollo prioritario de **Salud y Bienestar** y en la actividad económica de **Enseñanza**, con el objetivo de **reducir la deserción escolar en comunidades rurales** y **generar una fuente de ingresos para las familias** de los estudiantes de nivel secundario. La población beneficiaria está conformada por adolescentes que cursan estudios en la zona rural de **Yanayacu**.

Para el desarrollo del proyecto, se aplicó la **metodología de resolución creativa de problemas**, empleando herramientas de **Design Thinking** y **Lean Startup**, con el propósito de mantener al usuario en el centro del diseño y validar la propuesta de forma ágil y colaborativa. Entre las herramientas utilizadas destacan:

- **Técnica persona**, para definir arquetipos de usuarios.
- **Mapa de actores**, para entender el contexto y los agentes involucrados.
- **Mapa de trayectoria del usuario**, para delinear la mecánica de interacción con la solución.
- **Canvas de propuesta de valor**, que permitió consolidar el concepto innovador.
- **Modelo de negocio Canvas**, que evidenció la sostenibilidad y escalabilidad del proyecto.

La solución propuesta consiste en la creación de una plataforma e-commerce llamada **Mercadito Rural**, acompañada del diseño y elaboración del libro educativo **“3,2,1… ¡A emprender!”**. Este material didáctico ofrece una estrategia creativa y pedagógica para que los estudiantes desarrollen habilidades de emprendimiento, diseño, finanzas y comunicación, fortaleciendo su formación integral y potenciando la viabilidad de sus propios proyectos como una fuente futura de ingresos.

Durante la fase de experimentación, se elaboró un prototipo del libro y se validó su contenido mediante una sesión virtual con la directora de la I.E. N.° 60157 de Yanayacu. El libro fue bien recibido por su **estructura clara, lenguaje accesible y enfoque por pasos**. Se sugirió modificar al personaje guía del libro —originalmente un astronauta llamado *Kosmos*— por uno más cercano a la identidad local, como un animal representativo de la zona, con el fin de generar

mayor conexión con los estudiantes.

Asimismo, se valoró que el libro no solo beneficiará a los alumnos, sino también a los docentes, quienes en zonas rurales suelen adaptar la malla curricular y materiales según las necesidades locales. En este sentido, el libro funcionaría también como una guía metodológica para ellos.

En conclusión, el proyecto logró **cumplir con el reto de innovación**, al ofrecer un material educativo novedoso, motivador y adaptado al contexto rural. Los estudiantes de 4.° y 5.° de secundaria desarrollaron nuevas competencias y encontraron una alternativa para mejorar su calidad educativa y sus posibilidades económicas. A su vez, se fortaleció la labor docente y se aportó una herramienta útil para enfrentar las desigualdades educativas entre zonas urbanas y rurales.

Recomendaciones:

- Realizar un **seguimiento quincenal** (dos veces por semana) a los docentes y estudiantes, canalizando la comunicación a través de los profesores, quienes cuentan con acceso a internet.

- Implementar el **seguimiento continuo durante un año escolar**.

- Replicar el proyecto en una **nueva comunidad rural cada año**, adaptando el contenido según el entorno local.