ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC

DISEÑO DE UNA APLICACIÓN DE ORIENTACIÓN VOCACIONAL PARA GUÍAR A LOS ESTUDIANTES DE 4TO Y 5TO DE SECUNDARIA, EN LA ELECCIÓN DE SUS CARRERAS PROFESIONALES EN LIMA METROPOLITANA – 2025

Tesis para obtener el titulo profesional Licenciado en Dirección y Diseño Gráfico:

AUTORES:

KIMBERLY NAYELY FRANCIA FLORES

(0009-0007-2119-7294)

LUIS FERNANDO BRAVO NUÑEZ

(0009-0009-2001-8172)

Asesor

ALEXANDER HENRY RODRÍGUEZ PÉREZ

(0000-0001-8020-4238)

Lima-Perú

Febrero 2025

Trabajo de investigaci%C3%B3n de Titulaci%C3%B3n_Kimberly Francia Flores_ Luis Bravo Nu%C3%B1ez.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:425622244

Submission Date
Feb 1, 2025, 4:40 PM GMT-5

Download Date
Feb 1, 2025, 4:45 PM GMT-5

File Name
Trabajo de investigación de Titulación_Kimberly Francia Flores_ Luis Bravo Nuñez.pdf

File Size
5.3 MB

84 Pages

13,740 Words

82,361 Characters

19% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

15% Internet sources
6% Publications
16% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Tabla de contenido

Resumen 7

Abstract 8

Capítulo I: El problema 9

1.1. Planteamiento del Problema 9

1.2. Justificación 12

1.2.1. Justificación Social 13

1.2.2. Justificación Personal 14

1.3. Pregunta de Investigación 14

1.3.1. Pregunta General 14

1.3.2. Preguntas Específicas 14

1.4. Objetivos de Investigación 14

1.4.1 Objetivo General 14

1.4.2. Objetivos Específicos 15

Capítulo II: Marco Teórico 16

2.1. Mapa de Literatura 16-17

2.2. Antecedentes de Investigación 17

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica 21

Capítulo III: Metodología 26

3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo 26

3.2. Diseño de Investigación 27

3.3. Operacionalización de Variables 28- 29

3.4. Consentimiento Informado 29

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar Datos 30

Capítulo IV: Resultados 32

4.1. Análisis de Resultados 32

4.1.1. Presentación de resultados 33

4.2. Discusión de Resultados 52

4.3. Propuesta tentativa 55

4.4. Recomendaciones 65

Referencias 67

Anexos 74

Lista de Tablas

Tabla 1 *Operacionalización de la Variable Orientación vocacional* 28

Tabla 2 *Operacionalización de la Variable Aplicativo móvil* 29

Lista de Figuras

Figura 1. *Mapa de Literatura Mapa de Literatura de orientación vocacional para guiar a los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria en Lima Metropolitana*..... 16

Figura 2. *Mapa de Literatura de orientación vocacional para orientar a los alumnos de cuarto y quinto de secundaria en Lima Metropolitana* 17

Figura 3. Respuestas recopiladas en la pregunta*: ¿Cuál es su género?* 33

Figura 4. Respuestas recopiladas en la pregunta*: ¿Considera que recibir orientación vocacional es importante para toar decisiones informadas sobre tu carrera profesional?* ...34

Figura 5. Respuestas recopiladas en la pregunta*: ¿El contenido educativo proporcionado por la app te resultó útil para pensar y reflexionar sobre una carrera profesional adecuada?* ...35

Figura 6. Respuestas recopiladas en la pregunta*: ¿La app te pareció interactiva para despertar tu interés mientras explorabas las diferentes opciones que te ofrece?*..... 36

Figura 7. Respuestas recopiladas en la pregunta*: ¿Te resultó fácil acceder a la app y encontrar la información que necesitabas?*..... 37

Figura 8. Respuestas recopiladas en la pregunta*: ¿Se demoró la app en cargar o tuviste problema para acceder a ella?*..... 38

Figura 9. Respuestas recopiladas en la pregunta*: ¿La app te proporcionó información útil sobre las oportunidades laborales en el área que elegiste?*..... 39

Figura 10. Respuestas recopiladas en la pregunta*: ¿Consideras que una app que incluye información sobre carreras y universidades sería útil para tomar decisiones?*..... 40

Figura 11. Respuestas recopiladas en la pregunta*: ¿Consideras que una aplicación móvil podría facilitar tu proceso para la elección de tu carrera profesional?*..... 41

Figura 12. Respuestas recopiladas en la pregunta*: ¿Consideras que el contenido de la app está actualizado y relevante?*..... 42

Figura 13. Respuestas recopiladas en la pregunta*: ¿Te sentirías motivado/a al usar una aplicación si esta incluye recompensas o incentivos por completar actividades?*..... 43

Figura 14. Respuestas recopiladas en la pregunta*: ¿Consideras que elegir una carrera profesional es un proceso difícil?*..... 44

Figura 15. Respuestas recopiladas en la pregunta*: ¿Consideras que es importante tener acceso a experiencias prácticas (como simulaciones o misiones interactivas) para explorar profesiones?*..... 45

Figura 16. Respuestas recopiladas en la pregunta*: ¿La app te ayudó a definir metas a largo plazo relacionadas con tu carrera?*..... 46

Figura 17. Respuestas recopiladas en la pregunta*: ¿La app te ayudó a identificar una carrera que se alinee con tus intereses y habilidades?*..... 47

Figura 18. Respuestas recopiladas en la pregunta*: ¿Sientes que ahora tienes la información suficiente para tomar decisiones académicas sobre tu futuro?*..... 48

Figura 19. Respuestas recopiladas en la pregunta*: Después de usar la app ¿Siento que mis metas profesionales son más claras y alcanzables?*..... 49

Figura 20. Respuestas recopiladas en la pregunta*: ¿La me proporcionó información útil para pensar en el impacto de mi carrera sobre mi vida personal?* 50

Figura 21. Respuestas recopiladas en la pregunta*: El prototipo de la app me permitió realizar un seguimiento de mi progreso durante el proceso de orientación vocacional* 51

Figura 22. Respuestas recopiladas en la pregunta*: ¿Consideras que la retroalimentación proporcionada ayudará a mejorar tu desempeño, para la elección de tu carrera profesional?* 52

Figura 23. *Páginas principales de la app* 57

Figura 24. *Menú principal de la app* 58

Figura 25. *Juegos interactivos y misiones de las profesiones* 59

Figura 26. *Progreso y perfil del usuario*..... 60

Figura 27. *Opciones del menú* 61

Figura 28. *Carreras profesionales*..... 63

Figura 29. *Presupuestos* 64

Resumen

El propósito central de esta investigación fue diseñar una aplicación móvil para orientar a los alumnos de cuarto y quinto de secundaria, así como egresados en Lima Metropolitana, en la selección de sus carreras profesionales. Se buscó una solución innovadora y accesible que abordara las dificultades que enfrentan los jóvenes al tomar estas decisiones.

La investigación fue descriptiva y propositiva. Se empleó un enfoque cuantitativo con muestreo no probabilístico por conveniencia para seleccionar a los participantes. La encuesta fue el principal instrumento de recolección de datos, dirigida a estudiantes de 15 a 17 años en Lima Metropolitana. Consistió en preguntas introductorias y 19 preguntas sobre orientación vocacional, utilizando la escala de Likert de cinco puntos.

Los hallazgos evidenciaron que la mayoría de participantes considera difícil elegir una carrera. Destacaron la importancia de información confiable y valoraron positivamente una aplicación móvil que despertara su interés y los motivara a explorar sus opciones vocacionales.

Los hallazgos confirman la necesidad de herramientas interactivas para mejorar la orientación vocacional. La aplicación propuesta responde a las necesidades de los alumnos, ofreciendo una forma práctica, atractiva y motivadora de optimizar el proceso de toma de decisiones fundamentadas sobre su futuro profesional. La aplicación busca empoderar a los jóvenes, brindándoles recursos para explorar sus intereses, habilidades y opciones de carrera de manera autónoma. Este estudio sienta las bases para una herramienta valiosa que puede tener un impacto significativo en la vida de los estudiantes, ayudándolos a construir un futuro profesional exitoso.

Palabras clave: Educación, Guía, Estudiantes, carrera profesional, decisión informada.

Abstract

The central purpose of this research was to design a mobile application to guide fourth and fifth year high school students, as well as graduates in Metropolitan Lima, in the selection of their professional careers. An innovative and accessible solution was sought to address the difficulties faced by young people in making these decisions.

The research was descriptive and purposive. A quantitative approach with non-probabilistic convenience sampling was used to select the participants. The survey was the main data collection instrument, aimed at students between 15 and 17 years of age in Metropolitan Lima. It consisted of introductory questions and 19 questions on vocational orientation, using a five-point Likert scale.

The findings showed that most participants found it difficult to choose a career. They stressed the importance of reliable information and positively valued a mobile application that would awaken their interest and motivate them to explore their vocational options.

The findings confirm the need for interactive tools to improve vocational guidance. The proposed application responds to the needs of students, offering a practical, attractive and motivating way to optimize the process of making informed decisions about their professional future. The application seeks to empower young people by providing them with resources to explore their interests, skills and career options autonomously. This study lays the foundation for a valuable tool that can have a significant impact on students' lives, helping them build a successful professional future.

Keywords: Education, Guidance, Students, career, informed decision.

Capítulo I: El Problema

En la primera sección se analizan investigaciones previas que abordan el desafío que enfrentan los alumnos de los niveles de cuarto y quinto de secundaria al culminar sus estudios secundarios. Durante este proceso, los estudiantes suelen experimentar incertidumbre y dudas, en lo que respecta a la selección de sus futuras carreras profesionales, debido a la falta de información y preparación adecuada. Esto provoca que numerosos jóvenes encuentren complicado visualizar una trayectoria profesional que se adecue a sus intereses, talentos y metas a futuro. Por esta razón, se plantea el diseño de una aplicación digital que ofrezca orientación personalizada para brindar apoyo a jóvenes en la toma de decisiones informadas en Lima Metropolitana.

1.1.Planteamiento del Problema

Optar por una profesión implica un proceso determinado por diversos factores, como los seres cercanos y amigos, las habilidades personales, los principios, el asesoramiento de los docentes en la educación secundaria y la condición socioeconómica del estudiante. Estas circunstancias no están exentas de los conflictos y presiones que la diversidad de jóvenes enfrenta al realizar una de las elecciones más significativas de su vida: optar por una carrera universitaria que definirá su futuro profesional (Molinas, 2023).

A una edad temprana (16 o 17 años), los jóvenes deben enfrentar la responsabilidad de tomar decisiones significativas que les puede generar confusión y frustración. Según una nota periodística del diario El Comercio (2023), esta etapa de decisiones clave es compleja debido a la falta de experiencia y a la carga emocional asociada con el futuro profesional. En este sentido, la Universidad Tecnológica de México (UNITEC, 2023) resalta que el 30% de los estudiantes de educación superior admiten haber cometido un error al elegir su carrera

profesional, lo que refleja uno de los obstáculos más habituales que deben enfrentar los jóvenes en este proceso.

Esta investigación se centra en el hecho de que la mayoría de los alumnos de quinto de secundaria en Perú desconocen qué opción profesional seleccionar. Además, se estima que el 80% de los estudiantes enfrenta esta incertidumbre. Como indica Zaragoza (2022), de cada 10 jóvenes universitarios, tres abandonan sus estudios y dos cambian de carrera. Esta circunstancia empeora por la escasez de apoyo en orientación vocacional, ya que solo el 20% de los colegios cuentan con psicólogos, en el Perú, y en esos casos, el poco tiempo disponible no es suficiente para trabajar de manera efectiva en los temas vocacionales (Zaragoza, 2022). Es así como la selección por una carrera profesional es un procedimiento mediante el cual el alumno identifica sus intereses, aptitudes y destrezas vinculadas a una carrera que le resulta interesante (Castañeda y Solorio, 2014), y así como señala Ceinos (2008), se debe procurar que el estudiante alcance un desarrollo vocacional adecuado, mientras también sea capaz de crear, asimilar y llevar a cabo su propio proyecto profesional.

En esta situación, emerge la necesidad de elaborar una solución que atienda el problema expuesto: una aplicación interactiva que brinde información y acompañamiento al estudiante. La UNESCO (Mark, 2012) resalta el alcance de las soluciones digitales como un medio para ofrecer recursos educativos adaptados a las necesidades individuales, lo que amplía el alcance de la educación, teniendo en cuenta que el celular se ha transformado en un componente fundamental, ubicuo e indispensable en la rutina diaria de los alumnos, quienes constituyen los principales beneficiarios de esta innovación (Mosquera, 2013).
Además, como señala Dillon (2011), integrar el celular como una herramienta más en el proceso pedagógico es demostrarles que las nuevas tecnologías no solo son para el entretenimiento, así mismo, pueden servir como un medio para la construcción del conocimiento.

Es en esta situación donde se presenta la oportunidad de proponer una app que brinde orientación y acompañamiento a los estudiantes, en la decisión de sus carreras profesionales, en ella se incluiría mallas curriculares, información de los precios ajustados a las preferencias del estudiante, y la ubicación de universidades e institutos cercanos. Además, los estudiantes tendrían acceso a descuentos exclusivos, podrían realizar una prueba vocacional personalizado y completar misiones relacionadas con las profesiones, lo cual fomentaría un mayor interés y exploración de diferentes opciones de carreras. Incorporar gamificación (misiones, niveles y recompensas) incentiva la exploración constante y el aprendizaje autónomo, elementos clave para mantener la motivación de los estudiantes (ResearchGate, 2023).

La muestra elegida para este estudio comprende a estudiantes de los grados de cuarto y quinto de secundaria en Lima Metropolitana. Cómo indicó Ceinos (2008), la guía vocacional no solo se limita a facilitar la selección de una carrera, sino que también debe capacitar al estudiante para crear y desarrollar su propio proyecto profesional.

Este estudio tiene como objetivo entregar información veraz, dinámica y relevante, guiando a los estudiantes hacia una elección informada y adecuada, para que, al final, Puedan acceder al mercado laboral con una formación más adecuada.

La carencia de información adecuada en la orientación vocacional impacta en la elección de carrera de los jóvenes peruanos. Según la Primera Encuesta Nacional de la Juventud, el 35.3% de los jóvenes no vincula sus estudios con su empleo actual, lo que refleja un desajuste en la orientación profesional recibida (Secretaría Nacional de la Juventud [SENAJU], 2012). La falta de orientación vocacional no solo fomenta la deserción universitaria, sino que también provoca dificultades emocionales en los alumnos. El 30% de los universitarios peruanos abandonan sus estudios, y la presión familiar puede agravar este problema, causando estrés y depresión en los adolescentes (Ferreyra et al. 2017).

A partir de lo expuesto, implementar una guía vocacional interactiva permitirá a los estudiantes equilibrar su vocación con la demanda laboral. Actualmente, el 78% de los jóvenes elige su carrera basándose únicamente en sus gustos, lo que puede limitar sus oportunidades futuras (SENAJU, 2017). Implementar una guía vocacional beneficiará directamente a los estudiantes al ofrecerles acompañamiento continuo. Una correcta orientación desde los primeros años de secundaria puede reducir la deserción y permitir que los jóvenes hagan elecciones fundamentadas, en sintonía con sus intereses y capacidades (Vega, 2020).

Según SENAJU (2017), la insuficiente orientación vocacional contribuye a que un número relevante de jóvenes se arrepientan de la carrera elegida en su adultez. Es por ello que Vega (2020), resalta que una guía implementada tempranamente puede cambiar significativamente la trayectoria académica de los alumnos, ayudando a prevenir la deserción universitaria.

1.2 Justificación

Este estudio tiene como propósito abordar las carencias actuales en la orientación profesional de los alumnos de los niveles de cuarto y quinto de secundaria en Lima Metropolitana. Por lo tanto, se sugiere un aplicativo como guía vocacional personalizada como la opción más adecuada, para reducir la desinformación en la elección profesional. La aplicación estará diseñada con principios de diseño inclusivo, sugiriendo que sea accesible para estudiantes con diferentes capacidades. Además, ofrecerá contenido adaptado para diversos contextos educativos (Ricoy et al., 2022).

Romero y Villasmil (2017) afirman que cuando un estudiante no tiene suficiente madurez vocacional y siente incertidumbre acerca de su futuro profesional, le cuesta asumir responsabilidades y compromisos personales. Por lo tanto, la aplicación permitirá a los

estudiantes interactuar con diferentes profesiones a través de misiones diarias, fomentando un aprendizaje práctico y motivador. La implementación de funciones interactivas mejora la participación y el compromiso del usuario, factores esenciales en herramientas educativas digitales (Euroinnova, s.f.).

1.2.1. Justificación social

La selección de una carrera es uno de los retos más significativos que enfrenta la juventud actual, trascendiendo el ámbito educativo y afectando las preocupaciones socioeconómicas del país. Es una inquietud que impacta a toda la sociedad, especialmente a los padres y educadores, quienes deben reconocer a tiempo en qué campos del saber, habilidades o actividades los jóvenes quieren enfocar sus energías y proyectos personales. Esto es fundamental para prevenir que los jóvenes enfrenten frustraciones significativas en el futuro y puedan enfrentar los nuevos retos que la sociedad demanda (Salinas, 2011). Por ello, es crucial identificar el interés vocacional desde una etapa temprana, ya que esto brinda varias ventajas, entre las que destaca su función como un indicador fundamental del desempeño académico en el primer año universitario.

De acuerdo con las investigaciones de Burgarelli et al. (2017), así como de Garriott et al. (2016), los estudiantes que optan por carreras compatibles con sus intereses suelen lograr un desempeño académico superior y presentan una menor probabilidad de abandonar sus estudios durante el primer año universitario. En este sentido, la orientación se aborda desde una perspectiva flexible y dinámica, ofreciendo a los estudiantes la posibilidad de reconocer sus intereses, destrezas y capacidades, lo que les facilita tomar decisiones fundamentadas y darle un sentido a su proyecto de vida (Mendoza et al. 2016).

1.2.2. Justificación personal

La iniciativa se presenta con el fin de ofrecer orientación y apoyo a los alumnos de cuarto y quinto de secundaria de Lima Metropolitana, ayudándolos a aclarar las dudas e incertidumbres que surgen al tomar la decisión sobre su futuro profesional, para realizar elecciones más decisivas y coherentes con sus verdaderas pasiones y habilidades.

1.3. Preguntas de investigación

1.3.1 Pregunta general

¿Cuáles son los principales elementos que debe incluir el diseño de una aplicación móvil para orientar y ser útil a los alumnos de cuarto y quinto del nivel secundario en la elección de sus carreras profesionales de los colegios de Lima Metropolitana?

1.3.2 Preguntas específicas

¿Qué obstáculos enfrentan los alumnos de 4to y 5to de secundaria al acceder a información vocacional?

¿De qué manera el uso de un aplicativo podría ser de gran ayuda para guiar a los alumnos de 4to y 5to de secundaria en la elección de sus carreras profesionales?

¿Cómo aumentaría el uso de un aplicativo didáctico los conocimientos de los alumnos de 4to y 5to de secundaria sobre sus carreras profesionales?

1.4. Objetivos de Investigación

1.4.1. Objetivo General

Desarrollar el diseño de una aplicación que incluya los principales elementos necesarios para orientar y ser útil a los alumnos de cuarto y quinto de secundaria en la elección de sus carreras profesionales en los colegios de Lima Metropolitana.

1.4.2. Objetivos específicos

Reconocer los obstáculos que enfrentan los alumnos de 4to y 5to de secundaria al acceder a información vocacional.

Analizar si el uso de un aplicativo puede ser de ayuda para los alumnos de 4to y 5to de secundaria en la elección de sus carreras profesionales.

Examinar cómo aumentaría el uso de un aplicativo didáctico los conocimientos de los alumnos de 4to y 5to de secundaria sobre sus carreras profesionales.

Capítulo II: Marco Teórico

En la segunda sección, exponen y analizan investigaciones relacionados con la orientación vocacional, y esto podría ser favorable para el desarrollo de los jóvenes. Además, se aborda el uso de una aplicación móvil como herramienta educativa, destacando su potencial para promover el aprendizaje y la enseñanza de forma interactiva, ayudando a los jóvenes a adquirir conocimientos que les permitan hacer elecciones basadas en criterios sólidos sobre su futuro profesional.

2.1. Mapa de Literatura

Figura 1

Mapa de Literatura de orientación vocacional para guiar a los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria en Lima Metropolitana.

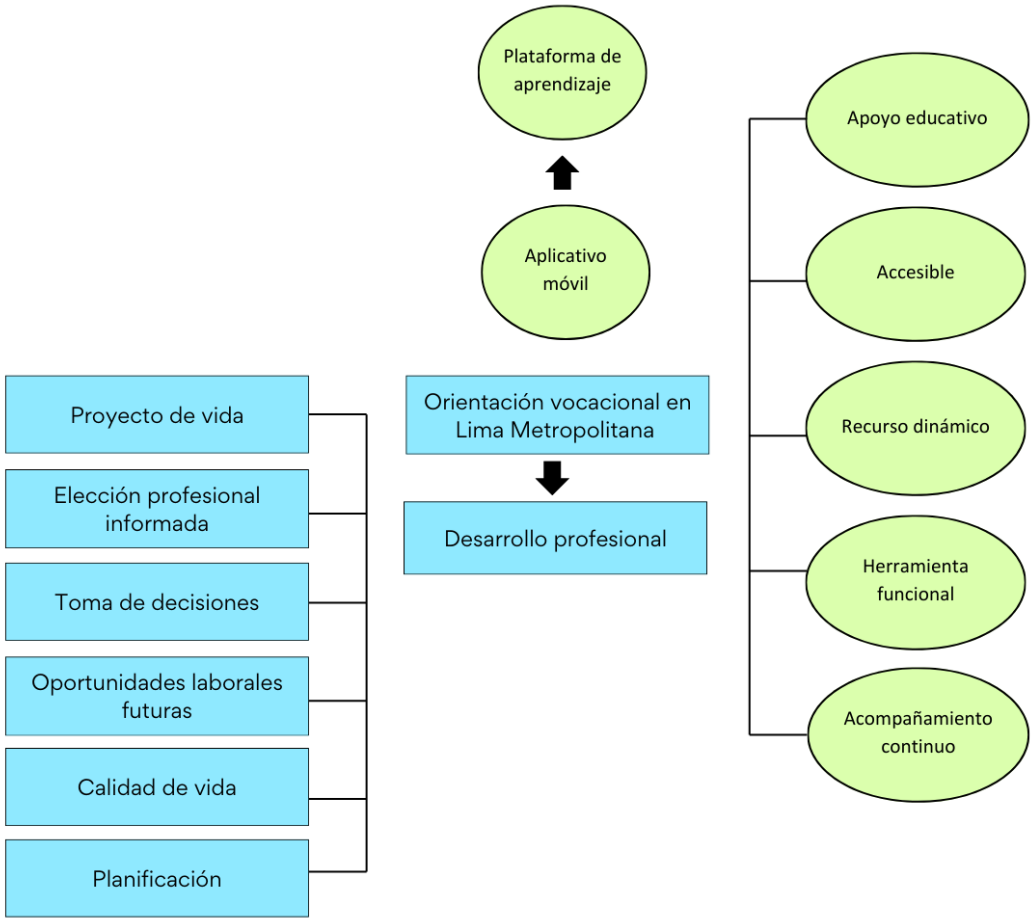
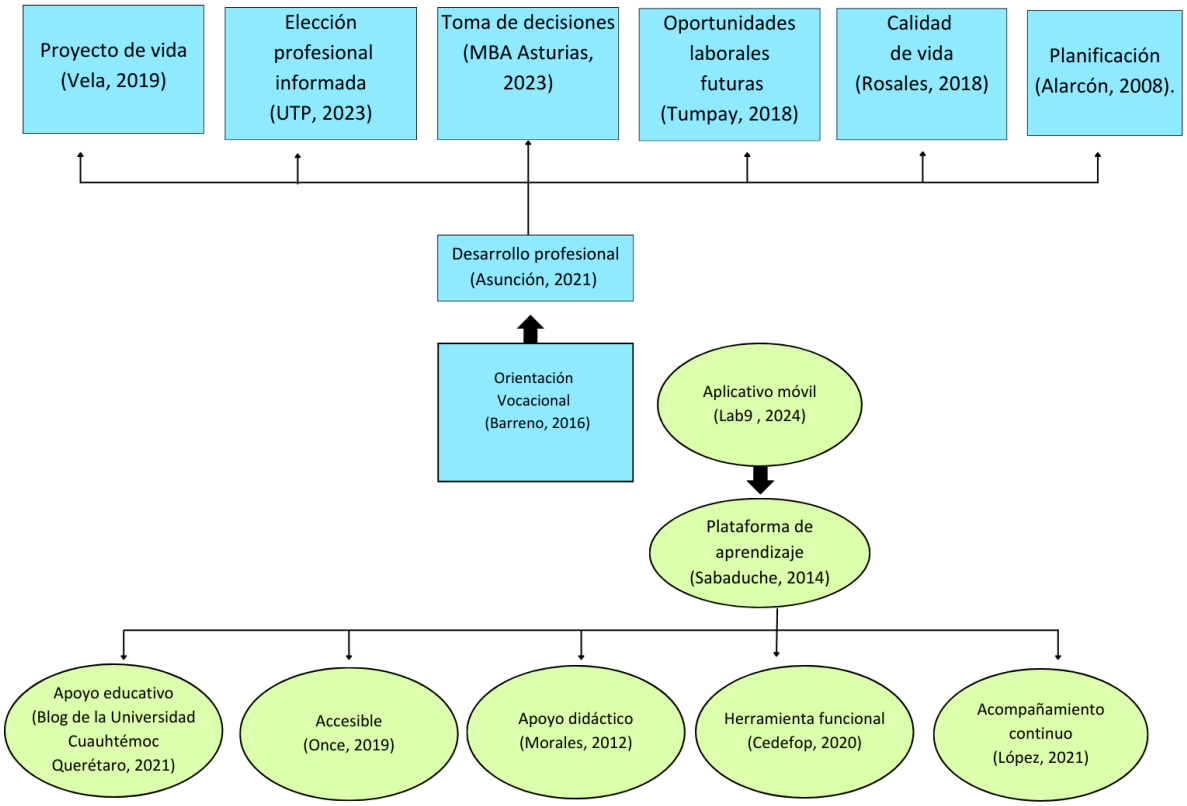


Figura 2

Mapa de Literatura de guía vocacional para orientar a los alumnos de cuarto y quinto de secundaria en Lima Metropolitana.



2.2. Antecedentes de Investigación

Alvarado (2019) realizó su estudio con el fin de examinar la influencia de la orientación vocacional en la toma de decisiones sobre los planes de vida de los estudiantes de sexto de secundaria en la Unidad Educativa Franz Tamayo, en Trinidad Pampa, Nor-Yungas. La muestra de la investigación estuvo integrada por alumnos de sexto de secundaria de dicha unidad educativa, situada en Nor-Yungas, Bolivia. El estudio utilizó un enfoque cualitativo-descriptivo, con el uso de cuestionarios que guiaron la elaboración de proyectos personales como herramienta clave para evaluar la efectividad del procedimiento de orientación vocacional. La guía profesional resultó ser un elemento fundamental para que los alumnos planifiquen planes de vida sólidos. Se concluyó que este proceso no debe limitarse a la

aplicación de pruebas psicométricas, sino que debe incluir información sobre el mercado laboral, el perfil profesional, la formación académica y las oportunidades disponibles, promoviendo una planificación integral. Este antecedente subraya la importancia de integrar elementos reflexivos y planificados en la orientación vocacional, lo cual es congruente con el enfoque interactivo y práctico que propone la aplicación en desarrollo.

Aubert (2019) realizó su tesis con el propósito de evaluar el impacto de la orientación profesional proporcionada en la Institución Educativa Mixta Víctor Raúl Haya de la Torre, en la selección de carrera de los estudiantes de cuarto año de secundaria. La muestra consistió en 90 alumnos de los grupos “A”, “B” y “C” de cuarto año de secundaria de dicha institución, situada en Cusco, Perú. El enfoque metodológico adoptado fue un estudio correlacional, no experimental y de diseño transversal.

El estudio utilizó encuestas validadas para evaluar la relación entre los aspectos de la orientación vocacional y la selección profesional. Los resultados indicaron que la orientación vocacional tiene una incidencia significativa en la elección de carrera profesional. Los aspectos de definición personal, afianzamiento vocacional e identidad vocacional están directamente vinculados con una elección profesional informada y consciente. La investigación resaltó que la orientación profesional debe ser un procedimiento organizado y personalizado para asegurar su efectividad. Este antecedente respalda la importancia de implementar herramientas como aplicaciones interactivas para complementar la orientación vocacional, proporcionando a los alumnos un recurso dinámico y efectivo que facilite la autoexploración y el proceso de toma de decisiones.

Fragoso et al. (2020) desarrollaron su investigación donde se relató una vivencia acerca del empleo del teléfono móvil como recurso para la orientación y el aprendizaje, según la opinión de los alumnos. En la muestra fueron incluidos un total de 106 alumnos de tres grupos de Medicina de segundo año y uno de Estomatología de primer año participaron en el

curso de Historia de Cuba I. Se desarrolló una aplicación móvil en la que se incluyeron todos los materiales indispensables para el estudio de la materia, como: textos completos, manuales para seminarios y prácticas, documentos significativos para el desarrollo de principios en los alumnos, gráficos relacionados con la materia y pautas para la preparación del examen final. Las expectativas clave de los alumnos se enfocaron en el enfoque innovador que ofrece la aplicación, obteniendo 78 respuestas positivas al respecto (82,6%), seguidas de 71 comentarios favorables sobre la simplicidad para adquirir información (75,26%). En 63 ocasiones se resaltó la relevancia de la tecnología en el proceso de aprendizaje.

Todos los estudiantes estuvieron de acuerdo en que la aplicación cumplió con su propósito y alcanzó sus expectativas, tanto en facilitar el aprendizaje como en ser una herramienta apropiada. No obstante, tres alumnos la calificaron como regular en cuanto a su importancia o utilidad en el estudio, y uno de ellos la evaluó de manera negativa. Cuatro alumnos expresaron una opinión regular sobre su capacidad para aumentar la motivación. Siete estudiantes indicaron que la aplicación no tuvo un impacto significativo en su percepción de la importancia de la Historia. Este estudio ofrece información sobre investigaciones que subrayan el uso de un aplicativo como una herramienta práctica y eficaz, destacando su funcionalidad y beneficios para los estudiantes.

Cabeza y Durán-Aponte (2021) se evaluaron las carencias formativas en orientación vocacional en una institución de educación media en Venezuela, con el objetivo de desarrollar una herramienta digital que atienda dichas necesidades. La muestra estuvo conformada por 215 estudiantes de 3er, 4to y 5to año de secundaria en una escuela pública de Venezuela, lo que representa el 50% del total de estudiantes de esos niveles en la institución, a quienes se les aplicó un diagnóstico sobre sus requerimientos en orientación vocacional. La selección se llevó a cabo mediante un muestreo dirigido.

La muestra estuvo integrada por 129 mujeres (60 %) y 86 hombres (40 %) con edades entre 14 y 18 años, con una media de 16 años. De los tres niveles educativos consultados, se observó que el nivel con mayor participación fue el 4to año, con 83 estudiantes (39 %). El estudio es de tipo proyectivo, ya que busca generar una propuesta en base a las necesidades detectadas en la población estudiada, y de esta manera desarrollar una herramienta digital para la orientación vocacional de los estudiantes de secundaria.

El diseño es de tipo transversal, basado en encuestas aplicadas a una muestra seleccionada de manera intencional. Se escogieron cinco blogs sobre orientación vocacional. Se analizaron los recursos de orientación vocacional (OV) disponibles en línea y se les aplicó un cuestionario para valorar sus características. Los resultados obtenidos fueron analizados mediante estadísticas descriptivas con el fin de identificar las características esenciales que debe tener un blog de orientación vocacional, en función del diseño propuesto y las necesidades del estudiantado. No obstante, escasos *blogs* que brindan información detallada sobre el acceso a universidades tanto en Venezuela como a nivel internacional, becas, ayudas, cursos, talleres, y oportunidades laborales. Además, pocos abordan temas como la elaboración de currículos o testimonios de estudiantes y egresados.

Este proyecto constituye una contribución significativa a la educación media, ya que posibilita la creación de una página *web* con contenido ordenado y relevante para los alumnos, no solo sobre selección universitaria, sino también sobre el aprendizaje de oficios, empleo y toma de decisiones. Este estudio propone una alternativa distinta, pero con el mismo objetivo: brindar una herramienta funcional que actúe como guía y apoyo en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica

2.3.1 Orientación vocacional

La guía Vocacional tiene como objetivo ayudar a los alumnos en la selección de una opción específica, ya sea académica o profesional, a partir de la construcción de una imagen alineada con su identidad profesional. Para ello, se consideran factores de su personalidad, como sus habilidades y actitudes, junto con las influencias externas que lo afectan. Todo esto con el fin de que sea el propio estudiante quien tome la decisión de manera informada. Por lo tanto, la Orientación Vocacional debe enfocarse en acompañar al joven, en la toma de elecciones que promuevan su crecimiento personal (Barrera, 2015).

Sin embargo, tal como señala Salinas (2011), la elección de una carrera profesional constituye uno de los mayores desafíos que enfrenta la juventud de hoy. Este desafío va más allá del ámbito educativo, afectando también las inquietudes socioeconómicas del país. La problemática se extiende a la comunidad en su conjunto, particularmente a los padres y educadores, quienes deben identificar oportunamente en qué área del conocimiento, habilidades o producción los jóvenes desean enfocar sus esfuerzos y proyectos personales. Si no se abordan estas inquietudes de manera oportuna, los jóvenes podrían experimentar sensaciones de frustración y no estar listos para hacer frente a las nuevas exigencias de la sociedad actual.

Desarrollo profesional

Asunción (2021) sostiene que el crecimiento profesional demanda que el educador impulse el potencial creativo del alumno mediante la motivación y el fomento de sus habilidades, de manera que el futuro profesional sea capaz de crear ideas y proyectos innovadores que transformen su contexto. En este contexto, los estudiantes deben evidencia conocimientos, habilidades y valores desde una perspectiva integral, sistémico, racional y

crítico, que les capacite para presentar respuestas completas y duraderas a los desafíos sociales *profundos.*

Proyecto de vida

Vela (2019) indica que la perspectiva individual de cada persona sobre su entorno desempeña un papel clave en la formación de su propósito de vida, el cual a su vez da forma y coherencia del proyecto de vida. Este sentido impulsa a la persona a establecer objetivos con la finalidad de lograr su autorrealización.

Elección profesional informada

La decisión sobre qué carrera seguir es un aspecto clave en la vida de cada persona. Entender qué implica la vocación profesional y recibir una correcta orientación educativa son elementos esenciales para tomar elecciones adecuadas respecto a la profesión y el futuro laboral. A través del autoconocimiento como herramienta principal, el proceso de orientación vocacional busca apoyar a las personas a realizar elecciones más fundamentadas y acertadas (Universidad Tecnológica del Perú [UTP], 2023).

Toma de decisiones

La toma de decisiones puede entenderse como el acto de seleccionar la alternativa más conveniente entre varias opciones para lograr el resultado esperado. Este procedimiento implica la evaluación de diferentes factores, considerando los beneficios y consecuencias de cada opción para hacer una elección informada. El objetivo de cualquier proceso decisional es llegar a una resolución sólida, fundamentada en los datos disponibles (Cámara de Comercio de Oviedo, 2023).

Oportunidades laborales futuras

Según Tumpay (2018) las oportunidades laborales se refieren a las circunstancias, momentos y situaciones favorables que permiten a una persona acceder a un empleo. Para que esta oportunidad sea válida, el trabajador debe cumplir con los requisitos necesarios, tales como conocimientos, habilidades o recursos. Si no se cumplen estas condiciones, lo que inicialmente parecía una oportunidad dejaría de serlo, ya que la persona no estaría calificada para ese puesto.

Calidad de vida

Rosales (2018) señala que la calidad de vida se entiende como la serie de actividades que las personas realizan, las cuales deben estar alineadas con las condiciones de salud necesarias para obtener ventajas a futuro en la preservación de su bienestar cotidiano. Este concepto está estrechamente vinculado a los hábitos que se practican en un contexto determinado, de modo que se logren beneficios y sensaciones de un funcionamiento adecuado, que se manifiestan como sentimientos positivos hacia el entorno en el que la persona se relaciona.

Planificación

Según Alarcón (2008), la planificación consiste en establecer objetivos y metas organizacionales, desarrollar una estrategia global para lograrlas y establecer una estructura jerárquica de planes que coordinen e integren las acciones. De esta manera, se centra tanto en los resultados (qué se debe lograr) como en los métodos (cómo se llevará a cabo).

2.3.2 Aplicativo móvil

Una aplicación móvil es un software creado específicamente para dispositivos como *smartphones* y tabletas. Está diseñado para llevar a cabo actividades, Ya sea ofrecer asistencia, diversión o simplificar la solución de dificultades cotidianas. En comparación con las páginas *web*, estas aplicaciones están adaptadas para operar en dispositivos móviles, utilizando funciones exclusivas como la cámara, el GPS y los sensores táctiles, que no están disponibles en otros entornos de la misma manera en una computadora (Alvarez, 2024).

Apoyo educativo

Según Universidad Cuauhtémoc (2021), el apoyo educativo abarca diversas metodologías, materiales y enfoques destinados a impulsar el proceso de aprendizaje y el progreso académico de los alumnos. Su implementación tiene lugar tanto en el contexto escolar como en otros espacios, adaptándose a las necesidades individuales de cada alumno para favorecer su crecimiento personal y académico.

Accesible

De acuerdo con Once (2019), la accesibilidad hace referencia a los atributos esenciales que deben poseer los espacios, procedimientos, bienes y prestaciones, así como los elementos, herramientas y aparatos, para asegurar su entendimiento, aplicabilidad y acceso para todos. Esto implica brindar confianza, comodidad y la máxima autonomía realizable, promoviendo un diseño inclusivo que contemple ajustes razonables cuando sea necesario. Por su parte, el diseño para todos se describe como el procedimiento de diseñar y estructurar, desde el principio y siempre que sea factible, espacios, productos, servicios, herramientas y dispositivos que estén al alcance del mayor número de personas posible..

Apoyo didáctico

Según Morales (2012), el objetivo del material didáctico es facilitar la transmisión de información, asegurando que el contenido sea significativo para que el lector pueda comprenderlo con mayor claridad.

Herramienta funcional

Según Cedefop (2020), las plataformas digitales brindan a las personas nuevas oportunidades para acceder a asesoramiento en cualquier momento y desde cualquier ubicación, además de expandir la gama de servicios disponibles. Incorporar tecnología en la orientación profesional ofrece diversos beneficios, como una accesibilidad ampliada, un acceso más rápido y sencillo a información, herramientas de evaluación y redes de contacto. Además, contribuye a reducir costos y optimizar la eficiencia en todo el proceso.

Acompañamiento continuo

Según López (2021), el acompañamiento continuo en el ámbito escolar se entiende un proceso llevado a cabo de forma intencional del profesor, con el objetivo de elevar la nivel educativo del alumno. El principal objetivo es fortalecer las habilidades del educando de manera constante, lo que requiere que los involucrados promuevan una organización y difusión de conocimientos adecuados. Este acompañamiento debe implementarse de manera continua para garantizar que el tiempo en el aula se aproveche eficazmente y que los itinerarios de aprendizaje se gestionen correctamente durante todo el desarrollo del proceso educativo.

Capítulo III: Metodología

En la tercera sección se expone el modelo de diseño de investigación implementado. Se eligió un enfoque cuantitativo para la recolección y análisis de datos numéricos. El diseño de investigación adoptado fue un muestreo no probabilístico por conveniencia, lo que permite que todos los participantes tengan la posibilidad de ser seleccionados en función de su accesibilidad y un estudio de caso. Este enfoque se sustenta en diversas fuentes de información, como artículos y tesis. Con el objetivo de realizar un análisis adecuado del fenómeno estudiado. Esta información será utilizada posteriormente en el desarrollo de un aplicativo destinado a guiar a los alumnos de cuarto y quinto de secundaria en la selección de sus carreras profesionales de Lima Metropolitana.

3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo

El grupo seleccionado está compuesto por 33 alumnos de 4to y 5to de secundaria, los cuales 14 pertenecen a cuarto de secundaria y 14 a quinto de secundaria y 6 que culminaron sus estudios secundarios, con la siguiente descripción de análisis, precisando las características esenciales para ser considerados parte del estudio:

Compuesto por estudiantes de 4to y 5to de secundaria, con edades que varían de los 15 y 17 años de edad, que asisten a centros educativos ubicados en Lima Metropolitana. Además, se incluyen jóvenes de 17 años que ya han finalizado la secundaria, pero se encuentran indecisos sobre qué carrera profesional elegir, así como aquellos que buscan orientación o apoyo para tomar una decisión sobre su futuro académico y profesional.

El objetivo de la investigación es conocer las necesidades, intereses y preferencias de los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria, así como determinar si tienen conocimientos previos sobre la elección de sus carreras profesionales. Además, el propósito es analizar los

factores que afectan su proceso de toma de decisiones a través de las respuestas obtenidas, se pretende identificar los principales aspectos que afectan su elección y, con esta información, diseñar una aplicación que proporcione recursos, información y herramientas útiles para orientarlos en este proceso.

Se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia, en el que cada participante fue seleccionado en función de su accesibilidad y disposición para formar parte del estudio. Este método garantiza la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para conformar la muestra de estudio. (Otzen, 2017).

3.2. Diseño de Investigación

El estudio adopta un enfoque cuantitativo, conforme a lo señalado por Hernández et al. (2006), este se basa en la recopilación de información para comprobar suposiciones a través de cálculos cuantitativos y estudios estadísticos, con el propósito de reconocer tendencias de comportamiento y respaldar modelos teóricos. Esta perspectiva implica un proceso sistemático que sigue una serie de etapas coordinadas, comenzando con la formulación precisa y rigurosa del problema, y finalizando con la presentación de los resultados.

El estudio emplea un diseño de muestreo no probabilístico por conveniencia. De acuerdo con lo indicado por Otzen et al (2017), este enfoque permite escoger los casos que están disponibles y que consienten en participar en el estudio, tomando en cuenta la cercanía y la disposición de los individuos hacia el investigador. Esta visión simplifica la recolección de información según la facilidad de acceso a los participantes, siguiendo un método adaptable que posibilita la elección de la muestra sin requerir criterios de probabilidad estrictos.

Además, se incluyó el estudio de caso como parte de la metodología. El estudio de caso es un enfoque clave en las ciencias humanas y sociales, que implica el análisis. profunda y detallada de casos específicos, ya sean de entidades sociales o educativas únicas (Barrio, s.f.).

3.3. Operacionalización de Variables

Tabla 1

Operacionalización de la Variable Orientación vocacional

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición / opciones de respuesta
Orientación Vocacional	La orientación vocacional es un proceso de acompañamiento en la toma de decisiones sobre la carrera profesional, con el objetivo de seleccionar adecuadamente la profesión a nivel universitario. Por ello, es necesario planificar, organizar, llevar a cabo y evaluar dicho proceso (Barreno, 2016).	La variable Orientación vocacional se evaluará mediante una encuesta con respuestas cerradas utilizando una escala de Likert para las respuestas.	Proyecto de vida	Claridad de metas a largo plazo relacionadas con la carrera	Escala de Likert para evaluar de manera cuantitativa estos aspectos
			Elección profesional	Alineación de la carrera elegida con los intereses, habilidades y valores personales	
			Toma de decisiones informadas	Capacidad para tomar decisiones académicas informadas	
			Oportunidades laborales futuras	Percepción de las oportunidades laborales y la demanda futura en el campo de estudio	
			Calidad de vida	Equilibrio entre la vida profesional y la vida personal en relación con la carrera elegida	
			Planificación	Capacidad para establecer metas	

				profesionales claras y alcanzables	

Tabla 2

Operacionalización de la Variable Aplicativo móvil

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición / opciones de respuesta
Aplicativo móvil	Una *app* móvil es un programa informático desarrollado para funcionar en dispositivos portátiles como teléfonos inteligentes y tabletas. Estas aplicaciones están concebidas para cumplir funciones específicas, como ofrecer servicios, entretenimiento o resolver necesidades diarias. A diferencia de las páginas web, las *apps* móviles están adaptadas para aprovechar las capacidades exclusivas de estos dispositivos. (Alvarez, 2024)	Se evaluará mediante una encuesta con respuestas cerradas utilizando una escala de Likert para las respuestas.	Apoyo educativo	Utilidad percibida del contenido educativo.	Escala de Likert para evaluar de manera cuantitativa estos aspectos
				Interactividad del contenido.	
			Accesible	Facilidad para navegar por la *app*.	
				Tiempo de carga.	
			Recurso dinámico	Actualización regular de contenido.	
				Interactividad con el usuario.	
			Herramienta funcional	Facilidad para completar tareas	
			Acompañamiento continuo	Seguimiento del progreso del usuario.	
				Notificaciones y recordatorios.	
				Feedback sobre sus desempeños	

3.4 Consentimiento Informado

Se optó por realizar una encuesta para obtener datos clave para el proyecto, además de conocer si los participantes tienen conocimientos previos, si en los colegios le brindan herramientas necesarias y qué elementos afectan la selección de sus carreras profesionales.

Se informó a los asistentes sobre el objetivo de la investigación y el motivo de llevar a cabo la encuesta, es por ello que decidieron dedicar su tiempo para proporcionar información solicitada. Asimismo, se garantizó que la información sería utilizada de manera estrictamente confidencial y con fines académicos. (Ver en Anexo 1)

3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos

Se empleó un cuestionario en modalidad digital, en Google Forms, con una escala de Likert como instrumento de medición, dirigida a alumnos de cuarto y quinto de secundaria de instituciones educativas en Lima Metropolitana, a partir de ello se recabó información relevante, para entender sus necesidades, intereses y expectativas. El cuál estuvo validada previamente con los especialistas en el área. (Ver en Anexo 2)

Los aspectos clave para obtener los datos fueron medir la percepción de los alumnos sobre la necesidad de orientación vocacional, ya que buscan herramientas que los ayuden a elegir con conocimiento su camino profesional, así mismo se buscó evaluar la utilidad del contenido educativo de la aplicación. Además, la interacción con la app juega un papel importante, ya que permitiría al estudiante explorar y descubrir nuevos aprendizajes, además de ser accesible y fácil de usar.

Es por ello que se empleó Google Forms como herramienta para llevar a cabo los cuestionarios dirigidos a los sujetos del estudio, los cuales fueron previamente validados por especialistas en el área, quienes fueron docentes de nivel secundario y un psicólogo. (Ver en Anexo 3)

Finalmente, para llevar a cabo el análisis de los datos recopilados, se utilizó el gráfico se facilitó Google Forms, con su respectiva interpretación. Además, las respuestas fueron clasificadas según categorías preestablecidas, desde totalmente de acuerdo, neutro y totalmente en desacuerdo, con el fin de simplificar el análisis e identificar tendencias generales en las percepciones de los estudiantes.

Capítulo IV: Resultados

La cuarta sección, se expusieron y examinaron los datos obtenidos a través de la encuesta, la cual se empleó como herramienta de evaluación en este estudio. La muestra estuvo integrada por 33 alumnos de instituciones educativas en Lima Metropolitana.

4.1. Análisis de Resultados

Como parte del desarrollo de esta investigación, se diseñó un prototipo inicial implementado a través de una encuesta de Google Forms, con el objetivo de evaluar los indicadores planteados. Este prototipo representó un punto de partida para analizar cómo una solución tecnológica puede ayudar a alumnos de cuarto y quinto de secundaria en su proceso de elección profesional.

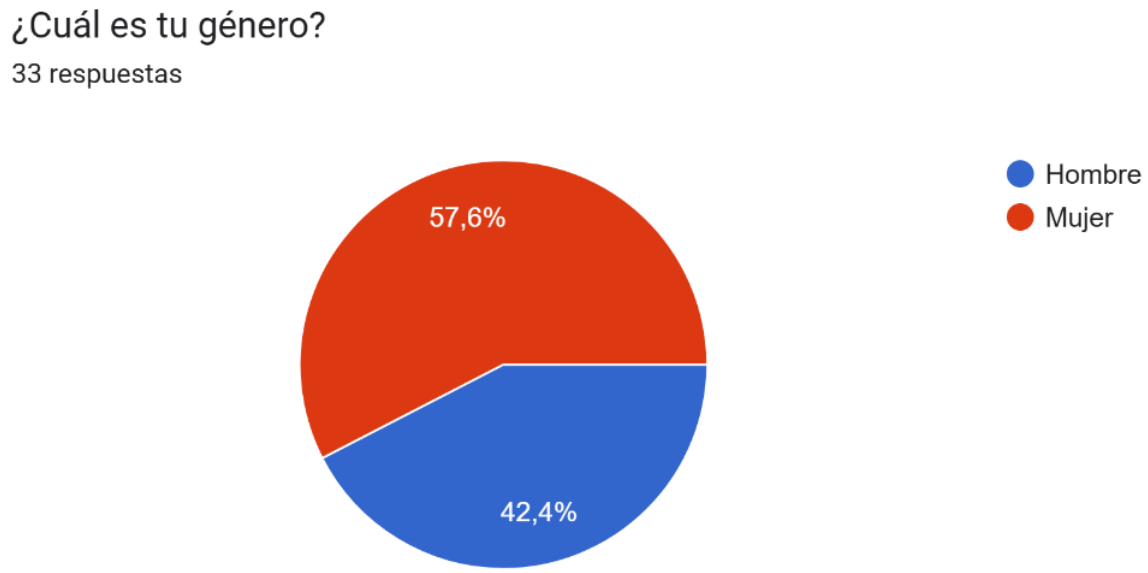
Las encuestas proporcionaron información clave, estructurada con base en indicadores alineados con las dimensiones establecidas, lo que facilitó la organización de los datos y el enfoque en aspectos relevantes del estudio.

El instrumento incluyó cuatro preguntas introductorias para recopilar datos personales y diecinueve preguntas orientadas a evaluar cada dimensión, empleando una escala de Likert de cinco categorías, desde “en total desacuerdo” hasta “totalmente de acuerdo”.

4.1.1. Presentación de resultados en figuras

Figura 3

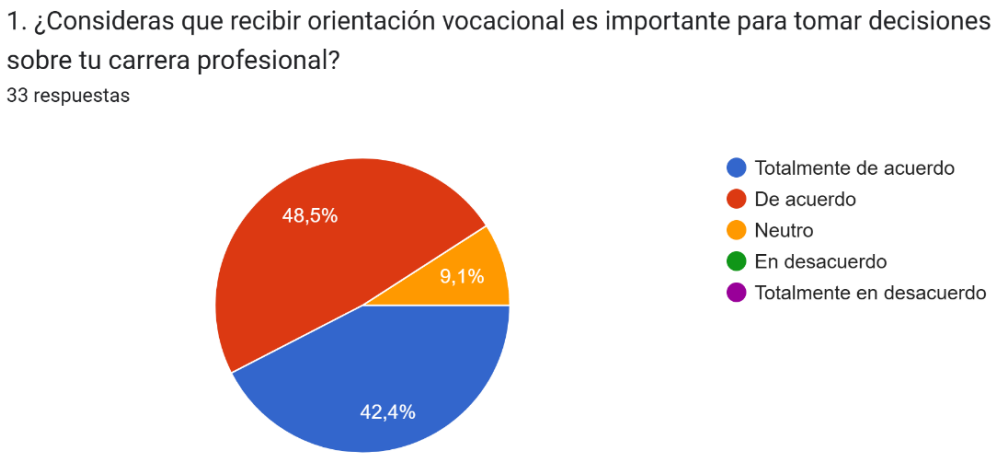
Respuestas recopiladas en la pregunta: *¿Cuál es su género?*



Como se evidencia en la Figura 3, en el resultado se observa que el 57.6% (19 personas) de las personas encuestadas se identifica como mujer y el 42.4% (14 personas) como hombre. Esto indica una participación mayoritaria de mujeres en la encuesta, lo que podría influir en los resultados debido a posibles diferencias de percepción entre géneros respecto a la orientación vocacional.

Figura 4

Respuestas recopiladas en la pregunta: ¿Considera que recibir orientación vocacional es importante para tomar decisiones informadas sobre tu carrera profesional?



Como se evidencia en la Figura 4, una gran mayoría de los encuestados considera importante recibir orientación vocacional para tomar decisiones informadas sobre su carrera profesional. En total, 42.4% (14 personas) indicó estar “Totalmente de acuerdo” y 48.5% (16 personas) “De acuerdo”, lo que suma un 90.9% (30 personas) de respuestas positivas. Por otro lado, sólo un 9.1% (3 personas) mostró una postura neutral. Es relevante señalar que no se registraron respuestas en las categorías de “En desacuerdo” o “Totalmente en desacuerdo”.

Estos resultados sugieren que, en su mayoría, los estudiantes perciben la orientación vocacional como una necesidad clave para obtener información adecuada que les permita tomar decisiones informadas sobre su futuro profesional. Esto respalda la propuesta del aplicativo como una posible solución para atender esta necesidad.

Figura 5

Respuestas recopiladas en la pregunta: ¿El contenido educativo proporcionado por la app te resultó útil para pensar y reflexionar sobre una carrera profesional adecuada?



Como se evidencia en la Figura 5, reflejan que el contenido educativo proporcionado por la aplicación fue percibido como útil por la mayoría de los encuestados para pensar y reflexionar sobre una carrera profesional adecuada. Un 72.7% (24 participantes) indicó estar "De acuerdo", mientras que un 18.2% (6 participantes) seleccionó "Totalmente de acuerdo". Esto da un total de 90.9% de respuestas positivas, lo que destaca la efectividad del contenido ofrecido por la *app*.

Por otro lado, un 9.1% (3 participantes) se mostró en una posición "Neutral", y no se registraron respuestas en las opciones de "En desacuerdo" o "Totalmente en desacuerdo".

Estos resultados indican una alta aceptación del contenido educativo implementado en el prototipo inicial y reflejan que los usuarios perciben la aplicación como una herramienta valiosa en el proceso de toma de decisiones vocacionales. A futuro, será fundamental incorporar información creíble y de interés para los usuarios, respaldada por fuentes confiables.

Figura 6

Respuestas recopiladas en la pregunta: ¿La app te pareció interactiva para despertar tu interés mientras explorabas las diferentes opciones que te ofrece?



Como se evidencia en la Figura 6, la mayoría de los encuestados considera que el prototipo inicial les pareció interactiva. Un 69.7% (23 participantes) indicó estar “De acuerdo”, mientras que un 24,2% (8 participantes) seleccionó “Totalmente de acuerdo”. Esto da un total de 89.9% de respuestas positivas, lo que destaca la interactividad del contenido ofrecido dentro del prototipo inicial. Por otro lado, un 6.1% (participantes) se mostró en una posición “Neutral”, y no se registraron respuestas en las opciones de “En desacuerdo” o “Totalmente en desacuerdo”.

Estos resultados indican que los estudiantes valoran una aplicación dinámica que despierte su interés, capte su atención y los motive a participar activamente en su propia exploración vocacional.

Figura 7

Respuestas recopiladas en la pregunta: ¿Te resultó fácil acceder a la app y encontrar la información que necesitabas?



Como se evidencia en la Figura 7, la mayoría de encuestados consideran que el prototipo inicial es accesible y fácil de utilizar. Un 54.5% (18 participantes) indicó estar “De acuerdo”, mientras que un 36.4% (12 participantes) seleccionó “Totalmente de acuerdo”. Esto da un total de 90.9% de respuestas positivas. Por otro lado, el 9.1% (3 participantes) mantiene una postura neutral, y no se registraron respuestas en las opciones de “En desacuerdo” o “Totalmente en desacuerdo”.

Estos resultados sugieren que la información ofrecida es útil; sin embargo, será importante implementar más contenido que sea organizado, claro y accesible para satisfacer plenamente las necesidades de los usuarios.

Figura 8

Respuestas recopiladas en la pregunta: ¿Se demoró la app en cargar o tuviste problema para acceder a ella?

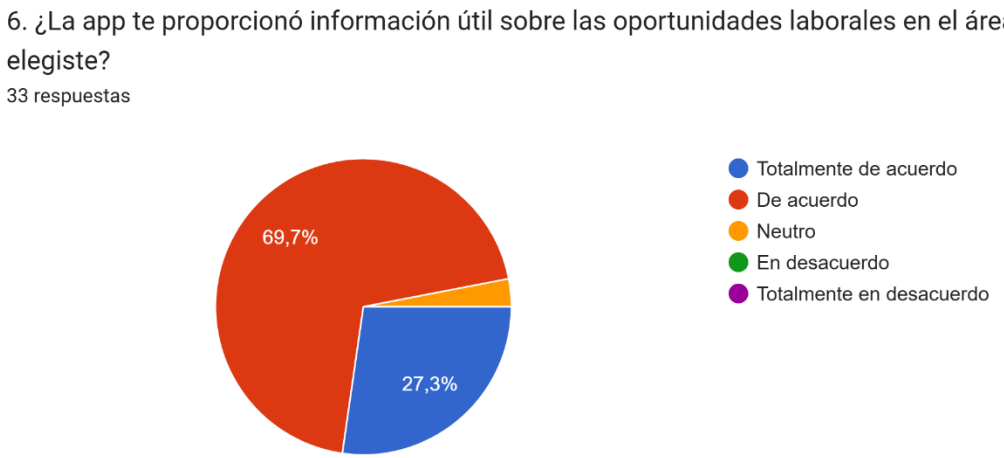


Como se evidencia en la Figura 8, el 30.3% de los participantes (10 personas) mantienen una posición neutral respecto a si tuvieron problemas al acceder al prototipo inicial. En contraste, se observó un empate del 24.2% de los participantes que expresaron opiniones divididas entre “de acuerdo” y “en desacuerdo” (8 personas). En contraste del 12.1% (4 participantes) que está “Totalmente de acuerdo”. Por otro lado, el 9.1% (3 personas) indicó estar “totalmente en desacuerdo”.

Estos resultados destacan la necesidad de implementar mejoras para que la aplicación sea más fácil de cargar y permita un acceso rápido, brindando así una mejor experiencia al usuario.

Figura 9

Respuestas recopiladas en la pregunta: ¿La app te proporcionó información útil sobre las oportunidades laborales en el área que elegiste?

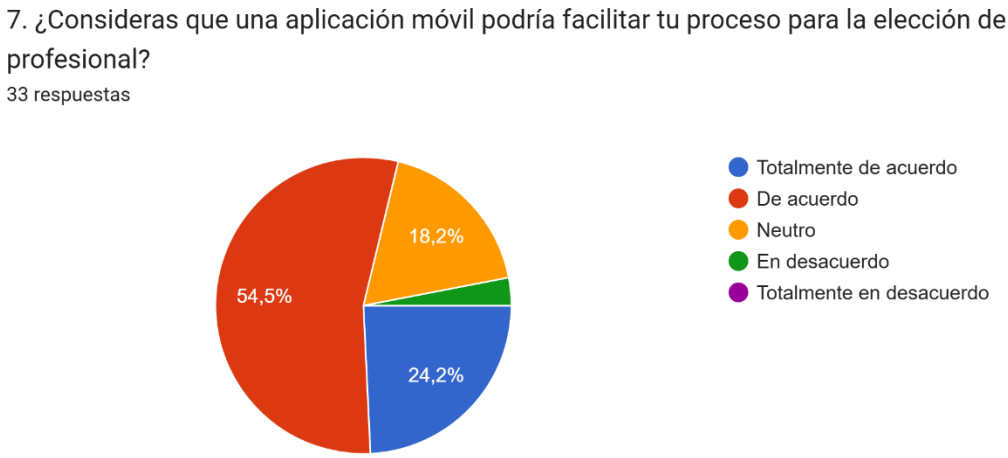


Como se evidencia en la Figura 9, el 69.7% de los participantes (23 personas) están "Totalmente de acuerdo “en que el prototipo inicial brindó información útil. Un 27.3% (9 participantes) indicó estar “De acuerdo” lo que da un total del 97% de respuestas positivas. En comparación con el 3% (1 participantes) se mantiene en una posición neutral. Es relevante señalar que no se registraron respuestas en las categorías de “En desacuerdo” o “Totalmente en desacuerdo”.

Estos resultados reflejan una aceptación positiva del prototipo inicial y destacan el valor que los usuarios otorgan a la información sobre oportunidades laborales que puedan tener a futuro, ayudándoles a evitar un futuro incierto o lleno de dudas.

Figura 10

Respuestas recopiladas en la pregunta: ¿Consideras que una app que incluye información sobre carreras y universidades sería útil para tomar decisiones?

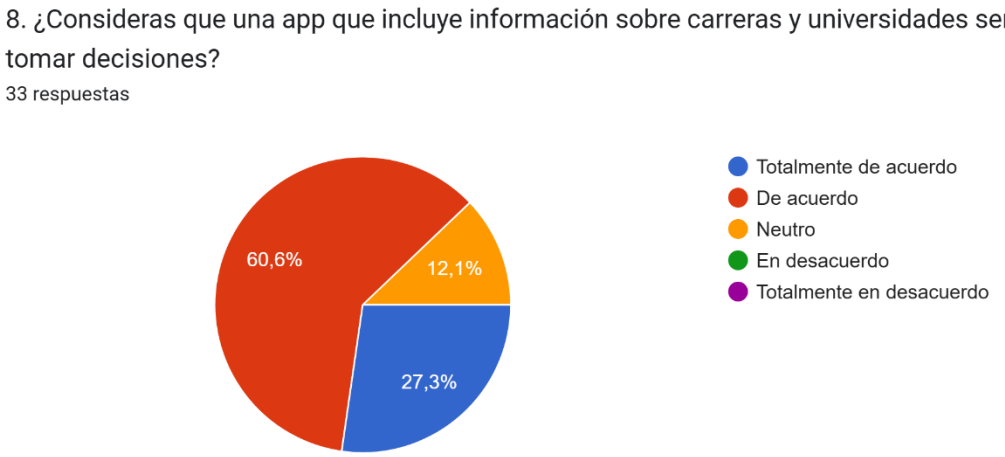


Como se evidencia en la Figura 10, la mayoría de los encuestados piensa que una aplicación móvil podría facilitar su proceso de selección de carrera profesional. Un 54. 5% de los participantes (18 personas) expresó estar “De acuerdo”, mientras que un 24. 2% (8 personas) eligió “Totalmente de acuerdo”. Esto equivale a un total del 78. 7% de respuestas favorables. Por otro lado, un 18. 2% (6 participantes) adopta una posición neutral, mientras que solo un 3% (1 participante) manifestó estar “En desacuerdo”. No se reportaron respuestas en la opción de “Totalmente en desacuerdo”.

Estos hallazgos indican una opinión mayormente positiva hacia la idea de una aplicación móvil como ayuda en la elección de carreras profesionales. No obstante, los niveles de respuestas neutras y la única respuesta negativa sugieren que podría ser útil incorporar funciones adicionales o mejorar aspectos clave de la concepción y operación de la aplicación, asegurando que esta sea más efectiva y atractiva para todos los usuarios.

Figura 11

Respuestas recopiladas en la pregunta: ¿Consideras que una aplicación móvil podría facilitar tu proceso para la elección de tu carrera profesional?



Como se evidencia en la Figura 11, la mayoría de los encuestados considera que una aplicación móvil que incluya información sobre carreras y universidades sería útil para tomar decisiones. Un 60.6% de los participantes (20 personas) expresó estar “De acuerdo”, mientras que un 27.3% (9 personas) indicó estar “Totalmente de acuerdo”. Esto representa un 87.9% de respuestas positivas en total, evidenciando una amplia aceptación de la utilidad de este tipo de herramienta.

Por otro lado, un 12.1% de los encuestados (4 personas) adoptó una postura neutra. Es relevante señalar que no se registraron respuestas en las categorías de “En desacuerdo” ni “Totalmente en desacuerdo”.

Estos resultados resaltan el interés y la confianza de los usuarios en una app que facilite información actualizada y relevante sobre opciones académicas. Sin embargo, sería pertinente explorar las expectativas de aquellos que eligieron la opción neutra, con el objetivo de optimizar la funcionalidad y el contenido de la aplicación para maximizar su impacto.

Figura 12

Respuestas recopiladas en la pregunta: ¿Consideras que el contenido de la app está actualizado y relevante?

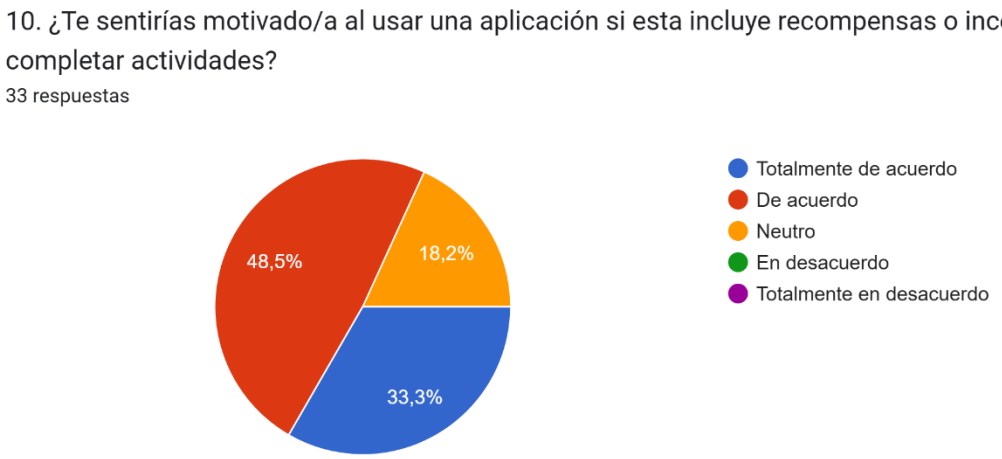


Como se evidencia en la Figura 12, la mayoría de los participantes están de acuerdo con el contenido ofrecido por el prototipo inicial. Un 63.6% de los participantes (21 personas) expresó estar “De acuerdo”, mientras que el 18.2% (6 personas) indicó estar “Totalmente de acuerdo”. Esto suma un total de 81.8% de respuestas positivas. Por otro lado, el 15.2% de los participantes (5 personas) mantiene una postura neutral. Es relevante señalar que no se registraron respuestas en las categorías de “Totalmente en desacuerdo”.

Estos resultados indican que el prototipo va por buen camino; sin embargo, sería beneficioso incorporar mayor información que esté actualizada, organizada y sea relevante, priorizando las necesidades de los alumnos.

Figura 13

Respuestas recopiladas en la pregunta: ¿Te sentirías motivado/a al usar una aplicación si esta incluye recompensas o incentivos por completar actividades?



Como se evidencia en la Figura 13, la mayoría de los encuestados están de acuerdo con incluir incentivos y recompensas por completar actividades. Un 48.5% de los participantes (16 personas) expresó estar “De acuerdo”, mientras que un 33.3% (11 personas) indicó estar “Totalmente de acuerdo”. Esto suma un total de81.8% de respuestas positivas. En comparación con el 18.2% de participantes (6 personas) que mantiene una postura neutral. Es relevante señalar que no se registraron respuestas en las categorías de “En desacuerdo” ni “Totalmente en desacuerdo”. Estos resultados indican que incluir recompensas y actividades sería una buena opción, ya que los jóvenes experimentarían un mayor compromiso y motivación.

Esto les permitiría explorar por sí mismos las diferentes opciones de carrera, generando una experiencia positiva, divertida y dinámica que favorece su aprendizaje. Además, podrían conocer cómo funcionan las diferentes profesiones, lo que serviría de apoyo en la toma de decisiones para su carrera profesional. Todo esto incrementaría la interacción de los estudiantes con la *app*.

Figura 14

Respuestas recopiladas en la pregunta: ¿Consideras que elegir una carrera profesional es un proceso difícil?



Como se evidencia en la Figura 14, el 45.5% de los participantes (15 personas) están "Totalmente de acuerdo" en que elegir una carrera es un proceso difícil, y el 39.4% (13 personas) indicó estar "De acuerdo". Esto suma un 84.9% de participantes con la misma opinión. En comparación, el 15.2% (5 personas) mantiene una postura neutral. Es relevante señalar que no se registraron respuestas en las categorías de "En desacuerdo" ni "Totalmente en desacuerdo".

Esta información refleja que los estudiantes enfrentan dificultades al elegir su carrera, lo que sugiere que diseñar una aplicación podría ser una herramienta útil para apoyarlos en este proceso.

Figura 15

Respuestas recopiladas en la pregunta: ¿Consideras que es importante tener acceso a experiencias prácticas (como simulaciones o misiones interactivas) para explorar profesiones?

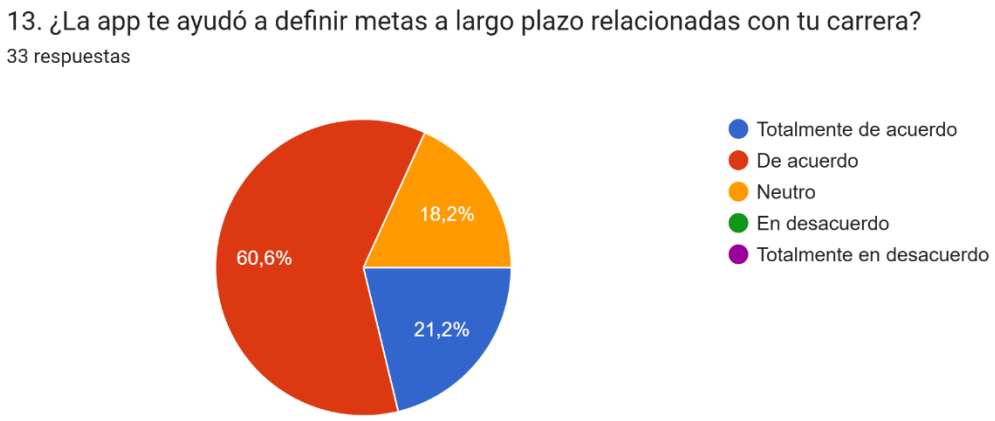


Como se evidencia en la Figura 15, el 51.5% de los participantes (17 participantes) están totalmente de acuerdo con la consideración de tener acceso a experiencias o simulaciones, para la exploración de las carreras profesionales y el 45.5% indicó “De acuerdo”. Esto suma un total de 97% de respuestas positivas. En contraste, el 1% de los participantes que mantiene una postura neutra (1 participante). Es significativo señalar que no se obtuvieron respuestas en las categorías de “En desacuerdo” ni “Totalmente en desacuerdo”.

Estos resultados destacan un fuerte interés por parte de los usuarios en contar con herramientas interactivas que les permitan explorar de manera práctica y visual las diferentes opciones profesionales. La inclusión de experiencias o simulaciones podría no solo satisfacer esta necesidad, sino también mejorar el compromiso y la toma de decisiones informadas. sobre la elección de carrera. Este dato refuerza la importancia de integrar elementos prácticos dentro de la aplicación para facilitar una experiencia más completa y educativa.

Figura 16

Respuestas recopiladas en la pregunta: ¿La app te ayudó a definir metas a largo plazo relacionadas con tu carrera?

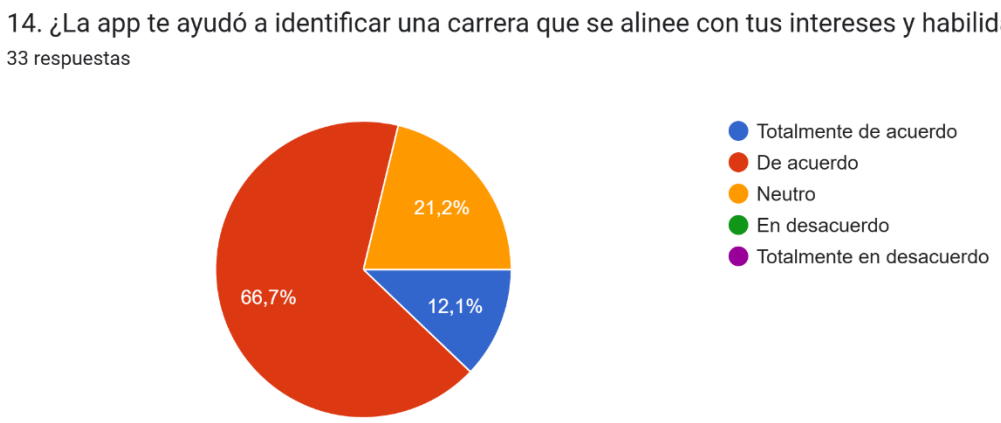


Como se evidencia en la Figura 16, el 60.6% de los participantes (20 personas) están de acuerdo con que el prototipo les sirvió de ayuda para aclarar sus metas con respecto a su carrera profesional. En comparación, el 18.2% de los participantes mantiene una postura neutra (6 personas). Es significativo señalar que no se obtuvieron respuestas en las categorías de “En desacuerdo” ni “Totalmente en desacuerdo”.

Estos resultados muestran que la mayoría de los usuarios encuentran útil el prototipo para definir sus metas profesionales, lo que indica que la herramienta cumple con su propósito. Sin embargo, se podría mejorar aspectos para hacerlo más efectivo y útil para los estudiantes.

Figura 17

Respuestas recopiladas en la pregunta: ¿La app te ayudó a identificar una carrera que se alinee con tus intereses y habilidades?

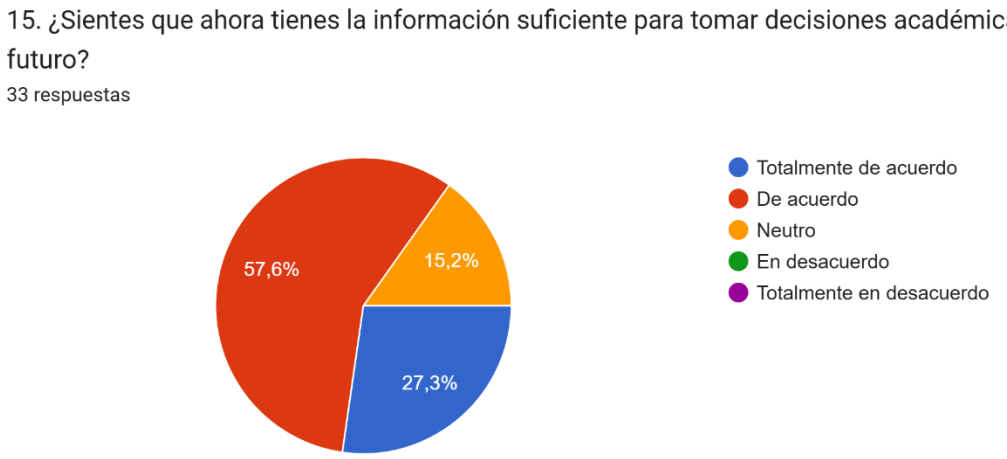


Como se evidencia en la Figura 17, el 66.7% de los participantes (22 personas) están de acuerdo en que el prototipo inicial les sirvió de ayuda para inclinarse por una carrera y el 12.1% (4 participantes) indicó estar “De acuerdo”. Esto suma un total de 78.8% de respuestas positivas. En contraste, el 21.2% de los participantes mantiene una postura neutra (7 personas). Es significativo señalar que no se obtuvieron respuestas en las categorías de “En desacuerdo” ni “Totalmente en desacuerdo”.

Estos resultados indican que el prototipo inicial fue útil para identificar carreras alineadas con sus intereses. Sin embargo, se podrían incluir mejoras, como agregar más opciones de carreras y detalles adicionales, organizados de manera clara, Para guiar a los usuarios en elecciones más conscientes.

Figura 18

Respuestas recopiladas en la pregunta: ¿Sientes que ahora tienes la información suficiente para tomar decisiones académicas sobre tu futuro?



Como se evidencia en la Figura 18, el 57.6% de los participantes (19 personas) están de acuerdo con el contenido ofrecido para tomar mejores decisiones dentro del prototipo inicial y el 27.3% (9 participantes) indicó estar “De acuerdo”. Esto suma un total de 84.9% de respuestas positivas. En contraste con el 15.2% (5 participantes) que mantienen una postura neutral. Es significativo señalar que no se obtuvieron respuestas en las categorías de “En desacuerdo” ni “Totalmente en desacuerdo”.

Los resultados indican que el prototipo inicial fue útil para ayudar a los participantes a tomar decisiones más informadas. Sin embargo, para seguir mejorando, sería importante incluir y cuidar la calidad de la información, así como la organización y claridad de los temas, para garantizar que todos los usuarios puedan comprender fácilmente los contenidos y utilizarlos de manera efectiva en su toma de decisiones.

Figura 19

Respuestas recopiladas en la pregunta: Después de usar la app ¿Siento que mis metas profesionales son más claras y alcanzables?

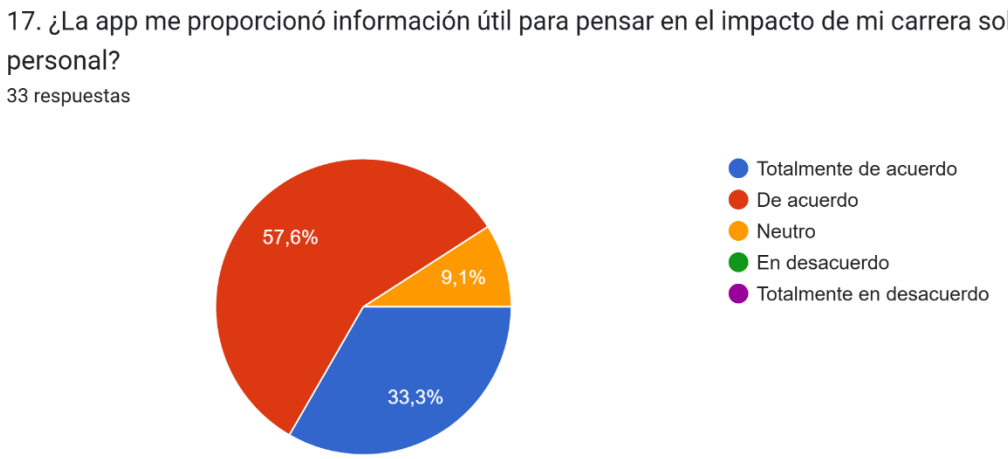


Como se evidencia en la Figura 19, el 75.8% de los participantes (25 participantes) están de acuerdo con el contenido ofrecido por el prototipo inicial les ayuda a definir metas y el 9.1% (3 participante) indicó estar “De acuerdo”. Esto suma un total de 84.9% de respuestas positivas. En contraste con el 15.2% de los participantes (5 personas) que mantiene una postura neutra. Es significativo señalar Que no se obtuvieron respuestas en las categorías de “En desacuerdo” ni “Totalmente en desacuerdo”.

Estos resultados indican que la mayoría de los usuarios consideran que el prototipo les resulta útil para establecer metas. Sin embargo, se tendría que profundizar en el contenido y añadir recursos y herramientas adicionales que ayuden a los usuarios a visualizar mejor sus objetivos y los pasos que deberán seguir para poder alcanzarlos.

Figura 20

Respuestas recopiladas en la pregunta: ¿La me proporcionó información útil para pensar en el impacto de mi carrera sobre mi vida personal?



Como se evidencia en la Figura 20, el 57.6% de los participantes (19 participantes) están de acuerdo con el contenido ofrecido por el prototipo inicial, de cómo sería el impacto de una carrera sobre la vida personal y el 33.3% de los participantes también indica estar “De acuerdo” (11 participantes). Esto suma un total de 90.9% de respuestas positivas. En comparación del 9.1% (3 participantes) mantienen una postura neutral. Es significativo señalar que no se obtuvieron respuestas en las categorías de “En desacuerdo” ni “Totalmente en desacuerdo”.

Los resultados muestran que el prototipo inicial proporciona información útil para ayudar a los usuarios a comprender y balancear el impacto que una carrera profesional puede tener en su vida personal. Por ello, sería recomendable añadir consejos, tips y sugerencias prácticas que brinden soporte a los usuarios y les ayuden a poder sobrellevar este tema de manera positiva.

Figura 21

Respuestas recopiladas en la pregunta: El prototipo de la app me permitió realizar un seguimiento de mi progreso durante el proceso de orientación vocacional

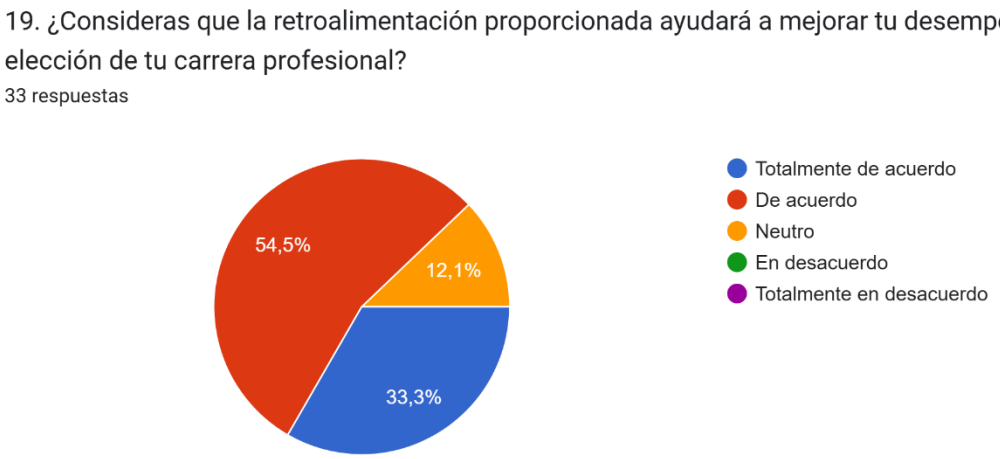


Como se evidencia en la Figura 21, el 60.6% de los participantes (20 participantes) están de acuerdo en considerar tener seguimiento dentro de una app y el 21.2% de los participantes indicó estar “De acuerdo” (7 participantes). Esto suma un total de 81.8% de respuestas positivas. En comparación con el 18.2% (6 participantes) que mantienen una postura neutral. Es significativo señalar que no se obtuvieron respuestas en las categorías de “En desacuerdo” ni “Totalmente en desacuerdo”.

Los resultados muestran que los alumnos recibieron de manera positiva la implementación del seguimiento a su progreso. Por ello, sería recomendable añadir reseñas y notificaciones que recuerden a los usuarios sus actividades diarias en la *app*.

Figura 22

Respuestas recopiladas en la pregunta: ¿Consideras que la retroalimentación proporcionada ayudará a mejorar tu desempeño, para la elección de tu carrera profesional?



Como se evidencia en la Figura 22, el 54.5% de los participantes (18 participantes) están de acuerdo en recibir retroalimentación y que podría mejorar su desempeño y el 33.3% de los participantes (11 participantes) indicó estar “De acuerdo”. Esto suma un total de 87.8% de respuestas positivas. En comparación del 12,1% (4 participantes) mantienen una postura neutra. Es significativo señalar que no se obtuvieron respuestas en las categorías de “En desacuerdo” ni “Totalmente en desacuerdo”.

Como se mencionó anteriormente, sería útil incluir recordatorios y notificaciones para ayudar a mejorar el desempeño de los usuarios.

4.2. Discusión de Resultados

La orientación vocacional es un paso clave para asistir a los estudiantes en la elección informada de su futuro profesional. Los antecedentes de esta investigación destacan la importancia de integrar elementos reflexivos y planificados, subrayando que debe ser un proceso sistemático y personalizado para garantizar su efectividad. Además, se resalta el

potencial de herramientas tecnológicas, como aplicaciones interactivas, que puedan complementar la orientación vocacional al ofrecer recursos dinámicos y efectivos que favorezcan la autoexploración y el análisis en los alumnos.

Bajo ese contexto, en el desarrollo de este trabajo de investigación, se hizo uso de la encuesta como instrumento, aplicada a los estudiantes de cuarto y quinto grado, así como a egresados del nivel secundario de 15 a 17 años de edad en Lima Metropolitana. El objetivo fue recopilar información que contribuye a la investigación, con el objetivo de apoyar en el proceso de orientación vocacional de los jóvenes y, de esta forma, reducir las malas elecciones de carrera. En importante mencionar que el 45.5% de los participantes indicaron que elegir una carrera profesional es un proceso difícil (figura 14).

Así mismo un 60.6% de los estudiantes indicaron que una aplicación móvil que incluya información sobre carreras y universidades sería útil para tomar decisiones (Figura 11). Asimismo, los encuestados destacaron la importancia de contar con información creíble y relevante, respaldada por fuentes confiables. También valoraron la idea de un aplicativo que despierte su interés, capte su atención y los motive a participar activamente en su propia exploración vocacional.

Los usuarios otorgan un alto valor a la información sobre oportunidades laborales futuras, ya que esta les ayudaría a evitar un futuro incierto o lleno de dudas (Figura 15). Además, en cuanto a preferencias, manifestaron una opinión positiva hacia la inclusión de recompensas y actividades como una estrategia para fomentar el compromiso y la motivación (Figura 13). Además, mostraron un fuerte interés en herramientas interactivas que les permitan explorar de manera práctica y visual las diferentes opciones profesionales, recibir retroalimentación y realizar un seguimiento de su progreso, de modo que puedan sentirse acompañados y respaldados durante este proceso.

Los resultados confirman lo que se planteó en los antecedentes: las herramientas interactivas pueden ser muy útiles para mejorar la orientación vocacional. Estas herramientas se adaptan a lo que los estudiantes necesitan y esperan, ofreciendo una forma práctica, interesante y motivadora que sirva de ayuda a realizar decisiones seguras y conscientes para su camino profesional.

Durante el desarrollo de esta investigación, se utilizó una encuesta estructurada como herramienta de medición específica en el proceso de esta investigación. Esta herramienta permitió evaluar de manera medible la opinión de los estudiantes acerca de la funcionalidad y utilidad de la aplicación. La inclusión de una escala de Likert facilitó la recopilación de información detallada sobre la experiencia y expectativas de los usuarios, lo que facilitó un análisis más preciso.

La metodología utilizada no solo permitió entender mejor el problema de la orientación vocacional, sino que también evidenció la relevancia de las herramientas digitales en este proceso. Se pudo determinar que una aplicación interactiva es altamente valorada por los estudiantes y puede cubrir una brecha significativa en la oferta actual de orientación vocacional, ofreciendo un método más accesible, dinámico y personalizado.

Además, los hallazgos obtenidos sirven para disminuir la brecha de conocimiento acerca de la efectividad de las aplicaciones móviles durante el proceso de orientación profesional. Aunque ya hay investigaciones previas sobre el efecto de la tecnología en el ámbito educativo, son pocas las que se han centrado en cómo una *app* puede influir en las decisiones educativas de los jóvenes en secundaria. Este estudio proporciona evidencia empírica que respalda la integración de plataformas digitales como un complemento a los programas tradicionales de orientación vocacional.

4.3. Propuesta: Diseño de una aplicación de orientación vocacional personalizada

Se diseñará una aplicación móvil que integre los principales elementos necesarios para orientar y apoyar a los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria, además de los egresados de Lima Metropolitana, en la decisión de sus carreras profesionales. Esta herramienta brinda a los alumnos recursos accesibles y personalizados, permitiéndoles explorar y aprender de forma autónoma, facilitando así decisiones informadas sobre su futuro profesional.

Bajo ese contexto, se han determinado los socios clave: colegios privados, universidades e institutos ubicados en Lima Metropolitana. También se busca una alianza estratégica con psicólogos, quienes podrán acceder a nuevos clientes potenciales e incrementar sus ingresos a través de las consultas que ofrecerán a los usuarios premium de la *app*. Asimismo, se contempla la colaboración con el Ministerio de Trabajo, lo que permitirá una mejor incorporación de los estudiantes en el mercado laboral mediante la oferta de programas de capacitación y orientación vocacional. Finalmente, los bancos podrán ofrecer productos de financiamiento o crédito educativo a los usuarios de la *app*, generando ingresos a través de los créditos otorgados a los alumnos interesados en financiar su educación.

Además, dentro de las actividades clave se incluye la implementación de estrategias publicitarias en TikTok a través de *influencers* especializados en educación, así como la actualización y mejora continua de la *app* para garantizar una plataforma funcional, atractiva y optimizada para la experiencia del usuario.

Los recursos clave incluyen la creación de la aplicación móvil, un equipo de desarrollo y creación de contenido, así como expertos en educación y psicología que aseguren la calidad de la información ofrecida en la *app*.

En los costos de estructura, se considera la construcción y el soporte de la *app*, la inversión en publicidad en plataforma digitales, la contratación de personal y la conformación de un equipo de trabajo eficiente.

En cuanto a la relación con los clientes, los usuarios podrán explorar y conocer diversas opciones de carrera de manera autónoma, con la posibilidad de recibir acompañamiento continuo a lo largo de su proceso de asesoría vocacional.

Los canales de difusión incluyen estrategias de marketing de boca a boca, redes sociales como TikTok, que es una de las más utilizadas, e Instagram. Además, se contará con la colaboración de *influencers* y la participación en eventos estudiantiles para ampliar el alcance de la plataforma.

Los segmentos de clientes incluyen alumnos de 4to y 5to de secundaria que no han decidido qué carrera elegir, egresados de 17 a 18 años en búsqueda de orientación vocacional, y padres de familia con hijos en 4to y 5to de secundaria o recién egresados, interesados en la formación universitaria y el crecimiento profesional de sus hijos, que desean buscar información confiable sobre opciones de estudio y empleabilidad.

El modelo de negocio propuesto incluye tres fuentes de ingresos principales. Primero, los planes Freemium, donde los usuarios pueden acceder de manera gratuita a funciones básicas y un número limitado de misiones, mientras que el plan Premium, disponible mediante suscripción mensual por S/. 10 o anual por S/. 100, permite desbloquear misiones avanzadas, herramientas exclusivas como simulaciones de carreras en realidad aumentada y un seguimiento personalizado. Segundo, la publicidad educativa, que consiste en ofrecer espacios para anuncios de universidades, institutos, cursos y academias en formatos no intrusivos como banners o videos breves, con tarifas para los anunciantes que varían entre S/. 500 y S/. 1500 mensuales según el alcance. Finalmente, se plantean colaboraciones con universidades e instituciones educativas mediante espacios patrocinados para destacar

carreras, programas o ferias vocacionales, con ingresos estimados entre S/. 1000 y S/. 2000 por evento. Adicionalmente, en la opción Premium, se aplicará una comisión del 20% por cada consulta agendada con un psicólogo dentro de la *app*.

Propuesta de valor: Una guía personalizada que facilita la orientación vocacional de los estudiantes, conectándolos directamente con las mejores opciones educativas, brindándoles una experiencia divertida e interactiva con misiones y juegos, y ofreciendo apoyo constante durante du proceso de decisión vocacional.

La aplicación se presenta como una herramienta amigable y ordenada, que proporciona información relevante y busca acompañar a los usuarios en la elección de su carrera.

En primer lugar, la *app* cuenta con dos secciones iniciales para conocer mejor a los usuarios, determinando si aún están cursando sus estudios o si ya los han finalizado. A partir de esta información, se les presentan opciones para clasificar sus intereses y recibir contenido más personalizado.

Figura 23

Páginas principales de la app



La página principal ofrece diversas opciones de navegación, organizadas en las siguientes categorías: información sobre carreras, consejos y tips para afrontar la vida profesional, becas y oportunidades laborales futuras.

Figura 24

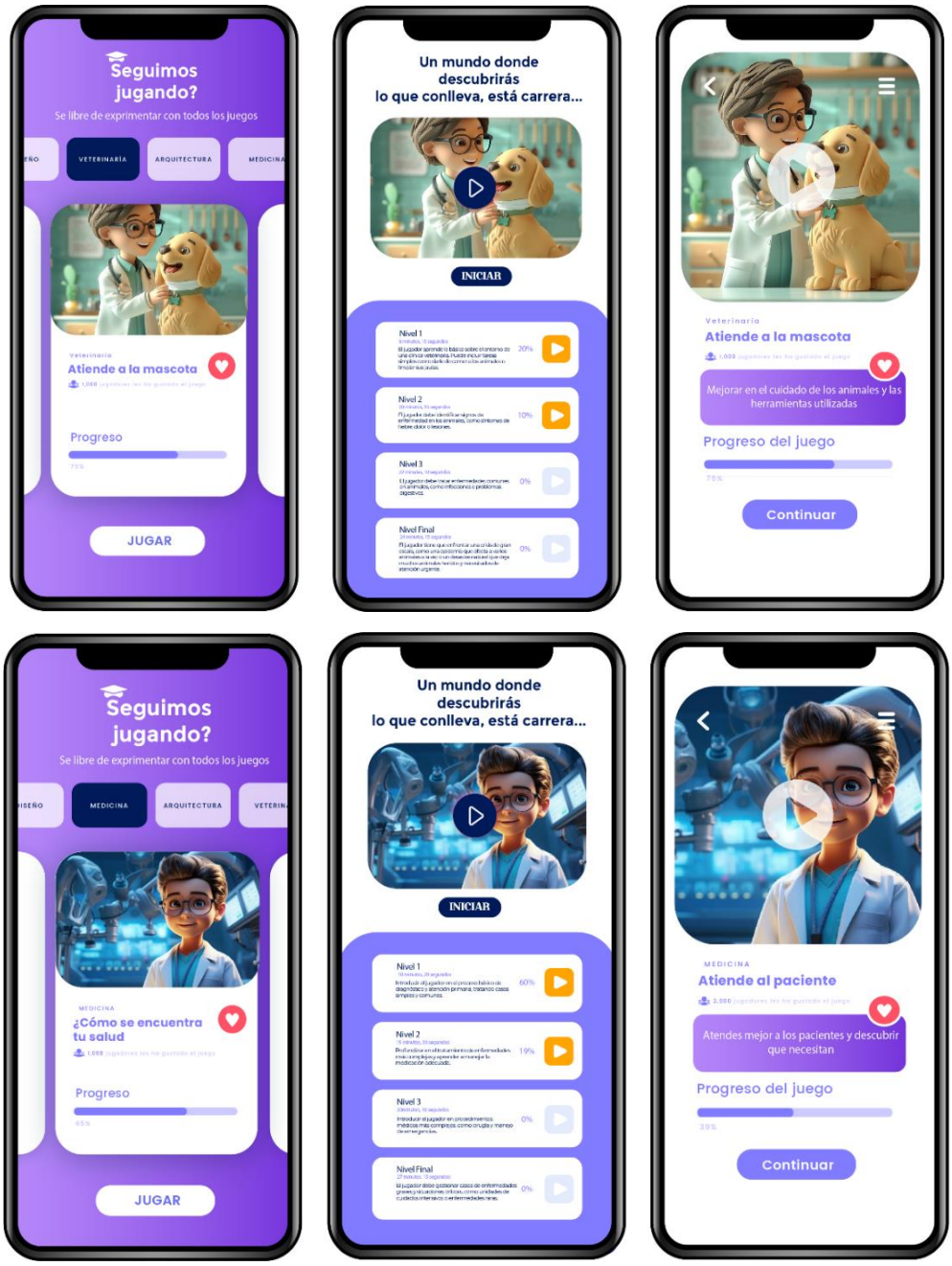
Menú principal de la app



Como eje central, la *app* integra juegos interactivos que permiten a los estudiantes explorar distintas carreras a través de misiones dinámicas. Podrán simular experiencias reales para conocer en qué consiste cada profesión y lo que implica. Si surgen dudas o desean cambiar de rumbo, podrán explorar nuevas opciones, con el propósito de aprender en el proceso y tomar una decisión informada.

Figura 25

Juegos interactivos y misiones de las profesiones



Además, la *app* proporciona herramientas de seguimiento del progreso, notificaciones y Feedback personalizados para resolver dudas y acompañar a los usuarios en su proceso de asesoramiento vocacional. De esta manera, se fomenta la interacción diaria y una experiencia más enriquecedora en la búsqueda de su futuro profesional.

Figura 26

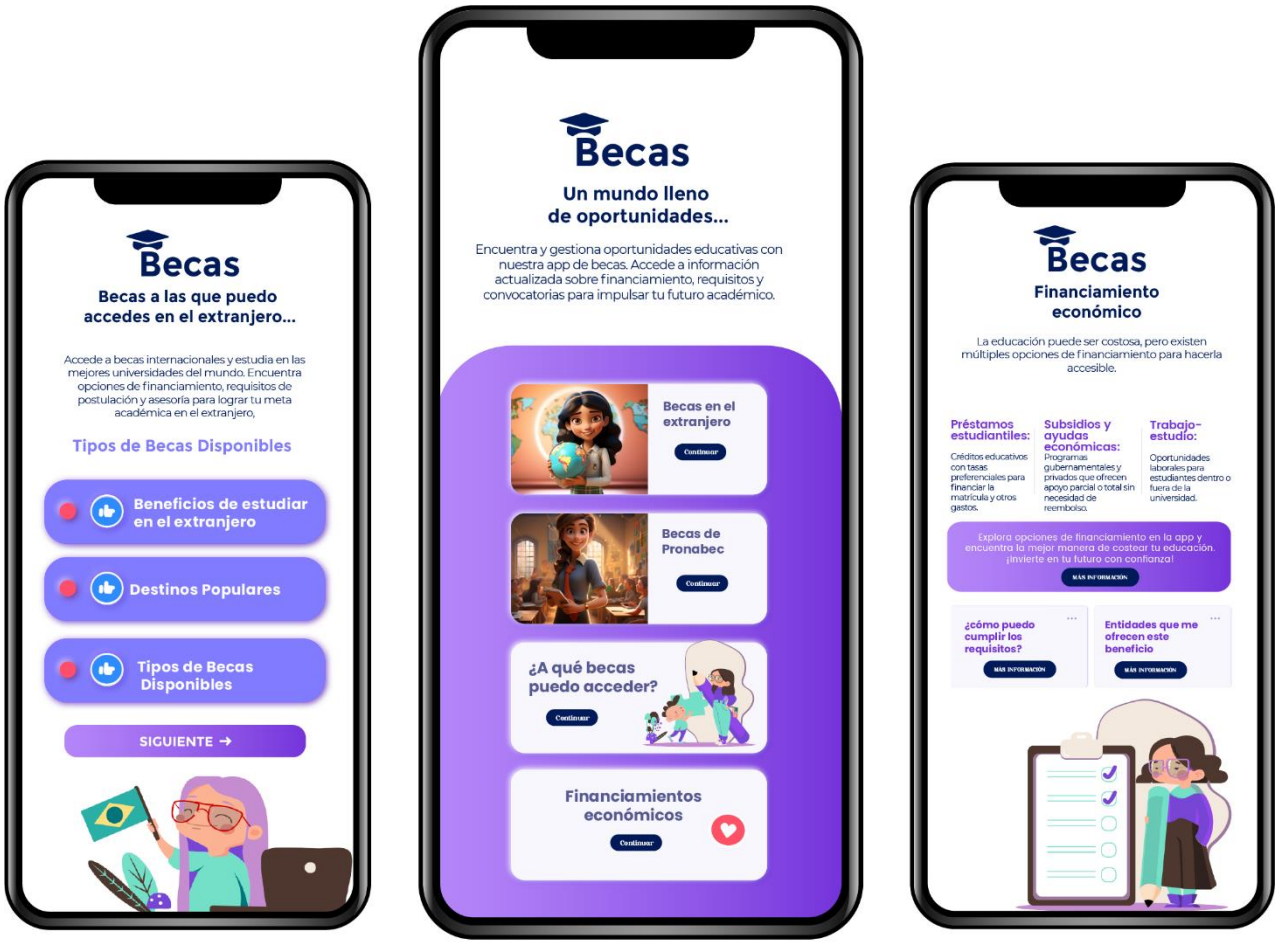
Progreso y perfil del usuario



La *app* cuenta con apartados que ofrecen información sobre becas y financiamiento educativo. Además, brinda recomendaciones para equilibrar la vida personal y profesional durante la carrera, así como información sobre oportunidades laborales a las que los estudiantes podrán acceder al finalizar sus estudios.

Figura 27

Opciones del menú



En la sección de becas, los usuarios encontrarán información clara y estructurada para facilitar su navegación. Se han seleccionado becas que pueden beneficiar a estudiantes que no cuenten con los recursos necesarios o no tengan apoyo para continuar con sus estudios, brindándoles opciones para financiar su educación.

Los alumnos que elijan la opción premium podrán disfrutar de acceso exclusivo a especialistas, quienes estarán disponibles para responder todas sus dudas e incertidumbre con el tema, brindando un apoyo personalizado.

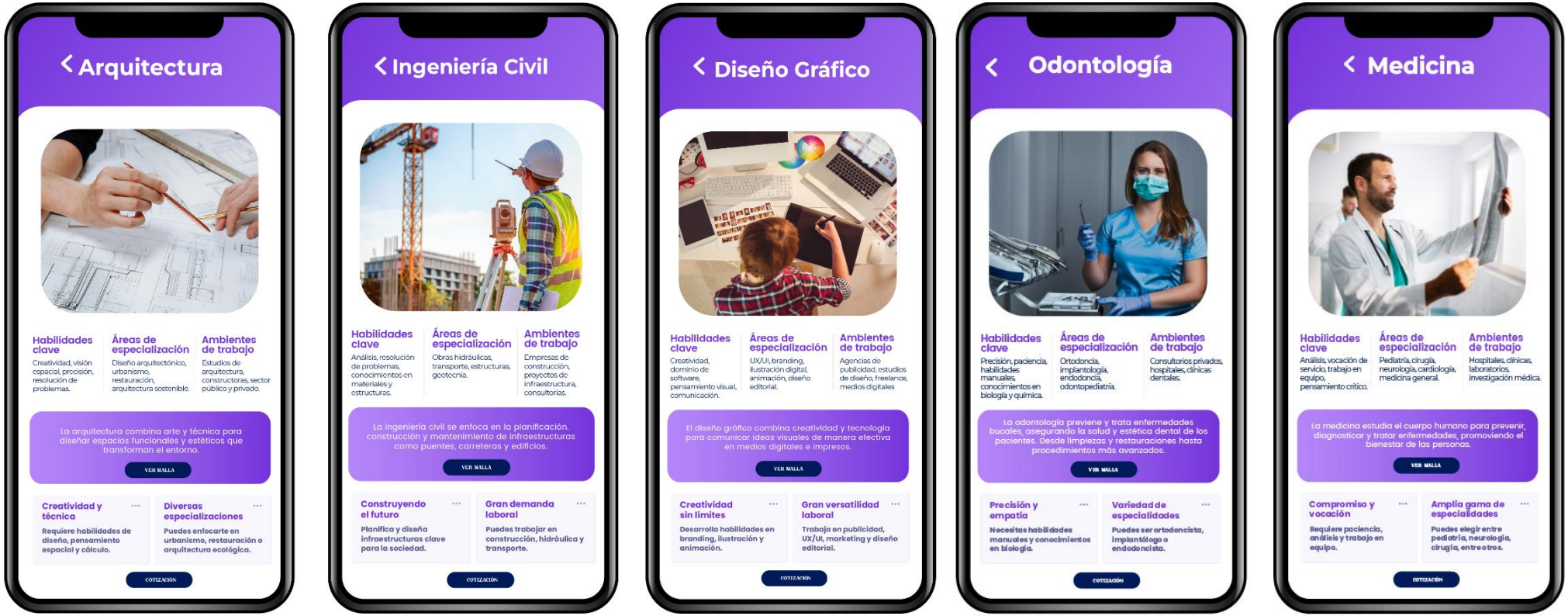


Esta sección no solo presenta vacantes en tiempo real, sino que también ofrece herramientas como consejos sobre cómo mejorar el currículum y preparar entrevistas.



Figura 28

Carreras profesionales



La *app* ofrece información relevante y actualizada, editada por expertos en el tema, para garantizar su precisión y utilidad. Además, permite a los usuarios consultar mallas curriculares y comparar costos en distintas universidades.

Figura 29

Presupuestos

Presupuesto

GASTOS MENSUALES

	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ANUAL
Diseño gráfico de interfaz de app	400.00	400.00	400.00	400.00	400.00	400.00	400.00	400.00	400.00	400.00	400.00	400.00	4800.00
Desarrollo de la app y mantenimiento	1200.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	4500.00
Creación de contenido interactivo	500.00	500.00	500.00	500.00	500.00	500.00	500.00	500.00	500.00	500.00	500.00	500.00	6000.00
Licencias de software y herramientas	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	3600.00
Sueldo personal administrativo	1500.00	1500.00	1500.00	1500.00	1500.00	1500.00	1500.00	1500.00	1500.00	1500.00	1500.00	1500.00	18000.00
Investigación y actualización de datos	200.00	200.00	200.00	200.00	200.00	200.00	200.00	200.00	200.00	200.00	200.00	200.00	2400.00
Publicidad y marketing continuo	500.00	500.00	500.00	500.00	500.00	500.00	500.00	500.00	500.00	500.00	500.00	500.00	6000.00
Soporte técnico	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	300.00	3600.00
TOTAL	4900.00	4000.00	4000.00	4000.00	4000.00	4000.00	4000.00	4000.00	4000.00	4000.00	4000.00	4000.00	48900.00

INGRESOS

	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ANUAL
Membresias Mensuales	800.00	1000.00	1200.00	1400.00	1600.00	1800.00	2000.00	2200.00	2400.00	2600.00	2800.00	3000.00	22800.00
Membresias Anuales	2000.00	3000.00	3000.00	3500.00	4000.00	4500.00	5000.00	5500.00	6000.00	6500.00	7000.00	8000.00	58000.00
Publicidad de instituciones dentro de app	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	1000.00	0.00	0.00	1200.00	0.00	0.00	2200.00
TOTAL	2800.00	4000.00	4200.00	4900.00	5600.00	6300.00	8000.00	7700.00	8400.00	10300.00	9800.00	11000.00	83000.00

UTILIDADES

	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ANUAL
Ingresos	2800.00	1000.00	4200.00	4900.00	5600.00	6300.00	8000.00	7700.00	8400.00	10300.00	9800.00	11000.00	80000.00
Costos	4900.00	4000.00	4000.00	4000.00	4000.00	4000.00	4000.00	4000.00	4000.00	4000.00	4000.00	4000.00	48900.00
UTILIDAD	-2100.00	-3000.00	200.00	900.00	1600.00	2300.00	4000.00	3700.00	4400.00	6300.00	5800.00	7000.00	31100.00

TOTAL INGRESOS	83000.00
TOTAL COSTOS	48900.00
UTILIDAD TOTAL ANUAL	34100.00

4.4. Recomendaciones

Esta investigación tuvo como fin elaborar el diseño de una aplicación que incluya los principales elementos necesarios para orientar y ser útil a los estudiantes de cuarto y quinto de secundaria, así como a los egresados, en la elección de sus carreras profesionales en los colegios de Lima Metropolitana. A partir de los estudios previos y la información recopilada, se presentan las siguientes recomendaciones, a futuras investigaciones:

En primer lugar, se recomienda que investigaciones posteriores profundicen e investiguen el efecto a largo plazo del uso de aplicaciones de orientación vocacional, analizando si su implementación influye en la permanencia y satisfacción de los alumnos en la decisión de su carrera profesional. Esto permitirá validar su efectividad como una herramienta complementaria dentro de los programas educativos.

En segundo lugar, se recomienda estudiar la integración de inteligencia artificial en este tipo de aplicaciones, con el objetivo de personalizar la experiencia de cada usuario y ofrecer recomendaciones más precisas basadas en sus intereses y habilidades. Esta línea de investigación permitiría mejorar la efectividad del asesoramiento vocacional digital.

Además, se propone explorar el impacto del diseño de la interfaz y la experiencia de usuario en la retención y el compromiso de los estudiantes con la aplicación. Una interfaz intuitiva y atractiva para el público joven puede ser determinante en el tiempo de uso y en el valor de la herramienta.

Otra recomendación relevante es investigar el papel de la interactividad en el compromiso de los usuarios. La inclusión de elementos lúdicos y diferentes desafíos puede fomentar un uso más constante de la aplicación y hacer que el proceso de orientación vocacional sea más dinámico y atractivo.

Por último, se sugiere analizar la aplicabilidad de esta herramienta en distintos contextos socioculturales, tomando en cuenta las diferencias en los sistemas educativos y las

expectativas de los alumnos en diversas regiones del país. Esto facilitaría la adaptación y escalabilidad de la aplicación en distintos entornos.

A partir de los descubrimientos realizados, es sugerible para los beneficiarios de esta investigación priorizar el acceso a información confiable y verificada. Para ello, se recomienda el uso de herramientas diseñadas específicamente para facilitar la exploración vocacional y apoyar la toma de decisiones informadas y conscientes.

Asimismo, se sugiere a las instituciones educativas, especialmente los colegios, otorgar una mayor relevancia a los planes de asesoramiento vocacional, proporcionando herramientas tecnológicas y un acompañamiento continuo a los estudiantes. Esto contribuirá a disminuir la incertidumbre sobre su futuro profesional, ayudándolos a identificar y reconocer las carreras u ocupaciones más alineadas con sus capacidades e intereses. De igual manera, se sugiere implementar un aplicativo móvil que acompañe a los alumnos en este proceso, bajo supervisión de sus tutores.

Referencias

Acan, J. A. (2020). *Los recursos didácticos y el aprendizaje de ecuaciones de primer grado, en los estudiantes de décimo año de educación general básica paralelo "B" de la unidad educativa "Pedro Vicente Maldonado", en el periodo septiembre 2019 - febrero 2020* [Trabajo de grado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Chimborazo. http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/6668/1/UNACH-EC-FCEHT-TG-C.EXAC-2020-000012.pdf

Alvarado, J. R. (2019). *Incidencia de la orientación vocacional en la definición de proyectos de vida de los estudiantes de sexto de secundaria de la Unidad Educativa Franz Tamayo, Trinidad Pampa, Nor-Yungas* [Tesis de licenciatura, Universidad Mayor de San Andrés]. Repositorio UMSA. https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/25559/T-1385.pdf?sequence=1

Alvarez, A. (2024). *Aplicaciones móviles: Definición, características y proceso de diseño y desarrollo*. https://lab9.co/aplicaciones-moviles-definicion-caracteristicas-y-proceso-de-diseno-y-desarrollo/

Aubert, J. E. (2021). *Orientación vocacional y elección de carrera profesional en estudiantes de 4° grado del nivel secundario de la Institución Educativa Mixta Víctor Raúl Haya de la Torre en la ciudad del Cusco - 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco]. Repositorio UNSAAC. https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/6081/253T20210334_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Barrio del Castillo, I., González, J., Padín, L., Peral, P., Sánchez, I., & Tarín, E. (s.f.). *El estudio de casos* [Trabajo de investigación]. Universidad Autónoma de Madrid. https://nexosarquisucr.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/03/el-estudio-de-casos.pdf

Cabeza, K., & Durán-Aponte, E. (2021). Necesidades de orientación vocacional en educación media. Una propuesta a través de las tecnologías. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, *6*(2), 85-100. https://doi.org/10.5281/zenodo.5512902

Cadena, E. M., Mediavilla, E. P., Paladines, A. S., Rodríguez, N. E., & Velasco, D. F. (2021). Análisis de la aplicación del muestreo aleatorio en diferentes casos de estudio, una revisión de literatura. *Revista electrónica TÁMBARA*, *14*(83), 1200-1211. https://tambara.org/wp-content/uploads/2021/04/MuestreoAleatorio_Rodriguez-et-al.pdf

Cámara de Comercio de Oviedo. (2023). *¿Qué es la toma de decisiones en la empresa? Tipos y métodos*. https://www.mba-asturias.com/empresas/toma-de-decisiones/

Caro, C., Maureira, Y., & Céspedes, P. (2021). Evaluación de una estrategia de acompañamiento a la orientación vocacional en estudiantes secundarios de las regiones de Ñuble y Biobío. *Revista de estudios y experiencias en educación*, *20*(44), 254-268. https://doi.org/10.21703/0718-5162.v20.n43.2021.015

Chacón-Ortiz, M., Camacho-Gutiérrez, D., & Heredia-Escorza, Y. (2017b). Conocimientos sobre aprendizaje móvil e integración de dispositivos móviles en docentes de la Universidad Nacional de Costa Rica. *Revista Digital de Investigación En Docencia Universitaria*, 149-165. https://doi.org/10.19083/ridu.11.507

Chóez, E. N., & Larreal, A. J. (2023). Gamificación y realidad aumentada como herramienta para enseñar y aprender. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *7*(2), 1325-1335. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5404

Cutipa, G. Y. (2023). *Acompañamiento escolar y logros de aprendizaje en comunicación de los alumnos de la I.E. José Olaya Balandra, Ilo, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui]. https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1834/Griselda_tesis_titulo_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Escalante, I. C., Vizcarra, M. L., & García, A. R. (2021b). Modelo para facilitar el proceso de orientación vocacional en estudiantes de bachillerato. *SUMMA Revista Disciplinaria En Ciencias Económicas y Sociales, 3*(1). https://doi.org/10.47666/summa.3.1.20

Euroinnova. (s.f.). *Aplicaciones interactivas para clases virtuales*. https://www.euroinnova.com/blog/aplicaciones-interactivas

Fernando, E. G. X., & Del Rocio, R. M. E. (2021). Orientación vocacional y su influencia en la deserción universitaria. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 5*(18), 591-606. https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.198

Ferreyra, M. M., Avitabile, C., Botero, J., Haimovich, F. & Urzúa, S. (2017). *Momento decisivo: la educación superior en América Latina y el Caribe. Resumen.* https://openknowledge.worldbank.org/bitstream/handle/10986/26489/211014ovSP.pdf?sequence=5&isAllowed=y

Fragoso, J. F., Arteaga, J. A. T., Gómez, A. M. M., Rivalta, M. O., Chávez, V. C., & Núñez, S. S. (2020). Experiencia sobre el uso del teléfono móvil como herramienta de enseñanza y aprendizaje en clases de Historia: Percepción de los estudiantes. *MediSur, 18*(4), 605-613. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=180064571010

García, S., López, R., & Torres, D. (2017). Aplicaciones móviles de orientación vocacional para celulares con tecnología Android. *In Crescendo, 8*(1), 128-135. https://www.researchgate.net/publication/323858967

Juárez, J. J. (2023). *La tecnología en la orientación, una oportunidad para la personalización del proceso*. https://www.educaweb.com/noticia/2023/03/01/tecnologia-orientacion-oportunidad-personalizacion-proceso-21151/

Mendoza, M. I. (2014). El teléfono celular como mediador en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Omnia, 20*(3), 9-22. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=73737091002

Molinas, A. R. V. (2023b). Factores que influyen en la elección de la carrera universitaria en los estudiantes de la educación media de la ciudad de Pilar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7*(4), 7929-7941. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7537

Otzen, Tamara, & Manterola, Carlos. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. International Journal of Morphology, 35(1), 227-232. https://dx.doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037

Pineda, D. F. (2023). *Proyecto de vida para los estudiantes de tercero de bachillerato* [Trabajo de titulación, Universidad del Azuay]. Repositorio de la Universidad del Azuay. https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/13011/1/18537.pdf

Quezada, D. C. (2023). *Accesibilidad para estudiantes con discapacidad visual en el campus La Dolorosa de la Universidad Nacional de Chimborazo* [Trabajo de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio de la Universidad Nacional de Chimborazo. http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10900/1/UNACH-EC-FCEHT-EBAS-014-2023.pdf

Redacción EC (2023, marzo 31). El 30% de estudiantes universitarios se equivocan al elegir su carrera. *El Comercio* https://elcomercio.pe/peru/el-30-de-estudiantes-universitarios-se-equivocan-al-elegir-su-carrera-noticia/?ref=ecr

Ricoy, M. C., Martínez Carrera, I., Martínez Carrera, S., & Alonso Carnicero, A. (2022). Posibilidades y controversias de las apps en la comunicación y orientación del alumnado de educación secundaria. *Estudios pedagógicos (Valdivia), 48*(2), 213-235. https://doi.org/10.4067/S0718-07052022000200213

Rojas, F. (2023). *Calidad de vida y bienestar psicológico en estudiantes de psicología de una universidad privada de Villa El Salvador* [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Perú]. Repositorio de la Universidad Autónoma de Perú. https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/2986/Rojas%20Loayza%2c%20Florentina.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rojas, J. A. H., Noa, L. L. T., & Flores, W. A. M. (2022b). *Epistemología de las investigaciones cuantitativas y cualitativas*. https://www.redalyc.org/journal/5709/570971314003/html/

Romero, P. J. (2017). *La planificación estratégica y su influencia en la calidad de la gestión educativa de la Universidad Técnica de Babahoyo* [Tesis doctoral, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. Repositorio CORE. https://core.ac.uk/download/pdf/323345443.pdf

Salinas, Z. B. (2011b). La orientación vocacional y profesional en la selección de carreras. *Revista Ciencia UNEMI, 4*(6), 1390-4272. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5210329

Secretaría Nacional de la Juventud [SENAJU]. (2012). *Primera Encuesta Nacional de la Juventud. Resultados finales*. https://juventud.gob.pe/wp-content/uploads/2017/12/Primera-Encuesta-Nacional-de-la-Juventud-2011.pdf

Secretaría Nacional de la Juventud [SENAJU]. (s.f.). *Guía de orientación de estudios*. https://juventud.gob.pe/wp-content/uploads/2017/12/Gu%C3%ADa-de-Orientaci%C3%B3n-de-Estudios.pdf

Tineo, K. (2023). *Programa de orientación vocacional para el desarrollo profesional integral en estudiantes del nivel secundaria de la I.E. 14934 Huarmaca* [Tesis de maestría, Escuela de Posgrado, Universidad Señor de Sipán]. Repositorio de la Universidad Señor de Sipán. https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/11795/Tineo%20Ramos%20Kosmer.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Trillo, P. E. (2015). *Plataforma virtual como herramienta de gestión en el aprendizaje de contenidos procedimentales, de la asignatura de juego de negocios, en la Facultad de Ciencias Administrativas y Recursos Humanos de la USMP* [Tesis de maestría, Universidad de San Martín de Porres]. Repositorio de la Universidad de San Martín de Porres. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/2454/trillo_tpe.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Tumpay, P. V. (2018). *La experiencia de trabajo y la oportunidad laboral de los profesionales egresados de la escuela profesional de educación en la especialidad de matemática y lengua y literatura de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, año 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34007/tumpay_pv.pdf?sequence=1

UNIR. (2024). *Tecnologías educativas: Gamificación y realidad aumentada*. https://peru.unir.net/revista/educacion/tecnologias-educativas

Universidad Cuauhtémoc. (2021). *Apoyo educativo: ¿Qué es y cuándo aplica?* https://blog.ucq.edu.mx/que-es-un-apoyo-educativo-y-cuando-aplica

Universidad Tecnológica del Perú [UTP]. (2023). *¿Qué es la vocación profesional y por qué es importante?* https://www.utp.edu.pe/blog/orientacion-vocacional/que-es-la-vocacion-profesional

Ureña, V., & Barboza, C. (2015). Aportes de la orientación vocacional en el contexto laboral. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, *15*(1), 1-21. https://doi.org/10.15517/aie.v15i1.17629

Vega, S. E. (2020). *Diseño de guía gráfica y taller motivacional para informar sobre la importancia de una adecuada orientación vocacional en jóvenes postulantes* (Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola). https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/48e7c93f-4058-4ec5-a158-1e9eba3808f7

Anexos

Anexo 1: Consentimiento informado

TOULOUSE LAUSE TREC	**Centro de Investigación Académica** **Programa de titulación**

Consentimiento informado para Participantes de investigaciones originadas en TLS

Lima, _____.

Yo _____, identificado con el DNI _____, acepto de manera voluntaria participar como parte de la muestra de estudio de la investigación titulada "DISEÑO DE UNA APLICACIÓN DE ORIENTACIÓN VOCACIONAL PARA GUÍAR A LOS ESTUDIANTES DE 4TO Y 5TO DE SECUNDARIA, EN LA ELECCIÓN DE SUS CARRERAS PROFESIONALES EN LIMA METROPOLITANA – 2025", luego de haber conocido y comprendido en su totalidad el objetivo del estudio. Adicionalmente se me informó que:

- Mi participación es libre y voluntaria, por lo tanto, tengo derecho a retirarme de la investigación en cualquier momento sabiendo las consecuencias que conllevaría mi retiro.
- Los beneficios, incentivos y/o los efectos adversos que puedo tener por participar en la investigación.
- Se mantendrá en estricta confidencialidad la información obtenida producto de mi participación, codificando el total de mis resultados con un número clave para ocultar mi identidad y garantizar que la difusión de los resultados se realice en total anonimato.
- Puedo contactarme con Luis Fernando Bravo Nuñez al correo luiszfer_200@outlook.com para despejar dudas sobre mi participación y derechos en la investigación.

Datos de informante(s):

Nombre	Relación con la investigación	DNI
Kimberly Nayely Francia Flores	Investigadora	70266571
Luis Fernando Bravo Nuñez	Investigador	72168174

Anexo 2: Rúbricas de evaluación de los expertos

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	13 de enero de 2025
Validador	Eloy Leonardo Huancollo Béjar
Cargo e institución donde labora	Docente de Secundaria - Colegio Angloamericano Prescott
Instrumento a validar	Encuesta
Objetivo del instrumento	Recopilar información para el diseño de una aplicación interactiva que facilite el proceso de orientación vocacional.
Autor(es) del instrumento	Kimberly Nayely Francia Flores; Luis Fernando Bravo Nuñez

II. Criterios de validación del instrumento

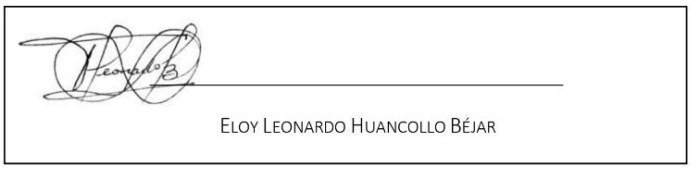
Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.			X	
CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.			X	
SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir lo componentes de la variable.			X	
OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.			X	
CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.			X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	
CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.			X	
FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.			X	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.			X	
	TOTAL			90	

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 3$$



ELOY LEONARDO HUANCOLLO BÉJAR

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	13 de enero de 2025
Validador	Carmen Juana Alvarez Cervantes
Cargo e institución donde labora	Docente – José Luis Bustamante y Rivero
Instrumento a validar	Encuesta
Objetivo del instrumento	Recopilar información para el diseño de una aplicación interactiva que facilite el proceso de orientación vocacional.
Autor(es) del instrumento	Kimberly Nayely Francia Flores; Luis Fernando Bravo Nuñez

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.			X	
CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.			X	
SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir lo componentes de la variable.			X	
OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.			X	
CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.			X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	
CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.			X	
FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.			X	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.			X	
	TOTAL			90	

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 3$$

Carmen Alvarez C

CARMEN JUANA ÁLVAREZ CERVANTES

Formato de Validación de Criterios de Expertos

I. Datos Generales

Fecha	13 de enero de 2025
Validador	RAUL ARMANDO CRUZADO CASANOVA
Cargo e institución donde labora	Docente universitario UNIFÉ y UCV / Psicólogo - FUERZA AEREA DEL PERÚ
Instrumento a validar	Encuesta
Objetivo del instrumento	Recopilar información para el diseño de una aplicación interactiva que facilite el proceso de orientación vocacional.
Autor(es) del instrumento	Kimberly Nayely Francia Flores; Luis Fernando Bravo Nuñez

II. Criterios de validación del instrumento

Revisar cada ítem del instrumento de recolección de datos y marcar con una equis (X) según corresponda a cada uno de los indicadores de la ficha teniendo en cuenta:

1	Deficiente (D)	Si menos del 30% de los ítems cumplen con el indicador
2	Regular (R)	Si entre el 31% y 70% de los ítems cumplen con el indicador
3	Buena (B)	Si más del 70% de los ítems cumplen con el indicador

Criterios	Indicadores	D (1)	R (2)	B (3)	Observación
PERTINENCIA	Los ítems miden lo previsto en los objetivos de investigación.			X	
COHERENCIA	Los ítems responden a lo que se debe medir en la variable y sus dimensiones.			X	
CONGRUENCIA	Los ítems son congruentes entre sí y con el concepto que mide.			X	
SUFICIENCIA	Los ítems son suficientes en cantidad para medir lo componentes de la variable.			X	
OBJETIVIDAD	Los ítems se expresan en comportamientos y/o acciones observables y verificables.			X	
CONSISTENCIA	Los ítems se han formulado en concordancia a los fundamentos teóricos de la variable.			X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están secuenciados y distribuidos de acuerdo a dimensiones.			X	
CLARIDAD	Los ítems están redactados en un lenguaje entendible para los participantes de la investigación.			X	
FORMATO	Los ítems están escritos respetando aspectos técnicos gramaticales.			X	
ESTRUCTURA	El instrumento cuenta con instrucciones, consignas, opciones de respuesta bien definidas.			X	
	TOTAL			30	

III. Coeficiente de Validez

$$\frac{D + R + B}{30} = 3$$

MG. RAUL CRUZADO CASANOVA

NOMBRE DE VALIDADOR

Anexo 3: Preguntas de la encuesta aplicada en Google forms



Aplicación de Orientación Vocacional

¡Hola! Somos un grupo de estudiantes, que está realizando un proyecto sobre la orientación vocacional y cómo las herramientas tecnológicas pueden apoyar a los estudiantes en la elección de su carrera profesional. Tu participación es muy importante para ayudarnos a entender tus necesidades, intereses y expectativas.

Esta encuesta está dirigida a estudiantes de 4to y 5to de secundaria y tiene como objetivo recopilar información para el diseño de una aplicación interactiva que facilite el proceso de orientación vocacional.

Tus respuestas serán completamente anónimas y utilizadas únicamente con fines académicos. Responder la encuesta no tomará más de **5 minutos**.

A continuación, encontrarás el prototipo de nuestra app interactiva "Vocación sin Límites". Te invitamos a probarla navegando por sus funciones y explorando la información disponible. Tu experiencia y comentarios serán de gran ayuda para mejorarla.

Prototipo: https://www.figma.com/proto/ZB0Tg8oK6JiXzSkaIA5lAr/Vocaci%C3%B3n-sin-l%C3%ADmites?node-id=1-2&p=f&t=QU3XXJT32F4mJbEc-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A2

¡Gracias por tu valiosa colaboración!

Información Personal

Descripción (opcional)

¿Cuál es tu género? *

- ○ Hombre
- ○ Mujer

¿Cuántos años tienes? *

- ○ 15
- ○ 16
- ○ 17

¿En qué colegios estudias o terminaste tus estudios? *

Texto de respuesta corta

¿En qué grado estás actualmente? *

- ○ 4to de secundaria
- ○ 5to de secundaria
- ○ Ya culminé mis estudios secundarios

1. ¿Consideras que recibir orientación vocacional es importante para tomar decisiones informadas sobre tu carrera profesional? *

- ○ Totalmente de acuerdo
- ○ De acuerdo
- ○ Neutro
- ○ En desacuerdo
- ○ Totalmente en desacuerdo

2. ¿El contenido educativo proporcionado por la app te resultó útil para pensar y reflexionar sobre una carrera profesional adecuada? *

- ○ Totalmente de acuerdo
- ○ De acuerdo
- ○ Neutro
- ○ En desacuerdo

3. ¿La app te pareció interactiva para despertar tu interés mientras explorabas las diferentes opciones que te ofrece? *

- ○ Totalmente de acuerdo
- ○ De acuerdo
- ○ Neutro
- ○ En desacuerdo
- ○ Totalmente en desacuerdo

4. ¿Te resultó fácil acceder a la app y encontrar la información que necesitabas? *

- ○ Totalmente de acuerdo
- ○ De acuerdo
- ○ Neutro
- ○ En desacuerdo
- ○ Totalmente en desacuerdo

5. ¿Se demoró la app en cargar o tuviste problemas para acceder a ella? *

- ○ Totalmente de acuerdo
- ○ De acuerdo
- ○ Neutro
- ○ En desacuerdo
- ○ Totalmente en desacuerdo

6. ¿La app te proporcionó información útil sobre las oportunidades laborales en el área que elegiste? *

- ○ Totalmente de acuerdo
- ○ De acuerdo
- ○ Neutro
- ○ En desacuerdo
- ○ Totalmente en desacuerdo

7. ¿Consideras que una aplicación móvil podría facilitar tu proceso para la elección de tu carrera profesional? *

- ○ Totalmente de acuerdo
- ○ De acuerdo
- ○ Neutro
- ○ En desacuerdo
- ○ Totalmente en desacuerdo

8. ¿Consideras que una app que incluye información sobre carreras y universidades sería útil para tomar decisiones? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutro
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

9. ¿Consideras que el contenido de la app está actualizado y es relevante? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutro
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

10. ¿Te sentirías motivado/a al usar una aplicación si esta incluye recompensas o incentivos por completar actividades? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutro
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

11. ¿Consideras que elegir una carrera profesional es un proceso difícil? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutro
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

12. ¿Consideras que es importante tener acceso a experiencias prácticas (como simulaciones o misiones interactivas) para explorar profesiones? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutro
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

13. ¿La app te ayudó a definir metas a largo plazo relacionadas con tu carrera? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutro
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

14. ¿La app te ayudó a identificar una carrera que se alinee con tus intereses y habilidades? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutro
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

15. ¿Sientes que ahora tienes la información suficiente para tomar decisiones académicas sobre tu futuro?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutro
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

16. Después de usar la app ¿Siento que mis metas profesionales son más claras y alcanzables?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutro
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

17. ¿La app me proporcionó información útil para pensar en el impacto de mi carrera sobre mi vida personal? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutro
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

18. El prototipo de la app me permitió realizar un seguimiento de mi progreso durante el proceso de orientación vocacional *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutro
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

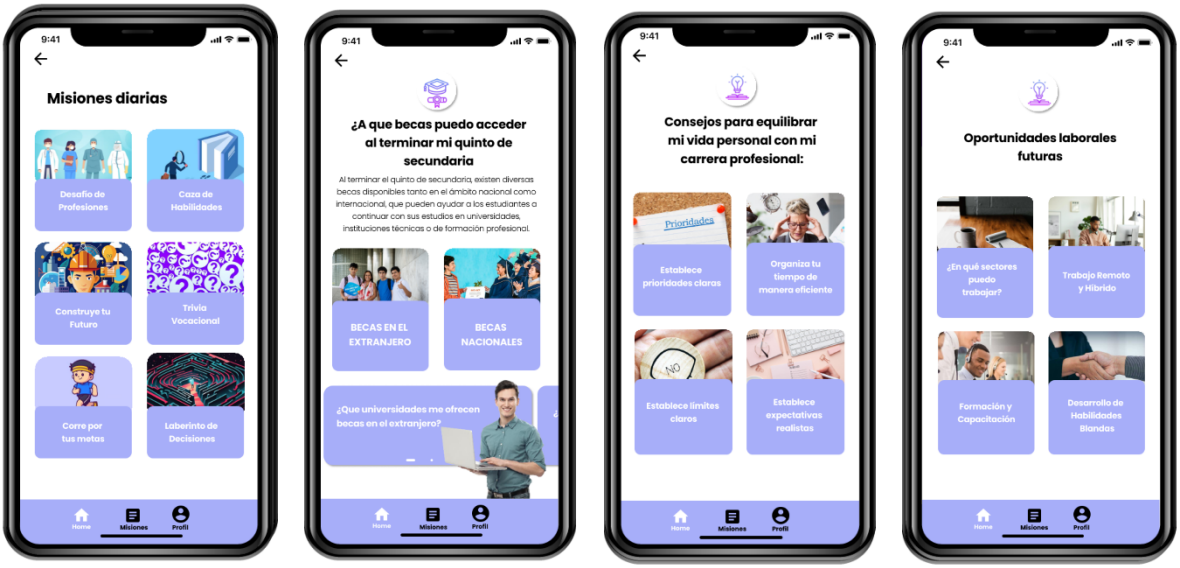
19. ¿Consideras que la retroalimentación proporcionada ayudará a mejorar tu desempeño, para la elección de tu carrera profesional? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Neutro
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

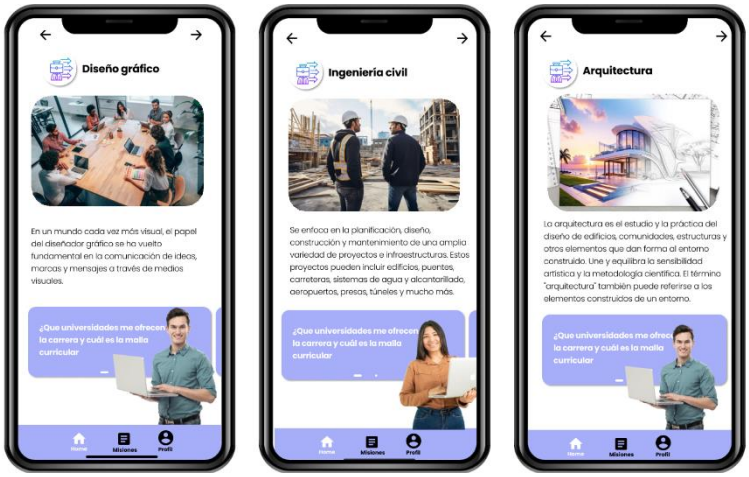
Anexo 4: Prototipo inicial para recabar información y la experiencia de los participantes



El prototipo inicial tuvo como propósito recabar información mediante la experimentación de los participantes y su exploración autónoma. Se presentó información y opciones para evaluar su efectividad y determinar su importancia para su aplicación.



Se presentaron las misiones diarias para evaluar si los participantes estarían de acuerdo en incluirlas en esa sección, si se sentirían motivados y si les interesarían opciones como becas, consejos y la posibilidad de conocer oportunidades laborales en distintas carreras.



Se mostraron tres carreras de forma estructurada y organizada, y se incluyó la opción de revisar qué universidades las ofrecen y su malla curricular.