ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA

TOULOUSE LAUTREC

Creative Maker: Plataforma Digital de Aprendizaje y Creatividad Juvenil en Lurín

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL MULTIMEDIA

PRESENTADO POR

Cielo Kristel Pecho Torres
DNI: 72435331, Perú

ASESOR

Erick Samir Alfaro Ccasani
DNI: 74020181, Perú
ORCID: 0009-0003-8733-9540

JURADO

Rodrigo Leonardo Rivera Lozano
Julio César Aliaga Gomez
Julio Manuel Martinez Cieza

Lima, septiembre 2025

INFORME PROYECTO DE INNOVACIÓN_Pecho Torres.pdf

My Files

My Files

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::11391:555027477

Fecha de entrega

9 feb 2026, 8:11 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

9 feb 2026, 8:19 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

INFORME PROYECTO DE INNOVACIÓN_Pecho Torres.pdf

Tamaño del archivo

1014.3 KB

45 páginas

7143 palabras

42.850 caracteres

15% Similitud general

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

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

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

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

Índice de contenidos

1. Información general 5
1.1. Título del Proyecto de Innovación 5
1.2. Resumen del Proyecto de Innovación 5
1.3. Contextualización del Proyecto de Innovación 7
2. Descripción de la innovación 9
2.1. Planteamiento del Problema 9
2.2. Población beneficiaria 11
2.3. Objetivo(s) del proyecto 13
2.4. Marco referencial 13
2.5. Proceso creativo y experimentos 15
2.5.1. Información sobre el usuario(s) 15
2.5.2. Información sobre el Mercado 18
2.5.3. Concepto y Propuesta de Valor 20
2.5.4. Diseño de producto/servicio 22
2.5.5. Modelo de Negocio 25
2.5.6. Resultados esperados 26
2.5.7. Prototipos desarrollados 28
2.5.8. Experimentos 30
2.5.9. Resumen del Proyecto de Innovación 33
3. Estimación de costos 35
3.1. Presupuesto 35
3.1.1. Recursos humanos 35
3.1.2. Gastos de Operación 36
3.1.3. Costos de Ejecución y Pruebas 36
3.2. Análisis de rentabilidad: 37
4. Conclusiones y recomendaciones 38
4.1. Conclusiones 38
4.2. Recomendaciones 40
5. Referencias Bibliográficas 42
6. Anexos 44

1. Información general

1.1. Título del Proyecto de Innovación

Creative Maker: Plataforma Digital de Aprendizaje y Creatividad Juvenil en el distrito de Lurín, Lima.

1.2. Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación “Creative Maker: Plataforma Digital de Aprendizaje y Creatividad Juvenil en el distrito de Lurín, Lima” se centra en el área de desarrollo prioritario de la educación y la cultura, en la actividad económica relacionada con los servicios educativos. Este proyecto se enfoca en la dificultad que tienen los adolescentes para completar sus tareas escolares debido a la falta de acceso a equipos e internet en sus hogares. La solución consiste en optimizar el uso de su tiempo en los espacios públicos al ofrecer una plataforma con información filtrada, procesada y segura con un sistema de gamificación que facilita y motiva el desarrollo de sus tareas escolares. La población beneficiaria son los jóvenes de secundaria del distrito de Lurín. La metodología aplicada se basa en la resolución creativa de problemas, usando Design Thinking para centrarse en el usuario y Lean Startup para impulsar la implementación. Estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual a través de técnicas como el arquetipo de usuario, el mapa de actores y el mapa de trayectoria, que son presentadas en detalle en el presente documento.

La solución innovadora consiste en una plataforma digital gratuita y segura vinculada a la infraestructura de la Casa de la Cultura de Lurín.

Esta plataforma optimiza el proceso de aprendizaje al ofrecer información académica filtrada y procesada para un fácil entendimiento, complementada con un sistema de gamificación que fomenta y reconoce el esfuerzo de los escolares. El proyecto está diseñado para lograr un triple balance:

- **Social:** al democratizar el acceso a la educación y el conocimiento.
- **Económico:** a través de asociaciones estratégicas que aseguran la sostenibilidad y minimizan los gastos operativos.
- **Ambiental:** al promover un aprendizaje digital que reduce la necesidad del uso de papel.

Para la experimentación, se diseñó un Producto Mínimo Viable (PMV) para probar y recopilar comentarios de potenciales usuarios, lo que permitió validar la aceptabilidad y pertinencia de la propuesta. Los resultados iniciales indican que la solución propuesta ofrece una alternativa innovadora y beneficiosa para los estudiantes.

En conclusión, este proyecto aborda de manera directa el problema de la falta de acceso a herramientas para la realización de tareas escolares. La propuesta de "Creative Maker" es una solución innovadora que facilita la búsqueda y el aprendizaje de los estudiantes complementada con un sistema de gamificación. Por lo tanto, el siguiente paso es validar la idea a través de prototipos e implementarla de manera gradual en colaboración con las partes interesadas de la comunidad.

1.3. Contextualización del Proyecto de Innovación

El proyecto "Creative Maker" se enmarca geográficamente en el distrito de Lurín, ubicado en el extremo sur de la provincia de Lima y la Región Metropolitana de Lima. Lurín se caracteriza por una topografía diversa que combina una zona de costa, el valle agrícola del río Lurín y áreas urbanas y periurbanas en constante crecimiento. Esta dualidad confiere al distrito una identidad única, con un patrimonio histórico y cultural significativo, representado por el Santuario Arqueológico de Pachacamac, y una economía mixta que incluye agricultura y desarrollo industrial (Municipalidad de Lurín, 2024).

Demográficamente, Lurín ha experimentado un notable crecimiento en las últimas décadas. Según estimaciones basadas en datos del INEI, el distrito alberga una población total de aproximadamente 87,400 habitantes, de los cuales una parte significativa corresponde a la población joven y adolescente, que es el foco del presente proyecto (Plan de Gobierno Distrital de Lurín, s.f.). La rápida expansión urbana ha generado nuevas necesidades en la comunidad, como la demanda de espacios y recursos que complementen la educación formal, lo que sirve como punto de partida para la presente propuesta.

Dentro de este contexto, la Casa de la Cultura y Biblioteca Municipal de Lurín (Figura 1) se convierte en el foco del proyecto Creative Maker. Este establecimiento se encuentra al lado del concurrido mercado "Virgen del Carmen", un área que atrae a un gran número de personas, incluyendo familias y jóvenes. La dinámica del entorno está conformada por una

variedad de pequeños negocios y un flujo constante de tráfico vehicular. A poca distancia, el "Parque Los Olivos" ofrece un espacio recreativo cercano para los residentes.



Figura 1. Casa de la Cultura y Biblioteca Municipal del distrito de Lurín.
Fuente: Elaboración propia, 2025.

La Casa de la Cultura abre sus puertas de lunes a viernes, en un horario de 9:00 a.m. a 5:30 p.m., ofreciendo una diversa gama de talleres culturales y educativos completamente gratuitos para los vecinos del distrito. Estos talleres abarcan áreas como danza, música, idiomas, teatro y artes plásticas, dirigidos a públicos de todas las edades. Las inscripciones y detalles de los talleres se exponen claramente en la entrada del establecimiento (Figura 2), indicando la oferta cultural y educativa disponible para la comunidad.



Figura 2. Información de cupos, horarios y talleres de la Casa de la Cultura de Lurín.
Fuente: Elaboración propia, 2025.

2. Descripción de la innovación

2.1. Planteamiento del Problema

El distrito de Lurín posee una brecha digital que limita las oportunidades educativas de su población adolescente y joven. Esta problemática se manifiesta en la desigualdad en el acceso y uso efectivo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), obstaculizando el desarrollo de sus competencias académicas para integrarse en el entorno digital. Esta realidad es consistente con los hallazgos a nivel nacional, donde las zonas periurbanas y rurales del Perú, como algunas áreas de Lurín, experimentan mayores dificultades en el acceso a internet y dispositivos tecnológicos, lo cual se ve directamente influenciado por factores socioeconómicos y la escasa infraestructura de conectividad (Ministerio de Educación, 2021).

Un factor importante de dicha brecha digital es el acceso limitado a la conectividad en sus hogares, lo cual incluye la escasez de equipos de cómputo y conexiones a internet estables. Aunque la "brecha digital" se define en términos de acceso y uso de TIC (OECD, 2001), esta dificultad hace que los estudiantes busquen opciones externas. Con frecuencia, dependen de cabinas de internet, las cuales, si bien ofrecen conectividad, conllevan una carga económica para las familias y no siempre garantizan un ambiente adecuado para el estudio. Adicionalmente, estos lugares a menudo carecen de filtros de contenido o plataformas académicas especializadas, lo que resulta en búsquedas académicas ineficaces y preocupaciones por la seguridad (Zheng & Walsham, 2021). Otro punto crítico es el desarrollo insuficiente de habilidades digitales para el aprendizaje. Incluso cuando hay acceso a dispositivos, la ausencia de programas estructurados de alfabetización digital limita la capacidad de los jóvenes para emplear la tecnología de forma adecuada y productiva en su educación. Esta brecha digital, más allá de la disponibilidad de la tecnología, se posiciona como un elemento clave de exclusión digital (Van Dijk, 2020).

Esta brecha digital puede generar una gran desventaja académica y frustración debido a la dificultad para encontrar información relevante y segura, sumada a la ineficacia en las búsquedas, llevando a los estudiantes a invertir más tiempo con menor productividad, lo que puede impactar negativamente en su rendimiento escolar (Cabero & Llorente, 2013). Asimismo, se observa una limitación en el desarrollo de

competencias digitales esenciales. El limitado contacto con entornos digitales diseñados para el aprendizaje y la falta de guía en el uso de herramientas TIC, impiden que los jóvenes adquieran las habilidades fundamentales para su futuro laboral y personal en un mundo cada vez más tecnológico (UNESCO, 2024). Esto, a su vez, hace más notorias las desigualdades sociales al reducir sus oportunidades futuras (CEPAL, 2025). Finalmente, la ampliación de la exclusión social y educativa se hace evidente, ya que la brecha digital profundiza las desventajas existentes, disminuyendo el acceso a oportunidades de aprendizaje y participación a comparación con los jóvenes que sí cuentan con un acceso. Este escenario impacta en la educación inclusiva y equitativa en el distrito, en concordancia con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la ONU (ODS 4: Educación de calidad, y ODS 10: Reducción de las desigualdades).

2.2. Población beneficiaria

La población central afectada por la problemática de la brecha digital y sus consecuencias educativas en el distrito de Lurín son los adolescentes y jóvenes en edad escolar, específicamente aquellos entre 11 y 17 años (Figura 3). Este grupo demográfico es particularmente vulnerable a las desigualdades tecnológicas, ya que su desarrollo académico y social depende cada vez más de la interacción con el entorno digital (UNESCO, 2024). Son ellos quienes experimentan directamente las limitaciones en el acceso a recursos tecnológicos y la dificultad para desarrollar habilidades digitales esenciales, lo que impacta negativamente su

rendimiento académico y sus oportunidades de desarrollo futuro (CEPAL, 2025).

Asimismo, los padres de familia se ven afectados al enfrentar la preocupación por la seguridad y la ineficacia de los recursos a los que recurren sus hijos para estudiar. Adicionalmente, docentes y centros educativos observan las dificultades de sus estudiantes para acceder a información de calidad y completar sus tareas, lo que afecta el proceso de enseñanza-aprendizaje. La Municipalidad de Lurín, como ente gubernamental, también se ve impactada al no poder cubrir completamente las necesidades educativas y de acceso tecnológico de esta parte de su población.



Figura 3. Mapa de Actores del Proyecto “Creative Maker”.
Fuente: Elaboración propia en Tablero de Miro (2025).

2.3. Objetivo(s) del proyecto

Objetivo General: Validar la propuesta de una solución innovadora para optimizar el acceso y uso de recursos educativos en el ámbito digital que permita a los adolescentes de secundaria reducir la dificultad que enfrentan para realizar sus tareas escolares en el distrito de Lurín, en un plazo de 6 meses.

Objetivos Específicos:

- Analizar las necesidades y preferencias de los adolescentes de secundaria para el acceso a información académica relevante en el distrito de Lurín, identificando los factores que dificultan la búsqueda y comprensión de contenidos.
- Determinar estrategias efectivas para fomentar la motivación y la autonomía en el proceso de estudio de los adolescentes, a partir de metodologías de aprendizaje activo.
- Identificar las habilidades digitales más críticas que los adolescentes de secundaria necesitan desarrollar para mejorar su desempeño académico y facilitar su inserción en entornos tecnológicos.

2.4. Marco referencial

El enfoque principal de la ODS 4 es garantizar que todos reciban educación de alta calidad, lo que la hace accesible y beneficiosa para todos los jóvenes e interesados en desarrollarse y aprender nuevas herramientas.

La brecha digital se ha definido como la diferencia en el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación. Sin embargo, estudios

recientes han ampliado este concepto, sugiriendo que la desigualdad no solo se limita a la posesión de dispositivos o la conectividad, sino que también incluye las diferencias en las habilidades, la motivación y la capacidad para utilizar la tecnología de manera significativa para el desarrollo personal y académico (van Dijk, 2020).

La habilidad de los jóvenes para desarrollarse en el entorno digital se ha vuelto un factor determinante para su inclusión social y educativa. Más allá del acceso, la verdadera brecha reside en la capacidad de usar la tecnología de forma productiva. La OCDE y la UNESCO han enfatizado que el desarrollo de habilidades digitales es una necesidad fundamental para el éxito académico y profesional en la actualidad, especialmente para quienes provienen de entornos vulnerables (CEPAL, 2025; UNESCO, 2024).

A nivel nacional, diversas iniciativas han buscado acercar recursos educativos a jóvenes en contextos de brecha digital, especialmente tras la pandemia del Covid19. Un ejemplo relevante es la experiencia de la plataforma “Aprendo en Casa” del Ministerio de Educación (MINEDU) de Perú. Aunque su enfoque era masivo y durante una emergencia, demostró la necesidad de centralizar contenido educativo accesible para estudiantes, incluyendo aquellos sin conectividad constante. Esta iniciativa puso en evidencia que, a pesar de los desafíos de infraestructura, existe una demanda por recursos educativos organizados y pertinentes para diferentes niveles educativos (Ministerio de Educación, 2021).

A escala internacional, la integración de la gamificación en el aprendizaje digital ha demostrado ser una estrategia eficaz para motivar a los adolescentes. Plataformas como Khan Academy, aunque no se centran explícitamente en la brecha digital de acceso físico, utilizan un sistema de puntos, insignias y niveles para incentivar el progreso y la autonomía del estudiante en diversas materias (Khan Academy, s.f.). Su modelo ha probado que los elementos lúdicos pueden transformar la experiencia de estudio, haciendo que los contenidos complejos sean más digeribles y el aprendizaje, una actividad más atractiva y recompensante para jóvenes. Esta experiencia resalta el potencial de un diseño pedagógico que integra el juego para fomentar la participación activa y la autonomía en el aprendizaje, aspectos cruciales para la población adolescente.

En este sentido, se ha visto que un sistema de gamificación o el uso de elementos de juego en el área educativa, es una estrategia efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Estudios recientes demuestran que las plataformas que incorporan dinámicas de juego (como puntos, insignias y clasificaciones) logran convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia más estimulante y dinámica (IPAE, 2025). Este punto es relevante para los adolescentes ya que desarrollan habilidades digitales de una manera más dinámica y didáctica.

2.5. Proceso creativo y experimentos

2.5.1. Información sobre el usuario(s)

La información clave para el desarrollo del proyecto fue obtenida a través de entrevistas estructuradas, diseñadas para explorar a

fondo la problemática y las necesidades de la población afectada. Las preguntas formuladas se dirigieron a los actores centrales: adolescentes en edad escolar, padres de familia y un representante de la Municipalidad de Lurín (Sub Gerente de Turismo).

La estructura detallada de las preguntas utilizadas en estas entrevistas se puede encontrar en el Anexo 1: Diseño de entrevistas estructuradas a los usuarios en el distrito de Lurín. Los resultados de estas entrevistas confirmaron la relevancia de la problemática de la brecha digital y la necesidad de una solución que aborde las limitaciones actuales.

Percepciones y Necesidades de los Estudiantes

Las entrevistas con jóvenes del distrito de Lurín revelaron barreras significativas en su proceso de aprendizaje. Sus principales necesidades y desafíos son:

- **Falta de recursos:** La mayoría no cuenta con computadoras en casa y deben compartir teléfonos o ir a cabinas de internet para sus tareas, lo que les limita el tiempo y la calidad de su trabajo.
- **Acceso limitado a información confiable:** La búsqueda de información en la web a través de sus teléfonos es ineficiente.
- **Deseo de autonomía:** Buscan un lugar donde puedan hacer sus tareas escolares, aprender cosas nuevas (como dibujo o

programación) y pasar tiempo con sus amigos de manera productiva, sintiéndose más independientes.

En general, los estudiantes desean un espacio que les ofrezca acceso a computadoras y conexión a internet para realizar sus actividades académicas y potenciar su creatividad, sin las limitaciones económicas o de tiempo que enfrentan actualmente.

Expectativas y Preocupaciones de los Padres de Familia

Los padres de los estudiantes expresaron un gran interés en el proyecto, destacando sus preocupaciones y expectativas:

- **Seguridad y supervisión:** Les preocupa que sus hijos utilicen internet de manera insegura. Valoran un ambiente supervisado que restrinja el acceso a contenido inapropiado y garantice que el tiempo en la computadora se dedique a fines educativos.
- **Fomento de la autonomía:** Buscan una herramienta que permita a sus hijos desarrollar un estudio independiente.
- **Recursos de apoyo:** Esperan que el centro cultural ofrezca guías y plataformas educativas que faciliten el aprendizaje de sus hijos sin la necesidad de su supervisión constante, especialmente cuando los padres están trabajando.

Sus aportes confirman que el acceso a la tecnología es una prioridad, siempre y cuando se garantice la seguridad y se oriente hacia un crecimiento académico tangible.

Arquetipo de Usuario

A partir de los hallazgos de las entrevistas realizadas, se construyó el arquetipo de usuario que representa a la población afectada (Figura 4). Este arquetipo permite comprender a profundidad las motivaciones, necesidades y frustraciones de los usuarios finales, sirviendo como guía para el diseño de la solución.

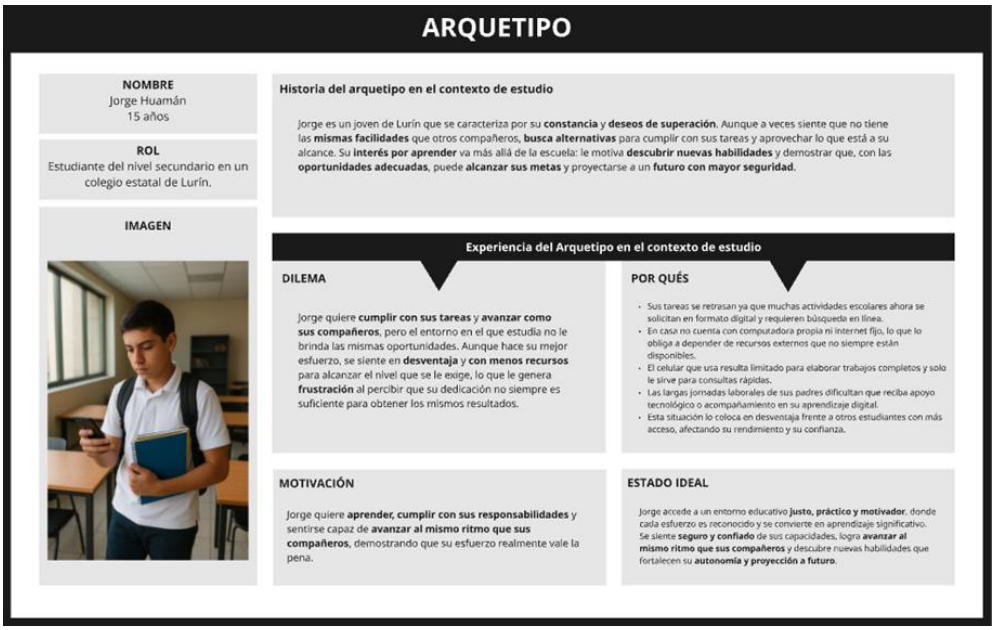


Figura 4. Arquetipo de usuario “Creative Maker”.
Fuente: Elaboración propia en Tablero de Miro (2025).

2.5.2. Información sobre el Mercado

A nivel nacional, un número significativo de estudiantes de secundaria aún depende de espacios públicos para acceder a Internet. Según el INEI, en el periodo 2013-2023, la necesidad de usar cabinas públicas sigue siendo una realidad, especialmente en áreas urbanas, donde el 8.1% de los escolares todavía recurren a esta alternativa (INEI, 2023). Esta información

demuestra que, a pesar de los avances en la conectividad de internet en las casas, el uso de espacios de acceso público persiste en la población adolescente.

Según estimaciones basadas en datos del INEI, la población total de Lurín asciende aproximadamente a 87,400 habitantes (Plan de Gobierno Distrital de Lurín, s.f.). Proyectando la estructura demográfica nacional, se calcula que los adolescentes y jóvenes entre 11 y 17 años representan entre el 10% y el 15% de esta población, lo que establece un mercado potencial de aproximadamente 8,740 a 13,110 estudiantes. Este segmento es crucial, ya que un porcentaje significativo de ellos, especialmente en zonas periurbanas como algunas de Lurín, enfrenta limitaciones en el acceso a recursos tecnológicos domiciliarios.

En este mercado, los competidores directos e indirectos que actualmente cubren la demanda de acceso a tecnología y apoyo académico para adolescentes son:

- **Cabinas de Internet:** Representan la principal alternativa para los estudiantes que no poseen conexión o equipos en casa. Si bien proveen acceso, presentan limitaciones significativas. Los datos nacionales indican que hasta el 8.1% de los escolares urbanos aún recurre a ellas (INEI, 2023). Sus principales deficiencias son la falta de seguridad (ambientes no siempre propicios y carencia de filtros de contenido) y la ineficiencia en

la búsqueda de información (acceso a contenido no filtrado que consume tiempo).

- **Espacios Públicos con Acceso Tecnológico (ej. Casa de la Cultura):** Aunque ofrecen servicios valiosos y gratuitos, su oferta tecnológica (salas de cómputo, conectividad) es limitada y no logra cubrir la totalidad de la demanda existente en el distrito. La alta solicitud de talleres y el uso de sus instalaciones demuestran un interés comunitario en estos espacios, pero no una cobertura suficiente en lo que respecta a infraestructura digital para tareas escolares.

Este análisis del mercado en Lurín revela un escenario con oportunidades claras para una solución innovadora. A pesar de la existencia de alternativas, las limitaciones en seguridad, eficiencia y capacidad de la oferta actual indican un vacío significativo que el proyecto "Creative Maker" puede llenar al complementar los recursos existentes con un enfoque estratégico y de valor añadido.

2.5.3. Concepto y Propuesta de Valor

Para la gestión y sostenibilidad del proyecto Creative Maker, se diseñó un modelo de negocio que se centra en el valor de la propuesta para la comunidad y la sostenibilidad financiera a largo plazo. A continuación, se detalla la gestión del negocio a partir de las variables clave del Lienzo del Modelo de Negocio (Figura 5).

- **Problema a resolver:** La brecha digital en Lurín, donde los estudiantes carecen de acceso seguro y confiable a herramientas y contenidos educativos, lo que les causa frustración y ansiedad.
- **Propuesta de solución:** Filtrar y procesar la información académica compleja y densa para los escolares, ofreciendo un entorno digital seguro. Además, el sistema de gamificación premia el esfuerzo y empodera a los jóvenes, permitiéndoles ser dueños de su propio aprendizaje y motivándolos.
- **Enfoque clave:** La gamificación es el principal diferenciador. Transforma una tarea escolar en una experiencia motivadora, garantizando un alto compromiso y un impacto educativo positivo.

En este sentido, el modelo de negocio de Creative Maker busca la sostenibilidad a través de la innovación social y la diversificación de ingresos.

- **Clientes:** Estudiantes de secundaria en Lurín con acceso limitado a recursos digitales.
- **Ingresos:** La plataforma es gratuita para los usuarios, pero se financiará a través de patrocinios, donaciones y posibles subvenciones.
- **Alianzas Estratégicas:** Crear alianzas con colegios y organizaciones sin fines de lucro locales para alcanzar a la audiencia y validar la propuesta.

- **Estructura de Costos:** Los gastos principales serán en el desarrollo, mantenimiento de la plataforma y la creación de contenido.

En esencia, Creative Maker es una solución viable y demandada que, con una estrategia clara y el apoyo de la comunidad, tiene el potencial de generar un impacto social duradero en la educación de los jóvenes de Lurín.

	SEGMENTO DE CLIENTE		PROPUESTA DE VALOR
Trabajos del cliente	- Realizar tareas escolares e investigaciones. - Acceder a recursos digitales confiables. - Estudiar en espacios seguros y adecuados. - Mantener la motivación en el aprendizaje.	Productos y Servicios	- Contenido filtrado y verificado. - Recursos digitales organizados. - Elementos de gamificación que incentivan el aprendizaje. - Aprovechamiento de infraestructura cultural y tecnológica.
Dolores	- Dificultad para encontrar información confiable. - Distracciones digitales constantes. - Falta de motivación en métodos tradicionales. - Limitado acceso a tecnología y espacios de estudio.	Aliviadores de Dolores	- Filtros de calidad en la información. - Entorno digital estructurado que reduce distracciones. - Dinámicas interactivas que fomentan motivación. - Integración con espacios y equipos locales.
Ganancias	- Acceso confiable y organizado a contenido educativo. - Reconocimiento y motivación durante el proceso. - Mayor autonomía y confianza en el aprendizaje. - Uso de infraestructura cultural cercana y gratuita.	Generadores de Ganancias	- Recursos educativos atractivos y confiables. - Sistemas de recompensas y reconocimiento. - Fomento del aprendizaje autónomo. - Servicio accesible y gratuito para la comunidad.

Figura 5. Lienzo de Propuesta de Valor para Creative Maker.
Fuente: Elaboración propia, 2025.

2.5.4. Diseño de producto/servicio

El proyecto "Creative Maker" consiste en un servicio de plataforma digital que ofrece un entorno de aprendizaje interactivo y seguro, diseñado específicamente para adolescentes en el distrito de Lurín. Este servicio busca facilitar la realización de tareas escolares al proporcionar acceso a información académica filtrada y procesada, integrando elementos de gamificación para motivar y recompensar el esfuerzo de los estudiantes. Se concibe

como una extensión del aprendizaje, aprovechando la infraestructura tecnológica disponible en espacios públicos como la Casa de la Cultura en el distrito de Lurín.

Las características principales que definen este servicio son:

- **Interfaz Intuitiva:** La plataforma contará con una interfaz digital amigable, diseñada para ser simple y accesible. Se podrá utilizar fácilmente desde las computadoras de la Casa de la Cultura.
- **Sistema de Recompensas (Gamificación):** Se implementará un sistema que motiva a los usuarios a través de puntos, logros e insignias. Cada tarea completada se traduce en un reconocimiento inmediato que incentiva a los estudiantes a seguir aprendiendo y la suma de puntajes para el canje por premios tangibles.
- **Entorno Seguro y Confiable:** Se activarán filtros de contenido para restringir el acceso a información inapropiada, asegurando un ambiente seguro para el aprendizaje de los jóvenes.
- **Biblioteca de Contenido Filtrado y Procesado:** La plataforma ofrecerá una colección de recursos educativos digitales en áreas clave como matemáticas, idiomas, arte, ciencia y programación. Los recursos son seleccionados para garantizar su calidad y relevancia.

Para asegurar que la presente propuesta es sostenible y responsable, se consideró el triple balance, que evalúa el impacto del proyecto más allá de lo económico, analizando también sus beneficios en las áreas social y ambiental:

- **Económico:** Este proyecto busca la sostenibilidad económica a través de un modelo que minimice los costos operativos. Al ser una plataforma web, no se incurre en gastos de infraestructura física. La monetización, de ser necesaria en el futuro, se podría explorar mediante acuerdos de colaboración con instituciones educativas, fundaciones o patrocinios de empresas comprometidas con la educación. Esto asegura un flujo de recursos para el mantenimiento, actualización y escalabilidad de la plataforma, garantizando su gratuidad para los estudiantes y su viabilidad a largo plazo.
- **Social**: El impacto social es el pilar central de la presente propuesta. Buscamos democratizar el acceso a la educación de calidad para jóvenes escolares, especialmente en comunidades con recursos limitados. Al transformar la información académica densa en contenido digerible, reducimos la brecha de conocimiento y fomentamos el autoaprendizaje. La gamificación no solo aumenta la motivación y el compromiso, sino que también impulsa el desarrollo de habilidades claves para elevar a los adolescentes a un nivel competitivo en el ámbito laboral a futuro, como la

resolución de problemas, la perseverancia y la autonomía, permitiendo a los estudiantes ser dueños de su propio proceso de aprendizaje.

- **Ambiental**: Aunque el impacto ambiental de una plataforma digital es indirecto, la solución contribuye a la sostenibilidad ecológica al fomentar el uso de recursos digitales. Al ofrecer información y herramientas de estudio en línea, reducimos la necesidad de impresión de materiales educativos, libros de texto y fotocopias. De esta manera, ayudamos a disminuir el consumo de papel y los recursos asociados a su producción y distribución, promoviendo una forma de aprendizaje más amigable con el medio ambiente.

2.5.5. Modelo de Negocio

A continuación, en la Figura 6, se presenta el modelo de negocio del proyecto "Creative Maker", detallando cada uno de sus componentes clave para asegurar su viabilidad y sostenibilidad a largo plazo.



Figura 6. Modelo de Negocio Canvas de “Creative Maker”.
Fuente: Elaboración propia, 2025.

2.5.6. Resultados esperados

Con base en el modelo de negocio, los resultados esperados se pueden detallar en las siguientes categorías, mostrando el valor que Creative Maker generará a nivel social, económico y operacional.

Resultados Sociales

- **Aumento en la eficiencia académica:** Se espera que los adolescentes que utilicen la plataforma reduzcan en un 30% el tiempo que dedican a la búsqueda de información para sus tareas, gracias al acceso a contenido filtrado y procesado.
- **Mejora de la autonomía estudiantil:** Los jóvenes mostrarán una mayor capacidad para el aprendizaje independiente, utilizando el sistema de gamificación para motivar a completar sus tareas y a explorar nuevos temas de manera activa.

- **Desarrollo de habilidades digitales:** Los usuarios mejorarán sus habilidades en el uso de herramientas digitales para fines académicos, lo cual es fundamental para su futuro educativo y profesional.

Resultados Económicos

- **Validación de la sostenibilidad:** El proyecto demostrará que es viable económicamente a través de un modelo de negocio sin fines de lucro, confirmando el compromiso de los aliados clave (como la Municipalidad de Lurín) y el potencial de apoyo de empresas a través de la Responsabilidad Social Empresarial (RSE).
- **Optimización de recursos:** El uso de infraestructura pública existente y un modelo de desarrollo "lean" (ligero) permitirá ofrecer un servicio de alto valor con costos operativos mínimos, lo que lo hace una inversión atractiva para los patrocinadores.

Resultados Operacionales y Ambientales

- **Funcionalidad del PMV:** El Producto Mínimo Viable (PMV) será probado con éxito, demostrando que la plataforma funciona de manera estable, que el sistema de gamificación es atractivo y que el contenido es fácil de actualizar.
- **Reducción del impacto ambiental:** Al promover el uso de una plataforma digital para la investigación y el aprendizaje, el proyecto contribuirá indirectamente a la reducción del consumo

de papel y otros recursos físicos asociados a la educación tradicional.

2.5.7. Prototipos desarrollados

Para validar la propuesta de valor, se diseñó y desarrolló un Prototipo Mínimo Viable (PMV) (Figura 7), enfocado en las funcionalidades clave que resuelven los problemas principales del usuario. El objetivo del PMV fue demostrar el concepto de la plataforma de la manera más simple posible, permitiendo recolectar retroalimentación de la plataforma.

El prototipo incluyó las siguientes características principales:

- **Video Explicativo:** Se creó un video de 5 minutos que detalla la problemática de la brecha digital y presentaba la solución a través de la plataforma Creative Maker. Este video sirvió para comunicar la propuesta de valor de forma clara y atractiva.
- **Diseño de la Interfaz:** Se desarrolló una maqueta digital con una interfaz simple y amigable, accesible desde una computadora, que mostraba la organización de la plataforma, el sistema de gamificación y la sección de canje de premios.
- **Mecanismo de Verificación:** El prototipo simulaba el funcionamiento de las principales características, permitiendo a los usuarios visualizar cómo se acumularían puntos por completar tareas y cómo se canjearán por premios tangibles.



Figura 7. Prototipo Mínimo Viable de Creative Maker.
Fuente: Elaboración propia, 2025.

Con la propuesta de valor ya validada con el PMV, se procedió al desarrollo de un segundo prototipo de alta fidelidad. A diferencia del primero, este prototipo no fue diseñado para un experimento público, sino como una herramienta interna de refinamiento y visualización.

Este prototipo de alta fidelidad incorporó los aprendizajes obtenidos en la fase inicial y se centró en la optimización de la experiencia de usuario (UX) y la interfaz de usuario (UI) (Figura 8). Se diseñaron pantallas más detalladas, se definieron interacciones, se perfeccionó la estética visual y se integraron funcionalidades más complejas, como la navegación, el sistema de puntuación y la sección de realización de tareas. La finalidad de este segundo prototipo fue servir como un modelo visual y funcional completo, una representación fiel de cómo se vería y funcionaría la plataforma final para tener un panorama más definido para la siguiente fase de implementación tecnológica, minimizando riesgos y asegurando que el producto final cumpliera con las expectativas del público.



Figura 8. Prototipo de Alta Fidelidad plataforma Creative Maker.
Fuente: Elaboración propia, 2025.

2.5.8. Experimentos

Para validar la propuesta de valor de la plataforma Creative Maker, se realizó un experimento a través de la presentación de un prototipo mínimo viable (PMV). La metodología seguida fue la siguiente:

- **Diseño del Prototipo:** Se creó un video explicativo y sencillo de 5 minutos que detalla la problemática de la brecha digital y presentaba la plataforma. El video mostraba las características clave de la solución, incluyendo el acceso a una base de datos filtrada y procesada, el funcionamiento de la gamificación y el sistema de canje de puntos por premios tangibles.
- **Implementación:** El video fue enviado a un grupo de padres y estudiantes de secundaria previamente contactados, utilizando

la plataforma de WhatsApp para asegurar una comunicación directa y accesible.

- **Recolección de Datos:** Se adjuntó un cuestionario de Google Forms para obtener retroalimentación. El formulario incluía preguntas de tipo cuantitativo y cualitativo para evaluar la comprensión, utilidad, y aceptación de la propuesta, así como para recoger sugerencias de mejora (Anexo 2).

Hipótesis y Criterios de Validación

Hipótesis: Se planteó la hipótesis de que los adolescentes del distrito de Lurín entenderían y aceptarían la propuesta de valor de la plataforma Creative Maker, considerándola una solución útil y deseable para superar la falta de acceso a recursos tecnológicos.

Criterios de Validación: Los resultados del experimento serían considerados exitosos si se cumplían los siguientes criterios:

- **Claridad de la Propuesta:** El 80% o más de los participantes entendieron el concepto.
- **Utilidad de la Solución:** La calificación promedio de utilidad fue de 4 o superior (en una escala de 1 a 5).
- **Resolución del Problema:** El 90% o más de los participantes creía que la plataforma ayudaría a solucionar sus dificultades.
- **Oportunidades de Mejora:** La retroalimentación cualitativa resaltaba elementos clave de la propuesta de valor y ofrecía sugerencias constructivas.

Resultados y Aprendizajes

El experimento validó que la propuesta de valor de Creative Maker no solo fue comprendida, sino que también fue percibida como una solución valiosa y atractiva (Anexo 2). El interés en el acceso gratuito y seguro a la tecnología, sumado a la motivación por el sistema de recompensas, confirma que el proyecto responde a una necesidad real y tiene un alto potencial de impacto en la comunidad.

La retroalimentación obtenida proporcionó información clave para optimizar la plataforma, destacando el deseo de los usuarios por funcionalidades como el acceso remoto y la interacción en línea.

Decisiones

Basado en los resultados positivos del experimento, se tomaron las siguientes decisiones:

- **Confirmación de la Ejecución:** Se validó la viabilidad del proyecto y se decidió continuar con el desarrollo de la plataforma.
- **Priorización de Funcionalidades:** Se afinará el prototipo de alta fidelidad para un mejor entendimiento sobre la interacción entre usuarios (e.g., chat), funcionalidades identificadas como prioritarias por los potenciales usuarios.
- **Optimización de la UX:** Se ajustará el sistema de puntos para hacerlo más claro e intuitivo, y se considerará incluir preguntas frecuentes para mejorar la experiencia general de los usuarios.

2.5.9. Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto Creative Maker se concibe como una solución innovadora a la brecha digital que afecta a jóvenes en el distrito de Lurín. A través de un experimento de validación, se confirmó que la falta de acceso a equipos de cómputo y a una conexión estable a internet constituye una problemática real y sentida por la comunidad.

La solución propuesta consiste en una plataforma educativa y creativa, alojada en la futura infraestructura de la Casa de la Cultura, que proporciona acceso seguro y gratuito a recursos digitales filtrados y procesados, así como a un sistema de gamificación que motiva a los estudiantes mediante recompensas por su esfuerzo académico y creativo.

El prototipo mínimo viable (PMV) del proyecto fue recibido de manera muy positiva por los usuarios potenciales, quienes lo consideraron útil, atractivo y una respuesta viable a sus necesidades.

La sostenibilidad a largo plazo del proyecto se asegura mediante un plan integral de actividades y recursos. Este plan contempla una Fase de Desarrollo y Expansión, centrada en la construcción de un prototipo de alta definición funcional, un sistema de puntos claro y una biblioteca de recursos robusta, acompañado de la Mejora Continua de la Experiencia del Usuario (UX) mediante la

optimización constante de la interfaz y la actualización de contenidos.

Durante la Fase de Operación y Crecimiento, se implementará un programa de mantenimiento técnico que garantice la estabilidad, seguridad y escalabilidad de la plataforma, así como una estrategia de difusión en colaboración con la Municipalidad de Lurín y un programa de incentivos que mantenga la motivación de los estudiantes.

En cuanto a los recursos necesarios, se proyecta obtener financiación municipal y establecer alianzas con el sector privado mediante programas de Responsabilidad Social Empresarial (RSE). Los recursos humanos incluyen un equipo técnico y de gestión mínimo, con posible apoyo de voluntarios. Los recursos tecnológicos y físicos se asegurarán mediante el acceso continuo a la infraestructura de la Casa de la Cultura, junto con el mantenimiento anual de dominio, hosting y licencias de software, y la disponibilidad de equipos de cómputo y otros dispositivos necesarios.

La correcta articulación de estas actividades y recursos permite garantizar la continuidad, evolución e impacto sostenible del proyecto en la educación de los jóvenes de Lurín.

3. Estimación de costos

3.1. Presupuesto

El presupuesto del proyecto se ha diseñado bajo un enfoque accesible y realista, priorizando la viabilidad en una primera fase de implementación, que corresponde al Prototipo de Alta Fidelidad.

El horizonte temporal considerado es de 3 meses:

- 1 mes de desarrollo y pruebas iniciales.
- 2 meses de lanzamiento, operación y validación en campo.

3.1.1. Recursos humanos

- **Diseñador UX/UI:** Responsable de crear la interfaz intuitiva y atractiva para los estudiantes.

  Costo estimado (3 meses): S/. 4,500.

- **Desarrollador Full Stack:** Profesional encargado tanto de la parte visible de la plataforma (frontend) como de la lógica y funcionamiento interno (backend). Se recomienda un perfil con experiencia inicial a intermedia (junior o semi-senior).

  Costo estimado (3 meses): S/. 7,500.

- **Gestor de Proyecto y Contenidos:** La persona que coordina el equipo, define las tareas y se encarga de filtrar y procesar el contenido educativo de la plataforma.

  Costo estimado (3 meses): S/. 4,500.

  Subtotal Recursos Humanos: S/. 16,500

3.1.2. Gastos de Operación

- Dominio y Hosting: Mantenimiento de la plataforma en línea durante el primer año.

  Costo estimado: S/. 400.

- Materiales y logística básica: Encuestas, impresiones, soporte en el Centro Cultural.

  Costo estimado: S/. 600 (optimizado con recursos existentes).

  Subtotal Gastos de Operación: S/. 1,000.

3.1.3. Costos de Ejecución y Pruebas

Durante los 3 meses de validación con usuarios se proyectan:

- **Implementación y pruebas piloto:** Logística y recursos necesarios para testear la plataforma con los estudiantes.

  Costo estimado: S/. 700.

- **Recolección de datos y análisis de resultados:** Procesamiento de la retroalimentación y métricas de uso.

  Costo estimado: S/. 1,500.

- **Ajustes técnicos y de contenido:** Mejoras posteriores en la plataforma según los resultados de las pruebas.

  Costo estimado: S/. 2,000.

  Subtotal Ejecución y Pruebas: S/. 4,200.

  Inversión Total del Proyecto: S/. 21,700

CATEGORÍA	ÍTEM	COSTO UNITARIO (RANGO)	DURACIÓN	COSTO TOTAL (RANGO)
Recursos Humanos	Diseñador UX/UI	S/ 1,500 / mes	3 meses	S/ 4,500
	Desarrollador Full Stack	S/ 2,500 / mes	3 meses	S/ 7,500
	Gestor de Proyecto y Contenidos	S/ 1,500 / mes	3 meses	S/ 4,500
Gastos de Operación	Dominio y Hosting	S/ 400	1 año	S/ 400
	Materiales y Logística Básica	S/ 600	3 meses	S/ 600
Costos de Ejecución	Implementación y Pruebas Piloto	S/ 700	3 meses	S/ 700
	Recolección y Análisis de Datos	S/ 1,500	3 meses	S/ 1,500
	Ajustes Técnicos y de Contenido	S/ 2,000	3 meses	S/ 2,000
Costos: Inversión Total del Proyecto				**S/ 21,700**

Tabla 1. Resumen de presupuesto del Prototipo de Alta Fidelidad de la plataforma Creative Maker.

3.2. Análisis de rentabilidad:

El proyecto proyecta ingresos de S/ 21,000 en el primer periodo de 3 meses, derivados de:

- Alianzas con instituciones educativas y culturales (patrocinios en especie y monetarios).
- Convenios con municipalidades locales, que buscan impulsar la alfabetización digital.
- Financiamiento institucional inicial para garantizar la gratuidad para los estudiantes.

De esta forma, se logra cubrir el 97% de la inversión inicial (S/ 21,700) en la primera etapa. La diferencia de S/ 700 se prevé recuperar a partir del 4° mes, mediante nuevos convenios, patrocinios adicionales y la ampliación de actividades financiadas por instituciones asociadas.

Esto asegura que el proyecto sea sostenible a mediano plazo, manteniendo su carácter gratuito para los estudiantes y, al mismo tiempo, atractivo para aliados estratégicos.

INGRESOS	TOTAL INGRESOS PROYECTADOS (1ER PERIODO)			21,000
	Adquisición por la Municipalidad	S/ 5,000	3 meses	S/ 5,000
	Convenios con Instituciones (4)	S/ 1,500 / convenio	3 meses	S/ 6,000
	Patrocinios y Apoyo Cultural	S/ 4,000	3 meses	S/ 4,000
	Aporte de la Casa de la Cultura	S/ 400	1 año	S/ 6,000
Costos: Inversión Total del Proyecto	% Recuperación Inversión (1er Per.)	97%		**S/ -700**

Tabla 2. Resumen del análisis de rentabilidad de la plataforma Creative Maker.

4. Conclusiones y recomendaciones

4.1. Conclusiones

El proyecto Creative Maker validó su propuesta de valor mediante un experimento que confirma tanto la existencia de una problemática real como la viabilidad de la solución planteada. Los resultados evidenciaron que la brecha digital, especialmente en el desarrollo de habilidades para el uso de herramientas tecnológicas en entornos seguros, constituye un obstáculo significativo para los estudiantes de Lurín, quienes manifestaron un alto interés en una plataforma gratuita y confiable que facilite dicho acceso.

- **Validación del problema y la solución**

  El proyecto Creative Maker confirmó la existencia de una brecha digital significativa en Lurín, vinculada al acceso limitado a herramientas tecnológicas y a la falta de entornos seguros de aprendizaje. El interés

de los estudiantes en la plataforma valida la pertinencia de la propuesta.

- **Viabilidad del modelo**

  La prueba piloto demostró que la propuesta es factible técnica y financieramente. La estimación de costos e ingresos muestra un modelo de negocio sostenible y con alto potencial de impacto social.

- **Eficacia de la gamificación**

  El sistema de puntos y recompensas fue percibido como motivador, fomentando la participación y constancia en el aprendizaje. Esto evidencia que la gamificación es una estrategia adecuada para el público objetivo.

- **Impacto social esperado**

  Al ser gratuita y accesible, la plataforma representa una oportunidad real de democratizar el acceso a la educación digital, reduciendo desigualdades y potenciando el desarrollo de habilidades tecnológicas en jóvenes.

- **Proyección futura**

  Si bien el proyecto se encuentra en fase de prototipo, los resultados de la prueba de concepto constituyen una base sólida para continuar su desarrollo. Se cuenta con información sobre preferencias de los usuarios, viabilidad técnica y mecanismos de sostenibilidad que servirán como hoja de ruta para versiones posteriores.

  En conclusión, Creative Maker no solo responde a una necesidad real de la comunidad, sino que también se presenta como una propuesta

innovadora y sostenible, con capacidad de generar impacto positivo en la educación tecnológica de Lurín.

4.2. Recomendaciones

Con base en los resultados del experimento y los aprendizajes obtenidos, se presentan las siguientes recomendaciones clave para el desarrollo del proyecto:

- **Enfocarse en el Prototipo de Alta Fidelidad:** La alta aceptación del prototipo inicial indica que el enfoque debe estar en construir un Prototipo de alta definición funcional. Las funcionalidades principales, como el sistema de puntos claro y la biblioteca de recursos, deben ser la prioridad, mientras que otras mejoras (chat) pueden ser planificadas para fases posteriores del proyecto.
- **Mejorar la experiencia del usuario (UX):** La retroalimentación cualitativa sugiere la necesidad de una UX más intuitiva. Se recomienda optimizar el diseño de la interfaz para que sea más fácil de entender y de navegar para el público adolescente. Esto incluye clarificar las reglas del sistema de puntos y hacer el progreso más visible.
- **Fortalecer las alianzas estratégicas:** La viabilidad del proyecto depende de la colaboración a largo plazo. Se recomienda formalizar acuerdos con la Municipalidad de Lurín para el uso de la infraestructura y equipos. Además, se deben buscar alianzas con empresas u organizaciones locales que puedan patrocinar los premios y

recompensas para los usuarios, asegurando así la sostenibilidad del modelo.

- **Monitorear y medir resultados a largo plazo:** Implementar mecanismos de seguimiento que permitan evaluar el progreso de los estudiantes que usan la plataforma. Esto puede incluir encuestas periódicas, análisis del uso de la herramienta y medición de mejoras en habilidades digitales o rendimiento académico. De esta forma se podrá ajustar y perfeccionar el proyecto de manera continua.
- **Garantizar sostenibilidad e inclusión:** Asegurar que la plataforma sea fácil de usar para estudiantes con distintos niveles de habilidades digitales, e implementar un plan sostenible con apoyo municipal, alianzas locales y programas educativos que permitan mantenerla en el tiempo.

5. Referencias Bibliográficas

Cabero, J., & Llorente, M. C. (2013). La alfabetización digital como factor de inclusión social: un análisis de la situación en España. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, *15*(1), 1–18.

CEPAL. (2025). *Educación y desarrollo de competencias digitales en América Latina y el Caribe*. Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/1bcc9786-a37c-4325-ba30-efe8b5f26022/content

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2023). Población de 6 y más años de edad que hace uso de internet en cabina pública, según nivel educativo y ámbito geográfico, 2013-2023. Encuesta Nacional de Hogares (ENAHO).

IPAE. (2025, julio). *Gamificación: ¿Cómo esta herramienta puede revolucionar la educación en el Perú?*. IPAE. https://www.ipae.pe/gamificacion-como-esta-herramienta-puede-revolucionar-la-educacion-en-el-peru/

Khan Academy. (s.f.). *Acerca de Khan Academy*. Recuperado el 20 de septiembre de 2025, de https://es.khanacademy.org/about

Ministerio de Educación. (2021). *Anuario de la Educación Peruana 2021: Desafíos y oportunidades para la transformación digital en la educación básica*. MINEDU. https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/7547

Municipalidad de Lurín. (2024). *Plataforma digital de la Municipalidad de Lurín*. https://www.munilurin.gob.pe/

Municipalidad de Lurín. (2024, febrero 2). *Primera piedra de la Casa de la Cultura*. Municipalidad de Lurín. https://www.gob.pe/institucion/munilurin/noticias/1029401-primera-piedra-de-la-casa-de-la-cultura

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2001). *Understanding the digital divide*. OECD Publishing.

Plan de Gobierno Distrital de Lurín. (s.f.). Jurado Nacional de Elecciones. Recuperado de https://declara.jne.gob.pe/ASSETS/PLANGOBIERNO/FILEPLANGOBIERNO/10134.pdf

UNESCO. (2024). *Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación*. UNESCO. https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know

Van Dijk, J. A. G. M. (2020). The digital divide. En *The International Encyclopedia of Media Literacy*. John Wiley & Sons.

Zheng, Y., & Walsham, G. (2021). Inequality of what? An intersectional approach to digital inequality under Covid-19. *Information and Organization*, *31*(1), 100341

6. Anexos

Anexo 1.

Diseño de entrevistas estructuradas a los usuarios en el distrito de Lurín (padres de familia, sub gerente de turismo y adolescentes)

ENTREVISTAS ESTRUCTURADAS A USUARIOS EN EL DISTRITO DE LURÍN

- **Entrevista a padres de familia**

1. Muy pronto el Centro Cultural de Lurín tendrá computadoras e internet para que los escolares puedan usarlas. ¿Cómo le gustaría que su hijo o hija las aproveche para hacer sus tareas o aprender cosas nuevas?
2. Cuando su hijo o hija necesita hacer tareas con computadora o internet, ¿usted suele apoyarlo directamente o a veces no puede por trabajo u otras actividades?
3. Si hay momentos en que no puede ayudarlo, ¿cree que sería útil que el Centro Cultural ofrezca guías o plataformas para que los niños puedan avanzar por sí mismos?
4. Finalmente, ¿qué cree usted que debería cuidar el Centro Cultural para que el uso de las computadoras sea seguro y beneficioso para los niños?

- **Entrevista al Sub Gerente de Turismo**

1. ¿Cómo organizan el aforo en los talleres gratuitos y qué tanta participación suelen tener en temporadas altas y bajas?
2. ¿ De qué forma difunden las actividades para que más personas de Lurín se enteren y se animen a participar?
3. ¿Qué medios usan las personas para inscribirse en los talleres? (por ejemplo, WhatsApp u otros canales).
4 . Desde su experiencia, ¿cómo ven el tema de la seguridad y el acceso en los alrededores del centro cultural?
5 . ¿Qué planes o lineamientos tiene la municipalidad para implementar el uso de computadoras e internet en el Centro Cultural de Lurín, y cómo esperan que beneficie a los escolares?
6.¿Qué tipo de apoyo o alianzas considera necesarias para que el servicio digital del Centro Cultural funcione de manera sostenible y segura para los jóvenes escolares?

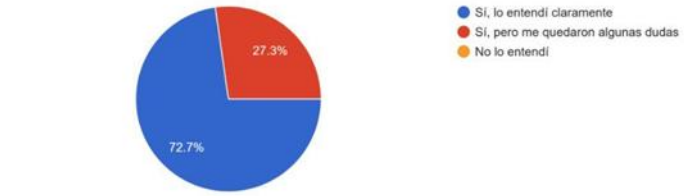
- **Entrevista a escolares**

1. Si un amigo te pregunta cómo es el Centro Cultural de Lurín, ¿qué le dirías?
2. ¿Has ido o sabes de alguna actividad que hagan ahí? ¿Cuál te llamó más la atención?
3. ¿Para ti el, centro cultural sirve más como un lugar para divertirse, aprender, o juntarse con gente? ¿Por qué?
4. Imagina que en unos años el centro cultural cambia un montón, ¿cómo te gustaría que fuera?
5. Cuando quieres usar internet (para estudiar, juegos, redes), ¿cómo lo haces normalmente? ¿Es fácil o difícil para ti?
6. Van a poner computadoras con internet en el centro, ¿para qué las usarías tú? ¿Y en qué crees que la gente de tu edad las usaría más?

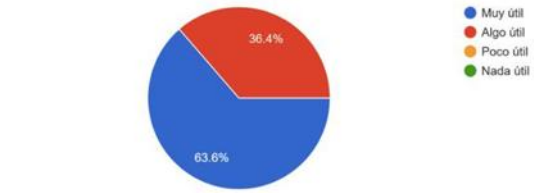
Anexo 2.

Preguntas y resultados de las encuestas de Google Forms frente al video explicativo del Prototipo Mínimo Viable de la plataforma “Creative Maker”

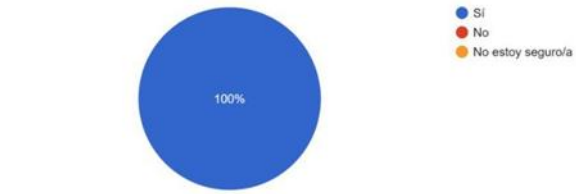
1. ¿Entendiste cuál es la propuesta de la plataforma y su funcionamiento?
11 respuestas



2. ¿Qué tan útil te parece esta solución para ti?
11 respuestas



3. Según lo que viste, ¿crees que esta plataforma realmente ayudaría a superar las dificultades (falta de equipo, internet, espacio de estudio, etc.)?
11 respuestas



4. ¿Qué fue lo que más te gustó de la propuesta?
11 respuestas

