ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

“TASKEA: Plataforma digital para optimizar el desarrollo de trabajos académicos en estudiantes de secundaria”

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN ARQUITECTURA DE INTERIORES

PRESENTADO POR

Catalina Nicole, Arellano Rivas
CE: 000868879, país: Chile
ORCID: 0009-0005-2981-7588

Alexandra Denise, Martinez Mendez
DNI: 73799898, Perú
ORCID: 0009-0006-2994-9051

ASESORES

Marysol Kelly Lopez
DNI: 48532533, Perú
ORCID: 0009-0007-6654-8721

Andrea Orellana Alvarez
DNI: 70570933, Perú
ORCID: 0009-0003-5844-2135

JURADO

Jacqueline Lisseth Rumaldo Romuacca
Kelly Doris Sanchez Villanueva
Martin Alberto Saavedra Saavedra

Lima, Octubre del 2026

Informe-29285-33184-MARTINEZ-ARELLANO.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:636361308

Fecha de entrega
8 oct 2026, 6:35 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
8 oct 2026, 6:39 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-29285-33184-MARTINEZ-ARELLANO.pdf

Tamaño del archivo
48.1 MB

47 páginas

5604 palabras

32.709 caracteres

19% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

8%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
17%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Dedicatoria

Dedicamos este proyecto a nuestras familias, por su apoyo incondicional, confianza y motivación durante toda nuestra formación académica. Asimismo, a todas las personas que nos acompañaron y nos respaldaron en el desarrollo de este trabajo, ayudándonos a superar cada reto y a seguir creciendo tanto personal como profesionalmente.

De manera especial, lo dedicamos a los jóvenes que hoy enfrentan las desigualdades de la brecha digital: a quienes buscan aprender y avanzar con esfuerzo, pero no siempre encuentran los medios ni las orientaciones adecuadas. TASKEA nace para ellos, con el propósito de brindarles un espacio donde puedan optimizar sus trabajos académicos, desarrollar habilidades digitales y contar con recursos que les permitan realizar sus tareas con mayor autonomía, facilidad y equidad.

Agradecimiento

Agradecemos sinceramente a nuestras asesoras académicas, por compartir sus conocimientos, brindarnos su orientación experta y acompañarnos con paciencia durante todo el desarrollo de este proyecto; sus aportes fueron fundamentales para dar forma, claridad y solidez a nuestra propuesta.

Asimismo, extendemos nuestro agradecimiento a nuestras familias, por su apoyo constante, su confianza y el aliento que nos dieron en cada etapa; y a todas las personas que, de una u otra forma, contribuyeron con su tiempo, sus palabras o su respaldo a la realización de este trabajo.

Finalmente, nos agradecemos mutuamente como compañeras y arquitectas en formación, por el compromiso sostenido, el esfuerzo compartido y el trabajo en equipo que nos permitió superar dificultades, complementar nuestras fortalezas y llevar adelante esta propuesta con dedicación y entusiasmo.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general 1

1.1 Título del Proyecto de Innovación 1

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 1

II. Descripción de la innovación 2

2.1 Investigar para diseñar 2

2.1.1 Actores del Proyecto 2

2.1.2 Contexto general 4

2.1.3 Problema u oportunidad 5

2.1.4 Reto de diseño 5

2.2 Diseñar para crear valor 6

2.2.1 Propuesta de valor 6

2.1.2 Solución 7

2.3 Diseñar el servicio 8

2.3.1 Blueprint del servicio 21

2.3.2 Artefacto(s) 23

2.3.3 Experimentos 27

2.3.4 Estructura de costos e ingresos 28

III. Conclusiones y recomendaciones 31

IV. Referencias Bibliográficas 33

V. Anexos 34

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 *Costos iniciales de implementación de TASKEA* 28

Tabla 2 *Costos operativos anuales* 29

Tabla 3 *Costos de contenido* 29

Tabla 4 *Fuentes de ingresos propuestas* 30

Tabla 5 *Proyección simplificada del primer año* 31

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 *Herramienta Mapa de Actores* 03
Figura 2 *Herramienta Arquetipo de Usuario* 04
Figura 3 *Herramienta Propuesta de Valor* 07
Figura 4 *Prototipo de baja fidelidad — Página de inicio de TASKEA* 09
Figura 5 *Prototipo de baja fidelidad — Sección "Sobre nosotras"* 09
Figura 6 *Prototipo de baja fidelidad — Sección "Agenda Digital"* 10
Figura 7 *Prototipo de baja fidelidad — Sección "Encuentra lugar"* 10
Figura 8 *Prototipo de baja fidelidad — Sección "Herramientas"* 11
Figura 9 *Prototipo de alta fidelidad — Página de inicio de TASKEA* 12
Figura 10 *Prototipo de alta fidelidad — Creación de cuenta e inicio de sesión* 13
Figura 11 *Prototipo de alta fidelidad — Sección "Guía de como usar la página"* 14
Figura 12 *Prototipo de alta fidelidad — Sección "Sobre nosotras"* 15
Figura 13 *Prototipo de alta fidelidad — Sección "Agenda Digital"* 16
Figura 14 *Prototipo de alta fidelidad — Sección "Encuentra lugar"* 17
Figura 15 *Prototipo de alta fidelidad — Sección "Herramientas"* 18
Figura 16 *Prototipo de alta fidelidad — Sección "Herramientas": Canva* 19
Figura 17 *Prototipo de alta fidelidad — Vista desde un móvil* 20
Figura 18 *Herramienta Blueprint del Servicio | Puntos de Contacto* 22
Figura 19 *Herramienta Blueprint del Servicio | Actividades Claves* 22
Figura 20 *Mapa vivo de espacios y equipos disponibles* 24
Figura 21 *Anuncios con códigos TASKEA Cerca en paraderos* 24
Figura 22 *Publicidad digital en redes sociales* 25
Figura 23 *Herramienta Notificaciones por WhatsApp, correo y celular* 25
Figura 24 *Plataforma web TASKEA* 26
Figura 25 *Flyers y afiches de difusión* 26
Figura 26 *Gráficos de resultado de las encuestas* 28
Figura 27 *Transcripción de Entrevistas* 34
Figura 28 *Gráficos de Resultados de la encuesta:* 36

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

"TASKEA: Plataforma digital para optimizar el desarrollo de trabajos académicos en estudiantes de secundaria"

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación "TASKEA: Plataforma digital para optimizar el desarrollo de trabajos académicos en estudiantes de secundaria" se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Competitividad y diversificación industrial y la actividad económica de enseñanza y busca resolver las dificultades que presentan los estudiantes para acceder a computadoras y desarrollar habilidades digitales, teniendo como población beneficiaria a estudiantes de secundaria de 17 años de San Juan de Lurigancho.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en brindar a los estudiantes un espacio digital que reúna herramientas y recursos para optimizar sus trabajos académicos y desarrollar sus habilidades digitales, se trata de una plataforma web que integra tutoriales y videos, herramientas digitales, recursos de inteligencia artificial, recomendaciones para aprovechar mejor el celular, un mapa para encontrar lugares cercanos donde acceder a una computadora y una agenda para organizar tareas y fechas de entrega. La propuesta busca promover mayor autonomía, organización y eficiencia en el desarrollo de las actividades académicas.

Para la experimentación se diseñaron prototipos de baja y alta resolución de TASKEA, una plataforma web desarrollada en versión para computadora y adaptada para dispositivos móviles, que representa sus principales pantallas, funcionalidades y navegación. El prototipo incluye el registro e inicio de sesión,

tutoriales, agenda, búsqueda de lugares de estudio, herramientas digitales, recursos de inteligencia artificial y contacto con profesores para validar la propuesta, el prototipo fue presentado a estudiantes de secundaria, quienes pudieron observar e interactuar con sus diferentes secciones. Posteriormente, 27 usuarios participaron en una encuesta mediante Google Forms, en la que evaluaron la claridad de la información, utilidad de los recursos, organización, diseño visual, facilidad de navegación e interés por utilizar TASKEA.

Se concluye que la solución propuesta presenta potencial como herramienta de apoyo al aprendizaje y al desarrollo de habilidades digitales, debido a los resultados favorables obtenidos en la validación, destacando la utilidad de sus recursos, la claridad de la información y la facilidad de navegación y se recomienda continuar mejorando el prototipo, reducir los textos extensos, incorporar más elementos visuales, tutoriales, ejemplos prácticos y contenido audiovisual, además de realizar nuevas pruebas con estudiantes de diferentes grados para validar las mejoras.

II. Descripción de la innovación

2.1. Investigar para diseñar

2.1.1. Actores del Proyecto

Para comprender mejor la problemática, hemos identificado a los diferentes actores que conforman el entorno de los estudiantes, siendo el actor principal los jóvenes de 17 años, estudiantes de quinto de secundaria del Colegio José Carlos Mariátegui de San Juan de Lurigancho. Tal como refleja el arquetipo elaborado —en el que se evidencia que no cuentan con computadora propia, dependen de su celular para estudiar y sienten la falta de orientación y recursos digitales adecuadas—, son ellos el centro y la razón de ser de nuestra propuesta.

Nuestro proyecto se alinea con el ODS 4: Educación de Calidad, que busca promover una educación inclusiva, equitativa y de calidad, así como oportunidades de aprendizaje para desarrollar nuevas habilidades a lo largo de toda la vida (Naciones Unidas, s. f.).

Como actores directos identificamos a los docentes, directivos y auxiliares del colegio, las familias o apoderados, los representantes estudiantiles y el CONEI (Consejo Educativo Institucional), ya que mantienen una relación

cotidiana y cercana con los estudiantes, influyendo directamente en su proceso de aprendizaje.

Como actores indirectos consideramos al MINEDU, la Municipalidad de San Juan de Lurigancho, organizaciones y juntas vecinales, ONG especializadas como Puentes Digitales Perú, empresas privadas de tecnología, proveedores de conectividad como WOW Perú, e instituciones educativas cercanas entre ellas el Colegio Isaac Newton y el IEP Pitágoras, además de entidades públicas y privadas que impulsan programas de inclusión y alfabetización digital. Identificar a cada uno de estos actores nos ha permitido comprender con mayor claridad quiénes pueden influir, acompañar y apoyar el desarrollo de nuestro proyecto, así como articular esfuerzos que den respuesta real a las necesidades de los estudiantes.

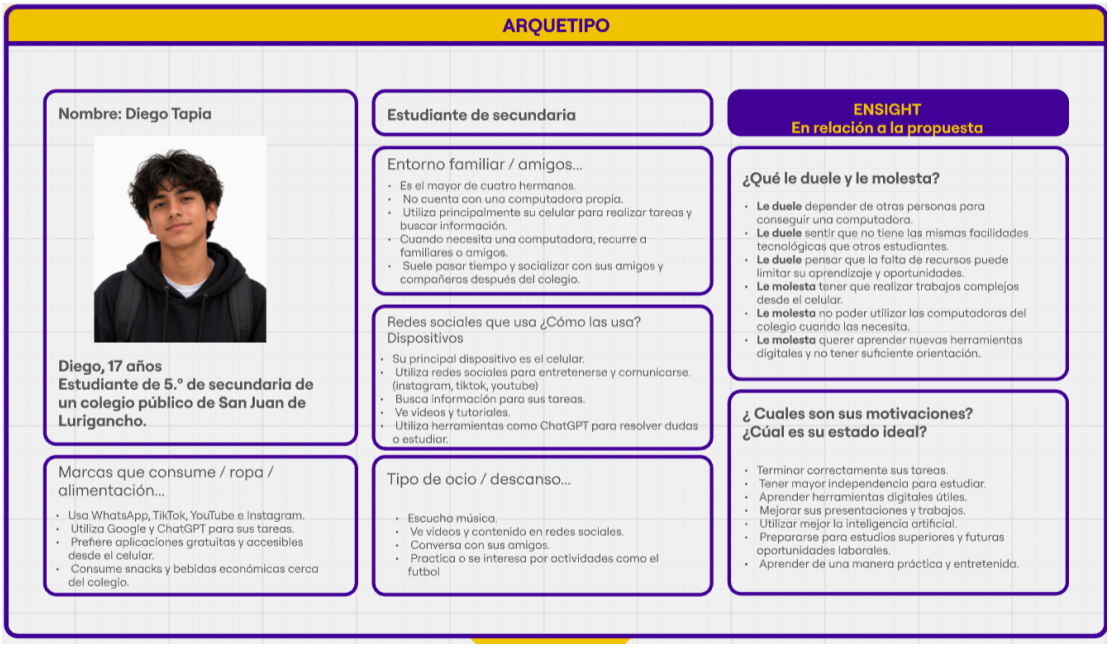
Figura 1

Herramienta Mapa de Actores



Figura 2

Herramienta Arquetipo de Usuario



2.1.2. Contexto general

Actualmente, las herramientas digitales cumplen un papel importante en la educación, ya que permiten realizar actividades académicas y adquirir nuevos conocimientos. Según el INEI (2024), el 91,9 % de los jóvenes peruanos de 12 a 18 años utilizó internet durante el segundo trimestre de 2024, siendo el celular uno de los principales medios de acceso.

La investigación se desarrolló en el Colegio José Carlos Mariátegui, ubicado en San Juan de Lurigancho. Durante la visita se observó que el centro educativo está situado frente a una avenida principal, con acceso a diversas líneas de transporte público y rodeado de viviendas, comercios y puestos de venta. En su interior cuenta con espacios abiertos, áreas verdes y una sala de cómputo. Sin embargo, según la información recogida durante la investigación, los estudiantes solo pueden utilizar las computadoras en los horarios de clase asignados, lo que limita su disponibilidad para realizar trabajos académicos. Por ello, muchos recurren al celular para completar sus tareas.

Esta situación evidencia que el acceso a la tecnología no depende únicamente de disponer de internet o de un dispositivo, sino también de contar con los conocimientos necesarios para utilizarlo adecuadamente, como explica

UNICEF (s. f.). Asimismo, SENAJU (2025) señala que persisten brechas en el desarrollo de habilidades digitales entre los jóvenes peruanos. Durante la investigación, los estudiantes manifestaron interés en aprender a utilizar más herramientas digitales que les ayuden con sus actividades escolares y que puedan ser útiles en sus futuros estudios y en el ámbito laboral.

2.1.3. Problema y oportunidad

Como se mencionó anteriormente, una de las principales dificultades que encontramos es el acceso limitado a computadoras. El colegio cuenta con una sala de cómputo, pero los estudiantes solo pueden utilizarla durante las clases asignadas, por lo que muchos terminan realizando gran parte de sus tareas desde el celular.

También nos comentaron que sí aprenden algunas herramientas digitales en clase, pero sienten que son pocas y les gustaría conocer muchas más. Esto es importante porque el Currículo Nacional considera que los estudiantes deben aprender a desenvolverse en entornos digitales, buscar y organizar información y crear materiales en diferentes formatos (MINEDU, 2016).

A partir de esto vimos una oportunidad para enseñarles nuevas herramientas, ayudarlos a sacar mayor provecho de su celular y brindarles opciones para encontrar una computadora cuando realmente la necesiten y puedan completar sus trabajos académicos con mayor autonomía y aprovechar mejor los recursos tecnológicos disponibles

2.1.4. Reto de diseño

A partir del análisis del perfil del arquetipo y su contexto, se definió el siguiente reto de diseño que se articula con el ODS 4: Educación de Calidad:

"¿Cómo podríamos ayudar a Diego Tapia, estudiante de 17 años de secundaria de San Juan de Lurigancho, a optimizar sus trabajos académicos y aprender de forma autónoma mediante el acceso a herramientas digitales, tutoriales y recursos tecnológicos, mientras reducimos las dificultades que enfrenta por no contar con una computadora propia, la falta de espacios cercanos donde utilizarlas y el acceso limitado a recursos digitales, logrando así mejorar su desempeño y desarrollar nuevas habilidades?"

2.2. Diseñar para crear valor

Después de definir nuestro reto de diseño, comenzamos una lluvia de ideas para buscar diferentes formas de ayudar a los estudiantes según las necesidades que habíamos encontrado. Primero pensamos libremente en distintas soluciones para cada una de las tareas de nuestro arquetipo, desde aprender nuevas herramientas y aprovechar mejor el celular, hasta organizar sus trabajos y encontrar computadoras cuando las necesiten. Luego realizamos un proceso de divergencia y convergencia para comparar y seleccionar las ideas que podían aportar mayor valor.

La importancia de desarrollar este tipo de conocimientos también se puede ver en iniciativas realizadas en Perú: SENAJU y Toulouse Lautrec desarrollaron un programa para jóvenes de 15 a 18 años orientado a fortalecer sus habilidades y conocimientos digitales frente a futuros desafíos laborales (SENAJU, 2024). Finalmente, priorizamos las propuestas que responden mejor a las necesidades que habíamos encontrado.

2.2.1. Propuesta de valor

Para definir nuestra propuesta de valor realizamos primero una actividad donde analizamos las principales tareas de nuestro arquetipo, sus dificultades y lo que esperaba conseguir. A partir de esto planteamos diferentes formas de reducir sus problemas y generar beneficios que respondiera a sus necesidades. Así llegamos a una propuesta enfocada en dar mayor autonomía a los estudiantes y ayudarlos a optimizar sus trabajos académicos, reuniendo en un solo lugar diferentes herramientas y recursos digitales.

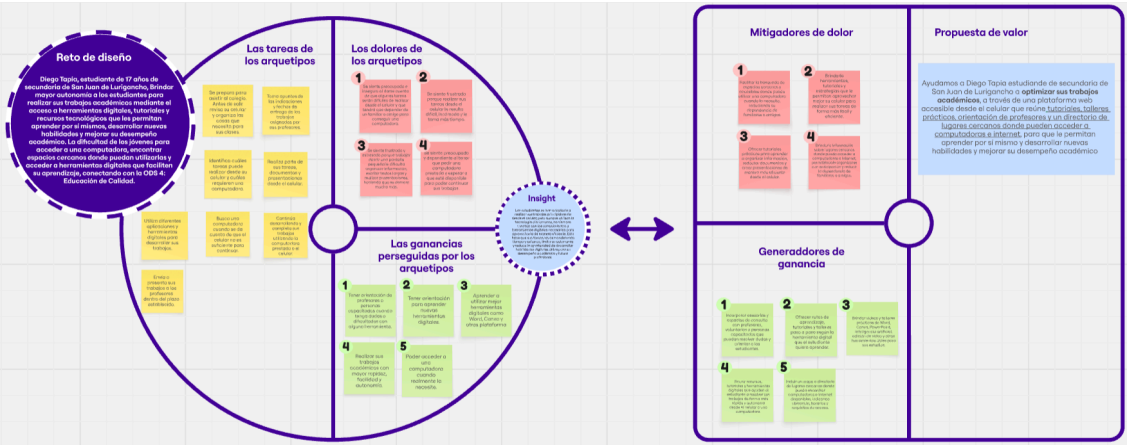
Esta propuesta también se relaciona con iniciativas educativas que buscan fortalecer las competencias digitales y utilizar la tecnología como apoyo para reforzar el aprendizaje (UNICEF, 2023). Además, UNESCO (2023) destaca la importancia de desarrollar competencias digitales para que los estudiantes puedan desenvolverse en un entorno donde la tecnología está cada vez más presente.

Los estudiantes podrán aprender mediante tutoriales sencillos, aprovechar mejor su celular, encontrar lugares cercanos donde acceder a una computadora y organizar sus tareas mediante un calendario. De esta manera,

buscamos que puedan realizar sus trabajos con mayor facilidad e independencia, mientras desarrollan nuevas habilidades digitales que les puedan servir actualmente y también en su futuro.

Figura 3

Herramienta Propuesta de Valor



2.2.2. Solución

TASKEA es una plataforma web diseñada específicamente para estudiantes de secundaria que enfrentan limitaciones de acceso a equipamiento tecnológico y orientación digital. Su propósito central es reunir en un solo espacio accesible todos los recursos necesarios para mejorar el desempeño académico y desarrollar autonomía digital, sin sustituir el esfuerzo del estudiante, sino fortaleciendo sus capacidades.

La plataforma ofrece los siguientes componentes:

- Recursos de aprendizaje digital: tutoriales paso a paso y contenido audiovisual que enseña a utilizar herramientas gratuitas, aprovechar el celular como recurso principal y aplicar la inteligencia artificial de forma responsable para optimizar tareas, investigaciones y presentaciones.
- Mapa vivo de espacios: localización en tiempo real de bibliotecas, salas de estudio y centros comunitarios cercanos donde acceder a computadoras e internet, con indicación de horarios y disponibilidad.
- Agenda y organización personal: calendario digital para planificar entregas, distribuir tareas y establecer metas de estudio, con recordatorios que ayudan a mantener el orden y el ritmo de trabajo.

- Apoyo y enlaces de confianza: acceso a orientación, respuestas a consultas frecuentes y recursos curados que dirigen a fuentes fiables y herramientas verificadas, reduciendo la pérdida de tiempo en búsquedas poco precisas.

En síntesis, TASKEA no resuelve las tareas por el estudiante, sino que le brinda la guía, los recursos y el acompañamiento para que las realice de manera más autónoma, organizada y eficiente, transformando el celular que ya tiene en su principal herramienta de aprendizaje y acercándose los espacios físicos donde puede complementarlo.

2.3. Diseñar el servicio

La primera versión de TASKEA se desarrolló como un esquema preliminar que permitió definir la estructura de la plataforma, distribuir sus secciones y establecer cómo navegaría el estudiante. En esta etapa se prioriza la organización de los contenidos y el recorrido del usuario, dejando los detalles gráficos para una fase posterior..

En la página de inicio se presenta la propuesta con el lema *"Aprende herramientas digitales y organiza todo en un solo lugar"* y un llamado a la acción directa que invita a entrar. A continuación, la sección *"Sobre nosotras"* expone quiénes somos como estudiantes de Arquitectura de Interiores, la motivación que dio origen al proyecto, así como su misión y visión, explicando cómo la falta de orientación y recursos dificulta el desempeño académico de muchos jóvenes y cómo TASKEA busca responder a esta situación.

Seguidamente, la sección de “Agenda Digital” ofrece un espacio para llevar el control de tareas, fechas de entrega y exámenes, complementado con consejos prácticos para administrar el tiempo y una lista de metas que permite visualizar el propio progreso. Por su parte, el apartado *"Encuentra lugar"* reúne información detallada de cabinas de internet, espacios comunitarios, bibliotecas y salas de estudio cercanas, incluyendo horarios, servicios disponibles, costos y los pasos sencillos para acceder a cada uno de ellos.

Finalmente, la sección “Herramientas” reúne recursos para aprender a utilizar programas académicos, consultar guías de inteligencia artificial y acceder a enlaces de interés. También contempla opciones de orientación para los estudiantes. En conjunto, el prototipo de baja resolución permite organizar las

secciones y definir el recorrido de navegación de TASKEA antes de desarrollar su diseño visual definitivo.

Figura 4

Prototipo de baja fidelidad — Página de inicio de TASKEA

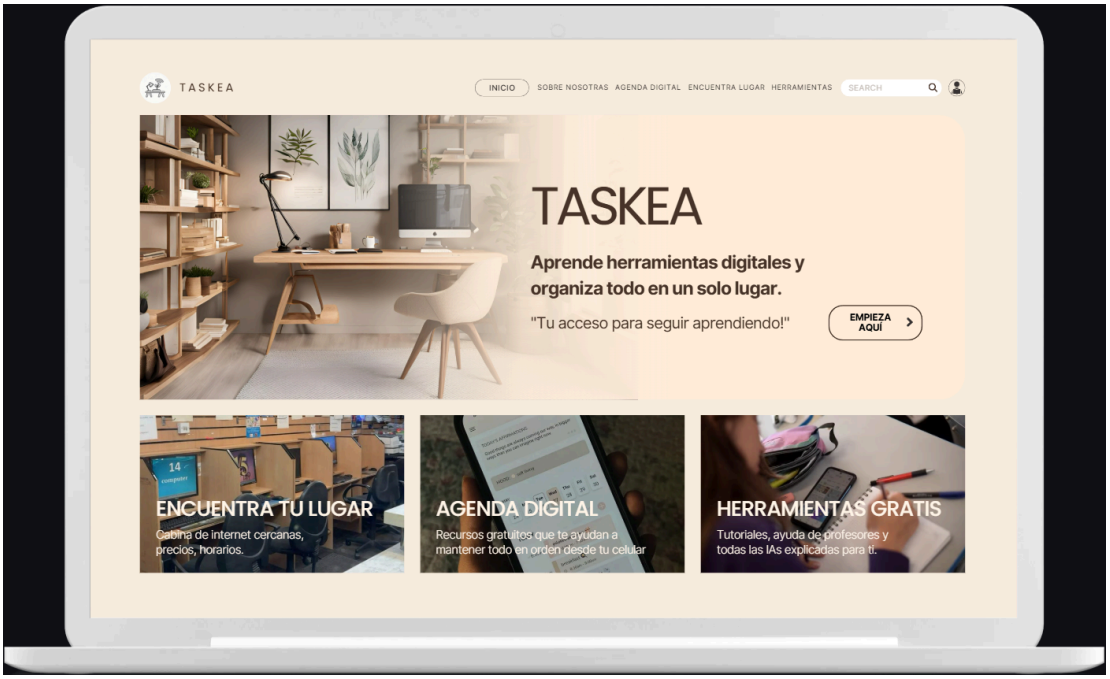


Figura 5

Prototipo de baja fidelidad — Sección "Sobre nosotras"



Figura 6

Prototipo de baja fidelidad — Sección "Agenda Digital"

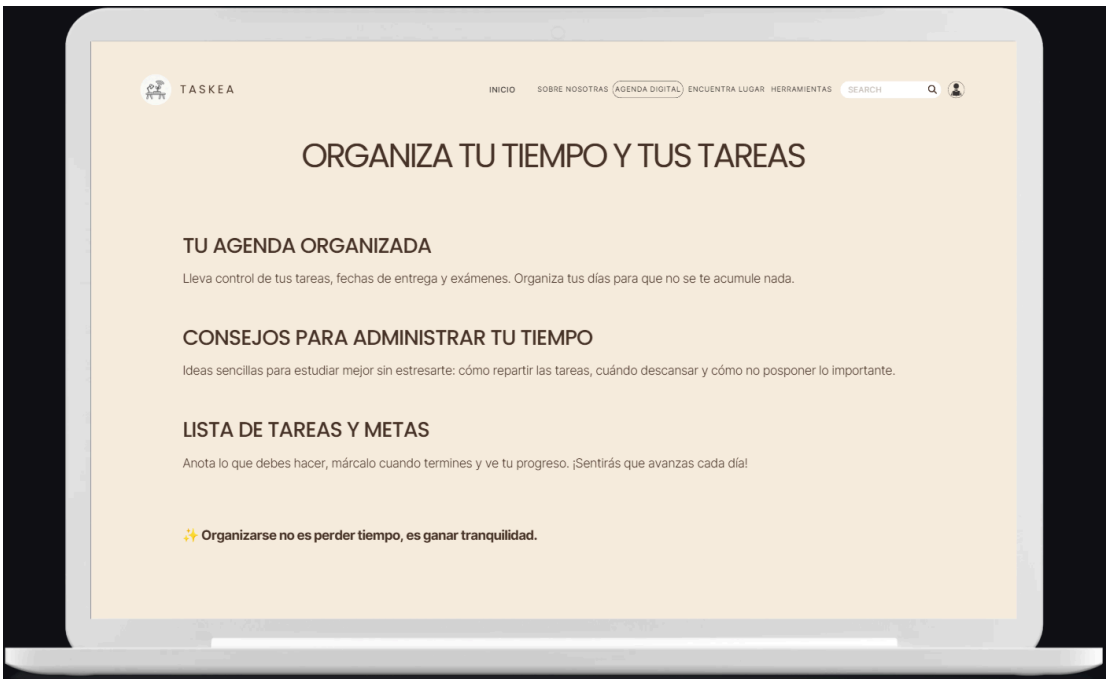


Figura 7

Prototipo de baja fidelidad — Sección "Encuentra lugar"



Figura 8

Prototipo de baja fidelidad — Sección "Herramientas"



El prototipo de alta resolución de TASKEA presenta con mayor detalle la apariencia visual y la organización de la plataforma. En esta versión se definieron los colores, la tipografía, las imágenes y los elementos gráficos, además de distribuir los contenidos en las distintas pantallas para representar la experiencia de navegación del estudiante.

La página de inicio presenta el lema *"Aprende herramientas digitales y organiza todo en un solo lugar"*, acompañada de una imagen que transmite confianza y cercanía, además del botón principal de ingreso *"Empieza aquí"*. El menú superior se mantiene visible en todo momento, permitiendo navegar entre las secciones: Inicio, Sobre nosotras, Agenda Digital, Encuentra lugar y Herramientas, junto con un buscador y el acceso al perfil del usuario.

Seguidamente, se disponen las pantallas de registro e inicio de sesión: en ellas el estudiante puede crear su cuenta con correo electrónico y contraseña, o acceder si ya está registrado. El diseño es limpio y directo, con campos claros y la identidad visual de la plataforma, facilitando el ingreso sin pasos innecesarios.

La sección "Sobre nosotras" expone quiénes son las creadoras como estudiantes de Arquitectura de Interiores, la motivación que dio origen al proyecto, su misión —brindar apoyo accesible a los estudiantes— y su visión

—ser un espacio de referencia para el aprendizaje digital—. Explica además la problemática detectada: la falta de recursos y orientación que dificulta el desempeño académico, y cómo TASKEA responde a esa necesidad.

En la Agenda Digital, el estudiante cuenta con un espacio personalizado para anotar tareas, asignaturas, fechas de entrega y exámenes; incluye también consejos prácticos para administrar el tiempo y una lista de metas que le permite visualizar su progreso, marcando lo completado y lo pendiente.

El apartado "Encuentra lugar" reúne información detallada de bibliotecas, cabinas de internet, espacios comunitarios y salas de estudio cercanas al distrito: para cada uno se indica su ubicación exacta, horarios de atención, servicios disponibles, costos si los hubiera y una valoración, facilitando que el estudiante decida con anticipación a dónde acudir.

Finalmente, la sección de Herramientas agrupa todos los recursos de aprendizaje: tutoriales paso a paso para el uso de programas como Word, Excel, PowerPoint y Canva; guías dedicadas a la edición de fotografías y videos; un bloque explicativo sobre inteligencias artificiales —con las herramientas más recomendadas, su uso y aplicaciones prácticas en tareas escolares—; y vías de contacto para recibir orientación de docentes o personas especializadas, además de enlaces verificados y de confianza.

Figura 9

Prototipo de alta fidelidad — Página de inicio de TASKEA

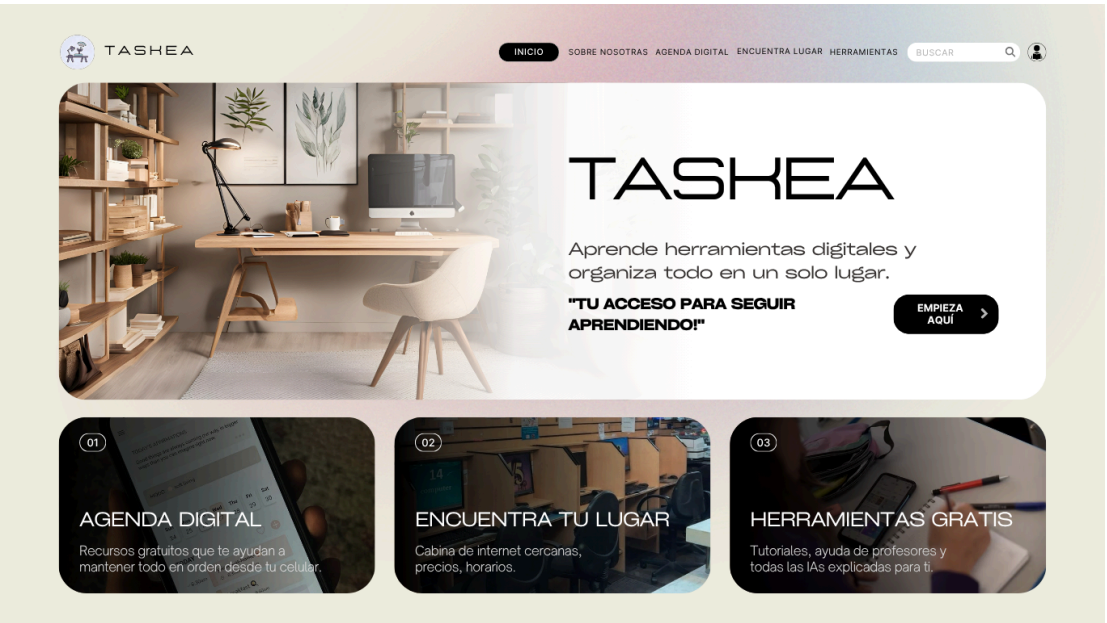


Figura 10

Prototipo de alta fidelidad — Creación de cuenta e inicio de sesión



Figura 11

Prototipo de alta fidelidad — Sección "Guía de como usar la página"

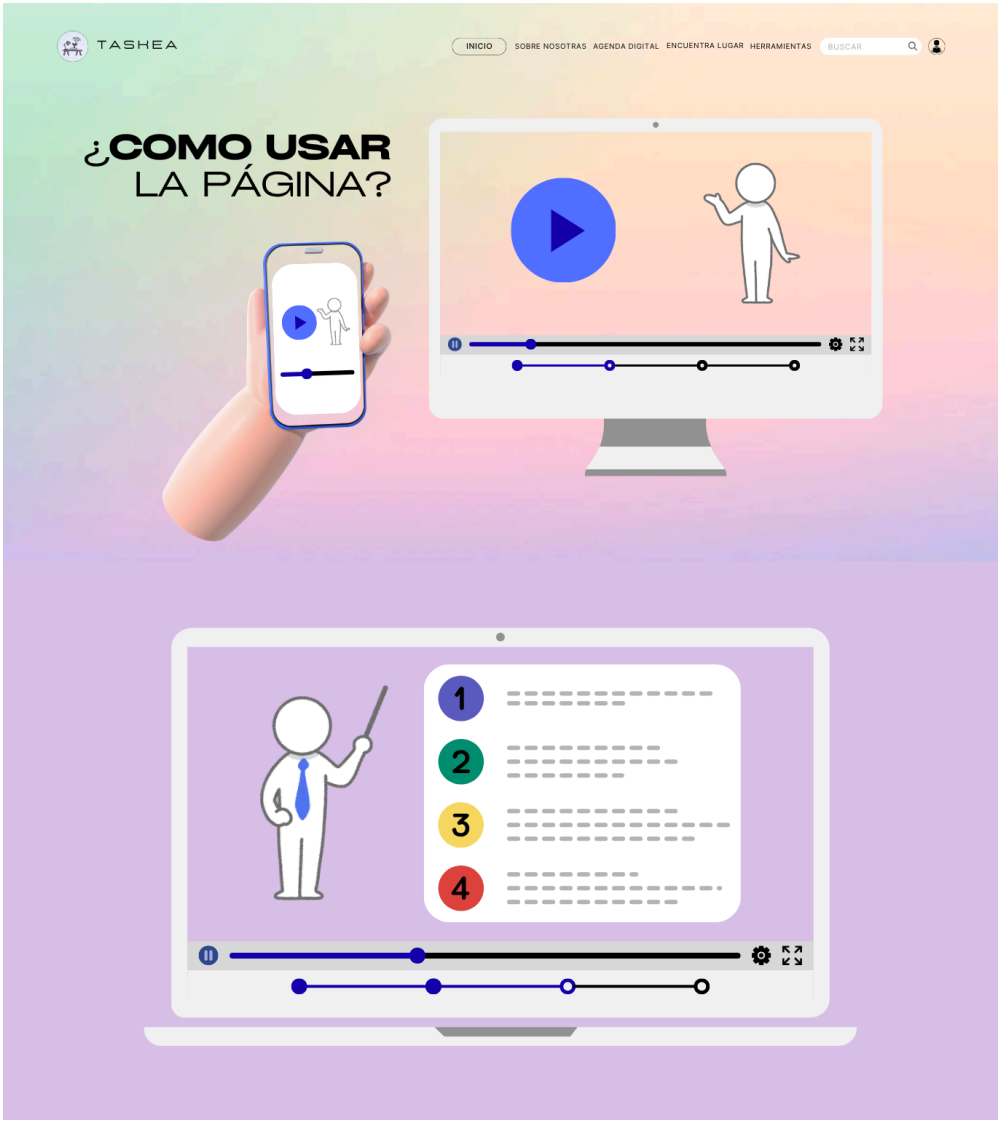


Figura 12

Prototipo de alta fidelidad — Sección "Sobre nosotras": misión, visión y propósito



Figura 13

Prototipo de alta fidelidad — Sección "Agenda Digital": organización de tareas y metas



Figura 14

Prototipo de alta fidelidad — Sección "Encuentra lugar": espacios de estudio cercanos



Figura 15

Prototipo de alta fidelidad — Sección "Herramientas": programas, recursos digitales e inteligencias artificiales



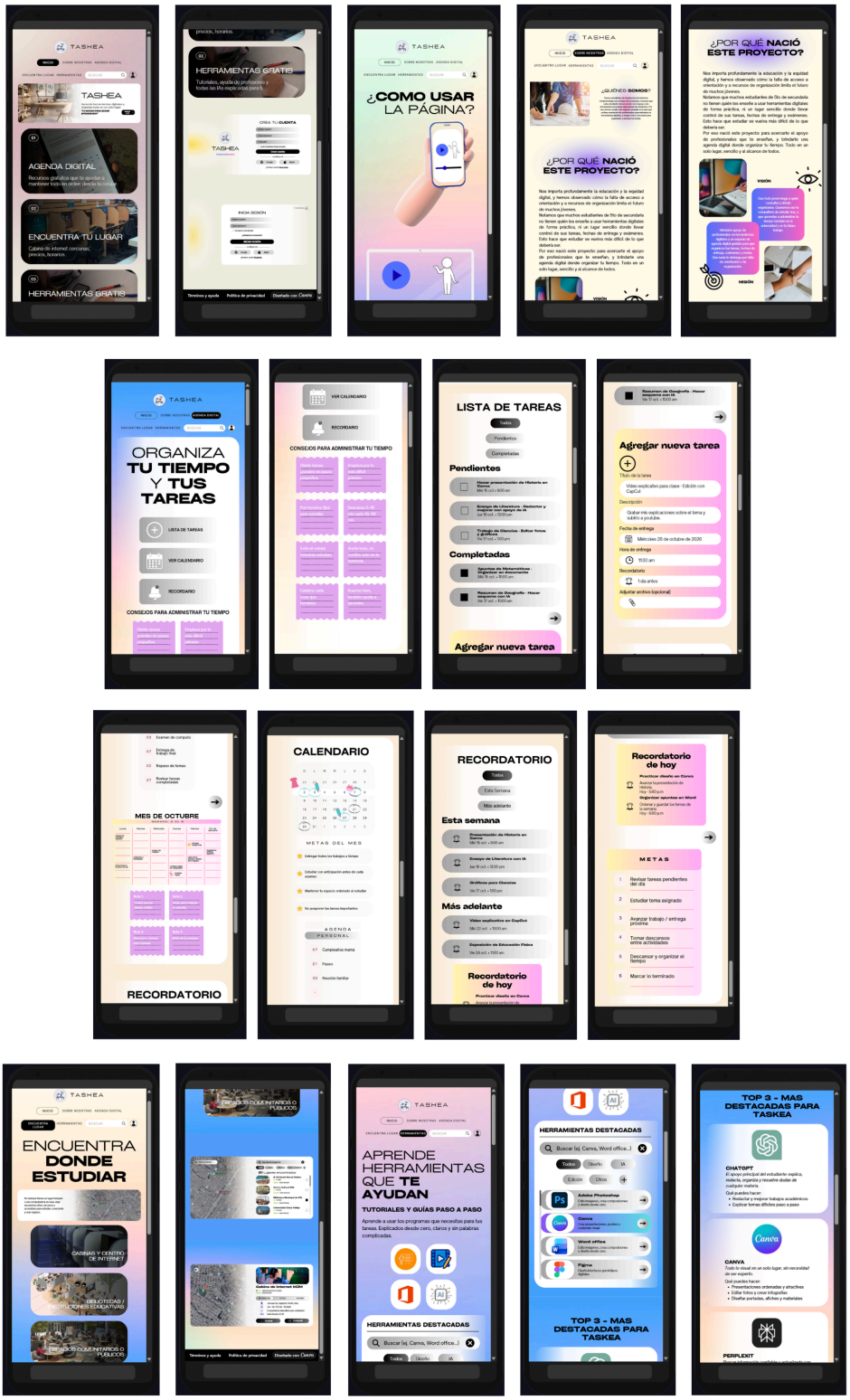
Figura 16

Prototipo de alta fidelidad — Sección "Herramientas": Canva



Figura 17

Prototipo de alta fidelidad — Vista desde un móvil





2.3.1. Blueprint del servicio

Para organizar cómo funciona TASKEA, realizamos un Blueprint del servicio dividido en tres etapas: antes, durante y después. En la primera etapa, el estudiante descubre la plataforma principalmente mediante publicidad en Instagram, TikTok y otras redes sociales, para luego ingresar y conocer los recursos disponibles.

Durante la experiencia, puede crear su perfil, buscar herramientas según sus necesidades, aprender mediante videos y tutoriales, recibir orientación y encontrar lugares cercanos donde acceder a una computadora. Después, puede organizar sus tareas y fechas de entrega, revisar su progreso y regresar a la plataforma cuando necesite aprender algo nuevo.

También identificamos los puntos de contacto, los artefactos digitales y las personas que permiten que el servicio funcione, como el equipo de TASKEA, docentes, creadores de contenido, proveedores tecnológicos y alianzas con instituciones educativas.

Figura 18

Herramienta Blueprint del Servicio | Puntos de Contacto

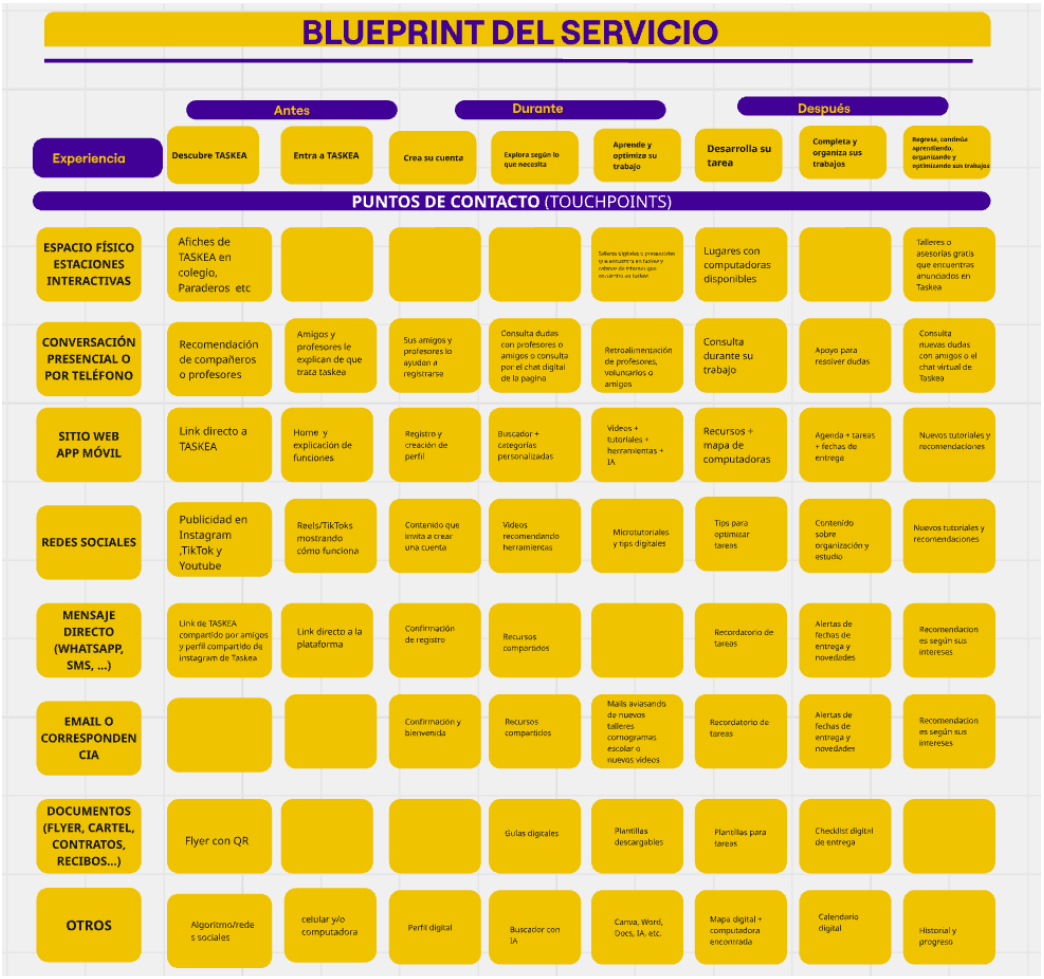


Figura 19

Herramienta Blueprint del Servicio | Actividades Claves



2.3.2. Artefactos

Los artefactos son los elementos tangibles y digitales que materializan nuestra propuesta y acercan la solución a los estudiantes de forma concreta, accesible y cercana. En primer lugar, el mapa de espacios y equipos se plantea como una herramienta para consultar la disponibilidad de computadoras y espacios de estudio cercanos. En una futura implementación, podría incorporar actualizaciones en tiempo real y notificaciones sobre la disponibilidad de los equipos. Por su parte, la ruta de aprendizaje personalizada acompaña al estudiante paso a paso según el tipo de trabajo o tarea que deba realizar, proponiéndole recursos, guías y plantillas adecuadas a su nivel, así como un seguimiento visual de su progreso que le permite identificar avances y áreas a fortalecer.

El asistente TASKEA por WhatsApp aprovecha la aplicación que ya utilizan a diario, permitiéndoles consultar horarios y disponibilidad de equipos, acceder a tutoriales breves y recibir recordatorios de fechas importantes sin necesidad de descargar nuevas aplicaciones ni aprender sistemas complejos. En el espacio físico, los códigos «TASKEA Cerca» ubicados en paraderos, colegios y plazas del distrito funcionan como puntos de acceso inmediato: al escanearlos, cada uno entrega la información relevante de ese lugar específico, como horarios, recursos disponibles o guías prácticas según el contexto en el que se encuentren.

Complementando lo anterior, la plataforma personalizada TASKEA constituye el espacio central donde se reúnen todos los recursos, recomendaciones y el historial de avance de cada estudiante; los microcontenidos prácticos son videos breves diseñados con lenguaje cercano y directo, enfocados en enseñar habilidades digitales y académicas de aplicación inmediata; y el banco de plantillas listas ofrece formatos editables desde el propio celular, listos para completar y presentar, lo que agiliza la elaboración de tareas y trabajos académicos a quienes no cuentan con equipos propios.

Figura 20

Mapa vivo de espacios y equipos disponibles

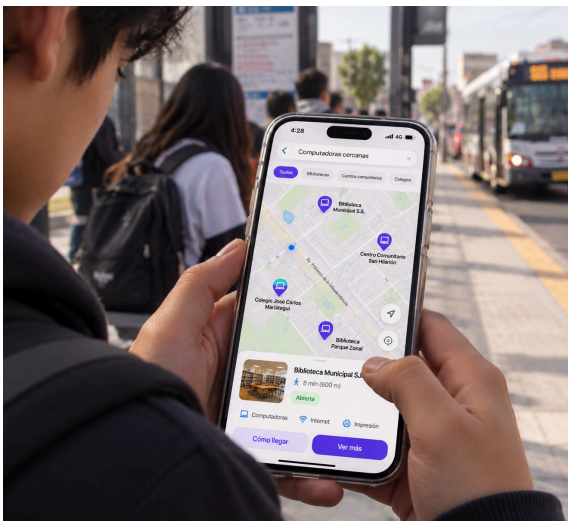


Figura 21

Anuncios con códigos TASKEA Cerca en paraderos



Figura 22

Publicidad digital en redes sociales





Figura 23

Herramienta Notificaciones por WhatsApp, correo y celular





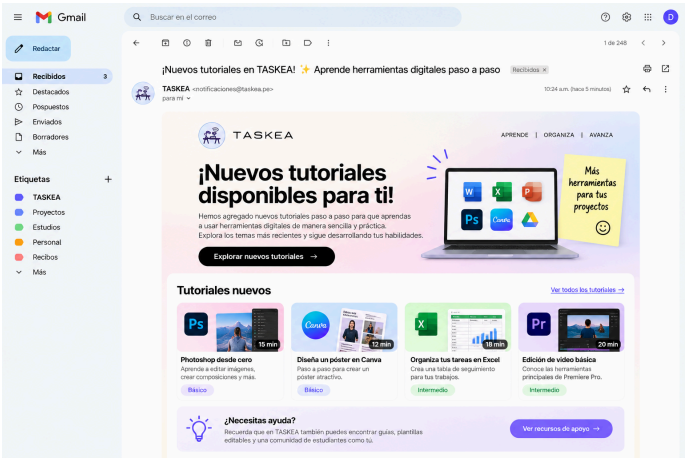


Figura 24

Plataforma web TASKEA



Figura 25

Flyers y afiches de difusión



2.3.3. Experimentos

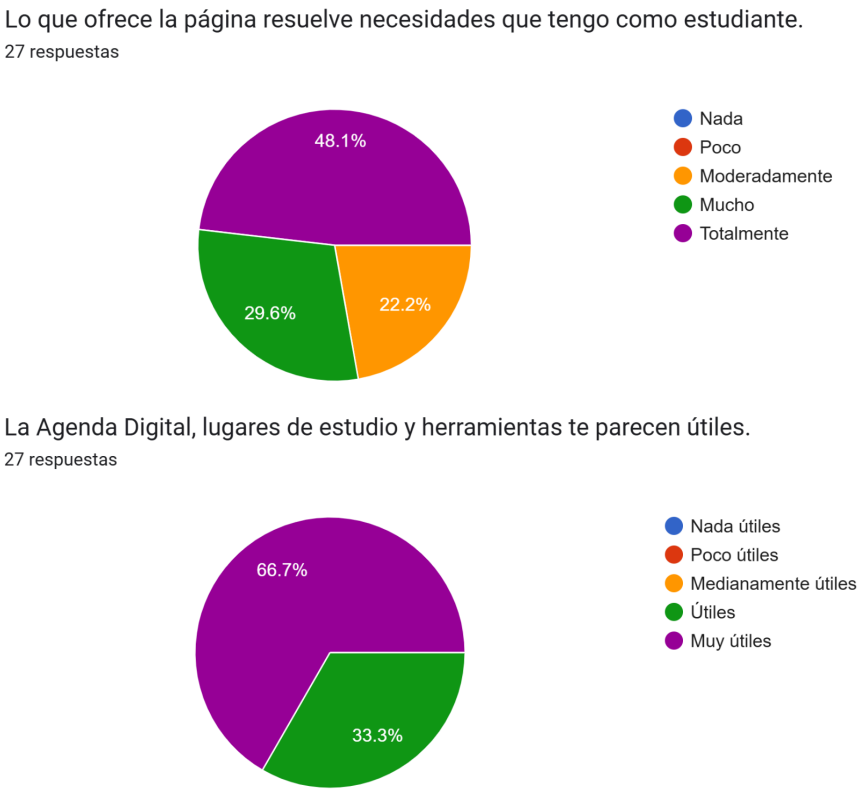
La validación de TASKEA se llevó a cabo mediante una encuesta en Google Forms dirigida a estudiantes de secundaria que previamente revisaron e interactuaron con el prototipo. Se buscó conocer sus opiniones sobre la claridad de la información, la utilidad de los recursos, la organización del contenido, el diseño visual y su disposición a utilizar la plataforma.

A partir de una encuesta realizada a 27 usuarios, se obtuvieron resultados favorables. El 85,2% consideró clara o muy clara la información de las diferentes secciones, mientras que el 77,8% indicó que TASKEA responde mucho o totalmente a sus necesidades como estudiante. Asimismo, el 100% consideró útiles o muy útiles la Agenda Digital, los lugares de estudio y las herramientas disponibles, y el 100% manifestó intención de recomendar TASKEA a sus compañeros. En cuanto al diseño, el 92,6% calificó los colores como agradables o muy agradables, mientras que el 96,3% consideró fácil o muy fácil encontrar la información dentro de la página. Del mismo modo, el 96,3% manifestó un nivel alto de interés e intención de utilizar TASKEA para organizar sus tareas, y el 92% no identificó secciones o textos confusos.

Las respuestas abiertas también permitieron identificar oportunidades de mejora. Aproximadamente el 55% realizó sugerencias relacionadas con el contenido o diseño, principalmente orientadas a reducir la cantidad de texto, incorporar más elementos visuales, mejorar la estética y aumentar el dinamismo de la página. Además, el 19% sugirió una mayor interactividad, el 28,6% realizó recomendaciones relacionadas con mejoras visuales o estéticas y el 14,3% solicitó incorporar tutoriales, audio o contenido audiovisual. Estos resultados permitieron identificar aspectos que pueden ser considerados en futuras iteraciones del prototipo, manteniendo aquellos elementos que obtuvieron una valoración positiva por parte de los estudiantes.

Figura 26

Gráficos de resultado de las encuestas



2.3.4. Estructura de costos e ingresos

Tabla 1

Costos iniciales de implementación de TASKEA

CONCEPTO	COSTO ESTIMADO
Diseño UX/UI de la plataforma	S/ 1,000
Desarrollo y programación web	S/ 2,500
Creación y organización del contenido inicial	S/ 1,200
Producción de tutoriales y material audiovisual	S/ 800
Dominio web	S/ 110
Hosting del primer año	S/ 300
Total inicial estimado	**S/ 5,910**

Nota. *Elaboración propia con valores referenciales para la implementación inicial de TASKEA.*

La Tabla 1 reúne los elementos necesarios para convertir el prototipo de TASKEA en una plataforma web funcional. El diseño UX/UI es necesario para organizar la navegación y facilitar que los estudiantes encuentren los recursos. El desarrollo y programación permite implementar las diferentes funciones de la plataforma. La creación y organización del contenido es necesaria para contar con información educativa y recursos útiles desde el lanzamiento. La producción de tutoriales y material audiovisual permite complementar la información escrita y facilitar el aprendizaje de herramientas digitales. Finalmente, el dominio permite contar con una dirección propia para acceder a TASKEA y el hosting permite almacenar y mantener disponible la plataforma en internet.

Tabla 2

Costos operativos anuales

CONCEPTO	COSTO ANUAL
Hosting y servicios técnicos	S/ 300
Renovación de dominio	S/ 110
Mantenimiento y actualizaciones	S/ 1,200
Actualización de contenido	S/ 1,200
Producción de nuevos tutoriales y recursos	S/ 1,200
Total anual estimado	**S/ 4,010**

Nota. *Elaboración propia con valores referenciales para el funcionamiento anual de TASKEA.*

La Tabla 2 contempla los recursos necesarios para mantener TASKEA funcionando después de su implementación. El hosting y los servicios técnicos permiten que la plataforma permanezca disponible y operativa. La renovación del dominio mantiene activa la dirección web. El mantenimiento y las actualizaciones permiten corregir errores y mejorar el funcionamiento de la plataforma. La actualización de contenido es necesaria para mantener información vigente y útil para los estudiantes, mientras que la producción de

nuevos tutoriales y recursos permite ampliar progresivamente la oferta de herramientas de TASKEA.

Tabla 3

Costos de contenido

TIPO DE CONTENIDO	COSTO ESTIMADO
Redacción y adaptación de contenidos	S/ 500
Diseño de recursos gráficos	S/ 300
Tutoriales en video	S/ 600
Guías y materiales descargables	S/ 300
Total estimado	**S/ 1,700**

Nota. *Elaboración propia. Los costos corresponden a una estimación para la producción inicial de contenidos de TASKEA.*

La Tabla 3 considera los diferentes tipos de contenido que requiere TASKEA para cumplir con su propuesta de ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades digitales. La redacción y adaptación de contenidos permite presentar la información de manera clara y adecuada para el público objetivo. Los recursos gráficos ayudan a complementar visualmente la información. Los tutoriales en video facilitan el aprendizaje mediante explicaciones prácticas, mientras que las guías y materiales descargables permiten que los estudiantes puedan consultar o utilizar los recursos cuando los necesiten.

Tabla 4

Fuentes de ingresos propuestas

FUENTE DE INGRESO	MODELO ESTIMADO
Publicidad educativa	S/ 500/mes
Alianzas con instituciones educativas	S/ 800/mes
Contenido o talleres especializados	S/ 300/mes
Patrocinios de empresas tecnológicas	S/ 500/mes
Ingreso mensual potencial	**S/ 2,100**

Nota. *Elaboración propia. Se presentan fuentes de ingreso propuestas para una futura implementación comercial de TASKEA.*

TASKEA contempla cuatro posibles fuentes de ingresos para una futura implementación. La primera es la publicidad de productos o servicios educativos; la segunda, los acuerdos con instituciones educativas; la tercera, la realización de talleres sobre herramientas digitales; y la cuarta, el apoyo económico de empresas tecnológicas. Estas alternativas buscan contribuir al mantenimiento de la plataforma sin restringir el acceso a sus recursos principales. Su aplicación dependerá de evaluar su viabilidad.

Tabla 5

Proyección simplificada del primer año

CONCEPTO	MONTO ANUAL
Ingresos estimados	S/ 25,200
Costos operativos	S/ 4,010
Resultado operativo estimado	**S/ 21,190**

Nota. *Elaboración propia a partir de la proyección de ingresos y costos planteada para TASKEA.*

La Tabla 5 permite visualizar de manera general la relación entre los ingresos y los costos de funcionamiento de TASKEA durante su primer año de operación. Esta proyección sirve para evaluar si las fuentes de ingresos propuestas podrían contribuir a sostener el servicio y disponer de recursos para su mantenimiento y futuras mejoras.

III. Conclusiones y recomendaciones

2.1. Conclusiones

TASKEA se desarrolló como una propuesta digital para apoyar a estudiantes de secundaria en la realización de sus actividades académicas, especialmente a quienes tienen dificultades para acceder a recursos tecnológicos. La plataforma reúne tutoriales, herramientas digitales gratuitas, orientaciones para el uso responsable de la inteligencia artificial y una agenda

para organizar las tareas y fechas de entrega. Estos recursos buscan facilitar el aprendizaje autónomo y ayudar a los estudiantes a gestionar mejor sus actividades escolares.

Para evaluar la propuesta se aplicó una encuesta a 27 estudiantes, cuyos resultados fueron mayoritariamente positivos: los participantes destacaron especialmente la utilidad práctica de los recursos presentados, la claridad con la que se organiza la información y la facilidad para localizar contenidos sin procedimientos complejos. Estos hallazgos confirman que TASKEA posee un sólido potencial como herramienta de apoyo al aprendizaje, capaz de contribuir a reducir brechas de acceso y fomentar el desarrollo de competencias digitales esenciales.

No obstante, el proyecto reconoce que se encuentra en una etapa preliminar: requiere incorporar mejoras en su interfaz, ampliar la variedad de materiales disponibles y realizar nuevas validaciones con un mayor número de usuarios antes de proceder a una implementación definitiva y escalada.

2.2. Recomendaciones

Se recomienda continuar mejorando TASKEA a partir de las opiniones y sugerencias de los estudiantes, ya que sus experiencias permiten identificar qué aspectos de la plataforma necesitan ajustes. Para ello, se propone reducir la extensión de los textos, utilizar explicaciones más claras e incorporar una mayor cantidad de elementos visuales, tutoriales paso a paso, ejemplos prácticos y contenido audiovisual que facilite el aprendizaje desde dispositivos móviles.

Asimismo, es importante mantener actualizados los recursos digitales, las herramientas recomendadas y las guías educativas para que los estudiantes puedan acceder a información útil y vigente. También se recomienda realizar nuevas pruebas con estudiantes de distintos grados y secciones, con el propósito de conocer sus necesidades, recoger diferentes perspectivas y comprobar si las mejoras incorporadas responden a sus expectativas.

Finalmente, se sugiere utilizar los resultados de estas evaluaciones para actualizar progresivamente la plataforma, mejorar la organización de sus contenidos y facilitar el acceso a los recursos. De esta manera, TASKEA podrá adaptarse a las necesidades académicas de sus usuarios y fortalecer su utilidad como herramienta de apoyo al aprendizaje autónomo.

IV. Referencias Bibliográficas

Claro, M., & Castro-Grau, C. (2023). El papel de las tecnologías digitales en los aprendizajes del siglo XXI. Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación de la UNESCO. https://www.iiep.unesco.org/es/publication/el-papel-de-las-tecnologias-digitales-en-los-aprendizajes-del-siglo-xxi

nstituto Nacional de Estadística e Informática. (2024, 30 de septiembre). El 79,9% de la población de 6 y más años de edad accedió al Internet en el segundo trimestre de 2024. Plataforma del Estado Peruano. https://www.gob.pe/institucion/inei/noticias/1031036-el-79-9-de-la-poblacion-de-6-y-mas-anos-de-edad-accedio-al-internet-en-el-segundo-trimestre-de-202

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Currículo nacional de la educación básica. https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf

Secretaría Nacional de la Juventud. (2024). Senaju y Toulouse Lautrec se unen para capacitar a jóvenes de 15 a 18 años en habilidades y conocimientos digitales. https://juventud.gob.pe/2024/07/senaju-y-toulouse-lautrec-se-unen-para-capacitar-a-jovenes-de-15-a-18-anos-en-habilidades-y-conocimientos-digitales/

Secretaría Nacional de la Juventud. (2025). Habilidades digitales juveniles, 2024. https://juventud.gob.pe/publicacion/habilidades-digitales-juveniles-2024/

The Global Goals. (2015). Goal 4: Quality education. https://globalgoals.org/goals/4-quality-education/

UNICEF. (2023). Conectad@s para aprender: Un programa para desarrollar competencias digitales y reducir la brecha digital. https://www.unicef.org/peru/educacion/conectados-para-aprender

V. Anexos

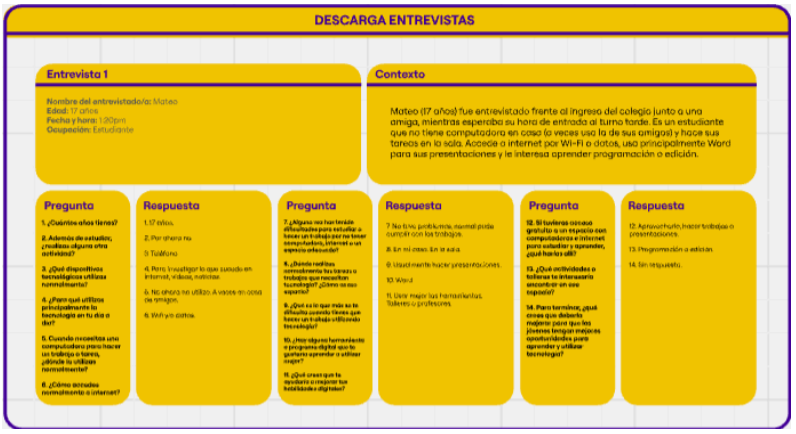
4.1. ENTREVISTA:

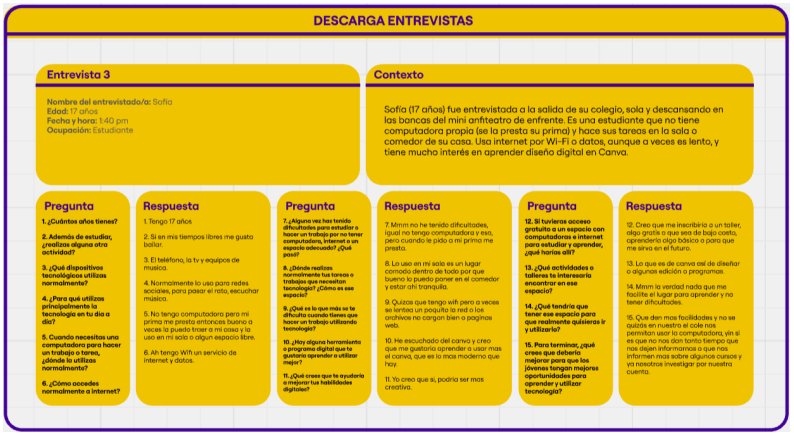
Guión de preguntas:

1. ¿Cuántos años tienes?
2. Además de estudiar, ¿realizas alguna otra actividad?
3. ¿Qué dispositivos tecnológicos utilizas normalmente?
4. ¿Para qué utilizas principalmente la tecnología en tu día a día?
5. Cuando necesitas una computadora para hacer un trabajo o tarea, ¿dónde la utilizas normalmente?
6. ¿Cómo accedes normalmente a internet?
7. ¿Alguna vez has tenido dificultades para estudiar o hacer un trabajo por no tener computadora, internet o un espacio adecuado? ¿Qué pasó?
8. ¿Dónde realizas normalmente tus tareas o trabajos que necesitan tecnología? ¿Cómo es ese espacio?
9. ¿Qué es lo que más se te dificulta cuando tienes que hacer un trabajo utilizando tecnología?
10. ¿Hay alguna herramienta o programa digital que te gustaría aprender a utilizar mejor?
11. ¿Qué crees que te ayudaría a mejorar tus habilidades digitales?
12. Si tuvieras acceso gratuito a un espacio con computadoras e internet para estudiar y aprender, ¿qué harías allí?
13. ¿Qué actividades o talleres te interesaría encontrar en ese espacio?
14. ¿Qué tendría que tener ese espacio para que realmente quisieras ir y utilizarlo?
15. Para terminar, ¿qué crees que debería mejorar para que los jóvenes tengan mejores oportunidades para aprender y utilizar tecnología?

Figura 27

Transcripción de Entrevistas





DESCARGA ENTREVISTAS

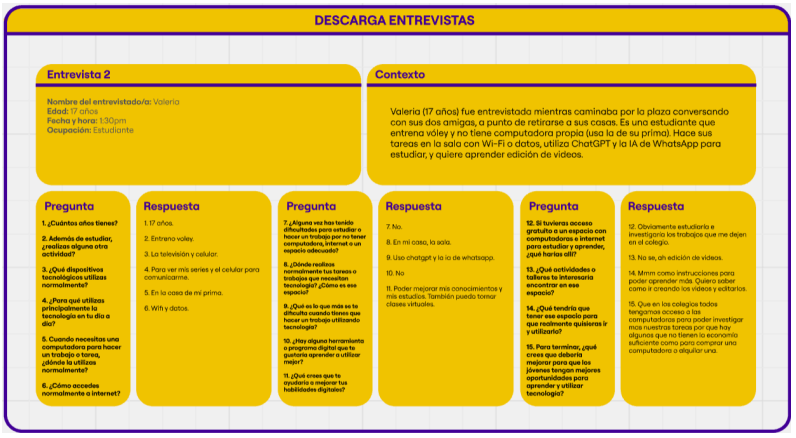
Entrevista 3

Nombre del entrevistado/a: Sofía
Edad: 17 años
Fecha y hora: 1:40 pm
Ocupación: Estudiante

Contexto

Sofía (17 años) fue entrevistada a la salida de su colegio, sola y descansando en las bancas del mini anfiteatro de enfrente. Es una estudiante que no tiene computadora propia (se la presta su primo) y hace sus tareas en la sala o comedor de su casa. Usa internet por Wi-Fi o datos, aunque a veces es lento, y tiene mucho interés en aprender diseño digital en Canva.

Pregunta	Respuesta	Pregunta	Respuesta	Pregunta	Respuesta
1. ¿Cuántos años tienes? **2. Además de estudiar, ¿realizas alguna otra actividad?** **3. ¿Qué dispositivos tecnológicos utilizas normalmente?** **4. ¿Para qué utilizas principalmente la tecnología en tu día a día?** **5. Cuando necesitas una computadora para hacer un trabajo o tarea, ¿dónde la utilizas normalmente?** **6. ¿Cómo accedes normalmente a internet?**	1. Tengo 17 años 2. Si en mis tiempos libres me gusta bailar. 3. El teléfono, la tv y equipos de musica. 4. Normalmente lo uso para redes sociales, para pasar el rato, escuchar música. 5. No tengo computadora pero mi primo me presta entonces bueno a veces la puedo traer a mi casa y la uso en mi sala o algun espacio libre. 6. Ah tengo Wifi un servicio de Internet y datos.	**7. ¿Alguna vez has tenido dificultades para estudiar o hacer un trabajo por no tener computadora, internet o un espacio adecuado? ¿Qué pasó?** **8. ¿Dónde realizas normalmente tus tareas o trabajos que necesitan tecnología? ¿Cómo es ese espacio?** **9. ¿Qué es lo que más se te dificulta cuando tienes que hacer un trabajo utilizando tecnología?** **10. ¿Hay alguna herramienta o programa digital que te gustaría aprender a utilizar mejor?** **11. ¿Qué crees que te ayudaría a mejorar tus habilidades digitales?**	7. Mmm no he tenido dificultades, igual no tengo computadora y eso, pero cuando le pido a mi primo me presta. 8. Lo uso en mi sala es un lugar comodo dentro de todo por que bueno lo puedo poner en el comedor y estar ahi tranquila. 9. Quizza que tengo wifi pero a veces se lentea un poquito la red o los archivos no cargan bien o paginas web. 10. He escuchado del canva y creo que me gustaria aprender a usar mas el canva, que es lo mas moderno que hay. 11. Yo creo que si, podria ser mas creativa.	**12. Si tuvieras acceso gratuito a un espacio con computadoras e internet para estudiar y aprender, ¿qué harías allí?** **13. ¿Qué actividades o talleres te interesaría encontrar en ese espacio?** **14. ¿Qué tendría que tener ese espacio para que realmente quisieras ir y utilizarlo?** **15. Para terminar, ¿qué crees que debería mejorar para que los jóvenes tengan mejores oportunidades para aprender y utilizar tecnología?**	12. Creo que me inscribiria a un taller, algo gratis o que sea de bajo costo, aprenderia algo básico o para que me sirva en el futuro. 13. Lo que es de canva asi de diseñar o algunas edición o programas. 14. Mmm la verdad nada que me facilite el lugar para aprender y no tener dificultades. 15. Que den mas facilidades y no se quizás en nuestro el cole nos permitan usar la computadora, yn si es que no nos dan tanto tiempo que nos dejen informarnos o que nos informen mas sobre algunos cursos y ya nosotros investigar por nuestra cuenta.



DESCARGA ENTREVISTAS

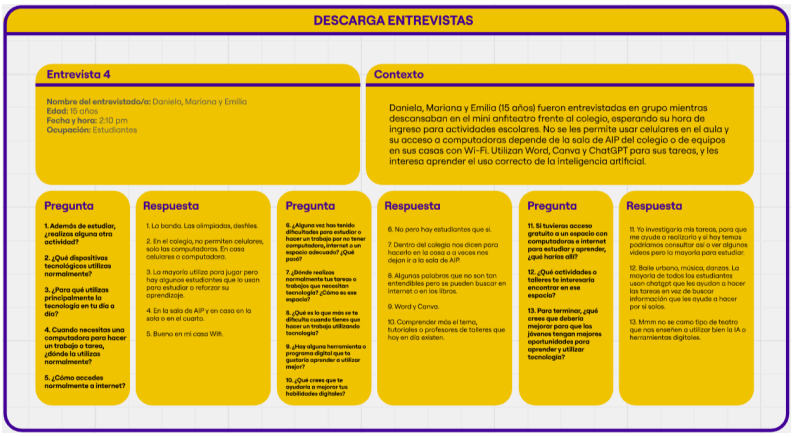
Entrevista 2

Nombre del entrevistado/a: Valeria
Edad: 17 años
Fecha y hora: 1:30pm
Ocupación: Estudiante

Contexto

Valeria (17 años) fue entrevistada mientras caminaba por la plaza conversando con sus dos amigas, a punto de retirarse a sus casas. Es una estudiante que entrena vóley y no tiene computadora propia (usa la de su primo). Hace sus tareas en la sala con Wi-Fi o datos, utiliza ChatGPT y la IA de WhatsApp para estudiar, y quiere aprender edición de videos.

Pregunta	Respuesta	Pregunta	Respuesta	Pregunta	Respuesta
1. ¿Cuántos años tienes? **2. Además de estudiar, ¿realizas alguna otra actividad?** **3. ¿Qué dispositivos tecnológicos utilizas normalmente?** **4. ¿Para qué utilizas principalmente la tecnología en tu día a día?** **5. Cuando necesitas una computadora para hacer un trabajo o tarea, ¿dónde la utilizas normalmente?** **6. ¿Cómo accedes normalmente a internet?**	1. 17 años. 2. Entreno voley. 3. La televisión y celular. 4. Para ver mis series y el celular para comunicarme. 5. En la casa de mi prima. 6. Wifi y datos.	**7. ¿Alguna vez has tenido dificultades para estudiar o hacer un trabajo por no tener computadora, internet o un espacio adecuado?** **8. ¿Dónde realizas normalmente tus tareas o trabajos que necesitan tecnología? ¿Cómo es ese espacio?** **9. ¿Qué es lo que más se te dificulta cuando tienes que hacer un trabajo utilizando tecnología?** **10. ¿Hay alguna herramienta o programa digital que te gustaría aprender a utilizar mejor?** **11. ¿Qué crees que te ayudaría a mejorar tus habilidades digitales?**	7. No. 8. En mi casa, la sala. 9. Uso chatgpt y la ia de whatsapp. 10. No 11. Poder mejorar mis conocimientos y mis estudios. También puedo tomar clases virtuales.	**12. Si tuvieras acceso gratuito a un espacio con computadoras e internet para estudiar y aprender, ¿qué harías allí?** **13. ¿Qué actividades o talleres te interesaría encontrar en ese espacio?** **14. ¿Qué tendría que tener ese espacio para que realmente quisieras ir y utilizarlo?** **15. Para terminar, ¿qué crees que debería mejorar para que los jóvenes tengan mejores oportunidades para aprender y utilizar tecnología?**	12. Obviamente estudiaría e investigaría los trabajos que me dejen en el colegio. 13. No se, ah edición de videos. 14. Mmm como instrucciones para poder aprender más. Quiero saber como ir creando los videos y editarlos. 15. Que en los colegios todos tengamos acceso a las computadoras para poder investigar mas nuestras tareas por que hay algunos que no tienen la economia suficiente como para comprar una computadora o alquilar una



DESCARGA ENTREVISTAS

Entrevista 4

Nombre del entrevistado/a: Daniela, Mariana y Emilia
Edad: 15 años
Fecha y hora: 2:10 pm
Ocupación: Estudiantes

Contexto

Daniela, Mariana y Emilia (15 años) fueron entrevistadas en grupo mientras descansaban en el mini anfiteatro frente al colegio, esperando su hora de ingreso para actividades escolares. No se les permite usar celulares en el aula y su acceso a computadoras depende de la sala de AIP del colegio o de equipos en sus casas con Wi-Fi. Utilizan Word, Canva y ChatGPT para sus tareas, y les interesa aprender el uso correcto de la inteligencia artificial.

Pregunta	Respuesta	Pregunta	Respuesta	Pregunta	Respuesta
1. Además de estudiar, ¿realizas alguna otra actividad? **2. ¿Qué dispositivos tecnológicos utilizas normalmente?** **3. ¿Para qué utilizas principalmente la tecnología en tu día a día?** **4. Cuando necesitas una computadora para hacer un trabajo o tarea, ¿dónde la utilizas normalmente?** **5. ¿Cómo accedes normalmente a internet?**	1. Lo banda. Las olimpiadas, desfiles. 2. En el colegio, no permiten celulares, solo las computadoras. En casa celulares o computadora. 3. La mayoría utiliza para jugar pero hay algunos estudiantes que lo usan para estudiar o reforzar su aprendizaje. 4. En la sala de AIP y en casa en la sala o en el cuarto. 5. Bueno en mi casa Wifi.	**6. ¿Alguna vez has tenido dificultades para estudiar o hacer un trabajo por no tener computadora, internet o un espacio adecuado? ¿Qué pasó?** **7. ¿Dónde realizas normalmente tus tareas o trabajos que necesitan tecnología? ¿Cómo es ese espacio?** **8. ¿Qué es lo que más se te dificulta cuando tienes que hacer un trabajo utilizando tecnología?** **9. ¿Hay alguna herramienta o programa digital que te gustaría aprender a utilizar mejor?** **10. ¿Qué crees que te ayudaría a mejorar tus habilidades digitales?**	6. No pero hay estudiantes que si. 7. Dentro del colegio nos dicen para hacerlo en la casa o a veces nos dejan ir a la sala de AIP. 8. Algunas palabras que no son tan entendibles pero se pueden buscar en internet o en los libros. 9. Word y Canva. 10. Comprender más el tema, tutoriales o profesores de talleres que hay en día existen.	**11. Si tuvieras acceso gratuito a un espacio con computadoras e internet para estudiar y aprender, ¿qué harías allí?** **12. ¿Qué actividades o talleres te interesaría encontrar en ese espacio?** **13. Para terminar, ¿qué crees que debería mejorar para que los jóvenes tengan mejores oportunidades para aprender y utilizar tecnología?**	11. Yo investigaría mis tareas, para que me ayude a realizarlo y si hay temas podríamos consultar así o ver algunos videos para la mayoría para estudiar. 12. Baile urbano, música, danzas. La mayoría de todos los estudiantes usan chatgpt que les ayudan a hacer las tareas en vez de buscar información que les ayude a hacer por sí solos. 13. Mmm no se como tipo de teatro que nos enseñen a utilizar bien la IA o herramientas digitales.

4.2. ENCUESTA:

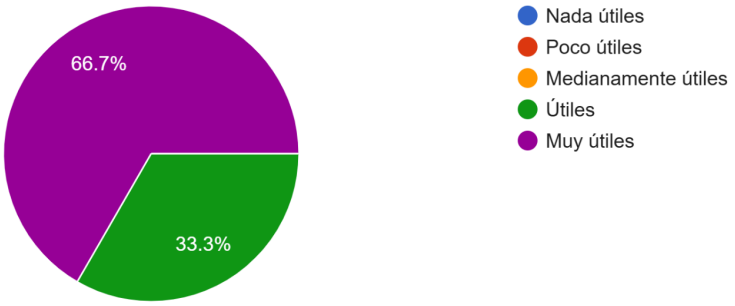
Figura 28

Gráficos de Resultados de la encuesta:



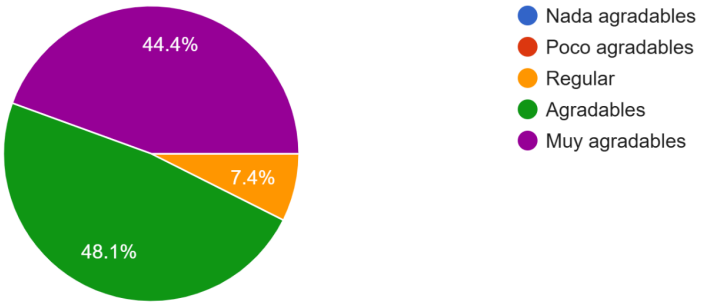
La Agenda Digital, lugares de estudio y herramientas te parecen útiles.

27 respuestas



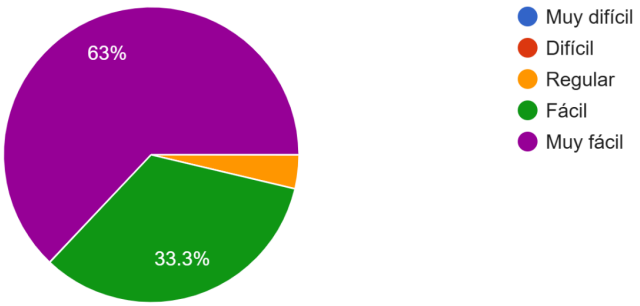
Los colores usados en la página se ven agradables y adecuados.

27 respuestas



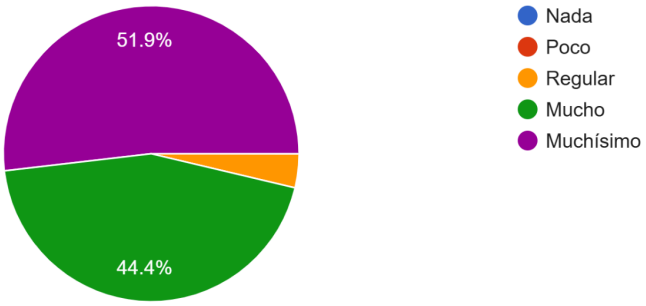
El diseño, los textos y la distribución se ven ordenados y fáciles de encontrar lo que buscas.

27 respuestas



El aspecto general de la página llama mi atención y usaría esta página para organizar mis tareas.

27 respuestas



¿Qué nos recomiendas para mejorar el contenido o el diseño de la página?

27 respuestas

- no
- Un poco más de estética
- colores mas llamativos en el diseño
- Todo está muy bueno
- nada
- Colores combinables
- Diseño
- Que pueda ser más didáctico
- Hacerlo más dinámico el diseño de la página para que sea más divertido navegar

¿Hay alguna sección o texto que no entendiste bien o que te pareció confuso? ¿Cuál?

27 respuestas

- no
- nada
- No
- Está claro
- Ninguna
- la seccion de agenda digital
- Todo súper claro
- Todo entendí a la perfección
- Todo bien

¿Qué tema o información crees que falta agregar para que la página sea más útil?

27 respuestas

- no
- nada
- Detalles
- tutorial de como subir mi horario de clases y como agendar mis trabajos pendientes
- Está perfecto
- Considero que esta bien toda la información
- Nada
- Todo bien
- Todo está bn

Link de Evidencia:
https://drive.google.com/drive/folders/1BCZvE75Lj33DxRVgdjhdOr8bNA8i0cKV?usp=drive_link