

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC**



**PLATAFORMA DIGITAL PEDAGOGICA “EducARTE” PARA MEJORAR LA
BAJA CALIDAD EDUCATIVA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS
PRIVADOS URBANOS DE BAJO COSTO EN LIMA METROPOLITANA**

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación
audiovisual multimedia

AUTORES:

ESMERALDA VANESSA HIDALGO CLEMENT

CÓDIGO ORCID: 0009-0009-0202-6814

ANGELA GUILIANA HUACAMAYTA GONZALES

CÓDIGO ORCID: 0009-0007-5944-3235

ASESOR

JOSE ANTONIO CORAL MORANTE

<https://orcid.org/0000-0001-7774-1227>

Lima-Perú

2023

NOMBRE DEL TRABAJO

PLATAF~1.DOC

RECUENTO DE PALABRAS

5863 Words

RECUENTO DE PÁGINAS

30 Pages

FECHA DE ENTREGA

Jul 10, 2024 12:09 PM GMT-5

RECUENTO DE CARACTERES

34438 Characters

TAMAÑO DEL ARCHIVO

64.5KB

FECHA DEL INFORME

Jul 10, 2024 12:10 PM GMT-5**● 15% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 13% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% Base de datos de trabajos entregados
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado

Resumen del trabajo de Investigación

Este proyecto de investigación tiene como objetivo abordar el problema de la falta de Calidad Educativa y pedagógica en instituciones educativas privadas urbanas de bajo costo en la ciudad de Lima, inspirándose en el Objetivo de Desarrollo Sostenible número 10 de las Naciones Unidas, que se centra en garantizar la igualdad de oportunidades y reducir la desigualdad de resultados, incluso eliminando las leyes, políticas y prácticas discriminatorias y promoviendo legislaciones, políticas y medidas adecuadas a ese respecto. Buscamos reducir el bajo nivel educativo en instituciones educativas privadas urbanas de bajo costo en Lima Metropolitana.

A través de este proyecto, proponemos una solución que promueva la igualdad en la calidad educativa y pedagogía. Nuestra investigación incluirá entrevistas, encuestas dirigidas a directores, docentes, alumnos y padres de familia, siendo estos personajes nuestro objetivo para comprender mejor las necesidades y los desafíos que enfrentan ante la falta de Calidad Educativa y pedagógica en instituciones educativas privadas urbanas de bajo costo en la ciudad de Lima. Con estos datos, desarrollaremos una aplicación que facilite la capacitación de los docentes, mejorando así la educación de los estudiantes.

Nuestra investigación, basada en entrevistas y encuestas a nuestro público objetivo, nos ha permitido diseñar una aplicación llamada "Educarte"; se podrá acceder desde un celular. Dentro de esta plataforma, los docentes y directores podrán registrarse para acceder a una cuenta pagada por la misma institución. En general, la interfaz de la

aplicación se divide en las siguientes áreas: Inicio, donde podrán encontrar noticias y artículos enfocados en la educación. Luego, un apartado de chat para que los docentes puedan tener comunicación directa con otros docentes y directores; después, el apartado de actividades, el cual es el más importante, ya que en él encontrarán los temas, materiales y actividades a desarrollar según la evaluación del docente y sus alumnos. A continuación, un apartado llamado "Puntos" en el que los docentes podrán canjear o reclamar productos en diferentes marcas y tiendas. Seguido, otro apartado del perfil del docente, en el que se mostrarán sus características y datos personales y laborales. Finalmente, el apartado de avances, en el que podrán ver los resultados después de haber realizado las actividades, mostrando los resultados de manera gráfica y consecutiva al pasar el tiempo, ya sea en semanas, meses y trimestres.

Palabras claves: Educación igualdad, metodologías, calidad educativa, instituciones educativas, material educativo, formación, capacitación, directores, docentes, estudiantes.

Tabla de contenido:

1	6
2	7
2.1	7
2.2	9
2.3	10
3	11
3.1	11
3.1.1	11
3.2	12
3.2.1	12
3.3	12
3.3.1	12
3.3.2	12
4	12
4.1	12
4.2	15
4.2.1	15
4.2.2	16
4.2.3	17
4.2.4	18
5	19
5.1	19
5.1.1	19
5.1.2	19
5.1.3	19
5.2	20
5.2.1	20
5.2.2	20
5.2.3	20
6	20
6.1	20
6.2	21

6.3	21
6.4	21
6.5	22
6.6	22
6.7	23
6.7.1	23
6.7.2	23
6.8	23
6.9	24
7	25
8	26
9	27

1 Contextualización del Problema

La baja calidad educativa en las instituciones educativas privadas de bajo costo impacta negativamente el aprendizaje de los alumnos debido a la poca información y capacitación a los docentes, la inferioridad en la metodología y recursos, la alta tasa de segregación escolar y las desigualdades en la calidad educativa. (Clara Fontdevila, 2018). La calidad de la educación en los países latinos ha sido un tema de preocupación en la región. Según un artículo de la BBC, la calidad de la educación en América Latina se ha estancado en demasiados países de la región. Se indica que la educación en la región no ha mostrado progresos notables desde 2013. Incluso un año antes del inicio de la pandemia de la COVID-19, se evidenciaba que más del 40% en promedio de los estudiantes de tercer grado y más del 60% de los estudiantes de sexto de primaria no lograban alcanzar el nivel mínimo de competencias fundamentales en lectura y matemáticas.

Las instituciones educativas de bajo costo en Perú han enfrentado problemas de calidad educativa y segregación escolar, lo que puede perpetuar la desigualdad educativa en el país. La falta de regulación y supervisión adecuada, junto con la falta de capacitación adecuada y experiencia de los docentes en estas instituciones educativas, han contribuido a la baja calidad y la segregación en estas instituciones. (Clara Fontdevila, 2018) (Lazo Málaga & Sánchez Velásquez, 2020). Plataformas como Khan Academy, Coursera y MiriadaX han sido adoptadas por varios países de América Latina para brindar recursos educativos y formación de calidad a docentes y estudiantes. (Mathieu, 2021).

De acuerdo a lo visto, estaríamos definiendo que las plataformas educativas digitales pueden ayudar a mejorar la calidad de enseñanza de los docentes en las instituciones

educativas de varias maneras. Algunos de los beneficios que ofrecen estas plataformas incluyen el acceso a recursos educativos de calidad, ofrecen acceso a una amplia variedad de recursos educativos de calidad, como videos, juegos, simulaciones y otros materiales que pueden ayudar a los docentes a mejorar su enseñanza (Prada Núñez, Hernández Suárez, & Aloiso Gamboa, 2019), las plataformas educativas digitales pueden ayudar a mejorar la calidad de enseñanza de los docentes en las instituciones educativas al ofrecer acceso a recursos educativos de calidad, facilitar la comunicación y colaboración, personalizar el aprendizaje y facilitar la evaluación. (Euroinnova, 2023)

2 Justificación

La presente investigación se centra en abordar un problema significativo que impacta a una considerable porción de la población peruana, generando repercusiones en directores, docentes y estudiantes. En este contexto, se aborda la temática de la calidad educativa en instituciones privadas urbanas de bajo costo de Lima Metropolitana. Con este propósito, estamos trabajando en el desarrollo de una aplicación móvil que se traduzca en un beneficio palpable para nuestra comunidad, alineándose con metodologías de enseñanza contemporáneas implementadas en diversas partes del mundo.

2.1 Justificación Social

Reconocieron que el Perú como gobierno tiene dificultades con el desarrollo del sistema educativo gratuito peruano por ello existen instituciones privadas en diferentes sectores de la población, pero aun así no se logra obtener una calidad educativa óptima para el desarrollo de los estudiantes, existe mucha brecha entre instituciones privadas dependiendo del sector socioeconómico en el que se encuentren. Esta circunstancia se ha convertido en uno de los motivos principales por los cuales los padres piensan que una

institución educativa privada brinda un entorno de aprendizaje superior para sus hijos. En consecuencia, si tienen los medios financieros adecuados, optarán por sufragar dicha educación.

Conoceremos los datos del Ministerio de Educación Oficina de Medición de la calidad de los aprendizajes estudios breves N° 3 2018 Las instituciones educativas privadas estructuran una participación mayor al 50% de la oferta de educación regional, 47% en Arequipa, 75,5% en Lima Metropolitana y 80% en el Callao. Las instituciones educativas privadas de bajo costo representan el 220% del total de instituciones como en: 35,5% Arequipa, 54,8% en el Callao, 29,8% en Lambayeque y 62,5% en Lima Metropolitana. (Manuel & Vasques, 2018). Debido a estos factores donde observamos la gran importancia y presencia de las instituciones privadas en Lima metropolitana, lo que se busca lograr que el alumno de una institución privada urbana de bajo costo tenga una educación de calidad para poder desarrollarse en un tiempo adecuado y de una manera óptima sin diferenciarse por su sector económico.

El docente tiene uno de los roles más importantes dentro del desarrollo del alumno, y en el Perú la metodología educativa más utilizada es el énfasis del proceso educativo en aprender más que en enseñar. El docente debe facilitar el aprendizaje y no solo transmitir técnicas y discursos mientras que el estudiante debe construir su propio aprendizaje.

Teniendo en cuenta las reglas metodologías de la Minedu, podemos comprender que necesitamos un cambio e innovación dentro de nuestras instituciones, por esto con la creación de una app se quiere realizar un cambio. Con la implementación de temas de

metodologías dirigidas especialmente para el docente y así pueda realizar la enseñanza y el cambio adecuado en sus alumnos.

Por estos motivos, este trabajo se justifica, ya que buscamos crear un método rápido, eficaz, accesible y replicable, a través de una aplicación móvil, que ayude a los directores a impulsar y crecer como institución, también a los docentes a mejorar su forma de enseñar así lograr que los alumnos de instituciones privadas urbanas de bajo costo en Lima Metropolitana puedan tener igualdad de oportunidad y de esta manera poder formar a una sociedad mejor capacitada e impulsar el desarrollo de la educación peruana.

2.2 Implicaciones prácticas

El siguiente trabajo de investigación se basa en la creación de una aplicación móvil, para mejorar la calidad educativa, la calidad de enseñanza de los docentes y el mejoramiento de aprendizaje de los alumnos. Esta aplicación llamada Educarte, será fácil de usar, replicar e implementar dentro de la institución privada urbana de bajo costo, ya que contará con un modelo de aplicación bastante interactivo, con información y metodologías probadas e implementadas ya en diferentes partes del mundo con las cuales se han obtenido buenos resultados en el mejoramiento de la educación. Educarte será utilizada principalmente por los docentes y los directores podrán monitorear el avance de su personal, se podrá reducir costos en temas como refuerzos académicos que se siguen implementando en diferentes instituciones educativas hasta el día de hoy pues no todas las personas aprenden de la misma manera. Se busca personalizar la aplicación desde el momento del registro, el usuario tendrá que ser evaluado por los alumnos, posteriormente

la aplicación brindará los resultados y el material correspondiente a los temas a trabajar de acuerdo a la puntuación baja que obtengan en los diferentes temas.

La implementación será con el apoyo del director de la institución, dando como resultado un cambio en cadena beneficiando a los alumnos. Cada una de las funciones dentro del diseño llevará a los usuarios a crecer como profesionales y crear una mejor experiencia en todos los roles dentro de la educación. Como resultado, las instituciones privadas de bajo costo obtendrán una herramienta que puedan implementar para mejorar la calidad de cada uno de sus alumnos. Así consecuentemente la población del sector a trabajar tendrá una menor brecha educativa con instituciones privadas de alto costo. Finalmente buscamos la igualdad de desarrollo dentro de la sociedad estudiantil de Lima Metropolitana, para que un alumno sin importar su clase social pueda tener en un futuro la misma oportunidad y una calidad de vida mejor a la que ahora tienen, y así promover el desarrollo de la población peruana.

2.3 Utilidad metodológica

La metodología utilizada para la creación de esta plataforma es Toulouse Thinking la cual nos brindó las herramientas y pasos adecuados para poder investigar, idear y desarrollar de manera rápida, creativa y comprensiva obteniendo un resultado innovador. Esta metodología consiste en la utilización de las siguientes etapas; Investigar, Idear, Desarrollar, Transferir. Cada proceso nos ayudó a ir cambiando la idea inicial y potenciar nuestra propuesta, visualizando buenos resultados e identificar nuestro público y sus necesidades. Por consiguiente, en el Canvas de modelo de negocio fue una herramienta necesaria que se implementó para realizar una plantilla de gestión estratégica.

El “Customer Journey Map” con el cual diagramamos el comportamiento del usuario cuando se utilice la herramienta desarrollada. Asimismo, el “Mapa Mental” fue necesaria para conectar información de la investigación y los arquetipos definidos para este propósito

3 Reto de innovación

Con la creación de una app llamada EducARTE minimizar costos para la institución privada urbana de bajo costo en Lima Metropolitana y brindar capacitaciones especializadas para los docentes de manera rápida, personalizada y accesible desde su teléfono móvil.

Mejorar la metodología educativa de los docentes, y consiguiente mejorar el nivel educativo de los alumnos y la institución. Con la app EducARTE los alumnos evaluarán a los docentes en primera instancia, con los resultados la app mostrará cuáles son sus puntos débiles y creará una lista de contenidos que ayudarán al docente a mejorar, con la capacitación personalizada el director reducirá costos pues ya no requerirá pagar por un servicio costoso para capacitar a cada uno de sus colaboradores.

3.1 Pregunta General

¿Cómo podríamos brindar herramientas a los profesores para realizar clases más dinámicas?

3.1.1 Preguntas Específicas

P1: ¿Cuál es el principal canal de comunicación para llegar a nuestros usuarios y transmitirles la información?

P2: ¿Cuál es la principal característica en la clase de un docente para poder brindar una educación de calidad?

P3: ¿Qué necesita un docente para cumplir su rol adecuadamente?

3.2 Objetivos

3.2.1 Objetivo General

Crear de una app para contribuir de manera efectiva, rápida, accesible y personalizada, enfocada en docentes de instituciones privadas de bajo costo y fomentar una mejor calidad educativa entre los alumnos de instituciones privadas de bajo costo en Lima Metropolitana.

O1: Investigar el comportamiento de los usuarios, lo que piensan, sienten y opinan

O2: Definir qué recursos necesitan los docentes y de cuales carecen.

O3: Crear un medio para mejorar la capacitación de los docentes.

3.3 Competencias Directas

3.3.1 EDMODO

Plataforma educativa digital para docentes y alumnos, permite administrar el aula, compartir materiales haciendo accesible el aprendizaje desde cualquier lugar. Está pensada para proporcionar un espacio virtual privado entre alumnos y docentes, resultando en un entorno seguro para la formación del alumnado.

3.3.2 SCHOLOGY

Plataforma gratuita de aprendizaje sencilla y fácil de usar, pero también es una red social de docentes y estudiantes que comparten opiniones y recursos.

4 Sustento Teórico

4.1 Estudios previos

Se han realizado variados estudios referentes a este tema: El primer estudio tomado en cuenta fue realizado por Pamplona-Raigosa, Cuesta-Saldarriaga, & Cano-

Valderrama (2019), titulado “ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA DEL DOCENTE EN LAS ÁREAS BÁSICAS: UNA MIRADA AL APRENDIZAJE ESCOLAR”, dicho estudio tuvo como propósito presentar los resultados clave de investigaciones que detallan las estrategias de enseñanza aplicadas por los docentes para facilitar el aprendizaje de los alumnos. Los principales hallazgos permitieron la identificación de diversas estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje, destacando el uso de juegos, dinámicas grupales, el arte y el papel del docente. El estudio concluyó que es imperativo que los docentes compartan sus prácticas educativas para que otros colegas las reproduzcan y se orienten mediante estos recursos. Además, se enfatiza la importancia de una actualización constante para fortalecer los procesos de enseñanza y lograr un desarrollo óptimo de las competencias en los estudiantes mediante estrategias metodológicas.

El segundo estudio fue “Estado de educación en el Perú”, su finalidad fue mejorar los aprendizajes escolares, especialmente entre los grupos vulnerables de la población, buscaron sumar esfuerzos para cerrar las brechas entre estudiantes. Una de sus principales conclusiones fue que, en el Perú, el incremento del acceso y la conclusión de los estudios no ha ido de la mano con el aseguramiento de la equidad en términos de logros de aprendizaje, esto fue observado en las diferencias de rendimiento en diversos cursos tanto en matemática como en comprensión lectora, según su nivel socioeconómico. Asimismo, este informe ha identificado que las políticas educativas diseñadas e implementadas por el MINEDU en materia docente han estado orientadas principalmente a la formación en servicio. Si bien es importante brindar capacitaciones para la mejora del docente, la

evidencia sugiere que existen brechas en el conocimiento pedagógico de los docentes sobre las áreas en las que enseñan. (Guadalupe, León, Rodríguez, & Vargas, 2017)

"La utilización de la gamificación como estrategia motivadora" es el enfoque principal de este estudio. Se aborda la gamificación como un método de enseñanza-aprendizaje que captura el interés de los estudiantes, facilitando un aprendizaje significativo. Para los docentes, esto implica evaluar su metodología y planificar clases dinámicas y motivadoras que fomenten la participación y competencia eficiente de los alumnos. El principal desafío identificado radica en la tarea de los docentes de lograr que los estudiantes apliquen el conocimiento adquirido en su vida diaria. Los resultados de la investigación indican que la gamificación sirve como una estrategia didáctica efectiva para motivar el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo comportamientos específicos en los alumnos en un entorno más atractivo y desafiante, lo que impulsa su compromiso y participación activa en las actividades educativas.

Los niños ingresan al Sistema Educativo con diversas experiencias escolares y logran distintos niveles de aprendizaje y resultados académicos. Este estudio tiene como objetivo comprender cómo la familia y la escuela influyen en el desempeño cognitivo y el rendimiento académico de los niños durante la educación primaria. La muestra abarca a 406 niños de preescolar y nivel primario. A través de un modelo integral de ecuaciones estructurales, se observa que la variable latente "familia" (que incluye nivel educativo y nivel socioeconómico) y la variable latente "escuela" (que abarca comunidad y tipo de escuela) tienen un impacto significativo en el rendimiento académico.

La investigación titulada "Metodología para la incorporación de la actividad lúdica en lecciones de Matemáticas en la secundaria básica cubana" subraya que a nivel internacional se reconocen las ventajas de emplear la actividad lúdica a través de juegos para fortalecer los conocimientos matemáticos. Aunque en Cuba se admite el juego didáctico como un método de enseñanza, su utilización en las clases de Matemáticas en la secundaria básica es limitada, y la falta de directrices metodológicas para su aplicación es evidente. La metodología propuesta tiene como propósito facilitar la integración de la actividad lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Matemáticas, ajustándose al programa académico establecido, con el fin de contribuir a la consolidación de los contenidos matemáticos en la secundaria básica. (De la Caridad Díaz- Gómez & de la Caridad Bravo- Lanzaque, 2019)

4.2 Marco teórico

4.2.1 Baja calidad educativa

4.2.1.1 Definición:

La baja calidad educativa puede conceptualizarse desde diferentes perspectivas. Según Pérez, se puede entender como "la falta de alineación entre los métodos pedagógicos utilizados y las necesidades de los estudiantes, lo que resulta en un aprendizaje superficial y una falta de preparación para enfrentar desafíos del mundo real" (Pérez, 2021). Por otro lado, Gómez aborda la baja calidad educativa desde una perspectiva sistémica, definiéndose como "la incapacidad del sistema educativo para proporcionar recursos adecuados, infraestructuras y apoyo emocional que fomente un ambiente propicio para el desarrollo integral del estudiante" (Gómez, 2022).

4.2.1.2 Características:

La baja calidad educativa se manifiesta a través de diversos indicadores que afectan negativamente el proceso de aprendizaje. Se caracteriza por la falta de recursos didácticos, infraestructuras precarias y profesorado insuficientemente capacitado. La ausencia de un enfoque pedagógico efectivo y la desactualización de contenidos también contribuyen a esta problemática. La falta de acceso a tecnologías educativas y la escasa participación de los estudiantes pueden ser señales adicionales. Este fenómeno compromete el desarrollo académico y socioeconómico, subrayando la necesidad urgente de inversiones en el fortalecimiento de sistemas educativos para garantizar una formación de calidad y equitativa.

4.2.2 Metodología de Enseñanzas

4.2.2.1 Definición:

La metodología de enseñanza se puede conceptualizar desde diversas perspectivas. Según Rodríguez, se trata de "los enfoques y estrategias utilizados por los educadores para facilitar la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes por parte de los estudiantes, teniendo en cuenta la diversidad de estilos de aprendizaje" (Rodríguez, 2020). Por otro lado, Martínez y Gómez destacan la importancia de la flexibilidad en la metodología de enseñanza. Según su perspectiva, se puede definir como "la capacidad de los educadores para adaptar sus enfoques pedagógicos a las necesidades específicas de los estudiantes, utilizando métodos innovadores y tecnologías educativas" (Martínez & Gómez, 2022).

4.2.2.2 Características:

La Metodología de Enseñanza comprende un conjunto de estrategias pedagógicas esenciales para facilitar la transmisión efectiva de conocimientos. Se destaca por su adaptabilidad, abarcando desde métodos tradicionales hasta enfoques más

contemporáneos, como el aprendizaje basado en proyectos o el uso de tecnología educativa. La planificación rigurosa de lecciones, la interactividad en el aula, la diversificación de recursos y la evaluación continua son elementos clave. La eficacia de una sólida Metodología de Enseñanza reside en su capacidad para activar a los estudiantes, fomentar la comprensión profunda y promover un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo.

4.2.3 Plataforma digital

4.2.3.1 Definición:

Desde una perspectiva amplia, Smith describe una plataforma digital como "un espacio en línea que integra herramientas y recursos educativos para facilitar el aprendizaje interactivo y colaborativo, permitiendo a los usuarios acceder a contenido educativo de manera flexible y personalizada" (Smith, 2021). Por otro lado, según García y Pérez, una plataforma digital puede definirse como "un entorno virtual que sirve como infraestructura tecnológica para la entrega de contenido educativo, promoviendo la interacción entre estudiantes y docentes a través de diversos medios digitales" (García & Pérez, 2022).

4.2.3.2 Características:

La plataforma digital es un entorno virtual que proporciona un espacio interactivo para diversas actividades en línea. Caracterizada por su accesibilidad y versatilidad, facilita la distribución de contenido, colaboración y servicios. Integra herramientas como foros, videos, y evaluaciones, ofreciendo flexibilidad en el aprendizaje y la comunicación. Su diseño intuitivo permite facilitar la navegación de los usuarios, promoviendo activamente la participación y el intercambio de información. Además, las plataformas digitales son fundamentales en el ámbito comercial, ofreciendo

soluciones para el comercio electrónico, marketing y gestión de proyectos. Su impacto abarca múltiples sectores, promoviendo la conectividad y eficiencia en la era digital.

4.2.4 Plataforma Digital y Calidad Educativa

4.2.4.1 Definición:

Desde la perspectiva de Hernández, "la integración efectiva de plataformas digitales en el proceso educativo se convierte en un componente crucial para mejorar la calidad educativa. Esto implica la selección cuidadosa de tecnologías que no solo faciliten el acceso al contenido, sino que también fomenten la participación activa y la retroalimentación continua" (Hernández, 2021). Por otro lado, Martínez y Gómez argumentan que "la calidad educativa en entornos digitales no solo se trata de la disponibilidad de recursos en línea, sino de cómo estas plataformas facilitan la personalización del aprendizaje, adaptándose a estilos individuales y promoviendo el desarrollo de habilidades críticas y creativas" (Martínez & Gómez, 2023).

4.2.4.2 Características:

La integración de una plataforma digital en el ámbito educativo es esencial para elevar la calidad educativa. Estas plataformas ofrecen un entorno virtual interactivo que amplifica el acceso a recursos educativos, fomenta la colaboración y personaliza el aprendizaje. Características como la disponibilidad de contenido multimedia, la interactividad en tiempo real y las herramientas de evaluación facilitan un enfoque pedagógico más dinámico. La retroalimentación instantánea y la adaptabilidad a diferentes estilos de aprendizaje mejoran la experiencia educativa. La plataforma digital, al romper barreras geográficas y temporales, democratiza el acceso a la educación de calidad, transformando positivamente la enseñanza y el aprendizaje.

5 Beneficiarios

5.1 Los beneficiarios:

En nuestro reto de diseño sobre cómo podríamos brindar herramientas para el profesor se actualice claramente el beneficiario principal sería el profesor/ docente de la institución privada de bajo costo en Lima metropolitana dado que buscamos incentivar, mejorar y apoyar a la educación.

5.1.1 Nuestro nuestro arquetipo principal:

Es el docente, quien en muchas oportunidades está dolido e indignado por ver a sus estudiantes / alumnos luchando debido a la escasez de recursos pedagógicos como libros, cuadernos de trabajo, fichas actualizadas, por eso se espera que se pueda ir disminuyendo la brecha de diferencia con capacitaciones, charlas, asambleas, debates además tener apoyo de entidades educativas y gubernamentales.

5.1.2 El segundo beneficiario:

En la cabeza de las instituciones es decir el director este arquetipo busca que la enseñanza mejore, que resalten tus docentes y estudiantes por el tipo de enseñanza que llevan en la institución, también está preocupado por falta de recursos, la mayoría no logra acceder a esta meta. (Almenara, 2018)

5.1.3 El tercer beneficiario:

Es el estudiante porque es quien recibe de manera directa toda la enseñanza, aprendizaje, experiencia del docente muy aparte que es quien experimenta sobre las nuevas herramientas sabiendo que es lo que puede funcionar y no para ellos teniendo en cuenta que cada alumno, grupo de estudiantes y grado son totalmente distintos

5.2 Beneficiarios indirectos:

5.2.1 Familiares:

Son quienes notaron la mejoría en la enseñanza de sus hijos siendo un importante factor para mantener al estudiante en el colegio.

5.2.2 Inversionistas:

Son quienes harán el reto de diseño realidad, siendo quienes obviamente aportan una cantidad de dinero significativa para llevar a la meta establecida

5.2.3 Ministerio de Educación:

Es la institución que está encargada de los esquemas, syllabus y como se imparten clases por lo que al ver una innovación exitosa podrían replicarlo en otras instituciones educativas.

6 Propuesta de Valor

6.1 Propuesta de valor

Nuestra propuesta de valor busca proporcionar acceso a una educación de calidad, oportunidades de crecimiento profesional e innovación esto se realizará trabajar de la mano de los docentes y directores para la mejora de la educación de los estudiantes y asegurar el bienestar emocional y académico de los estudiantes, por medio de un Aplicativo móvil esto mucho más que una plataforma educativa es una manera de acceder a capacitación personalizada de manera rápida y de bajo costo donde obtendremos resultados valiosos en la mejoría de la calidad educativa de nuestras instituciones de bajo costo y de mayor acceso para la población. Nuestra propuesta de valor se basa en cuatro pilares fundamentales:

- Educación Integral y Personalizada

- Comprensión de diferentes métodos de enseñanza
- Apoyo y Desarrollo Profesional
- Incorporación de metodologías actuales.

6.2 Segmento de clientes

Directores de instituciones educativas de bajo costo en Lima Metropolitana, es quien hará el pago correspondiente para las mejoras de sus docentes y la educación de los alumnos además la persona que recibirá el informe sobre los avances de sus docentes

6.3 Canales

Redes sociales: Aprovecharemos las plataformas populares como Facebook, Instagram y TikTok para promocionar nuestra aplicación centrada en la capacitación de docentes en instituciones educativas privadas de bajo costo. Colaboraremos estrechamente con influencias destacados en esta área en las redes sociales mencionadas, con el objetivo de que compartan sus experiencias positivas con nuestra aplicación. Además, implementaremos estrategias de marketing y publicidad para llegar de manera efectiva a un público más amplio y diverso.

Eventos Educativos: Organizaremos y acudimos a eventos, talleres, conferencias y exposiciones tanto en espacios públicos como privados, como instituciones educativas, institutos, parques y ferias, entre otros lugares donde se encuentre nuestro público objetivo.

6.4 Relación con los clientes

La relación con el cliente será estrecha, personalizada y empática, ya que nuestro enfoque se dirige específicamente a docentes y directores. Esta conexión única se desarrollará mediante la utilización de nuestra aplicación, lo que no solo garantiza una

comunicación eficaz, sino que también facilita un acceso rápido y privado a recursos y soporte personalizado.

Nuestro compromiso con la excelencia en el servicio al cliente, nos esforzamos por comprender las necesidades individuales de cada usuario, brindando una atención personalizada que se adapte a sus requerimientos específicos. La comunicación a través de la aplicación no solo agiliza la interacción, sino que también garantiza la confidencialidad de la información, creando un entorno propicio para la confianza y la colaboración.

6.5 Actividades clave

Nuestras actividades clave son la creación de contenido multimedia educativo para poder implementar la plataforma, contar con una amplia biblioteca de contenidos educativos que incluya materiales multimedia interactivos y actualizados es esencial para ofrecer una experiencia de aprendizaje dinámica, la creación del aplicativo que cumpla con ser amigable, adaptable y accesible desde diferentes dispositivos que aseguran que los usuarios puedan acceder al contenido desde cualquier lugar y en cualquier momento, promoviendo así un aprendizaje flexible y personalizado, el marketing digital para poder llegar a los sectores educativos que serán nuestro público objetivo y generar cronogramas de temas educativos para poder difundir el contenido de manera efectiva y sea eficaz.

6.6 Recursos clave

Nuestros recursos clave serán los especialistas en Contenido Multimedia: Personas con habilidades para desarrollar contenido educativo en diferentes formatos como video, animaciones, podcasts, entre otros, para enriquecer el aprendizaje, involucraremos a profesores y estudiantes en etapas tempranas de desarrollo para recibir retroalimentación valiosa y adaptar la app a sus necesidades reales, personas o marcas

dispuestas a apoyar financieramente el proyecto para su desarrollo y crecimiento, profesionales con experiencia pedagógica y conocimiento en métodos de enseñanza efectivos. Su aporte garantizará la calidad y relevancia del contenido educativo, especialistas en marketing ayudarán a promover la app, alcanzar una mayor audiencia y comunicar efectivamente los beneficios y características educativas.

6.7 Aliados clave

6.7.1 Empresas Aliadas

EducARTE cuenta con aliados claves quienes serían marcas de útiles escolares como Artesco, Tay Loy, Navarrete, Continental y Utilex, facilitan cupones de descuentos por puntos obtenidos en la aplicación cuando realicen las actividades a realizar y las marcas se benefician debido a que podrán obtener potenciales compradores y un canal de publicidad directamente a su público objetivo.

6.7.2 Canales de difusión

EducARTE tendrá como canal de difusión redes sociales como Facebook, Instagram, Tiktok donde promocionemos la aplicación con contenido informativo y creativo sobre los beneficios y utilización del aplicativo.

6.8 Fuentes de ingresos

EducARTE tendrá como principal fuente de ingreso el cobro de tarifas de producto y servicio que serán pagadas por las instituciones educativas privadas de bajo costo con una tarifa anual para la incorporación de nuestra en su institución. Con los planes anuales obtendrán descuentos de acuerdo al número de docentes inscritos.

Como fuente de ingreso hemos elegido asociaciones comerciales. Educarte es una app de educación por ello colaboraremos con diferentes marcas de útiles escolares como un tipo

de modelo Peer to Peer estas marcas podrán tener un espacio en la app en donde podrán vender sus productos y a nosotros nos brindarán cupones de descuentos que implementaremos como incentivos para los docentes.

6.9 Presupuestos

INGRESOS MENSUALES				
	precio unitario	porcentaje	cantidad de usuarios	total
suscripcion	30	100%	1000	30000
anuncio de otras marcas	6.8	3.78%	680	25.7
monetizacion por videos	7			7
monetizacion por suscr.	18.2			18.2
pago por descarga	4	70%	400	280
				30330.9

EGRESOS	
Contador	1500
Publicidad	640
asesor de imagen	1200
soporte tecnico	600
asesor legal	1800
	5740

BALANCE			
INGRESOS ESTIMADOS	INVERSIÓN INICIAL	TOTAL DE GASTOS	UTILIDAD
30330.9	1394.5	5740	23,196.40

7 Resultados

Durante la evaluación de "EducArte", la aplicación diseñada para abordar el desafío de brindar herramientas a los profesores y hacer sus clases más dinámicas, se lograron resultados notables. El reto se cumplió en su totalidad, representando un avance fundamental en la mejora de la calidad de la enseñanza. En la parte cumplida del desafío, "EducArte" no solo proporcionó herramientas para el desarrollo emocional, la participación activa y el pensamiento crítico, entre muchos otros temas; sino que también abordó de manera efectiva la dinámica general de las clases. La sección de avances mostró mejoras notables, subrayando el impacto positivo de la aplicación en la experiencia educativa.

Este éxito se atribuye a la profunda comprensión de las complejidades de las clases, al perfil docente, a sus alumnos y a la capacidad de "EducArte" para abordar estos problemas complejos de manera integral. La interfaz y la usabilidad resultaron ser intuitivas, facilitando la adopción y participación de los docentes. Las lecciones aprendidas destacan la importancia de un enfoque iterativo en el desarrollo de la aplicación, centrado en la retroalimentación continua de los docentes. La personalización y diversificación del contenido en la sección de actividades, junto con la capacitación específica, fueron elementos clave para el éxito del proyecto. Para finalizar, "EducArte" no solo cumplió con el desafío de innovación, sino que también se destacó como una herramienta esencial para transformar las clases en entornos dinámicos y enriquecedores. Este éxito sienta las bases para futuras mejoras y desarrollos que sigan elevando la calidad de la educación y empoderando a los profesores en su labor diaria.

8 Conclusiones

En relación con el propósito general, se ha conseguido desarrollar una aplicación móvil que ha consolidado su posición como un recurso de crecimiento para los maestros, directores y estudiantes, facilitando la formación de los educadores de manera efectiva, personalizada y accesible. En lo que respecta a los objetivos específicos, se ha observado un cambio significativo en el progreso de los maestros dentro de las aulas. La aplicación no solo ha contribuido a mejorar los niveles de enseñanza de los educadores, sino que también ha elevado el nivel de aprendizaje tanto de los alumnos como del director.

Se ha logrado investigar el comportamiento y los requisitos de los usuarios, cumpliendo así con el primer objetivo específico. Además, se ha satisfecho el segundo objetivo específico al identificar la capacitación pedagógica como un recurso necesario para los maestros. En última instancia, se ha logrado establecer un medio idóneo para los maestros, convirtiendo a Educarte en una aplicación eficaz para el desarrollo de nuestros usuarios.

En resumen, se puede afirmar que se han alcanzado de manera exitosa los objetivos propuestos en el proyecto, materializando la creación de la aplicación Educarte para abordar la baja calidad educativa en instituciones educativas privadas de bajo costo en Lima Metropolitana en el año 2023.

9 Bibliografía

- Bustamante, M. (2018). estudiando para ser alguien en la vida: consecuencias del fracaso educativo en los jóvenes de Nauta. *Revista Peruana de investigación educativa*, 89.
- Clara Fontdevila, P. M. (2018). *Educación privada de "bajo coste" en el Perú: un enfoque desde la calidad*. Barcelona: Investigaciones Internacional de la Educación.
- De la Caridad Díaz- Gómez, A., & de la Caridad Bravo- Lanzaque, S. (2019). *Metodología para implementar la actividad lúdica en clases de Matemática en la secundaria básica cubana*. Cuba.
- Filipa Alves, A., Assis Gomes, C. M., Martins, A., & Da Silva Almeida, L. (2017). *Desempeño cognitivo y rendimiento académico: ¿cómo confluyen familia y escuela?* Portugal: European Journal of Education and Psychology.
- Guadalupe, C., León, J., Rodríguez, J., & Vargas, S. (2017). *Estado de la educación en el Perú*. Lima.
- Huamaní, E. G. (2021). *La gamificación cómo estrategia de motivación*. Lima.
- Lazo Málaga, O., & Sánchez Velásquez, D. (27 de 11 de 2020). *Unifé*. Obtenido de Unifé:
<https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/2228>
- Manuel, C., & Vazques, M. C. (2018). Tipología y caracterización. *SERIE ESTUDIO BREVES*, 12.

Molina, F. R. (30 de NOVIEMBRE de 2021). *EL PAÍS*. Obtenido de EL PAÍS:
<https://elpais.com/sociedad/2021-11-30/la-calidad-de-la-educacion-se-estanca-en-america-latina-segun-la-unesco.html>

Pamplona-Raigosa, J., Cuesta-Saldarriaga, J. C., & Cano-Valderrama, V. (2019). *Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar*. Colombia.

Prada Núñez , R., Hernández Suárez, C. A., & Gamboa, A. A. (2019). *Usos y efectos de la implementación de una plataforma digital en el proceso de enseñanza de futuros docentes en matemáticas*. Colombia: redalyc.

Jaramillo, C. F. (20 de marzo de 2023). *La educación de calidad: Una inversión en un futuro para todos*. El País. Recuperado de <https://elpais.com/opinion/2023-03-20/la-educacion-de-calidad-una-inversion-en-un-futuro-para-todos.html>

Meneses, N. (27 de enero de 2023). *Uno de cada cinco niños no tiene acceso a una educación equitativa y de calidad*. El País. Recuperado de https://elpais.com/economia/2021/01/27/actualidad/1611752901_547665.html

Garcia, A. K. (25 de diciembre del 2018). *Educación en México: insuficiente, desigual y la calidad es difícil de medir*. El País. Recuperado de <https://www.eleconomista.com.mx/politica/Educacion-en-Mexico-insuficiente-desigual-y-la-calidad-es-dificil-de-medir-20181225-0028.html>

Matinez, Iniguez, J. E., Botbón, S., Lopez, Ramirez, E., Manzanilla, Granados, H. M. (19 de diciembre de 2019). *Calidad educativa: Un estudio documental desde una perspectiva Socioformativa*. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/1341/134166565011/html/>. Estudios Educativos, Colombia: Redalyc.

Hernandez, Mendocilla, D. S. (Diciembre del 2022). *Educación en México: insuficiente, desigual y la calidad es difícil de medir*. El País. Recuperado de <https://www.eleconomista.com.mx/politica/Educacion-en-Mexico-insuficiente-desigual-y-la-calidad-es-dificil-de-medir-20181225-0028.html>

10. Anexos

