

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA “TOULOUSE
LAUTREC”



**CREACIÓN DE UNA PLATAFORMA WEB PARA SOLUCIONAR LA
CARENCIA DE ESTRATEGIAS TECNOLÓGICAS EN LA
ENSEÑANZA, POR PARTE DE DOCENTES DE ESCUELAS
PÚBLICAS DE LIMA METROPOLITANA**

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño
Publicitario

AUTOR:

GRISSEL ALLISON IBAÑEZ CARAZAS
<https://orcid.org/0009-0004-6647-0520>

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño Gráfico

AUTOR:

DAVID FERNANDO HUAMAN HUERTA
<https://orcid.org/0009-0008-2689-9823>

Asesor

LENY AMELIA PERCCA TREJO
<https://orcid.org/0000-0002-8363-8354>

Lima - Perú
2024

NOMBRE DEL TRABAJO

CREACI~3.DOC

RECUENTO DE PALABRAS

6721 Words

RECUENTO DE PÁGINAS

32 Pages

FECHA DE ENTREGA

Jul 11, 2024 7:58 PM GMT-5

RECUENTO DE CARACTERES

38884 Characters

TAMAÑO DEL ARCHIVO

58.2KB

FECHA DEL INFORME

Jul 11, 2024 7:59 PM GMT-5**● 17% de similitud general**

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

- 15% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 10% Base de datos de trabajos entregados
- 1% 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

La investigación tuvo como objetivo crear una plataforma web para solucionar la carencia de estrategias tecnológicas en la enseñanza, por parte de docentes de escuelas públicas de Lima Metropolitana.

Para realizar esta plataforma de manera eficaz y que se adapte a los requerimientos de los docentes, se utilizó el método de Toulouse Thinking. A través de la recopilación de datos a partir de encuestas, entrevistas y talleres generativos, se pudo determinar el sentido de la plataforma, al identificar las necesidades específicas de los docentes.

La recolección de la data favoreció de manera efectiva el punto de partida para poder tener conocimiento sobre las carencias que se tienen hoy en día en la educación en el país. Fue así que al organizar entrevistas se logró identificar la problemática encontrando insights los cuales se validaron con encuestas así como con los talleres generativos se planteó la creación de la plataforma como solución, co-creando con el feedback de los participantes.

Se constató que los beneficiarios de esta plataforma serían los docentes en primer lugar y por consecuencia la calidad de educación que reciben los alumnos ya que irán mejorando su atención e interés en los cursos. Además estos pueden tener un crecimiento profesional continuo y generar un ingreso extra con esta solución a largo plazo.

Los resultados que se obtuvieron en esta investigación fueron muy valiosos y exitosos, debido a que se logró especificar a aliados así como contar con su participación para la creación y funcionamiento de la plataforma aportando contenido de valor para otros docentes.

Palabras claves: *plataforma web, educación, tecnología, Lima Metropolitana*

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del proyecto de innovación	
1. Contextualización del Problema	7
2. Justificación	10
2.1. Justificación social	10
2.2. Justificación práctica	10
2.3. 9	
3. Reto de innovación	11
4. Sustento Teórico	13
4.1. Estudios previos	13
4.2. Marco teórico	16
4.2.1. Creación de una plataforma web	16
4.2.1.1. Definición de una plataforma web	17
4.2.1.2. Características de una plataforma web	17
4.2.1.2.1. Accesibilidad	17
4.2.1.2.2. Experiencia de usuario	18
4.2.1.3. Variedad de servicios	19
4.2.1.3.1. Tipos de plataformas web	19
4.2.1.3.1.1. Plataformas educativas	19
4.2.1.3.1.2. Plataforma de entretenimiento	19
4.2.1.3.1.3. Plataforma de e-commerce	20
4.2.1.3.1.4. Plataforma de comunicación	20
4.2.1.3.1.5. Plataforma de colaboración	20
4.2.1.4. Medios de difusión	21
4.2.1.5. Importancia de crear una plataforma web educativa	21
5. Beneficiarios	22
5.1. Directos	22
5.2. Indirectos	22
5.3. Arquetipo de cliente	22
5.4. Cantidad de beneficiarios	24
6. Propuesta de Valor	24
6.1. Propuesta de valor	24
6.2. Segmento de clientes	24
6.3. Canales	24
6.4. Relación con los clientes	25
6.5. Actividades clave	25
6.6. Recursos clave	25
6.7. Aliados clave	26

6.8. Fuentes de ingresos	26
6.9. Presupuestos	27
7. Resultados	29
8. Conclusiones	30
9. Bibliografía	31

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Inversión Inicial	25
Tabla 2 Gastos mensuales	26
Tabla 3 Lienzo de ingresos	26

1. Contextualización del Problema

En consecuencia de la pandemia generada por el virus SARS-CoV2 (COVID-19) diversos países latinoamericanos, se vieron afectados por carencias tecnológicas en la enseñanza.

Unicef (2021). 71 millones de menores de edad entre niños y adolescentes de Latinoamérica, en noviembre del año 2021, sufrieron por el cese de las clases debido a la clausura de sus escuelas. A pesar de los intentos por implementar la educación a distancia, estos menores se encuentran estancados entre lo tradicional y la tecnología.

Esta es una realidad que en su momento golpeó a una gran parte de Latinoamérica debido a muchos factores como la carencia de material educativo, la infraestructura, pero sobre todo la falta de acceso a la conectividad. Esto incrementó más la desigualdad ya existente que se puede ver día a día, la pandemia profundizó la brecha digital que hay en la educación. En nuestro país no fue diferente y donde más se pudo vivir esta trágica experiencia fue en provincia. Según. Bautista (2022). La problemática entre las diferencias digitales en las zonas más alejadas del país es continua, porque la accesibilidad a la interconexión fue y es limitante.

Los docentes tuvieron que adaptarse a nuevas medidas urgentes para poder seguir dictando sus clases. En algunos ese cambio de metodología no fue favorable ni para ellos ni para sus alumnos. Es por ello que el uso de las tecnologías digitales por parte de los profesores es insuficiente, es importante que los profesores sean capaces de usar las tecnologías digitales, y sacarle provecho eficientemente a las pocas herramientas tecnológicas existentes. En cuanto ello, Alva (2021). Menciona que para hacerle frente a la virtualización de la educación los profesores deben desarrollarse en el dominio de las herramientas digitales, por lo cual es necesario capacitarse y prepararse. Ministerio de educación (MINEDU 2022). En Lima Metropolitana, los docentes están en la necesidad de formación de cómo usar las tecnologías de una forma funcional en el salón de clases. Es necesario que puedan asumir la responsabilidad

y comprender que ellos son un gran aporte para el desarrollo educativo de los niños y adolescentes de nuestro país.

Entonces, se puede asumir que el método de enseñanza de los docentes no se adecúa a las necesidades de los alumnos. Esto genera más retraso en la educación debido a la falta de recursos que complementen el dictado de clases, pero más que eso, que el docente no tenga una herramienta de apoyo para que pueda garantizar el éxito de su enseñanza y así motivar a sus alumnos a lo largo de su carrera educativa. También para que su trabajo sea algo beneficioso para ambos sectores y en un futuro, el país pueda alcanzar un nivel educativo que sea comparado mundialmente.

Basándose en lo redactado y partiendo de las carreras de Dirección y Diseño Publicitario, Dirección y Diseño Gráfico y Comunicación Audiovisual Multimedia, se plantea la creación de una plataforma web para solucionar la carencia de estrategias tecnológicas en la enseñanza por parte de los docentes en escuelas públicas. Este proyecto contará con diferentes etapas.

En la primera etapa se busca captar la atención del público objetivo creando canales de comunicación para que se pueda llegar a ellos, ya sea mediante las redes sociales, audiovisuales informativos, vallas publicitarias entre otros.

En la segunda etapa una vez ya captado nuestro público objetivo que vendrían a ser los profesores ellos al ingresar a la plataforma web podrán ver los diferentes cursos que se implementaran en la plataforma como cursos de nuevas metodologías, habilidades blandas, como usar la tecnología a su favor en clases entre otros cursos que les ayudarán a conocer nuevas herramientas que podrán aplicar a la hora de impartir sus clases. Ellos también podrán acceder a diferentes beneficios pagando una suscripción que les dará diferentes beneficios como acceder a foros, comentarios personalizados de parte de los docentes, acceso a todos los cursos, material complementario y clases en vivo.

En la tercera etapa también estaremos buscando profesores que se quieran unir a la plataforma y compartir sus métodos de enseñanza y así generar una mejor comunidad.

En conclusión, con nuestra propuesta de plataforma web queremos brindarles un espacio donde los profesores puedan conocer nuevas metodologías y compartirlas y así poder mejorar su rendimiento a la hora de impartir sus clases y poder también ayudar a sus alumnos a estar preparados para los retos de la actualidad.

2. Justificación

La presente investigación trata de resolver una problemática existente que afecta en gran medida a los profesores y a la larga puede afectar indirectamente a los alumnos a enfrentar los retos del mundo actual, que es la falta de estrategias tecnológicas. Se plantea una plataforma web que brinda capacitaciones y enseñanzas de nuevas metodologías creativas y didácticas a docentes.

2.1. Justificación social

Contar con una educación de calidad es muy importante para garantizar las mismas oportunidades para todos y así poder minimizar la desigualdad de resultados. El Banco Interamericano de Desarrollo (BID, 2018). menciona que el uso de la tecnología debe ser integrado a las clases teniendo como motivo principal que los alumnos mejoren su aprendizaje en los diferentes cursos. Para lograrlo es fundamental la labor del docente.

Debido a que las metodologías de enseñanza de los docentes en colegios públicos no se adecúan a las necesidades de los alumnos, ya que muchos de ellos no conocen otras metodologías y solo siguen la malla curricular de los colegios donde enseñan, esto hace que el alumno no preste atención y se distraiga en clase. Por eso los profesores y alumnos se verán beneficiados ya que en esta plataforma web recibirán cursos con diferentes tipos de

metodologías que les ayudarán a captar la atención de sus alumnos y poder prepararlos para los retos del mundo actual de manera creativa e innovadora. Por ello se propone crear una plataforma web donde se enseñe metodologías creativas e innovadoras a los docentes de colegios públicos.

2.2. Justificación práctica

Esta investigación existe porque existe la necesidad de ayudar a los profesores a que conozcan nuevas maneras de enseñar que las clases tradicionales y así también poder ayudar a los alumnos aprender de manera diferente y creativa. Según Nikolopoulou (2018), para un buen uso de las TIC padres y profesores fungen un rol especial siendo el docente el que contribuye en mayor medida en la creatividad del alumno así sea un adulto. Ehtiyar y Baser (2019). Esto requiere de docentes que se desempeñen en este ámbito y que usen las TIC a la hora de enseñar a los alumnos y así potenciar la creatividad en ellos. Con esto dicho, la propuesta de valor que planteamos ayudará a los profesores a satisfacer la necesidad de tener un espacio de desarrollo óptimo para el dictado de clases.

2.3. Justificación metodológica

Aplicamos la metodología Toulouse Thinking para diseñar una propuesta de valor que abordara nuestra problemática. A través de la herramienta DPESTA, el mapa de actores nos permitió identificar a los profesores como nuestros actores centrales logrando así proporcionarnos una comprensión más profunda. Durante la etapa de ideación, nos planteamos la pregunta clave sobre ¿Cómo podríamos implementar formas didácticas y creativas que ayuden a los profesores a que sus alumnos aprendan sin dificultad? Y al lanzar ideas donde nos ayudaba a generar mejoras. Utilizando el mapa de problemas buscamos todo lo que no aportaba al proyecto. Logramos profundizar en las razones que dieron valor a nuestra idea y priorizamos

los desafíos clave. Finalmente, en el lienzo de propuesta de valor, este componente nos ayudó a definir mejor nuestros usuarios quienes vendrían a ser los profesores, garantizamos una solución alineada con lo que requerían.

3. Reto de innovación

Carencia de estrategias tecnológicas en la enseñanza, por parte de docentes de escuelas públicas de Lima Metropolitana.

Preguntas General

¿De qué manera se podría solucionar la carencia de estrategias tecnológicas en la enseñanza, por parte de docentes de escuelas públicas de Lima Metropolitana?

Preguntas específicas

P1 ¿Qué recursos se necesitarían para la creación de una plataforma web para solucionar la carencia de estrategias tecnológicas en la enseñanza, por parte de docentes de escuelas públicas de Lima Metropolitana?

P2 ¿Qué aliados clave se necesitarían para la creación de una plataforma web para solucionar la carencia de estrategias tecnológicas en la enseñanza, por parte de docentes de escuelas públicas de Lima Metropolitana?

P3 ¿Cuál sería el presupuesto estimado para la creación de la plataforma web para solucionar la carencia de estrategias tecnológicas en la enseñanza, por parte de docentes de escuelas públicas de Lima Metropolitana?

Objetivo general

Crear una plataforma web para solucionar la carencia de estrategias tecnológicas en la enseñanza, por parte de docentes de escuelas públicas de Lima Metropolitana.

Objetivo específico

O1 Determinar los materiales que se necesitaría para la creación de una de la plataforma web para solucionar la carencia de estrategias tecnológicas en la enseñanza, por parte de docentes de escuelas públicas de Lima Metropolitana.

O2 Especificar que aliados clave se necesitaría para la creación de una plataforma web para solucionar la carencia de estrategias tecnológicas en la enseñanza, por parte de docentes de escuelas públicas de Lima Metropolitana.

O3 Calcular cuál sería el presupuesto estimado para la creación de la plataforma web para solucionar la carencia de estrategias tecnológicas en la enseñanza, por parte de docentes de escuelas públicas de Lima Metropolitana.

4. Sustento Teórico

4.1. Estudios previos

Blanquicet y Castro (2023). *Tecnología educativa: un análisis de los beneficios en el aprendizaje mediante el uso de plataformas digitales en las aulas de clase*. Para optar al título de Magíster en Educación. Pontificia Universidad Javeriana.(Colombia)

El objetivo consiste en observar la utilidad en el estudio que demuestran los docentes y alumnos de grado décimo y once, partiendo desde el uso de plataformas virtuales en los salones.

Los resultados de la investigación concluyen que el uso de plataformas educativas da resultados positivos en el proceso educativo de los alumnos. No solo incrementa el tiempo de concentración en el aula, además prepara a los alumnos para nuevos desafíos tecnológicos y aportan la manera de aprender. No obstante, es importante resaltar que el uso desmedido de estas plataformas puede desviar la atención de la clase. Es valioso que los profesores se formen en el uso de estas plataformas virtuales para sacar el mayor de las ventajas.

En conclusión, los estudios realizados han evidenciado que las plataformas virtuales son útiles para la enseñanza y aprendizaje en la educación. Además, inciden de primera mano en los procesos intelectuales, influenciando de manera duradera en los alumnos.

La utilidad de la tesis es evidenciar los beneficios de las plataformas digitales, tanto en docentes como en alumnos para la mejora de la educación. Flores (2021). *Plataformas virtuales y educación virtual en estudiantes de una universidad privada de Trujillo*. Para obtener el grado de Maestro en docencia universitaria. Universidad César Vallejo.

El objetivo es conocer la conexión entre entornos y la enseñanza digital en alumnos de una universidad no pública de Trujillo

Los resultados de la investigación son que las herramientas digitales son fundamentales para el procedimiento de enseñanza-aprendizaje en línea, y a través de ellos, profesores como estudiantes consiguen desenvolver sus competencias.

En conclusión, esto demuestra que para que el alumno tenga un conocimiento importante, debe tener herramientas que le ayuden a aprender de forma activa, El profesor es clave, ya que debe crear métodos educativos que faciliten el aprendizaje de los alumnos, mediante diferentes formas en donde plasme sus conocimientos durante la clase.

La utilidad de la tesis es mostrar la relación que existe entre el profesor y la creación de métodos educativos a través de plataformas digitales.

Vargas (2019). *La competencia digital y el uso de aplicaciones web 2.0 en docentes de una universidad privada*. Para obtener el grado de Maestro en edumática y docencia universitaria. Universidad Tecnológica del Perú.

El objetivo es especificar cuáles son los vínculos entre las capacidades tecnológicas con la utilización de herramientas digitales web 2.0 en profesores de una universidad no pública.

Los resultados de la investigación señalan que hay una buena relación entre las habilidades digitales y la utilización de herramientas digitales web 2.0 en profesores de una universidad no pública.

En conclusión, a través de la utilización de herramientas para compartir material, plataformas de E-Learning, se aumenta las habilidades virtuales profesor al implementar el aprendizaje digital aprendiendo a utilizar las plataformas, la comunicación en equipo al publicar material con los alumnos, el desarrollo de material virtual, la protección de identidad virtual y la solución de problemas al encontrarlos y proponer soluciones.

La utilidad de la tesis es evidenciar el uso de las herramientas digitales web 2.0 y la comunidad que crea en estas plataformas web.

Torres (2019). *Plataforma virtual para mejorar el rendimiento de una asignatura del plan curricular de la escuela de tecnologías de la información, SENATI*. Para obtener el grado de Maestro en docencia profesional tecnológica. Universidad Cayetano Heredia.

El objetivo de la investigación fue verificar los resultados del empleo de la plataforma digital de formación en el progreso de la productividad académica de los alumnos en una materia del plan curricular de la Escuela de Tecnologías de la Información (ETI). de la base Independencia de la institución de formación e instrucción: “Servicio Nacional de Adiestramiento en Trabajo Industrial” (SENATI).

Los resultados de la investigación indican que en vista de que se obtuvieron mejoras en la productividad educativa posterior a la utilización de las plataformas digitales de enseñanza, en la academia de tecnologías de la Información del SENATI observaron que era aconsejable usarlas como sustento a las materias que se dictan en la actualidad.

En conclusión, el empleo de la plataforma digital de educación desarrolla considerablemente el grado de enseñanza educativo en su aspecto de destrezas. Mediante tablas

cruzadas se estableció que el 100% de los que usaron con creces la plataforma, obtuvieron puntajes positivos en la prueba de destrezas, en tanto que el 100% de los que usaron con mínima regularidad tuvieron calificación desaprobatoria en destrezas.

La utilidad de la tesis es mostrar el impacto positivo que tiene una plataforma virtual de aprendizaje.

Salas (2019). *Uso de la Plataforma Virtual Moodle y el Desempeño Académico del Estudiante en el Curso de Comunicación II en el Periodo 2017-02 de la Universidad Privada del Norte, sede Los Olivos*. Para obtener el grado de Magister en docencia universitaria y gestión educativa. Universidad Tecnológica del Perú.

El objetivo es establecer si la utilización de la plataforma digital tiene relación con el rendimiento del alumno en la materia de Comunicaciones II de la Universidad Privada del Norte. Sede Los Olivos en el año 2017-2.

Los resultados se asocian con el rendimiento de estas en la materia y las consecuencias estadísticas finales que se manifiestan en el estudio y que admite certificar que la utilización de la plataforma Moodle si guarda relación de manera beneficiosa con el rendimiento educativo de los alumnos de la materia de Comunicación 2.

Las conclusiones es que la utilización de la plataforma Moodle sí interviene en el rendimiento de los alumnos de Comunicación 2, alcanzando a asegurar que a más empleo de la misma, más será el rendimiento de los alumnos.

La utilidad de la tesis es demostrar la influencia de las plataformas en el desenvolvimiento de los estudiantes.

4.2. Marco teórico

4.2.1. Creación de una plataforma web

Una plataforma web educativa, es un portal digital creado para ayudar a adquirir nuevos conocimientos y habilidades en diferentes temas. Incluyen foros, video clases, material complementario, entre otros. Tiene como finalidad dar educación de manera accesible y personalizada a través del internet.

Giraldo (2019). Las plataformas web cumplen con ayudar a resolver tareas mediante aplicaciones en el mismo sitio. Hay un sin número de plataformas webs, cuya finalidad de cada una cambia de acuerdo con los requerimientos de los usuarios.

4.2.1.1. Definición de una plataforma web

Giraldo (2019). Una plataforma digital, es un sitio en línea donde se pueden usar diferentes aplicativos o programas en un mismo sitio, para cubrir con diferentes carencias en el usuario. Estos cuentan con múltiples opciones que sirven a los clientes para solucionar diferentes necesidades de forma automática, usando pocos medios.

La conceptualización de una plataforma web es tener un sistema integrado con múltiples herramientas y recursos que permitan la facilidad en el usuario para realizar actividades específicas.

Estas plataformas webs buscan optimizar los recursos, ser intuitivas y amigables para el usuario. De fácil acceso y ofrece una experiencia a través de internet.

4.2.1.2. Características de una plataforma web

4.2.1.2.1. Accesibilidad

La accesibilidad se refiere a poder diseñar y mostrar el contenido de una manera que sea amigable para el consumidor/usuario, sin importar la experiencia que tenga frente a la

tecnología ya que su estancia en la plataforma debe ser de fácil navegación y así garantizar una experiencia inclusiva para todos los usuarios.

Iberdrola (2020). El acceso web mezcla el diseño y la tecnología para formar un internet sin límites que brinden a los usuarios comprensión, formación, navegación y la completa interrelación con la plataforma.

4.2.1.2.2. Experiencia de usuario

Con respecto a la experiencia de usuario, se debe tomar en cuenta la estancia del consumidor en la plataforma para que su tiempo en dicho medio sea beneficioso y pueda entender que la tecnología es un aliado importante para resolver sus necesidades en su día a día.

Toulouse Lautrec (2021). El UX es el medio que el grupo de diseño usa para formar un bien o servicio que brindan experiencias importantes y memorables para el cliente o usuario. Esto engloba el desarrollo de todo el procedimiento de adquirir e integrar en el producto, como por ejemplo las características de la marca, diseño, beneficio y funcionalidad.

4.2.1.2.3. Interacción entre usuarios

La interacción entre los usuarios es clave para el desarrollo de una comunidad que mediante sus comentarios y comunicación constante logra fortalecer esos lazos que permiten compartir información vital que será la base de dicha comunidad.

Iglesias (2023). La interacción entre usuarios sirve principalmente para perfeccionar cualquier desarrollo en el que él tiene que relacionarse con la web o producto digital, para que sea sencillo, práctico y simple de comprender para los usuarios y puedan realizar sin dificultades, lo que han ido a realizar a tu web., Son un número de elecciones que se toman

anterior a la experiencia del usuario que dependen toda la fase de adquisición e interrelación con tu web.

4.2.1.2. Variedad de servicios

4.2.1.3.1. Tipos de plataformas web

Existe una variedad infinita de plataformas en la basta información que hay en internet, cada una más diversa que otra donde los usuarios entran para poder resolver dudas o ayudarse con alguna tarea de su día a día.

4.2.1.3.1.1. Plataformas educativas

Las plataformas educativas son un gran apoyo para desarrollar nuevos conceptos y afianzar lo que ya se aprendió durante las lecciones en los centros educativos. Es un medio en el cual cualquier persona puede encontrar diversa información para absolver dudas que se generan al iniciar nuevos temas desconocidos.

Gaptain (2023). Los métodos de enseñanza del siglo XXI serían incomprensibles sin el uso tecnológico. Los métodos nuevos de estudio, plataformas webs, dispositivos conectados al internet, llegan a los colegios para perdurar. Es algo importante para que los usuarios estén listos para un futuro, brindándoles nuevas herramientas donde les permitan mejorar en un ambiente óptimo.

4.2.1.3.1.2. Plataforma de entretenimiento

Las plataformas de entretenimiento son para poder distraerse con la gran variedad de opciones que existen para poder tener un momento de ocio ya sea de manera personal o en conjunto. Se busca tener un escape de la realidad entrando en dichas plataformas donde cada persona puede crearse un personaje virtual y estar en un mundo diferente.

Calvo (2023). Su importancia se debe a la accesibilidad y confort que brindan las plataformas de entretenimiento como el streaming que permiten al público disfrutar de películas, música, eventos y una programación en directo y en múltiples dispositivos con acceso a internet. Además, se ha diversificado el poder crear contenido, haciendo que cualquier persona pueda volverse un content creator y transmitir en vivo.

4.2.1.3.1.3. Plataforma de e-commerce

Las plataformas de e-commerce son donde las personas pueden obtener los productos que ven en tiendas físicas a un menor precio y la mayoría de las veces con ofertas irresistibles. Es un gran negocio y desarrolla la economía del país con creces. Se estima que las personas pueden pasar horas buscando productos así no lleguen a concretar la compra.

Velasquez (2021). Las páginas webs de e-commerce nos sirven para ofrecer negocios que quieren convertirse en una tienda digital junto con sus productos y servicios. Las tiendas online operan como otras tiendas comunes, solo que en este caso no existe un espacio real determinado, para abonar se realiza a través de servicios digitales y los artículos llegan a la puerta del consumidor por parte de la compañía.

4.2.1.3.1.4. Plataforma de comunicación

Las plataformas de comunicación existen para poder mantener una conexión constante con personas que no se encuentran físicamente cerca de nosotros, aunque también se utilizan para poder mandar mensajes sin la necesidad de hablar o escribir.

Giraldo (2019) Las plataformas de comunicación también se les llama redes sociales, se usan hoy por hoy por un gran número de personas en la sociedad. Son aquellos sitios digitales en donde se almacenan diferentes datos con relación a la interconectividad social.

Gracias a estas, los usuarios se unen y sostienen relación con familia, amigos o conocidos en la red.

4.2.1.3.1.5. Plataforma de colaboración

La plataforma de colaboración es un entorno que facilita la interacción entre un grupo de personas. Estas plataformas brindan herramientas para compartir información, documentos y colaborar en proyectos de manera eficiente. Los ejemplos más comunes son Google drive, Slack, Miro, Trello, Microsoft Team que buscan mejorar la productividad en tiempo real.

Sanchez (2023) Plataforma colaborativa, conocido también como groupware, es una forma de programa que apoya a los usuarios a trabajar en conjuntos en diferentes proyectos y pendientes, sin importar donde se encuentren físicamente. Este tipo de plataforma ayuda en la colaboración, comunicación, coordinación y toma de decisiones de una forma más efectiva.

4.2.1.4. Medios de difusión

Los medios de difusión cumplen un rol importante en la distribución de mensajes o información que se requiere expandir a diferentes grupos de personas. Pueden ser mediante las redes sociales, medios impresos, televisión o radio. Estos permiten que el asunto llegue a personas que tal vez ni siquiera estén dentro del foco pero que probablemente el tema a tratar sea de su interés.

Muniz (2019) Existen varias formas de comunicación, dependiendo del interés del público. Así como el internet nació con el crecimiento tecnológico y continuó de manera importante, la televisión y radio siguen teniendo un papel importante en el público. Para obtener un plan eficiente, se necesita escoger de manera correcta los medios de difusión. Por ello, era primordial pensar en donde se encuentra el público objetivo y cuáles de ellos da mejores resultados.

4.2.1.5. Importancia de crear una plataforma web educativa

La plataforma web educativa (Methisy) es importante porque se enfoca en brindar metodologías innovadoras a docentes. Tiene como objetivo mejorar los métodos de enseñanza de los profesores y repercutir en los alumnos, de esta manera ellos podrán tener un mejor desempeño en clase y los docentes se verán beneficiados ya que tendrán nuevos conocimientos, facilitando la formación continua y un crecimiento profesional importante, generando un impacto positivo en la calidad educativa.

5. Beneficiarios

5.1. Directos

La plataforma web está enfocada principalmente en docentes de instituciones educativas públicas y privadas de entre 25 a 55 años de edad que están en busca de capacitarse en nuevas metodologías para poder llegar a sus alumnos con herramientas innovadoras.

5.2. Indirectos

Los beneficiarios indirectos son los alumnos ya que gracias a la plataforma web los profesores contarán con nuevas herramientas y metodologías que se verán reflejadas en el rendimiento de los estudiantes y atención en las clases. Así también, las organizaciones educativas podrán adoptar estas metodologías en el futuro, siendo en parte beneficiadas.

5.3. Arquetipo de cliente

Los beneficiarios son profesores de secundaria de Lima Metropolitana de entre 25 a 55 años. Son docentes que saben que sus alumnos no están completamente motivados a la hora de estudiar, por eso buscan nuevas formas de poder llegar a ellos e incentivarlos. Sin embargo, no todos cuentan con las herramientas necesarias para poder lograrlo, es por eso por lo que tienen

la necesidad de poder capacitarse con nuevas metodologías de enseñanza, innovadoras y creativas.

Oscar es un docente de 40 años de edad que lleva enseñando 10 años a alumnos de secundaria en distintos colegios de Lima Metropolitana. Es una persona muy empática, le gusta aprender por su cuenta ya que es autodidacta pero más que aprender tiene una pasión por enseñar a todo el mundo. Le gusta bromear y mantener un ambiente jovial en el aula ya que los cursos que dicta suelen ser muy tediosos.

Tiene un conocimiento básico sobre metodologías y siempre busca actualizarse ya que sabe que trabajar con adolescentes no es nada fácil. Siempre los incentiva a que aprovechen la tecnología como una herramienta para desarrollar todas sus habilidades. Piensa que todos los docentes deberían intentar acoplar metodologías creativas que lleguen a sus alumnos, pero sobre todo implementar la tecnología en su día a día ya sea para alguna tarea o para poder buscar una guía para sus clases. Sabe que el ambiente laboral de los docentes no es óptimo en el país, pero aun así no se rinde en buscar soluciones para mejorar la calidad de su enseñanza y apoyar a otros docentes en la búsqueda de la excelencia.

Finalmente, le gustaría encontrar una solución viable y adaptable acerca de metodologías profesionales e innovadoras sobre diversos temas que pueden suceder en las aulas.

Los arquetipos fueron desarrollados tomando como referencia toda la información recopilada de los lienzos de investigación, además de las entrevistas y encuestas, y el Mapa de Actores, el cual fue dividido en tres secciones:

Sección 1 - Centrales: En esta sección se encuentra el público objetivo, quienes son los profesores de secundaria de Lima Metropolitana entre 25 a 55 de edad, debido a que son los que más afectados por la problemática que es la falta de herramientas tecnológicas y nuevas

metodologías para llegar a sus estudiantes. Además, ellos serán los que se vean beneficiados con la creación de la plataforma web.

Sección 2 - Directos: En esta sección se encuentran las personas quienes tienen un contacto más directo y forman parte del entorno de los docentes a la hora de enseñanza en cual encontramos a los directores de colegios, alumnos y padres de familia.

Sección 3 - Indirectos: En esta sección se encuentran las organizaciones públicas y privadas, quienes no mantienen un contacto tan directo con el público elegido. Se tomaron en cuenta las organizaciones como MINEDU, SUNEDU, Sin embargo, no influyen mucho para el desarrollo previo de los arquetipos.

5.4. Cantidad de beneficiarios

El presente proyecto va enfocado a docentes de 25 a 55 años de Lima Metropolitana (aproximadamente 700 docentes). Escogidos por delimitación social e investigación. Se espera poder llegar a más docentes mediante redes sociales y un marketing orgánico para poder ofrecerles el servicio que les brindará las herramientas necesarias para poder resolver la problemática en un mediano a corto plazo.

6. Propuesta de Valor

Explicaremos el lienzo de modelo de negocio de Methisy, destacaremos elementos esenciales, desde la propuesta de valor hasta la fuente de ingresos.

6.1. Propuesta de valor

Como principal propuesta de valor de Methisy es que se busca implementar formas didácticas y creativas que ayuden a los profesores a que sus alumnos aprendan sin dificultad y además ofrecemos cursos para que estén en constante capacitación y actualización.

6.2. Segmento de clientes

Los clientes directos y los principales usuarios de esta plataforma son los docentes de secundaria. Y los beneficiarios son los estudiantes del nivel de secundaria en los colegios.

6.3. Canales

Los canales por donde nuestros usuarios se pueden comunicar con nosotros, saber lo que hacemos y nuevas cosas que ofreceremos serán los siguientes: Página web donde podrán visualizar nuestros cursos que dictamos en la plataforma, las Redes sociales donde nos comunicaremos con el usuario de manera más cercana para generar comunidad, su correo electrónico para alertarle de ofertas y más.

6.4. Relación con los clientes

Nuestra relación con nuestros clientes se dará mediante nuestro soporte técnico siendo amables y empáticos para resolver sus problemas también por redes sociales para formar comunidad y anunciar nuevas cosas de la plataforma de manera más amigable y cercana y mediante e-mail marketing para que conozcan nuestras ofertas.

6.5. Actividades clave

Para poder realizar esta plataforma necesitamos realizar las siguientes actividades clave primero conseguir a nuestros colaboradores que dictaran los cursos en la plataforma también conseguir a nuestros programadores y diseñadores UX para el desarrollo de la plataforma web también tener una Estrategia y planeación de contenido para saber cómo y cuándo vamos a darle noticias sobre novedades a nuestros clientes otra actividad clave vendría ser captar clientes potenciales en eventos también dar asesoría personalizadas en la plataforma y constantemente actualizar los materiales con mini cursos.

6.6. Recursos clave

Los servidores nos servirán para almacenar y gestionar contenido educativo, ya que tenemos que asegurarnos de que sea un contenido rápido y seguro. El servidor Hosting respalda la disponibilidad constante de la página web. Con el diseño UX/UI nos enfocaremos en proporcionar a nuestros docentes una experiencia intuitiva y agradable y así poder facilitar la enseñanza y el intercambio de conocimientos. El soporte técnico será esencial para abordar cualquier problema técnico, asegurando la funcionalidad de nuestra plataforma.

6.7. Aliados clave

Contamos con docentes como colaboradores clave, siendo ellos las principales fuentes para la creación de la página web. Su experiencia guiará el desarrollo, asegurando que se ajuste a sus necesidades. Los diseñadores web contribuirán con su experiencia en la creación de una página atractiva y de fácil acceso. Ingenieros Software desarrollarán funciones específicas y garantizarán la seguridad del sitio. Los colegios servirán como un gran contenido de aporte y participarán en la retroalimentación, asegurando la adaptación efectiva al entorno educativo.

6.8. Fuentes de ingresos

Las fuentes principales de ingreso se centrarán en packs de capacitación diseñados para nuestros usuarios. La plataforma ofrecerá un espacio para que colaboradores puedan compartir sus conocimientos. Además, se ofrecerá una suscripción con precios alcanzables para proporcionar la facilidad de acceso continuo a recursos educativos. La compra de cursos unitarios permitirá a los docentes seleccionar cursos específicos según sus necesidades, ofreciendo rigidez y personalización.

6.9. Presupuestos

Tabla 1 *Inversión Inicial*

Item	Descripción de recursos	Cantidad	Costo unitario
1	Programa	1	S/.1,800
1	Computadora	1	S/.3000
1	Hosting	1	S/.380
1	Diseñador UX	1	S/.1,800
1	Cámara	1	S/.3,500
1	Luces	3	S/.300
1	Micrófono	2	S/.500
1	Memoria SD	1	S/.100
1	Dominio	1	S/. 100xAño
1	Internet	1	S/.100
		TOTAL:	S/.11,780

Tabla 2 *Gastos mensuales*

Item	Descripción de los cursos	Cantidad	Costo unitario
1	Servicios (agua, luz)	1	S/.150
1	Espacio	1	S/.200
1	Adobe Suite	1	S/.291
1	Publicidad en rr.ss.	1	S/.200
1	Colaboradores	1	S/.1,025
1	Creador de contenido	1	S/.1,500
1	Editor	1	S/.1,800
		TOTAL:	S/.5.066

Tabla 3 *Lienzo de ingresos*

Categoría	Costo unitario	Unidades ventas	Ingreso trimestral esperado
Curso unitario	S/.50	30	S/.1,500
Semestral básico	S/.250	10	S/.2,500
Anual básico	S/.400	10	S/.4000
Plab anual pro	S/.750	5	S/.3,750
		TOTAL:	S/.35,250

7. Resultados

Se logró cumplir el reto de innovación ya que, para resolver la problemática de carencia de estrategias tecnológicas en la enseñanza, por parte de docentes de escuelas públicas en Lima Metropolitana mediante la plataforma digital “Methisy”, creando un espacio para compartir conocimiento y mejorando el desempeño de los alumnos en clase.

Se cumplió el 90%, al realizar la creación de la plataforma en fase de prototipo, siendo mostrada a un grupo de docentes de entre 25 a 55 años que residen en Lima Metropolitana mediante una reunión en Meet, donde se explicó el funcionamiento de la plataforma, el poder inscribirse en ella y poder volverse colaborador y compartir conocimiento generando un ingreso extra. El 10% que no se logró fue la compra real de los cursos y el poder subir video clases a la plataforma ya que no se cuenta con un servidor, hosting real ni pasarela de pagos.

Los resultados fueron posibles gracias al webinar que se llevó a cabo junto a un grupo de docentes antes mencionado. Donde se explica detalladamente el proyecto, además se invita a formar parte de “Methisy” y la oportunidad laboral que esta plataforma ofrece.

También, mediante un cuestionario virtual se recolectó datos de los interesados en formar parte de la plataforma “Methisy”.

8. Conclusiones

La investigación realizada determina los materiales que se necesitan para la creación de una plataforma web ya que existen múltiples carencias en la educación que conllevan a un bajo desempeño e interés de los alumnos. Debido a ello, se calculó el presupuesto estimado de los costos para realizar esta plataforma ya que, implementando la tecnología en las estrategias de los docentes, el desempeño de sus alumnos se verá beneficiado y también así ayudará a su crecimiento profesional. Finalmente se especificó a los aliados claves como docentes, siendo estos quienes luego de ser parte de un webinar respaldaron y confirmaron su participación en el proyecto.

Lo anterior explicado permite validar la creación de una plataforma web para solucionar la carencia de estrategias tecnológicas en la enseñanza, por parte de docentes de escuelas públicas de Lima Metropolitana.

9. Bibliografía

Alva, E. (2021). Educación rural en tiempos de emergencia sanitaria nacional: retos del docente frente al desarrollo de la virtualidad. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(4), 4278-4295.

<https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/620/809>

Banco Interamericano de Desarrollo [BID]. (2018). *El BID y la tecnología para mejorar el aprendizaje: ¿Como promover programas efectivos?*. publications.iadb.or.

<https://publications.iadb.org/publications/spanish/viewer/El-BID-y-la-tecnolog%C3%ADa-para-mejorar-el-aprendizaje-%C2%BFC%C3%B3mo-promover-programas-efectivos.pdf>

Bautista, C. (2022). *Uso de las tecnologías digitales por parte de las docentes de nivel inicial en el ámbito rural de la región Ayacucho, según los resultados de la ENEDU, 2018* [Tesis para optar el título profesional de licenciado en educación inicial, Universidad Peruana Cayetano Heredia]. Repositorio-UPCH.

https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/11978/Uso_BautistaMi_tma_Claritza.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Blanquicett, A., Castro, E. (2023). *Tecnología educativa: un análisis de los beneficios en el aprendizaje mediante el uso de plataformas digitales en las aulas de clase*. [Tesis de Maestría en Educación para la Innovación y las Ciudadanías, Pontificia Universidad Javeriana (Colombia)]. Repositorio Institucional Javeriano.

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/64427/Tesis%20castro-4-97.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Calvo, leticia. (2023, 29 de septiembre). *Streaming: Qué es y mejores plataformas*. GoDaddy.

<https://es.godaddy.com/blog/cuales-son-las-mejores-plataformas-para-hacer-streaming-en-directo/>

Cuetos, M., Grijalbo, L., Argüeso, E., Escamilla, V. y Ballesteros, R. (2019). Potencialidades de las TIC y su papel fomentando la creatividad: percepciones del profesorado. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 23(2), 290.

<https://doi.org/10.5944/ried.23.2.26247>

Ehtiyar, R., y Baser, G. (2019). University education and creativity: An assessment from students' perspective. *Eurasian Journal of Educational Research*, 80, 113-132.

https://www.researchgate.net/publication/332181460_University_Education_and_Creativity_An_Assessment_From_Students'_Perspective

Escuela Superior Toulouse Lautrec [TLS]. (2021, 14 de julio). *Todo lo que tienes que saber sobre el diseño de experiencia de usuario (UX)*. ToulouseLautrec.edu.pe.

<https://www.toulouselautrec.edu.pe/blogs/disenio-experiencia-usuario>

Flores, P. (2021). *Plataformas virtuales y educación virtual en estudiantes de una universidad privada de Trujillo*. [Tesis para obtener el grado académico de Maestro en Docencia Universitaria, Universidad César Vallejo]. Repositorio UCV.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69944/Flores_LPC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2021). *Reimaginar la educación en América Latina y el Caribe*. <https://www.unicef.org/lac/reimaginar-la-educacion-en-america-latina-y-el-caribe>

Gaptain. (2023, 6 de febrero). *Las plataformas educativas digitales imprescindibles para usar en el aula*. <https://gaptain.com/blog/las-5-mejores-plataformas-educativas-para-usar-en-clase/>

- Giraldo, V. (2019, 14 de febrero). *Plataformas digitales: ¿qué son y qué tipos existen?* rockcontent. <https://rockcontent.com/es/blog/plataformas-digitales/>
- Iberdrola. (2020). *¿Qué es la accesibilidad web? El gran reto para conseguir un Internet para todos.* Iberdrola. <https://www.iberdrola.com/innovacion/que-es-accesibilidad-web#:~:text=QU%C3%89%20ES%20LA%20ACCESIBILIDAD%20WEB,plena%20interacci%C3%B3n%20con%20la%20web>
- Iglesias, A. (2023, 26 de junio). *Diseño de interacción web: qué es y para qué sirve.* Visualpublinet. <https://visualpublinet.com/disenio-de-interaccion-web-que-es-y-para-que-sirve/>
- Ministerio de Educación del Perú [MINEDU]. (2022). *Estudio sobre el uso de las tecnologías digitales en las escuelas públicas del Perú.* minedu.gob.pe. <https://www.minedu.gob.pe/n/noticia.php?id=44247>
- Nikolopoulou, K. (2018). Creative and ICT: Theoretical approaches in school education. En T. A. Mikropoulos (Ed.), *Research on e-Learning and ICT in Educatio*, (87-100), New York: Springer. <https://doi.org/10.5944/ried.23.2.26247>
- Muniz, L. (2019, 6 de julio). *Conoce los principales medios de comunicación y las características de cada uno.* Rockcontent. <https://rockcontent.com/es/blog/medios-de-comunicacion/>
- Radio Programas del Perú [RPP]. (2020). *La revolución tecnológica en las aulas: Una nueva mirada educativa.* <https://rpp.pe/campanas/contenido-patrocinado/la-revolucion-tecnologica-en-las-aulas-una-nueva-mirada-educativa-noticia-1119678>
- Salas, S. (2019). *Uso de la Plataforma Virtual Moodle y el Desempeño Académico del Estudiante en el Curso de Comunicación II en el Periodo 2017-02 de la Universidad Privada del Norte, sede Los Olivos.* [Tesis para optar el grado académico de magister en docencia universitaria y gestión educativa, Universidad Tecnológica del Perú].

Repositorio UTP.

https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/1996/Sandro%20Salas_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sanchez, M. (2023, 27 de noviembre). *Nuestro gran aliado: El software colaborativo*. Roana.

<https://www.raona.com/gran-aliado-software-colaborativo/>

Torres, L. (2019). *Plataforma virtual para mejorar el rendimiento en una asignatura del plan curricular de la escuela de tecnologías de la información, senati*. [Tesis para optar el grado de maestro en docencia profesional tecnológica, Universidad Peruana Cayetano Heredia]. Repositorio UPCH.

https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/7726/Plataforma_TorresArgomedeo_Leonardo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vargas, C. (2019). *La competencia digital y el uso de aplicaciones web 2.0 en docentes de una universidad privada*. [Tesis para optar el grado académico de maestro en educación y docencia universitaria, Universidad Tecnológica del Perú]. Repositorio UTP.

https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/2159/Carlos%20Vargas_Tesis_Maestria_2019.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Velasquez, L. (2021, 23 de mayo). *¿Qué es un e-commerce?*. Consultora Inusual.

<https://cinusual.com/que-es-una-plataforma-e-commerce#popupcontacto>