

**IMPLEMENTACIÓN DE UNA PÁGINA WEB EDUCATIVA SOBRE CÁTEDRA DE
PAZ EN GRADOS SEXTO Y SÉPTIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN
LUIS DE GACENO**



**LIGIA STEFFANY CULMA SÁNCHEZ
MARÍA ELOÍSA LEGUIZAMÓN CUESTA
JUANITA NARVÁEZ LESMES
DAFNE JULIANA PARRA PIRAQUIVE**

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN LUIS DE GACENO
ARTICULACIÓN CON LA EDUCACIÓN MEDIA-SENA
ESPECIALIDAD TÉCNICO EN DESARROLLO DE SOFTWARE
GRADO ONCE
SAN LUIS DE GACENO-BOYACÁ
2025**

**IMPLEMENTACIÓN DE UNA PÁGINA WEB SOBRE CÁTEDRA DE PAZ EN
GRADOS SEXTO Y SÉPTIMO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN LUIS DE
GACENO**

**LIGIA STEFFANY CULMA SÁNCHEZ
MARÍA ELOÍSA LEGUIZAMÓN CUESTA
JUANITA NARVÁEZ LESMES
DAFNE JULIANA PARRA PIRAQUIVE**

Trabajo presentado como requisito para optar por el título de bachiller técnico en
programación en software

Asesores:

Carlos Alberto Pongutá pulido

Instructor SENA

Lizzeth Katherine Amortegui Tristancho

Ingeniera de Sistemas y computación

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN LUIS DE GACENO
ARTICULACIÓN CON LA EDUCACIÓN MEDIA-SENA
TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE
GRADO ONCE
SAN LUIS DE GACENO-BOYACÁ
2025**

Nota de aceptación

JURADO N°1

JURADO N°2

JURADO N°3

SAN LUIS DE GACENO, BOYACÁ (21 de octubre de 2025)

DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado, en primer lugar, a Dios, por darnos la vida, la salud, la fortaleza y la sabiduría necesarias para culminar este proceso, pues sin su guía nada de esto habría sido posible. A nuestros padres, quienes con su esfuerzo, sacrificio y amor incondicional han sido mi mayor fuente de inspiración y motivación; a ellos debo cada paso que he dado, porque me enseñaron a luchar por mis sueños, a ser constante y a valorar el conocimiento como una herramienta para transformar mi vida y la de los demás. A nuestras familias en general, que con su compañía, apoyo moral y comprensión me han brindado aliento en los momentos más difíciles, haciéndome sentir que no estoy solo en este camino.

Extiendo esta dedicatoria también a mis docentes, quienes con paciencia, dedicación y vocación compartieron conmigo su saber, mostrándome que la educación no solo se limita a transmitir conocimientos, sino que también es un acto de entrega, compromiso y construcción de valores. A ellos les agradezco cada palabra de orientación, cada consejo y cada reto académico que me impulsó a dar lo mejor de mí y a no conformarme con lo mínimo.

De igual manera, dedico este proyecto a mis compañeros y amigos, con quienes compartí experiencias de aprendizaje, dificultades, alegrías y logros; gracias a esa interacción comprendí el valor del trabajo en equipo, de la empatía y de la solidaridad, aspectos fundamentales no solo en el ámbito académico sino también en la vida.

Finalmente, quiero dedicar este trabajo a todas aquellas personas que creen en la importancia de la educación y de la ciencia como motor de cambio y progreso social. Este proyecto representa no solo un esfuerzo individual, sino también un compromiso colectivo con el conocimiento, con la construcción de una sociedad más justa, equitativa y consciente de la necesidad de avanzar en unidad hacia un mejor futuro.

AGRADECIMIENTOS

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a todos los que hicieron posible la realización y ejecución de este proyecto. En primer lugar, a los profesores, quienes con su dedicación y compromiso nos acompañaron en cada etapa del proceso, guiándonos y orientándonos para que el trabajo alcanzara sus objetivos. A nuestros padres, por su apoyo constante, así como por el ánimo y la motivación que nos brindaron, demostrando que la educación es un esfuerzo compartido entre la escuela y el hogar. Este agradecimiento es también un recordatorio de que, cuando existe cooperación, trabajo en equipo y voluntad, se pueden lograr cambios significativos dentro de la institución y en la comunidad.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	11
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	12
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	13
2. JUSTIFICACIÓN	14
3. OBJETIVOS	15
3.1 GENERAL OBJETIVOS	15
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
4. MARCO REFERENCIAL	16
4.1 ANTECEDENTES	16
4.2 MARCO TEÓRICO	18
4.2.1. La cátedra de paz en el contexto educativo Colombiano	18
4.2.2. Uso de herramientas digitales en la educación	18
4.2.3. Beneficios de una Plataforma Web para la Enseñanza de la Paz	19
4.3 MARCO CONCEPTUAL	19
4.4 MARCO LEGAL	20
4.5. MARCO GEOGRÁFICO	21
5. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	23
5.1. PRESUPUESTO	23
5.2. CRONOGRAMA	23
6. ESTUDIO DE VIABILIDAD	24
6.1 TÉCNICA E INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN	24
6.2 POBLACIÓN	24
6.3 MUESTRA	24
7. ANÁLISIS Y ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS	25
7.1 IDENTIFICACIÓN DE ACTORES DEL SISTEMA	25
7.2 REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	25
7.3. REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES	27

7.4. REQUISITOS DEL SISTEMA.....	27
7.4.1. Requisitos de software	27
7.4.2 Requisitos de Hardware	27
8. DISEÑO DEL SOFTWARE.....	28
8.1. NOMBRE DEL APLICATIVO, LOGO, ESLOGAN	28
8.2. MAQUETADO DE INTERFAZ GRÁFICA	29
9. DESARROLLO DEL SOFTWARE.....	33
9.1. DESARROLLO DE FRONTEND	33
10. IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE.....	36
11. PRUEBAS DEL SOFTWARE.....	40
12. IMPACTOS.....	41
12.1. SOCIAL	41
12.2. ECONÓMICO	41
12.3. AMBIENTAL-TECNOLÓGICO.....	42
13. CONCLUSIONES	43
14. RECOMENDACIONES.....	44
15. BIBLIOGRAFÍA	45
ANEXOS.....	48

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Presupuesto del proyecto	23
Tabla 2. Cronograma de actividades	23
Tabla 3. Actores del sistema.....	25
Tabla 4. Requerimientos funcionales 1	25
Tabla 5. Requerimientos funcionales 2.....	26
Tabla 6. Requerimientos funcionales 3.....	26
Tabla 7. Pruebas de software	40
Tabla 8. Pregunta 1	49
Tabla 9. Pregunta 2	50
Tabla 10. Pregunta 3	51
Tabla 11. Pregunta 4	52
Tabla 12. Pregunta 5	54
Tabla 13. Pregunta 6	55
Tabla 14. Pregunta 7	56

LISTA DE GRAFICAS

Grafica 1. pregunta 1 encuesta 1	49
Grafica 2. Pregunta 2 encuesta 1	50
Grafica 3. Pregunta 3 encuesta 1	52
Grafica 4. Pregunta 4 encuesta 1	53
Grafica 5. Pregunta 5 encuesta 1	54
Grafica 6. Pregunta 6 encuesta 1	55
Grafica 7. Pregunta 7 encuesta 1	57
Grafica 8. Pregunta 1 encuesta 2	59
Grafica 9. Pregunta 2 encuesta 2	60
Grafica 10. Pregunta 3 encuesta 2	60

LISTA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. ubicación	22
Ilustración 2. Vista frontal de la institución educativa.....	22
Ilustración 3. Logo del proyecto	28
Ilustración 4. Interfaz gráfica pág. 1	29
Ilustración 5. Interfaz gráfica pág. 2	29
Ilustración 6. Interfaz gráfica pág. 3	30
Ilustración 7. Interfaz gráfica pág. 4	30
Ilustración 8. Interfaz gráfica pág. 5	31
Ilustración 9. Interfaz gráfica pág. 6	31
Ilustración 10. Interfaz gráfica pág. 7	32
Ilustración 11. tema del frontend.....	33
Ilustración 12. Menú.....	33
Ilustración 13. página principal 1.....	34
Ilustración 14. pagina importancia	34
Ilustración 15. pagina actividades interactivas	35
Ilustración 16. Explicación de la página a estudiantes 1	36
Ilustración 17. Explicación de la página a estudiantes 1.1	37
Ilustración 18. Acompañamiento explicativo	37
Ilustración 19. Uso educativo de la pagina	38
Ilustración 20. visualización de videos interactivos	39

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación en valores y la promoción de la convivencia pacífica se han convertido en pilares fundamentales dentro de las instituciones educativas. La Cátedra de Paz, como espacio de reflexión y aprendizaje, busca fortalecer en los estudiantes competencias ciudadanas que les permitan contribuir activamente a la construcción de una sociedad más justa y armoniosa.

En este contexto, la implementación de una página web sobre Cátedra de Paz para los grados sexto y séptimo de la Institución Educativa San Luis de Gaceno representa una estrategia innovadora para fomentar el aprendizaje dinámico y participativo. A través de este espacio virtual, los estudiantes podrán explorar contenidos relacionados con la resolución de conflictos, la tolerancia, el diálogo y la cultura de paz, accediendo a herramientas interactivas que les permitirán reflexionar y aplicar estos valores en su vida cotidiana.

El objetivo de esta plataforma es involucrar activamente a los jóvenes en la construcción de una convivencia basada en el respeto y la solidaridad, proporcionándoles recursos educativos y actividades que refuercen su rol como agentes de cambio dentro de su comunidad escolar. Con esta iniciativa, se espera fortalecer el compromiso de los estudiantes con la paz y la armonía social, promoviendo un ambiente educativo en el que el diálogo y la cooperación sean la base para la resolución de conflictos y la consolidación de una convivencia pacífica.

A lo largo de este proyecto de grado, se explorará en detalle el diseño, desarrollo e implementación de esta página, así como su impacto en la promoción de una cultura de paz en las aulas.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

A pesar de los esfuerzos educativos por promover la Cátedra de Paz en las instituciones escolares, aún se evidencia una carencia de recursos específicos y accesibles que faciliten la enseñanza y el aprendizaje de sus principios fundamentales en los grados sexto y séptimo. La falta de una plataforma digital dedicada a esta temática limita el acceso de los estudiantes a información actualizada, herramientas interactivas y actividades que fomenten la reflexión y el diálogo sobre la convivencia pacífica y la resolución de conflictos en su entorno escolar y social.

Actualmente, muchos de los materiales educativos disponibles sobre la Cátedra de Paz no están adaptados a las necesidades e intereses de los estudiantes de estos niveles académicos, lo que dificulta su comprensión y aplicación en la vida cotidiana. Además, la ausencia de espacios virtuales diseñados específicamente para fortalecer la cultura de paz en la educación básica restringe las oportunidades de participación activa de los jóvenes en la construcción de ambientes escolares armoniosos y solidarios.

Por lo tanto, se hace necesario el desarrollo de una página web educativa enfocada en la Cátedra de Paz para estudiantes de sexto y séptimo grado. Esta plataforma ofrecerá recursos didácticos, actividades interactivas y espacios de discusión que les permitirán desarrollar habilidades para la convivencia pacífica, el respeto mutuo y la resolución de conflictos.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo la implementación de una página web sobre cátedra de paz puede promover el aprendizaje educativo en los grados sexto y séptimo de la institución educativa San Luis de Gaceno?

2. JUSTIFICACIÓN

La educación en valores y la promoción de una cultura de paz son pilares esenciales en la formación de los estudiantes, especialmente en niveles de educación básica como sexto y séptimo grado. Sin embargo, en la Institución Educativa San Luis de Gaceno, se ha identificado la ausencia de una plataforma digital accesible y específica que facilite el aprendizaje interactivo sobre la Cátedra de Paz. Esta carencia limita el acceso a información relevante, herramientas didácticas y espacios de reflexión que permitan a los estudiantes fortalecer sus habilidades para la convivencia pacífica y la resolución de conflictos.

Ante esta necesidad, la implementación de una página web sobre la Cátedra de Paz representa una solución innovadora y eficaz. A través de esta plataforma, los estudiantes podrán explorar contenidos educativos, participar en actividades interactivas y acceder a foros de discusión que fomenten el diálogo y la reflexión. Esto permitirá que los jóvenes no solo adquieran conocimientos teóricos sobre la paz, sino que también desarrollen competencias ciudadanas esenciales para su vida escolar y social.

Además, este proyecto contribuye al fortalecimiento de las estrategias pedagógicas, proporcionando a los docentes una herramienta complementaria para la enseñanza de la convivencia y la cultura de paz. La accesibilidad y el diseño dinámico de la página web permitirán que los estudiantes se involucren activamente en su proceso de aprendizaje, incentivando su participación y compromiso en la construcción de un entorno escolar más armonioso.

En este sentido, el desarrollo de esta plataforma no solo responde a una necesidad educativa identificada, sino que también representa una oportunidad para transformar la manera en que los estudiantes comprenden y aplican los principios de la paz en su vida cotidiana.

3. OBJETIVOS

3.1 GENERAL OBJETIVOS

Implementar una página web para fortalecer la comprensión de los contenidos presentes en cátedra de paz para estudiantes de grado sexto y séptimo de la institución educativa san Luis de Gaceno.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Recolectar la información que va a contener la página web.
- Desarrollar llevando a cabo todas las etapas necesarias para construir y poner en funcionamiento la página web planificada.
- Implementar poniendo en marcha la página web desarrollada y hacerla accesible al público.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 ANTECEDENTES

- **CÁTEDRA DE PAZ EN COLOMBIA: UNA MIRADA QUE SUPERA LA TIZA Y EL TABLERO**

El presente artículo constituye una reflexión que surge durante el desarrollo del proyecto en marcha (2016), “Mi casa es escuela y mis padres maestros para ofrecer la Cátedra de la Paz”, en el cual han participado estudiantes del grado tercero de primaria de instituciones educativas ubicadas en Cartagena de Indias, Colombia; diseñado como ejercicio de aproximación a la participación ciudadana, e integrado al macro proyecto “Adecuada gestión civil y efectiva gestión gubernamental para crear cultura ciudadana, 2006-2016”. Contrasta la legislación colombiana relacionada con la implementación de la Cátedra de la Paz, y a partir de su análisis propone cambiar la visión de nueva asignatura por una nueva actitud de convivencia para la paz, en el marco de un amplio escenario educativo, múltiples espacios de aprendizaje y participación de todos los integrantes de la institución educativa, en una plataforma que más allá del uso de la tiza y el tablero, logre abonar el camino para construir una cultura de paz.

- **Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo**

En este artículo, Milagro de la Caridad Rodríguez Andino y Hilda María Benítez Sánchez analizan cómo los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) pueden complementar la enseñanza presencial. Se destaca que la incorporación de medios y recursos informáticos en el proceso educativo puede implicar más a los estudiantes en su aprendizaje y mejorar su rendimiento académico. Además, se enfatiza en el desarrollo de habilidades para el manejo de estos entornos, convirtiéndolos en mediadores educativos efectivos.

La implementación de una página web educativa para la Cátedra de Paz puede beneficiarse de un marco de referencia sólido que garantice su efectividad pedagógica. Pineda Acero (2016) propone un modelo estructurado para el diseño de proyectos educativos mediados por TIC, compuesto por cuatro bloques fundamentales: fundamento problemático, fundamentación teórica, diseño metodológico y evaluación. Al seguir este enfoque, la plataforma web puede alinearse con las necesidades educativas de los estudiantes de sexto y séptimo grado, asegurando que los contenidos sean accesibles y significativos para su formación.

- Diseño de proyectos educativos mediados por TIC: un marco de referencia

Este artículo, elaborado por Julia Andrea Pineda Acero, propone un marco de referencia para el diseño de proyectos educativos que integren Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Basado en una revisión bibliográfica metódica y en la experiencia de la autora, se presentan cuatro bloques de elementos que interactúan entre sí: fundamento problémico, fundamentación teórica, diseño metodológico y evaluación. Este marco busca orientar a los educadores en la incorporación efectiva de las TIC en sus proyectos pedagógicos.

Asimismo, la integración de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) en la enseñanza ha demostrado ser un recurso eficaz para complementar la educación presencial y mejorar la participación estudiantil. Rodríguez Andino y Benítez Sánchez (2017) destacan que la incorporación de estos entornos digitales facilita el aprendizaje activo, promoviendo la reflexión y el diálogo en torno a temas de interés educativo. Aplicado a la Cátedra de Paz, este enfoque permitirá que la página web funcione como una plataforma interactiva donde los estudiantes puedan acceder a materiales didácticos, participar en actividades y fortalecer sus habilidades de convivencia.

4.2 MARCO TEÓRICO

4.2.1. La cátedra de paz en el contexto educativo Colombiano

La Cátedra de Paz fue establecida en Colombia mediante la Ley 1732 de 2014 y su reglamentación a través del Decreto 1038 de 2015. Esta normativa busca fomentar una educación orientada a la construcción de una cultura de paz mediante la enseñanza de valores como la tolerancia, el respeto y la convivencia pacífica en las instituciones educativas del país (Congreso de Colombia, 2014).

Según Álvarez y Marrugo (2016), la implementación de la Cátedra de Paz no debe verse como una asignatura más dentro del currículo, sino como una estrategia integral que promueva actitudes y acciones que fortalezcan la convivencia escolar. Esta visión impulsa la necesidad de herramientas pedagógicas innovadoras que faciliten el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes en la construcción de una sociedad más pacífica.

4.2.2. Uso de herramientas digitales en la educación

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han revolucionado los procesos educativos al facilitar el acceso a información, la interactividad y la autonomía en el aprendizaje. Pineda Acero (2016) propone un marco metodológico para la implementación de proyectos educativos mediados por TIC, enfatizando la importancia de definir objetivos claros, metodologías adecuadas y mecanismos de evaluación para garantizar su efectividad.

Rodríguez Andino y Benítez Sánchez (2017) destacan que los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) pueden complementar la educación presencial, promoviendo la participación y el compromiso de los estudiantes. En este contexto, una página web educativa sobre la Cátedra de Paz serviría como un recurso interactivo para fortalecer la formación en valores y la resolución pacífica de conflictos.

4.2.3. Beneficios de una Plataforma Web para la Enseñanza de la Paz

La implementación de una plataforma web para la enseñanza de la Cátedra de Paz ofrece múltiples beneficios, entre ellos:

- **Accesibilidad y disponibilidad:** Los estudiantes pueden acceder a los contenidos en cualquier momento y lugar, permitiendo el aprendizaje autónomo.
- **Interactividad:** A través de foros, videos, cuestionarios y actividades interactivas, los estudiantes pueden reforzar sus conocimientos y reflexionar sobre la convivencia pacífica.
- **Participación activa:** El uso de recursos digitales fomenta la discusión y el análisis crítico sobre los valores de paz y convivencia.

Según el Ministerio de Educación Nacional (2020), el uso de plataformas digitales en la educación mejora el rendimiento académico y fortalece las habilidades socioemocionales de los estudiantes, lo que es clave para la enseñanza de la paz en las instituciones educativas.

4.3 MARCO CONCEPTUAL

- **Página web:** Una página web es una conexión de documentos digitales interconectados y accesibles a través de internet. Estos documentos pueden contener texto. Imágenes, videos, enlaces y otros elementos multimedia. Las páginas web son creadas utilizando lenguaje de marcado como HTML (Hyper Text Markup Language), CSS (Cascading Style Sheets).
- **Cátedra de paz:** La Cátedra de Paz ha desarrollado varios modelos pedagógicos y actividades para ayudar a los docentes y estudiantes a aplicar en la práctica lo que se establece en las normas sobre educación para la paz. Para entender estas propuestas, es importante analizar el enfoque

pedagógico en el que se basan. Es esencial caracterizar cómo ven el papel del docente y del estudiante en el proceso educativo. Este análisis es crucial para evaluar qué tipo de actividades se sugieren y cómo se busca lograr la educación para la paz.

- **Plataforma educativa:** Es un entorno virtual de aprendizaje diseñado para facilitar la enseñanza y el acceso a contenido académico. Estas plataformas ofrecen herramientas interactivas, materiales didácticos y espacios de comunicación entre estudiantes y docentes, promoviendo un aprendizaje más dinámico y accesible (Rodríguez Andino y Benítez Sánchez, 2017).
- **Aprendizaje interactivo:** El aprendizaje interactivo se basa en la participación activa del estudiante en su proceso formativo. A través de recursos multimedia, foros de discusión y actividades dinámicas, se busca mejorar la comprensión de los contenidos y fomentar la reflexión sobre los temas tratados (Ministerio de Educación Nacional, 2020).

4.4 MARCO LEGAL

Se fundamenta en normativas nacionales e internacionales que regulan la educación para la paz, la integración de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo y la promoción de valores de convivencia y ciudadanía en las instituciones educativas de Colombia.

- **Ley 1732 de 2014 - Cátedra de Paz**
La Ley 1732 de 2014 establece la obligatoriedad de la Cátedra de Paz en todas las instituciones educativas del país, con el propósito de promover una cultura de paz, la resolución pacífica de conflictos y el respeto por los derechos humanos. Según el Artículo 2, esta cátedra debe implementarse en todos los niveles de educación, incluyendo la básica y media, con un enfoque pedagógico que fomente la participación y el aprendizaje significativo (Congreso de Colombia, 2014).
- **Resolución 4210 de 1996 - Uso de TIC en la Educación**

La Resolución 4210 de 1996 establece lineamientos para la integración de las TIC en los procesos educativos, promoviendo el uso de plataformas digitales como herramientas complementarias en la enseñanza. En su Artículo 4, se menciona la necesidad de desarrollar contenidos interactivos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y fortalecer la educación virtual (Ministerio de Educación Nacional, 1996).

- Ley 1341 de 2009 - Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)

Esta ley regula el uso de las TIC en Colombia y su aplicación en diferentes sectores, incluyendo la educación. En su Artículo 16, establece que el Estado debe fomentar el uso de herramientas tecnológicas en los entornos educativos para mejorar el acceso a la información y fortalecer la enseñanza (Congreso de Colombia, 2009).

4.5. MARCO GEOGRÁFICO

El proyecto está diseñado para desarrollarse en las instalaciones centrales de la Institución Educativa San Luis de Gaceno, encontradas en la dirección calle 3 n°5-08, que cuentan con una población estudiantil de 261 en secundaria, 175 en preescolar y primaria, 33 docentes, 2 directivos y 5 administrativos.

El municipio de San Luis de Gaceno, está ubicado en la parte suroriental del Departamento de Boyacá, en la provincia de Neira, sobre las estribaciones de la cordillera Oriental en el Piedemonte Llanero; a una altura de 395 m.s.n.m. Su topografía se caracteriza por ser quebrada, ligeramente montañosa y bañada por un gran número de quebradas y ríos que descienden de la cordillera." La cabecera municipal está situada a 04° 49' 28" de latitud norte y 73° 10' 15" de longitud oeste, cuenta con una temperatura promedio de 28°C, y dista de la capital del departamento 135 Km siguiendo la vía Garagoa – Tibaná – Tunja; y de Bogotá 196 Km., por la vía Guateque – Sisga – Bogotá. El municipio limita por el Norte con los municipios de Páez y Campo Hermoso, al Sur con los municipios de Paratebueno y Medina en Cundinamarca; al Oriente con el

municipio de Sabanalarga) y al Occidente con el municipio de Santa María, cuenta con una población de 6.158 habitantes, posee una extensión de 458.5 km².

Ilustración 1. ubicación



Ilustración 2. Vista frontal de la institución educativa.



5. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

5.1. PRESUPUESTO

Tabla 1. Presupuesto del proyecto

Recurso	Cantidad	Costo Unitario (COP)	Costo Total (COP)
Trabo de estudiantes (4 tecnicos)	80h x 4=320 horas	\$ 15.000/hora	\$ 4.800.000
Hosting y dominio (1 año)	1 servicio	\$80.000	\$80.000
Equipos de cómputo	2 equipos	\$ 1.500.000	\$3.000.000
Conexión a internet	6 meses	\$60.000/mes	\$360.000
Plataforma WordPres (version gratuita)	1 instalación	\$0	\$0
			Total: \$ 8.240.000

5.2. CRONOGRAMA

Tabla 2. Cronograma de actividades

		CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES																																															
Fase	Descripción	ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE							
Fase 1 Planeación del proyecto	Definición de los grupos de trabajo	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
	Planteamiento del problema	1	2	3	4																																												
	Definición de objetivos	1	2	3	4																																												
	Definición	1	2	3	4																																												
	Desarrollo del marco referencial	1	2	3	4																																												
	Aspectos	1	2	3	4																																												
	Estudio de viabilidad del proyecto	1	2	3	4																																												
Fase 2 Análisis y especificación de software	Requisitos del sistema					1	2	3	4																																								
	Requisitos funcionales					1	2	3	4																																								
	Definición de actores uso					1	2	3	4																																								
Fase 3 Diseño de software	Nombre del aplicativo, logo y eslogan					1	2	3	4																																								
	Diseño de la base de datos(en caso de relación					1	2	3	4																																								
	Modelo relacional					1	2	3	4																																								
	Diccionario de datos					1	2	3	4																																								
	Modelo físico					1	2	3	4																																								
	grafica de usuario (GUI) o prototipos necesarios					1	2	3	4																																								
						1	2	3	4																																								
Fase 4 Desarrollo del software	Arquitectura del									1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	Desarrollo de backend(lógica y gestión de datos)									1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	Desarrollo de módulos frontend(GUI)									1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Fase 5 Pruebas	Planificación y ejecución de pruebas																																																
Fase 6 Implementación	Instalación y puesta en marcha																																																
	programador																																																
	Manual del usuario																																																
Fase 7 Mantenimiento	Capacitación de usuarios finales																																																
	Corrección de errores post-implementación.																																																
	Implementación de actualizaciones y final																																																

6. ESTUDIO DE VIABILIDAD

6.1 TÉCNICA E INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Se utilizó como instrumento de recolección de datos la encuesta, para mostrar la viabilidad del proyecto, con el objetivo de determinar el nivel de interés de los estudiantes de bachillerato.

6.2 POBLACIÓN

La población estuvo conformada por los estudiantes de los grados sexto y séptimo de la Institución Educativa San Luis de Gaceno, para un total de 27 estudiantes. Esta población representa el grupo al que se dirigió el estudio de viabilidad del proyecto.

6.3 MUESTRA

De la población, se seleccionó una muestra representativa de siete estudiantes para grado sexto-uno, sexto-dos y séptimo-uno, una muestra de seis estudiantes para grado séptimo-dos, para un total de 27 estudiantes,

quienes respondieron la encuesta con el propósito de aportar información relevante para el análisis de viabilidad del proyecto.

7. ANÁLISIS Y ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS

7.1 IDENTIFICACIÓN DE ACTORES DEL SISTEMA

Tabla 3. Actores del sistema

Nombre	Abreviatura	Descripción
Administrador	ADM	Encargado de gestionar la información dentro de la plataforma web, incluyendo la administración de contenidos, eventos y usuarios.
Docente	D	Usuario con permisos para publicar contenido educativo, materiales didácticos y gestionar actividades de aprendizaje.
Estudiante	E	Usuario que accede a la plataforma para visualizar contenido educativo, participar en actividades interactivas y consultar información relevante.

7.2 REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

Tabla 4. Requerimientos funcionales 1

NÚMERO DE REQUISITO	REQ 1
NOMBRE DE REQUISITO	Administrar información
DESCRIPCIÓN	Permite gestionar información relacionada con la resolución de conflictos y la construcción de paz, orientada a los estudiantes de sexto y séptimo de la institución educativa.

Tabla 5. Requerimientos funcionales 2

NUMERO DE REQUISITO	REQ 2
NOMBRE DE REQUISITO	Inclusión de materiales didácticos (videos, documentos y actividades interactivas)
DESCRIPCION	La plataforma debe permitir la carga y visualización de elementos multimedia como videos, documentos y actividades interactivas. Estos recursos fomentarán un aprendizaje activo y participativo, facilitando la comprensión de los contenidos.

Tabla 6. Requerimientos funcionales 3

NÚMERO DE REQUISITO	REQ 3
NOMBRE DE REQUISITO	Sección de temáticas (módulos) en grados sexto y séptimo
DESCRIPCIÓN	La página web debe contar con un espacio organizado y de fácil navegación donde los usuarios puedan acceder a los temas que se ven en grados sexto y séptimo. Esto permitirá a los estudiantes estar informados sobre las temáticas que se ven en cada periodo académico.

7.3. REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES

USABILIDAD

- El sistema debe contar con una interfaz intuitiva, amigable y fácil de navegar para todos los usuarios.

SEGURIDAD

- La plataforma debe garantizar la protección de los datos, restringiendo el acceso a la información según los roles de usuario.

DISPONIBILIDAD

- El sistema debe estar en funcionamiento en internet los 365 días del año, asegurando acceso permanente a la información y recursos educativos.

7.4. REQUISITOS DEL SISTEMA.

7.4.1. Requisitos de software

Para el desarrollo de la plataforma, se utilizarán las siguientes tecnologías:

- WordPress
- Hosting y dominio
- Sistema operativo.
- Navegador web actualizado.

7.4.2 Requisitos de Hardware

Para garantizar el óptimo funcionamiento del sistema, se requiere el siguiente hardware mínimo:

- Procesador Intel Core i3 o superior.
- RAM 4 GB como mínimo.
- Disco duro de 128 GB o más.

8. DISEÑO DEL SOFTWARE

8.1. NOMBRE DEL APLICATIVO, LOGO, ESLOGAN

- Nombre:
Paz y saber.
- Logo:

Ilustración 3. Logo del proyecto



Eslogan:

Paz en cada clic

8.2. MAQUETADO DE INTERFAZ GRÁFICA

Ilustración 4. Interfaz gráfica pág. 1



Ilustración 5. Interfaz gráfica pág. 2



Ilustración 6. Interfaz gráfica pág. 3



Ilustración 7. Interfaz gráfica pág. 4



Ilustración 8. Interfaz gráfica pág. 5



Ilustración 9. Interfaz gráfica pág. 6

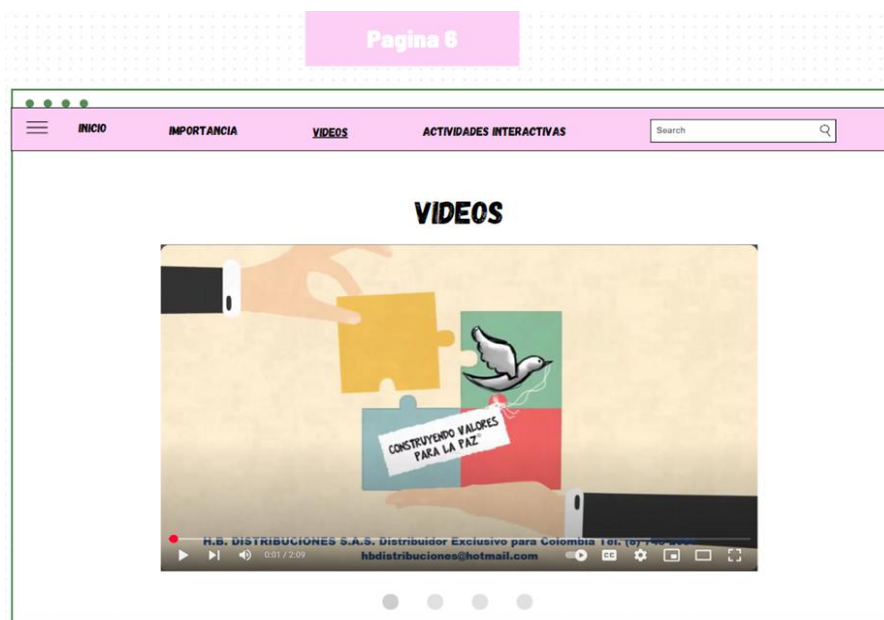


Ilustración 10. Interfaz gráfica pág. 7



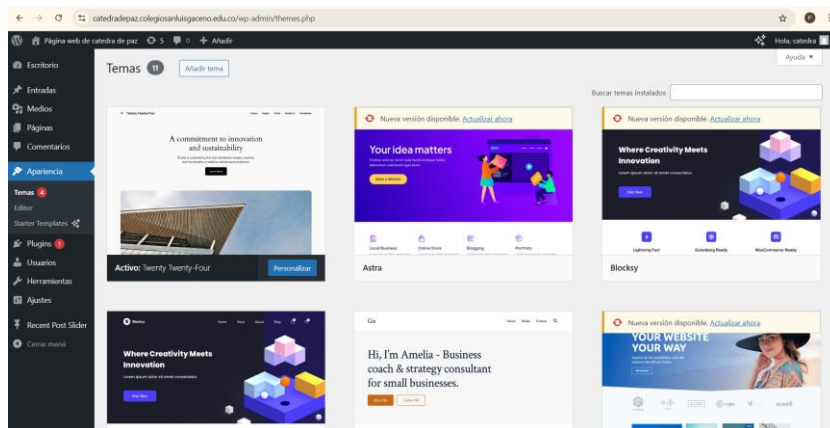
9. DESARROLLO DEL SOFTWARE

Para el desarrollo de la página web se utilizaron herramientas como wordpress, pluggins, temas de plantillas,

9.1. DESARROLLO DE FRONTEND

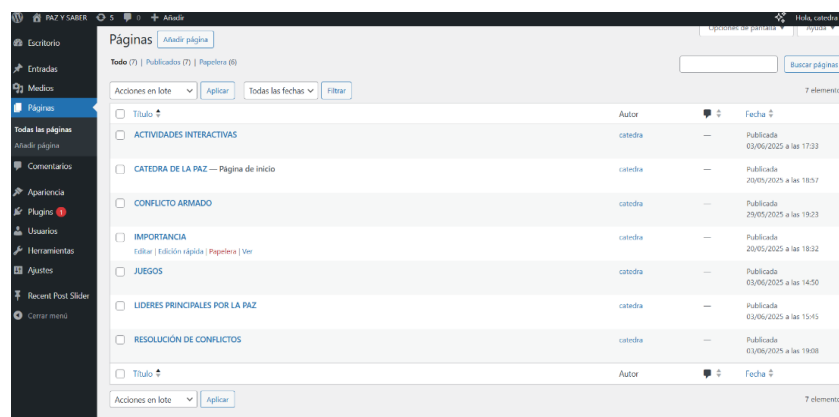
TEMA: Twenty, Twenty-Four

Ilustración 11. tema del frontend



MENÚ DE PÁGINAS

Ilustración 12. Menú



PÁGINA PRINCIPAL

Ilustración 13. página principal 1



PÁGINA-IMPORTANCIA

Ilustración 14. pagina importancia



PÁGINA-ACTIVIDADES INTERACTIVAS

Ilustración 15. pagina actividades interactivas



10. IMPLEMENTACIÓN DEL SOFTWARE

En esta fase se realizó la implementación de la página web en el aula, permitiendo que los estudiantes explorarán y utilizarán todas sus secciones y recursos. Se explicó detalladamente el funcionamiento de la plataforma para garantizar una comprensión clara de su contenido y de las herramientas disponibles. A lo largo del proceso, se brindó acompañamiento docente para resolver dudas y guiar la interacción, fomentando así el interés, la participación activa y el trabajo en grupo. Las siguientes imágenes muestran diferentes momentos de esta implementación, desde la explicación inicial hasta el uso autónomo de la página por parte de los estudiantes.

Ilustración 16. Explicación de la página a estudiantes 1



Se presenta la página en el televisor con el fin de que los estudiantes comprendan su contenido y funcionamiento. De esta manera, posteriormente podrán utilizarla de forma autónoma y sin generar confusión.

Ilustración 17. Explicación de la página a estudiantes 1.1



Se muestra la parte interactiva de la página con el propósito de despertar el interés de los estudiantes y motivarlos a utilizarla.

Ilustración 18. Acompañamiento explicativo



Se brinda acompañamiento a los estudiantes con el objetivo de resolver sus dudas y garantizar una mejor comprensión del contenido.

Ilustración 19. Uso educativo de la página



Los estudiantes participan de manera activa en grupos, desarrollando las actividades interactivas que ofrece la página.

Ilustración 20. visualización de videos interactivos



Los estudiantes observan los videos y aprovechan el contenido audiovisual como una forma alternativa de aprendizaje dentro de la página.

11. PRUEBAS DEL SOFTWARE

El objetivo de las pruebas fue verificar el correcto funcionamiento del sistema web, asegurando la integridad de los datos, la usabilidad de la interfaz y la respuesta adecuada de las funciones principales frente a diferentes escenarios.

Tabla 7. Pruebas de software

ID	Módulo Evaluado	Descripción del Caso	Resultado Esperado	Resultado Obtenido	Estado	Observaciones
CP1	VIDEOS	Los videos de la página de la Cátedra de Paz muestran situaciones de la vida diaria que invitan a reflexionar sobre el respeto, la tolerancia y la convivencia. Su objetivo es motivar a los estudiantes a identificar problemas y aprender formas pacíficas de resolverlos.	Que la página muestre los videos de forma clara y organizada, con fácil acceso, buena calidad de imagen y sonido, y un diseño atractivo que facilite la navegación y la visualización del contenido.	La página presenta los videos de manera ordenada y accesible, con reproducción fluida, buena resolución y un diseño visual que permite identificarlos y verlos sin dificultad.	Los videos se encuentran activos en la página, visibles y en correcto funcionamiento dentro de la sección correspondiente.	La sección de videos funciona correctamente; sin embargo, podría mejorarse con títulos más descriptivos, una breve sinopsis y botones de control más visibles para facilitar la navegación.
CP2	ACTIVIDADES INTERACTIVAS	La página incluye actividades interactivas diseñadas para dinamizar el contenido de la Cátedra de Paz. Estas herramientas permiten una navegación práctica y atractiva, con ejercicios en línea que facilitan la exploración de valores y conceptos de forma lúdica y participativa.	Que la página presente actividades interactivas funcionales, fáciles de usar y bien organizadas, con un diseño atractivo que incentive la participación y facilite la navegación.	La página muestra las actividades interactivas de manera clara y accesible, con buen funcionamiento y diseño llamativo que permite una interacción sencilla.	Las actividades interactivas se encuentran activas en la página, disponibles y en correcto funcionamiento dentro de la sección correspondiente.	Las actividades interactivas funcionan correctamente.
CP3	JUEGOS	La página cuenta con una sección de juegos digitales creados para reforzar los contenidos de la Cátedra de Paz. Estos juegos están diseñados en formato sencillo e interactivo, lo que permite una navegación dinámica y una experiencia lúdica dentro de la plataforma.	Que la página muestre los juegos de forma accesible, con un diseño atractivo, funcionamiento fluido y una organización clara que facilite la interacción.	La página presenta los juegos de manera visible y organizada, con correcto funcionamiento, buena interactividad y diseño adecuado para su uso en línea.	Los juegos se encuentran activos en la página, disponibles y en correcto funcionamiento dentro de la sección asignada.	Los juegos cumplen con su función y se ejecutan correctamente.

12. IMPACTOS

12.1. SOCIAL

La página web educativa sobre Cátedra de Paz beneficiará directamente a los estudiantes de sexto y séptimo al ofrecerles un espacio interactivo que refuerza valores de convivencia, respeto y resolución pacífica de conflictos. Al ser un entorno digital accesible, permite que más estudiantes se involucren en procesos de aprendizaje activo y participativo, fomentando el diálogo y la reflexión.

Asimismo, promueve la inclusión social al brindar recursos didácticos atractivos como juegos, videos y actividades que se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje. Esto mejora la interacción entre estudiantes y docentes, creando un ambiente de cooperación y participación activa dentro y fuera del aula. En consecuencia, la plataforma contribuye a un cambio cultural en la institución, incentivando hábitos de comunicación pacífica y colaboración que fortalecen la convivencia escolar y comunitaria.

12.2. ECONÓMICO

La implementación de la página web representa un ahorro significativo en recursos físicos como papel y material impreso, disminuyendo costos asociados a la enseñanza tradicional. Además, al estar basada en un sistema web, reduce la necesidad de invertir constantemente en recursos físicos, lo que contribuye a la optimización de los gastos institucionales.

Este proyecto también potencia la productividad académica, ya que facilita a los docentes el acceso y la gestión de contenidos educativos de manera más ágil y organizada. A nivel económico-social, la experiencia adquirida por los estudiantes de grado once en el desarrollo del software se traduce en una oportunidad de formación técnica que puede abrir puertas a futuros empleos o emprendimientos en

el área tecnológica, aportando al desarrollo de capital humano especializado en la región.

12.3. AMBIENTAL-TECNOLÓGICO

En el aspecto ambiental, la plataforma contribuye a la sostenibilidad al reducir el uso de papel y otros recursos físicos, favoreciendo prácticas más ecológicas dentro de la institución. La digitalización de los procesos disminuye la huella ambiental y promueve una cultura de responsabilidad con el entorno.

En cuanto al impacto tecnológico, el proyecto fortalece la transferencia y el uso de nuevas tecnologías en la comunidad educativa, generando competencias digitales en estudiantes y docentes. La página está diseñada para ser escalable, lo que permitirá integrar nuevas herramientas y recursos interactivos a futuro. Además, el uso responsable de la infraestructura digital asegura un consumo eficiente de recursos tecnológicos, minimizando el impacto en servidores y dispositivos.

De esta manera, el proyecto no solo responde a una necesidad pedagógica, sino que también impulsa la innovación tecnológica en la institución, garantizando sostenibilidad y modernización a largo plazo.

13. CONCLUSIONES

- Se desarrolló e implementó una página web educativa sobre Cátedra de Paz para los grados sexto y séptimo de la Institución Educativa San Luis de Gaceno.
- Se alcanzaron los objetivos planteados: recopilación de información, diseño, desarrollo y puesta en funcionamiento de la plataforma.
- La página brinda a estudiantes y docentes un espacio digital interactivo para el aprendizaje en valores, la resolución de conflictos y la convivencia pacífica.
- Integración de herramientas tecnológicas para garantizar el correcto funcionamiento de la plataforma.
- Gestión del tiempo para cumplir con las fases y plazos establecidos.
- Adaptación de los contenidos a un formato digital dinámico y atractivo.
- Reafirmación de la importancia del trabajo en equipo para alcanzar los objetivos.
- Reconocimiento de la necesidad de ser flexibles ante los cambios y retos imprevistos.
- Valoración de la innovación educativa como elemento clave para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

14.RECOMENDACIONES

- Establecer un proceso de mejora continua que incluya actualizaciones periódicas, con el fin de asegurar la vigencia de la página frente a las nuevas tecnologías y a las necesidades pedagógicas emergentes.
- Mantener los contenidos actualizados y fortalecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes mediante actividades innovadoras, recursos multimedia y estrategias de gamificación que fomenten la motivación y la participación.
- Proyectar la página web como un sistema escalable y adaptable, con capacidad para integrar nuevas funcionalidades como foros de discusión, evaluaciones en línea y espacios de interacción directa entre docentes y estudiantes.
- Explorar la expansión del proyecto hacia otros grados escolares o instituciones educativas de la región, con el propósito de consolidarlo como una herramienta replicable que contribuya al fortalecimiento de la cultura de paz más allá del contexto inmediato de la Institución Educativa San Luis de Gaceno.

15. BIBLIOGRAFÍA

- ÁLVAREZ ÁLVAREZ, Lucía; MARRUGO PADILLA, Albeiro. Cátedra de paz en Colombia: una mirada que supera la tiza y el tablero. *Revista Redipe*, 2016, vol. 5, n.º 5, p. 58-72. Disponible en: <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/147>.
- Pineda Acero, J. A. (2016). Diseño de proyectos educativos mediados por TIC: un marco de referencia. *Opción*, 32(10), 479-499. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31048901026.pdf>
- Rodríguez Andino, M. de la C., & Benítez Sánchez, H. M. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Killkana Sociales: Revista de Investigación Científica*, 1(2), 7-14. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6297476.pdf>
- CONGRESO DE COLOMBIA. Ley 1732 de 2014. Bogotá: Diario Oficial, 2014.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Lineamientos para el uso de plataformas digitales en la educación. Bogotá: MEN, 2020.
- PINEDA ACERO, Julia Andrea. Diseño de proyectos educativos mediados por TIC: un marco de referencia. *Opción*, 2016, vol. 32, n.º 10, p. 479-499. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/310/31048901026.pdf>.
- RODRÍGUEZ ANDINO, Milagro de la Caridad; BENÍTEZ SÁNCHEZ, Hilda María. Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Killkana Sociales: Revista de Investigación Científica*, 2017, vol. 1, n.º 2, p. 7-14. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6297476.pdf>.
- RODRÍGUEZ ANDINO, Milagro de la Caridad; BENÍTEZ SÁNCHEZ, Hilda María. Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Killkana Sociales: Revista de*

Investigación Científica, 2017, vol. 1, n.º 2, p. 7-14. Disponible en:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6297476.pdf>.

- CONGRESO DE COLOMBIA. Ley 1732 de 2014 - Cátedra de Paz. Bogotá: Diario Oficial, 2014.
- CONGRESO DE COLOMBIA. Ley 1341 de 2009 - Uso de Tecnologías de la Información y Comunicación. Bogotá: Diario Oficial, 2009.

16. WEBGRAFÍA

- <http://colombiaaprende.edu.co/contenidos/coleccion/catedra-de-la-paz>
- <http://catedradepaz.univalle.edu.co/>
- https://www.google.com/aclk?sa=L&ai=DChsSEwiy64j86NCPAxV7pFoFHWIEKUEYACICCAEQABoCdnU&co=1&ase=2&gclid=Cj0KCQjw5onGBhDeARIsAFK6QJbIFNyD5D7RqpOZnwqZWYU6H_gONJUELpOSVe4ypRrAPK28N5voaLUaAktUEALw_wcB&cce=2&category=acrcp_v1_32&sig=AOD64_0IqAlMivDWdujO7pXuT35vZsNroQ&q&nis=4&adurl&ved=2ahUKEwjv2IL86NCPAxWfRjABHRLNAM8Q0Qx6BAgTEAE

ANEXOS

ANEXO A. ESTUDIO DE VIABILIDAD DEL PROYECTO

La encuesta se aplicó de manera virtual mediante un formulario en línea, disponible en el siguiente enlace:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdHVyXe_PPaFDF-GI1GoLMyu8tINfuUZDOOwjP28PDY6j5Evg/viewform?usp=header

ANEXO B. TABULACIÓN DE ENCUESTAS

Resultados tabulados de la encuesta viabilidad

1)¿Conoces o has escuchado sobre la cátedra de la paz?

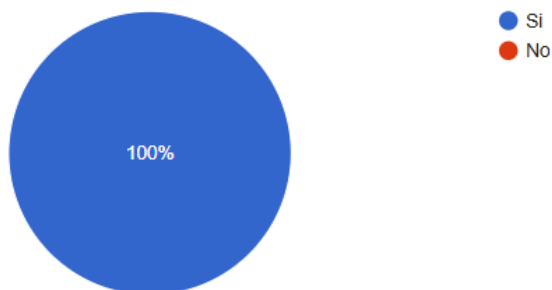
TABLA:

Tabla 8. Pregunta 1

RESPUESTAS	TOTAL	
	CANTIDAD	%
SI	27	1,00%
NO	0	0%
TOTAL	27	100%

GRÁFICA:

Grafica 1. pregunta 1 encuesta 1



INTERPRETACIÓN:

De 27 estudiantes encuestados el 100% de estudiantes conocen sobre cátedra de paz.

ANÁLISIS:

Todos los estudiantes que respondieron la encuesta han escuchado sobre cátedra de paz

2)¿Qué tan importante crees que es tener un sitio web para catedra de la paz?

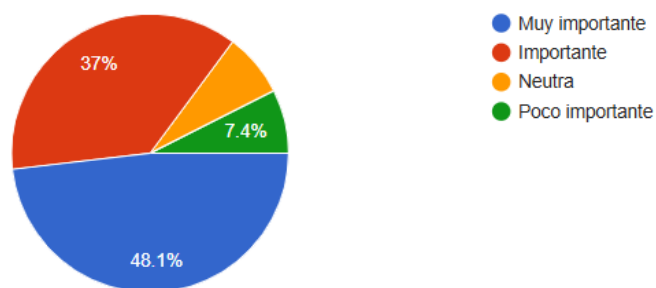
TABLA:

Tabla 9. Pregunta 2

RESPUESTAS	TOTAL	
	CANTIDAD	%
MUY IMPORTANTE	13	48,10%
IMPORTANTE	10	37%
NEUTRA	2	7,40%
POCO IMPORTANTE	2	7,40%
TOTAL	27	100%

GRÁFICA:

Grafica 2. Pregunta 2 encuesta 1



INTERPRETACIÓN:

Siendo un total de 27 encuestados tan solo el 48,1% de los estudiantes dicen que es muy importante tener un sitio web para la cátedra de la paz, el 37% dicen que es importante, el 7,4% dicen que es poco importante y el 7,4% dicen que es neutra.

ANÁLISIS:

La gran mayoría de los estudiantes valora positivamente la creación de un sitio web para la cátedra de paz, considerándolo una herramienta importante y necesaria para promover su misión y actividades.

3) ¿Es especial para ti que la página web tenga un diseño claro y fácil de navegar?

TABLA:

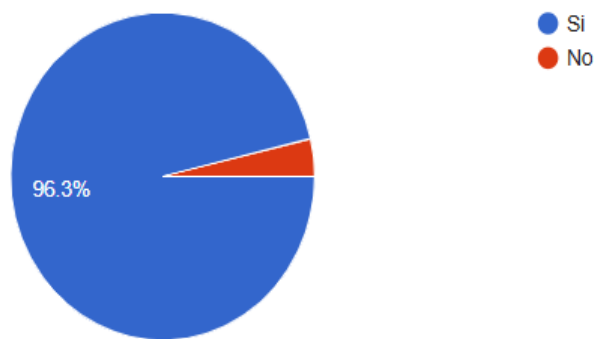
Tabla 10. Pregunta 3

RESPUESTAS	TOTAL	
	CANTIDAD	%
SI	26	96,30%

NO	1	3,70%
TOTAL	27	1,00%

GRÁFICA:

Grafica 3. Pregunta 3 encuesta 1



INTERPRETACIÓN:

De 27 estudiantes encuestados el 96,3% de estudiantes opinan que sí es esencial que la página web tenga un diseño claro y fácil de navegar, mientras que el 3,7% opinan que no.

ANÁLISIS:

Es fundamental para el desarrollo de la página web atender las necesidades de navegación y claridad en el diseño, ya que esto impactará positivamente en la satisfacción y el compromiso de los estudiantes.

4) ¿Prefieres un diseño visualmente atractivo y moderno para la página web?

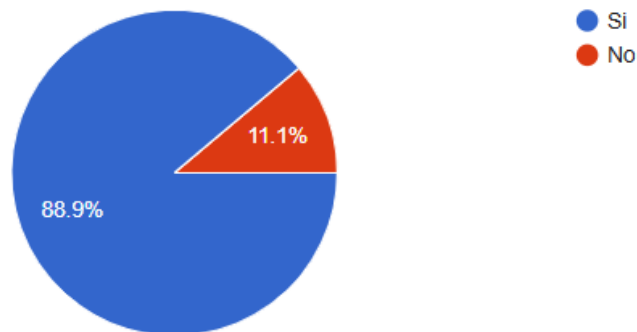
TABLA:

Tabla 11. Pregunta 4

RESPUESTAS	TOTAL	
	CANTIDAD	%
SI	24	88,90%
NO	3	11,10%
TOTAL	27	100%

GRÁFICA:

Grafica 4. Pregunta 4 encuesta 1



INTERPRETACIÓN:

Siendo un total de 27 encuestados, el 88,9% de estudiantes dijeron que si prefieren un diseño visualmente atractivo y moderno para la página web, mientras que el 11,1% dijeron que no.

ANÁLISIS:

Al diseñar la página, será recomendable priorizar un enfoque moderno y atractivo sin descuidar la funcionalidad y la accesibilidad para todos los usuarios.

5) ¿Crees que los estudiantes y profesores se beneficiarán de este proyecto?

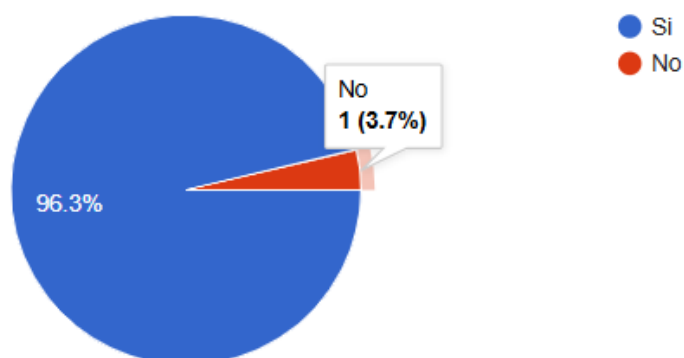
TABLA:

Tabla 12. Pregunta 5

RESPUESTAS	TOTAL	
	CANTIDAD	%
SI	26	96,30%
NO	1	3,70%
TOTAL	27	100%

GRÁFICA:

Grafica 5. Pregunta 5 encuesta 1



INTERPRETACIÓN:

Siendo un total de 27 encuestados, el 96,3% de estudiantes dijeron que sí creen que se beneficiarán de este proyecto, mientras que el 3,7% no creen.

ANÁLISIS:

Es recomendable realizar un análisis cualitativo para entender mejor las razones detrás de esta discrepancia y, si es posible, abordar las inquietudes de este grupo que no está de acuerdo.

6) ¿Te parecería útil esta página didáctica sobre la cátedra de la paz?

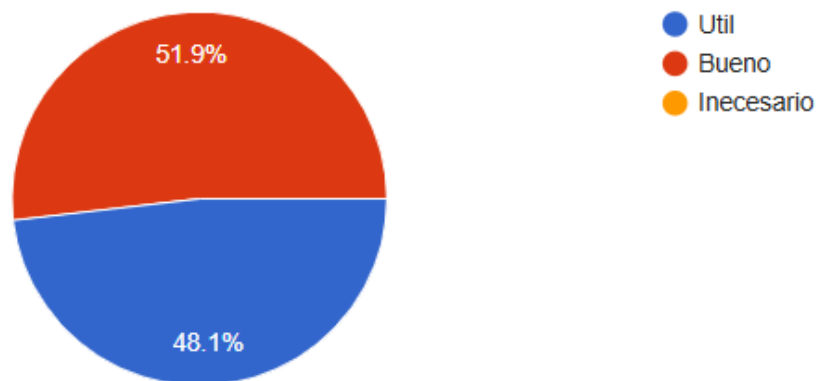
TABLA:

Tabla 13. Pregunta 6

RESPUESTAS	TOTAL	
	CANTIDAD	%
ÚTIL	13	48,10%
BUENO	14	51,90%
INNECESARIO	0	0%
TOTAL	27	100%

GRÁFICA:

Grafica 6. Pregunta 6 encuesta 1



INTERPRETACIÓN:

Siendo un total de 27 encuestados tan solo el 51,9% de los estudiantes dicen que es bueno tener una página didáctica sobre la cátedra de la paz, el 48,1% dicen que es útil.

ANÁLISIS:

Estos resultados sugieren que la página tiene un impacto positivo, aunque se podría investigar más a fondo para comprender qué mejoras podrían aumentar su percepción de utilidad entre los estudiantes.

7) ¿Crees que este proyecto si mejorara la convivencia entre estudiantes?

TABLA:

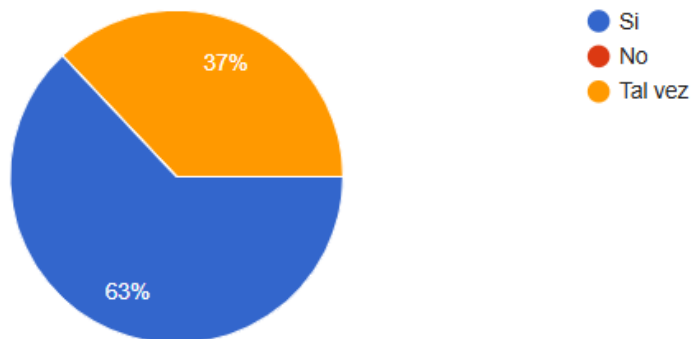
Tabla 14. Pregunta 7

RESPUESTAS	TOTAL	
	CANTIDAD	%
SI	17	6.30 %

NO	0	0%
TAL VEZ	10	37.0%
TOTAL	27	100%

GRÁFICA:

Grafica 7. Pregunta 7 encuesta 1



INTERPRETACIÓN:

De 27 estudiantes encuestados el 37% de estudiantes opinan que tal vez este proyecto si mejorara la convivencia entre estudiantes, el 63% si creen que puede mejorar la convivencia.

ANÁLISIS:

En general, aunque hay una inclinación hacia una visión positiva o neutral, esta tendencia a la incertidumbre sugiere la necesidad de una mejor comunicación

sobre los beneficios concretos del proyecto y cómo estos se implementarán para convencer a más estudiantes.

ANEXO C. SATISFACCIÓN DEL USUARIO

La encuesta se aplicó de manera virtual mediante un formulario en línea, disponible en el siguiente enlace:

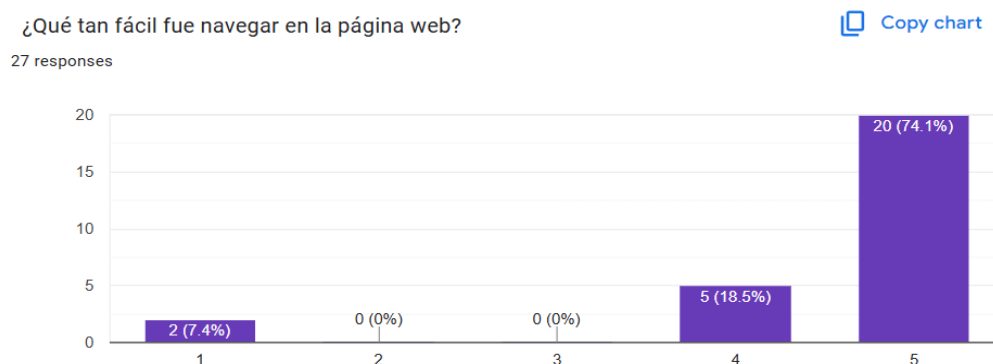
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdGQU_wVqHgbWEHdLf6WWROmgBgxPNaVI4k2P60EGq61Uluug/viewform?usp=header

ANEXO D. TABULACIÓN DE ENCUESTAS - SATISFACCIÓN DEL USUARIO

La encuesta refleja un alto nivel de satisfacción con la página web: navegación sencilla, diseño atractivo, información clara e impacto positivo en el aprendizaje de la paz y la convivencia. Las oportunidades de mejora están en variar las estrategias didácticas para hacer las actividades aún más interactivas y en reforzar la claridad del contenido para quienes presentaron alguna dificultad.

Pregunta 1.

Grafica 8. Pregunta 1 encuesta 2



Interpretación: La mayoría de los usuarios consideraron la navegación sencilla e intuitiva, lo que refleja un buen diseño de usabilidad. Solo una minoría encontró dificultad.

Análisis: La página cumple con los principios de accesibilidad y facilidad de uso. Sin embargo, se puede revisar la estructura del menú o enlaces para apoyar a quienes reportaron dificultad.

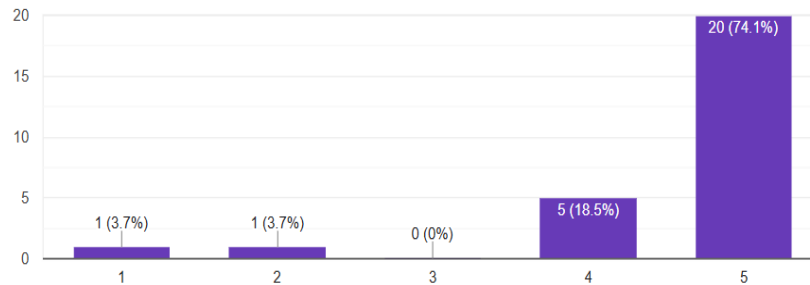
Pregunta 2

Grafica 9. Pregunta 2 encuesta 2

¿Te gustó el diseño y los colores de la página?

 Copy chart

27 responses



Interpretación: La mayoría percibió el diseño y los colores como agradables y apropiados.

Análisis: La estética es adecuada para el público objetivo, aunque algunos usuarios quizás prefieran más variedad o contraste visual. Se puede evaluar una paleta más dinámica o elementos gráficos adicionales para captar más la atención.

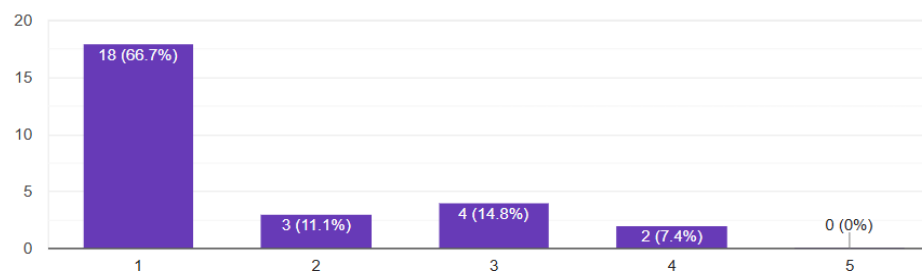
Pregunta 3

Grafica 10. Pregunta 3 encuesta 2

¿Encontraste útiles las actividades sobre resolución de conflictos, diálogo y convivencia?

 Copy chart

27 responses



Interpretación: La gran mayoría encontró valor en las actividades, aunque existe un grupo pequeño que no percibió la misma utilidad.

Análisis: El contenido pedagógico cumple su propósito principal, pero se recomienda diversificar las dinámicas (videos, juegos, debates) para captar mejor a los estudiantes que no se sintieron tan involucrados.

Pregunta 4

Grafica 11. Pregunta 4 encuesta 2

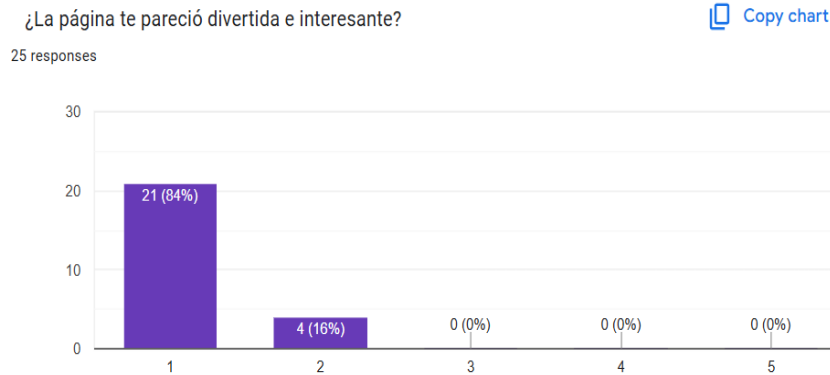


Interpretación: La mayoría reconoce un aprendizaje significativo, lo cual refleja el impacto educativo de la página.

Análisis: Aunque el aprendizaje fue positivo, se sugiere reforzar la claridad de los ejemplos prácticos y la aplicación de los contenidos al contexto escolar.

Pregunta 5

Grafica 12. Pregunta 5 encuesta 2

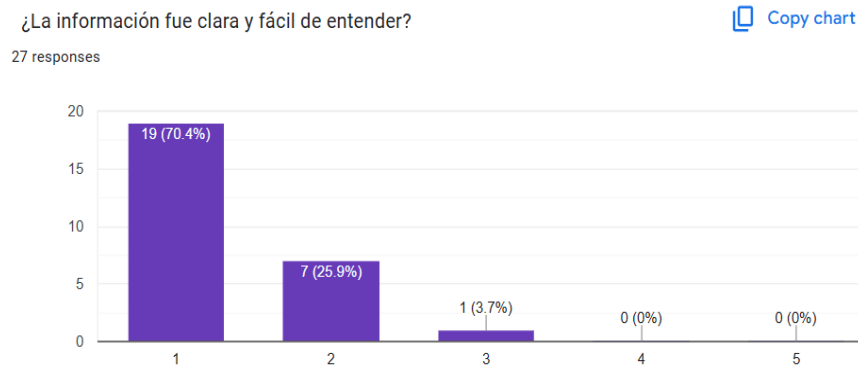


Interpretación: La página logró captar la atención de casi todos los usuarios.

Análisis: Se alcanzó un buen nivel de motivación, pero podría complementarse con más elementos interactivos (videos cortos, trivias o minijuegos) para mantener el interés a largo plazo.

Pregunta 6

Grafica 13. Pregunta 6 encuesta 2



Interpretación: La mayoría comprendió el contenido sin problemas, aunque algunos necesitaron un esfuerzo adicional.

Análisis: El lenguaje es en general claro, pero se recomienda simplificar ciertos términos, usar más ejemplos visuales y explicaciones breves para los estudiantes con mayor dificultad de comprensión.