ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

“EduPocket: Una forma de agilizar tus clases al alcance de tu mano”

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN DIRECCIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE VIDEOJUEGOS

PRESENTADA POR

Aleksei Dima Palma Arenas
DNI:73542880, Perú

ASESOR

Juan Alberto Quintana Effo
DNI:43406717, Perú
ORCID: 0009-0001-9331-6244

JURADO

Palomino Nolasco Elizabeth Fabiola
Antúnez Zambrano Miluska Lizet
Sayán Chumbirizo Jonatan Freddy

Lima, Noviembre 2025

Edupocket - Proyecto de Innovaci%C3%B3n TLS %28Aleksei Palma%29 %282%29.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:521406181

Submission Date
Nov 1, 2025, 7:16 AM GMT-5

Download Date
Nov 1, 2025, 7:20 AM GMT-5

File Name
Edupocket - Proyecto de Innovación TLS (Aleksei Palma) (2).docx

File Size
1.4 MB

22 Pages

4,352 Words

23,976 Characters

19% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

6% Internet sources
1% Publications
18% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general 1

1.1 Título del Proyecto de Innovación 1

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 1

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 2

II. Descripción de la innovación 2

2.1 Planteamiento del Problema 2

2.2 Población beneficiaria 3

2.3 Objetivo(s) del proyecto 4

2.4 Marco referencial 5

2.5 Proceso creativo y experimentos 5

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 5

2.5.2 Información sobre el Mercado 8

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 9

2.5.4 Diseño de producto/servicio 9

2.5.5 Modelo de Negocio 10

2.5.6 Resultados esperados 10

2.5.7 Prototipos desarrollados 12

2.5.8 Experimentos 13

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 14

III. Estimación de costos 14

3.1 Presupuesto 14

IV. Conclusiones y recomendaciones 15

4.1 Conclusiones 15

4.2 Recomendaciones 15

V. Referencias Bibliográficas **15**

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Presupuesto estimado del costo 14

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Mapa de actores 4
Figura 2 Registro fotográfico de la Institución Educativa César Vallejo 7
Figura 3 Arquetipo de usuario 8
Figura 4 Lienzo de propuesta de valor 9
Figura 5 Business model canvas 10
Figura 6 Capturas del prototipo de la aplicación 12

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

"EduPocket: Una forma de agilizar tus clases al alcance de tu mano"

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

EduPocket surge como una propuesta que busca fomentar el trabajo decente y el crecimiento económico mediante una solución digital enfocada en la agilización de los procesos de la educación. Busca resolver la brecha digital y el acceso desigual a tecnología en las zonas periurbanas de Lima, teniendo como población beneficiaria los docentes y orientadores, buscando mejorar su calidad de trabajo y mantener su acceso a tecnología actualizada más allá de la básica.

Se utilizó la metodología de resolución de problemas creativa, integrando la herramientas del Design Thinking centrándonos en las necesidades del usuario. Entre las herramientas utilizadas destacan el mapa de actores, el customer journey map, el lienzo de propuesta de valor y el blueprint de servicio.

La solución innovadora consiste en una aplicación móvil que busca ayudar a los docentes ofreciendo herramientas y recursos con el objetivo de agilizar la interacción con los alumnos durante el proceso de aprendizaje. Los usuarios tendrán acceso a los 3 segmentos principales, un apartado de recursos donde podrán leer artículos en linea de distintas herramientas y tutoriales, un apartado de aulas virtuales donde el docente podrá manejar a sus alumnos registrando notas o apuntes, y un apartado de notas, donde el docente podrá apuntar todo lo que necesite para sus clases.

Para la experimentación, se diseñaron prototipos interactivos en Figma, que les permitía a los usuarios ver una muestra de las diferentes funciones de la aplicación: los recursos, las aulas virtuales y las notas. Esta prueba fue hecha con docentes de instituciones educativas públicas, buscando validar la facilidad de la navegación dentro de la misma y el valor que les aportaba la información acerca de los recursos.

Se concluye que la solución propuesta evidencia que se puede combatir la brecha digital en las zonas periurbanas de Lima mediante la capacitación digital y las instituciones educativas son el lugar perfecto para empezar, ya que si logramos ayudar a los docentes a través de herramientas y recursos para hacer sus tareas más sencillas es cuestión de tiempo de que los jóvenes puedan adaptarse mejor a este nuevo entorno digitalizado en el que vivimos.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

La problemática abordada se centra en la brecha digital en la zonas periurbanas de Lima, donde miles de personas enfrentan dificultades para acceder a tecnología básica que les permita estudiar adecuadamente, y eso también afecta a los docentes que no cuentan con la tecnología necesaria o una conexión estable para el aprendizaje.

La brecha digital en este contexto sería lo que entendemos por la desigualdad del acceso a internet, las tecnologías y la infraestructura educativa necesaria para garantizar el derecho a aprendizaje, todo esto causado por la inequidad social que lleva existiendo por años (Figueroa et. al, 2021).

Los jóvenes necesitan acceso a herramientas digitales y desarrollar habilidades tecnológicas ahora que vivimos en un entorno más digitalizado, pero al no tener acceso a computadoras o a una buena conexión a internet tienen menos oportunidades para familiarizarse con dichas herramientas (Seoane, 2025).

Y eso también afecta a los docentes, sin acceso a los recursos ni la capacitación necesaria ellos no serán capaces de ayudar a los jóvenes a cerrar esta brecha digital si ellos también forman parte de ella. Por eso nuestro proyecto de innovación se presenta como una respuesta a un problema específico. Buscamos ayudar a docentes a agilizar los diferentes procesos de la educación a través de herramientas y recursos que faciliten dichos procesos para acomodar la ejecución de las clases, De esta manera podremos reducir la brecha ligeramente capacitando a docentes que no cuenten con la competencia tecnológica y resolviendo los pequeños obstáculos que entorpecen su trabajo.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

El problema que estamos enfrentando se podría resumir de la siguiente manera: En las zonas periurbanas de Lima, los jóvenes enfrentan dificultades serias para acceder a tecnología básica que les permita estudiar, trabajar o desarrollarse socialmente. Aunque los dispositivos móviles son bastante comunes hoy en día, todavía existe una gran desigualdad cuando se trata del acceso a equipos tecnológicos o una conexión estable a internet.

La pandemia también impactó en esta problemática. Al volverse la tecnología más importante dentro del sistema educativo se empezó a notar la falta de competencias digitales y la poca capacitación al momento de manejar dichas habilidades (Pirela-Espina, 2022).

Hay diversos factores que acentúan esta brecha digital, la baja calidad de conexión y la limitada presencia de una red fija, los celulares de baja gama que son comunes en las zonas periurbanas y por supuesto, la falta de equipos tecnológicos tanto por parte de los estudiantes como de los docentes (Figueroa et. al, 2021).

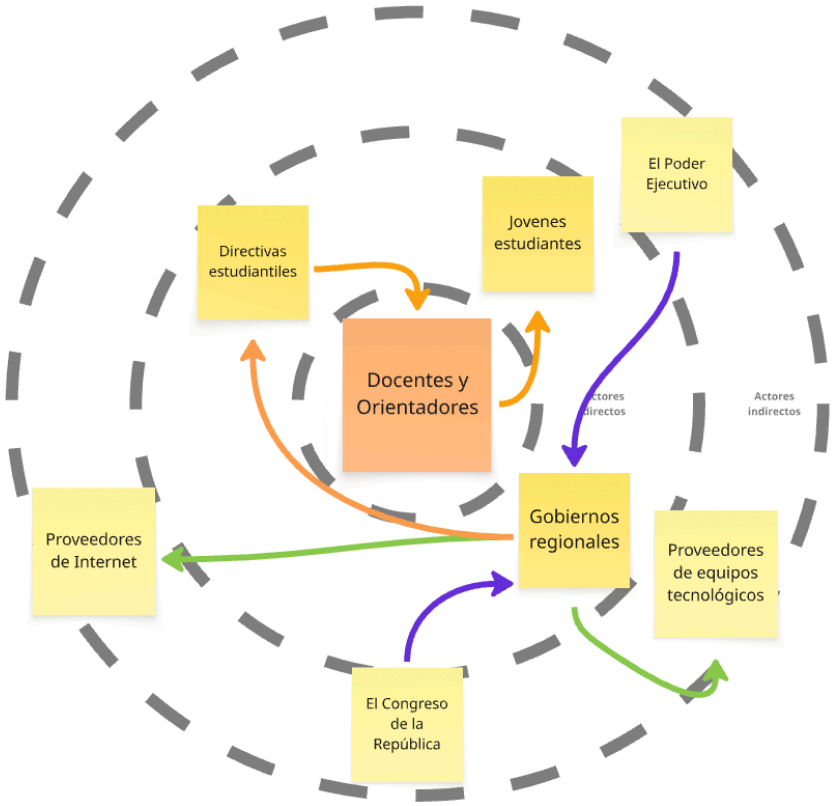
Nuestra problemática entonces abarca dos aspectos principales, la dificultad de acceso a equipos tecnológicos y la falta de formación y competencias digitales que poseen tanto docentes como alumnos. Queremos enfocarnos en este último, específicamente en los docentes ya que si ellos se capacitan tecnológicamente podrán tener acceso a más herramientas que podrán hacer sus labores más fácilmente con ayuda de la tecnología además de poder compartir ese conocimiento con sus alumnos.

2.2 Población beneficiaria

La población beneficiaria está conformada principalmente por docentes y orientadores, ya que van a influir en el aprendizaje digital. Están directamente relacionados a los jóvenes estudiantes que asisten a las instituciones educativas de estas zonas periurbanas y también están relacionados a menor medida con las directivas estudiantiles, debido a que son los encargados de gestionar el aspecto administrativo que se encarga de conseguir los recursos tecnológicos para su institución. Y estos últimos están relacionados directamente a los gobiernos regionales, ya que son aquellos responsables de distribuir los fondos adecuadamente al sector educativo.

De manera indirecta están relacionados los proveedores de internet y de equipos tecnológicos, ya que ellos son los que poseen recursos tecnológicos que se reparten a las instituciones educativas, y por último tenemos al Poder Ejecutivo y el Congreso de la República, ya que están conectados a los gobiernos regionales y también se encargan de proponer diversas estrategias para combatir la brecha digital de las zonas periurbanas.

Figura 1 Mapa de actores



2.3 Objetivo(s) del proyecto

Diseñar y validar un servicio que ayude a los docentes de las zonas periurbanas de Lima a cerrar la brecha digital, mediante la agilización del proceso tanto de sus tareas administrativas como de su papel en el aprendizaje digital para con los jóvenes.

2.3.1 Objetivos específicos

- Observar y analizar los desafíos y oportunidades de las instituciones educativas de las zonas periurbanas, identificando actores y dinámicas relevantes.
- Diseñar una propuesta de valor y un modelo de servicio que busque solucionar los dolores del arquetipo y solventar sus necesidades.
- Validar el prototipo funcional de EduPocket, midiendo su ergonomía de diseño, facilidad de navegación, la utilidad de las herramientas y el valor que aporta la información brindada.

2.4 Marco referencial

Este proyecto se sustenta en el análisis de casos de estudio y antecedentes relacionados a la brecha digital en el sector de educación.

Vanesa Seoane (2025) escribió un artículo acerca de la evaluación PISA, y de cómo la edición de 2025 va a incluir una prueba centrada en el aprendizaje digital y la competencia digital, y de cómo la brecha digital puede mostrar las diferencias desempeño educativo a nivel internacional. Se concluye que para que esta evaluación sea justa se debe tener en cuenta las disparidades que existen en el acceso a la tecnología, pero también puede servir como una oportunidad de revelar la brecha digital e impulsar acciones por parte de los gobiernos.

William Pirela-Espina (2022) realizó un estudio comparativo de 3 universidades en latinoamérica y de cómo la brecha digital afectó la calidad de educación durante la pandemia. Se concluyó que los docentes no estaban preparados para el cambio a la virtualidad, y la brecha digital fue un factor determinante. Por lo tanto, hace falta capacitarlos en el aprovechamiento de las herramientas tecnológicas y digitales aplicadas al ámbito educativo y que permita generar mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Figueroa et. al (2021) realizaron un estudio acerca de los diferentes factores que acentuaron la brecha digital en las instituciones educativas de las zonas rurales del Perú en el contexto de la pandemia, comparando el estado de la educación básica rural antes y después de esta, políticas de inclusión existentes y formas de reducir la brecha digital. Se concluyó que la pandemia si acentuó la brecha digital, y que se debe a diversos factores como la baja velocidad de conexión a internet y la carencia de equipos de equipos electrónicos; se recomienda que los docentes reciban la formación adecuada para que se familiaricen las nuevas tecnologías para su propia práctica y el apoyo de sus estudiantes.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

En el transcurso de nuestra investigación se visitó la institución educativa pública Cesar Vallejo, ubicada en la zona del Callao, con el objetivo de entender la situación en la que se encuentran muchas instituciones similares en las afueras de Lima, ver el tipo de infraestructura que tenían y recopilar la opinión de los docentes respecto a la brecha digital en su instittucion.

Se realizó un total de 8 entrevistas compuestas por 7 docentes y un alumno, de ellas pudimos rescatar varios hallazgos interesantes de los cuales destacan:

- La institución cuenta con escasos equipos tecnológicos, la administración cuenta con laptops básicas, mencionan que el internet que utilizan es bastante deficiente y el colegio cuenta con un aula de innovación pedagógica, es el única aula que cuenta con computadoras para que los alumnos puedan trabajar, cabe destacar que cuentan con alguno que otro equipo relativamente moderno pero en su mayoría son equipos obsoletos, algunos no funcionan correctamente y los alumnos deben compartir computadoras.
- Muchos docentes creen que el estado no brinda la suficiente atención al sector educativo, sobre todo en el caso de las instituciones educativas públicas. Se mencionó bastante el hecho de que los gobiernos regionales no brindan los recursos que se necesitan y eso añadido a que muchas instituciones no cuentan con los medios para sustentarse de manera autónoma lleva a que no cuenten con los recursos tecnológicos necesarios.
- Los docentes estaban de acuerdo con que hacía falta que hayan capacitaciones para que puedan aprender de las nuevas tecnologías y así poder utilizar esos conocimientos en su clases al mismo tiempo que compartirlos con sus alumnos, al estar en una era tecnológica los docentes deben estar al tanto.
- Una de nuestras preguntas era acerca de si el avance tecnologico podria ser la solución a la baja calidad educativa en el Perú, y nos sorprendió que la mayoría respondió que la tecnología por sí sola no era la solución, existen muchos otros factores que influyen a esta problemática tanto sociales como económicos pero es verdad que la tecnología existe como un apoyo que puede ayudar a mitigar la situación actual en la que vivimos.

Figura 2 Registro fotográfico de la Institución Educativa César Vallejo



A partir de toda esta formación desarrollamos el arquetipo de usuario, representado por Eduardo Muñoz, un docente de historia de 50 años de una escuela pública ubicada en la zona periurbana de Lima, lleva enseñando por años en la misma institución y se siente frustrado ya que su escuela no cuenta con la tecnología necesaria para poder dar clases en condiciones. Añadido a eso él no se siente capaz de utilizar las tecnologías que observa en sus capacitaciones, ya que no cuenta con ellas en su institución y tampoco ve un futuro donde pueda utilizar dichas tecnologías.

Figura 3 Arquetipo de usuario



2.5.2 Información sobre el Mercado

En su esfuerzo por reducir la brecha digital el gobierno está trabajando en diferentes estrategias como la Política Nacional de Transformación Digital al 2030, que tiene como objetivo ampliar el acceso a internet y fortalecer las competencias digitales de toda la población (PCM, 2024).

También tenemos casos como el de la región de Cajamarca, donde se implementó la iniciativa de los Espacios Públicos de Acceso Digital (EPAD) que buscan brindar conexión a internet en más de 80 localidades rurales (Pronatel, 2023).

Del mismo modo, tenemos los Centros de Acceso Digital (CAD) que fueron instalados en más de 100 localidades rurales a lo largo del país con el objetivo de proporcionar conectividad a Internet de alta calidad y así permitir a los ciudadanos acceder a información, y recursos utiles en línea. (Pronatel, 2025)

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

EduPocket se resume en la frase “Una forma de agilizar tus clases al alcance de tu mano”. Nuestra prioridad es crear una herramienta que los docentes puedan usar con facilidad y que les sirva para poder realizar sus tareas sin mucho problema.

El objetivo de nuestra aplicación es ayudar a los docentes a agilizar los diferentes procesos de la educación a través de herramientas y recursos que faciliten dichos procesos

para acomodar la ejecución de las clases. Una parte importante es el hecho de que queremos que los docentes descubran nuevas tecnologías y sepan cómo usarlas en sus clases además de poder tener un espacio donde puedan encontrar algunas herramientas útiles a fácil alcance.

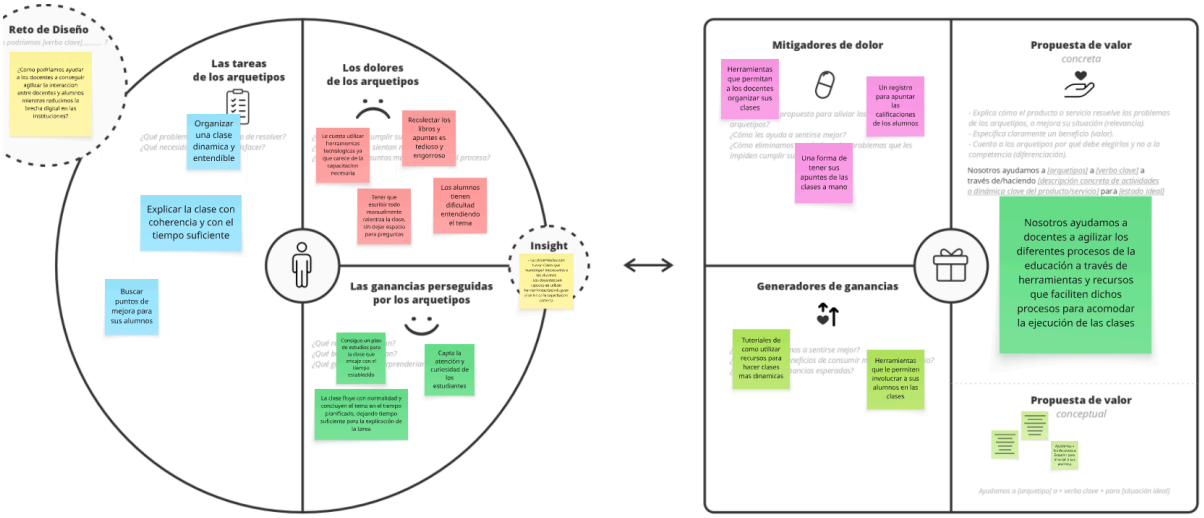
2.5.4 Diseño de producto/servicio

Actualmente, EduPocket cuenta con tres apartados principales: Recursos, Aulas y Notas. El apartado de notas existe para que los docentes tengan sus apuntes relacionados a sus clases en un solo lugar.

El apartado de aulas le permitirá al docente crear un aula virtual con el propósito de hacerle seguimiento a sus alumnos, podrá tomar asistencia, calificarlos o escribir pequeños comentarios; también se le permitirá hacer actividades con sus alumnos mediante la aplicación. En esta primera versión solo vemos el segmento de actividades como una forma de compartir enlaces multimedia o material con los usuarios de la app, pero en un futuro es posible que se pueda realizar actividades desde la aplicación misma. También estamos considerando una forma de almacenamiento en la nube para que el docente pueda subir todo el material que necesite para poder planificar sus clases sin problemas.

Y por último tenemos el apartado de recursos, este será la forma en la que los docentes podrán aprender de nuevas herramientas a través de pequeños artículos que describen brevemente cómo utilizarla y serán acompañadas de un pequeño tutorial en forma de video, también tenemos pensado que los artículos sean de paginas utiles que creemos que le seran utiles tener a mano a los docentes.

Figura 4 Lienzo de propuesta de valor

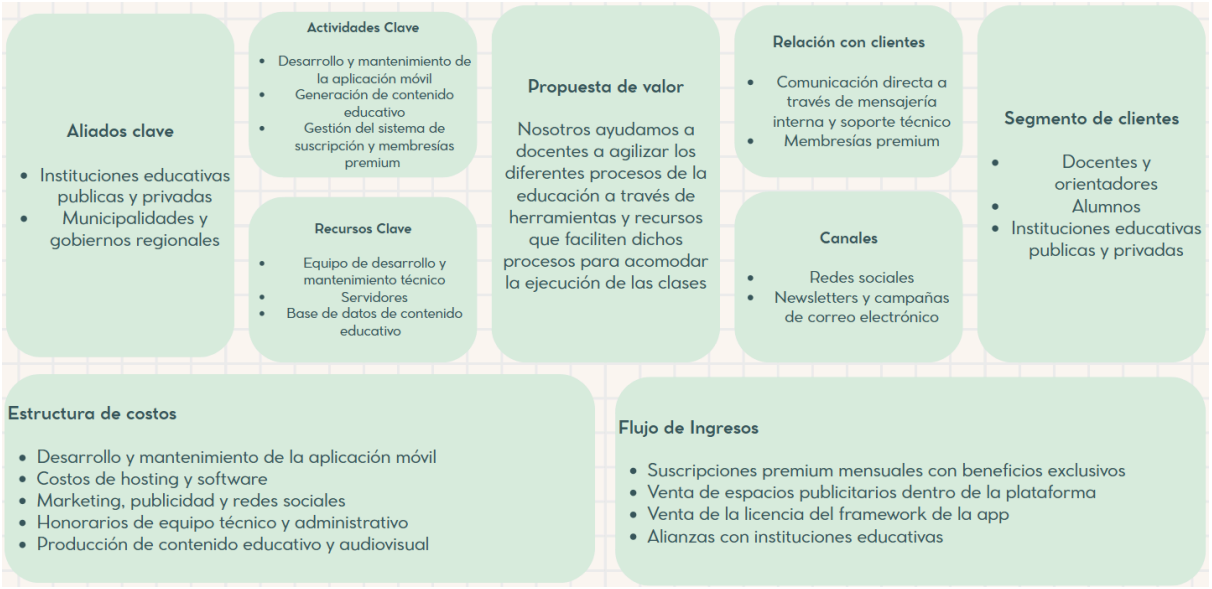


2.5.5 Modelo de Negocio

En su escenario ideal, EduPocket se convertiría en una herramienta de uso común dentro de las instituciones educativas y tanto docentes como alumnos podrán usarlo para reforzar las dinámicas dentro de las aulas. Los docentes podrán gestionar sus clases, desde poder tener todo su material en un solo lugar a poder gestionar sus diferentes aulas e incluso realizar actividades. Todo mientras descubren nuevas herramientas y cómo darles uso en su día a día como educadores.

Nuestra propuesta ayuda a los docentes a agilizar los diferentes procesos de la educación a través de herramientas y recursos que faciliten dichos procesos para acomodar la ejecución de las clases.

Figura 5 Business Model Canvas



2.5.6 Resultados esperados

Al implementar EduPocket se espera lograr un impacto positivo dentro de la vida laboral de los docentes y el ambiente institucional de las escuelas. Se espera una mejora en las competencias digitales de los docentes y por consiguiente de los alumnos, asi como también se espera que haya una mejora en la interacción docente alumno dentro de las aulas, creando un entorno donde el estudiante pueda reforzar su aprendizaje.

De esta manera, estos resultados podrán lograr el cumplimiento del Objetivo de Desarrollo Sostenible 8, Trabajo decente y crecimiento económico, al brindar una mejora en la calidad de trabajo de los docentes.

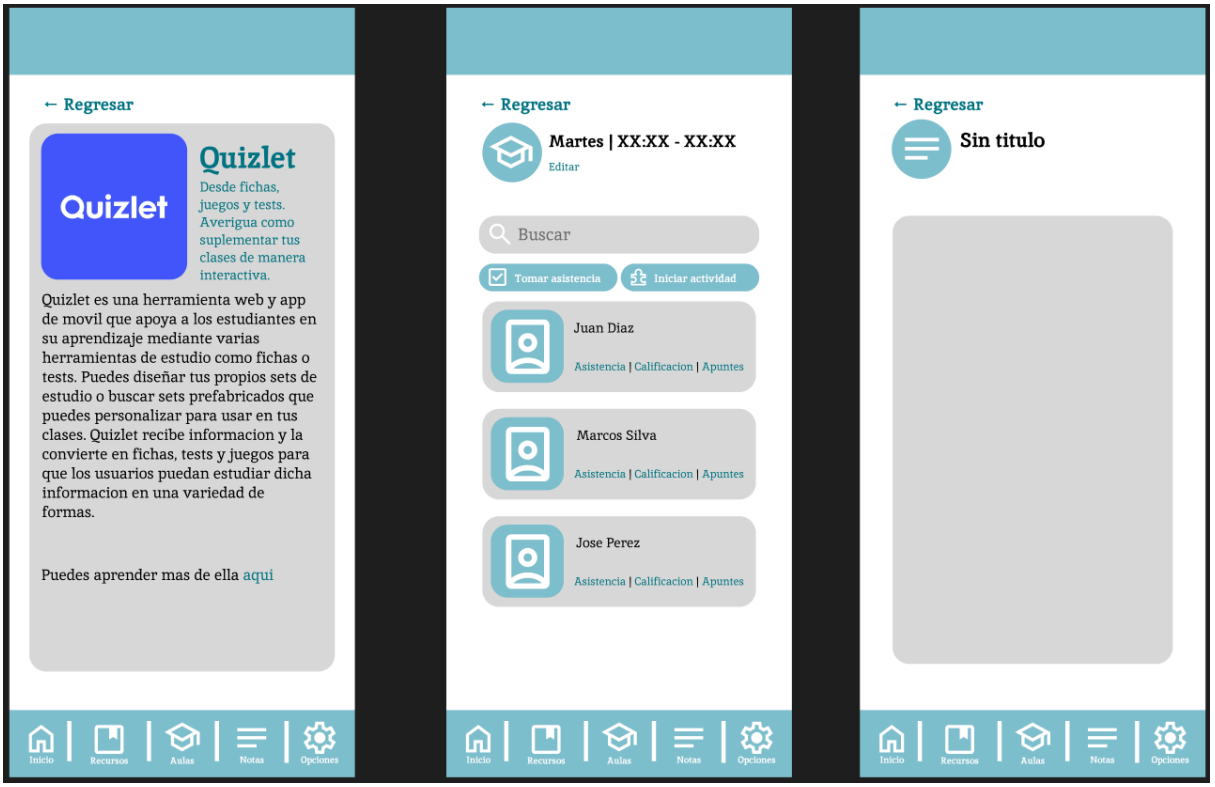
2.5.7 Prototipos desarrollados

Como parte del proceso de diseño, se realizó un prototipo de baja fidelidad dentro de Figma. La idea era crear una simulación de cómo iba a funcionar la aplicación, mostrando la estructura visual y funcional, con la fácil navegación de la misma como prioridad. El diseño era simple y minimalista con colores que resaltan para facilitar la experiencia del usuario.

El prototipo incluye un total de 5 pantallas principales sin contar las de inicio de sesión: Menú Principal, Recursos, Aulas, Notas y Opciones. Cada sección fue pensada con la intención de ser lo más intuitiva posible al momento de navegar por la aplicación y que el usuario siempre pueda navegar a donde quiera llegar sin mucho problema.

Durante la validación, los usuarios encontraron la aplicación fácil de navegar, con la excepción de algunos docentes que no tienen mucha experiencia usando aplicaciones o cuentan con capacitación digital. Gracias a esa observación, se optó por trabajar un poco más en la ergonomía y el diseño visual de la app, haciendo que los elementos de la aplicación se puedan diferenciar mejor. El prototipo, además, permitió identificar nuevas funciones que se podrían agregar como un apartado de planificación de clases y una forma de subir contenido directamente a la aplicación como fichas de trabajo para tenerlas a mano.

Figura 6 Capturas del prototipo de la aplicación



La versión actual del prototipo se presenta como una propuesta casi completa de la futura aplicación, mostrando todos los apartados a detalle tomando en cuenta la retroalimentación de la fase de validación.

2.5.8 Experimentos

Dentro del proceso de validación, volvimos a la Institución Educativa César Vallejo con intención de probar nuestro prototipo con cuántos docentes sea posible. Buscábamos validar dos aspectos principales, la facilidad de navegación dentro de la aplicación y la utilidad de la información que brindamos en el apartado de recursos. Se le logró presentar el prototipo a un total de 8 docentes de diferentes áreas de enseñanza y capacitación digital, se les explicó de manera superficial la propuesta y se les entregó el prototipo para que lo pudieran probar por su cuenta.

Después de que hayan terminado con el prototipo se les preguntó por su opinión y por posible retroalimentación o alguna función que creían que podía ser agregada que les podría ser útil dentro de la aplicación. Los usuarios comentaron que la aplicación les parecía fácil de navegar, pero pudimos notar que algunos docentes, los cuales no estaban tan bien

tecnológicamente capacitados, tienen dificultades al tratar de entender cómo navegar por la app. También mencionaron que la información del apartado de recursos les pareció útil, pero que se podría trabajar más en cómo se presenta, como agregar pequeños tutoriales en forma de video.

La sugerencia más común fue el agregar un apartado de planificación de clases dentro del segmento de aulas y que se pudiera subir contenido dentro de ella para su fácil acceso.

Los resultados de la validación demostraron que el prototipo cumplio con su objetivo de ser una herramienta fácil de utilizar y que brinde información útil, pero todavía había mejoras que se podían realizar. La retroalimentación que nos dieron nos ayudó a ver algunos puntos que habíamos pasado por alto, como los docentes que no están tan capacitados tecnológicamente o darnos cuenta que en instituciones como la que visitamos tienen una realidad distinta en la que los alumnos no tienen permitido usar su celular durante las clases y eso nos hizo enfocar nuestros esfuerzos en que EduPocket se vuelva principalmente una herramienta para los docentes y darle un poco menos de enfoque a la interacción con los alumnos pero sin dejarla de lado.

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

EduPocket surge de la problemática de la brecha digital en las zonas periurbanas de Lima, muchos colegios no cuentan con la infraestructura o la competencia digital para poder estar al día en este entorno más tecnológico en el que vivimos. Claramente la escasez de equipos electrónicos no es una problemática que podamos solucionar fácilmente, pero lo que sí podemos atacar es poder capacitar a los docentes para que puedan aprender acerca de las nuevas herramientas que tienen a su disposición pero desconocen por culpa de esta brecha digital. Este proyecto nace como una oportunidad para los docentes de agilizar los diferentes procesos de la educación a través de herramientas y recursos que faciliten dichos procesos para acomodar la ejecución de las clases.

Durante su desarrollo, nos centramos en el usuario y en validar nuestra solución. Se realizaron entrevistas y se diseñó un prototipo digital interactivo que permite visualizar la estructura y funcionalidad de nuestro producto. Las pruebas realizadas demostraron que la propuesta tiene potencial y que con las mejoras planteadas gracias a la retroalimentación podemos tener un producto que se puede convertir en la herramienta ideal para los docentes.

En conclusión, EduPocket podrá ayudar a conseguir un trabajo decente y crecimiento económico alineado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible cuya implementación puede

lograr un impacto positivo dentro de la vida laboral de los docentes y el ambiente institucional de las escuelas. El proyecto demuestra que podemos cerrar la brecha digital poco a poco empezando por donde más importa, la educación tanto de jóvenes como adultos.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

Para la implementación de EduPocket hacen falta recursos tecnológicos así como respaldo logístico. Se requiere un servidor para alojar los servicios de la aplicación, desarrollo de software, así como personal que se encargue de llevar la parte de recursos, tanto los escritores de los artículos como los editores de los tutoriales en formato de video.

Tabla 1 Presupuesto estimado del costo

Concepto	**Costo Estimado (S/.)**
Desarrollo de aplicación	8.000
Editor de video	2.300
Escritor de contenido	2.000
Soporte técnico	1.250
Servidores	1.200
Total estimado	**14.750**

Los montos presentados se justifican bajo la premisa de poder sacar un producto completo y funcional, que salga con suficiente contenido al mercado y las funcionalidades necesarias. Este presupuesto cubre la fase inicial del producto e incluye lo mínimo necesario para validar y escalar EduPocket como servicio.

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

EduPocket evidencia que se puede combatir la brecha digital en las zonas periurbanas de Lima mediante la capacitación digital y las instituciones educativas son el lugar perfecto para empezar, ya que si logramos ayudar a los docentes a través de herramientas y recursos para hacer sus tareas más sencillas es cuestión de tiempo de que los jóvenes puedan adaptarse mejor a este nuevo entorno digitalizado en el que vivimos.

Las pruebas realizadas con docentes reales lograron validar que si se hace una aplicacion que todo el mundo pueda usar sin problemas podemos lograr un producto atractivo para personas de todos los niveles de competencias tecnológicas y si les brindamos la información de la manera correcta es cuestión de tiempo de que se puedan capacitar por su cuenta.

EduPocket podrá ayudar a conseguir un trabajo decente y crecimiento económico alineado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible cuya implementación puede lograr un impacto positivo dentro de la vida laboral de los docentes y el ambiente institucional de las escuelas.

4.2 Recomendaciones

Se recomienda que se investigue atentamente la situación de diferentes instituciones educativas, aunque las situaciones entre escuelas de las zonas periurbanas puedan ser similares siempre pueden existir ligeras diferencias que requieran un acercamiento distinto.

Hay que tener en cuenta que un proyecto como este requiere de un seguimiento muy meticuloso y estar atentos a cualquier sugerencia y retroalimentación que se puede dar, sobre todo de los usuarios que tienen más dificultades al momento de usar tecnología, el docente es nuestra prioridad más importante y es necesario que los usuarios se sientan cómodos usando nuestra aplicación.

Finalmente, se recomienda buscar financiamiento mediante programas de innovación o colaboraciones que nos puedan asegurar sostenibilidad económica. Si el proyecto puede triunfar existe una probabilidad de poder brindar nuestro proyecto a otras instituciones que deseen usarlo como base para proyectos similares o integrarlo a otros sistemas.

V. Referencias Bibliográficas

Seoane, V., (2025). Brecha digital en educación y PISA 2025: Desafíos y oportunidades. Millcayac, XI(21), 1-12. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525881400008

Anaya Figueroa, T., Montalvo Castro, J., Calderón, A. I., & Arispe Alburqueque, C. (2021). Escuelas rurales en el Perú: factores que acentúan las brechas digitales en tiempos de pandemia (COVID-19) y recomendaciones para reducirlas. Educación, 30(58), 11-33. https://doi.org/10.18800/educacion.202101.001

Pirela- Espina, W., (2022). Brecha digital y calidad de la educación universitaria Latinoamérica durante el Covid-191. Revista Electrónica en Educación y Pedagogía, 6(11), 43-57. https://doi.org/10.15658/rev.electron.educ.pedagog22.11061104

PCM. (14 enero 2024), «Política Nacional de Transformación Digital,». Gob.pe https://www.gob.pe/44545-politica-nacional-de-transformacion-digital

Pronatel. (30 de marzo de 2023), «Espacios Públicos de Acceso Digital (EPAD) inicia operación total en 88 localidades rurales de Cajamarca». Gob.pe http://www.gob.pe/institucion/pronatel/noticias/737324-espacios-publicos-de-acceso-digital-epad-inicia-operacion-total-en-88-localidades-rurales-de-cajamarca

Pronatel. (9 de enero de 2025), «Centros de Acceso Digital promovieron competencias digitales de ciudadanos y estudiantes de 104 localidades rurales». Gob.pe https://www.gob.pe/institucion/pronatel/noticias/1087980-centros-de-acceso-digital-promovieron-competencias-digitales-de-ciudadanos-y-estudiantes-de-104-localidades-rurales