

SOF.IA

Contenido

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.1 Descripción del Problema	2
2. PROPUESTA DE VALOR	3
3. Indicadores de Gestión	11
4. PRODUCTO MÍNIMO VIABLE	13
4.1 Descripción del MVP	13
4.2 Objetivos del MVP	14
4.3 Funcionalidades clave	15
4.4 Plataformas compatibles	16
4.5 Usuarios Objetivo	17
4.6. Imágenes y/o fotos del MVP	20
11. BIBLIOGRAFÍA	22

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del Problema

Actualmente, la educación enfrenta numerosos desafíos que van más allá del simple “dictado” de clases. Así es, la buena pedagogía no solo requiere una buena habilidad para enseñar de parte del docente, sino también de una preparación y planificación meticulosa de las clases, ser docente es más que simplemente enseñar algunas horas a un grupo de estudiantes. Los procesos de planificación y preparación de clases y material pueden tomar varias horas, sin contar los procesos de calificación de tareas, llenado de registros, etc. (Anijovich, Mora y Luchetti, 2009, p. 4). En consecuencia, frecuentemente, los docentes, ya sea de educación secundaria o de educación superior, se ven ante decisiones difíciles respecto a qué aspecto de su pedagogía le van a dar prioridad, a saber, la personalización y diversificación de la enseñanza para obtener conocimiento práctico según las capacidades y características individuales de cada estudiante o cumplir con transmitir los temas del sílabo estandarizado por medio de exponer mientras que los estudiantes escuchan, pero no necesariamente aprenden (Espinoza, Miranda y Chafloque, 2019; Domingo, 2021).

en el ambiente local peruano deben ser similares o peores. Por otro lado, este estudio también encontró que a medida en que un maestro trabaje menos horas enseñando es más probable que diseñe y prepare su propio material, mientras que los que trabajan más tiempo enseñando tienden a compartir su material, lo que restaría la personalización de la enseñanza ($M = 2.78$, $SD = 1.4$ vs $M = 3.41$, $SD = 1$, $p < .01$) (p. 954).

con esta mega tendencia, ya que el proyecto se posiciona como una solución innovadora que responde a los desafíos y necesidades actuales de los docentes impulsando el desarrollo tecnológico en este sector.

2. PROPUESTA DE VALOR

Poniendo como base, la fórmula de desarrollo de clientes de Steve Blank, descrita en *The Startup Owner's Manual* (Blank, 2013), se ha diseñado la plataforma educativa llamada "Sof.ia". Esta fórmula se expresa como: "Ayudamos a (X) a hacer (Y) haciendo (Z)."

En el caso de *Sof.ia*, el valor de la plataforma radica en.

(X) Ayudar a los docentes.

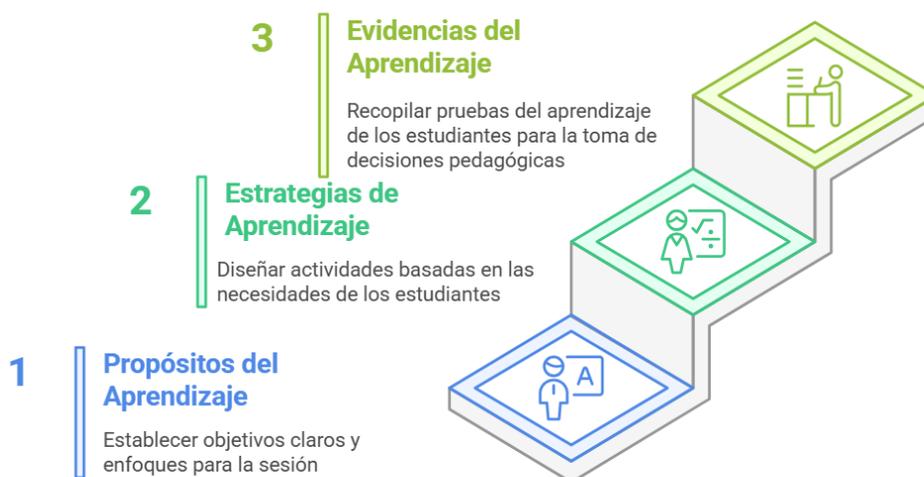
(Y) Reducir el estrés, disminuir la carga de trabajo y personalizar la enseñanza: Estas son las mejoras específicas que la plataforma propuesta ofrece a los docentes.

(Z) Utilizando la automatización de la planificación de clases y el análisis de rendimiento en tiempo real. Este es el método que empleó para alcanzar los beneficios mencionados, adaptando las actividades pedagógicas a las necesidades y estilos de aprendizaje de cada estudiante.

En simples palabras, *Sof.ia* es una plataforma impulsada por inteligencia artificial para gestionar y automatizar tareas administrativas y pedagógicas de los docentes como la planificación de clases, el llenado de actas, informes, entre otros; en favor de reducir la carga de trabajo y 'burnout'; y, en consecuencia, el incremento de tiempo dedicado a la comunicación efectiva y motivación intrínseca de los estudiantes.

Figura 1.

Pilares de la metodología de planificación de clases.



Nota: Los 3 pilares de *Sof.ia* se basan en investigaciones de buenas prácticas pedagógicas para la elaboración de clases, el programa curricular de los niveles inicial, primario y secundario en Perú. Elaboración propia de los autores.

2.2. Los Pilares de Sofia para el desarrollo técnico

- **Pilar 1: Propósitos del aprendizaje:** Este primer paso se enfoca en definir los objetivos de la sesión de aprendizaje. Antes de iniciar cualquier actividad, es crucial establecer los propósitos claros, tomando en cuenta el currículum nacional peruano educativo para generar los objetivos para cada sesión de aprendizaje, estos objetivos derivan de los enfoques transversales de cada curso, “los enfoques transversales aportan concepciones importantes sobre las personas, su relación con los demás, con el entorno y con el espacio común y se traducen en formas específicas de actuar, que constituyen valores y actitudes que tanto estudiantes,

maestros y autoridades, deben esforzarse por demostrar en la dinámica diaria de la escuela.”(Ministerio de Educación, 2016, p. 19).

- **Pilar 2: Estrategias de aprendizaje:** En este paso se aborda la planificación de las actividades de aprendizaje. Este paso es aquel que tiene en cuenta las necesidades individuales de los estudiantes, ajustando las actividades para maximizar el éxito de todos los alumnos ya que es importante diseñar estrategias que no solo sean efectivas, sino que también sean accesibles y apropiadas para los diferentes estilos de aprendizaje que tienen los estudiantes.

Para ello se plantea la secuencia de las actividades que estarán dentro de la planificación de la sesión, se toma en cuenta los recursos, el tiempo y los propósitos de aprendizaje definidos previamente en el paso.

- **Pilar 3: Evidencias de aprendizaje:** Este último punto se enfoca en la recopilación de pruebas o resultados que demuestren si los estudiantes han alcanzado los objetivos planteados en el paso 1 para cada sesión planificada. De acuerdo al enfoque educativo del currículum nacional peruano se busca siempre diagnosticar el desarrollo de las competencias y/o objetivos, valorar los esfuerzos de los estudiantes como propósito de generar la autonomía y confianza en ellos (Ministerio de educación, 2016).

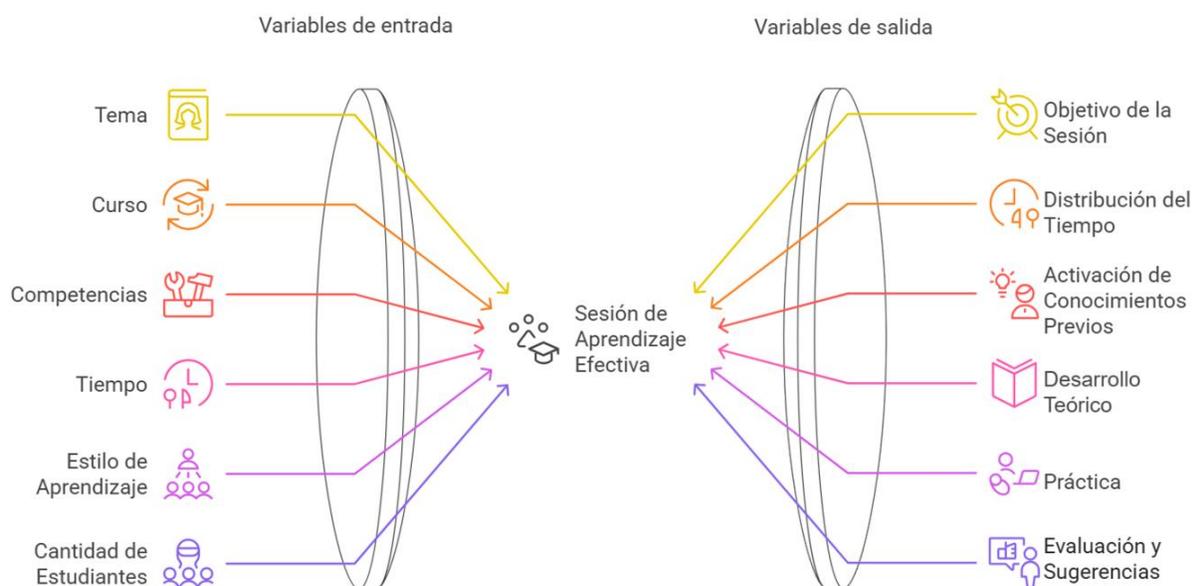
Es en este último paso que se identifican las necesidades individuales de los estudiantes todo esto sirve para ajustar las estrategias pedagógicas y mejorar la enseñanza futura. Estas evidencias permiten a los docentes tomar decisiones informadas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

¿Cómo Sof.ia optimiza este proceso de los 3 pilares? Para garantizar una planificación de sesión de clases satisfactoria creada por Sof.ia, se emplea un flujo compuesto por los tres pasos mencionada anteriormente. Dicho flujo funciona como una función matemática que

recibe parámetros de entrada y salidas predecibles. Se utilizan una serie variables de entrada para que *Sof.ia* pueda generar la sesión de aprendizaje: (1) Tema, (2) tiempo, (3) grado académico, (4) curso, (5) estilo de aprendizaje, (6) competencias, (7) cantidad de estudiantes. Después de pasar por el sistema de IA ya contextualizado, este debe retornar diferentes cosas en función a lo que se requiere, lo que podría ser: (1) Objetivos de la sesión, (2) distribución de tiempo, (3) introducción-activación de conocimientos previos, (4) desarrollo teórico, (5) practica individual-grupal, (6) evaluación general, y (6) sugerencias pedagógicas.

Figura 2.

Gráfico de las posibles variables de entrenamiento de modelo de Machine Learning.



Nota: La estructura ha sido realizada tomando en cuenta las metodologías pedagógicas en tendencia a la hora de planificar una sesión de aprendizaje. Elaboración propia de los autores.

Profundización en los **servicios y datos de IA para simplificar tareas mecánicas.**

“Sof.ia” requiere información para procesarla y garantizar que la planificación de la clase generada sea la más eficaz para cada sesión de aprendizaje. Con ese fin, es necesario que se adquieran ciertos datos del usuario, los listados en párrafos anteriores, para ofrecer una

variedad de productos elaborados mediante software automatizado. He aquí el por qué se requieren dichas variables de entrada:

- **Variable Curso:** Esta variable determina la sesión a desarrollar, va a definir el área del conocimiento en el que se va a trabajar dependiendo de del grado académico
- **Variable Tiempo:** Para planificar la sesión de aprendizaje es necesario saber el tiempo que se quiere implementar o que el docente tiene a disposición para dictar esa clase y así generar una distribución correcta de las actividades que se aplicaran durante la sesión. Esta variable también toma en cuenta las horas pedagógicas de 45 minutos para una mejor efectividad.
- **Variable Tema de la sesión:** El tema es imprescindible a la hora de planificar la sesión, para una respuesta efectiva por parte de *Sof.ia* es necesario especificar el tema ya que facilitará la generación de las actividades y los recursos que podría necesitar el docente asegurando una mayor coherencia en la distribución de las actividades de la sesión.
- **Variable Grado académico:** El grado académico es otra variable importante, ya que la adaptación de la sesión de aprendizaje también depende de en qué grado académico se encuentran los estudiantes para garantizar que las actividades y los contenidos sean los apropiados para su nivel.
- **Variable Estilos de aprendizaje:** Los estilos de aprendizaje VAK son una variable adicional que, aunque opcional en *Sof.ia*, se recomienda considerar para optimizar la dinámica de las sesiones educativas. Al tener esta información, es posible formar grupos más equilibrados y efectivos, donde cada estudiante pueda aportar desde sus fortalezas y estilos de aprendizaje (visual, auditivo o kinestésico). Esto resulta especialmente útil al organizar actividades grupales, ya que facilitará la colaboración y la mejora en el rendimiento colectivo. Sin embargo, su uso está

orientado a las actividades grupales, y *Sof.ia* sólo la aplicaría si estas fueran necesarias en la mencionada actividad.

La información de los estilos de aprendizaje deriva de los resultados de los 'quizz' y 'tests' que se encuentran en *Sof.ia*.

- **Variable Competencias que derivan de los enfoques transversales:** Esta variable está ya predefinida internamente dentro de *Sof.ia* y no se puede manipular. Es fundamental tener en cuenta las competencias establecidas para cada curso. El ministerio de educación peruano ha propuesto un conjunto de competencias para cada curso basados en los enfoques transversales, las cuales buscan trascender en las disciplinas específicas, promoviendo valores, actitudes y comportamientos en los estudiantes que contribuyan a una sociedad más justa, equitativa y sostenible (Ministerio de Educación, 2016).

Aunque por falta de tiempo los docentes frecuentemente se ven en la necesidad de ignorar los enfoques transversales, *Sof.ia* busca integrar esto de forma automática para generar la sesión de aprendizaje.

- **Variable Cantidad de estudiantes:** La cantidad de estudiantes será la variable que defina cómo se va a estructurar las actividades para proporcionar una planificación viable en función al tamaño del aula, también servirá para organizar grupos de estudiantes si lo requiere la actividad.

Posterior al ingreso, es decir, partiendo de la información recolectada y también la predefinida por *Sof.ia*, se retornan ciertos datos al usuario como variables de salida a través de distintos servicios de Inteligencia Artificial implementados en la aplicación web. Esto incluye desde consultas a modelos de generación de texto de terceros hasta un modelo de Machine Learning que se entrenaría exclusivamente para la aplicación. Por ejemplo, puede generar una sesión de clases con la siguiente estructura propuesta:

- **Salida Objetivo general de la sesión:** *Sof.ia* genera el objetivo que ayudará al docente tener claro lo que se espera de los estudiantes al finalizar la sesión de clases esta variable se crea partiendo de las competencias derivadas de los enfoques transversales, que rara vez se toman en cuenta, pero es lo ideal.
- **Salida Distribución del tiempo y estructura de la sesión:** *Sof.ia* toma en cuenta el tiempo asignado para la sesión de clases a generar y distribuir las actividades. Cada etapa de estas actividades tiene un propósito pedagógico claro y se articula con las competencias y los objetivos de aprendizaje de la sesión.
- **Salida Introducción y activación de conocimientos previos:** *Sof.ia* genera la introducción de la sesión de aprendizaje que mejor se adapte para la situación y, si lo requiere, sugiere la información para activar los conocimientos previos.
- **Salida Desarrollo teórico y demostración:** Esta etapa *Sof.ia* genera información de cómo se llevará a cabo el desarrollo teórico del tema y proporciona al docente como usar los recursos que ha generado *Sof.ia*.

La demostración visual o práctica es crucial para que los estudiantes puedan observar cómo se aplican los conceptos en situaciones concretas para posterior realizar las actividades que pueden ser individuales o grupales:

- **Práctica individual guiada:** En esta etapa de la planificación de clases se generan las actividades propuestas por *Sof.ia*, y tendrá la opción de crear una práctica individual o grupal, todo guiado por el docente, *Sof.ia* mencionará los recursos a disposición para ser utilizados en estas actividades.
- **Actividad grupal de aplicación:** En esta etapa de la planificación de clases se generan las actividades grupales propuestas por *Sof.ia* que generará las

actividades grupales si lo requiere, nuevamente tomará en cuenta los recursos, los estilos de aprendizaje y preferencias de cada estudiante.

- **Salida Evaluación general:** *Sof.ia* genera evaluaciones para medir y analizar el rendimiento de los alumnos y su avance en el aprendizaje efectivo. Hace uso de esta información, a su vez, para ajustar la forma en que planifica esta sesión para ajustarse a las necesidades individuales de los estudiantes.
- **Salida Recursos:** *Sof.ia* proporciona los recursos a utilizar para cada actividad generada a partir del tema de la sesión, las competencias y el grado académico. Basándose en el análisis de los estudiantes también mejora sus resultados a lo largo del tiempo.
- **Salida Sugerencias pedagógicas de la evaluación general para la toma de decisiones:** Esta fase busca reflexionar sobre los resultados de las evaluaciones y el análisis del desempeño de los estudiantes. *Sof.ia* sugiere al docente estrategias a tomar para cada estudiante basándose en los resultados individuales, dichas estrategias se retornarán en forma de material pedagógico

3. Indicadores de Gestión

Se describen los indicadores clave que se utilizarán para medir el desempeño y el éxito del negocio.

- **Tasa de Conversión Online a Compra en Tienda:** Si se tienen 6000 docentes activos usando la plataforma de los cuales 548 se registran (lo cual es la proyección de suscripciones activas mensuales) la tasa de conversión sería:

- Número de activos: 6000
- Número de docentes registrados: 548
- La fórmula sería la siguiente:

$$\text{Tasa de conversión} = \left(\frac{\text{Número de conversiones en un período}}{\text{Número total de acciones o visitas}} \right) \times 100$$

$$\text{Tasa de conversión} = \left(\frac{548}{6000} \right) \times 100 = 9.13\%$$

Este resultado de 9,13% es óptimo pues “si [la] tasa de conversión de visitantes está entre el 3 y el 7%, significa que [se está] a la par con la mayoría del mercado de SaaS”. (Çökeli, 2024; Stripe, 2023).

- **Satisfacción del Cliente:** Se toman las encuestas posventa como recurso para medir de las suscripciones. Ya que es una plataforma web, no será necesario incluir un dato como la visita a la tienda física.
En el supuesto de que se tenga 548 docentes suscritos al plan “Professional”, se les enviaría la encuesta a todos. Si responden la mitad, un aproximado de 250, se necesitarían al menos una calificación de satisfacción del 80 % de esa cantidad que serían al menos 219 profesores.
- **Valor Promedio de Compra:** Las suscripciones se pagan una vez al mes, lo cual es un cargo fijo mensual para los clientes, por ese motivo no se pueden medir las transacciones por cliente. Sin embargo, sí es posible medir la cantidad de nuevas suscripciones mensuales, lo que se discute en el primer punto de esta sección.

- **Indicador de cuota de mercado:** Este es un indicador que sirve para medir el porcentaje de participación de una empresa, en este caso, *Sof.ia*, en relación a los ingresos, y clientes al compararlas con la competencia (Warner, s.f.).

En el caso de *Sof.ia*, se tiene que comparar los ingresos de la empresa con los de todo el mercado para encontrar las cifras MAU (usuarios activos al mes) y DAU (usuarios activos al día), como se mencionó antes (Stripe, 2023). En el supuesto de tener 6,000 usuarios activos mes tenemos que comparar la cifra con el competidor más importante, que es Lirmi, con 3,000,000 de usuarios al mes (Lirmi, 2025).

$$\text{Cuota de mercado} = \left(\frac{\text{Número de clientes de la empresa}}{\text{Número total de clientes en el mercado}} \right) \times 100$$

$$\text{Cuota de mercado} = \left(\frac{6000}{3,000,000 + 6000} \right) \times 100$$

El resultado con 0.1996% indica que la presencia de *Sof.ia* sería pequeña en comparación con LIRMI, que domina la mayoría del mercado. Pero esta comparación es solo a nivel de Latinoamérica, lo que no refleja a calidad el verdadero nicho de mercado que se encuentra localizado en Perú, en el cuál no existen competidores directos.

- **Otras métricas:** Para otras métricas como el CES (Interacción de clientes), NRR (Retención de ingresos netos), Retención de clientes empresariales, el CMGR (Tasa mensual de crecimiento de clientes). Y LTV (Valor vitalicio del cliente), se requieren tener datos más reales que especulativos por lo que no se consideran por el momento (Stripe, 2023). Además, como es un modelo de negocio por suscripción, métricas como el indicador de tasa de recompra no tienen sentido aplicarlas

4. PRODUCTO MÍNIMO VIABLE

“Muchas innovaciones fracasan porque introducen productos y/o soluciones sin que exista realmente una necesidad. No hay un mercado para las soluciones que han creado”, comentó la doctora Svafa Grönfeldt para el MIT (Piloto, 2021). Lo cual, según las cifras estadísticas es cierto, en vista de que entre el 85% al 95% de proyectos fracasan por no tener un MVP que resulte útil y necesario para el mercado que busca capitalizar (Eserp, 2020). Por eso, la idea detrás del MVP de *Sof.ia* está directamente vinculada a facilitar las actividades diarias de un profesor que obstaculizan la calidad de la enseñanza.

4.1 Descripción del MVP

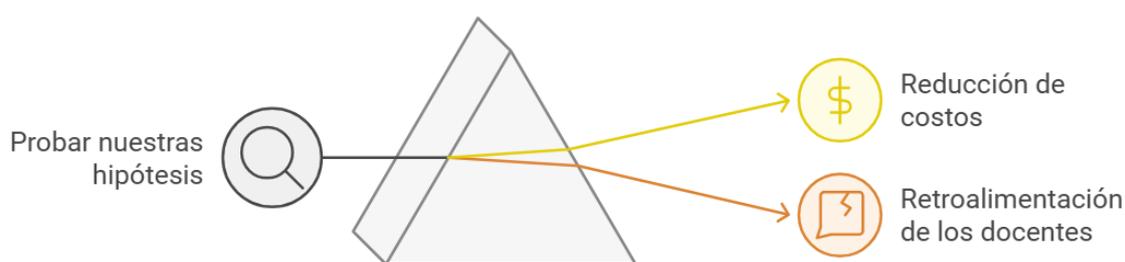
Para detallar, *Sof.ia* está orientada a resolver los principales desafíos que enfrentan los docentes en su práctica diaria, especialmente en lo relacionado con ser un apoyo para formar estrategias pedagógicas individualizadas en base a las necesidades del estudiante y del maestro. El MVP es la herramienta con la que se valida si el proyecto está en la dirección correcta para satisfacer las necesidades reales de los usuarios objetivo.

4.2 Objetivos del MVP

Explicación clara de los objetivos que se esperan lograr con el lanzamiento del MVP, como recopilación de retroalimentación, validación de concepto, etc.

Figura 3.

Muestra de resultados de las hipótesis del MVP



Fuente: Elaboración Propia

- **Medir la usabilidad y aceptación de la plataforma:** El MVP debe ser fácil de usar desde el inicio. Es fundamental comprobar si los docentes encuentran intuitiva la interfaz y pueden utilizar la plataforma sin complicaciones. Esto incluirá observar cómo los usuarios interactúan con las herramientas y si encuentran valor inmediato en ellas porque “El 88% de los usuarios en línea no volverán a un sitio después de una mala experiencia” (Sweor, 2023).
- **Validar la disposición a pagar:** El MVP también debe probar si los docentes estuviesen dispuestos a pagar por el servicio en el futuro. Aunque no se implementarán todos los modelos de monetización desde el principio, el MVP debe permitir realizar estudios de comportamiento y encuestas sobre cuánto valoran los usuarios la solución que se les ofrece (Anderson & Rucker, 2023).

4.3 Funcionalidades clave

Figura 4.

Funcionalidades clave para el desarrollo del MVP.



Fuente. Elaboración propia

- Automatización de la planificación de clases/sesiones de aprendizaje:**

Sof.ia debe permitir a los docentes automatizar la creación de planes de clases o sesiones de aprendizaje, basándose en los objetivos pedagógicos que definen, el nivel educativo y las características de los estudiantes.

Esta automatización debe ofrecer una propuesta inicial de planificación, con la opción de modificar los detalles, facilitando la tarea a los docentes y ahorrando tiempo en la preparación de sus clases.
- Gestión administrativa simplificada:** Los docentes podrán gestionar sus clases y estudiantes de manera eficiente mediante una gestión administrativa simplificada. Esto incluirá la creación de secciones, donde podrán organizar sus grupos de estudiantes y centralizar el seguimiento de su progreso.

La gestión administrativa también permitirá asignar materiales y recursos específicos a cada salón, facilitando la administración del aula desde una sola plataforma.

- **Clasificación de estudiantes según sus estilos de aprendizaje para la adaptación de la enseñanza:** Una de las funcionalidades clave será la capacidad de **clasificar a los estudiantes** según sus estilos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico, etc.) para adaptar los recursos educativos de manera más efectiva.

Sof.ia debe proporcionar sugerencias basadas en estas clasificaciones, permitiendo a los docentes **personalizar la enseñanza** y asegurando que las estrategias pedagógicas se alineen con las necesidades individuales de los estudiantes.

4.4 Plataformas compatibles

Dentro de los planteado, se consigna que *Sof.ia* pueda estar disponible para diferentes dispositivos y así tener un alcance global. Lo siguiente es una muestra de la disponibilidad de la plataforma.

- **Navegadores de Escritorio:**
 - **Compatibilidad:** La versión de escritorio de *Sof.ia* será compatible con los navegadores más comunes, como Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, y Microsoft Edge, y cualquier otro que cumpla con los estándares actuales de HTML5 y CSS3.
 - **Características:** Esta versión ofrecerá una experiencia completa e integral, permitiendo a los docentes realizar la planificación automatizada de clases, gestionar tareas administrativas y adaptar sus metodologías de enseñanza según los estilos de aprendizaje de sus estudiantes. La interfaz está

diseñada para ser intuitiva y aprovechar las pantallas grandes, facilitando la organización y productividad del usuario.

- **Navegadores Móviles:** *Sof.ia* contará con un diseño responsivo, optimizado para funcionar adecuadamente en navegadores móviles como Chrome, Safari, etc. Esto permitirá a los docentes acceder a la plataforma desde sus dispositivos sin la necesidad de una aplicación específica.
- **Aplicación Móvil (Etapa Posterior):** Aunque el MVP inicial no incluirá una aplicación nativa, en fases futuras está planteado el desarrollo de una aplicación para iOS y Android. Esto ofrecerá a los docentes una opción de acceso más directa y personalizada, con notificaciones específicas sobre tareas y eventos programados en la plataforma.

4.5 Usuarios Objetivo

Para **Sof.ia**, los usuarios objetivo son principalmente **docentes de todos los niveles educativos** que enfrentan retos en la gestión de su labor diaria y buscan herramientas que optimicen su trabajo, especialmente en términos de planificación y organización administrativa. Estos usuarios clave incluyen:

Tabla 1.*Tabla de los Usuarios Objetivo.*

Usuarios objetivo		
Población	100%	548.621
Mercado potencial	95%	523.384
Mercado objetivo	79%	413.997
Mercado disponible	86%	354.382
Mercado efectivo	77%	273.583
Participación de mercado	4%	10.943
		912

Tabla 2.*Tabla de los Usuarios Objetivo.*

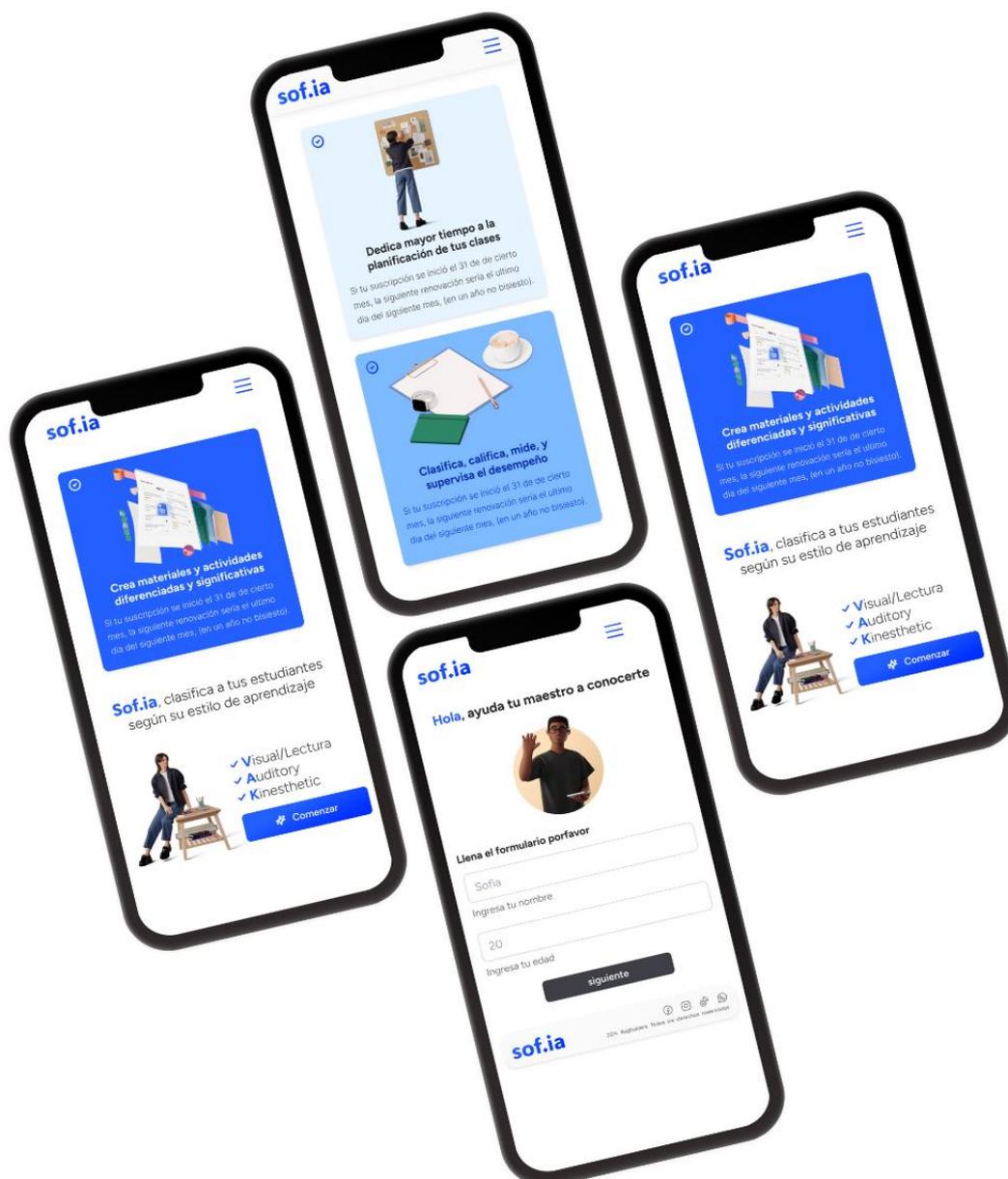
Consideración	Valor	Descripción
Población del Perú	34 millones 39 mil habitantes	En el año 2024, según las proyecciones de población, el país alcanzó los 34 millones 39 mil habitantes, de los cuales 16 millones 876 mil son hombres (49.6%) y 17 millones 163 mil son mujeres (50.4%) (INEI, 2024).
Número total de docentes en el Perú	548,621 docentes	Según el INEI, hay aproximadamente 548,621 docentes en todo el país. La gran mayoría (90%) de estos docentes se desempeñan en la Educación Básica Regular, que incluye los niveles de inicial, primaria y secundaria. Además, el resto se distribuye entre Educación no Universitaria, Educación Básica Alternativa, Educación Técnico-Productiva, y Educación Especial (INEI, s.f.).
Distribución por nivel educativo	Educación Básica Regular (Inicial, Primaria y Secundaria): 90% de los docentes. Educación no Universitaria: 5%. Educación Básica Alternativa: 2.3%. Educación Técnico-Productiva: 1.9%. Educación Especial: 0.7%.	El 90,0% (493 mil 766) se desempeña en la Educación Básica Regular, es decir inicial, primaria y secundaria, el 5,0% (27 mil 461) en Educación no Universitaria (formación magisterial, educación tecnológica y educación artística), el 2,3% (12 mil 956) en Educación Básica Alternativa, 1,9% (10 mil 552) Educación Técnico-Productiva y 0,7% en Educación Especial (3 mil 886) (INEI, 2024).

4.6. Imágenes y/o fotos del MVP

El diseño del prototipo hecho en Figma fue plasmado como página web en desarrollo con las tecnologías mencionadas anteriormente.

Figura 5.

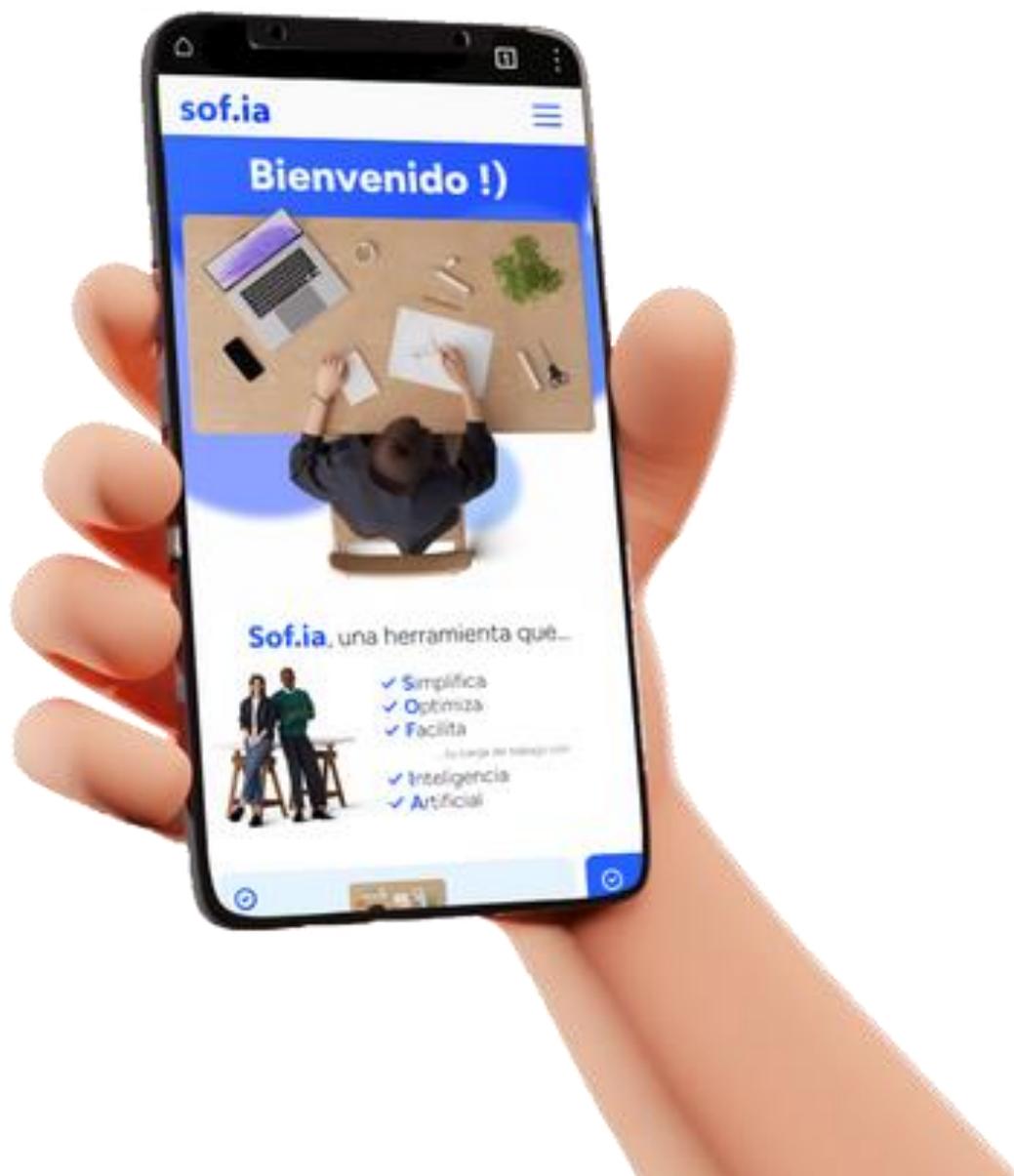
Pantallas del prototipo.



Fuente. Elaboración Propia.

Figura 6.

Pantalla de la Landing Page integrada en la Aplicación.



Fuente. Elaboración Propia.

11. BIBLIOGRAFÍA

- Anderson, E., & Rucker, D. (s.f.). *Un método mejor para medir la disposición a pagar de los clientes*. Kellogg Insight. <https://insight.kellogg.northwestern.edu/es/article/better-way-to-measure-customers-willingness-to-pay>
- Anijovich, R., Mora, S. y Luchetti, E. (2009). *Estrategias de Enseñanza. Otra Mirada al Quehacer en el Aula*. Aique Grupo Editor. Argentina.
<https://terras.edu.ar/biblioteca/3/3Como-ensenamos-Las-estrategias-entre-la-teoria-y-la-practica.pdf>
- Alonso-De-Castro, M. G., & García-Peñalvo, F. J. (2022). *Successful educational methodologies: Erasmus+ projects related to e-learning or ICT*. Campus Virtuales, 11, 95-114. <https://doi.org/10.54988/cv.2022.1.1022>
- Amazon Web Services. (s.f.). *¿En qué consiste Scrum? Amazon Web Services (AWS)*. <https://aws.amazon.com/es/what-is/scrum/>
- Bardum, M. (2018). *A new report argues that students are suffering through bad teaching and simplistic classwork. Is that true?* Chalkbeat.
<https://www.chalkbeat.org/2018/9/25/21105756/a-new-report-argues-that-students-are-suffering-through-bad-teaching-and-simplistic-classwork-is-tha/>
- Blank, S., & Dorf, B. (2013). *El manual del emprendedor*. Gestión 2000.
<https://acortar.link/JwXlbW>
- Brain Balance. (s.f.). *Normal attention span expectations by age*. Brain Balance Centers.
<https://www.brainbalancecenters.com/blog/normal-attention-span-expectations-by-age>
- Castilla-Gutiérrez, S., Colihuil-Catrileo, R., Bruneau-Chávez, J., & Lagos-Hernández, R. (2021). *Carga laboral y efectos en la calidad de vida de docentes universitarios y de enseñanza*. <https://www.redalyc.org/journal/5717/571769811011/html>

- Chui, M., & Roger, R. Y. (2022). *McKinsey Technology Trends Outlook 2022*. McKinsey & Company. <https://www.mckinsey.com/capabilities/mckinsey-digital/our-insights/thetop-trends-in-tech>
- Çökeli, H. (2024). *Tasa de conversión en SaaS: Cálculo, comparación y optimización*. UserGuiding. <https://userguiding.com/es/blog/tasa-conversion-saas>
- Domingo, A. (2021). *La Práctica Reflexiva: un modelo transformador de la praxis docente*. Zona prox. nº.34. Colombia. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S2145-94442021000100003&script=sci_arttext
- Eserp. (2020). *Producto mínimo viable (MVP)*. Digital Business & Law School. <https://es.eserp.com/articulos/producto-minimo-viable/>
- Eserp. (2022). *Análisis Pestel de una Empresa: Qué Es y Cómo Hacerlo*. Digital Business & Law School. <https://es.eserp.com/articulos/que-es-analisis-pestel/#:~:text=El%20acr%C3%B3nimo%20PESTEL%20se%20refiere,que%20afectan%20a%20una%20empresa.>
- Espinoza, J., Miranda, W. y Chafloque, R. (2019). *Los estilos de aprendizaje Vark en estudiantes universitarios de las escuelas de negocios*. Propós. represent. vol.7 no.2 Lima. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-79992019000200015#:~:text=El%20modelo%20VARK%2C%20toma%20en,mostradas%20en%20separatas%20o%20libros.
- Fajardo, D. (2022). *Lirmi: hecho por y para profesores*. La Tercera. <https://www.latercera.com/pulso/noticia/lirmi-hecho-por-y-para-profesores/6N6XQJ7IZJBPDE4L54COK3W55Q/>

Grupo Gear. (2021). *¿Cuáles son los retos que enfrenta la docencia hoy?* Grupo Gear.

<https://grupogear.com/pe/blog/concursos-docentes/ascenso-escala-magisterial/retos-docencia-ascenso-docente/>

González Castro, I., Vázquez García, M. A., & Zavala Guirado, M. A. (2021). *La desmotivación y su relación con factores académicos y psicosociales de estudiantes universitarios*. Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria.

<https://doi.org/10.19083/ridu.2021.1392>

Igual, B. L. (2022, enero 20). *Los seis retos a los que se enfrentan los maestros del futuro*. Magisnet. <https://www.magisnet.com/2022/01/los-seis-retos-a-los-que-se-enfrentan-los-maestros-del-futuro>

Instituto Nacional de Estadística de España. (s.f.). *Indicadores de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible: Objetivo 4. Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos*. INE.

<https://www.ine.es/dynqs/ODS/es/objetivo.htm?id=4869>

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2024). *Situación de la población peruana 2024: Una mirada de la diversidad étnica*.

<https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/6616587/5751291-situacion-de-la-poblacion-peruana-2024-una-mirada-de-la-diversidad-etnica.pdf?v=1720728622>

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (s.f.). *Instituto Nacional de Estadística e Informática*. Gob.pe. Recuperado el 17 de marzo de 2025, de

<https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/mas-de-medio-millon-de-maestros-en-el-peru-celebran-su-dia-9833/>

IRCAI. (2022). *IRCAI Global Top 100 Report 2021*. UNESCO. <https://bit.ly/3J1qb4k>