



Semillero de Emprendedores



## Foro Jóvenes Emprendedores

### LEARNTY

**Área de conocimiento:** Divulgación Científica

**Categoría:** Tecnología

**Nivel:** Secundaria

**Nombre de los participantes:** LEARNTY Azul Italia Torres Roman / Kate Castellanos Monroy

**Nombre y firma del asesor:** Maria Hermelinda López Campos

Guasave, Sinaloa, México. 09 de diciembre del 2025.

## I. INDICE

<b>II. RESUMEN.....</b>	<b>3</b>
<b>III. ANTECEDENTES.....</b>	<b>3</b>
<b>IV. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>4</b>
<b>V. JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>4</b>
<b>VI. OBJETIVOS.....</b>	<b>5</b>
<b>VII. HIPÓTESIS.....</b>	<b>5</b>
<b>VIII. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>5</b>
<b>IX. METODOLOGÍA.....</b>	<b>7</b>
<b>X. RESULTADOS.....</b>	<b>7</b>
<b>XI. ANÁLISIS DE RESULTADOS.....</b>	<b>8</b>
<b>XII. CONCLUSIONES.....</b>	<b>9</b>
<b>XIII. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>9</b>
<b>XIV. ANEXOS</b>	

## II. RESUMEN

LEARNTY es un proyecto que consta de una aplicación de aprendizaje de diferentes rubros en las que las personas pueden tanto aprender como enseñar en clases personalizadas a las necesidades de cada persona. Una aplicación de coaching en donde los usuarios puedan compartir ideas y clases para ayudar a otros usuarios en diferentes ámbitos, para conseguir y enseñar nuevas habilidades, dando una retroalimentación mutua y una manera más didáctica y autónoma de aprender, sin cerrarse solo a ámbitos escolares, sino hacia cualquier habilidad que el usuario busque adquirir. El presente busca representar una alternativa para personas con problemas, especialmente aquellas con el espectro autista, en donde les resulte posible aprender de cualquier tema de su interés, desde rubros académicos como matemáticas, hasta extra curriculares como animación o dibujo, permitiéndoles así tener un método especializado a sus necesidades que les facilite el proceso de aprendizaje,

## III. ANTECEDENTES

Aplicaciones de aprendizaje automático en salud: El presente trabajo tiene por objetivo mostrar algunas aplicaciones recientes de aprendizaje automático en el área de la salud. El aprendizaje automático o machine learning es una rama de la inteligencia artificial que ha logrado grandes avances en la extracción de patrones y análisis predictivo obteniendo el estado del arte en varias tareas. Por lo mismo, esta tecnología es utilizada en varios sistemas dentro de hospitales y clínicas. Este trabajo introduce a la temática de aprendizaje automático y algunos de sus usos en salud. Posteriormente, se muestran algunas aplicaciones divididas según los tipos de datos que utilizan.

APPrender a leer y escribir: aplicaciones para el aprendizaje de lectoescritura: El aumento de las tabletas URI y de las aplicaciones educativas destinadas al público infantil hace necesario, además de analizar las ventajas e inconvenientes de su utilización en el aula, tener un mayor conocimiento sobre las propias aplicaciones, sus características,

modelos de negocio, etc. El artículo se centra en las apps destinadas al aprendizaje de la lectoescritura, y ofrece, además de una tipología de las mismas, y una selección de algunas de ellas.

Desarrollo del pensamiento crítico mediante la aplicación del Aprendizaje Basado en Problemas: El proceso educativo actual involucra al docente y al estudiante con roles activos aplicando nuevas estrategias. El objetivo del estudio fue determinar si la aplicación del Aprendizaje Basado en Problemas a estudiantes de Ingeniería Biomédica de una universidad privada de Bogotá, favorece la obtención de competencias genéricas, especialmente el pensamiento crítico.

#### IV. DEFINICION DEL PROBLEMA

En la actualidad, gran parte del proceso de enseñanza-aprendizaje enfrenta dificultades debido a la falta de recursos didácticos interactivos y accesibles. Muchos estudiantes muestran desinterés por los métodos tradicionales de enseñanza, lo que

limita su motivación y, en consecuencia, afecta su rendimiento académico. Además, no todos cuentan con acompañamiento constante por parte de docentes o tutores fuera del aula. Surge entonces la necesidad de una herramienta tecnológica que ofrezca un aprendizaje más dinámico, accesible y personalizado a las necesidades de cada persona.

#### V. JUSTIFICACIÓN

El desarrollo de una aplicación educativa permitirá aprovechar el uso de la tecnología móvil, la cual forma parte de la vida cotidiana de la mayoría de los estudiantes. Este recurso no solo busca complementar la enseñanza tradicional, sino también ofrece un aprendizaje autónomo y atractivo, integrándolo actividades interactivas, evaluaciones rápidas y retroalimentación inmediata. Asimismo, LEARNITY contribuir a reducir las brechas de acceso a materiales didácticos, ya que podrá usarse en cualquier momento y lugar, fomentando el

autoaprendizaje y el desarrollo de competencia digitales.

## VI. OBJETIVOS

Los objetivos de este trabajo son:

### Objetivo general:

- Desarrollar una aplicación educativa interactiva que facilite el aprendizaje autónomo y mejore la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes

### Objetivos específicos

- Identificar las necesidades y dificultades de los estudiantes en el proceso de aprendizaje
- Diseñar una interfaz intuitiva y atractiva que favorezca la experiencia del usuario
- Incluir recursos didácticos digitales (videos, cuestionarios o juegos) que promuevan el aprendizaje activo

## VII. HIPÓTESIS

La implementación de una aplicación educativa interactiva mejorará la motivación, el interés y el rendimiento académico de los

estudiantes, al proporcionar un entorno de aprendizaje accesible, flexible y adaptado a sus necesidades.

## VIII. MARCO TEÓRICO

### - Tecnología

La tecnología es el conjunto de herramientas, métodos y recursos digitales que facilitan la resolución de problemas y mejoran los procesos humanos. En el ámbito educativo, permite crear entornos interactivos, accesibles y personalizados que fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### - Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso continuo mediante el cual las personas adquieren conocimientos, habilidades y actitudes. Con el apoyo tecnológico, el aprendizaje se vuelve más dinámico, flexible y adaptado al ritmo de cada usuario.

### - Coaching

El coaching es una metodología de acompañamiento que busca desarrollar el potencial personal y profesional del individuo. En el

contexto educativo, el coaching digital orienta, motiva y guía al usuario hacia la mejora constante de su desempeño y autoconfianza.

- Autoevaluación

La autoevaluación es el proceso mediante el cual el estudiante reflexiona y valora su propio progreso. Este enfoque promueve la autonomía, la responsabilidad y el aprendizaje autorregulado, permitiendo ajustar estrategias y objetivos de mejora.

- Aprendizaje móvil (m-learning)

El aprendizaje móvil se define como el uso de dispositivos portátiles —como teléfonos inteligentes y tabletas— para facilitar el acceso a contenidos educativos en cualquier momento y lugar.

## IX. METODOLOGÍA

**Diagnóstico inicial:** La investigación se dirigirá principalmente a estudiantes y docentes de la institución educativa con el propósito de identificar las dificultades, necesidades y oportunidades de mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, se aplicarán

encuestas estructuradas y entrevistas, que permitirán obtener tanto datos cuantitativos como cualitativos sobre las percepciones, experiencias y expectativas de los participantes. La muestra estará compuesta por un grupo representativo de estudiantes de distintos niveles académicos y docentes de diversas áreas del conocimiento.

**Diseño y desarrollo:** Con base en los resultados del diagnóstico inicial, se procederá a la fase de diseño y desarrollo del prototipo de la aplicación educativa, utilizando una metodología ágil (como Scrum o Kanban). Esta metodología permitirá realizar iteraciones continuas, promoviendo la retroalimentación constante de los usuarios para ajustar y optimizar las funcionalidades del prototipo.

**Metodología:** La investigación adoptará un enfoque mixto, combinando técnicas cuantitativas y cualitativas para obtener una visión integral del fenómeno de estudio. El estudio será de tipo descriptivo, ya que busca caracterizar las principales problemáticas y necesidades

detectadas en los procesos de aprendizaje.

Técnicas de recolección de datos: se utilizarán encuestas, entrevistas y observaciones directas.

Instrumentos: cuestionarios estructurados, guías de entrevista, grabadoras de audio y hojas de registro para observaciones.

Procedimientos de análisis: los datos cuantitativos serán procesados mediante estadística descriptiva, mientras que los datos cualitativos se analizarán a través de codificación temática para identificar patrones y tendencias.

De esta manera, se espera que la información recopilada y analizada sirva de base para diseñar una aplicación educativa funcional, adaptable y centrada en las verdaderas necesidades de los usuarios finales, favoreciendo la mejora continua del proceso de aprendizaje.

## X.RESULTADOS

El resultado de este proyecto fue la creación exitosa de un aplicación o prototipo de esta creada con la

finalidad de que los usuarios exploten al máximo su imaginación y conocimientos en una aplicación adaptada a sus necesidades. Cumplió con la hipótesis y su función, siendo resultados exitosos y acertados de acuerdo a el propósito inicial.

## XI. ANÁLISIS DE RESULTADOS

El prototipo cumplió con la hipótesis planteada de ser una aplicación autodidacta en donde las personas pudieran compartir y adquirir información de diferentes rubros acorde a sus necesidades. Al crear una aplicación de aprendizaje y coaching con las características de la presente, se contribuye a resolver la problemática que existe actualmente en el proceso de aprendizaje-enseñanza, elimina la brecha de desigualdad generada hacia estudiantes con necesidades o capacidades diferentes, creando así, un espacio libre para cualquier persona que quiera aprender sobre diversos temas o compartir sus conocimientos con otros usuarios libremente.

## XII. CONCLUSIONES

Fue posible llevar a cabo la elaboración de una aplicación cuyo funcionamiento alimente positivamente a sus usuarios que la lleven a cabo, esta aplicación ayudará especialmente a los niños o adolescentes con alguna necesidad o habilidades distintas, claro también va destinada a cualquier persona con la motivación de querer aprender cosas nuevas.

## XIII. BIBLIOGRAFÍA

- Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional (ABRAPEE), Rua Mirassol, 46 - Vila Mariana , CEP

- C Aracena, F Villeda, F Arias, J dunstan - Revista Médica Clínica Las Condes ...., 2022 – Elsevier
- Gómez-Díaz, R., García-Rodríguez, A., Cordón-García, J. (2015). APPrender a leer y escribir: aplicaciones para el aprendizaje de la lectoescritura

## XIV. ANEXOS