



Foro Perú + conectados

Oportunidades para la educación con tecnología

Mg. Elias Tipismana Zafra ISICRI

- Diagnostico de brechas equipamiento, conectividad, servicios digitales.
- Competencias digitales
- Oportunidades
- Políticas publicas



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



BRECHA DE INFRAESTRUCTURA EDUCATIVA

ID servicio	Servicio	ID IB	Indicador de brecha	Unidades de medida	Perú
311	Servicio de Educación Inicial	422	Porcentaje de Unidades Productoras con el Servicio de Educación Inicial con Capacidad Instalada Inadecuada	unidad productora	84.6%
		523	Porcentaje de Personas No Matriculadas en el Nivel Inicial Respecto a la Demanda Potencial	persona/año	8.0%
288	Servicio de Educación Primaria	352	Porcentaje de Unidades Productoras con el Servicio de Educación Primaria con Capacidad Instalada Inadecuada	unidad productora	88.1%
		595	Porcentaje de Personas No Matriculadas en el Nivel Primaria Respecto a la Demanda Potencial	persona/año	1.5%
412	Servicio de Educación Secundaria	493	Porcentaje de Unidades Productoras con el Servicio de Educación Secundaria con Capacidad Instalada Inadecuada	unidad productora	79.5%
		455	Porcentaje de Personas No Matriculadas en el Nivel Secundaria Respecto a la Demanda Potencial	persona/año	9.2%
		354	Porcentaje de Unidades Productoras del Modelo de Servicio Educativo para Estudiantes con Habilidades Sobresalientes, con Capacidad Instalada Inadecuada	unidad productora	82.1%
289	Servicio de Educación Básica Alternativa	353	Porcentaje de Unidades Productoras con el Servicio de Educación Básica Alternativa con Capacidad Instalada Inadecuada	unidad productora	88.8%
312	Servicio de Educación Básica Especial - PRITE	495	Porcentaje de Unidades Productoras con el Servicio del Programa de Intervención Temprana con Capacidad Instalada Inadecuada	unidad productora	91.2%
358	Servicio de Educación Básica Especial - CEBE	423	Porcentaje de Unidades Productoras que Brindan el Servicio de Educación Básica Especial - CEBE con Capacidad Instalada Inadecuada	unidad productora	91.3%
395	Servicio de Educación Técnico-Productiva	365	Porcentaje de Unidades Productoras con el Servicio de Educación Técnico-Productiva con Capacidad Instalada Inadecuada	unidad productora	93.3%
		608	Porcentaje de Personas No Matriculadas en Educación Técnico - Productiva Respecto a la Demanda Potencial	persona/año	92.3%
388	Servicio de Educación Superior Tecnológica	383	Porcentaje de Unidades Productoras con el Servicio de Educación Superior Tecnológica con Capacidad Instalada Inadecuada	unidad productora	82.8%
		496	Porcentaje de Personas No Matriculadas en Educación Superior Tecnológica Respecto a la Demanda Potencial	persona/año	22.1%
387	Servicio de Educación Superior Pedagógica	560	Porcentaje de Unidades Productoras con el Servicio de Educación Superior Pedagógica con Capacidad Instalada Inadecuada	unidad productora	83.8%

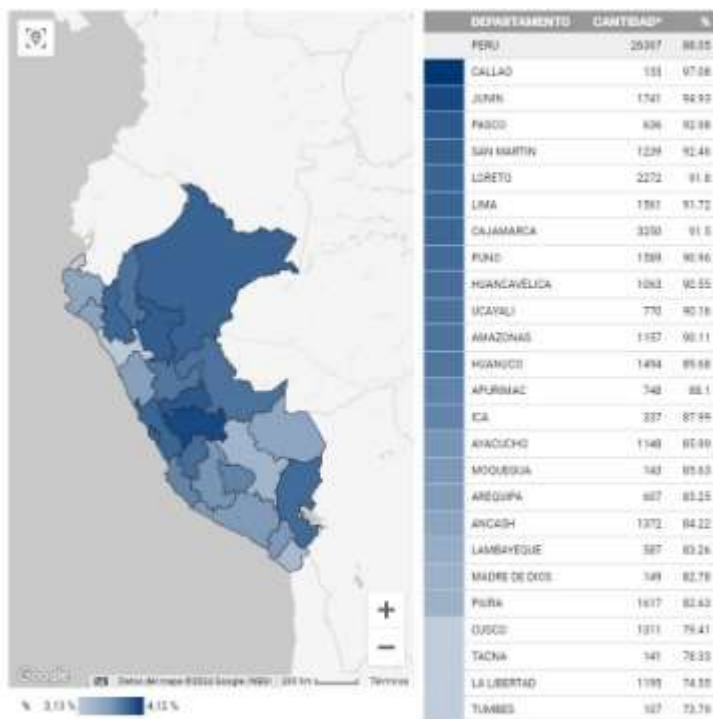
Diagnóstico de brechas de infraestructura o de acceso a servicios del Sector Educación para el Programa Multianual de Inversiones 2026- 2028



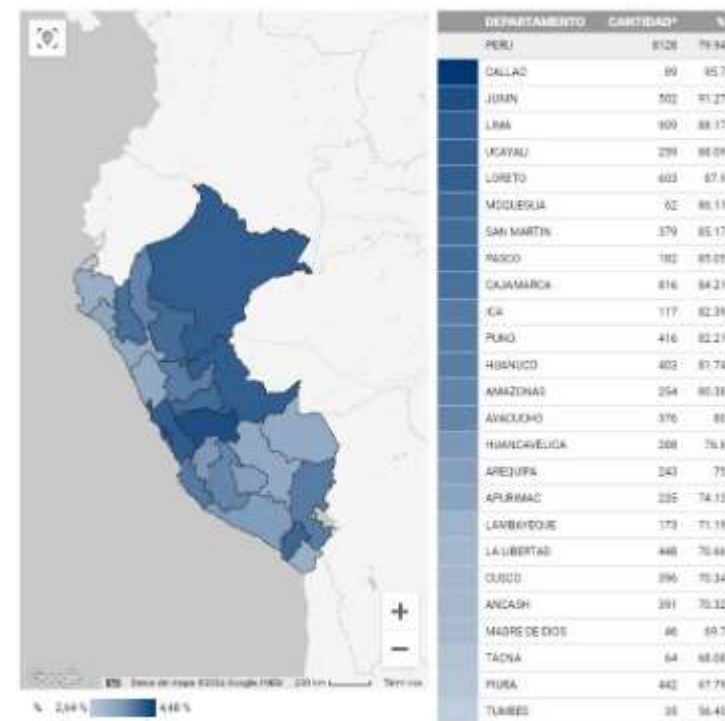
INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



BRECHA DE INFRAESTRUCTURA EDUCATIVA



La brecha de infraestructura se agudiza al interior del país.



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL

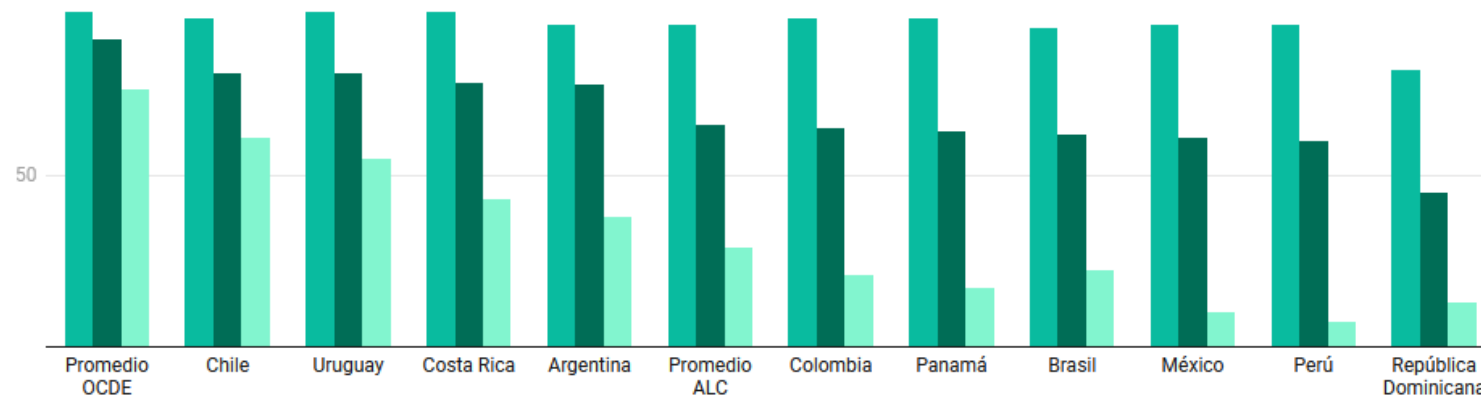


ACCESO A EQUIPAMIENTO

ACCESO DE LOS ESTUDIANTES A UNA COMPUTADORA EN LATINOAMÉRICA Y OCDE

(Porcentajes de estudiantes)

Hogares favorecidos Promedio Hogares vulnerables



[Descargar los datos](#) • Creado con [Datawrapper](#)

Figura 5. América Latina: acceso a una computadora en el hogar para tareas de la escuela, según nivel socioeconómico (porcentajes de estudiantes)

Nota: Los hogares más vulnerables hacen referencia a aquellos que se agrupan en el quintil más bajo (q1) de la distribución del índice de estatus socioeconómico y cultural de PISA. Los hogares favorecidos hacen referencia a los que se agrupan en el quintil más alto (q5) de la misma distribución. Adaptado de "Covid-19 y la gran apuesta del aprendizaje en casa: ¿funcionará para todos?", de BID [13].

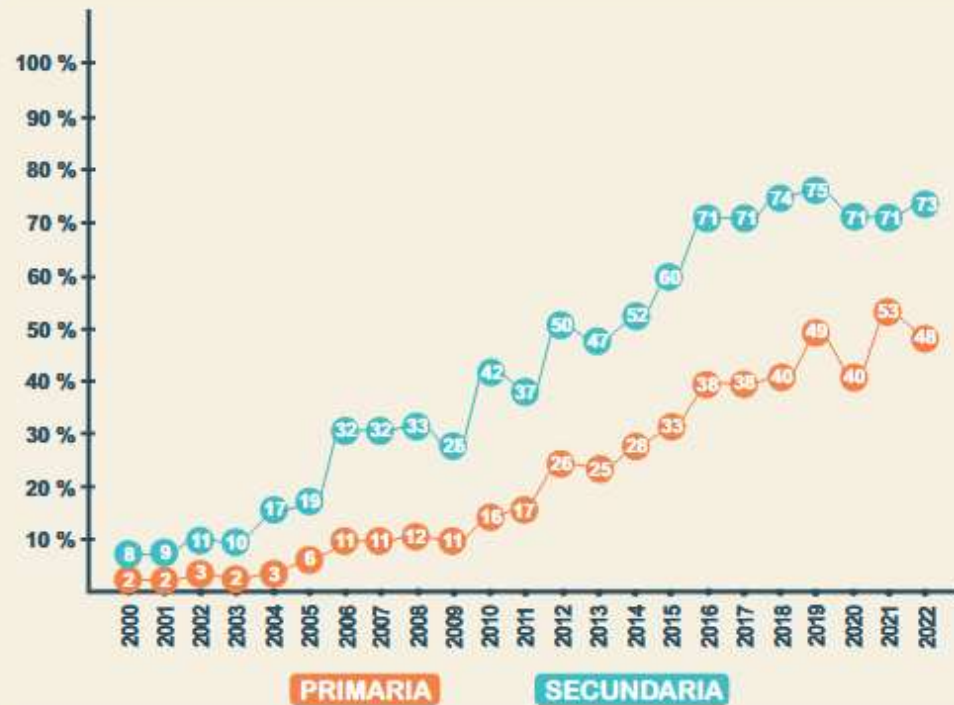


INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



BRECHA DE CONECTIVIDAD

Gráfico 1. Perú: porcentaje de servicios educativos de primaria y secundaria que cuentan con acceso a internet, 2000 – 2022



Fuente Edudatos 45: Conectividad en la educación Peruana

La brecha entre uso de internet entre primaria y secundaria es del 25pp



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



BRECHA DE CONECTIVIDAD

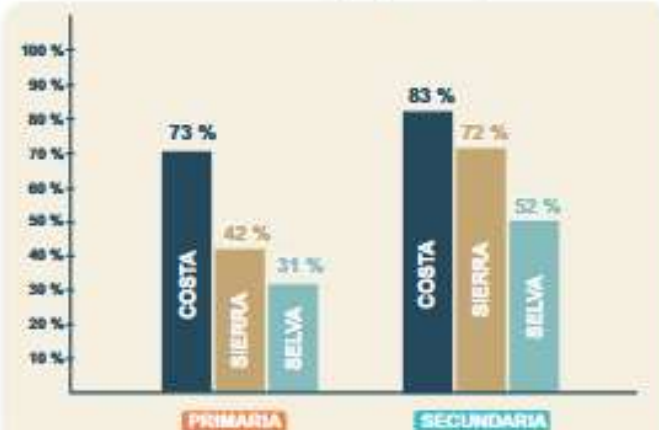
Gráfico 2. Perú: porcentaje de servicios educativos de primaria y secundaria que cuentan con acceso a internet, según gestión del servicio (2022)



Fuente Edudatos 45: Conectividad en la educación Peruana

Es evidente la brecha entre IIEE de gestión pública y privada, y por regiones.

Gráfico 4. Perú: porcentaje de servicios educativos de primaria y secundaria que cuentan con acceso a internet, según área, 2022



Fuente Edudatos 45: Conectividad en la educación Peruana

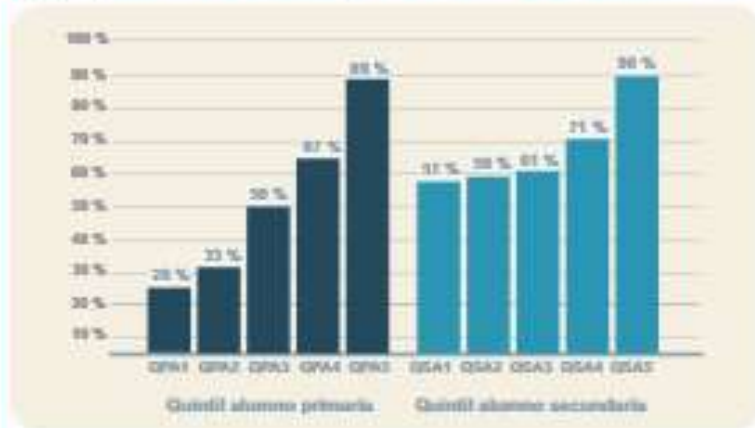


INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



BRECHA DE CONECTIVIDAD

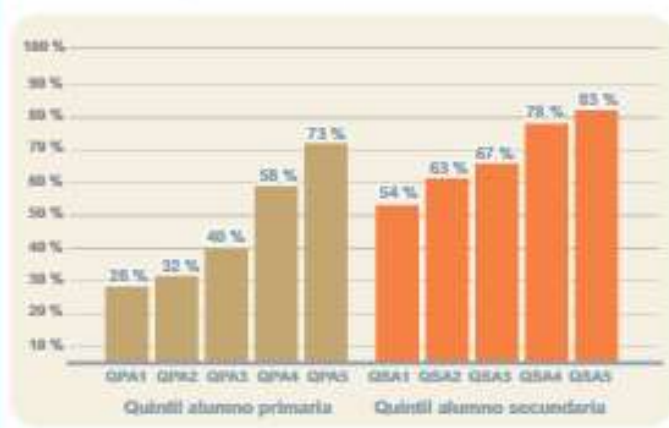
Gráfico 5. Perú: porcentaje de servicios educativos de primaria y secundaria que cuentan con acceso a internet, según quintil de servicios por número de estudiantes 2022



Fuente Edudatos 45: Conectividad en la educación Peruana

Existe una relación directa entre quintil y disponibilidad de internet. Q1 menos estudiantes, Q5 mas estudiantes.

Gráfico 6. Perú: porcentaje de servicios educativos de primaria y secundaria que cuentan con acceso a internet, según quintil de pobreza distrital, 2022*



Fuente Edudatos 45: Conectividad en la educación Peruana

La brecha de conectividad afecta a los mas pobres Q1 mas pobre, Q5 menor presencia de población pobre.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/9017>

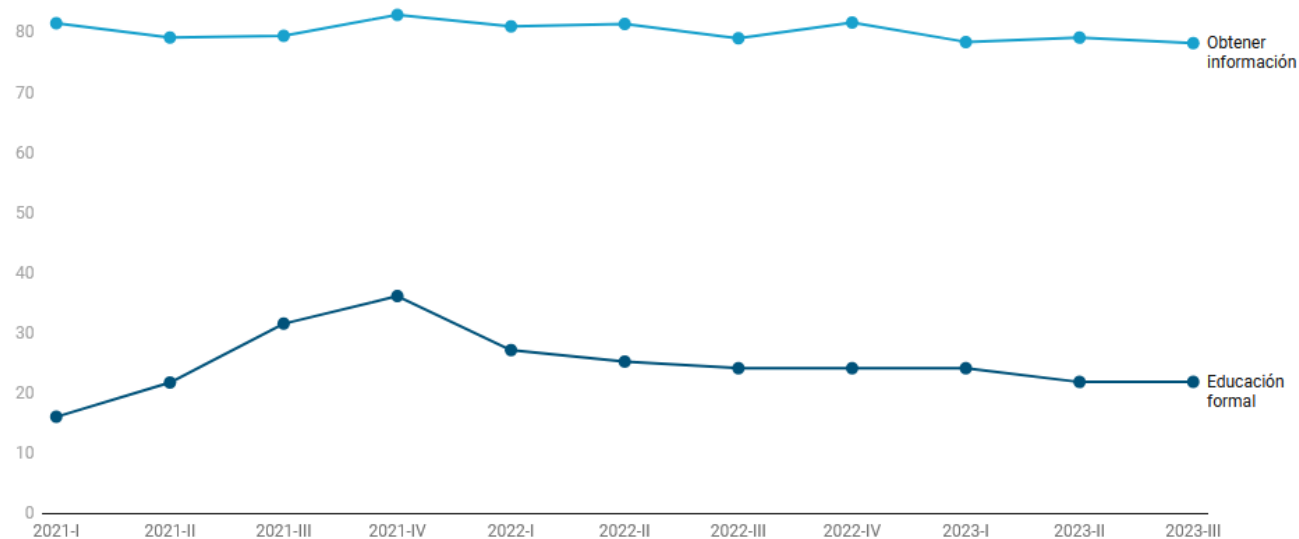


INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



SERVICIOS DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN

USO DE INTERNET PARA FINES EDUCATIVOS



Perú población que hace uso de internet según actividad que realiza, en el periodo trimestral 2021-2023, como porcentaje del total de la población. Fuente: CEPLAN a partir de datos del INEI



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



EDUCACIÓN SUPERIOR

- Solo tres (03) de cada diez (10) egresados de la educación básica acceden a la educación superior. (Encuesta Nacional de Hogares (ENAH), 2014-2018).
- El 52,7% de los egresados de secundaria del quintil más alto de gasto per cápita del hogar transita a la educación superior, mientras que, en el quintil más bajo, transita sólo un 21,8% (ENAH, 2014-2018).
- El 65,78% de la matrícula de la ESTP se concentra en la educación superior universitaria. (Escale, Asamblea Nacional de Rectores, SIR, Sistema de Recolección de Información para Educación Superior (Siries), Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria y Ministerio de Educación, 2018).
- Los egresados de la educación superior universitaria son aquellos con menor demanda laboral en la ESTP (6.5%), frente a los egresados de Educación Superior Tecnológica y la educación tecnológica pedagógica (25.4%).
- La Población Económicamente Activa (PEA) ocupada en trabajo formal e informal que no alcanzaron la ESTP, representando 2.3 y 10.8 millones, respectivamente. (ENAH, 2018)

Tomado de diagnostico de brechas del sector educación.

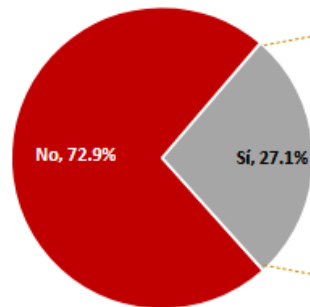


INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL

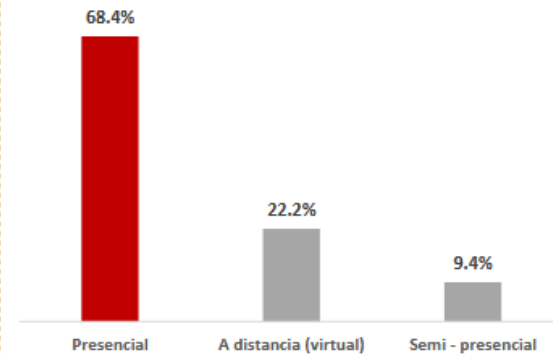


DOCENTES PREPARADOS

Docentes que recibieron capacitación en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) durante el 2017



Modalidad de la capacitación en TIC



Fuente: ENDO 2018



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



Programas o Estrategias Formativas durante el año 2020



Fuente: ENDO 2020



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



¿De que hablamos cuando hablamos de educación con tecnología?

Abordar la brecha digital y fomentar la integración de la economía peruana en la economía digital a través de la educación.

Se enfoca en desarrollar habilidades y competencias en tecnologías digitales, fomentar la innovación y el emprendimiento tecnológico, y establecer alianzas entre instituciones educativas y empresas tecnológicas.

Competencias digitales buscadas

TIC Comunicación y colaboración

TIC Creación de contenidos

TIC Información y alfabetización digital



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



Áreas de competencia digital de marco DigComp

Áreas de competencia digital	Descripción
Información y alfabetización digital	Identificar, localizar, obtener, almacenar, organizar y analizar información digital, evaluando su finalidad y relevancia.
Comunicación y colaboración	Comunicarse en entornos digitales, compartir recursos a través de herramientas en línea, conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes.
Creación de contenido digital	Crear y editar contenidos digitales nuevos, integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias.
Seguridad	Protección personal, protección de datos, protección de la identidad digital, medidas de seguridad, uso seguro y sostenible.
Resolución de problemas	Identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada de acuerdo con la finalidad o necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, usar las tecnologías de forma creativa, resolver problemas técnicos, actualizar su propia competencia y la de otros.

P. Herrera, M. Huepe y D. Trucco, “Educación y desarrollo de competencias digitales en América Latina y el Caribe”, Documentos de Proyectos (LC/TS.2025/3), Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), 2025.



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



Áreas de competencia	Competencias
Dispositivos y operaciones ^a	Operación física de dispositivos digitales Operación de <i>software</i> en dispositivos digitales
Información y alfabetización de datos	Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenido digital Evaluación de datos, información y contenido digital Gestión de datos, información y contenido digital
Comunicación y colaboración	Interacción a través de tecnologías digitales Compartir a través de tecnologías digitales Participación ciudadana a través de tecnologías digitales Colaboración a través de tecnologías digitales Netiqueta ^b Gestión de la identidad digital
Creación de contenido digital	Desarrollo de contenido digital Integración y reelaboración de contenido digital Copyright y licencias Programación
Seguridad	Protección de dispositivos Protección de datos personales y privacidad Protección de salud y bienestar Protección del medio ambiente
Resolución de problemas	Resolver problemas técnicos Identificar necesidades y respuestas tecnológicas Usar las tecnologías digitales de manera creativa Identificar brechas en competencias digitales Pensamiento computacional
Competencias profesionales ^a	Operar tecnologías digitales para un campo particular Interpretar y manipular datos, información y contenido digital para un campo particular

Fuente: Law y otros (2018).

P. Herrera, M. Huepe y D. Trucco, “Educación y desarrollo de competencias digitales en América Latina y el Caribe”, Documentos de Proyectos (LC/TS.2025/3), Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), 2025.



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



Marco de la Evaluación del Estudio Internacional sobre Competencia Digital (ICILS, por sus siglas en inglés)

Constructos, ejes y aspectos del Marco ICILS

Constructos	Ejes	Aspectos
Alfabetización digital	Entender el uso de un computador	Conceptos fundacionales del uso computacional
		Normas del uso computacional
	Buscar información	Acceder y evaluar información
		Administrar información
	Producir información	Transformar información
		Crear información
Comunicarse en medios digitales	Compartir información	
	Usar la información de manera responsable y segura	
Pensamiento computacional	Conceptualizar los problemas	Saber acerca de y comprender sistemas digitales
		Formular y analizar problemas
		Recolectar y representar datos relevantes
	Operacionalizar soluciones	Planificar y evaluar soluciones
		Desarrollar algoritmos, programas e interfaces

Fuente: Fraillon y otros (2023).

P. Herrera, M. Huepe y D. Trucco, “Educación y desarrollo de competencias digitales en América Latina y el Caribe”, Documentos de Proyectos (LC/TS.2025/3), Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), 2025.



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



COMPETENCIAS DIGITALES

Modelo teórico de alfabetización digital de ySkills



Fuente: Traducción libre en base a Smahel y otros (2023).

P. Herrera, M. Huepe y D. Trucco, "Educación y desarrollo de competencias digitales en América Latina y el Caribe", Documentos de Proyectos (LC/TS.2025/3), Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), 2025.

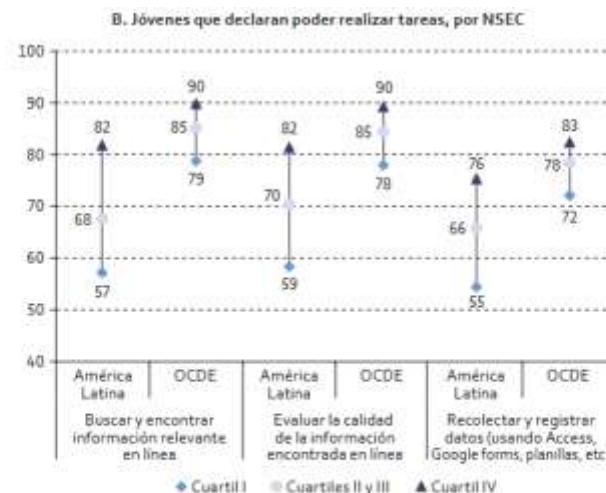
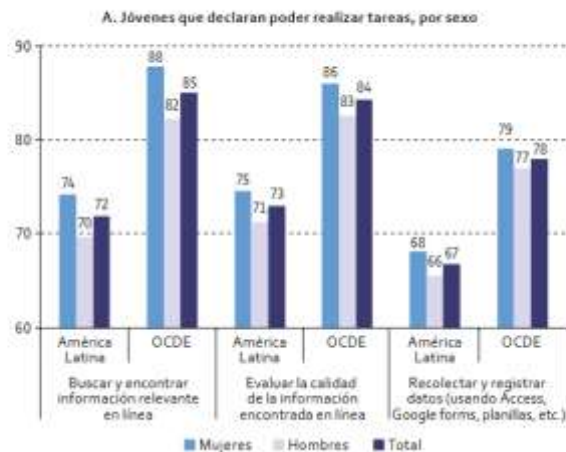


INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



COMPETENCIAS DIGITALES

América Latina (7 países) y OCDE (27 países): estudiantes que indican poder realizar con poco o nada de esfuerzo tareas asociadas a la competencia de alfabetización digital, por tarea y grupos
(En porcentajes)



Fuente: Elaboración propia sobre la base de Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes (PISA) de la OCDE.
Nota: América Latina incluye a la Argentina, el Brasil, Chile, Costa Rica, Panamá, la República Dominicana y el Uruguay. OCDE incluye a Alemania, Australia, Austria, Bélgica, Dinamarca, Eslovaquia, Eslovenia, España, Estados Unidos, Estonia, Finlandia, Grecia, Hungría, Irlanda, Islandia, Israel, Italia, Japón, Letonia, Lituania, Países Bajos (Reino de los), Polonia, Portugal, Reino Unido, República Checa, República de Corea, Suiza y Turquía. Costa Rica no cuenta con un índice de NSEC en PISA 2022.

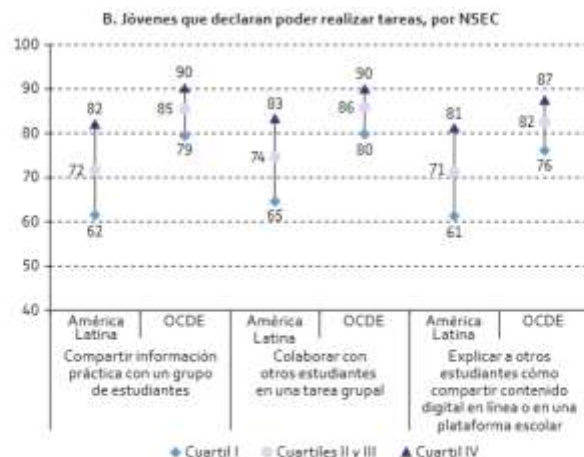
P. Herrera, M. Huepe y D. Trucco, “Educación y desarrollo de competencias digitales en América Latina y el Caribe”, Documentos de Proyectos (LC/TS.2025/3), Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), 2025.



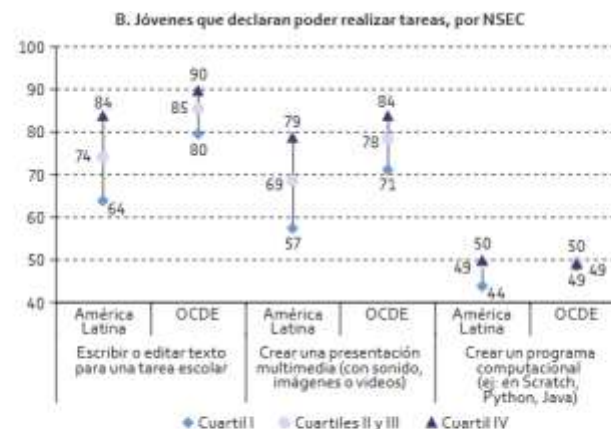
INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



COMPETENCIAS DIGITALES



Fuente: Elaboración propia sobre la base de Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes (PISA) de la OCDE.
 Nota: América Latina incluye a la Argentina, el Brasil, Chile, Costa Rica, Panamá, la República Dominicana y el Uruguay. OCDE incluye a Alemania, Australia, Austria, Bélgica, Dinamarca, Eslovaquia, Eslovenia, España, Estados Unidos, Estonia, Finlandia, Grecia, Hungría, Irlanda, Islandia, Israel, Italia, Japón, Letonia, Lituania, Países Bajos (Reino de los), Polonia, Portugal, Reino Unido, República Checa, República de Corea, Suiza y Turquía. Costa Rica no cuenta con un índice de NSEC en PISA 2022.



Fuente: Elaboración propia sobre la base de Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes (PISA) de la OCDE.
 Nota: América Latina incluye a la Argentina, el Brasil, Chile, Costa Rica, Panamá, la República Dominicana y el Uruguay. OCDE incluye a Alemania, Australia, Austria, Bélgica, Dinamarca, Eslovaquia, Eslovenia, España, Estados Unidos, Estonia, Finlandia, Grecia, Hungría, Irlanda, Islandia, Israel, Italia, Japón, Letonia, Lituania, Países Bajos (Reino de los), Polonia, Portugal, Reino Unido, República Checa, República de Corea, Suiza y Turquía. Costa Rica no cuenta con un índice de NSEC en PISA 2022.

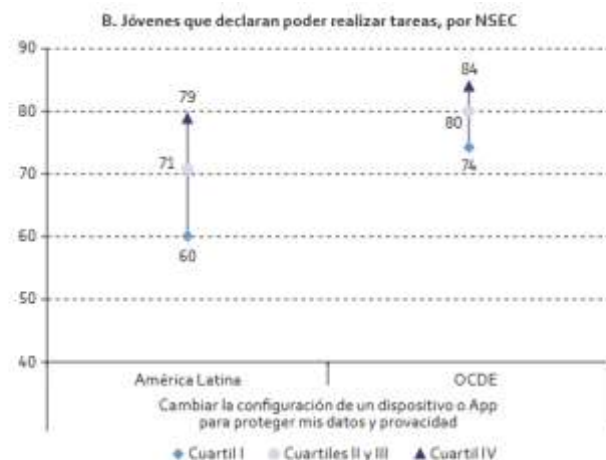
P. Herrera, M. Huepe y D. Trucco, “Educación y desarrollo de competencias digitales en América Latina y el Caribe”, Documentos de Proyectos (LC/TS.2025/3), Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), 2025.



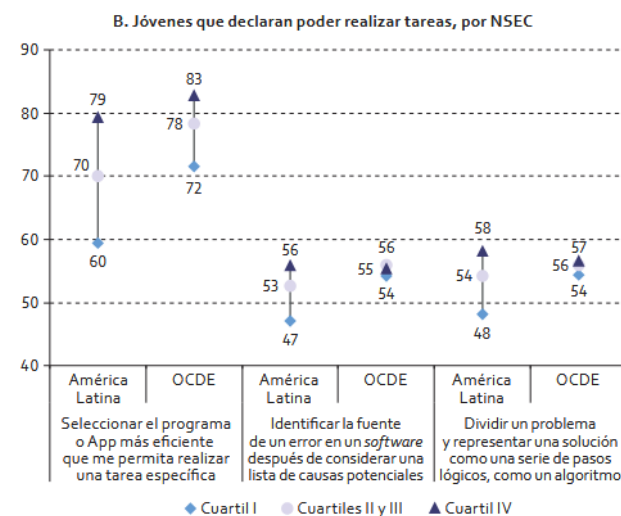
INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



COMPETENCIAS DIGITALES



Fuente: Elaboración propia sobre la base de Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes (PISA) de la OCDE.
 Nota: América Latina incluye a la Argentina, el Brasil, Chile, Costa Rica, Panamá, la República Dominicana y el Uruguay. OCDE incluye a Alemania, Australia, Austria, Bélgica, Dinamarca, Eslovaquia, Eslovenia, España, Estados Unidos, Estonia, Finlandia, Grecia, Hungría, Irlanda, Islandia, Israel, Italia, Japón, Letonia, Lituania, Países Bajos (Reino de los), Polonia, Portugal, Reino Unido, República Checa, República de Corea, Suiza y Turquía. Costa Rica no cuenta con un índice de NSEC en PISA 2022.



Fuente: Elaboración propia sobre la base de Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes (PISA) de la OCDE.
 Nota: América Latina incluye a la Argentina, el Brasil, Chile, Costa Rica, Panamá, la República Dominicana y el Uruguay. OCDE incluye a Alemania, Australia, Austria, Bélgica, Dinamarca, Eslovaquia, Eslovenia, España, Estados Unidos, Estonia, Finlandia, Grecia, Hungría, Irlanda, Islandia, Israel, Italia, Japón, Letonia, Lituania, Países Bajos (Reino de los), Polonia, Portugal, Reino Unido, República Checa, República de Corea, Suiza y Turquía. Costa Rica no cuenta con un índice de NSEC en PISA 2022.

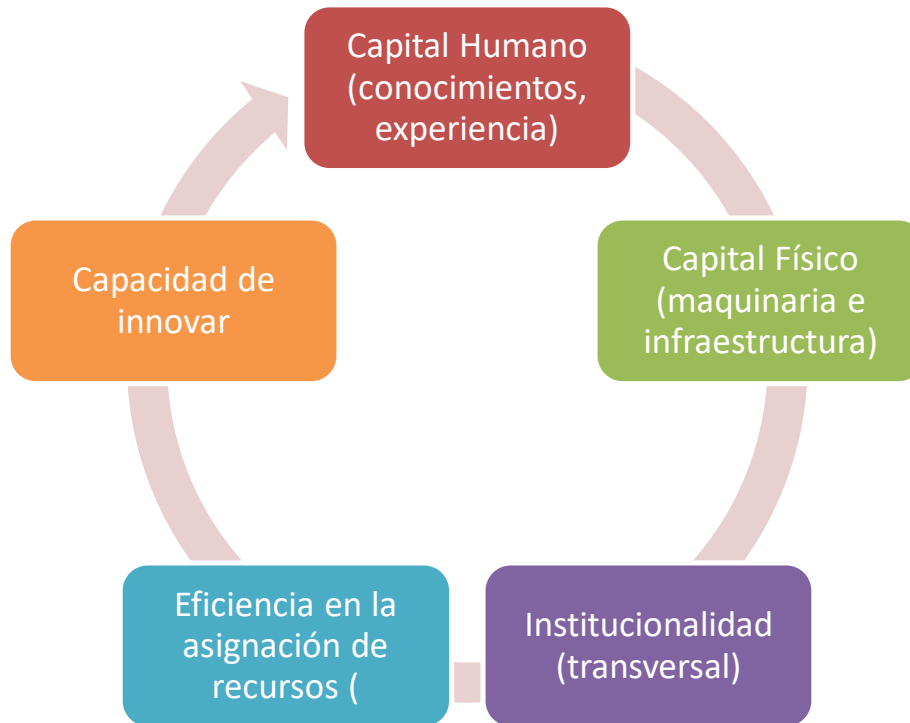
P. Herrera, M. Huepe y D. Trucco, "Educación y desarrollo de competencias digitales en América Latina y el Caribe", Documentos de Proyectos (LC/TS.2025/3), Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), 2025.



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



Factores que determinan la productividad laboral de una economía



Adaptado de Piero Ghezzi - El Estado Productivo

Cuatro factores determinan la productividad laboral de un país en el largo plazo, el último es transversal e influye en los demás.



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



Indicadores de mejora del capital productivo:

1. Inversión en investigación y desarrollo (I+D):

- Gasto en I+D como porcentaje del PIB
- Número de patentes registradas por residentes y no residentes

2. Adopción de tecnologías digitales:

- % de empresas que utilizan tecnologías digitales como cloud computing, big data, IoT
- Número de empresas que han implementado procesos de digitalización

3. Productividad laboral:

- Productividad laboral medida como PIB por hora trabajada

4. Empleo en sectores de alta tecnología:

- Número de empleos en sectores de alta tecnología como software, hardware y servicios informáticos
- % de empleos en sectores de alta tecnología en relación con el empleo total



Indicadores de habilidades relevantes para la empleabilidad:

1. Habilidades en programación y desarrollo de software:

- Número de estudiantes matriculados en carreras de ciencia de la computación e ingeniería informática
- Porcentaje de profesionales con habilidades en lenguajes de programación como Python, Java, JavaScript, etc.

2. Habilidades en análisis de datos y ciencia de datos:

- Número de profesionales con habilidades en análisis de datos, machine learning y ciencia de datos
- Porcentaje de empresas que utilizan herramientas de análisis de datos y ciencia de datos



Indicadores de habilidades relevantes para la empleabilidad:

3. Habilidades en inteligencia artificial y machine learning:

- Número de profesionales con habilidades en IA y machine learning
- Porcentaje de empresas que utilizan tecnologías de IA y machine learning

4. Habilidades en ciberseguridad:

- Número de profesionales con habilidades en ciberseguridad
- Porcentaje de empresas que tienen políticas y procedimientos de ciberseguridad implementados

5. Habilidades en colaboración y trabajo en equipo:

- Porcentaje de profesionales que han recibido capacitación en habilidades blandas como colaboración, comunicación y liderazgo
- Evaluación de la efectividad de los equipos de trabajo en proyectos de tecnología



Línea base:

Sólo un 21% de las empresas en Perú cuenta con las capacidades digitales requeridas para realizar un proceso de transformación digital. Los resultados de la ENHAT evidencian que, en 2018, sólo un 27% de las empresas formales en el país había incorporado al menos una tecnología avanzada, y este porcentaje se reducía al 7% al considerarse tecnologías distintas a los servicios avanzados de redes

La proporción de población que cuenta con habilidades digitales básicas y avanzadas en el país es reducida. Según CEPAL alrededor del 30% de la población del país cuenta con habilidades digitales básicas, 20% con habilidades intermedias y solo 10% con habilidades digitales avanzadas.

35% de los trabajadores actuales del grupo de empresas líderes no cuentan con las habilidades digitales requeridas para desempeñar cabalmente sus funciones y que el 79% de las empresas enfrentó dificultades para llenar sus vacantes digitales.



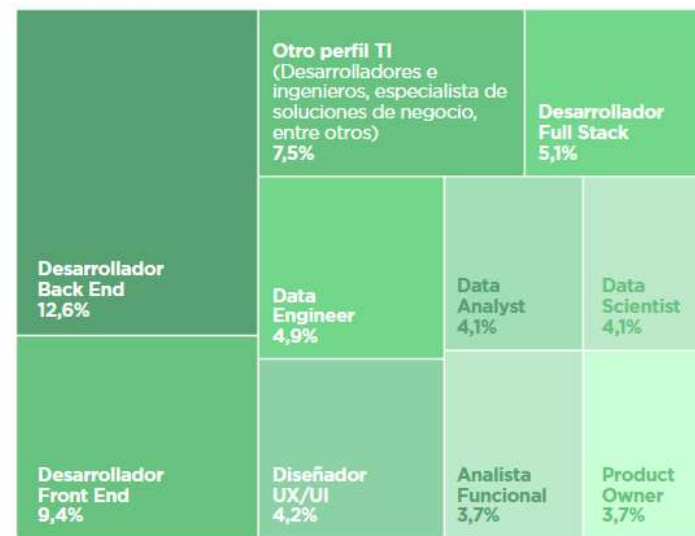
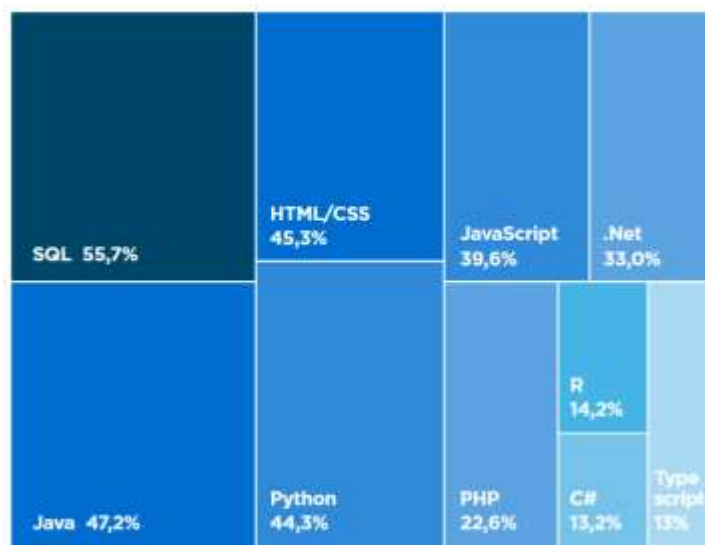
OPORTUNIDADES

Gráfico 8.
Distribución de habilidades en temas de TI por años
(promedio % de trabajadores)



Novella, R., & Rosas-Shady, D. (2023). *Estudio talento digital en el Perú 2023: la demanda insatisfecha de talento digital en el Perú.*

<https://doi.org/10.18235/0005310>



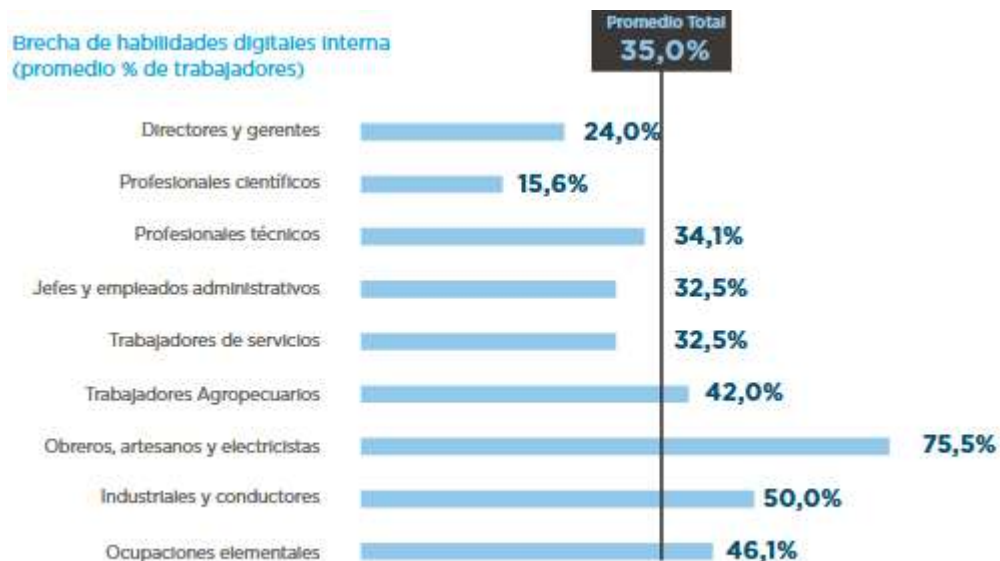
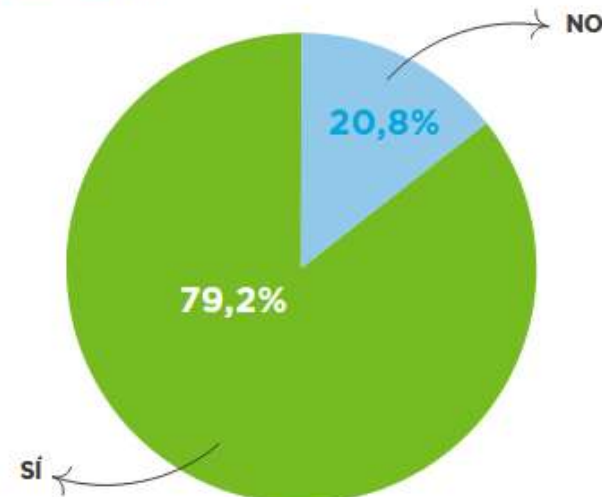
INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



OPORTUNIDADES

Novella, R., & Rosas-Shady, D. (2022). *Talento digital en el Perú 2022: ¿qué demanda el mercado laboral?: resultados de una muestra de empresas líderes.*

En los últimos 12 meses, ¿tuvo dificultades para cubrir las vacantes relacionadas a TI? (% de empresas)



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



¿ Qué oportunidades en términos de política pública deben ser prioritarias a fin de generar cambios sustanciales para el desarrollo de competencias y habilidades digitales en la Educación Básica Regular?



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



EDUCACIÓN BASICA REGULAR

Líneas de acción:

- Incorporar la educación digital en el currículo nacional
- Desarrollar habilidades digitales y competencias para el siglo XXI
- Fomentar la cultura digital y la ciudadanía digital

Estrategias:

- Implementar programas de capacitación docente en tecnología y educación digital
- Dotar de infraestructura tecnológica a las instituciones educativas
- Fomentar la colaboración entre instituciones educativas y empresas tecnológicas



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



Metas:

- 100% de instituciones educativas con acceso a Internet y dispositivos digitales
- 80% de docentes capacitados en tecnología y educación digital
- 90% de estudiantes con habilidades digitales básicas

Acciones:

- Desarrollar un plan nacional de educación digital
- Implementar programas de robótica y programación en escuelas
- Crear un repositorio de recursos educativos digitales



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



Formación Inicial Docente

Líneas de acción:

- Incorporar la educación digital en la formación inicial docente
- Desarrollar habilidades y competencias en tecnología y educación digital
- Fomentar la innovación y el emprendimiento en la educación

Estrategias:

- Implementar programas de capacitación en tecnología y educación digital para docentes en formación
- Dotar de infraestructura tecnológica a las instituciones de formación docente
- Fomentar la colaboración entre instituciones de formación docente y empresas tecnológicas



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



Metas:

- 100% de instituciones de formación docente ofrecen programas de estudio en tecnología y educación digital
- 80% de docentes en formación tienen habilidades digitales básicas
- 50% de docentes en formación se especializan en áreas como la inteligencia artificial y el análisis de datos

Acciones:

- Desarrollar un plan nacional de formación docente en tecnología y educación digital
- Implementar programas de capacitación en tecnología y educación digital para docentes en formación
- Crear un repositorio de recursos educativos digitales para la formación docente



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



¿ Qué oportunidades en términos de política pública deben ser prioritarias a fin de generar cambios sustanciales para el desarrollo de competencias y habilidades digitales en la sociedad peruana?



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



Educación Superior Tecnológica (EST)

Líneas de acción:

- Ofrecer carreras y programas de estudio en tecnologías digitales
- Desarrollar habilidades y competencias en áreas como la inteligencia artificial, el análisis de datos y la ciberseguridad
- Fomentar la innovación y el emprendimiento tecnológico

Estrategias:

- Establecer alianzas con empresas tecnológicas para ofrecer programas de estudio y capacitación
- Implementar programas de incubación de startups y aceleración de negocios
- Fomentar la investigación y desarrollo en tecnologías digitales



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



Metas:

- 50% de instituciones de educación superior tecnológica ofrecen carreras en tecnologías digitales
- 30% de estudiantes de educación superior tecnológica se especializan en áreas como la inteligencia artificial y el análisis de datos
- 20% de startups y empresas tecnológicas son creadas por egresados de instituciones de educación superior tecnológica

Acciones:

- Desarrollar un catálogo de carreras y programas de estudio en tecnologías digitales
- Implementar programas de capacitación en tecnologías digitales para docentes y estudiantes
- Crear un fondo de financiamiento para startups y proyectos de innovación tecnológica



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



Universidades

Líneas de acción:

- Ofrecer programas de estudio y investigación en tecnologías digitales
- Desarrollar habilidades y competencias en áreas como la inteligencia artificial, el análisis de datos y la ciberseguridad
- Fomentar la innovación y el emprendimiento tecnológico

Estrategias:

- Establecer alianzas con empresas tecnológicas y centros de investigación para ofrecer programas de estudio y investigación
- Implementar programas de incubación de startups y aceleración de negocios
- Fomentar la investigación y desarrollo en tecnologías digitales



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



Metas:

- 30% de universidades ofrecen programas de estudio en tecnologías digitales
- 20% de estudiantes universitarios se especializan en áreas como la inteligencia artificial y el análisis de datos
- 15% de startups y empresas tecnológicas son creadas por egresados de universidades

Acciones:

- Desarrollar un catálogo de programas de estudio y investigación en tecnologías digitales
- Implementar programas de capacitación en tecnologías digitales para docentes y estudiantes universitarios
- Crear un fondo de financiamiento para proyectos de investigación y desarrollo en tecnologías digitales



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



Empresa Privada:

1. Programas de capacitación y desarrollo: Las empresas privadas pueden ofrecer programas de capacitación y desarrollo en tecnologías digitales para sus empleados y para la comunidad en general.
2. Inversión en educación y tecnología: Las empresas privadas pueden invertir en educación y tecnología para apoyar el desarrollo de habilidades y competencias en la economía digital.
3. Alianzas y colaboraciones: Las empresas privadas pueden establecer alianzas y colaboraciones con instituciones educativas y otras empresas para promover la innovación y el desarrollo en la economía digital.
4. Inversión en startups y emprendimientos: Las empresas privadas pueden invertir en startups y emprendimientos que desarrollen soluciones digitales innovadoras



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



Sociedad Civil:

1. Iniciativas de capacitación y educación: Organizaciones no gubernamentales (ONGs) y asociaciones civiles pueden ofrecer programas de capacitación en tecnologías digitales y habilidades blandas para jóvenes y adultos.
2. Incubadoras y aceleradoras de startups: La sociedad civil puede crear incubadoras y aceleradoras de startups para apoyar a emprendedores y pequeñas empresas en el desarrollo de soluciones digitales innovadoras.
3. Comunidades de aprendizaje: La sociedad civil puede crear comunidades de aprendizaje en línea y presencial para compartir conocimientos y habilidades en tecnologías digitales.
4. Defensa de políticas públicas: La sociedad civil puede abogar por políticas públicas que apoyen la integración de la economía peruana en la economía digital.



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



¿Se puede avanzar sin voluntad política ni recursos del estado?

Desafíos:

1. Limitaciones de recursos: La sociedad civil y la empresa privada pueden enfrentar limitaciones de recursos para invertir en educación y tecnología.
2. Escalabilidad: Las iniciativas de la sociedad civil y la empresa privada pueden tener dificultades para escalar y alcanzar a una gran cantidad de personas.
3. Sostenibilidad: Las iniciativas de la sociedad civil y la empresa privada pueden no ser sostenibles a largo plazo sin apoyo gubernamental.

Ventajas:

1. Flexibilidad
2. Innovación
3. Asignación eficiente de recursos



IDEAS DESDE LA SOCIEDAD CIVIL



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



www.gob.pe

Buscar más campañas

Inicio > Estado > PRODUSE > PROMOVATE > Crecerás y creas > Concurso de Becas para Programas de Bootcamps de Código - Etapa 2

Programa Nacional de Desarrollo Tecnológico e Innovación - Promóvate

Concurso de Becas para Programas de Bootcamps de Código - Etapa 2

Obtén una beca para estudiar Desarrollo Web o Análisis de Datos



Concurso
**Becas para
Programas de
Bootcamps
de Código**
Etapa 2

PERU.EDUCA

Buscar en Peru.EDUCA

Regístrate
Iniciar sesión

Fábrica de Programadores: conoce lista de estudiantes seleccionados para capacitarse en Python (fase 2)

Escolares que aprobaron el curso introductorio de programación llevarán ahora el curso de Python Essentials.



Fábrica de programadores

Autor
DITE - MINEDU

Fecha de Publicación
21/08/2025

Categoría
Cursos

Compartir que te interesa

fechta.gob.pe/172

Identificación de iniciativas Talento Digital Perú

En el marco de la Política Nacional de Transformación Digital, la Presidencia del Consejo de Ministros ha iniciado el diseño de la Estrategia Nacional de Talento Digital junto a un comité de expertos nacionales e internacionales en la materia. Con ese objetivo, queremos identificar las iniciativas vigentes relacionadas con talento digital y habilidades digitales en el Perú. Si conoces alguna, ¡avísanos sobre ella!

1. Organización
2. Descripción de la iniciativa relacionada a talento digital
3. Grupo poblacional objetivo de la iniciativa
☐ Niños
☐ Jóvenes

campesinofuturo.gob.pe/concurso-programa-digital

Ministerio de Agricultura, Ganadería e Irrigación

Resultados Finales Corte 1

Resultados Finales Corte 2

- Proyectos Aprobados
- Proyectos Desaprobados

¿Quiénes pueden postular?

- Microempresas, pequeñas, medianas empresas de los sectores de producción (bienes y servicios).
- Persona jurídica legalmente constituida en el país e inscrita en los Registros Públicos.
- Contar con un (01) año o más de funcionamiento continuo.
- Registrar una venta anual mínima de 15 UIT y que no superen las 2300 UIT, condición que será verificada en la Declaración Jurada del Impuesto a la Renta 2022.
- Otros descritos en las bases.

Resultados Finales
Proyectos aprobados



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL



Gracias



INSTITUTO
PARA LA SOCIEDAD
DE LA INFORMACIÓN
Y LA CUARTA REVOLUCIÓN
INDUSTRIAL

