

**4 VALPARAÍSO SE CONECTA, INNOVA Y EMPRENDE**

\*Proyecto apoyado por el Comité de Desarrollo Productivo Regional de Valparaíso - Corfo, a través del programa **Viraliza**  
**EL OBSERVADOR** | Viernes 14 de febrero de 2025

# Crean aplicación móvil para preparar de forma innovadora a los estudiantes que darán la PAES

**Joaquín Rojas: "Se busca que el usuario, más que aprender directamente con la lectura, interactúe con la app"**



"Durante el 2022 estuvimos desarrollándola y a finales de ese mismo año, durante la feria de software de la universidad, logramos terminar y lanzar la aplicación. Nos fue muy bien. Tanto así, que ganamos, por decirlo, todos los premios que se otorgan", explicó Joaquín.

La prueba de ingreso a la educación superior fue víctima de críticas durante varios años. Algunas de ellas alegaban desigualdad en la preparación, otras en la evaluación, incluso algunas en el sistema educacional mismo de nuestro país.

Con ello, las respectivas autoridades fueron analizando las peticiones de cambio y aceptaron crear una nueva forma, que también se realizaría en forma de prueba. Así, tras un periodo de transición, en el 2023 se anunciaría otra transformación de aquel examen, definiendo su nombre en PAES, basándose en nuevos contenidos.

Pero estos desafíos se enfrentan con innovación y emprendimiento. Y nació PreuApp, una StarUp de la región de Valparaíso, que se incluye en el mercado tal y como dice parte de su nombre, en forma de aplicación.

Se diferencia al incorporar elementos de gamificación, es decir, una serie de técnicas que fomentan el aprendizaje mediante la interacción. Además, utiliza la inteligencia artificial para personalizar los desafíos de estudio, adaptándolos a los conocimientos, fortalezas y debilidades de cada usuario, con el objetivo de convertir el estudio en una experiencia única y efectiva.

La aplicación se desarrolló gracias al apoyo que la Universidad Federico Santa María dio a sus fundadores, ex estudiantes de Ingeniería Civil en informática: Diego Muñoz, Ricardo Lorca, José Quezada, Rodrigo Munita, Fernando Ávila y Joaquín Rojas, quien responde nuestras inquietudes

**- ¿Con cuál frase definirías a Preuapp?**

"Lo que nosotros ocupamos siempre para definirnos es nuestro eslogan, que lo coloca-

mos en todos lados, y es así, 'PreuApp, conéctate, aprende y diviértete'. Esas tres frases, son los elementos principales que define la aplicación".

**- Una definición clara, ¿qué los inspiró a crearla?**

"Nosotros dentro de nuestra carrera, tenemos uno de los ramos más importantes en el penúltimo año, que se llama feria de software. Ahí, debemos hacer un grupo de seis personas, con el cual hay que, durante todo el año, desarrollar una aplicación. Puede ser para teléfonos o computadores, pero el objetivo es poderla hacer y luego lanzarla. En ese contexto nació PreuApp, ya que se nos ocurrió como proyecto, desarrollar una aplicación para celulares, que pudiera ayudar en el estudio de la PAES, ya que en el caso de Chile existen los preuniversitarios famosos, pero dentro del mercado móvil, que es un área que ha ido aumentando en el último tiempo, no existen realmente muchas alternativas para que los alumnos puedan aprender o estudiar para la PAES".

**- Una vez lista la idea, ¿cómo llegan a la actual?**

"Durante el 2022, estuvimos desarrollándola. Y a finales de ese mismo año, durante

la feria de software de la universidad, logramos terminar y lanzar la aplicación. Nos fue muy bien. Tanto así, que ganamos, por decirlo, todos los premios que se otorgan, donde se ve el mejor rendimiento académico, al premio favorito del público, el favorito de los jueces, y prácticamente los ganamos todos. A raíz de ello, como la idea era buena, nos gustó la aplicación y consideramos que es una buena idea que ayuda a los alumnos del país, y desde ahí empezamos el emprendimiento con esta app".

**- ¿La gamificación y la IA fueron sus fuertes?**

"Nuestros dos focos principales para el desarrollo de la aplicación y que lo dijimos desde que empezamos con el desarrollo, fue la implementación de la gamificación y la inteligencia artificial, dos elementos que considerábamos novedosos. Hablando específicamente de lo primero, dentro del merca-

do móvil es muy popular que los jóvenes de la educación media jueguen mucho en sus teléfonos. Así que se nos ocurrió que una idea interesante para mejorar el aprendizaje, era la introducción de esta serie de técnicas con el fin de que se sienta como una especie de juego. Como por ejemplo el uso de niveles, monedas o experiencia, con la que se busca que el usuario, más que aprender directamente con la lectura, interactúe con la app".

**- ¿Cuál es el impacto que preuapp logra en la región?**

"Dentro de Valparaíso consideramos que ha tenido un buen impacto. Hemos acudido a las puertas abiertas de la universidad, mostrando nuestro producto a nuestro público objetivo, que son los alumnos de educación media. La han probado, les ha gustado y recogimos el 'feedback', que es lo que nos importa para ir mejorando este producto. Actualmente la aplicación tiene alrededor de nueve mil descargas, y nuestro interés es seguir expandiendo, tratando de incentivar sobre todo a los alumnos de la región, para que prueben esta aplicación y descubran nuevas formas de poder estudiar para la PAES".

**- ¿Qué desafío les ha tocado enfrentar?**

"Diría que la propia publicidad de la aplicación. Ya había contado al principio que nosotros somos informáticos y lo que nos inculca prácticamente la USM es a desarrollar software. En eso podemos decir que somos buenos, pero a diferencia de lo que podrían ser otras carreras como ingeniería comercial o industrial, la nuestra no nos impulsa necesariamente a emprender. Eso ha sido una experiencia

nueva. Nosotros hemos entrado a diferentes programas de incubación de negocios y ha sido como un desafío también porque, como digo, somos informáticos, somos buenos trabajando, programando, pero lo que ha sido mostrar nuestra aplicación al público exterior, ha sido un punto que se nos ha dificultado".

**- ¿Cómo se sostiene la empresa?**

"Ahí entra, por decirlo, nuestro modelo de negocios y es lo que realmente estamos implementando por ahora. Cuando lanzamos la aplicación a finales de 2022, integramos los anuncios como un método para poder conseguir ingresos. Esto ocurre de tal manera, que cuando uno acaba una partida de PreuApp, se visualiza un anuncio y es la forma básica en la cual nosotros obtenemos entradas. Lo que estamos haciendo ahora es mejorar la aplicación, incluir una especie de suscripción mensual o anual que permita obtener ventajas, como son la visualización de pistas para los desafíos, nuevos modos de juego, objetos únicos, etcétera".

**- ¿Dónde se puede conocer más de Preuapp?**

"Respecto a nuestra aplicación, nosotros la tenemos actualmente subida de forma gratuita dentro de la Play Store de Android. Por ahora sí, no la hemos desarrollado para iOS, aunque estamos en proceso. Y si quieren saber más, nos pueden seguir en nuestras redes sociales como @preuapp en Instagram y Tik Tok. Incluso tenemos Facebook, Twitter, LinkedIn y YouTube. También pueden visitar nuestra página web, www.preuapp.cl. Ahí pueden ver información sobre todo lo relacionado a nuestro proyecto".

"Nuestros dos focos principales para el desarrollo de la app y que lo dijimos desde que empezamos, fue la implementación de la gamificación y la IA, dos elementos que considerábamos novedosos", comentó Joaquín Rojas, cofundador de la StarUp.

