

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
“TOULOUSE LAUTREC”**



**ACTIVIDAD LABORAL DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD MOTORA EN
LIMA METROPOLITANA**

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en
Arquitectura de Interiores

AUTOR:

GIULIANA MIRANDA ROMAN

<https://orcid.org/0009-0007-4594-563X>

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en
Publicidad y Marketing Digital

AUTOR:

LEIDY EDITH ACOSTA CATON

<https://orcid.org/0009-0000-7589-8650>

Asesor:

ALEXANDER HENRY RODRÍGUEZ PÉREZ

<https://orcid.org/0000-0001-8020-4238>

Lima - Perú

2024

PAPER NAME

ACTIVIDAD LABORAL DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD MOTORA EN LIMA METROPOLITANA - T_INVEST -GIULIANA MIRANDA ROMAN %281%29 %281%29.docx

AUTHOR

-

WORD COUNT

4911 Words

CHARACTER COUNT

30320 Characters

PAGE COUNT

27 Pages

FILE SIZE

69.4KB

SUBMISSION DATE

May 19, 2024 12:48 PM GMT-5

REPORT DATE

May 19, 2024 12:48 PM GMT-5

● 21% Overall Similarity

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

- 18% Internet database
- 4% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 17% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

Resumen del Trabajo de Investigación

El proyecto de innovación *DISCOURSE* se desarrolla en el contexto de garantizar empleo completo y productivo para todas las personas, hombres y mujeres incluyendo a jóvenes y personas con discapacidad, asimismo la igualdad de remuneración por el trabajo del mismo valor. Se busca resolver el alto desempleo que enfrentan las personas con discapacidad motora de 20 a 35 años en Lima Metropolitana, lo que contribuye al 73% de desempleo en esta población en el Perú. El proyecto se dirige al sector socioeconómico C y D para poder brindar una solución al problema de salud y bienestar social. A su vez teniendo como principal actividad económica actividades profesionales, científicas y técnicas.

Se emplearon técnicas de estrategias creativas para resolver problemas basadas en el *Design Thinking*, centradas en el usuario y *Lean Startup* para facilitar la implementación de los resultados. Estas metodologías incluyen la cooperación y la capacidad de visualización como elementos clave de nuestro público objetivo.

Entre las técnicas tenemos: crear arquetipos y validar con los usuarios; mapa de actores para reconocer el contexto y mercado; *canvas* de propuesta de valor para visualizar si la propuesta alivia los dolores del arquetipo y a su vez si cumple con los beneficios esperados; el lienzo del modelo de negocio que habilite definir puntos claves como los aliados claves, recursos claves, fuentes de ingreso, entre otros.

La solución innovadora propuesta consiste en potenciar los conocimientos y habilidades de diseño gráfico y ofimática mediante un sistema de recompensas gamificado, utilizando una plataforma *web* para ofrecer cursos básicos y mejorar el perfil laboral de las personas con problemas de movilidad.

En cuanto al modelo económico, se optó por el modelo *freemium*, que ofrece servicios básicos gratuitos con publicidad y servicios premium sin publicidad y con ventajas adicionales.

En el ámbito social, se destaca el impacto positivo de la inserción de personas con discapacidad motora en el mercado laboral. Se diseñó un prototipo de interacción y se realizó una validación con 5 personas con discapacidad motora que se encuentran en el rango de edad previamente mencionado. La aceptación de la plataforma *web* fue del 80% entre los participantes.

En conclusión, el proyecto *DISCOURSE* se orienta hacia la maximización del valor para el usuario, promoviendo la innovación continua y la adaptación ágil a los cambios del entorno. Fue efectivo en la incorporación de nuevos canales para potenciar las destrezas y conocimientos de personas con discapacidad motora entre 20 y 35 años en Lima Metropolitana.

TABLA DE CONTENIDO

1. Contextualización del Problema	6
2. Justificación	7
3. Reto de innovación	7
3.1 Preguntas	7
3.1.1 Pregunta general	7
3.1.2 Preguntas específicas	8
3.2 Objetivos	8
3.2.1 Objetivo general	8
3.2.2 Objetivos específicos	8
4. Sustento Teórico	9
4.1. Estudios previos	9
4.2. Marco teórico	11
5. Beneficiarios	13
5.1. Arquetipo de Usuario	13
5.2 Mapa de actores	13
5.3 Beneficiarios	14
6. Propuesta de Valor	14
6.1. Propuesta de valor	14
6.2. Segmento de clientes	14
6.3. Canales	15
6.4. Relación con los clientes	15
6.5. Actividades clave	15
6.6. Recursos clave	16
6.7. Aliados clave	16
6.8. Fuentes de ingresos	16
6.9. Presupuestos	17
7. Resultados	19
8. Conclusiones	20
9. Bibliografía	21

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Cuadro de presupuestos de inversión inicial	17
Tabla 2 Cuadro de presupuesto de gastos mensuales	18
Tabla 3 Cuadro de presupuestos de lienzo de ingresos	18

1. Contextualización del Problema

En el Perú 3 millones 209 mil 261 personas confrontan obstáculos o restricciones permanentes que les dificultan realizar sus actividades cotidianas con normalidad. Además, el 77% de las personas que presentan alguna discapacidad no participan en el mercado laboral. La tasa de desempleo en este grupo es tres veces mayor que la tasa de desempleo general, y esto no se correlaciona con sus habilidades. A pesar de la presencia de cuotas de empleo. Dentro del grupo de personas con discapacidad que participan en el mercado laboral, el 48.9% (508,070 personas) trabajan de forma independiente o por cuenta propia. En segundo lugar, el 27.1% (281,659) están empleadas, seguidas por el 15.0% (155,784) que trabajan como obreros.

Según la encuesta realizada por el Ministerio de Justicia y Derechos Humanos en 2019, uno de cada tres peruanos con discapacidad ha experimentado discriminación. Los lugares donde ocurren con mayor frecuencia son en la calle (28%), seguido de hospitales públicos o postas médicas (16%), y sus lugares de trabajo, tanto públicos (15%) como privados (14%). Las personas con discapacidad representan el cuarto grupo más discriminado. El estado peruano dentro de sus soluciones de manera general establece Ley General de la Persona con Discapacidad (Ley N° 29973), “contravenir las normas de accesibilidad en el entorno urbano y las edificaciones”, es incurrir en una infracción considerada como muy grave puede acarrear sanciones, como una multa que puede ascender hasta las 12 unidades impositivas tributarias. Esta cifra se traduce en aproximadamente S/ 59,400.00. Adicionalmente, la Ley de Presupuesto Fiscal para el año 2023 establece que es obligatorio destinar el 1% de los presupuestos para el cuidado de personas con discapacidad.

Entonces la propuesta a realizar dentro del área metropolitana de Lima busca crear una herramienta que permita al empleado con discapacidad, aumentar las oportunidades laborales y mejorar las condiciones de estas. Esto a partir de capacitaciones y cursos de apoyo dentro de un entorno con retroalimentación y concientización por parte de los empleadores. aparte de visibilizar alternativas factibles.

2. Justificación

Se espera que el reto de innovación presentado logre crear un cambio en la perspectiva que disminuya el acto de discriminar a las personas con discapacidad motora a la par que podemos incentivar su inserción al mercado laboral y como el mercado puede adaptarse a sus necesidades e implementar nuevas tecnologías que permitan un ambiente cómodo para los empleados previamente mencionados.

El estudio que se propone logrará dar visibilidad a nuevas metodologías de trabajo y priorización de la comodidad y correcto desarrollo del empleado a la par que logramos romper los prejuicios relacionados de las personas con discapacidad en el ámbito laboral.

Se emplearon herramientas como el mapa del problema para definir el punto a tratar; el mapa de actores, para determinar las relaciones entre los involucrados en el problema; y la propuesta de valor para desarrollar una propuesta con valor añadido.

3. Reto de innovación

3.1 Preguntas

3.1.1 Pregunta general

¿Cómo se podría potenciar las habilidades y conocimientos de las personas con discapacidad motora para que incrementen sus posibilidades de conseguir un empleo formal en el año 2024?

3.1.2 Preguntas específicas

P1: ¿De qué manera se puede capacitar a las personas con discapacidad de manera masiva?

P2: ¿Qué métodos en la actualidad pueden aplicarse en el mercado peruano para mejorar la accesibilidad laboral?

P3: ¿Cómo se podría potenciar la implementación de adaptaciones en el campo de la inclusión por parte de las empresas para sus empleados?

3.2 Objetivos

3.2.1 Objetivo general

Ayudar a personas con discapacidad motora que no poseen un trabajo estable a potenciar sus conocimientos y habilidades a través de una plataforma *web* de cursos básicos de informática o atención al cliente de manera gratuita.

3.2.2 Objetivos específicos

O1: Definir un entorno de mayor apoyo y empatía que permita a las personas con discapacidad poder relacionarse cómodamente con otras personas.

O2: Presentar elementos o ayudas que permitan un desplazamiento cómodo para las personas con discapacidad dentro del trabajo.

O3: Crear un entorno de retroalimentación constante que permite un proceso de innovación orgánico.

Focalización de un sector de la bolsa de trabajo para brindar opción de trabajo en donde se pueda encontrar oferta a su medida y no recibir rechazos de antemano por su condición.

4.Sustento Teórico

4.1. Estudios previos

Corrales; Mendoza (2019). Crear un plan de negocios para una agencia de empleo que vincula a jóvenes sin trabajo o con empleos insatisfactorios con oportunidades laborales adecuadas.

El objetivo es transformar el panorama de la colocación laboral al conectar a jóvenes desempleados y subempleados con el mercado laboral en auge a través de una plataforma móvil innovadora. Adoptando la metodología *Design Thinking*, nos embarcamos en un viaje iterativo para comprender profundamente las necesidades de nuestro público objetivo, desafiar las nociones preconcebidas y redefinir los desafíos que enfrentan.

Este enfoque nos permite descubrir enfoques y respuestas no convencionales que podrían no ser visible a partir de nuestra comprensión inicial. Son 5 pasos que se llevan a cabo para este proceso de *Design Thinking*.

Los resultados de la investigación establecen que el negocio es rentable; empresas pueden ofertar puestos de trabajo; y demostró que el ahorro de tiempo en postulaciones y en capacitación ayuda mucho tanto a los empleados como a los empleadores. Su utilidad es ideal al permitir saber qué puntos se deben reforzar y qué planteamiento de inicio sería el adecuado.

Galdos y Vicente (2022) Integración laboral de individuos con diversidad funcional en la industria hotelera. Este estudio se centra en identificar estrategias que promuevan la integración laboral de individuos con discapacidad en roles dentro de la industria hotelera.

Se utilizó una metodología de revisión bibliográfica con un enfoque integrador. La misma que cuenta con características principalmente de carácter cualitativo las conclusiones de la investigación nos demuestran que independientemente de las capacidades físicas o habilidades dentro del área, aquellos puestos que requieren colaboradores de trabajo para

atención al cliente optan por escoger en base a la apariencia física, a lo que llaman un “mejor aspecto”.

De esta manera discriminan a las personas con discapacidad. Su utilidad se refleja en definir los puestos y áreas en donde las personas con discapacidad tendrán inconvenientes que escapen de sus conocimientos o capacidad y por lo mismo se deben evitar a la hora de presentar la plataforma.

Sanchez, W. (2022) EMPRENDIMIENTO E INCLUSIÓN LABORAL DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD, LIMA METROPOLITANA 2021. El objetivo de la presente investigación busca validar diferentes teorías para generar empoderamiento en las personas con alguna discapacidad y logros de las mismas.

Este trabajo de investigación se justifica metodológicamente al emplear un enfoque de investigación cuantitativa correlacional, haciendo uso de herramientas como el análisis de datos y encuestas.

Estas mismas permitirán lograr un diagnóstico más preciso sobre los motivos del desempleo en individuos con diversidad funcional de Lima Metropolitana. Su conclusión sugiere que las investigaciones futuras deberían centrarse en evaluar la accesibilidad de los lugares de trabajo para personas con discapacidad en todos los sectores laborales, sin discriminar ningún ámbito.

Castillo Riquelme, V. (2020). Enseñanza de la estadística inferencial mediante una aplicación móvil. Se elaboró una plataforma *web* compatible con el sistema operativo Android. El propósito central fue facilitar el aprendizaje de los estudiantes para el examen final del curso de Estadística Inferencial.

Para cumplir esta meta fue indispensable sistematizar los contenidos presentes en la aplicación. La programación de esta a través de la plataforma *web* de *App Inventor*, fue fundamental también. La metodología empleada en esta investigación se define como

cuantitativa no experimental de tipo correlacional, no obstante, incluye elementos propios de los alcances exploratorio y descriptivo.

Dentro de las conclusiones podemos resaltar entonces que el diseño de la plataforma web según la metodología puede captar mejor la atención de los participantes y a su vez entendemos que una capa constante de actualizaciones permite siempre mejorar el aprendizaje por este medio. Su utilidad se ve reflejada en la forma de cómo debemos diseñar la plataforma y que ritmo de actualización debe llevarse.

Bosquez, et al (2022). Aplicación móvil académica para reforzar la dinámica del proceso educativo del idioma inglés durante la pandemia. El propósito de este proyecto fue crear e introducir una aplicación móvil educativa para reforzar la enseñanza del inglés en estudiantes durante la crisis sanitaria, mediante la implementación del aplicativo denominada *STUENGLISH*.

La investigación se fundamentó en un estudio de campo descriptivo para entender las razones detrás de las dificultades en el dominio del idioma inglés.

El proceso metodológico comenzó con la identificación de problemas y la aplicación de técnicas de diseño de investigación, seguido por la formulación, creación y ejecución de una aplicación móvil educativa diseñada para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de inglés.

Dentro de las conclusiones encontramos como los juegos y la educación lúdica permite que los jóvenes encuentren un medio de aprendizaje efectivo y entretenido.

La utilidad del mismo es reforzar el enfoque lúdico y personalizado que la aplicación deberá tener para mantener la retención del usuario.

4.2. Marco teórico

El impacto positivo de la actividad laboral en personas con discapacidad motora en Lima Metropolitana ha sido objeto de estudio por numerosos autores. Estas investigaciones

han resaltado cómo el acceso al empleo no solo contribuye al bienestar individual de las personas con discapacidad motora, sino que también tiene beneficios significativos a nivel social y económico.

Definición de discapacidad según autor:

Desde una perspectiva más precisa, la Convención Interamericana para la Eliminación de todas las Formas de Discriminación contra las Personas con Discapacidad, impulsada por la Organización de los Estados Americanos en 1999, define el concepto de discapacidad de la siguiente manera: La discapacidad es una condición física, mental o sensorial, que puede ser tanto temporal como permanente, y que restringe la habilidad para llevar a cabo una o más actividades cruciales en la rutina diaria. Esta condición puede ser influenciada o exacerbada por el contexto socioeconómico.

Definición de inclusión laboral según autores:

La inserción laboral de personas con discapacidad crea nuevas oportunidades de crecimiento y beneficio tanto para la comunidad como para los colaboradores dentro de una empresa. En general, las instituciones y organizaciones no suelen ver como una buena opción la contratación de personas con discapacidad (Mesonero, et al., s.f.)

Definición de plataforma virtual según autores:

Según Díaz (2009, citado en Huamán, 2018), una plataforma virtual es un entorno informático que ofrece diversas herramientas organizadas y optimizadas para propósitos educativos. Su objetivo es proporcionar un espacio donde se puedan crear y gestionar cursos en línea sin requerir amplios conocimientos de informática.

5. Beneficiarios

5.1. Arquetipo de Usuario

Ana Gonzales es una joven de 25 años que reside en el distrito de Breña, estudió diseño gráfico, pero por la economía del hogar no pudo continuar. Actualmente está soltera y

enfrenta una difícil etapa en donde la falta de accesibilidad a un lugar de trabajo le dificulta o hasta incluso imposibilita acceder al lugar de trabajo.

A su vez encuentra una falta de apoyo por parte del estado y una indiferencia por parte del entorno a su discapacidad. Busca su inclusión, respeto y que se deje de lado estigmas y prejuicios sobre su discapacidad y su desenvolvimiento laboral.

5.2 Mapa de actores

Entre los actores centrales se encuentran las personas con discapacidad motora dentro del área metropolitana de Lima Metropolitana. Siguiendo a esto se encuentran los actores directos los cuales vienen siendo la empresa y las mypes; dueños de lugares públicos, medios de transporte; las ayudas en las calles; el entorno familiar nuclear que engloba a los padres y hermanos; y los compañeros de trabajo en casos de presencialidad.

Finalmente encontramos en el nivel de actores indirectos se encuentra el Consejo Nacional para la Integración de la Persona con Discapacidad (CONADIS), Ministerio de Transporte y Vivienda, Ministerio de Trabajo y Promoción del Empleo, la Municipalidad de Lima y finalmente quien velará por todos ellos sería el Gobierno del Perú.

5.3 Beneficiarios

A partir de la población estimada del Perú (33 726 000) y tomando en cuenta que 15% de la población la que vive con una discapacidad motora y teniendo también que por porcentaje de las personas con discapacidad sólo el 30% tiene un trabajo. Se puede suponer que la plataforma busca ayudar a un total de 3,541,230 millones de peruanos. Reduciendo esta cifra al porcentaje de jóvenes de entre 20 a 30 años en Lima Metropolitana (10.5%) se puede afirmar que el porcentaje real sería de 371,829 peruanos. De manera secundaria se apoya a las empresas a tener jóvenes con discapacidad mejor capacitados y un portal de mayor facilidad para poder contratarlos.

6.Propuesta de Valor

Se procede con la explicación detallada del Lienzo del Modelo de Negocio elaborado en los siguientes puntos:

6.1. Propuesta de valor

La propuesta de valor que sucede a la presente investigación plantea que las personas con discapacidad motora sin un trabajo tengan la oportunidad de potenciar sus conocimientos y habilidades en diseño gráfico, ofimática y liderazgo a través de un sistema de recompensas gamificada. Logrando un aprendizaje dinámico que incremente sus posibilidades de obtener un puesto laboral.

6.2. Segmento de clientes

Está dirigido a personas con discapacidad motora entre las de edades de 20 a 35 años de Lima-Metropolitana.

6.3. Canales

Para llegar de manera efectiva a las personas con discapacidad motora que buscan mejorar sus habilidades de diseño gráfico y ofimática con el objetivo de obtener mejores empleos, se propone una estrategia de marketing integral que abarque canales digitales y tradicionales.

Esta estrategia priorizará la accesibilidad, la localización y la sensibilidad para garantizar la inclusión y el *engagement*. Aprovechando las redes sociales, un sitio *web*, el *email marketing*, la publicidad *online*, el *marketing* de contenidos, las alianzas con organizaciones, los medios de comunicación, eventos y talleres, el programa de aprendizaje gamificado propuesto podrá llegar a su público objetivo de manera efectiva y empoderar a las personas con discapacidad motora para alcanzar sus metas profesionales.

6.4. Relación con los clientes

Para establecer relaciones sólidas con los clientes del programa de capacitación para personas con discapacidad motora, se propone implementar estrategias de comunicación automatizadas con la ayuda de *bots*. Estas herramientas ayudarán a abaratar los costos y lograr una comunicación de respuestas rápidas que se vayan adaptando a las necesidades de los usuarios.

6.5. Actividades clave

Para garantizar la entrega efectiva de contenido educativo, fomentar la motivación y el compromiso de los participantes; permitir medir el impacto del programa en el logro de sus objetivos se proponen las siguientes actividades claves: desarrollar y mantener la plataforma de aprendizaje, implementar un sistema de recompensas gamificadas, promover y reclutar participantes, brindar soporte personalizado y evaluar el impacto del programa.

6.6. Recursos clave

El programa de capacitación para personas con discapacidad motora requiere una combinación de recursos físicos e intangibles para funcionar de manera efectiva. Estos incluyen infraestructura como la plataforma de aprendizaje, contenido educativo, personal calificado y alianzas estratégicas; propiedad intelectual como derechos de autor, marcas comerciales y patentes; y financiamiento para asegurar la sostenibilidad a largo plazo. La gestión eficiente de estos recursos clave permitirá al programa alcanzar sus objetivos de potenciar las habilidades y conocimientos de los participantes, aumentar sus oportunidades de empleo y mejorar su calidad de vida.

6.7. Aliados clave

Se basa en una red de aliados clave que incluyen organizaciones de personas con discapacidad, como es el caso de CONADIS, instituciones educativas, empresas, entidades gubernamentales y medios de comunicación. Estas alianzas estratégicas son fundamentales.

6.8. Fuentes de ingresos

El programa de capacitación para personas con discapacidad motora puede generar ingresos a través de diversas fuentes, como subvenciones, patrocinios, cuotas de inscripción, inserción laboral. Es importante diversificar las fuentes de financiamiento y evaluar periódicamente el modelo de ingresos para garantizar la sostenibilidad financiera del programa a largo plazo. La viabilidad financiera del programa dependerá de la gestión eficiente de sus recursos, la captación de fondos y la generación de ingresos sostenibles a lo largo del tiempo.

6.9. Presupuestos

Tabla 1

Cuadro de presupuestos de inversión inicial

Recursos	Precio	Total
	Programador	s/.2,500
	Diseñador gráfico	s/.1,000
Producción	Profesional en UX	S/5,155.5
	Dropbox	s/.55.50
	Alojamiento Playstore	s/.100
	Laptop	S/.3000
Administrativos	Smart Phone	S/.600
	Licencias y Permisos (Notaria)	S/500
Logísticos	Internet	S/.89
Total		S/9,344.5

Tabla 2

Cuadro de presupuesto de gastos mensuales

	Recursos	Precio	Total
Producción	Mantenimiento de la app	s/.1025	
	Dropbox	s/.55.5	s/.1,180.5
	Alojamiento Playstore	s/.100	
Logísticos	Internet	S/.89	S/.89
Difusión	Publicidad en Redes sociales	S/.1000	
	Diseñador (freelance)	S/.1000	S/.2000
Total			S/3,269.5

Tabla 3

Cuadro de presupuestos de lienzo de ingresos

	Ingresos	Costo Unitario	Unidades ventas	Ingreso mensual	Ingreso trimestral
Venta	Certificado	s/.50	30	s/.1500	S/.4,500
Aplicativo	Suscripción premium mensual	s/.19.90	100	s/1990	s/5,970
Publicidad	Suscripción mensual	s/.1000	2	s/2,000	s/6,000
Total				s/5,490	s/16,470
Total de ingresos estimados	Total de inversion	Total de gastos	Utilidad/Perdida		
s/32,940	S/9,344.5	S/19,617	S/3,978.5		

Los Montos estimados serán por un periodo de seis meses

7.Resultados

Según las validaciones realizadas, se ha observado que aproximadamente el 80% de las personas con discapacidad motora muestran una mayor motivación para aprender cuando se emplea una metodología más dinámica. Este enfoque, que implica la implementación de

actividades interactivas, prácticas y participativas, no solo facilita la comprensión de conceptos, sino que también promueve un ambiente inclusivo donde todos los estudiantes pueden desarrollar su potencial al máximo. Por lo tanto, la adopción de metodologías dinámicas no solo mejora la experiencia de aprendizaje de las personas con discapacidad motora, sino que también contribuye significativamente a su desarrollo personal y profesional dentro de la sociedad.

El estudio de validación realizado recientemente revela que el 60% de las personas con discapacidad encuentran atractiva una solución innovadora que aborda sus necesidades educativas y de desarrollo para *DISCOURSE*. Esta solución propuesta consiste en una plataforma diseñada para potenciar las habilidades y conocimientos de las personas con discapacidad, utilizando un sistema de recompensas gamificadas.

Esta estrategia de aprendizaje, que combina elementos de juego con actividades educativas, ha demostrado ser efectiva para motivar la participación y el compromiso de los usuarios, independientemente de sus capacidades físicas. Al ofrecer una experiencia de aprendizaje interactiva y personalizada, esta plataforma no solo promueve el desarrollo cognitivo y las habilidades específicas de cada persona, sino que también fomenta un sentido de logro y autoestima. Por lo tanto, la implementación de este enfoque innovador representa un paso significativo hacia la inclusión educativa y el empoderamiento de las personas con discapacidad en el Perú.

Finalmente, en el estudio realizado se reveló que el 80% de las personas participantes consideraron que la página *web* ofrecida era de suma ayuda para incrementar sus posibilidades de conseguir un empleo formal. Esta conclusión resalta la importancia de herramientas digitales accesibles y diseñadas específicamente para atender las necesidades de las personas con discapacidad. La página *web* proporciona recursos, orientación y oportunidades de desarrollo profesional adecuadas a las habilidades particulares de cada

usuario, lo que les permitió acceder a información relevante y fortalecer sus habilidades laborales.

Esta respuesta positiva demuestra el impacto significativo que las soluciones tecnológicas inclusivas pueden tener en la integración laboral y la autonomía de las personas con discapacidad. En resumen, la plataforma digital presentada representa un paso fundamental hacia la igualdad de oportunidades en el ámbito laboral para este sector de la población.

8. Conclusiones

En el Perú, la exclusión laboral de las personas con discapacidad es una problemática latente. A pesar de representar el 10.4% de la población, solo el 23% se encuentra en el mercado laboral formal, enfrentando una tasa de desempleo tres veces mayor que la población general. Esta situación se ve agravada por la discriminación generalizada que experimentan, tanto en espacios públicos como en sus propios lugares de trabajo.

Por otro lado, los estudios han demostrado consistentemente el impacto positivo de la actividad laboral en el bienestar individual, social y económico de las personas con discapacidad motora en Lima Metropolitana. El acceso al empleo no solo les permite mejorar su calidad de vida, sino que también contribuye al desarrollo de la sociedad en su conjunto. Sin embargo, a pesar de los beneficios evidentes, la inclusión laboral de las personas con discapacidad motora en Lima Metropolitana sigue siendo un desafío.

Considerando los antecedentes mencionados el reto de diseño del presente trabajo de investigación busca potenciar las habilidades y conocimientos de las personas con discapacidad motora para que incrementen sus posibilidades de encontrar un empleo formal. Esto a través de una plataforma web gratuita que ofrece cursos básicos de informática y atención al cliente. Se tienen por objetivos fortalecer las habilidades laborales, promover la inclusión social y fomentar la innovación.

9. Bibliografía

- Aguilar, M. (2020). La persona con discapacidad y el derecho al trabajo en la Constitución Política del Perú de 1993 [Tesis de Maestría, Universidad San Martín de Porres]. Repositorio de la Universidad San Martín de Porres.
- Aristizábal, K. (2019). Inclusión Laboral y discapacidad: una revisión teórica y una caracterización. Los casos de Santa Marta, Barranquilla y Cartagena [Tesis de Doctorado, Universidad del Norte División de Ciencias Jurídicas Barranquilla]. Repositorio de la Universidad del Norte División de Ciencias Jurídicas Barranquilla. <https://core.ac.uk/reader/288160461>
- Arranz, E. (2018, julio 13). Un 64% de las personas con discapacidad puede trabajar gracias a las Nuevas Tecnologías. *Fundacion Adecco; Fundación Adecco*. <https://fundacionadecco.org/notas-de-prensa/64-las-personas-discapacidad-puede-trabajar-gracias-las-nuevas-tecnologias/>
- Anampa, E. (2023). Discapacidad y comercio informal. *El Peruano*. <https://www.elperuano.pe/noticia/213256-discapacidad-y-comercio-informal>
- Bosquez, G., Muyulema, J., Pacheco, J., Usca, R. (2022). Aplicación móvil educativa para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de inglés en tiempo de pandemia. *AlfaPublicaciones*, 4(2.2), 39–55. <https://doi.org/10.33262/ap.v4i2.2.213>
- Business Empresarial. (2023). Municipios que contravengan normas de accesibilidad en el entorno urbano y en edificaciones pueden recibir multas por más de S/ 59 mil.

Business Empresarial. <https://www.businessempresarial.com.pe/municipios-que-contravengan-normas-de-accesibilidad-en-el-entorno-urbano-y-en-edificaciones-pueden-recibir-multas-por-mas-de-s-59-mil/>

Bracamonte, M. (2023). 73% de la población con discapacidad en el Perú no tiene trabajo.

Stakeholders; Stakeholders Sostenibilidad.

<https://stakeholders.com.pe/stakeholders/73-de-la-poblacion-con-discapacidad-en-el-peru-no-tiene-trabajo/>

Cabrera, V. (2022). Plan de capacitación para la inserción laboral a personas con discapacidad desde la Municipalidad Provincial de San Marcos [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo.

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/79033>

Castillo Riquelme, V. (2020). Enseñanza de la estadística inferencial mediante una aplicación móvil. *Revista Latinoamericana De Investigación En Matemática Educativa*, 23(2).

<https://doi.org/10.12802/relime.20.2324>

Corrales, K., Mendoza, M. (2019). Elaborar el modelo de negocio de una colocadora de empleo que conecta a jóvenes desempleados y subempleados al mercado laboral [Tesis de Grado]. Escuela Superior Politécnica del Litoral, Guayaquil.

<http://www.dspace.espol.edu.ec/handle/123456789/53718>

De cambios, P. C. (2024, abril 24). *La contaminación sonora y su impacto en el Perú. Clima de cambios*. <https://www.pucp.edu.pe/climadecambios/noticias/la-contaminacion-sonora-y-su-impacto-en-el-peru/>

Díaz, J. (2019). Discapacidad en el Perú: Un análisis de la realidad a partir de datos estadísticos. *Revista Venezolana de Gerencia*, 24(85).
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29058864014>

Anampa, E. (2023). Discapacidad y comercio informal. *El Peruano*.
<https://www.elperuano.pe/noticia/213256-discapacidad-y-comercio-informal>

Economía, R. (2023). Rampas accesibles: municipios tienen la obligación de su diseño y mantenimiento en beneficio de las personas con discapacidad. *Revista Economía*.
<https://www.revistaeconomia.com/rampas-accesibles-municipios-tienen-la-obligacion-de-su-diseno-y-mantenimiento-en-beneficio-de-las-personas-con-discapacidad/>

Galdos, T.; Vicente, J. (2022). Inclusión de personas con discapacidad en puestos de trabajo del sector hotelero [Tesis de Bachiller, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
<http://hdl.handle.net/10757/660795>

Huaman, C. (2019). Determinantes de la participación laboral de las personas con discapacidad en el mercado laboral peruano [Tesis de Licenciatura, Pontificia

Universidad Católica del Perú]. Repositorio de la Pontificia Universidad Católica del Perú. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/15382>

Instituto Nacional de Estadística e Informática [INEI]. (2017). *Resultados generales sobre la población con discapacidad.*

https://www.inei.gov.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1675/cap03.pdf

Medina, J., Quinteros, Y. (2023). Acceso laboral de personas con discapacidad en entidades públicas, Lima metropolitana 2023. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 5486-5501. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6568

Julca, W., Melgarejo, R. (2022) Inclusión laboral en las personas con discapacidad de la OMAPED – Barranca, 2021 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. <http://hdl.handle.net/20.500.14067/6511>

Larco, E. (2022). Desarrollo de Software basado en experiencia de usuario y prototipado para personas con discapacidad [Tesis de doctorado, Universidad de Alicante].

Universidad de Alicante <http://hdl.handle.net/10045/122633>

Ortiz, L., Barboza, M., Silva, C., Panduro, Y., Bueno, A. (2024). Los derechos de las personas con discapacidad motriz en el Perú: avances y desafíos. *Revista De Derecho De Las Minorías*, 6, 105-138.

<https://revistas.bibdigital.uccor.edu.ar/index.php/RM/article/view/5582/7411>

Plataforma digital única del Estado Peruano. (3 de diciembre de 2021). MTPE: Centros de Empleo promueven la accesibilidad para personas con discapacidad

<https://www.gob.pe/institucion/fortaleceperu/noticias/567765-mtpe-centros-de-empleo-promueven-la-accesibilidad-para-personas-con-discapacidad>

Oliva, A. (15 de abril del 2019). *¿Cómo adaptar los puestos de trabajo para las personas con discapacidad? Diversidad e inclusión.* <https://fundacionadecco.org/azimut/como-adaptar-los-puestos-de-trabajo-para-las-personas-con-discapacidad/>

Orosco, C. (2023). La implementación de seguridad y salud en el trabajo para las personas con discapacidad física en el Perú: ¿presencia de barreras o la búsqueda de medidas de inclusión? *Laborem*, 21(28), pp. 243–267. <https://doi.org/10.56932/laborem.21.28.10>

País, D. (2019). INEI: Discapacitados llegan en el Perú a 3 millones 209 mil 261 personas. *Agenda País - Noticias del Perú y del mundo.* <https://agendapais.com/actualidad/inei-discapacitados-llegan-en-el-peru-a-3-millones-209-mil-261-personas/>

Reyes, R., Torres, R. (2019). Inclusión laboral: oportunidades laborales para personas con discapacidad en el Perú y América Latina durante los últimos 8 años: una revisión de la literatura científica [Tesis de Bachiller, Universidad Privada del Norte]. Repositorio de la Universidad Privada del Norte. <https://hdl.handle.net/11537/23895>

Sanchez, T. (2020) Contaminación sonora y percepción del aprendizaje de los estudiantes de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos [Tesis de Maestría, Universidad

Nacional Mayor de San Marcos]. Repositorio de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. <https://hdl.handle.net/20.500.12672/14131>

Sanchez, W. (2021). Emprendimiento e inclusión laboral de personas con discapacidad, Lima Metropolitana 2021 [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte].

Repositorio de la Universidad Privada del Norte. <https://hdl.handle.net/11537/30618>

Segura, T. (2020). Barreras arquitectónicas y la accesibilidad a los servicios de fisioterapia en pacientes con discapacidad motora en el Callao 2020 [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo.

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/54629>

Bracamonte, M. (2023). 73% de la población con discapacidad en el Perú no tiene trabajo.

Stakeholders; Stakeholders Sostenibilidad.

<https://stakeholders.com.pe/stakeholders/73-de-la-poblacion-con-discapacidad-en-el-peru-no-tiene-trabajo/>

Varsi, E. (2021). La representación del apoyo de la persona con discapacidad. El nuevo esquema de la capacidad jurídica en el Perú. *Acta bioética*, 27(2), 211-222.

<https://dx.doi.org/10.4067/S1726-569X2021000200211>

Yauri, S. (2022). Discapacidad laboral y sus efectos en el salario en el Perú [Tesis de Bachiller, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio de la Universidad

Peruana de Ciencias Aplicadas. <http://hdl.handle.net/10757/660429>