ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

"TOULOUSE LAUTREC"

CREACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL QUE GENERE CONFIANZA A ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LIMA METROPOLITANA PARA DENUNCIAR CASOS DE BULLYING DIRECTAMENTE CON PSICÓLOGOS ESCOLARES.

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño Publicitario

AUTOR:

KATHERINE ELIZABETH SHAW PARRA

https://orcid.org/0000-0001-9031-4959

Asesor

JORGE LUIS HINOSTROZA CASTRO

https://orcid.org/0000-0003-4617-8827

Lima-Perú

Diciembre 2022

ENVIO 55

ENVIO 55

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::11391:468129122

Fecha de entrega

19 jun 2025, 12:09 a.m. GMT+2

Fecha de descarga

19 jun 2025, 12:28 a.m. GMT+2

Nombre de archivo

LP-Creación de app móvil que genere confianza a estudiantes de secundaria de Lima Metropoli....docx

Tamaño de archivo

2.2 MB

28 Páginas

6187 Palabras

36.589 Caracteres

20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

Fuentes principales

19% Fuentes de Internet
2% Publicaciones
12% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Resumen del Trabajo de Investigación

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo la creación de una aplicación móvil estilo videojuego que genere confianza en estudiantes de secundaria de 13 a 16 años de Lima Metropolitana para realizar denuncias de bullying. La metodología de investigación empleada para el desarrollo del proyecto fue Toulouse Thinking, en conjunto con una serie de herramientas tales como: entrevistas, encuestas, talleres generativos y observaciones de campo que permitieron el estudio a profundidad de los arquetipos desarrollados, así como también, reconocer sus necesidades e inquietudes con respecto al alza de casos de acoso escolar y la gestión que brindan actualmente los colegios. A raíz de las investigaciones, se descubrió la existencia de múltiples casos de acoso escolar en completo desconocimiento por los colegios, pues los jóvenes que enfrentan bullying no sienten la seguridad de conversarlo con ninguna autoridad escolar. Cómo solución se plantea "Mi habitación segura", una aplicación móvil que funciona como un nexo de confiabilidad entre estudiantes de secundaria y sus psicólogos escolares, quiénes podrán gestionar de primera mano, los casos de bullying en el colegio gracias a denuncias anónimas y/o citas agendadas a través de la aplicación. "Mi habitación segura" les brinda a los estudiantes un avatar personalizable con el que podrán desplazarse en un mundo virtual donde encontrarán recursos de aprendizaje, una sala de juegos y un espacio de ayuda monitoreado por el psicólogo de sus instituciones educativas. Convirtiéndola en una app de apoyo emocional para los estudiantes y una herramienta de monitoreo y gestión de la convivencia escolar para los colegios.

Palabras Claves: *Bullying escolar, Estudiantes, Aplicación móvil, Jóvenes, Educación*

TABLA DE CONTENIDO

1. Contextualización del Problema 6
2. Justificación
   2.1 Justificación social7
   2.2 Justificación práctica7
   2.3 Justificación metodológica8
3. Reto de innovación8
4. Sustento teórico9
   4.1 Estudios previos9
   4.2 Marco teórico12
      4.2.1 Bullying escolar12
      4.2.2 Perfil de las víctimas de bullying12
      4.2.3 Consecuencias del bullying13
      4.2.4 El rol de las escuelas13
      4.2.5 Importancia de los psicólogos escolares13
      4.2.6 Definición de TICs14
      4.2.7 El uso de TICs en adolescentes14
      4.2.8 El impacto de las TICs en el ámbito escolar14
      4.2.9 Ventajas del uso de las TICs en casos de bullying15
5. Beneficiarios15
   5.1 Centrales15
   5.2 Directos16
   5.3 Indirectos16
   5.4 Arquetipo del cliente16
   5.5 Cantidad de beneficiarios17

6. Propuesta de valor17

6.1 Propuesta de valor17

6.2 Segmento de clientes17

6.3 Canales17

6.4 Relación con los clientes17

6.5 Actividades clave18

6.5.1 ¿Cómo funciona la aplicación?18

6.5.1.1 ¿Cómo ingresar?18

6.5.1.2 El inicio18

6.5.1.3 El mundo19

6.5.1.4 Accesos directos19

6.5.1.5 ¿Cómo ganar “coins digitales”?19

6.5.1.6 Los partners 19

6.6 Recursos clave20

6.7 Aliados clave20

6.8 Fuentes de ingresos20

6.9 Presupuestos20

7. Resultados23

8. Conclusiones24

9. Bibliografía25

10. Anexos28

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. *Presupuestos de Recursos de Producción*20

Tabla 2. *Presupuestos de Recursos Administrativos*21

Tabla 3. *Presupuestos de Recursos Logísticos*21

Tabla 4. *Presupuestos de Recursos Financieros*22

Tabla 5. *Ingresos Estimados*22

Tabla 6. *Utilidad Generada*22

1. Contextualización del Problema

A lo largo de los años, el bullying, también conocido como agresión entre pares, se ha convertido en una amenaza para el desarrollo, bienestar y estabilidad emocional de niños y adolescentes en las escuelas, esto, debido a la estrecha relación que posee con conductas cómo: aislamiento, depresión, ansiedad, ira y bajo rendimiento académico. Cifras globales revelan que uno de cada tres estudiantes, entre los 13 y 15 años, ha sido acosado en la escuela (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [Unesco], 2019). Además, se sostiene que entre el 50% y 70% de los estudiantes pertenecientes a Latinoamérica y el Caribe han estado involucrados en algún tipo de acoso escolar (Eljach, 2011).

En Perú, las cifras de bullying escolar no dejan de ser alarmantes, pues tras la llegada de la pandemia por Covid-19 y la reincorporación a clases presenciales, los casos de acoso se han duplicado, especialmente en los primeros grados de secundaria en instituciones escolares públicas. Entre las estrategias existentes para el desarrollo de una sana convivencia en las escuelas, se ven involucrados profesionales especializados en psicología escolar, cuyo soporte es imprescindible para la mediación y resolución efectiva en casos de bullying. Sin embargo, existe un déficit de participación de psicólogos en la mayoría de las escuelas del Perú. Según Ccoillo Sandoval (2022), solo un 3% de colegios en todo el país cuenta con un profesional de esta área.

La escasa participación y prejuicios atribuidos al área de psicología escolar dificulta el desarrollo de una sana convivencia escolar por parte de la comunidad educativa (tutores, profesores y directores), lo que a su vez, genera inseguridad en los alumnos que forman parte de las instituciones educativas, más aún en aquellos jóvenes que son víctimas de bullying, ya que una de sus principales características es mantener una actitud retraída, pues son tímidos y les cuesta expresar sus emociones o los problemas que atraviesan.

Dado lo mencionado anteriormente, es de vital importancia el desarrollo de herramientas que brinden seguridad y confianza a todos aquellos jóvenes con mayor dificultad para comunicar casos de acoso, permitiéndoles expresarse con libertad ante una autoridad escolar. Esta propuesta no solo beneficiaría a las escuelas, con una cifra de mayor exactitud acerca de los casos de violencia en sus instituciones, sino también el replanteamiento de las medidas tomadas en la actualidad para la resolución de problemas en su convivencia escolar.

2. Justificación

2.1 Justificación Social

La presente investigación estudia del acercamiento e interacción entre jóvenes víctimas de bullying y psicólogos escolares en Lima Metropolitana, debido a que recientes estudios realizados por Síseve (s.f.) revelan que de un total de 48,224 casos de bullying a nivel nacional reportados hasta el 2022, el 40,4% pertenece únicamente a la región de Lima. Además de esto, el reporte del Instituto Nacional de Estadística e Informática (2019) resalta que, de los jóvenes afectados por violencia escolar entre las edades de 12 a 17 años, solo un 44,4% ha solicitado la ayuda de alguien. Es decir, existe un 55.6% de alumnos que, pese a lidiar con situaciones de acoso en sus escuelas, no lo comunica ni busca la ayuda que necesita, comprometiendo su estabilidad emocional, desarrollo social y desempeño académico.

2.2 Justificación Práctica

Durante la investigación, destacaron 4 aspectos de la problemática: En primer lugar, la falta de discreción y manejo de privacidad de los estudiantes por parte de autoridades escolares durante la resolución de casos de bullying. En segundo lugar, el desconocimiento por parte de profesores acerca de los múltiples casos existentes de bullying en los colegios donde laboran. En tercer lugar, el déficit actual de psicólogos en colegios a nivel nacional.

Por último, el estigma que aún posee el área de psicología en el país. A raíz de esto, se está buscando el desarrollo de un nexo tecnológico de confiabilidad entre estudiantes y el psicólogo escolar de sus instituciones educativas, que anime a todos aquellos jóvenes que no buscan apoyo, a denunciar casos de violencia escolar.

2.3 Justificación Metodológica

Para lograr los objetivos de este estudio, se realizó un proceso de investigación cuantitativa y cualitativa. Esta investigación está centrada en el usuario y va desde lo superficial hasta lo profundo, pasando por pasos como entrevistas, observaciones y talleres generativos. Se desarrollaron 85 encuestas y 10 entrevistas, a jóvenes entre los 13 a 16 años de edad; padres de familia; profesores y psicólogos escolares, recopilando datos mediante estructuras previamente diseñadas; recogiendo; procesando y analizando nuestra muestra. Otro método final fue el desarrollo de talleres generativos a 3 jóvenes, esta herramienta metodológica diseñada por Toulouse Thinking.

3. Reto de innovación

Pregunta general

¿Cómo podríamos disminuir el temor y desconfianza de denunciar casos de bullying en estudiantes de secundaria en colegios de Lima Metropolitana?

Preguntas específicas

- ¿De qué manera responden los estudiantes; profesores; psicólogos y padres de familia ante casos de bullying escolar?
- ¿Qué tipo de plataformas de videojuegos utilizan en su día a día los estudiantes de colegios de Lima Metropolitana?
- ¿Qué tan efectiva sería la implementación de una app móvil de denuncias estilo videojuego que permita reportar casos de bullying directamente con psicólogos escolares?

Objetivo general

Crear una aplicación móvil estilo videojuego que les genere confianza para denunciar casos de bullying directamente con psicólogos escolares.

Objetivos específicos

- Identificar las formas de afrontar el bullying por parte de los estudiantes; profesores; psicólogos y padres de familia ante casos de bullying.
- Identificar qué tipo de plataformas interactivas utilizan en su día a día y con qué propósito.
- Determinar la efectividad de la implementación de una app móvil estilo videojuego que permita denunciar casos de bullying directamente con psicólogos escolares.

4. Sustento Teórico

4.1 Estudios previos

La tesis “Bullying escolar y autoestima en estudiantes de secundaria. San Martín de Porres, Lima-Perú” de Moreno (2018) tuvo como objetivo determinar la relación entre Bullying escolar y autoestima en los estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la Institución educativa “3041 Andrés Bello” del distrito de San Martín de Porres en Lima. Se concluye que entre la variable bullying escolar y la autoestima existe una relación inversa, lo cual indica que a mayor bullying menor autoestima en los adolescentes. Esta tesis nos ha permitido evidenciar uno de los efectos negativos principales a causa del acoso escolar que es la baja autoestima y más aún cómo afecta cuando pasas por estos procesos de agresión por tus compañeros en tu adolescencia. La baja autoestima puede traer graves consecuencias en la persona que no tiene una base sólida que le permita construir su propia identidad y desarrollar su sentido de confianza hacia el mundo exterior.

La tesis “Estilos de Crianza y Bullying en Adolescentes de Colegios privados de Lima Metropolitana” de Kilimajer (2018) tuvo como objetivo establecer las diferencias que existen en la agresión y victimización en adolescentes entre 12 y 14 años de dos colegios privados de Lima Metropolitana según los estilos de crianza percibidos de los padres. En ambas pruebas se confirman las estructuras (dos factores), con cargas superiores a .22 y adecuadas consistencias internas ($\alpha > .70$). La metodología utilizada fue de diseño comparativo (Hernández, Fernández & Baptista, 2010). En conclusión, los estudiantes que perciben a ambos padres como autoritarios presentan puntajes más altos en agresividad y victimización respecto a los demás estilos de crianza. Utilidad, nos ayuda a ver como los tipos de crianza pueden afectar de forma negativa en los adolescentes ya que estos son vulnerables a las influencias de los modelos patriarcales, educativos, sociales y a los entornos de vida que frecuentan provocando un impacto en su comportamiento.

El artículo científico “Bullying y ciberbullying escolar en niños y jóvenes adolescentes: un estudio de caso” de Ordoñez & Prado (2019) tuvo como objetivo identificar la incidencia de bullying y cyberbullying en 983 estudiantes de 10 a 15 años de edad, del sexto al décimo año de EGB, pertenecientes a cinco instituciones educativas de la ciudad de Cuenca, para lo cual se cruzaron las variables de bullying y cyberbullying con la edad, el sexo y nivel educativo de los estudiantes encuestados, visualizando la implicación de los protagonistas, la tipología y sus manifestaciones. Se evidenció un 28.3% de estudiantes víctimas de acoso escolar, de ellos un 20.7% eran víctimas de bullying, un 4.3% ciber víctimas y un 3.4% víctimas tanto de bullying como de ciberbullying. En el bullying la principal tipología presente era la verbal directa, en tanto que en el cyberbullying su principal manifestación fueron los insultos electrónicos y la exclusión. Se visualizó un mayor nivel de implicación de los varones como víctimas y agresores victimizados, en cuanto a la edad, los estudiantes de 12 a 15 años pertenecientes al octavo, noveno y décimo año presentaron un

mayor grado de implicación como ciber agresores victimizados. En conclusión, se puede evidenciar que existe una mayor presencia del acoso escolar tradicional y una menor incidencia del ciberbullying, no obstante, parecería presentarse una relación directa entre las dos modalidades de acoso escolar. Utilidad, nos ayudó a visualizar los 2 tipos de bullying en esta época, el bullying tradicional y el cyberbullying que se da a través de plataformas digitales como un enemigo silencioso y fantasma al que no podemos darle la espalda y dejar de ponerle la atención debida. Hoy por hoy los porcentajes son bajos, pero mientras pasa el tiempo la tecnología se volverá su aliado para este tipo de acoso.

El estudio “Estrategia Para Favorecer la Convivencia Escolar en Estudiantes de Grado Décimo Apoyada en una Aplicación Móvil” de Ortegate et al. (2022) tuvo como objetivo contribuir al mejoramiento de la convivencia escolar a través de la implementación de una estrategia didáctica mediada por el uso de una aplicación móvil con los estudiantes de grado décimo de la Institución Educativa Rancho Grande de la ciudad de Montería, teniendo como propósito principal impactar positivamente en los estudiantes y desarrollar en ellos competencias ciudadanas, habilidades emocionales y comunicativas. En conclusión, la implementación de una estrategia pedagógica, mediada por TIC, aplicadas en el aula de clases, fue motivante y potenció el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los estudiantes, relacionadas con la disciplina positiva, el desarrollo de autonomía y la resolución de conflictos. Utilidad, nos ayuda a validar la importancia de la implementación de las TIC’s para el desarrollo de habilidades de autorregulación y gestión de emociones, así como también el impacto positivo que tiene en la comunicación de estudiantes de educación secundaria.

El artículo de investigación “Herramientas Apps para móviles, que previenen el ciberacoso en los estudiantes de secundaria. Huacho, Perú” de Susanibar & Andrade (2020) tuvo como objetivo determinar el grado de conocimiento de las herramientas Apps para

móviles, que previenen el ciberacoso, en los estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Luis Fabio Xammar Jurado, empleando como método de investigación un estudio de enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo inferencial, con diseño de Prevalencia, aplicando un estudio observacional y transversal. Con una población compuesta por 1196 estudiantes mujeres de secundaria del primero al quinto grado. Tuvo como conclusión la existencia de un gran porcentaje de estudiantes que desconocen las aplicaciones móviles que previenen el ciberacoso, y que, además. desconocen las ventajas que ofrecen los dispositivos móviles como herramientas de prevención y protección del bullying. La información de este artículo demuestra la frecuencia con la que se presentan casos de ciberacoso en estudiantes de secundaria, y al mismo tiempo qué tan familiarizados se encuentran con herramientas móviles que les pueden ayudar a prevenir y denunciar el bullying en sus escuelas.

4.2 Marco teórico

4.2.1 Bullying escolar

A fin de comprender el propósito de este proyecto, es de especial importancia definir el concepto de “Bullying escolar”, el cual, según Berger (s.f.), puede entenderse como una situación de abuso entre pares, implicando una relación de desequilibrio de poder prolongada en el tiempo. Dicha situación implica acciones negativas e intencionales por parte de uno o más estudiantes en un contexto interpersonal. Asimismo, según Sánchez et al. (2018), estas acciones negativas pueden manifestarse de distintas formas, por ejemplo, a través de agresiones físicas, verbales o cómo exclusión social.

4.2.2 Perfil de las víctimas de bullying

Los adolescentes que son víctimas de bullying suelen contar con características muy distintivas de los demás. Urra (2017) señala como los afectados suelen mostrarse como personas temerosas, vulnerables y aparentemente tristes. Los jóvenes afectados por el acoso

escolar suelen manifestar: miedo, baja autoestima, pérdida de la autoconfianza, aislamiento o el rechazo social al igual que problemas psicosomáticos. (Fernández, 2020)

4.2.3 Consecuencias del bullying

Los resultados del bullying tienen un impacto negativo en diversas áreas de la salud de los adolescentes. López & Ovejero (2018) señalan que las consecuencias del acoso se encuentran relacionadas con la salud física y psicológica, afectando no solo a las víctimas, sino también a los mismos agresores. Estas afecciones pueden incluir: ansiedad, depresión, irritabilidad, entre otros. Además, Caicedo & Rodríguez (2020), indican que, académicamente, los resultados del acoso escolar también se ven reflejados en un bajo desempeño académico; ausentismo, y abandono. Asimismo, existe la posibilidad de que los involucrados presenten afecciones psicológicas en la adultez.

4.2.4 El rol de las escuelas

Siguiendo a Alonso (2018), la escuela conforma un segundo hogar en la vida de los estudiantes. Es considerada como un agente de socialización significativo, por lo que toda interacción ocurrida dentro de esta será de vital importancia para su desarrollo. Por este motivo, las escuelas del país deben implementar estrategias que les permitan trabajar en sinergia con todos los miembros de la comunidad escolar, puesto que “la disciplina poco clara e inconsistente; la incoherencia y división entre el profesorado y con el equipo directivo son factores de riesgo para la aparición de problemas de violencia” (García & Niño, 2018).

4.2.5 Importancia de los psicólogos escolares

El rol que cumplen los psicólogos escolares ha incrementado su relevancia con el pasar de los años. Dicha importancia se ve respaldada por las capacidades distintivas que poseen estos profesionales de la salud, gracias a su educación y formación profesional, pues los prepara con una serie de conocimientos detallados. “La psicología educativa ha

proporcionado estrategias en el sistema educativo, permitiendo a los estudiantes un buen desarrollo como seres humanos preocupados por la sociedad" (Arenas, 2018).

4.2.6 Definición de TICs

Con el propósito de entender el objetivo principal de este proyecto de investigación, debemos definir qué son las TICs. Para Usecim (s.f.), las TICS son un conjunto de avances tecnológicos, posibilitados por la informática; las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales. Además, para Ramírez et al. (2018), las TICs se refieren a un conjunto de herramientas tecnológicas que posibilitan el producir; recibir; almacenar; compartir; acceder y procesar información.

4.2.7 El uso de TICs en adolescentes

En la actualidad, los jóvenes pasan la mayor parte de su tiempo interconectados a través de plataformas que les permiten, de forma inmediata, comunicarse con el mundo que los rodea, sin que esto represente tomar acciones más allá de un simple click en sus dispositivos móviles. Como diría Cobo (2009), "casi en todo orden de cosas el acceso a estos dispositivos parece esencial, ya no sólo para permitir la interacción a distancia entre individuos, sino que también para facilitar el comercio, la ciencia, el entretenimiento, la educación, y un sinnúmero de actividades relacionadas con la vida moderna del siglo XXI".

4.2.8 Impacto de las TICs en el ámbito escolar

"La incorporación de las TIC a la educación se ha convertido en un proceso, cuya implicación va mucho más allá de las herramientas tecnológicas que conforman el ambiente educativo. Se habla de una construcción didáctica y la manera cómo se pueda construir y consolidar un aprendizaje significativo en base a la tecnología, en estricto pedagógico se habla del uso tecnológico a la educación. (Díaz-Barriga, 2013)" Hernandez (2017).

4.2.9 Ventajas del uso de TICs en casos de bullying

Las TICs pueden emplearse en diversas áreas del sector académico como herramienta de apoyo y, además, convertirse en un medio de intervención en casos de bullying escolar. Entre las ventajas que proporcionan las TICs, con respecto a casos de bullying tenemos: "Favorecen la simulación de experiencias reales, permitiendo a los estudiantes poner en práctica nuevas habilidades y conocimientos adquiridos; facilitan el tratamiento de la información, tanto del propio usuario como la recogida en diferentes bases de datos, resultan interesantes y atractivas para los niños y adolescentes; permiten un aprendizaje multimodal, de modo que los conocimientos aprendidos pueden ser aplicados en diferentes contextos; ofrecen la oportunidad de abordar temas delicados de manera segura y anónima, de forma que los implicados se atrevan a pedir ayuda; favorecen la eliminación de prejuicios o ideas erróneas; fomentan cambios positivos de comportamiento, así como el bienestar personal y por último, permiten la creación de entornos tecnológicos más seguros y supervisados, favoreciendo el uso adecuado de las TIC" Mosquete (2018).

5. Beneficiarios

Los arquetipos fueron desarrollados recopilando información de los lienzos de investigación, además de entrevistas; encuestas; talleres generativos y mapa de actores, el cual ha sido dividido en tres secciones:

5.1 Centrales

Este estudio está enfocado en adolescentes de secundaria, entre los 13 y 16 años de edad de instituciones privadas, de un nivel socioeconómico A y B de la ciudad de Lima Metropolitana, que sufren o son testigos de bullying en sus escuelas y sienten temor y/o preocupación de buscar la ayuda que necesitan, puesto que puede representar el riesgo de la toma de represalias por parte de sus agresores.

5.2 Directos

Entre los beneficiarios directos de la propuesta de valor tenemos a: Los colegios particulares de Lima Metropolitana, quienes buscan el bienestar emocional y físico de sus alumnos, además de evidenciar cifras reales de casos de bullying en sus instituciones; a profesores de secundaria, pues les permitirá trabajar de forma sincrónica con otras autoridades escolares en la resolución de casos de bullying; a los psicólogos escolares pues generarán una relación más cercana y por ende prácticas efectivas en la mediación, resolución y seguimiento de casos de bullying, y por último a los padres de familia quienes podrán hacer un trabajo de apoyo y seguimiento en conjunto con psicólogos y profesores con respecto al progreso académico y emocional de sus hijos.

5.3 Indirectos

De forma indirecta se verían beneficiadas instituciones como MINEDU y UGEL, pues podrán contar con cifras más exactas de los casos de bullying entre estudiantes de secundaria en instituciones educativas privadas, al mismo tiempo les permitirá evidenciar la importancia del rol participativo de los psicólogos escolares y cómo su aporte en la comunidad educativa contribuye a la generación de una sana convivencia escolar.

5.4 Arquetipo del cliente

Camila es una adolescente de 15 años de edad, estudiante de un colegio privado en Santiago de Surco. Posee una personalidad introvertida y cuenta con un círculo social reducido. Para Camila, ir al colegio se ha tornado en una rutina abrumadora pues el hecho de ser callada la ha convertido en el blanco de burlas y bromas de sus compañeros. Al llegar a casa prefiere no comentar nada negativo sobre su día con sus padres, pues teme generarles alguna preocupación y prefiere despejar su mente usando su computadora. Camila piensa que sería de ayuda decirle a alguno de sus profesores o tutor la situación que está atravesando, pero teme que esto haga que el problema empeore.

5.5 Cantidad de beneficiarios

Con el desarrollo de este proyecto se estima, en un periodo de 2 a 3 años, el alcance de un aproximado de 10 colegios, abarcando los años de 1ero a 4to de secundaria, con un promedio de 30 niños por aula y 2 secciones por cada grado de secundaria, lograr un total de 2400 a 2500 alumnos que han empleado de forma satisfactoria el prototipo de la propuesta de valor.

6. Propuesta de Valor

6.1 Propuesta de valor

Espacio tecnológico que brinda a estudiantes de secundaria la seguridad de denunciar anónimamente casos de bullying en sus colegios, cómo víctimas u observadores, directamente con los psicólogos de sus instituciones educativas.

6.2 Segmento de clientes

Nuestro segmento de clientes se divide en dos grupos: El primero, conformado por colegios privados de nivel socioeconómico A y B de Lima Metropolitana. El segundo, conformado por psicólogos particulares y empresas que deseen publicitar sus productos o servicios a través de descuentos dentro de la aplicación.

6.3 Canales

La comunicación con los clientes se dará a través de canales cómo: Redes sociales, incluyendo a LinkedIn, Facebook e Instagram; email marketing, y finalmente la misma aplicación móvil.

6.4 Relación con los clientes

La relación con los clientes se dará de forma parcialmente automatizada, pues los colegios tendrán a su disposición las herramientas de consulta y agentes virtuales que les permitan resolver sus dudas y preocupaciones de forma simplificada. Asimismo, también

contarán con un personal de atención al cliente para resolver inquietudes a través de llamadas telefónicas o reuniones virtuales.

6.5 Actividades clave

"Mi habitación segura" es una aplicación móvil dirigida a jóvenes de 13 a 16 años pertenecientes a colegios privados de Lima Metropolitana. Esta aplicación permite a todos aquellos estudiantes que han sido testigos o víctimas de bullying escolar a realizar una denuncia de forma anónima directamente con el psicólogo escolar de su institución educativa. A diferencia de otras aplicaciones de denuncias de bullying, "Mi habitación segura" se caracteriza por ser la fusión de un juego interactivo y al mismo tiempo una herramienta de ayuda, permitiendo a los estudiantes interactuar con un mundo virtual personalizado por ellos y para ellos, en dónde encontrarán el confort; la seguridad y la ayuda que necesitan.

6.5.1 ¿Cómo funciona la aplicación?

6.5.1.1 ¿Cómo ingresar?

El estudiante deberá descargar la aplicación en su dispositivo móvil. Posteriormente, ingresará con las credenciales proporcionadas por el colegio (correo electrónico y contraseña). Para iniciar deberá completar un breve formulario de gustos y preferencias, permitiendo a la aplicación brindar una mayor personalización de su avatar y también de las marcas afiliadas que le mostrarán descuentos.

6.5.1.2 El inicio

Una vez completado el formulario, la pantalla mostrará un avatar prediseñado, el cual podrá ser adaptado al gusto del estudiante. Con este avatar, ingresará a un espacio similar a una habitación que también podrá ser personalizada con diferentes objetos adquiridos gracias al uso de "coins digitales".

6.5.1.3 El mundo

Al desplazarse fuera de la habitación, el estudiante encontrará una miniciudad, conformada por diferentes ambientes de los que podrá formar parte, cómo: La biblioteca, donde encontrará material educativo y podcasts acerca del bullying, salud mental, etc. La sala de juegos, donde podrá distraerse con minijuegos; el consultorio, donde podrá comunicarse con su psicólogo escolar bien sea realizando una denuncia o agendando una cita y finalmente, la tienda donde podrá adquirir artículos cómo: ropa, comida, objetos de decoración, mascotas, entre otros.

6.5.1.4 Accesos directos

El estudiante tendrá en todo momento accesos directos en formato de botón, para realizar acciones en concreto de forma rápida. El botón Alerta, permitirá realizar una denuncia de bullying priorizando de mayor a menor nivel de urgencia para conocimiento del psicólogo de su escuela. El botón Diario, le permitirá realizar libremente notas diarias de la preferencia del usuario.

6.5.1.5 ¿Cómo ganar coins digitales?

Al iniciar se le otorgarán al estudiante una cifra de 500 coins digitales con las que podrá adquirir objetos en “La tienda”. Los coins digitales se ganarán al completar tareas diarias orientadas al aprendizaje y crecimiento personal del estudiante. Las tareas se verán enfocadas en completar lecturas de “La biblioteca”; escuchar un podcast; escribir una nota en el “Diario”, entre otras.

6.5.1.6 Los partners

Se tendrá como partners a dos grupos específicos. Por una parte, un grupo de psicólogos independientes que complementan el servicio de terapias a los estudiantes que requieren más horas de consejería. Este grupo ofrecerá sus servicios con un descuento en su tarifa pues serán publicitados en la aplicación. Por otra parte, tenemos a las marcas afiliadas

de comida; útiles escolares; cine y farmacias, quienes brindarán descuentos a los usuarios de la aplicación a cambio de publicidad.

6.6 Recursos clave

Los recursos necesarios para dar inicio al proyecto incluyen: local de oficina; mobiliario y laptops gamer. Entre los recursos humanos, se ha de contar con la participación de: Programadores; Diseñador UX; Equipo de marketing y personal de finanzas.

6.7 Aliados clave

Se han planteado 2 tipos de aliados clave. Por una parte, a psicólogos particulares de Lima Metropolitana, quienes proporcionarán servicios complementarios de psicología a estudiantes que requieran de sesiones de terapia prolongadas. Por otra parte, empresas de productos o servicios que brindarán descuentos promocionales dentro de la aplicación.

6.8 Fuentes de ingresos

Los ingresos generados se darán a través de 2 tipos de suscripciones mensuales diferentes. La primera, una suscripción mensual por el derecho de uso de la aplicación para los colegios, y la segunda, una suscripción orientada a los "partners" o aliados clave para publicitar sus productos o servicios dentro de la aplicación.

6.9 Presupuestos

Tabla 1

Presupuestos de Recursos de Producción

Recursos de producción	Cantidad	Costo unitario	Costo total	Costo mensual o en 12 cuotas
Laptop Gamer	3	S/. 2300	S/. 6900	S/. 575
Alquiler de oficina	-	-	S/. 1500	S/. 1500
Mobiliario extra	-	-	S/. 2500	S/. 208
Publicación en tienda (Android)	-	-	S/. 93	S/. 7.75

Publicación en tienda (IOS)	-	-	S/. 386	S/. 32
Desarrollador (Front/Back end)	2	S/. 1800	S/. 3600	S/. 3600
Diseñador UX	1	S/. 1500	S/. 1500	S/. 1500
Servicios	-	S/. 800	S/. 800	S/. 800
Inversión total mensual	-	-	-	**S/. 8,222**

Tabla 2

Presupuestos de Recursos de Administrativos

Recursos Administrativos	Cantidad	Jornada laboral	Costo mensual
Analista de marketing	1	Part-time	S/.1,200
Community Manager	1	Part-time	S/. 500
Inversión total mensual	2	-	S/. 1,700

Tabla 3

Presupuestos de Recursos de Logísticos

Recursos logísticos	Cantidad	Costo unitario	Costo total	Costo mensual o en 12 cuotas
Registro de marca (Indecopi)	-	-	S/. 535	S/. 45
Encargado de Atención al Cliente	1	-	S/. 1,200	S/. 1,200
Contador (Part Time)	1	-	S/. 500	S/. 500
Inversión total mensual				S/. 1,745

Tabla 4

Presupuestos de Recursos de Financieros

Recursos financieros	Costo total	Costo mensual (36 cuotas)
Préstamo empresarial BCP (TEA 4.55%)	S/. 150,000	S/. 4,463
Inversión total mensual		S/. 4,463

Tabla 5

Ingresos Estimados

Tipo de suscripción	Cantidad de clientes	Monto de suscripción mensual	Total de ingresos mensuales
Suscripción para Colegios	20	S/. 503	S/. 10,060
Suscripción para Partners	35	S/. 74	S/. 2,590
Total de ganancias por mes			S/. 12,650

Tabla 6

Utilidad Generada

Total de ingresos (12 meses)	Total de gastos por 1 año (préstamo BCP)	Utilidad generada durante 1 año
S/. 151,800	S/. 53,556	S/. 98,244

7. Resultados

Se cumplió de forma exitosa el reto de innovación, puesto que se desarrolló el prototipo de la aplicación móvil “Mi habitación segura”, logrando incrementar la confianza de estudiantes de secundaria de Lima Metropolitana para realizar denuncias de acoso escolar directamente con los psicólogos de sus instituciones educativas.

El proyecto fue validado gracias a la participación de 5 estudiantes de secundaria de entre 13 y 16 años de edad, pertenecientes a la ciudad de Lima Metropolitana, a través de un taller generativo, dónde compartieron sus impresiones y perspectivas con respecto al prototipo de “Mi habitación segura”. Los comentarios expresados durante la etapa concluyente del taller demostraron un gran interés en la aplicación. El feedback proporcionado por los participantes también resaltó la necesidad de un pequeño tutorial de recorrido en la aplicación; la incorporación de botones de cifrado para garantizar la seguridad del alumno, y botones de verificación de datos, cómo reconocimiento facial o huella dactilar. Así mismo, encontramos una reacción positiva hacia el mecanismo de denuncias. En la sección de niveles de riesgo, las alternativas colocadas podrían brindar una breve explicación para cada una. Además, el espacio “Sala de juegos”, como se logra apreciar en la aplicación, captó la atención del alumno, junto con la dinámica de puntos y recompensas, teniendo como aliados a distintas marcas.

Los resultados obtenidos fueron gracias a la implementación del taller generativo anteriormente mencionado, en el cual se introdujo la problemática abordada en el proyecto y a su vez el prototipo de “Mi habitación segura” como solución. Los estudiantes pudieron probar de primera mano el prototipo y brindar su feedback durante la etapa de prueba. Finalmente, se les realizó una serie de preguntas para ahondar aún más en su experiencia como testers y formular conclusiones sobre la efectividad evidenciada en la implementación de “Mi habitación segura”.

8. Conclusiones

En este trabajo se desarrolló una aplicación móvil estilo videojuego que incrementó la confianza de estudiantes de secundaria al denunciar casos de bullying en sus instituciones educativas directamente con sus psicólogos escolares. Puesto que la situación actual del país en cuanto a la convivencia escolar requiere un accionar inmediato, y a través de herramientas tecnológicas que se adapten a las necesidades de los jóvenes.

Se identificaron las formas en las que los estudiantes; profesores; psicólogos y padres de familia enfrentan los casos de bullying, así como también sus perspectivas con respecto a la gestión actual brindada por los colegios, donde se demostró una creciente inconformidad con las medidas tomadas al día de hoy.

Se identificó el tipo de plataformas interactivas utilizadas por los estudiantes en su día a día, al igual que los motivos por los cuales emplean su tiempo en estas, evidenciando una clara tendencia por los mundos virtuales y experiencias inmersivas como factor de distracción y método de relajación para los jóvenes.

Se determinó la efectividad de la implementación de la aplicación móvil “Mi habitación segura”, debido a las muestras de interés y entusiasmo recibidas durante los talleres generativos de validación del prototipo. A lo largo de estos talleres, los estudiantes demostraron un manejo intuitivo de la aplicación, comprendiendo y empleando exitosamente las funciones principales como “Denuncia”, “Diario digital” y “Consultorio”.

Finalmente, el desarrollo de este proyecto de investigación ha contribuido satisfactoriamente con la creación y desarrollo de un nexo de confiabilidad entre estudiantes y autoridades escolares con el fin de reducir los alarmantes porcentajes de violencia escolar que existen en el país.

9. Bibliografía

Alonso, I. (2018). Propuesta de intervención para la prevención del acoso escolar en educación primaria [Trabajo Fin de Máster, Universidad Internacional de la Rioja]. ReunirUnir.net https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/6602/ALONSO%20GARCIA%2c%20ISABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Arenas, D. (2018). La convivencia pacífica: El reto de la psicología educativa para la transformación social. Aibi revista de investigación, administración e ingeniería, 6(2), 50-54. https://revistas.udes.edu.co/aibi/article/view/1699

Berger, C. (s.f.) Bullying. Ficha. Educarchile. Recuperado el 7 de noviembre de 2022. De https://centroderecursos.educarchile.cl/handle/20.500.12246/722

Caicedo, L., Díaz, A & Rodríguez, A. (2020) Consecuencias que genera el bullying a nivel integral en los estudiantes en edad escolar según estudios en Latinoamérica entre 2010 - 2020. [Tesis de grado, Politécnico Grancolombiano]. Sistema Nacional de Bibliotecas SISNAB. https://alejandria.poligran.edu.co/handle/10823/2775

Ccoillo-Sandoval, M (2022, 13 de marzo). Una generación de niños con problemas emocionales regresa a escuelas sin psicólogos. Salud con lupa. Recuperado el 20 de octubre de 2022, de https://saludconlupa.com/noticias/una-generacion-de-ninos-con-problemas-emocionales-regresa-a-escuelas-sin-psicologos/

Cobo, J. (2009) El concepto de tecnologías de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. [Trabajo de investigación, Flacso México]. Repositorio Universidad del País Vasco. https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/40999/2636-8482-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Eljach, S. (2011). *Violencia escolar en América Latina y el Caribe. Superficie y fondo*. Plan internacional & Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef). https://www.unicef.org/costarica/sites/unicef.org.costarica/files/2020-02/cr_pub_Violencia_escolar_America_Latina_y_Caribe.pdf

Fernández, F. (2020). Prevención sobre el Bullying en el establecimiento educativo I.P.E.M. N° 193 José María Paz. [Trabajo final de grado, Universidad Siglo 21]. Repositorio US21.

https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/18789/TFG%20-%20florencia%20Fernandez.pdf?sequence=1&isAllowed=y

García, L. & Niño, S. (2018) Percepciones sobre convivencia escolar y bullying en una institución educativa de Bogotá [Trabajo de Investigación, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Cultura Educación y Sociedad. https://revistascientificas.cuc.edu.co/culturaeducacionysociedad/article/view/1811

Hernandez, R. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. Propósitos Y Representaciones, 5(1), 325–347. https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/view/149

Instituto Nacional de estadística e informática (INEI) (2019) *Encuesta nacional sobre relaciones sociales ENARES 2019*. [Diapositivas]. https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/presentacion_enares_2019.pdf

Kilimajer, T. (2018) Estilos de Crianza y Bullying en Adolescentes de Colegios privados de Lima Metropolitana. [Tesis de grado, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio académico UPC. https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/623802

López, L. & Ovejero, M. (2018) Percepción de las consecuencias del bullying más allá de las aulas. Una aproximación cuasi-cuantitativa. Pensamiento Educativo, Revista de investigación latinoamericana, 55(1), 1-14. https://pensamientoeducativo.uc.cl/index.php/pel/article/view/25943

Moreno, I. (2018) Bullying escolar y autoestima en estudiantes de secundaria. San Martín de Porres, 2017. [Tesis de grado, San Martín de Porres]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/15833

Mosquete, C. (2018). Estrategia de prevención e intervención del bullying y el cyberbullying en educación secundaria obligatoria: Diseño e implementación de un programa tic para uso en contexto escolar y como herramienta de empoderamiento personal. [Trabajo de fin de máster, Universidad de Salamanca]. Repositorio documental Gredos https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/138127/2018_TFM_Estrategias%20de%20prevenci%c3%b3n%20del%20bullying%20y%20el%20cyberbullying%20en%20Educaci%c3%b3n%20Secundaria%20Obligatoria.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ordoñez, M. & Prado, K. (2019) Bullying y cyberbullying escolar en niños y jóvenes adolescentes: un estudio de caso. Maskana, 10(2), 32-41. https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.ph

Ortegate, J., Olivella, C., Peniche, S. & Castro, F. (2022) Estrategia Para Favorecer la Convivencia Escolar en Estudiantes de Grado Décimo Apoyada en una Aplicación Móvil. [Tesis de grado, Universidad de Santander]. Repositorio Universidad de Santander. https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/112bb6f3-7521-47b5-9173-e54173eedbbe/full

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco). (2019, 22 de enero). *La violencia y el acoso escolares son un problema mundial, según un nuevo informe de la UNESCO*. Recuperado el 20 de agosto de 2022, de https://es.unesco.org/news/violencia-y-acoso-escolares-son-problema-mundial-segun-nuevo-informe-unesco

Ramírez, W., Castro, Y. & Palomeque, E. (2018). TIC: ¿ Para qué? Funciones de las tecnologías de la información. RECIMUNDO: Revista Científica de la Investigación y el Conocimiento, 2(3), 680-693. https://www.recimundo.com/index.php/es/article/view/327

Sánchez, X.,Jaramillo, J., & Benítez, C.(2018). El bullying en el contexto educativo. Revista Sociedad & Tecnología 1(1), 28-37. https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/82

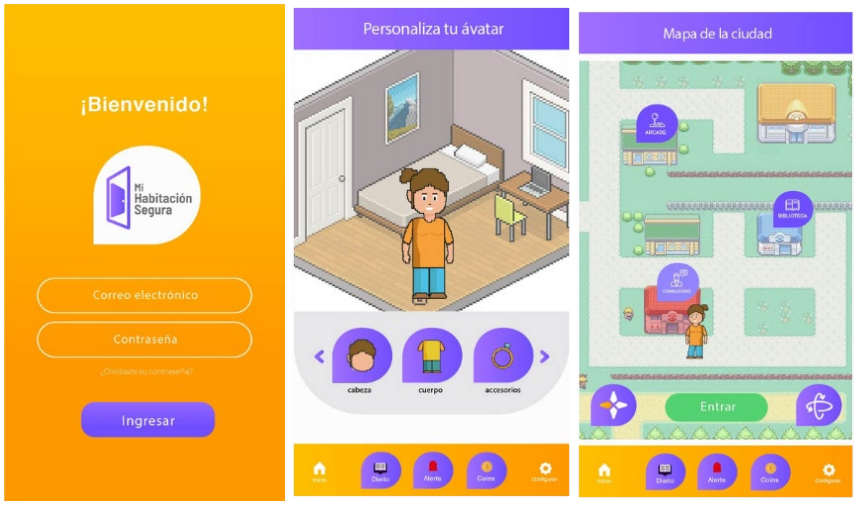
Síseve (s.f.). *Número de casos reportados en el Síseve a nivel nacional (www.siseve.pe)* [Infografía]. http://www.siseve.pe/web/

Susanibar, E. & Andrade, E. (2020) Herramientas Apps para móviles, que previenen el Ciberacoso en los estudiantes de secundaria. Big Ban Faustiniano. 9(1). 1-5. https://revistas.unjfsc.edu.pe/index.php/BIGBANG/article/view/589

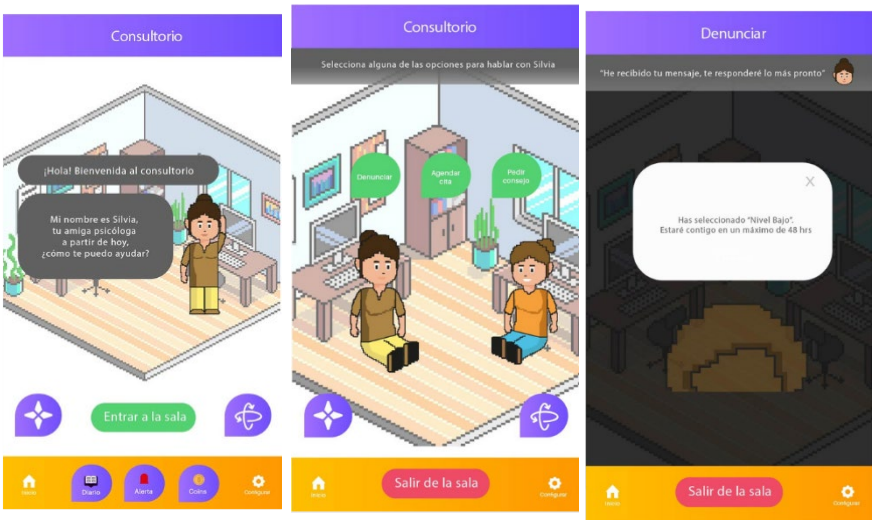
Urra, M. (2017). Bullying Acoso Escolar. [Trabajo de Investigación, Universidad Santo Tomás]. SocArXirv Papers. https://osf.io/preprints/socarxiv/fxsy3/

Usecim. (s.f.) La guía definitiva sobre las tecnologías de la información y comunicación. Recuperado el 7 de noviembre de 2022, de https://usecim.net/2020/12/22/la-guia-definitiva-sobre-las-tecnologias-de-la-informacion-y comunicacion/#:~:text=Thompson%20y%20Strickland%20(2004)%20definen,crecimiento%20econ%C3%B3mico%20de%20cualquier%20organizaci%C3%B3n.

10. Anexos



Nota: *Screenhsots de las pantallas: Login, Ávatar, Ciudad*



Nota: *Screenhsots de las pantallas: Consultorio, Consultorio 2, Denuncia completa*