ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Moodie: App escolar híbrida como puente de confianza para integrar la salud emocional en el aula

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN DIRECCIÓN Y DISEÑO PUBLICITARIO

PRESENTADA POR

Fernando Miguel Serrato Ortiz
DNI: 45485716, Perú

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN PUBLICIDAD Y MARKETING DIGITAL

PRESENTADA POR

Adriana Carolina Villon Villafana
DNI: 73371790, Perú

ASESOR

Elizabeth Fabiola Palomino Nolasco
DNI: 47052640, Perú
ORCID: 0009-0001-9390-2980

JURADO

Martinez Cieza Julio Manuel
Vargas Salazar Claudia Vanessa
Fabio Ariza Velasco

Lima, Noviembre 2025

MOODIE- Proyecto de Innovacio%CC%81n.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:518182163

Submission Date
Oct 25, 2025, 10:04 PM GMT-5

Download Date
Oct 25, 2025, 10:27 PM GMT-5

File Name
MOODIE- Proyecto de Innovación.docx

File Size
4.4 MB

56 Pages

9,512 Words

54,118 Characters

turnitin Page 1 of 62 - Cover Page Submission ID trn:oid:::11391:518182163

10% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

4% Internet sources
2% Publications
9% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general **1**

1.1 Título del Proyecto de Innovación 2

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 4

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 6

II. Descripción de la innovación **10**

2.1 Planteamiento del Problema 13

2.2 Población beneficiaria 13

2.3 Objetivo(s) del proyecto 14

2.4 Marco referencial 14

2.5 Proceso creativo y experimentos 14

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 15

2.5.2 Información sobre el Mercado 17

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 18

2.5.4 Diseño de producto/servicio 20

2.5.5 Modelo de Negocio 22

2.5.6 Resultados esperados 24

2.5.7 Prototipos desarrollados 26

2.5.8 Experimentos 30

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 35

III. Estimación de costos **37**

3.1 Presupuesto 38

IV. Conclusiones y recomendaciones **39**

4.1 Conclusiones 39

4.2 Recomendaciones 40

V. Referencias Bibliográficas

VI. Anexos **43**

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Presupuesto estimado de costos 38
Tabla 2: Presupuesto estimado de ingresos 39

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Arquetipo de usuario **11**
Figura 2: Lienzo de propuesta de valor **16**
Figura 3: Business Model Canvas **20**
Figura 4: Prototipo de baja resolución **22**
Figura 5: Prototipo de alta resolución **23**
Gráfico estadístico 1: ¡Hola! Por favor, pon tu nombre o alias (lo que prefieras) 24
Gráfico estadístico 2: ¿Cómo te sientes hoy? 24
Gráfico estadístico 3: Elige el emoji que más se parece a tu estado de hoy 25
Gráfico estadístico 4: ¿Con qué palabra o frase describirías tu día? 26
Gráfico estadístico 5: ¿Qué te preocupó o te afectó más en el día de hoy? 27
Gráfico estadístico 6: ¿Qué te ayudó o te hizo sentir mejor el día de hoy? 28
Gráfico estadístico 7: ¡Hola! Por favor, pon tu nombre o alias (lo que prefieras) 29
Gráfico estadístico 8: ¿Cómo te sientes hoy? 30
Gráfico estadístico 9: Elige el emoji que más se parece a tu estado de hoy 30
Gráfico estadístico 10: ¿Qué te preocupó o te afectó más esta semana? 31
Gráfico estadístico 11: ¿Qué te ayudó o te hizo sentir mejor estos días? 31
Gráfico estadístico 12: Si pudieras elegir un tema para conversar en clase o en la sesión virtual, ¿cuál sería? Ejemplo: presión por tareas, relaciones, motivación, ansiedad, futuro, etc. 32

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Moodie: app escolar híbrida como puente de confianza para integrar la salud emocional en el aula.

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

Moodie es una app que integra el bienestar emocional dentro de las aulas de manera empática, no forzada y humana. Propone que los docentes puedan considerar las emociones del estudiante como parte de su proceso educativo, fomentando una relación de confianza y fortaleciendo los lazos de acompañamiento.

La app funciona como un lazo de confianza entre alumnos y profesores, además promueve la expresión de emociones mediante check-ins emocionales diarios con diversas herramientas tales como emojis y frases personalizadas. El estudiante puede visualizar su progreso emocional semanal y mensual, de esta manera podrá comprender sus emociones y hábitos de bienestar.

Moodie se adapta según las emociones del usuario, ofrece actividades, mensajes y recordatorios que responden a sus emociones. Con su tecnología conecta a los alumnos con sus emociones y entorno, además, fomenta la empatía entre pares y docentes.

Permite agendar citas híbridas (por chat o audio, con la opción de cambiar su voz para mantener la privacidad) y participar en un foro llamado “Lo que sentimos hoy”, donde los estudiantes comparten cómo se sienten, sus reflexiones o consejos, generando apoyo mutuo y comunidad

Moodie tiene inteligencia artificial que puede activarse o no, diseñada para ofrecer consejos y mensajes empáticos, sin reemplazar a un psicólogo. A la par, el sistema genera

reportes automáticos para los docentes o tutores, que muestran de forma general las emociones del grupo.

Estos reportes vinculan lo digital y lo presencial: sirven como partida para las sesiones de tutoría, donde los docentes pueden trabajar dinámicas, actividades basadas en las necesidades emocionales del grupo.

Moodie no reemplaza el vínculo humano, sino que lo potencia, además, promueve una educación consciente, saludable y que conecta con las necesidades de los estudiantes y sus emociones.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

Desde hace unos años, la salud mental en el ámbito educativo ha adquirido relevancia. La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2022) señala que uno de cada siete adolescentes en el mundo presenta algún problema de salud mental, y que la mayoría de los casos no son atendidos de manera oportuna. Esta situación se ve reflejada en el contexto peruano: según el Ministerio de Salud (MINSA, 2023), el 34 % de los estudiantes de secundaria ha experimentado síntomas de ansiedad o estrés académico.

El sistema educativo siempre se ha enfocado en resultados cognitivos, descuidando el componente emocional que soporta el aprendizaje. La UNESCO (2022) resalta que "el bienestar socioemocional de los estudiantes es una condición indispensable para el desarrollo integral y el aprendizaje significativo" (p. 15). Muchas instituciones educativas reconocen que el equilibrio entre la formación académica y el bienestar emocional promueve entornos más empáticos y humanos.

En el Perú, esto se ve acentuado por las tareas académicas, la falta de espacios de expresión emocional y la tenue relación entre estudiantes y docentes, que son los factores

identificados en la investigación que se realizó durante la primera fase del proyecto. Los estudiantes se sienten escuchados por sus pares, pero no por los adultos institucionales (profesores, tutores). Esta distancia emocional genera un clima donde prevalece la presión y la falta de motivación, lo cual cala en el rendimiento y la participación de los estudiantes.

Frente a esta situación, aparece Moodie, una app escolar híbrida que aprovecha las herramientas digitales y fortalece la conexión entre estudiantes y docentes, además, promueve una comunicación más abierta y real dentro del aula. El proyecto se alinea con el Objetivo de Desarrollo Sostenible N.º 4 (ODS 4), que busca garantizar una educación inclusiva, equilibrada y de calidad, y promueve oportunidades de aprendizaje durante toda la vida.

A diferencia de otras aplicaciones centradas en otras características, Moodie no reemplaza la labor del psicólogo, sino que complementa su trabajo docente mediante información sobre el clima emocional de los estudiantes. Transforma los datos en herramientas que sirven de acompañamiento, facilitando la ejecución de sesiones de tutoría más humanas y participativas.

En una realidad donde la educación enfrenta el desafío de adaptarse a las nuevas dinámicas actuales, tanto digitales como emocionales, Moodie se vuelve una oportunidad para vincular la tecnología con la empatía, fortaleciendo los lazos entre estudiantes y profesores, y construyendo escuelas más inclusivas y emocionalmente saludables.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

La escuela y su entorno son determinantes en el desarrollo emocional y social de los estudiantes. En muchos colegios peruanos la educación se centra en el rendimiento académico, dejando en segundo plano las emociones que luego influyen en la motivación y la calidad del aprendizaje.

Según la Organización Mundial de la Salud (2022), "uno de cada siete adolescentes en el mundo presenta algún problema de salud mental, siendo la ansiedad y la depresión las más frecuentes".

El Ministerio de Salud (2023) "advierte que el estrés académico y la falta de acompañamiento son factores que inciden en la deserción escolar, el bajo rendimiento y los conflictos interpersonales. Esta situación es atribuida a la sobrecarga académica, la desmotivación y la falta de confianza entre estudiantes y adultos institucionales, como profesores y tutores. Así existen profesionales encargados de orientar a los adolescentes, muchos de ellos manifestaron no sentirse cómodos al expresarse, ya que temen ser juzgados".

UNESCO (2023) "Este distanciamiento emocional prioriza la evaluación cuantitativa y la disciplina por encima del bienestar emocional. A su vez, los docentes carecen de herramientas concretas que les permitan integrar sus emociones dentro de sus clases y acompañar a los estudiantes de forma empática".

Defensoría del Pueblo (2022) "Por lo tanto, en el contexto educativo actual predomina la apatía y la desconexión afectiva". "Los estudiantes reprimen sus emociones, lo que aumenta la ansiedad, el estrés y la desmotivación académica. Esta situación daña el clima escolar, debilita los vínculos entre docentes y alumnos, y contribuye a la pérdida del sentido de pertenencia dentro del colegio. La ausencia de espacios seguros para la

expresión emocional también limita el desarrollo de habilidades blandas, como la empatía, la comunicación asertiva y la autorregulación, que son fundamentales para la vida personal y profesional de los adolescentes" (Bisquerra, 2018, p. 120).

El problema identificado se vincula directamente con el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) N.º 4: "Educación de calidad, el cual busca garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, fomentando oportunidades de aprendizaje a lo largo de la vida. En este sentido, atender el bienestar emocional en el entorno escolar no solo mejora el rendimiento académico, sino que también contribuye al desarrollo de entornos educativos más humanos, sostenibles y socialmente responsables, donde el equilibrio emocional se reconoce como una dimensión esencial del aprendizaje".

El problema que aborda este proyecto se resume en el siguiente reto de diseño:

¿Cómo podríamos ayudar a los estudiantes entre 13 y 17 años de secundaria a equilibrar su rendimiento académico con su bienestar emocional, reduciendo la presión académica, la desconfianza hacia los adultos institucionales y la falta de espacios de expresión dentro de su entorno escolar?

2.2 Población beneficiaria

La población que se beneficiará con este proyecto está conformada por estudiantes de educación secundaria entre 13 y 17 años que cursan sus estudios en instituciones privadas de Lima Metropolitana. Esta población se caracteriza por buscar su propia identidad, la necesidad de pertenencia y la consolidación de habilidades emocionales, lo que hace que sea relevante implementar estrategias de acompañamiento y bienestar emocional dentro del entorno escolar.

Gracias a la investigación realizada se identificó que los adolescentes de esta edad presentan alta presión académica, dificultades de gestión emocional y apatía para comunicarse con adultos institucionales (profesores, tutores), debido a la falta de confianza o temor a que los juzguen. La propuesta busca generar espacios que sean accesibles, seguros y que les permitan expresarse de manera fluida y natural, que se aprendan a conocer y fortalecer la relación con los adultos institucionales.

Indirectamente la innovación también tiene como beneficiarios a los docentes, tutores y psicólogos del entorno educativo, quienes contarán con herramientas empáticas y visuales que les permitan conocer cómo se siente el grupo y adaptar sus dinámicas en función del bienestar emocional de los estudiantes. Esto contribuirá a un entorno educativo más humano y participativo.

Las escuelas que adopten esta propuesta podrán mejorar su plan de bienestar y convivencia, promoviendo una cultura donde las emociones sean relevantes e importantes dentro del aprendizaje. El proyecto impacta tanto en el desarrollo emocional de los estudiantes como en la realización de entornos escolares más empáticos y saludables.

2.3 Objetivo(s) del proyecto

Objetivo general

Explorar y comprender cómo promover el bienestar emocional en estudiantes de secundaria entre 13 y 17 años, fomentando el reconocimiento de emociones y la expresión de las mismas, además de fortalecer la relación de confianza entre alumnos y adultos institucionales dentro del entorno escolar.

Objetivos específicos

Analizar el bienestar emocional en estudiantes de secundaria, identificando los factores que generan estrés, desmotivación y desconexión.

Comprender las emociones y necesidades de los estudiantes frente a la relación que tienen con sus docentes y tutores, trabajando oportunidades de mejora en la comunicación y el factor emocional.

Integrar lo emocional dentro del proceso educativo, considerando la capacidad que tienen las herramientas digitales para fortalecer la empatía y la confianza.

Proponer una alternativa innovadora que contribuya a repensar el bienestar emocional en el entorno escolar, desde un enfoque que combine lo digital y lo humano.

2.4 Marco referencial

Desde hace unos años, la salud mental en el ámbito educativo ha adquirido relevancia. La Organización Mundial de la Salud (OMS, 2022) "señala que uno de cada siete adolescentes en el mundo presenta algún problema de salud mental, y que la mayoría de los casos no son atendidos de manera oportuna". Este contexto impulsa proyectos que buscan integrar lo emocional al entorno escolar mediante enfoques que busquen la innovación a través de herramientas digitales.

"A nivel internacional, iniciativas como Mindful Schools en Estados Unidos promueven programas digitales de atención para mejorar la autorregulación emocional, mientras que en España, la Universidad de Málaga desarrolló Emotional App, una herramienta digital orientada al reconocimiento y gestión de emociones en adolescentes" (Fernández-Berrocal & Ruiz-Aranda, 2019, p. 80). En América Latina, resaltan experiencias

como el proyecto chileno “Conectando emociones”, que combina talleres presenciales y plataformas virtuales para fortalecer la convivencia escolar y la inteligencia emocional.

En el Perú, los avances en este ámbito son aún incipientes. El Ministerio de Educación (MINEDU, 2020) “impulsa la Tutoría y Orientación Educativa como parte de la formación integral, pero su implementación suele centrarse en aspectos conductuales o académicos, sin incorporar de forma constante mecanismos que permitan reconocer y trabajar las emociones cotidianas de los estudiantes”. Asimismo, proyectos como Escuela del Bienestar (PUCP, 2021) “han evidenciado la necesidad de acompañar emocionalmente a los educadores para generar entornos más empáticos y saludables”.

Desde el punto de vista teórico, la UNESCO (2024) “plantea que una educación de calidad debe orientarse al desarrollo integral de la persona, promoviendo tanto las competencias cognitivas como las socioemocionales”.

Por otro lado, el avance tecnológico ha abierto nuevas posibilidades para fortalecer la comunicación y el acompañamiento dentro del aula. La OCDE (2021) “sostiene que las herramientas digitales pueden potenciar el aprendizaje socioemocional si se emplean con un enfoque empático y centrado en la persona. En ese sentido, la educación híbrida —que combina recursos digitales y experiencias presenciales— se presenta como un modelo capaz de equilibrar la eficiencia tecnológica con el valor humano de la interacción directa”.

Desde el campo del diseño, el enfoque de Design Thinking propuesto por Brown (2009) “resulta esencial para abordar problemáticas complejas como la salud emocional en la escuela. Este método promueve la comprensión profunda del usuario y la generación de

soluciones centradas en sus necesidades reales, combinando empatía, creatividad y análisis. Bajo este paradigma, los estudiantes no son simples receptores de apoyo, sino protagonistas de su propio proceso de autoconocimiento y bienestar". (p.140)

Experiencias internacionales como el programa finlandés "KiVa", orientado a la prevención del acoso escolar mediante plataformas digitales y dinámicas presenciales (Kärnä et al., 2013), o la iniciativa mexicana "Emociones en red", que fomenta comunidades virtuales de reflexión emocional, demuestran que la tecnología puede convertirse en un medio eficaz para promover la empatía y el desarrollo emocional. Estas referencias, junto con los avances locales, evidencian un movimiento global hacia la incorporación del bienestar emocional como eje transversal de la educación.

En resumen, las investigaciones y experiencias que revisamos confirman que integrar la tecnología, la empatía y la educación emocional ofrece una oportunidad para replantear el entorno educativo como un espacio de bienestar emocional, donde las emociones son reconocidas como parte primordial del desarrollo humano y del aprendizaje. Esto respalda la búsqueda de soluciones que permitan equilibrar lo académico con lo emocional, fortaleciendo los lazos de confianza dentro del aula y aprovechando la proyección de las herramientas digitales para fomentar entornos educativos conscientes y saludables.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

Identificamos distintos perfiles de usuarios relacionados con la problemática de la desconexión emocional en entornos escolares de nivel secundaria. El grupo central de actores está conformado por los estudiantes entre 13 y 17 años, quienes tienen altos niveles de exigencia académica, presión por el rendimiento y falta de espacios seguros donde puedan expresar cómo se sienten sin miedo al juicio o la burla.

Las entrevistas y observaciones que se realizaron en el aula evidenciaron que la mayoría de los adolescentes asocia a los adultos institucionales como evaluadores más que acompañantes. Esto genera una distancia emocional que debilita la confianza y dificulta la comunicación. Muchos de los estudiantes comentaron que prefieren hablar con sus pares antes que con un adulto institucional (profesor o tutor), es decir, el vínculo entre ambos actores debe ser reconstruido desde la empatía.

Uno de los insights más representativos obtenidos fue:

"Quisiera que los profesores se interesen por cómo me siento, no solo por las notas que tengo."

Estos mensajes reflejan el deseo de encontrar espacios donde los alumnos se sientan escuchados, validados y que la expresión emocional sea parte del aprendizaje, no algo que escape del entorno escolar.

Además, se detectó desgaste emocional y desmotivación, provocado por extensas jornadas de estudio y un sistema que prioriza el rendimiento académico sobre el bienestar. Los adolescentes comunicaron que se sentían desconectados y con dificultades para gestionar sus emociones. Sin embargo, se mostraron abiertos a la oportunidad de usar nuevas herramientas digitales si estas les permiten expresarse de manera única y personalizada.

Nuestro usuario valora la privacidad, lo auténtico y emocional, además busca equilibrio entre su vida académica y su bienestar personal. El diseño del servicio toma como punto de partida el perfil de este usuario que se representa sintetizado en el siguiente arquetipo:

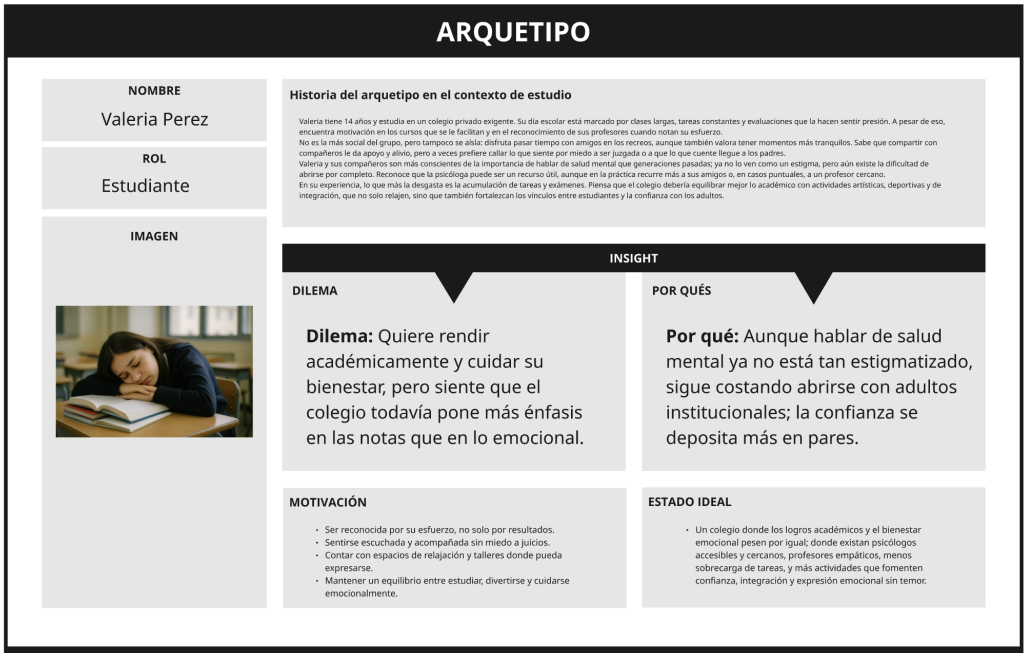


Figura 1. Arquetipo de usuario

En cuanto a los actores secundarios, se identificó a los tutores y profesores como claves en la implementación del servicio. No solo median entre los reportes y las dinámicas, sino que también representan el lazo entre lo digital y lo presencial. Muchos docentes y tutores expresaron interés en herramientas que les permitan comprender mejor a los alumnos y sus emociones.

La participación del entorno escolar (colegio, dirección académica y psicología educativa) garantiza la sostenibilidad y la ética del servicio, además promueve que el bienestar emocional trascienda la individualidad y se integre a la cultura escolar.

Tanto alumnos como docentes coinciden en la necesidad de reconectar lo emocional con el desarrollo educativo. Ya que los estudiantes buscan ser comprendidos y escuchados, los profesores desean herramientas que les faciliten el proceso de acompañamiento. Esto constituye el núcleo de la propuesta y la causa de innovación que impulsa el diseño del servicio Moodie.

2.5.2 Información sobre el Mercado

El contexto educativo actual revela una oportunidad para el desarrollo de soluciones que integren lo emocional con la formación escolar. Diversos estudios alertan sobre el incremento de estrés y desmotivación en adolescentes de secundaria.

El bienestar emocional en el entorno educativo es limitado o centrado en intervenciones individuales, dejando de lado propuestas colectivas y accesibles. Esto plantea la realización de innovaciones que promueve el desarrollo socioemocional como parte del aprendizaje, y no como un complemento.

El mercado nos orienta hacia la creación de herramientas híbridas (digitales y presenciales) que fortalezcan el bienestar emocional y que fomenten la confianza entre estudiantes y adultos institucionales (profesores, tutores). Las instituciones educativas —tanto públicas como privadas— muestran interés en metodologías que mejoren el clima en el entorno escolar; además, esto prevendría conflictos y promovería una educación más humana, lo que evidencia una demanda de soluciones innovadoras y ágiles.

En cuanto a la competencia, hay baja saturación en el rubro o servicios que integren educación emocional, tecnología y acompañamiento de tutores. A nivel internacional existen

aplicaciones de bienestar o mindfulness como Calm, Headspace o Wysa, enfocadas en el autocuidado, pero no adaptadas a las necesidades pedagógicas ni al entorno educativo.

Existen barreras que deben considerarse:

Culturales, hablar sobre emociones es un estigma.

Institucionales, no hay políticas que integren la educación emocional en la malla curricular.

Tecnológicas, hay desigualdad entre colegios públicos y privados con respecto a la infraestructura, así como la resistencia al cambio por parte de algunos docentes.

Estas barreras son oportunidades de transformación, siempre que se aborden con acompañamiento y evidencia de impacto positivo.

El mercado objetivo es principalmente instituciones educativas de nivel secundario, tanto públicas como privadas. Los usuarios principales son estudiantes entre 13 y 17 años, mientras que los usuarios intermediarios incluyen a tutores, docentes y orientadores.

El alcance en una primera etapa podría tener una cobertura inicial de entre 500 y 1000 estudiantes en colegios privados. Este proyecto nos permitiría escalar y extender la propuesta a instituciones de provincias o integrarla dentro de programas educativos públicos.

El crecimiento EdTech y de las herramientas de bienestar en América Latina — estimado en más del 20 % anual (Inter-American Development Bank, 2023)— demuestra una tendencia positiva para el desarrollo de soluciones que crean puentes entre la tecnología y el bienestar emocional. El sector educativo demanda innovación digital y herramientas que fortalezcan la empatía y la comunicación.

El mercado es una ventana clara de oportunidad que impulsa una educación más inclusiva y sostenible, donde la tecnología es un medio para reconectar a las personas.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

Moodie es un servicio híbrido con impacto educativo y emocional, diseñado para fortalecer el bienestar socioemocional de los estudiantes de secundaria y reconstruir los vínculos de confianza entre docentes y alumnos. Es parte de la categoría de innovaciones educativas digitales con enfoque social, ya que combina recursos tecnológicos con acompañamiento emocional.

El servicio pasa de un modelo de tutorías formales y poco participativas a un sistema empático y accesible. Su propuesta es una aplicación digital que tiene sesiones presenciales guiadas, que permite realizar check-ins emocionales, registrar estados de ánimo, recibir recordatorios, participar en foros anónimos, agendar citas virtuales por chat o audio —con opción a cambiar de voz para mayor anonimato— y coordinar encuentros con tutores o psicólogos escolares.

Lo que recopila la app genera reportes que ofrecen una visión del estado emocional del entorno. Estos reportes son utilizados para promover conversaciones, identificar tendencias y crear dinámicas colectivas de reflexión dentro del entorno educativo por parte del tutor.

Lo que da origen a esta propuesta se debe a que necesitamos reducir la presión académica, la desconfianza hacia los adultos institucionales y la falta de espacios seguros dentro del entorno educativo. Frente a un sistema que prioriza los resultados académicos por

encima del bienestar, Moodie es una alternativa que integra tecnología y empatía, la cual reconecta a los estudiantes con su entorno y fomenta un entorno educativo emocionalmente más consciente.

La propuesta de valor de Moodie crea una experiencia educativa donde los estudiantes se expresen sin miedo a ser juzgados, además se sienten escuchados y acompañados, visualizando su propio progreso emocional de forma práctica y única. A los docentes les da opciones más claras que facilitan la interacción temprana con estados emocionales, el acompañamiento individual y el fortalecimiento de la confianza. Moodie no reemplaza el vínculo humano, sino que lo potencia, promoviendo una educación más consciente, emocionalmente y conectada con las necesidades de los alumnos.

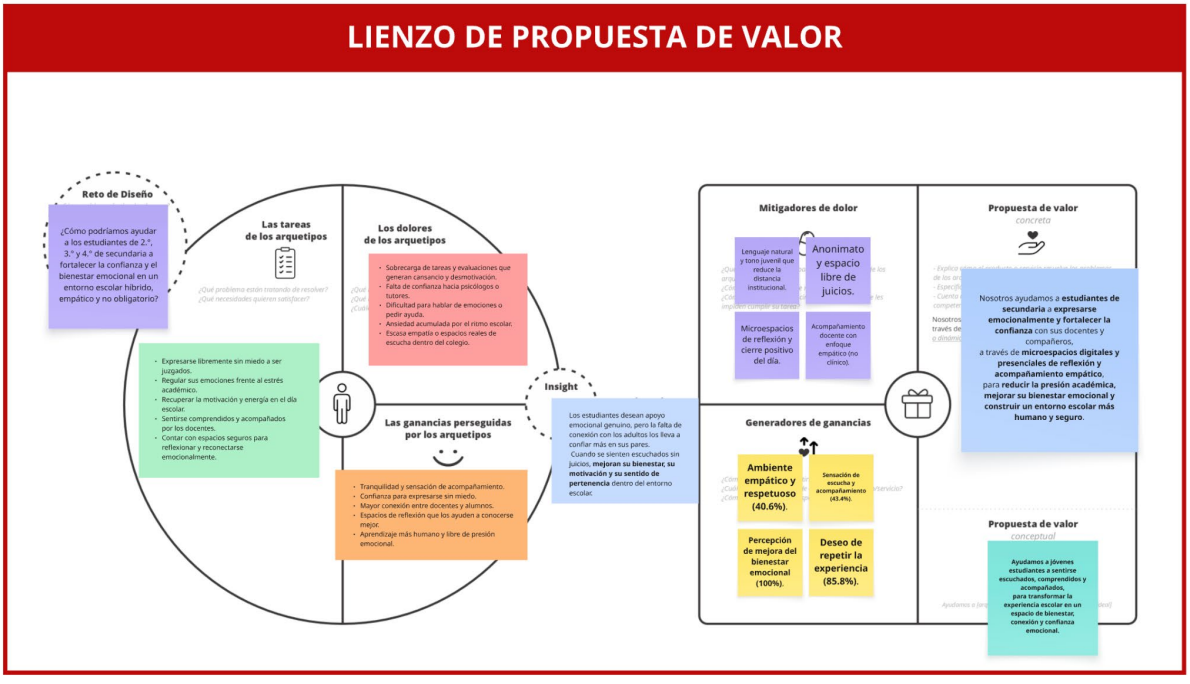


Figura 2: Lienzo de propuesta de valor

2.5.4 Diseño de producto/servicio

Moodie es un servicio híbrido (digital y presencial) que integra el contexto escolar como un sistema de acompañamiento emocional de manera continua. Su diseño crea una experiencia segura, empática y participativa, en la que los estudiantes reconocen y reflexionan sobre sus emociones de manera accesible y natural registrándolas de manera continua; al mismo tiempo, los docentes cuentan con herramientas para iniciar y guiar conversaciones significativas en el entorno educativo.

En cuanto a lo digital, Moodie es una aplicación móbil e interactiva que permite a los estudiantes realizar check-ins emocionales diarios o semanales. La interfaz adapta su contenido según cada usuario, ofreciendo mensajes empáticos, consejos y recordatorios de autocuidado. Además, el sistema incluye un diario emocional, un foro grupal anónimo y la posibilidad de agendar citas virtuales por chat o audio con tutores o psicólogos escolares. La modalidad de audio incluye una función de para distorsionar la voz y para proteger la identidad del estudiante, fomentando así una comunicación más libre y sin juicios.

Toda la información que se registra se coloca de manera automática en reportes semanales y mensuales que muestran tendencias emocionales individuales y grupales. Estos reportes son confidenciales y son compartidos con los tutores, quienes los utilizan para planificar dinámicas, conversaciones o microespacios presenciales dentro de la clase de tutoría. En este sentido, Moodie actúa como un puente entre la tecnología y la acción educativa generando bienestar, diálogo y confianza.

Desde la perspectiva de servicio, Moodie se estructura en tres etapas que se complementan entre sí.

Exploración y registro: los estudiantes realizan check-ins emocionales y describen cómo se sienten.

Acompañamiento digital: la app brinda recordatorios, notificaciones y frases adaptadas según las emociones registradas.

Reflexión guiada: los reportes alimentan las sesiones presenciales, donde el tutor aplica actividades y de cierre positivo.

El diseño del servicio responde al principio del triple balance:

Social: promueve el bienestar emocional y fortalece los vínculos.

Económico: utiliza recursos digitales económicos y se integra a las estructuras existentes sin requerir tanta inversión.

Ambiental: reduce el uso de materiales impresos al tener todo digitalizado, impulsando una gestión más sostenible.

Moodie es un modelo educativo donde la tecnología se convierte en un medio de conexión, ayudando a que los adolescentes gestionen sus emociones y construyan relaciones más humanas en su entorno educativo.

2.5.5 Modelo de Negocio

El modelo de negocio de Moodie combina sostenibilidad y propósito. Su estructura se basa en la metodología Business Model Canvas, adaptada al contexto escolar, además, integra actores, recursos y actividades que hacen posible una experiencia emocional que se puede implementar de manera fácil.

La propuesta de valor se centra en ofrecer un espacio digital y presencial donde los estudiantes se expresen con libertad, además de registrar sus emociones y recibir orientación

según su animo, los adolescentes encuentran una forma segura y empática de conectar con lo que sienten, mientras los docentes acceden a reportes semanales que reflejan el bienestar emocional del entorno educativo.

El servicio está dirigido a colegios públicos y privados que deseen fortalecer la educación emocional en el entorno educativo. Los usuarios principales son los estudiantes de 13 a 17 años y los docentes tutores o psicólogos escolares, mientras que los aliados institucionales incluyen direcciones académicas y familias que acompañan el desarrollo de los estudiantes.

La implementación se realiza mediante convenios con colegios, capacitaciones y la descarga institucional de la app en plataformas digitales.

El equipo brinda soporte técnico, asesorías, seguimiento y retroalimentación.

Fomenta una comunidad que comparte experiencias y recursos dentro de la red Moodie.

Se cuenta con distintas fuentes de ingreso: licencias institucionales, planes de suscripción según la funcionalidad que requiera el colegio, talleres y servicios a medida. También contempla alianzas con entidades públicas y privadas.

Entre los recursos clave se encuentran el equipo interdisciplinario de psicólogos, diseñadores, pedagogos y desarrolladores. Las actividades principales incluyen el desarrollo y mejora continua de la app según el uso y feedback de los usuarios, la creación de contenido emocional que se adapte a cada uno, la capacitación docente y la evaluación de resultados en el entorno educativo.

La estructura de costes abarca el desarrollo tecnológico, mantenimiento, personal técnico y pedagógico, seguridad de datos y comunicación. Moodie se consolida como un servicio sostenible y adaptable a diferentes realidades educativas.



Figura 3: Business Model Canvas

2.5.6 Resultados esperados

Cuando Moodie se implemente, buscará generar un cambio sostenible en la forma en que los estudiantes y docentes se relacionan dentro del aula. El resultado ideal no es inmediato, sino un proceso que se construye con el tiempo. Este cambio requiere

compromiso, ya que el desarrollo emocional no se logra en uno o dos meses, sino que se fortalece día a día.

Se espera que los estudiantes, al interactuar con la plataforma y participar en espacios presenciales guiados, desarrollen gradualmente la capacidad de identificar, reconocer y comunicar sus emociones. Moodie no busca ofrecer soluciones inmediatas, sino ayudar a los alumnos a reconocer patrones emocionales y abrir espacios de confianza.

Para los docentes, el impacto que se espera es fortalecer los lazos emocionales dentro del aula. Los reportes de la app les permitirán comprender las emociones del grupo y aplicar estrategias más empáticas. Esto promoverá relaciones más cercanas y una gestión emocional más integrada en la práctica pedagógica con clases más humanas.

A nivel institucional, la implementación de Moodie ofrecerá evolución, no solo del colegio como entorno educativo, sino que permitirá que las áreas de tutoría y psicología escolar acompañen a los alumnos de forma más estructurada, haciendo seguimiento a su bienestar a lo largo del año.

Lo que se busca es una comunidad donde las emociones no se reprimen ni se corrijan, sino que se comprenden y se trabajan con naturalidad. Moodie es el camino para reconstruir la confianza y el vínculo humano dentro del colegio, demostrando que las emociones son un proceso continuo que se aprende, se comparte y se cultiva día a día.

2.5.7 Prototipos desarrollados

En el proceso de validación de la propuesta se desarrollaron dos prototipos: uno de baja fidelidad y otro de alta fidelidad.

El primer prototipo se elaboró a partir de bocetos y capturas estáticas que representan el entorno general de la aplicación. Se definieron los elementos principales del flujo, como la pantalla de bienvenida, el registro de usuario, el inicio de sesión, los check-ins emocionales, el foro grupal y los mensajes empáticos.

Este prototipo fue útil para observar la secuencia del servicio y recibir feedback por parte de los estudiantes y docentes. Aunque no era interactivo, permitió identificar oportunidades de mejora visual, información y el tono comunicativo de la app.



Figura 4: Prototipo de baja resolución

Luego se desarrolló un prototipo de alta fidelidad en Figma, con un entorno visual y un flujo interactivo casi real del servicio. Este prototipo integra lo digital como la física del proyecto, conectando el registro diario del estudiante con los reportes y las sesiones de tutoría presenciales.

Incluye secciones como el registro de usuario, check-in emocional, diario personal, foro anónimo, chat con el tutor, calendario de citas virtuales o presenciales y recordatorios.

Su desarrollo permitió validar la navegabilidad, la coherencia visual y la claridad del concepto central de Moodie como “puente de confianza” entre estudiantes y docentes.

La versión de alta fidelidad también permitió simular distintos estados de ánimo y probar cómo la interfaz se adapta visualmente según cada emoción que se registre, reforzando la idea de personalización emocional.

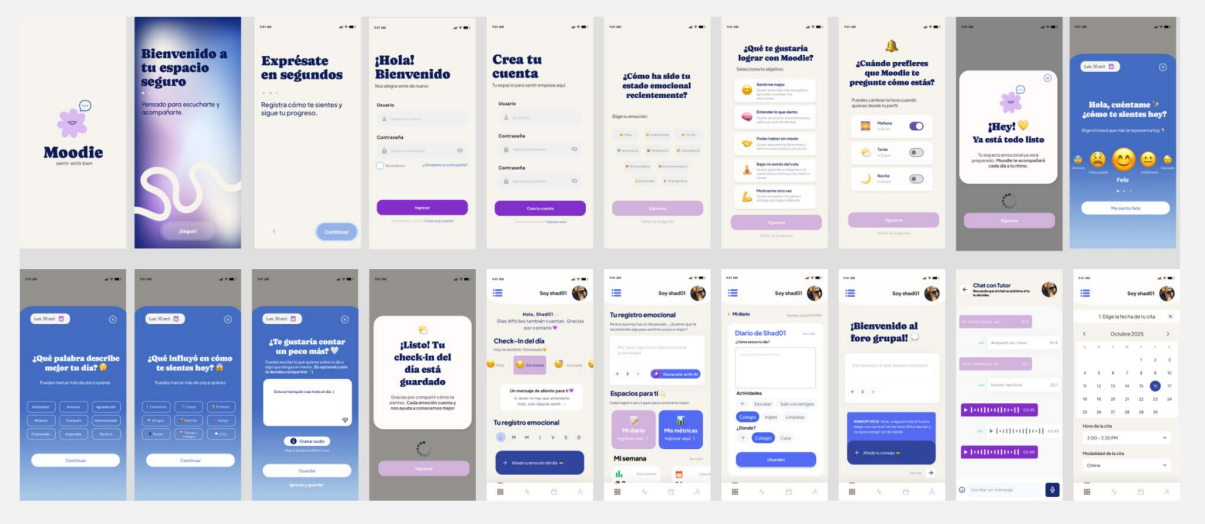


Figura 5: Prototipo de alta resolución

Ambos prototipos fueron fundamentales para afinar la propuesta y comprobar la viabilidad desde el punto de vista del estudiante como desde la perspectiva del tutor, fortaleciendo el componente humano y empático del diseño.

2.5.8 Experimentos

Para validar la propuesta de valor y las principales funciones del servicio, se desarrollaron dos etapas de experimentación que permitieron recoger opiniones de los usuarios, su participación, medir el grado de aceptación y detectar oportunidades de mejora en general.

La primera etapa correspondió a la validación funcional del prototipo de baja resolución, realizada a través de un formulario que simulaba los check-ins emocionales diarios de la app. Durante cuatro días consecutivos, seis estudiantes registraron su estado de ánimo, las causas de sus emociones y aquello que los ayudó a sentirse mejor. Esta dinámica permitió identificar la comprensión y la disposición de los participantes a compartir información emocional en un entorno anónimo.

Los resultados evidenciaron una participación constante durante los cuatro días, lo que demuestra la viabilidad del modelo digital. El 83 % de los registros correspondió a emociones vinculadas al estrés, la preocupación o el cansancio académico, mientras que un 17 % reflejó estados positivos asociados al compañerismo, la motivación y las actividades extracurriculares. Esta información confirmó que los estudiantes poseen una conciencia emocional activa, pero carecen de espacios seguros para expresarla dentro del entorno educativo.

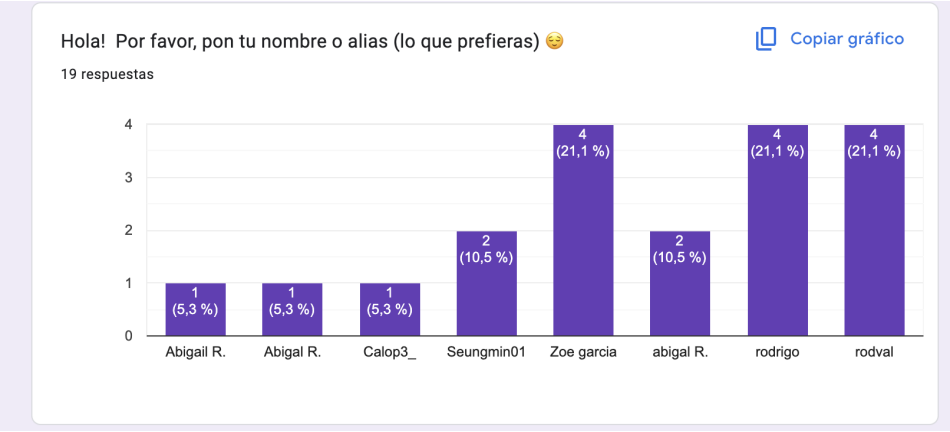


Gráfico estadístico 1: ¡Hola! Por favor, pon tu nombre o alias (lo que prefieras)

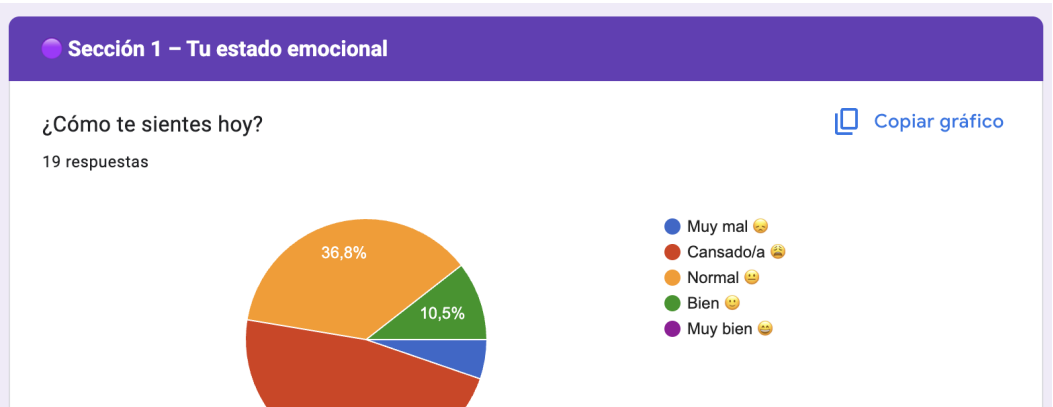


Gráfico estadístico 2: ¿Cómo te sientes hoy?

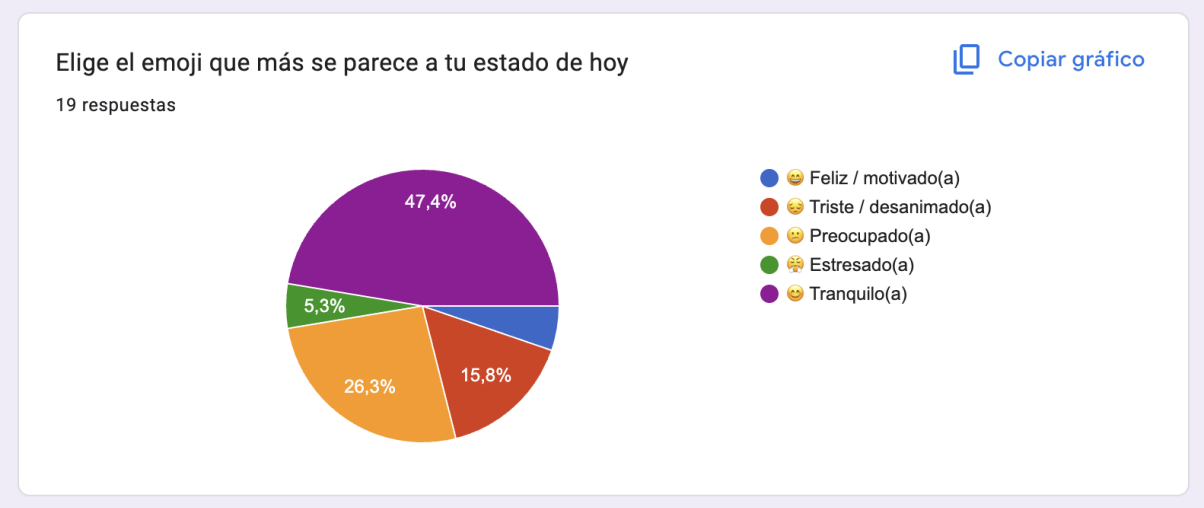
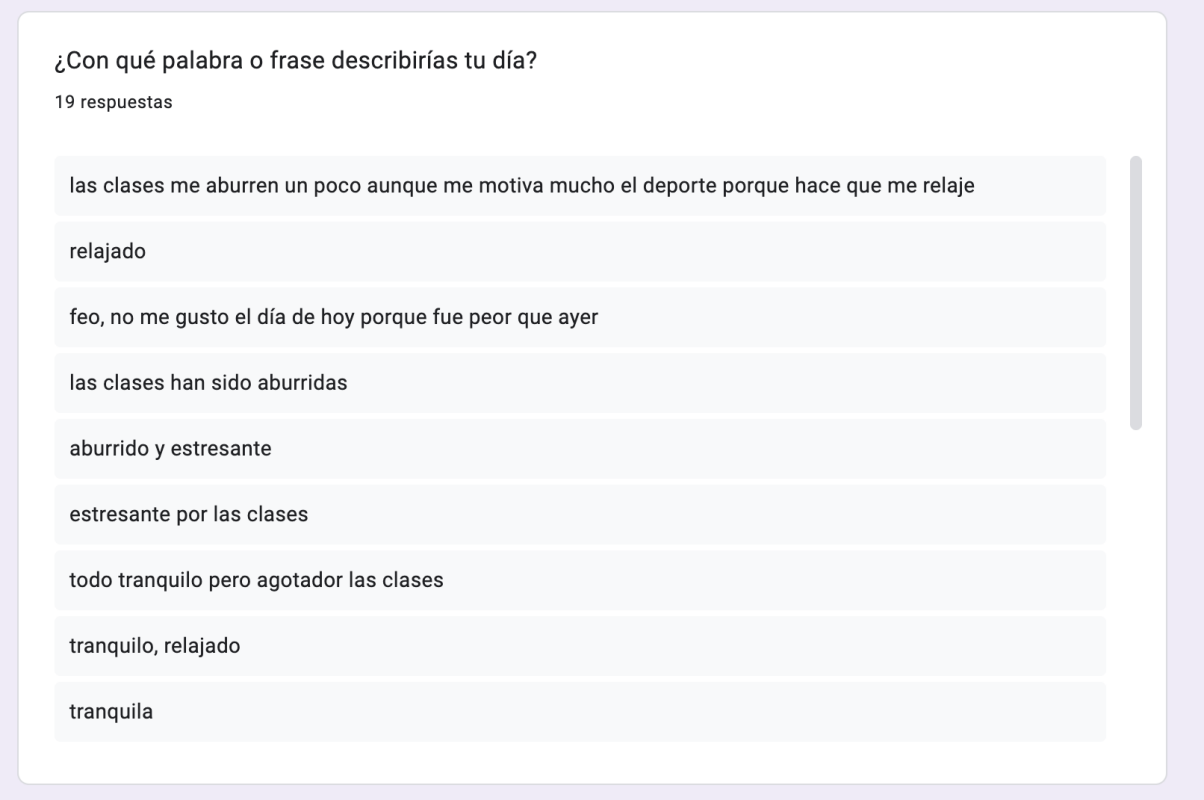


Gráfico estadístico 3: Elige el emoji que más se parece a tu estado de hoy



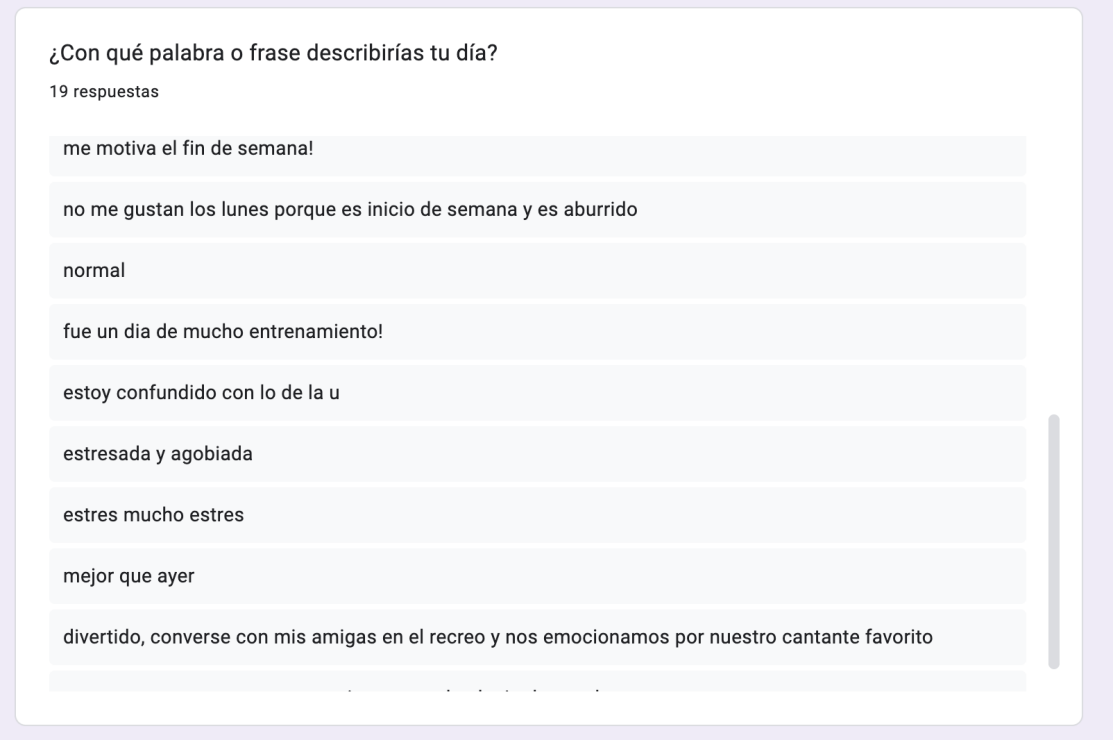


Gráfico estadístico 4: ¿Con qué palabra o frase describirías tu día?

Sección 2 – Lo que estás viviendo

¿Qué te preocupó o te afectó más el día de hoy?

19 respuestas

- me molesto un poco que un profesor vino como molesto, no se pero se puso pesado toda la clase
- en el colegio nada, esta todo ok
- pues mi amiga sigue sin hablarme y no me quiero disculpar porque siento que no deberia porque no hice nada malo
- me preocupa que ahora se hara la reunion de profesores con los padres, no tengo muy malas notas pero es incomodo
- me pelee con mi amiga
- hoy fue mas pesado el dia, hubo muchas charlas sobre la universidad y las carreras y me hacen preocupar por el futuro
- no me gustan los miercoles porque son dias muy cansados donde hay mucha clases
- nada, estoy emocionado porque falta poco para que el cole termine

Sección 2 – Lo que estás viviendo

¿Qué te preocupó o te afectó más el día de hoy?

19 respuestas

- me molesto que el profesor me haya retirado del salon por conversar con mi amiga
- me da un poco de miedo fallar o perder un partido, en el club en el que pertenezco. estoy nervioso y es el sabado
- que ya pronto serán los examenes finales y los profesores presionan mucho con eso
- se fue rapido el dia, no me preocupo nada porque los jueves hacemos mas deporte y arte y eso hace que el dia se vaya rapido
- nada, feliz porque falta poco por el partido y cuando le conte a mis amigos se emocionaron
- sobre la u, veo mas que mis compañeros se enfocan o como que les importara mucho en cuantas u entraste. ya aburren
- me siento un poco presionada porque todos han compartido en redes que son cachimbos y yo aun no se que quiero estudiar y mis papás me presionan pero no sé que hacer

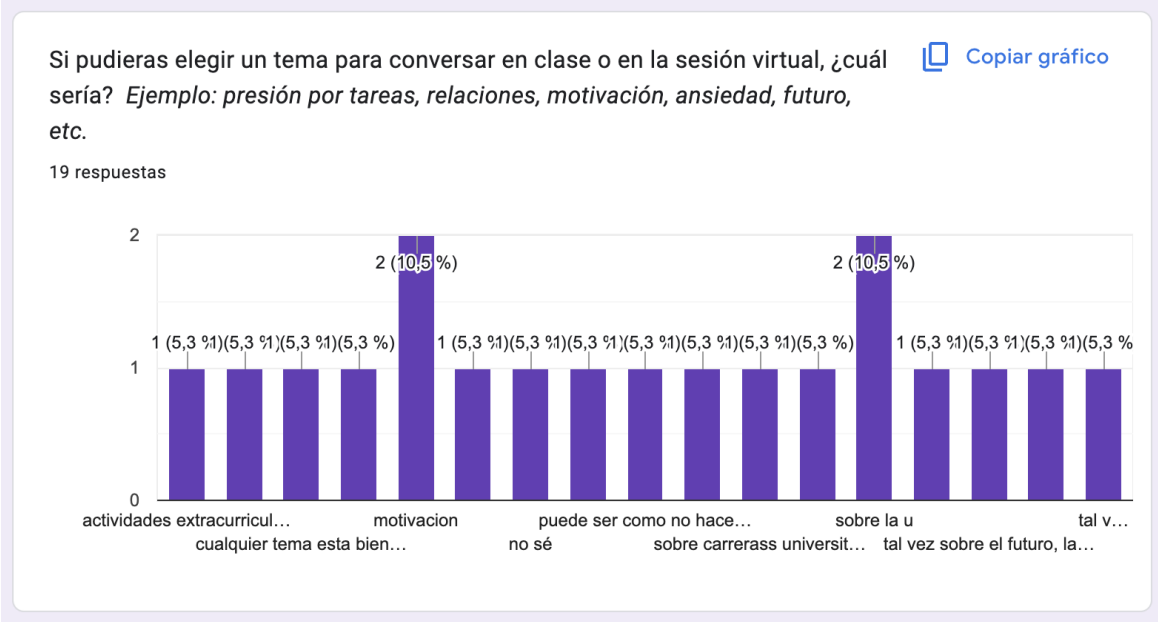
Sección 2 – Lo que estás viviendo

¿Qué te preocupó o te afectó más el día de hoy?

19 respuestas

- nada, feliz porque falta poco por el partido y cuando le conte a mis amigos se emocionaron
- sobre la u, veo mas que mis compañeros se enfocan o como que les importara mucho en cuantas u entraste. ya aburren

Gráfico estadístico 5: ¿Qué te preocupó o te afectó más en el día de hoy?



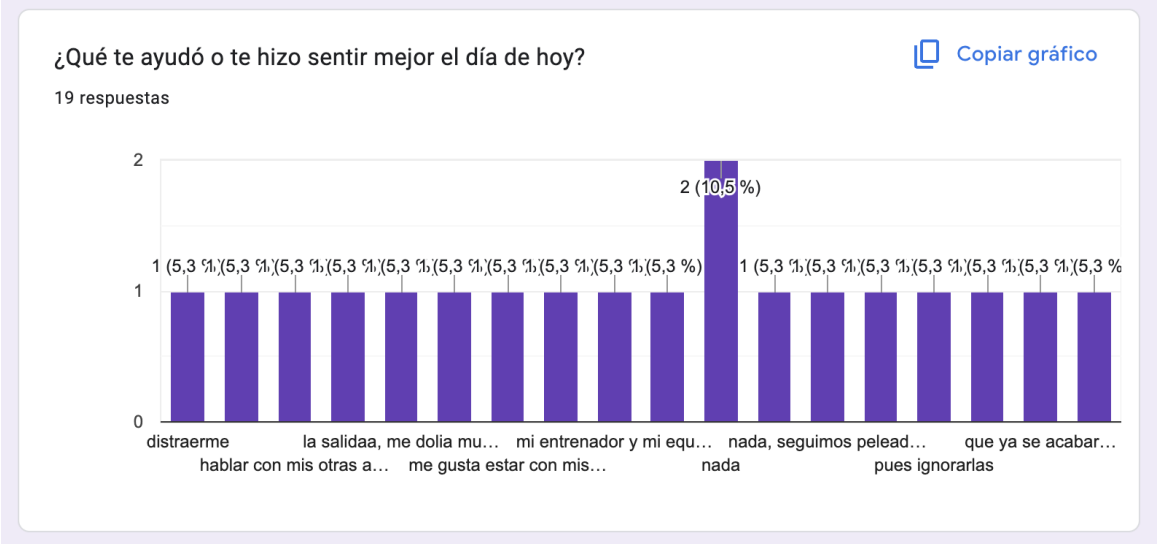


Gráfico estadístico 6: ¿Qué te ayudó o te hizo sentir mejor el día de hoy?

La segunda etapa correspondió a la validación experiencial del prototipo de alta fidelidad, desarrollada mediante una sesión demostrativa en la que los mismos estudiantes exploraron las pantallas y funciones de Moodie: registro, check-in emocional, foro anónimo, mensajes empáticos y reportes para docentes. Al finalizar la demostración, se aplicó una encuesta de percepción y se realizaron entrevistas individuales para recoger sus opiniones.

Los resultados fueron altamente favorables. El 80 % de los participantes afirmó sentirse cómodo o muy cómodo usando la aplicación, mientras el 100 % consideró que la propuesta era diferente a las plataformas escolares tradicionales, señalando que “se siente más humana, más relajada y no tan académica” (Estudiante entrevistada, comunicación personal). En cuanto a la estética, el 90 % coincidió en que los colores suaves y el diseño transmiten calma y confianza, confirmando la importancia del componente visual en la conexión emocional con el usuario.

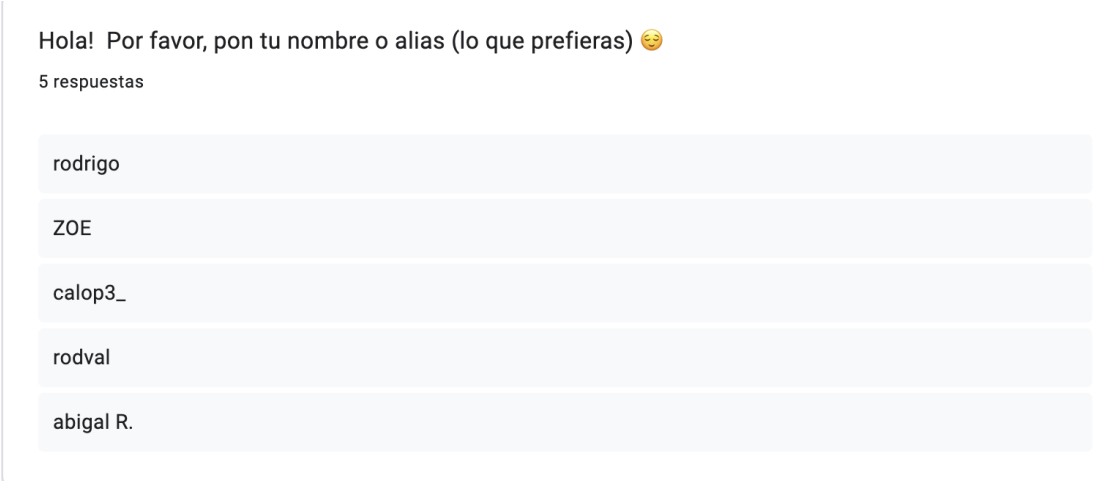


Gráfico estadístico 7: ¡Hola! Por favor, pon tu nombre o alias (lo que prefieras)

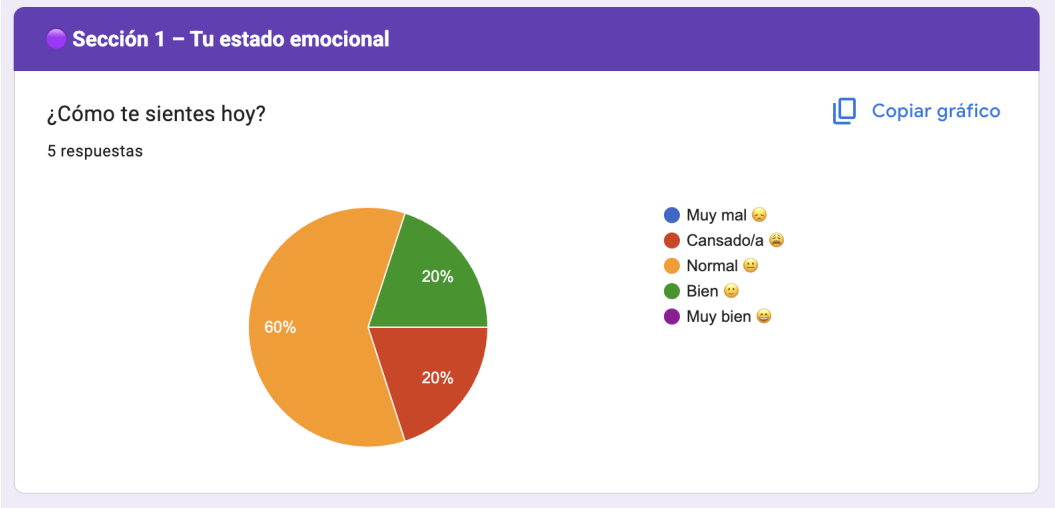


Gráfico estadístico 8: ¿Cómo te sientes hoy?

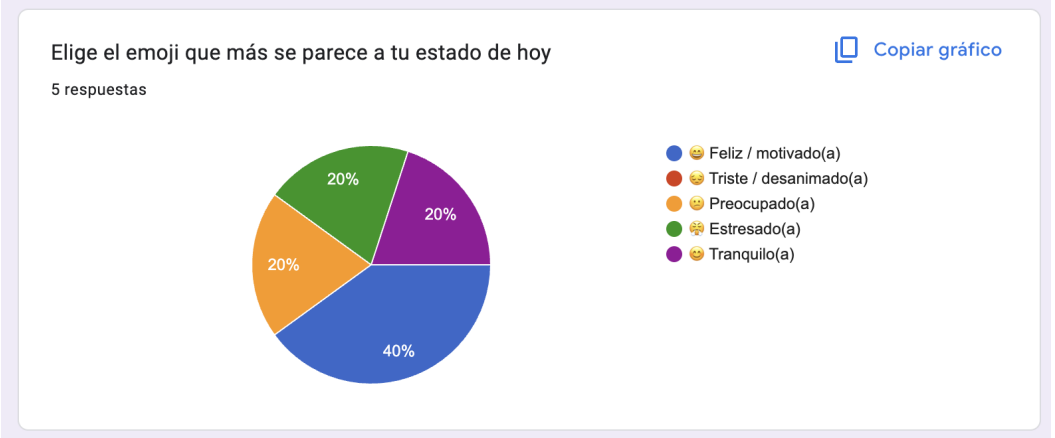


Gráfico estadístico 9: Elige el emoji que más se parece a tu estado de hoy

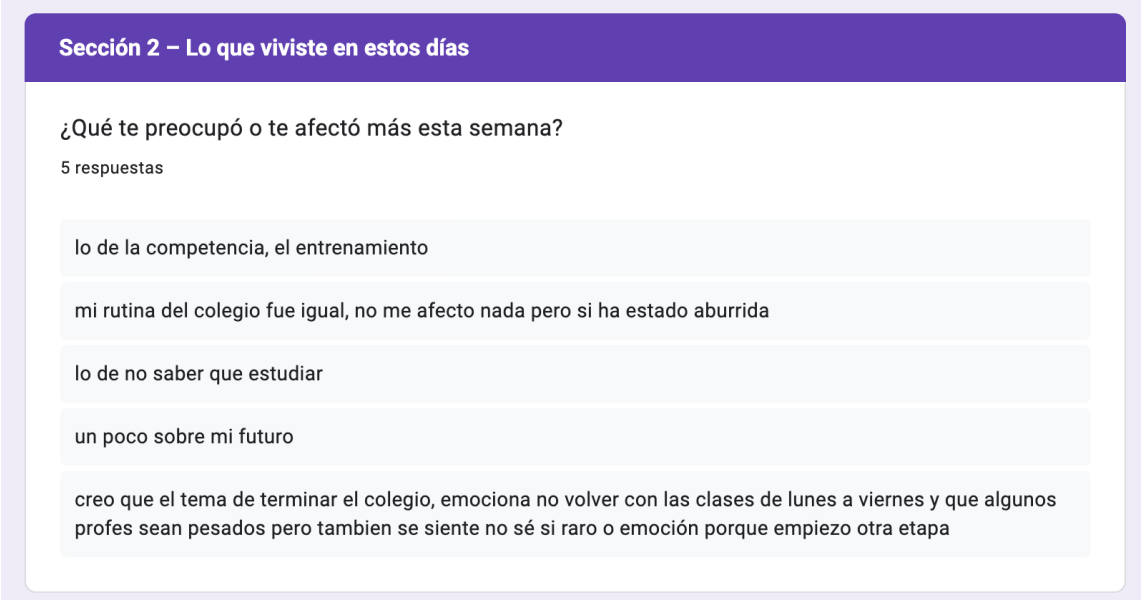


Gráfico estadístico 10: ¿Qué te preocupó o te afectó más esta semana?

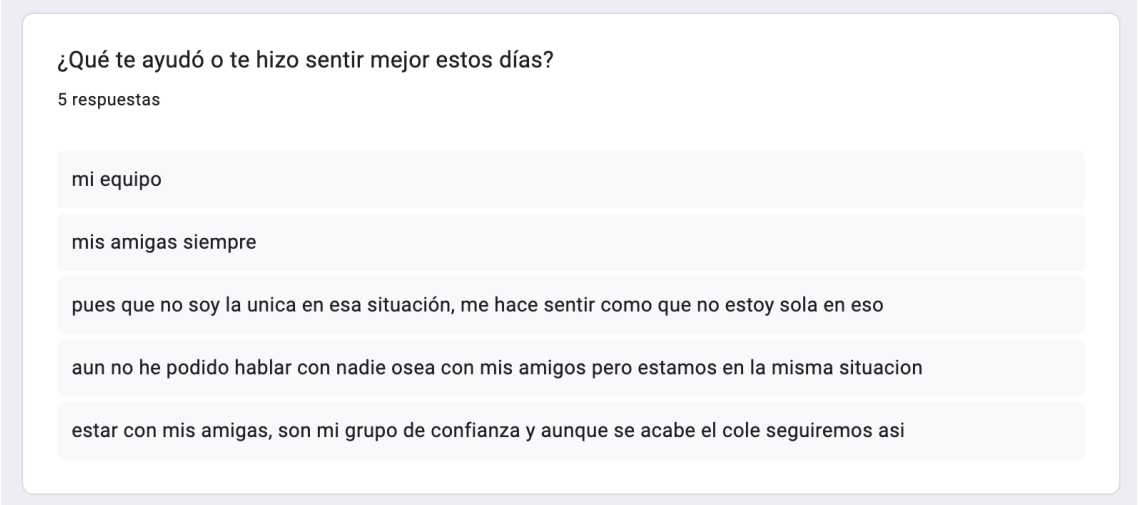


Gráfico estadístico 11: ¿Qué te ayudó o te hizo sentir mejor estos días?

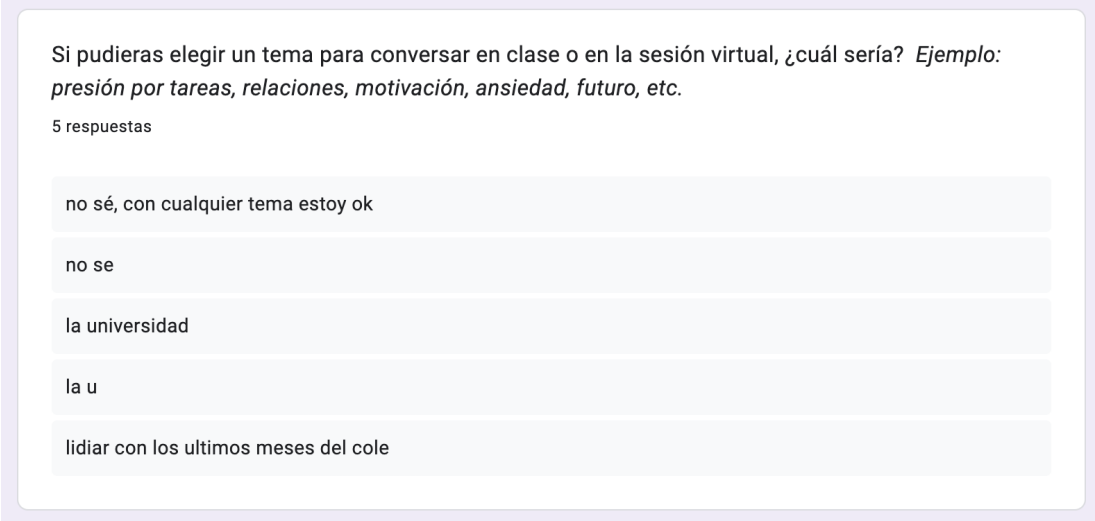


Gráfico estadístico 12: Si pudieras elegir un tema para conversar en clase o en la sesión virtual, ¿cuál sería? *Ejemplo: presión por tareas, relaciones, motivación, ansiedad, futuro, etc.*

Las entrevistas cualitativas reforzaron estos hallazgos. Los estudiantes valoraron la posibilidad de expresarse sin revelar su identidad, lo que redujo el miedo al juicio y aumentó la participación. Una de ellas mencionó que “me siento cómoda si se respeta la privacidad”, mientras que otro destacó que “la app se ve bonita y moderna, no da flojera verla”.

El docente tutor Remi Guillo (28 años) también participó en la etapa de retroalimentación. Señaló que Moodie le pareció una idea oportuna, ya que “muchas veces no sabemos cómo están los alumnos más allá de lo académico, y esta app puede ayudarnos a tener una visión más completa del grupo”. Añadió que la información recopilada “podría servir como punto de partida para conversar en tutorías y anticipar conflictos o desmotivaciones”, enfatizando que el formato anónimo es clave para que los alumnos se expresen sin presión.

En conjunto, ambas pruebas confirmaron la validez de las hipótesis del proyecto:

Los adolescentes comprenden y utilizan con facilidad un formato digital empático (H1).

La autoobservación emocional diaria favorece la reflexión y reduce la carga emocional (H2).

Los docentes pueden integrar la herramienta como apoyo preventivo en tutoría (H3).

El diseño visual genera conexión y confianza (H4).

Entre los principales hallazgos, se destaca que la privacidad y la constancia incrementa la apertura emocional con el paso de los días. Los datos cuantitativos y cualitativos coinciden en que Moodie logra unir lo digital y lo humano, actuando como un puente entre la tecnología y el bienestar emocional.

En conclusión, los experimentos demostraron que los estudiantes no solo aceptan, sino que valoran una herramienta que prioriza la escucha, la empatía y la privacidad. El nivel de participación y las respuestas obtenidas confirman que Moodie no busca resolver la problemática de inmediato, sino iniciar un proceso progresivo de conexión emocional y confianza que se fortalece con el tiempo.

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación Moodie: “sentir está bien” propone una solución innovadora que busca incorporar la educación emocional al entorno escolar mediante un sistema de acompañamiento híbrido que combina la tecnología con lo humano. Su propuesta parte de la necesidad de crear espacios de confianza dentro del aula, donde los estudiantes puedan expresar cómo se sienten sin miedo a ser juzgados y los docentes cuenten con herramientas para acompañar esos procesos desde la empatía. A través de una aplicación digital, los alumnos registran su estado emocional, reflexionan sobre sus experiencias cotidianas y reciben mensajes personalizados, mientras los profesores acceden a reportes anónimos que les permiten entender el clima emocional de su grupo y orientar tutorías más humanas y preventivas.

La innovación de Moodie radica en su enfoque: no pretende reemplazar la figura del psicólogo ni resolver los problemas emocionales de forma inmediata, sino integrarse a la cotidianidad de los estudiantes. La aplicación promueve un modelo de tutoría cercana, en la que la tecnología funciona como un puente para abrir conversaciones en clase y construir confianza a lo largo del año. El valor del proyecto se encuentra en la capacidad de transformar la relación entre docentes y alumnos en torno a la empatía, la comprensión y el reconocimiento de las emociones como parte esencial del desarrollo académico.

Su modelo de negocio se fundamenta en una implementación institucional por licencias anuales, donde los colegios interesados puedan adoptar Moodie como parte de su programa de bienestar estudiantil. Cada licencia incluirá capacitación para tutores, soporte técnico y personalización de la herramienta según las necesidades de la institución. A largo plazo, se proyecta desarrollar una versión escalable y de libre acceso para colegios públicos, con apoyo de alianzas educativas y programas sociales. De este modo, Moodie garantiza su sostenibilidad bajo el principio del triple balance: social, educativo y tecnológico.

Socialmente, aporta al bienestar y salud mental de los adolescentes; educativamente, promueve entornos más inclusivos; y tecnológicamente, se sostiene sobre un sistema adaptable, de bajo costo y replicable en distintas regiones del país.

Para su siguiente iteración, el proyecto contempla la optimización del prototipo y su aplicación piloto en un número mayor de colegios. Esta nueva fase incluirá la incorporación de inteligencia artificial básica para personalizar los mensajes según el estado emocional del usuario, el desarrollo de una agenda que combine citas virtuales y presenciales, y la ampliación de funciones como foros grupales, recordatorios dinámicos y un sistema de reconocimiento emocional por texto. Paralelamente, se implementará una prueba piloto de seis semanas en dos colegios particulares de Lima Metropolitana, con el fin de medir el impacto del uso de Moodie en la motivación, asistencia y clima emocional de los estudiantes. Esta prueba permitirá generar indicadores más amplios y construir una guía metodológica para su futura replicación en otros contextos escolares.

La masificación del proyecto contempla la creación de una red de colegios aliados, así como el desarrollo de versiones adaptadas para distintas edades y niveles educativos. Se promoverán alianzas con universidades, organizaciones no gubernamentales y programas de salud mental juvenil, buscando ampliar el alcance de Moodie a nivel nacional e incluso regional. Esta estrategia garantizará que el proyecto mantenga su propósito educativo y social, evitando que la tecnología se vuelva un fin en sí misma, y asegurando que cada nueva iteración fortalezca el vínculo entre los estudiantes y sus docentes.

El desarrollo de Moodie requiere de un equipo interdisciplinario conformado por diseñadores, programadores, psicólogos educativos y pedagogos, además de tutores que acompañen la aplicación en el aula. A nivel técnico, se emplearán herramientas digitales como Figma, Firebase y Adobe XD para el diseño y desarrollo del aplicativo, además de plataformas de análisis de datos y sistemas de almacenamiento en la nube que aseguren la confidencialidad de la información.

Moodie aspira a transformar la manera en que las escuelas abordan el bienestar emocional, convirtiendo las emociones en un componente visible y valioso de la experiencia educativa. A largo plazo, se proyecta como una herramienta capaz de fortalecer el vínculo humano a través de la tecnología, demostrando que el aprendizaje no solo ocurre cuando se enseña, sino también cuando se escucha, se comprende y se acompaña.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

El presupuesto aproximado del proyecto Moodie: considera los recursos necesarios para la producción, desarrollo y validación del prototipo, así como los requerimientos humanos, logísticos y administrativos vinculados al funcionamiento de la plataforma durante los primeros tres meses de implementación.

La Tabla 1 presenta la distribución de los costos proyectados según las principales categorías. En los recursos de producción se incluyen el alquiler de un espacio que se compartirá, equipos tecnológicos y mobiliario, necesarios para las labores de desarrollo y coordinación del equipo. En el apartado administrativo se contemplan los costos de dominio

web, licencias de software y herramientas de diseño y comunicación, indispensables para la etapa de programación y gestión del producto.

En la sección de recursos logísticos se integran los gastos vinculados al mantenimiento técnico de la aplicación, la publicidad digital para su posicionamiento inicial y la seguridad de los servidores. Los recursos humanos representan la mayor inversión, al concentrar las remuneraciones del equipo multidisciplinario compuesto por diseñador UX/UI, programador web, diseñador gráfico, community manager, administrador de proyecto y asesor pedagógico o psicólogo educativo. En conjunto, el presupuesto total estimado asciende a S/ 62,520.00, monto que cubre tres meses de desarrollo y lanzamiento del prototipo funcional.

Tabla 1

Presupuesto estimado de costos						
Concepto	**Costo unitario (S/.)**	**Cantidad**	**Mes 1 (S/.)**	**Mes 2 (S/.)**	**Mes 3 (S/.)**	**Total (S/.)**
Recursos de Producción						
Oficina compartida (coworking)	700	1	700	700	700	2,100.00
Laptops y equipos técnicos	3,500.00	2	7,000.00	0	0	7,000.00
Escritorios y mobiliario	800	2	1,600.00	0	0	1,600.00
Recursos Administrativos						
Dominio web y hosting	120	1	120	0	0	120
Licencias de software (Figma, Canva, Zoom)	250	1	250	250	250	750
Recursos Logísticos						
Mantenimiento de app	250	1	250	250	250	750
Publicidad digital (redes sociales y Google Ads)	2,000.00	1	2,000.00	2,000.00	2,000.00	6,000.00
Servicios de servidor y seguridad	400	1	400	0	0	400
Recursos Humanos						
Diseñador UX/UI	2,000.00	1	2,000.00	2,000.00	2,000.00	6,000.00
Programador / Desarrollador web	3,500.00	1	3,500.00	3,500.00	3,500.00	10,500.00
Diseñador gráfico	2,000.00	1	2,000.00	2,000.00	2,000.00	6,000.00

Community manager	1,800.00	1	1,800.00	1,800.00	1,800.00	5,400.00
Administrador de proyecto	2,500.00	1	2,500.00	2,500.00	2,500.00	7,500.00
Asesor pedagógico / Psicólogo educativo	2,800.00	1	2,800.00	2,800.00	2,800.00	8,400.00
Total Estimado			**S/ 26,920.00**	**S/ 17,800.00**	**S/ 17,800.00**	**S/ 62,520.00**

Tabla 1: Presupuesto estimado de costos

Por otro lado, la Tabla 2 detalla las fuentes de ingresos estimadas para el proyecto durante el mismo periodo de evaluación. Estas provienen de distintos canales: el plan mensual de suscripción para colegios interesados, el plan premium de acceso ampliado para docentes, las alianzas con patrocinadores educativos, los talleres de bienestar emocional ofrecidos como servicios adicionales y una posible inversión inicial proveniente de fondos educativos.

Este modelo de ingresos busca asegurar la sostenibilidad económica del proyecto sin depender únicamente de las licencias institucionales, permitiendo que Moodie mantenga su propósito educativo y social mientras genera flujo constante de recursos. Con esta estructura, el total proyectado de ingresos trimestrales asciende a S/ 50,550.00, acercándose al punto de equilibrio financiero esperado para las fases iniciales del proyecto.

Tabla 2

Presupuesto estimado de ingresos				
Concepto	Costo unitario (S/.)	Unidades vendidas	Ingreso mensual (S/.)	Ingreso trimestral (S/.)
Plan mensual para colegios (suscripción institucional)	450	10	4500	13500
Plan premium para docentes (acceso ampliado)	25	30	750	2250
Alianzas con patrocinadores educativos	10000	1	10000	10000
Talleres de bienestar emocional (servicio adicional)	1200	2	2400	4800

Inversión inicial (capital semilla o fondo educativo)	20000	1	20000	20000
Total Estimado			**S/ 37,650.00**	**S/ 50,550.00**

Tabla 2: Presupuesto estimado de ingresos

Si bien la inversión inicial es alta debido al desarrollo tecnológico y la intervención de profesionales especializados, la proyección de ingresos muestra un potencial de recuperación progresiva conforme el producto ingrese al mercado educativo.

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

El proyecto Moodie evidencia que la incorporación de las emociones dentro del entorno escolar es posible cuando se utilizan herramientas digitales pensadas desde la empatía y la conexión. Las pruebas realizadas con estudiantes y docentes demostraron que existe una alta aceptación hacia este tipo de iniciativas, especialmente por ser anónimas, su diseño intuitivo y su capacidad para expresarse sin ser juzgados.

Los estudiantes valoran los espacios donde pueden expresar sus emociones libremente y sentirse comprendidos. Los check-ins emocionales les permiten reconocer su estado de ánimo, identificar causas de estrés y encontrar un canal de comunicación más cercano con sus docentes. Asimismo, los profesores destacaron que Moodie puede ser una herramienta útil para comprender el clima emocional y fomentar conversaciones más humanas durante las tutorías.

La hipótesis del proyecto fue validada: las herramientas digitales pueden actuar como un puente de confianza entre los alumnos y los adultos institucionales, fortaleciendo la convivencia escolar y reduciendo la presión académica. Sin embargo, también se reconoce que los resultados de este tipo de propuestas tienen un proceso que toma tiempo en surtir efecto.

En este sentido, Moodie no busca ser una solución instantánea ni reemplazar la labor de los profesionales en psicología educativa, sino ofrecer un soporte complementario que facilite la detección temprana de emociones y fomente la reflexión individual y grupal.

4.2 Recomendaciones

Se recomienda continuar con el desarrollo del proyecto mediante la implementación de pruebas piloto en distintas instituciones educativas, con el fin de evaluar la adaptabilidad del sistema en diferentes contextos sociales y culturales. Asimismo, se sugiere fortalecer las funciones de personalización de contenido y reportes, integrando inteligencia artificial para ofrecer mensajes y recordatorios ajustados al estado emocional del estudiante.

En el plano pedagógico, es fundamental capacitar a los tutores y docentes en el uso de la herramienta, promoviendo empatía.

También se recomienda establecer un plan de seguimiento y evaluación semestral que mida el impacto del uso sostenido de Moodie sobre variables como el bienestar emocional, la motivación y el rendimiento académico. Finalmente, se propone buscar alianzas con instituciones educativas, organismos públicos y organizaciones dedicadas a la salud mental juvenil, para garantizar la sostenibilidad del proyecto y su expansión progresiva a nivel nacional.

V. Referencias Bibliográficas

Kärnä, A., Voeten, M., Little, T. D., Alanen, E., Poskiparta, E., & Salmivalli, C. (2013). *Effectiveness of the KiVa antibullying program: Grades 1–3 and 7–9.* Journal of Educational Psychology. https://www.researchgate.net/publication/263923327_Effectiveness_of_the_KiVa_antibullying_program_Grades_1-3_and_7-9

OECD (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos). (2021). *The State of Global Education: Education at a Glance 2021.* OECD Publishing. https://www.oecd.org/en/publications/education-at-a-glance-2021_b35a14e5-en.html

Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ.* Bantam Books.https://donainfo.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/09/emotional-intelligence-daniel-goleman.pdf

Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation.* https://www.academia.edu/96800006/How_Design_Thinking_Transforms_Organizations_and_Inspires_Innovation

Ministerio de Educación (MINEDU). (2020). *Tutoría y orientación educativa.* Lima: MINEDU.https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4445/Manual%20de%20Tutor%C3%ADa%20y%20Orientaci%C3%B3n%20Educativa.pdf

Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP). (2021). *Escuela del Bienestar.* Lima: PUCP. https://facultad.arteydiseno.pucp.edu.pe/informacion-para-estudiantes/bienestar/

UNESCO. (2024). *Replantear la educación: hacia un nuevo contrato social.* París: UNESCO. https://www.unesco.org/es/articles/un-nuevo-contrato-social-para-la-educacion

Defensoría del Pueblo. (2022). *Salud mental en adolescentes: desafíos en el sistema educativo peruano.* Lima: Adjuntía para los Derechos Humanos y las Personas con Discapacidad.https://www.defensoria.gob.pe/wp-content/uploads/2024/12/INFORMES-DEFENSORIAL-217-GESTION-ESCOLAR.pdf

Ministerio de Salud (MINSA). (2023). *Informe sobre la salud mental en adolescentes escolares del Perú.* Lima: MINSA. https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/536664-minsa-el-29-6-de-adolescentes-entre-los-12-y-17-anos-presenta-riesgo-de-padecer-algun-problema-de-salud-mental-o-emocional

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2022). *Salud mental: fortaleciendo nuestra respuesta.* Ginebra: OMS https://www.who.int/es/news/item/17-06-2022-who-highlights-urgent-need-to-transform-mental-health-and-mental-health-care

VI. Anexos

6.1 Entrevistas:

ENTREVISTA 1 – Sofía, 15 años

1. ¿Qué fue lo primero que pensaste al ver Moodie?

Me pareció una app linda, diferente a las cosas del colegio. Transmite calma y no se siente obligatoria. Da curiosidad entrar y ver qué puedes hacer.

2. ¿Te pareció fácil de entender cómo funciona?

Sí, súper fácil. Apenas la ves sabes por dónde empezar. Todo está ordenado, no hay mucho texto y eso me gusta.

3. ¿Cuál de las funciones te llamó más la atención?

El check-in emocional, porque es algo rápido pero igual te hace pensar un poco en cómo estás. No te toma tiempo y eso lo hace práctico.

4. ¿Qué te transmite el diseño o los colores?

Tranquilidad. Los tonos suaves te hacen sentir en confianza, no te abruman. Es como si la app te hablara con calma.

5. ¿Te parece útil una app así en el colegio?

Sí, porque a veces no hay un momento para hablar de lo emocional. Con algo así podríamos hacerlo sin que sea incómodo.

6. ¿Qué tan cómoda te sentirías escribiendo cómo te sientes ahí?

Bastante cómoda, mientras siga siendo anónimo. Si pidiera nombres, creo que muchos dejarían de usarla.

7. ¿Qué opinas de los mensajes motivacionales?

Están bien, pero deberían sonar más reales, no tan de “frase bonita”. Algo más cercano, como si lo dijera alguien de nuestra edad.

8. ¿Qué opinas de que los profesores vean un resumen sin nombres?

Me parece una buena idea, pero depende de cómo lo manejen. Si lo usan para entendernos, genial; si lo usan para juzgar, ya no.

9. ¿Qué mejorarías o cambiarías?
Tal vez que tenga más formas de expresarse: colores, íconos, frases del día. Algo que no sea solo escribir.

10. ¿La usarías si existiera en tu colegio?
Sí, definitivamente. Pero me gustaría que sea voluntaria, no una obligación del colegio.

ENTREVISTA 2 – Diego, 16 años
1. ¿Qué fue lo primero que pensaste al ver Moodie?
Me gustó el estilo, se nota que está pensada para nosotros. No parece una aplicación escolar, sino algo más relajado.

2. ¿Te pareció fácil de entender cómo funciona?
Sí, se entiende todo desde el inicio. Es simple y eso lo hace más probable de que la gente la use.

3. ¿Qué función te llamó más la atención?
El foro anónimo. Me parece interesante poder compartir lo que piensas sin preocuparte por lo que dirán los demás.

4. ¿Qué te transmite el diseño o los colores?
Tranquilidad, cero estrés. No te da la sensación de "tengo que llenar algo", sino de "quiero hacerlo".

5. ¿Te parece útil en el colegio?
Sí, porque la mayoría de veces los profes no saben cómo estamos y esta sería una buena forma de que se enteren.

6. ¿Qué tan cómodo te sentirías escribiendo cómo te sientes ahí?
Cómodo, pero dependería de que las respuestas se manejen con respeto. Si sé que los profes lo usan bien, lo haría sin problema.

7. ¿Qué opinas de los recordatorios motivacionales?
Están bien si son breves y no suenan forzados. Algo más natural, como "un día a la vez" o "hoy también cuenta".

8. ¿Qué opinas de que los profesores vean un resumen general?
Me parece bien, pero deberían hacer algo con esa información. Si no hay acción después, pierde el sentido.

9. ¿Qué mejorarías o cambiarías?
Haría que tenga pequeños cambios visuales según el ánimo, como colores o frases que se adapten al mood del día.

10. ¿La usarías en tu colegio?
Sí, la usaría. Pero solo si siento que tiene un propósito real, no solo llenar encuestas.

ENTREVISTA 3 – Valeria, 17 años
1. ¿Qué fue lo primero que pensaste al ver Moodie?
Me pareció algo diferente, como que por fin alguien pensó en cómo nos sentimos, no solo en lo académico.

2. ¿Te pareció fácil de entender?
Sí, totalmente. Todo está bien organizado, con íconos claros y un diseño limpio.

3. ¿Qué función te gustó más?
Los check-ins. Me parece útil que puedas hacerlos rápido, pero también tener la opción de escribir más si lo necesitas.

4. ¿Qué te transmite el diseño?
Confianza. Los colores y la forma en que está hecha te invitan a entrar sin sentir presión.

5. ¿Te parece útil una app así en el colegio?
Sí, porque a veces no queremos hablar, pero igual necesitamos expresarnos de alguna forma.

6. ¿Qué tan cómoda te sentirías usándola?
Cómoda. Si sé que no se revelan los nombres, no tendría problema.
7. ¿Qué opinas de los mensajes o recordatorios?
Son útiles si no se vuelven repetitivos. Podrían variar según el día o el ánimo.

8. ¿Qué opinas de los reportes para los docentes?
Me parece buena idea, pero los profes deberían recibir una pequeña guía para saber cómo reaccionar a eso.

9. ¿Qué mejorarías?
Cambiaría un poco el lenguaje. Algunas partes suenan demasiado formales, y sería mejor que se sienta más juvenil.

10. ¿La usarías si existiera?
Sí, porque te ayuda a pensar un momento en ti sin sentir que te están observando.

ENTREVISTA 4 – Martín, 14 años
1. ¿Qué pensaste al verla?
Que parecía una app relajada, diferente. No me dio esa sensación de ‘esto es del colegio’.

2. ¿Fue fácil de entender?
Sí, todo está muy claro. Hasta alguien que no usa mucho apps la entendería rápido.

3. ¿Qué función te llamó más la atención?
El foro anónimo. Me da curiosidad ver lo que ponen otros sin saber quiénes son.

4. ¿Qué te transmite el diseño?
Calma. Los colores son suaves y no cansan la vista.

5. ¿Sería útil en tu colegio?
Sí, porque casi nadie dice cómo está realmente, y esto sería una forma más sencilla de hacerlo.

6. ¿Te sentirías cómodo escribiendo tus emociones ahí?
Sí, porque nadie te ve ni te juzga. Eso lo hace más fácil.

7. ¿Qué opinas de los recordatorios o frases motivadoras?
Están bien si son cortos. Si son muy largos, la gente ni los leería.

8. ¿Qué opinas de los reportes a los profesores?
Bien, pero ojalá también muestren resultados al grupo, para saber que sirve.

9. ¿Qué mejorarías?
Que tenga algo que motive a entrar, como cambios diarios o colores distintos.

10. ¿La usarías si existiera?
Sí, me parece útil y distinta a todo lo del cole.

ENTREVISTA 5 – Camila, 16 años
1. ¿Qué pensaste al ver Moodie?
Que se veía bonita y moderna. No es aburrida, ni te da flojera verla.

2. ¿Fue fácil de entender?
Sí, totalmente. Todo fluye natural, sin tantas instrucciones.

3. ¿Qué función te gustó más?
La parte de los mensajes y el espacio anónimo. Me gustó la idea de poder escribir sin tener que mostrar mi nombre.

4. ¿Qué te transmite el diseño?
Calma y confianza. Se siente como un espacio seguro.

5. ¿Crees que sería útil en el colegio?
Sí, porque no todos se animan a hablar, y esto ayudaría a que los profes sepan un poco más.

6. ¿Qué tan cómoda te sentirías usándola?
Cómoda, pero solo si realmente se respeta la privacidad.

7. ¿Qué opinas de los recordatorios o frases motivadoras?
Me parecen buenos, pero deberían cambiar cada cierto tiempo para no aburrir.

8. ¿Qué opinas de que los profes vean resúmenes sin nombres?
Me parece bien, siempre que se use con respeto. No deberían tratar de adivinar quién puso algo.

9. ¿Qué mejorarías?
Tal vez hacerlo un poco más visual, con íconos o ilustraciones. Eso lo haría más agradable.

10. ¿La usarías si existiera?
Sí, porque se siente cercana, como algo hecho para ayudarnos.

ENTREVISTA – PROFESOR TUTOR (Remi, 28 años)

1. ¿Qué fue lo primero que pensó al conocer la propuesta de Moodie?
Me pareció una idea muy oportuna. En el colegio muchas veces no sabemos realmente cómo están los alumnos más allá de lo académico, y esta app puede ayudarnos a tener una visión más completa del grupo.

2. ¿Cree que los estudiantes se sentirían cómodos usando una aplicación así?
Sí, sobre todo por el formato anónimo. A esa edad es difícil abrirse, y Moodie puede ser una buena forma de que se expresen sin sentir presión.

3. ¿Qué opina del diseño y la estructura general de la app?
Me gustó. Es clara, visualmente atractiva y transmite calma. No se siente como una app "de colegio", y eso hace que los chicos la vean con mejores ojos.

4. ¿Le parece útil recibir reportes semanales o resúmenes emocionales del grupo?
Sí, totalmente. Tener ese tipo de información ayudaría a anticipar posibles conflictos o situaciones de desánimo. Sería un apoyo para las tutorías y no una carga extra.

5. ¿Cómo imagina el uso de esos reportes en sus sesiones de tutoría?
Se podrían usar como punto de partida para conversaciones o dinámicas. Si los resultados muestran, por ejemplo, que muchos se sienten cansados, podríamos trabajar actividades sobre manejo del estrés o motivación.

6. ¿Cree que podría usar la información de Moodie sin formación psicológica?
Sí, pero con límites. Sería ideal que los reportes se revisen en coordinación con el psicólogo escolar, para tener una lectura más completa y evitar malas interpretaciones. Moodie no reemplaza al especialista, sino que ayuda a detectar señales tempranas.

7. ¿Qué tan viable le parece su implementación en el colegio?
Muy viable, sobre todo si se inicia como una prueba piloto. Lo importante sería que los docentes reciban orientación sobre cómo interpretar los resultados y qué hacer después.

8. ¿Qué podría ser un reto o dificultad en su uso?
Que algunos alumnos lo vean como una obligación o que los profes no lo usen con la sensibilidad que requiere. El enfoque tiene que ser empático, no evaluativo.

9. ¿Qué sugeriría para mejorar la propuesta?
Que haya también un pequeño espacio para que los tutores puedan dejar mensajes o comentarios positivos al grupo. Eso reforzaría la comunicación.

10. ¿Usaría Moodie si se implementara oficialmente?
Sí, definitivamente. Es una herramienta moderna que nos permitiría entender mejor a los alumnos y acompañarlos de manera más humana.

Link de figma:
https://www.figma.com/design/cAdEhr9t4YLrOTxUaz7lqL/Moodie?node-id=5-748&t=oRaGD9JA4BIEDYh9-1

Link de miro:
https://www.figma.com/design/cAdEhr9t4YLrOTxUaz7lqL/Moodie?node-id=5-748&t=oRaGD9JA4BIEDYh9-1