ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Moodi: Un aliado emocional de los estudiantes de secundaria frente a la presión académica, en Lima Metropolitana

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

PRESENTADA POR

Carmen Rosa Callata Vilca
DNI: 73025777, Perú
Daniella Coca Gutierrez
DNI: 73607507, Perú

ASESOR

Pablo Alan Aguilar Ascencio
DNI: 40215055, Perú
Orcid: 0000-0002-2687-9856

JURADO

Rojas Acevedo José Francisco Elías
Ninahuaman Machado Job Daniel
Sánchez Mendoza, Paola Margarita

Lima, noviembre 2025

Callata Vilva Carmen Rosa y Coca Guti%C3%A9rrez Daniella.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:525090442

Submission Date
Nov 8, 2025, 6:10 PM GMT-5

Download Date
Nov 8, 2025, 6:12 PM GMT-5

File Name
Callata Vilva Carmen Rosa y Coca Gutiérrez Daniella.pdf

File Size
8.5 MB

57 Pages

6,082 Words

35,474 Characters

turnitin Page 1 of 65 - Cover Page Submission ID trn:oid:::11391:525090442

21% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

12% Internet sources
1% Publications
18% 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 **8**

1.1 Título del Proyecto de Innovación 8

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 8

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 9

II. Descripción de la innovación **11**

2.1 Planteamiento del Problema 11

2.2 Población beneficiaria 13

2.3 Objetivo(s) del proyecto 16

2.4 Marco referencial 16

2.5 Proceso creativo y experimentos 18

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 19

2.5.2 Información sobre el Mercado 19

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 21

2.5.4 Diseño de producto/servicio 23

2.5.5 Modelo de Negocio 25

2.5.6 Resultados esperados 26

2.5.7 Prototipos desarrollados 27

2.5.8 Experimentos 38

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 40

III. Estimación de costos **40**

3.1 Presupuesto 40

IV. Conclusiones y recomendaciones **43**

4.1 Conclusiones 43

4.2 Recomendaciones 43

V. Referencias Bibliográficas **44**

VI. Anexos **48**

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Costos 41

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol de Problemas 12
Figura 2 Mapa de Actores 14
Figura 3 Arquetipo de Usuario 19
Figura 4 Propuesta de Valor 21
Figura 5 Modelo de Negocios 27
Figura 6 Boceto de la app 1 28
Figura 7 Boceto de la app 2 29
Figura 8 Boceto de la app 3 29
Figura 9 Boceto de la app 4 30
Figura 10 Boceto de la app 5 30
Figura 11 Boceto de la app 6 31
Figura 12 Boceto de la app 7 31
Figura 13 Frames - Notificaciones 32
Figura 14 Frames - Presentación 32
Figura 15 Frames - Características 33
Figura 16 Frames - Organización 1 33
Figura 17 Frames - Organización 2 34
Figura 18 Frames - Bienestar 1 34
Figura 19 Frames - Bienestar 2 35
Figura 20 Frames - Recordatorios 35
Figura 21 Frames - Resultados 36
Figura 22 Pregunta 1 51
Figura 23 Pregunta 2 51
Figura 24 Pregunta 3 52
Figura 25 Pregunta 4 52
Figura 26 Pregunta 5 53
Figura 27 Pregunta 6 53
Figura 28 Pregunta 7 54
Figura 29 Pregunta 8 54
Figura 30 Pregunta 9 55

Figura 31 Pregunta 10 55
Figura 32 Pregunta 11 56
Figura 33 Pregunta 12 56
Figura 34 Pregunta 13 57
Figura 35 Pregunta 14 57

1. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Moodi: Un aliado emocional de los estudiantes de secundaria frente a la presión académica, en Lima Metropolitana.

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación Moodie se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y Bienestar Social y la actividad económica de Salud Humana y Asistencia Social y busca resolver el deterioro del bienestar emocional de los estudiantes debido a la presión académica. teniendo como población beneficiaria adolescentes entre los 12 y 17 años.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, canvas de modelo de negocio que permita observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en **Moodi**, una aplicación móvil que busca fortalecer el bienestar emocional y la organización personal de los estudiantes de secundaria frente a la presión académica. Se trata de una **herramienta digital interactiva y personalizada** que promueve el equilibrio entre las emociones y las responsabilidades académicas mediante funciones como check-ins emocionales, ejercicios de gestión emocional, calendario de tareas y un acompañante virtual que brinda mensajes

motivacionales y recordatorios. Moodi contribuye al **triple balance social, económico y emocional**, ya que fomenta la salud mental, optimiza el rendimiento académico y ofrece una solución tecnológica accesible y escalable.

Para la experimentación se diseñó un **prototipo de alta fidelidad** que permitió a los usuarios interactuar con la interfaz visual, explorar sus funciones y evaluar la utilidad de la aplicación a través de una encuesta digital. Los resultados fueron positivos: los estudiantes calificaron con más de 4.5/5 la apariencia, funcionalidad y utilidad de la app, afirmando que Moodi les ayudaría a organizar mejor su tiempo, reducir su estrés y cuidar su bienestar emocional.

En conclusión, la solución propuesta **ha demostrado ser atractiva, funcional y relevante para los estudiantes**, validando su potencial como herramienta de acompañamiento académico y emocional. Se propone dar continuidad al desarrollo del prototipo **incorporando funciones más personalizadas e interactivas**, y **evaluar su implementación piloto en instituciones educativas públicas**, de manera que pueda integrarse como una plataforma de apoyo complementario para el bienestar de los estudiantes.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

En las aulas del Perú, muchos estudiantes se han visto emocionalmente afectados por la presión escolar. La vida académica actual va más allá de asistir a clases y aprobar exámenes; se ha convertido en una competencia constante en la que influyen las expectativas personales, familiares y sociales. Este entorno cada vez más competitivo transforma la experiencia educativa en una carrera en la que aquellos que no logran mantener el ritmo pueden experimentar los efectos perjudiciales de una presión que resulta complicada de gestionar (Unifranz, 2023).

La presión académica se puede describir como la tensión que sienten los adolescentes frente a los requerimientos escolares percibidas como retadores o abrumadoras. Estas pueden originarse en factores como las expectativas de los padres, las evaluaciones, el rendimiento o las relaciones sociales (MINEDU, 2020).

Contar con herramientas para manejar esta presión es fundamental, ya que la salud mental posibilita a las personas afrontar los momentos de estrés, potenciar sus habilidades, aprender, trabajar eficazmente y aportar al bienestar colectivo. Además, la OMS (2022) reconoce la salud mental como un derecho humano esencial y un pilar para el desarrollo personal y social.

Según indica la OMS (2023), la adolescencia es una etapa decisiva en la formación de hábitos sociales y emocionales vinculados al bienestar mental, como el descanso, la actividad física, la gestión emocional y las habilidades interpersonales. Por ello, el acompañamiento de la familia, la escuela y la comunidad resulta indispensable (OMS, 2023). Cuando estos factores no están presentes, los adolescentes pueden experimentar consecuencias significativas, dado que la ansiedad y la depresión tienen un impacto directo en la asistencia, la concentración y el rendimiento académico (OMS, 2023).

A pesar de la relevancia del tema, la atención psicológica en el sistema educativo peruano sigue siendo limitada. Hasta marzo de 2024, solo se registraban 679 psicólogos contratados para más 51 mil instituciones educativas públicas, lo que equivale a una cobertura de solo alrededor del 1 % del total. (Briceño, 2024). Esta falta de profesionales, sumada al estigma que aún existe alrededor de la salud mental, dificulta que los estudiantes reciban el apoyo necesario.

El estrés académico prolongado no solo repercute en el desempeño escolar, sino también en la salud física y emocional. Puede generar ansiedad, apatía, dolores físicos,

tensión muscular, falta de concentración y, en los casos más graves, llevar al agotamiento académico o *burnout*, caracterizado por el cansancio extremo y la pérdida de interés por los estudios (Psicología Madrid, 2023). A esto se suma las dificultades para acceder a los servicios de salud mental: en Perú existen apenas tres psiquiatras y diecisiete psicólogos por cada 100 000 habitantes, la mayoría concentrados en Lima (Anglo American Foundation, 2023).

Por ello, resulta esencial promover estrategias que fortalezcan la capacidad de los adolescentes para afrontar el estrés. Según De la Iglesia et al. (2018), la formación de mecanismos de afrontamiento se convierte en una parte fundamental del proceso de maduración y aprendizaje durante esta etapa. Esto convierte al estrés académico en un tema relevante dentro de las políticas de salud mental dirigidas a colegios, institutos y universidades.

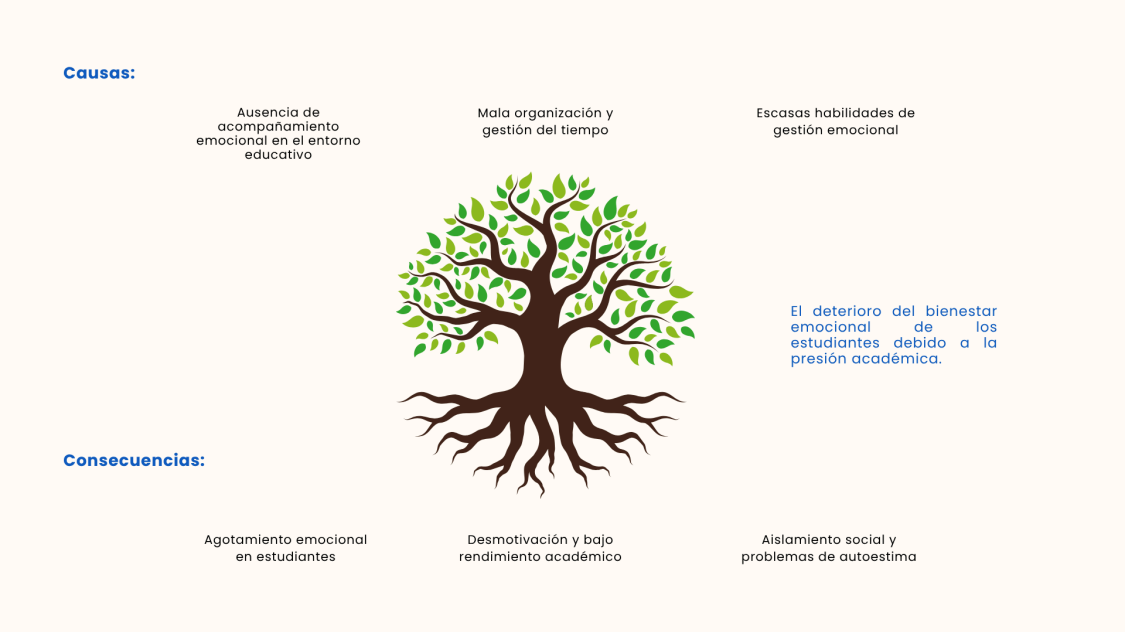
En conclusión, la presión académica es una realidad que incide de forma notable en la salud mental de los estudiantes peruanos. Cuidar este aspecto no solo implica brindar acompañamiento psicológico, sino también fomentar entornos y herramientas educativas empáticas y saludables.

2. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

Figura 1

Árbol de problemas



El deterioro del bienestar emocional de los estudiantes causado por la presión académica produce diversas repercusiones en su salud mental y rendimiento escolar. Dentro de las principales razones que dan lugar a esta situación se identifican tres factores clave.

- **Ausencia de acompañamiento emocional en el entorno educativo:** En el sistema escolar peruano, el enfoque suele centrarse en el desempeño académico, dejando de lado el bienestar emocional. La falta de espacios de escucha y apoyo psicológico hace que los estudiantes no sepan cómo manejar sus emociones frente a la presión.
- **Sobrecarga de tareas y falta de gestión del tiempo:** Muchos estudiantes no cuentan con herramientas adecuadas para organizar sus actividades académicas y personales. La acumulación de deberes, exámenes y proyectos sin una adecuada planificación genera estrés constante, agotamiento y sensación de descontrol.
- Muchos estudiantes no han desarrollado herramientas para reconocer, comprender y regular sus emociones frente a situaciones de presión o estrés académico.

La falta de educación socioemocional desde edades tempranas dificulta que puedan afrontar los retos escolares con equilibrio y resiliencia.

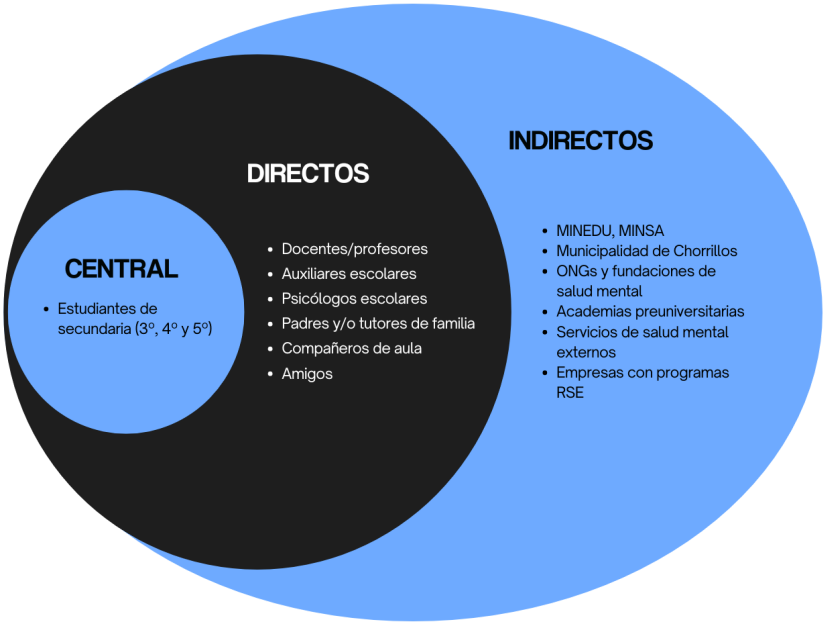
Estas causas generan serias consecuencias para el bienestar emocional de los estudiantes. Entre ellas se encuentran:

- **Agotamiento emocional en estudiantes:** El exceso de presión académica, sumado a la falta de descanso y manejo del tiempo, provoca estrés crónico, insomnio, cansancio mental y desmotivación generalizada.
- **Desmotivación y bajo rendimiento académico:** Cuando el bienestar emocional se ve afectado, la atención, la memoria y la capacidad para aprender disminuyen significativamente. Los estudiantes pueden sentir que "estudian por obligación" y no por motivación o curiosidad.
- **Aislamiento social y problemas de autoestima:** La constante comparación con otros y la sensación de no cumplir las expectativas pueden generar inseguridad, retraimiento y dificultad para relacionarse con los demás.

2.2 Población beneficiaria

Figura 2

Mapa de actores



Moodi está diseñado para poder ayudar a gestionar las emociones y el bienestar emocional de estudiantes de secundaria (de un rango de edad de 12–17 años), así como por los actores que interactúan con ellos en su entorno educativo. Se organizan en tres grupos: actores centrales (los propios estudiantes), actores directos (aquellos que se relacionan estrechamente con los estudiantes o con la app) y actores indirectos (entidades y agentes sociales que favorecen o se benefician del proyecto). Cada grupo cumple un rol específico en el ecosistema de Moodi, potenciando el equilibrio emocional y el desempeño académico de los jóvenes usuarios.

2.2.1 Actores centrales

Los actores centrales son los alumnos de secundaria, quienes van a recibir directamente el servicio de Moodi. Esta etapa de la adolescencia es crucial en el desarrollo emocional: la OMS (2025) indica que “1 de cada 7 jóvenes de entre 10 y 19

años padece algún trastorno mental", lo que resalta la vulnerabilidad emocional de los adolescentes. Los estudiantes de nivel secundario constituyen, por tanto, la población objetivo principal del proyecto.

2.2.2 Actores directos

Los actores directos son las personas del entorno inmediato de los estudiantes que participan de forma activa en el uso o difusión de Moodi.

Entre ellos destacan:

- **Docentes:** Los profesores son guías cotidianos en el proceso educativo y modelos de referencia para los alumnos. Los profesores influyen fuertemente en el desarrollo socioemocional de los estudiantes, ya que conviven con ellos bastantes horas del día, modelando comportamientos y promoviendo habilidades emocionales en el aula.
- **Padres de familia:** Las familias proveen el soporte emocional fundamental fuera de la escuela.
- **Psicólogos escolares:** Los profesionales de psicología cumplen un rol central en la detección y atención de dificultades emocionales dentro de los colegios, ya que su función es atender y promover un estado emocional saludable en todos los escolares.
- **Amigos y compañeros:** El grupo de amigos y compañeros es un soporte fundamental en la adolescencia. Tener amistades sanas y una buena relación con los compañeros es un factor fundamental dentro de la salud mental de los estudiantes.

2.2.3 Actores indirectos

Los actores indirectos son entidades y organizaciones que, sin interactuar cotidianamente con cada estudiante, facilitarán o amplificarán los beneficios de Moodi.

Entre ellos son:

- MINEDU, MINSA, Municipalidad de Chorrillos y academias preuniversitarias, su apoyo indirecto es crucial: un entorno escolar favorable es un factor protector

clave para la salud mental de los jóvenes. Por ejemplo, las instituciones pueden integrar Moodi en su proyecto educativo institucional, asignar recursos tecnológicos (dispositivos, conexión a internet) o dar la responsabilidad al personal docente que promueva el aplicativo.

- Empresas con programas de RSE: Las empresas que implementan programas de Responsabilidad Social Empresarial orientados a la educación y salud tienen un interés indirecto en Moodi. A través de ellas pueden conseguirse recursos adicionales como financiamiento, donación de dispositivos, conectividad y generar alianzas estratégicas.

2.3 Objetivo(s) del proyecto

2.3.1 Objetivo General:

Impulsar una educación emocional accesible y práctica para los estudiantes de nivel secundario de Lima Metropolitana, ayudándolos a gestionar la presión académica y fortalecer su bienestar a través de una app interactiva.

2.3.2 Objetivos Específicos:

- Identificar las causas principales que contribuyen a la presión académica y afectan el bienestar emocional de los estudiantes
- Evaluar la influencia de la aplicación Moodi en la autogestión emocional y el equilibrio académico de los estudiantes.
- Analizar la percepción y aceptación del uso de aplicaciones tecnológicas para el aprendizaje de habilidades emocionales en entornos escolares.

2.4 Marco referencial

Moodie surge como una propuesta innovadora que busca acompañar emocionalmente a los estudiantes mientras los ayuda a organizar su tiempo y reducir la presión académica. Más que una aplicación, Moodie se presenta como un **compañero digital** que promueve el equilibrio entre la salud emocional y la gestión del tiempo, dos aspectos fundamentales para el bienestar integral de los adolescentes.

En el contexto peruano, los estudiantes hacen frente a altos niveles de estrés debido a la sobrecarga de actividades escolares, la presión por el rendimiento y la ausencia de espacios de apoyo emocional. Aunque existen aplicaciones enfocadas en el bienestar o en la productividad, pocas abordan **ambos factores de manera conjunta**, especialmente desde la realidad educativa local. Moodie busca llenar ese vacío, ofreciendo una herramienta integral que combina acompañamiento emocional, gestión del tiempo y aprendizaje socioemocional a través de experiencias interactivas y lúdicas.

Consideraciones teóricas:

El diseño de Moodie se fundamenta en la integración de la **gamificación** y la **personalización** como estrategias efectivas para mejorar la motivación y la adherencia de los usuarios. Según Virginia Gaitán (s.f.), la gamificación “gana terreno en las metodologías de formación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario”. Esta perspectiva respalda el enfoque de Moodie, que utiliza mecánicas de juego para transformar las tareas cotidianas y el cuidado emocional en experiencias agradables y significativas.

Asimismo, la personalización contribuye a que el usuario se sienta comprendido y acompañado. Tal como se observa en el caso de Finch, una aplicación de autocuidado, “aunque existen diversas aplicaciones centradas en la atención plena y la productividad, Finch ofrece una perspectiva más emocional y lúdica, lo que facilita a los usuarios

mantener los hábitos diarios" (Wilson, 2023).

Moodie adopta un enfoque similar, integrando elementos afectivos que fortalecen el vínculo emocional con el usuario.

A nivel internacional, aplicaciones como **Duolingo** han demostrado la eficacia de la gamificación para fomentar la constancia y el aprendizaje. Su éxito se basa en la combinación entre recompensas, retos y personalización, estrategias que "utilizan la psicología para maximizar la retención y la motivación del consumidor" (Scrimmage, 2023). Moodie toma este principio como referencia, aplicándolo al ámbito del bienestar emocional y el manejo del horario académico.

En el contexto local, los esfuerzos digitales centrados en la salud mental aún son limitados. Aunque existen iniciativas como **MoversUp**, orientada al bienestar juvenil, y campañas impulsadas por el **Ministerio de Salud (MINSA)**, todavía no se cuenta con una plataforma que aborde específicamente la presión académica en estudiantes de secundaria.

Por ello, Moodie se posiciona como una propuesta innovadora en el ecosistema educativo y digital peruano, combinando recursos tecnológicos, estrategias de gamificación y acompañamiento emocional adaptado al contexto escolar.

En síntesis, Moodie se diferencia de otras aplicaciones al integrar el bienestar emocional y la gestión del tiempo dentro de una experiencia interactiva, empática y contextualizada. Su base teórica se sustenta en la gamificación, la psicología motivacional y la personalización de la experiencia, buscando aportar al desarrollo integral de los estudiantes en un entorno que promueva el equilibrio entre rendimiento académico y salud emocional.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario

Figura 3

Arquetipo de usuario



Arquetipo de usuario:

Camila es una estudiante perfeccionista, ansiosa, responsable y reservada emocionalmente, se levanta temprano y procura llegar siempre puntual. Durante las clases participa activamente y trata de mantener sus notas altas. Los profesores y su familia confían en ella y la consideran “una buena alumna”, pero esa etiqueta la hace sentir presionada a no fallar.En los recreos muchas veces busca a sus docentes o aprovecha para avanzar tareas. Casi no tiene tiempo para descansar.Al volver a casa, almuerza rápido, ayuda un poco con las labores domésticas y luego se sienta a estudiar o hacer tareas hasta tarde. Camila ha aprendido a disimular su agotamiento; prefiere callar antes que preocupar a su familia.

2.5.2 Información sobre el Mercado

Fortalezas:

- Creciente interés social e institucional en promover el bienestar emocional en adolescentes.
- Uso masivo de smartphones entre jóvenes de secundaria facilita su adopción.
- Moodi combina organización académica con acompañamiento emocional, algo poco explorado en el mercado escolar peruano.
- La presencia de un personaje digital, como Moodi, genera conexión emocional y engagement.
- Puede implementarse en distintos contextos (colegios, academias, programas sociales).

Oportunidades:

- La postpandemia impulsó la aceptación de apps de aprendizaje y bienestar (CEPAL; UNESCO, 2020).
- Creciente interés del Minedu y ONGs en programas que fomenten la salud mental escolar.
- Los adolescentes responden positivamente a plataformas dinámicas y visuales.
- Hay pocas apps peruanas centradas en la salud emocional y académica de estudiantes.
- Posible colaboración con colegios, universidades o marcas que promuevan bienestar y educación.

Debilidades:

- Dificultad para integrar Moodi dentro del sistema educativo del estado.
- Riesgo de abandono si la app no logra sostener la motivación o novedad.
- Al ser un producto nuevo, necesita respaldo económico o alianzas para escalar.

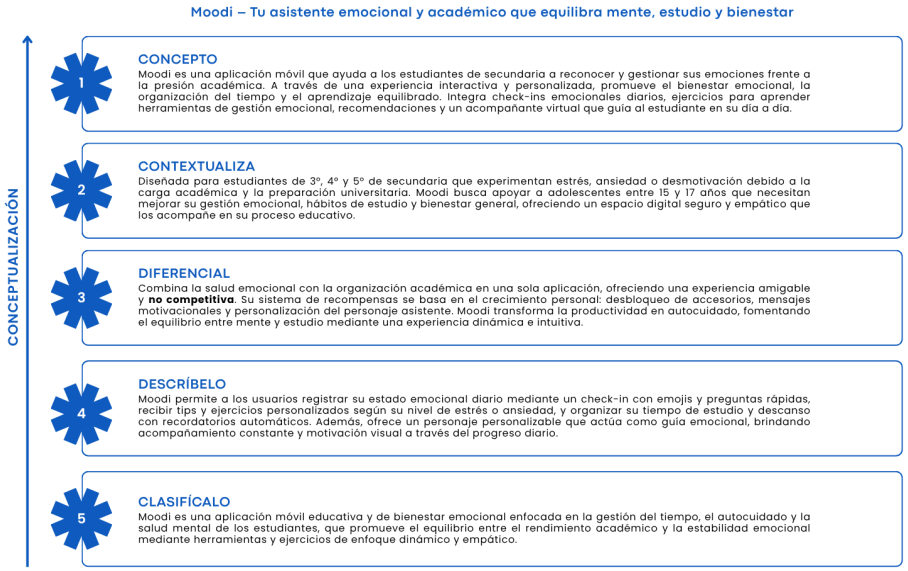
Amenazas:

- Poca continuidad en programas de bienestar o tecnología dentro del sistema educativo peruano.
- Los jóvenes ya usan muchas apps y redes, lo que puede dificultar captar y mantener su atención.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

Figura 4

Propuesta de Valor



1. **Nombre atractivo del concepto**

   Moodi – Tu acompañante emocional que equilibra mente, estudio y bienestar.

2. **Clasificación**

   Moodi es una aplicación móvil educativa y de bienestar emocional, enfocada en acompañar a los estudiantes de secundaria en la gestión de sus emociones, organización del tiempo y hábitos de estudio saludables. Combina la autoevaluación emocional con técnicas de productividad y descanso activo.

3. **Descripción**

Moodi es una aplicación digital creada para acompañar a estudiantes en la gestión de su tiempo y bienestar emocional. Combina organización y autocuidado mediante herramientas como un calendario interactivo, lista de tareas, ejercicios de respiración y mensajes motivacionales. Su personaje virtual guía al usuario y refuerza hábitos positivos a través de dinámicas de gamificación. Con ello, Moodie busca reducir la presión académica y fomentar una rutina más equilibrada y saludable.

4. **Diferencial**

En comparación con otras aplicaciones existentes centradas únicamente en la productividad o el bienestar, Moodie combina la gestión emocional y la organización académica en un solo espacio digital. No busca fomentar la competencia entre usuarios, sino el crecimiento personal a través de recompensas simbólicas como logros visuales, accesorios para el avatar, ambientes temáticos y mensajes positivos del acompañante virtual.

Con un tono cercano, un diseño amigable inspirado en apps como *Duolingo* y un enfoque empático, Moodie representa un espacio de autocuidado y aprendizaje emocional adaptado a las necesidades de los adolescentes.

5. **Contextualización**

Moodi está diseñada para estudiantes de secundaria que lidian con altos niveles de estrés como de ansiedad por la presión académica y la preparación a la vida universitaria. Está pensada especialmente para adolescentes entre 12 a 17 años que desean mejorar su bienestar, gestionar mejor su tiempo y encontrar equilibrio entre su vida académica y personal.

La aplicación también puede ser utilizada por instituciones educativas que buscan fomentar la educación emocional y la salud mental escolar mediante el uso de tecnología accesible e interactiva.

6. **Redacción del concepto**

Moodi es una aplicación que acompaña emocional como académicamente a los estudiantes de secundaria, la app ayuda a mejorar cómo se sienten a través de ejercicios y los guía con herramientas prácticas para equilibrar su mente como su rutina de estudio. A través de check-ins emocionales, recomendaciones, recordatorios y un asistente virtual personalizable, Moodi fomenta el autoconocimiento, la organización y el bienestar emocional en adolescentes que buscan disfrutar del aprendizaje sin ansiedad ni sobrecarga.

2.5.4 Diseño de producto/servicio

Moodi es una aplicación móvil desarrollada para dispositivos Android e iOS, tiene una interfaz ligera y un almacenamiento seguro de datos en la nube. La aplicación está dirigida principalmente a estudiantes de secundaria de colegios públicos que experimentan una considerable presión derivada del ámbito académico y necesitan recursos accesibles para organizar su tiempo y cuidar su bienestar emocional.

Su diseño visual se inspira en un estilo amigable, colorido y motivacional, pensado para conectar emocionalmente con adolescentes. El personaje interactivo “Moodi” actúa como un acompañante digital 24/7 que brinda apoyo constante mediante mensajes positivos, recordatorios y ejercicios de relajación.

La interfaz prioriza la usabilidad, accesibilidad y empatía, incorporando íconos simples pero dinámicos e intuitivos, así como dinámicas de juego (gamificación) que fomentan la constancia y la motivación diaria.

Funcionalidades principales

- **Gestión del tiempo:** calendario académico personalizado con recordatorios

automáticos para tareas, exámenes y actividades.

● **Control emocional**: registro diario del estado de ánimo a través de emojis y recomendaciones según la emoción detectada.

● **Acompañamiento digital:** personaje interactivo (Moodi) que brinda mensajes motivacionales y de apoyo emocional.

● **Rutinas saludables:** sugerencias de pausas activas, respiración guiada y ejercicios de relajación orientadas a reducir los niveles de estrés.

● **Gamificación:** retos, logros y recompensas simbólicas que incentivan la organización y el autocuidado.

● **Panel de progreso:** estadísticas semanales sobre organización, estado emocional y tracker emocional.

● **Conexión educativa:** contenido breve sobre manejo del estrés, hábitos de estudio y equilibrio emocional.

Mecánica del servicio

El servicio funciona bajo un modelo emocional-gamificado, que combina el acompañamiento digital con la motivación lúdica con el propósito de fortalecer el bienestar emocional y optimizar el rendimiento escolar de los usuarios.

El proceso general de uso es el siguiente:

1. Inicio y ajuste del perfil personal: el estudiante descarga la app, crea su perfil y responde un breve cuestionario sobre sus hábitos de estudio y emociones.
2. Diagnóstico inicial: Moodi analiza los datos para adaptar las recomendaciones y mensajes a las necesidades del usuario.
3. Organización académica: el estudiante programa sus tareas, horarios y metas; la app envía recordatorios dinámicos para ayudarle a cumplirlos sin estrés.
4. Acompañamiento emocional: el personaje Moodi evalúa cómo se siente el usuario

mediante preguntas diarias e interactúa con respuestas empáticas o consejos.

5. Gamificación y recompensas: cada logro completado otorga puntos que refuerzan la motivación y generan retroalimentación positiva.
6. Seguimiento y bienestar: la app ofrece reportes visuales que reflejan el progreso emocional y académico del estudiante, fortaleciendo su autoconocimiento.

Triple balance de sostenibilidad

Social: Moodi promueve el bienestar emocional y la salud mental en adolescentes de colegios públicos, aportando a la formación de jóvenes más conscientes, seguros y resilientes. Promueve la empatía, la autorregulación emocional y el desarrollo de habilidades blandas que fortalecen la convivencia escolar.

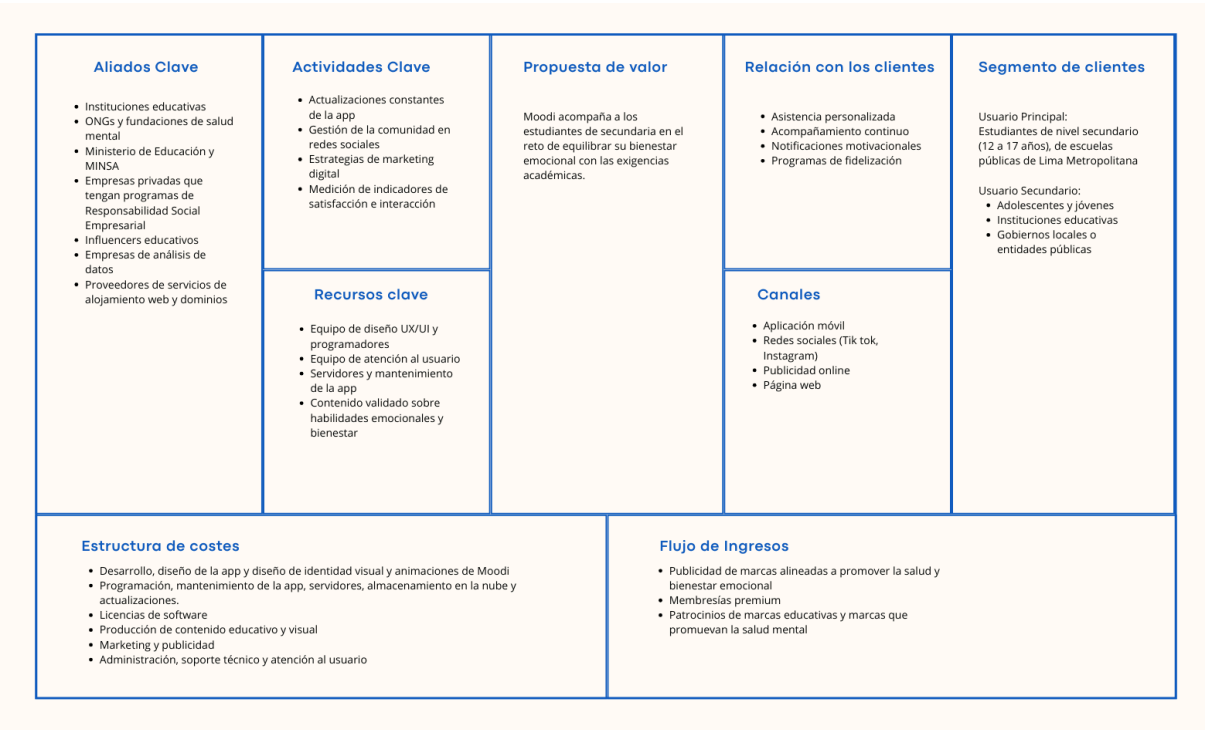
Económico: La app permite el acceso gratuito a la mayoría de funciones, garantizando la inclusión digital de estudiantes de bajos recursos. Al mismo tiempo, genera sostenibilidad financiera mediante membresías premium, alianzas con instituciones educativas, patrocinios y publicidad responsable de marcas alineadas al bienestar y la educación.

Educativo y tecnológico: Moodi aprovecha la alta penetración del uso de smartphones en adolescentes peruanos, convirtiéndose en una herramienta digital accesible para fortalecer la educación emocional. Además, su diseño orientado a las necesidades del usuario y la perspectiva adoptada de gamificación lo hacen atractivo, dinámico, funcional y viable como recurso pedagógico complementario.

2.5.1 Modelo de Negocio

Figura 5

Modelo de Negocios



2.5.6 Resultados esperados

- En cinco años, Moodi habrá contribuido a que más del 80 % de los estudiantes usuarios desarrollen mejores hábitos de organización y gestión emocional, reduciendo los niveles de estrés académico percibido.
- Moodi será reconocida por instituciones educativas y organizaciones juveniles como una herramienta de acompañamiento emocional efectiva para adolescentes en etapa escolar.
- El Ministerio de Educación (MINEDU) y programas aliados de bienestar escolar considerarán a Moodi como un recurso digital complementario para fortalecer la tutoría y educación emocional en colegios públicos.
- El 85 % de los estudiantes afirmará que la app les ayudó a identificar y comprender sus emociones, mejorando su autoconocimiento y autocontrol en momentos de presión académica.

- La app será tendencia en redes sociales entre estudiantes y profesores, destacando por su enfoque amigable y su personaje interactivo.
- Moodi generará una comunidad digital positiva, donde los adolescentes puedan compartir experiencias, logros y estrategias para cuidar su bienestar mental.
- Moodi inspirará la creación de nuevas herramientas tecnológicas educativas y emocionales, contribuyendo al fortalecimiento de la salud mental juvenil en el Perú.
- El proyecto se convertirá en un modelo replicable en otros países latinoamericanos, adaptándose a diferentes contextos educativos y culturales.

2.5.7 Prototipos desarrollados

Baja definición. Bocetos y wireframes que validaron estructura y navegación con usuarios antes de diseñar el producto final.

Figura 6

Boceto de la app 1



Figura 7

Boceto de la app 2



Figura 8

Boceto de la app 3

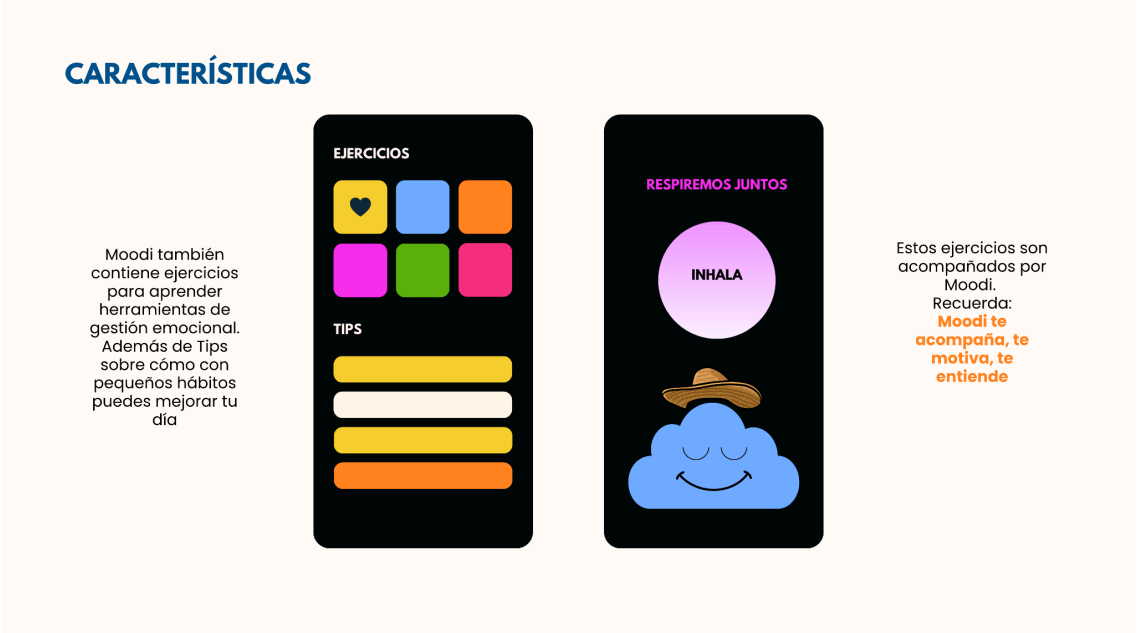


Figura 9

Boceto de la app 4



Figura 10

Boceto de la app 5



Figura 11

Boceto de la app 6



Figura 12

Boceto de la app 7



Alta definición. Prototipos detallados con gráficos, colores e interacciones que permitieron evaluar usabilidad y estética.

Figura 13

Frames - Notificaciones

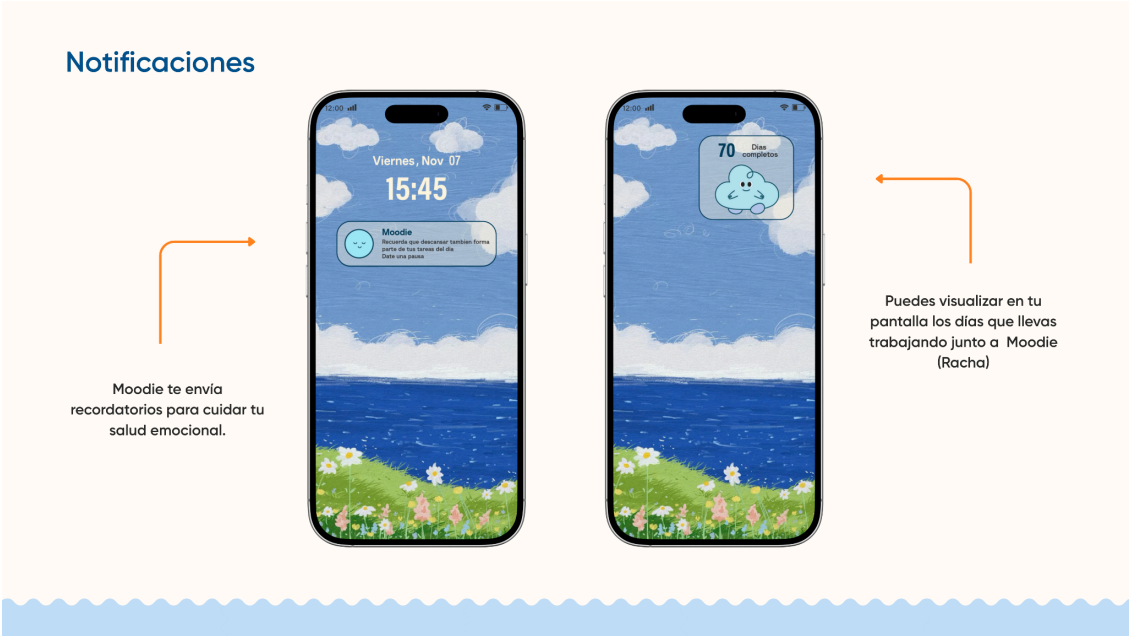


Figura 14

Frames - Presentación

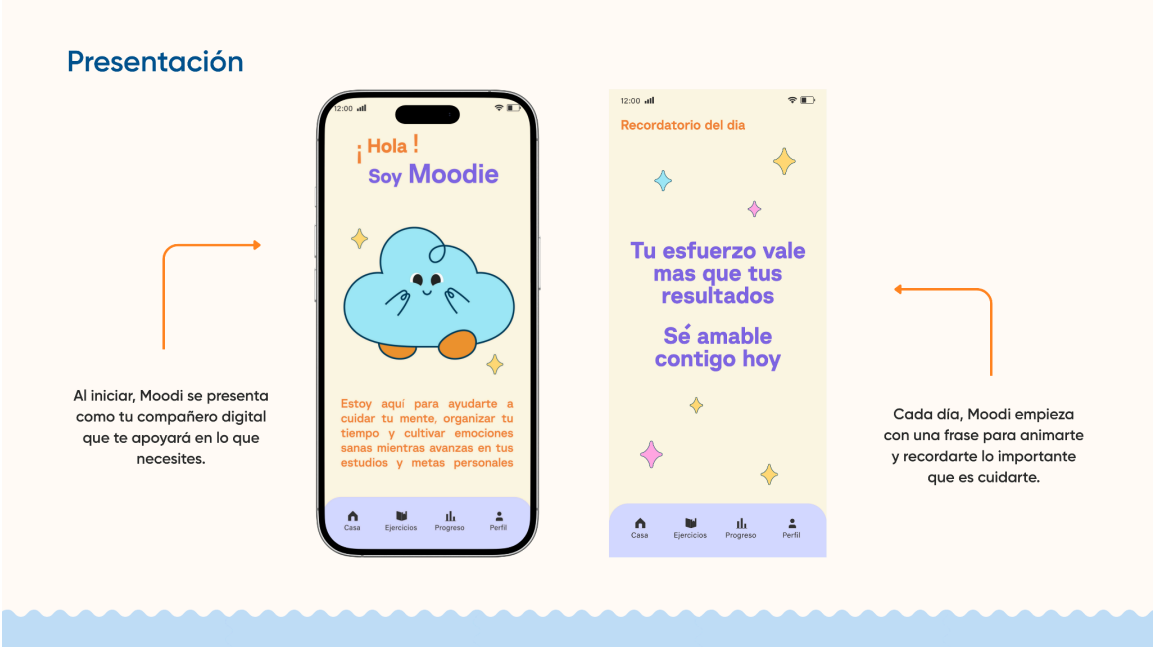


Figura 15

Frames - Características

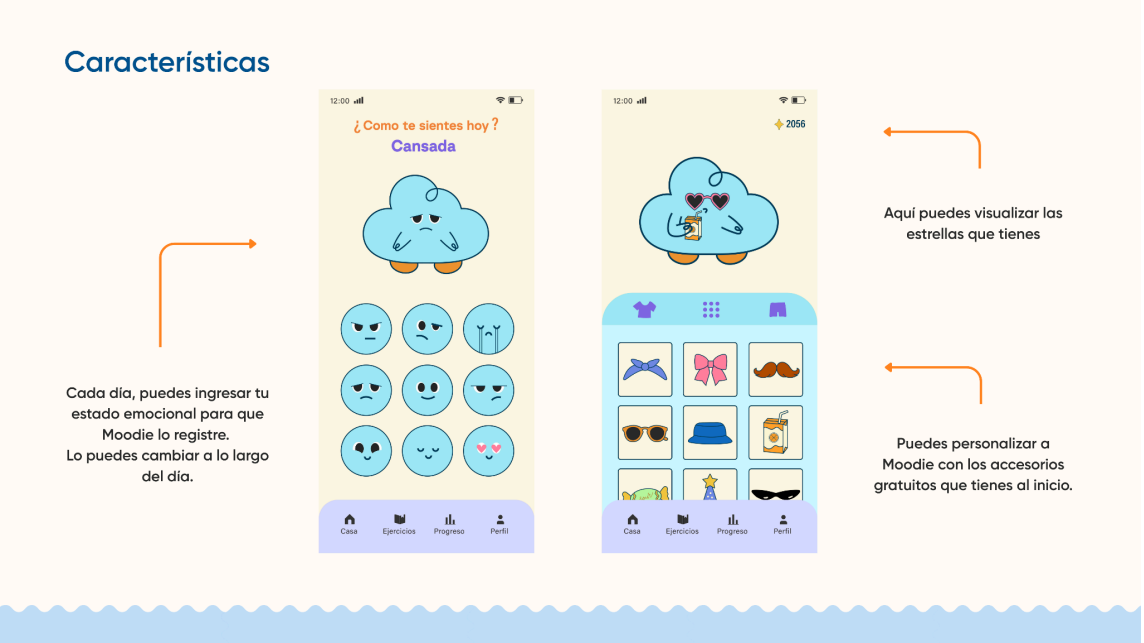


Figura 16

Frames - Organización 1

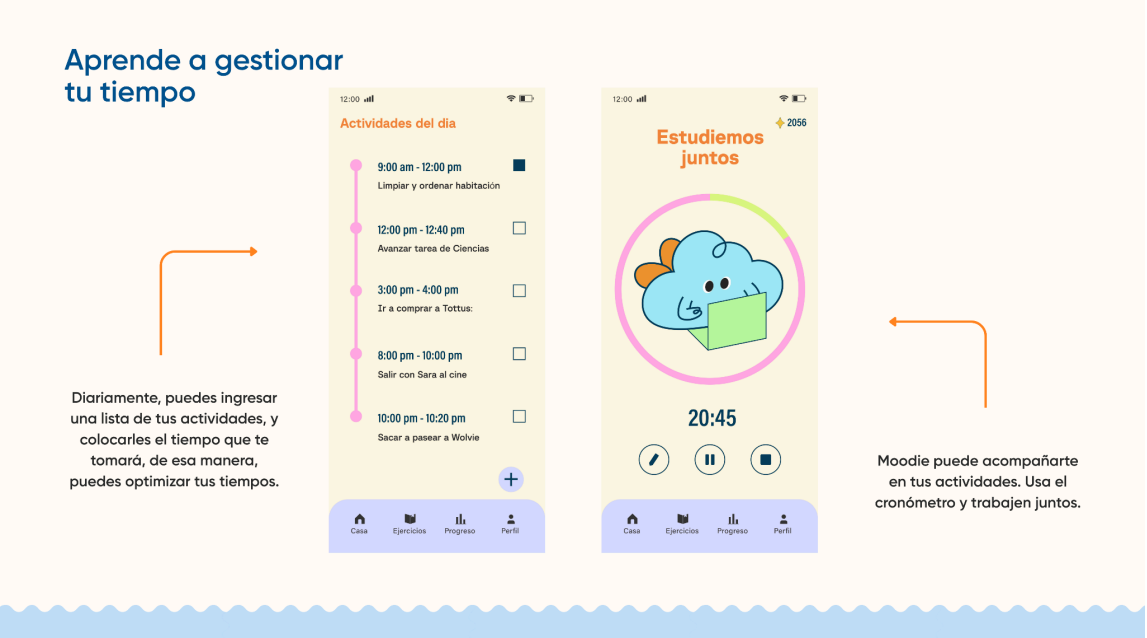


Figura 17

Frames - Organización 2

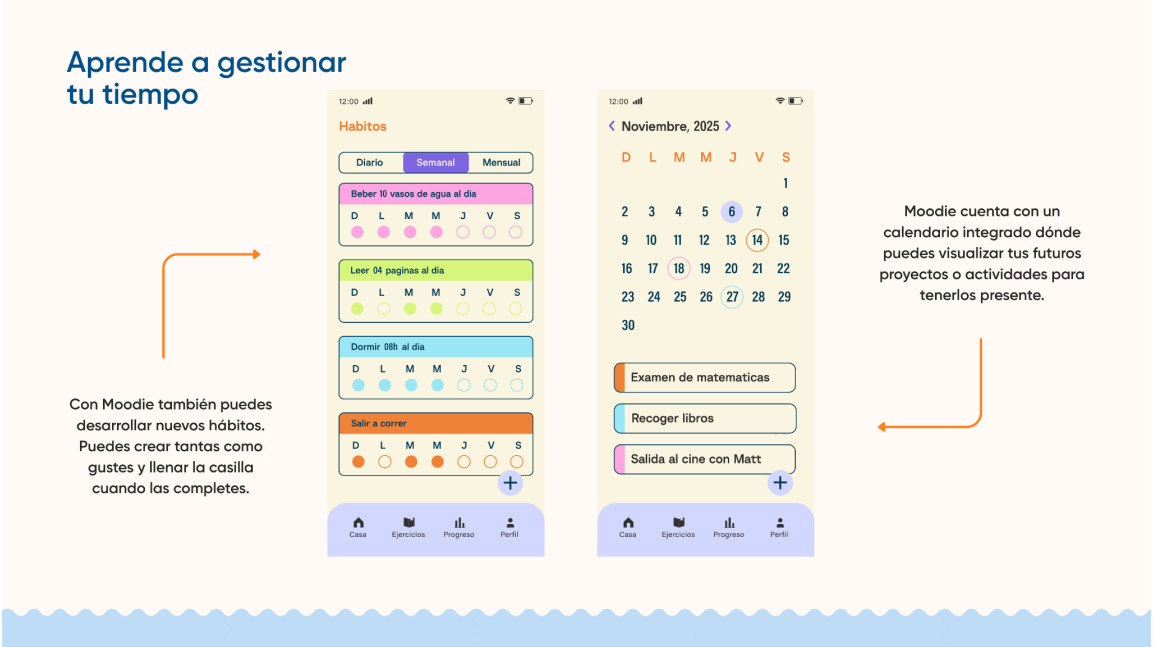


Figura 18

Frames - Bienestar 1

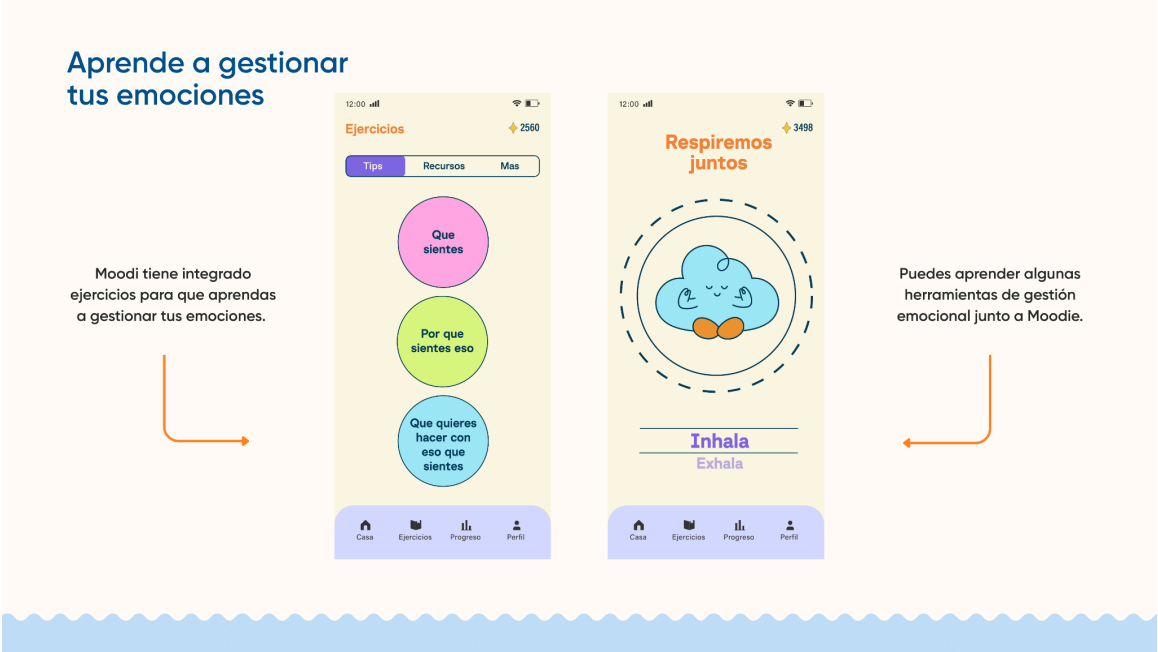


Figura 19

Frames - Bienestar 2

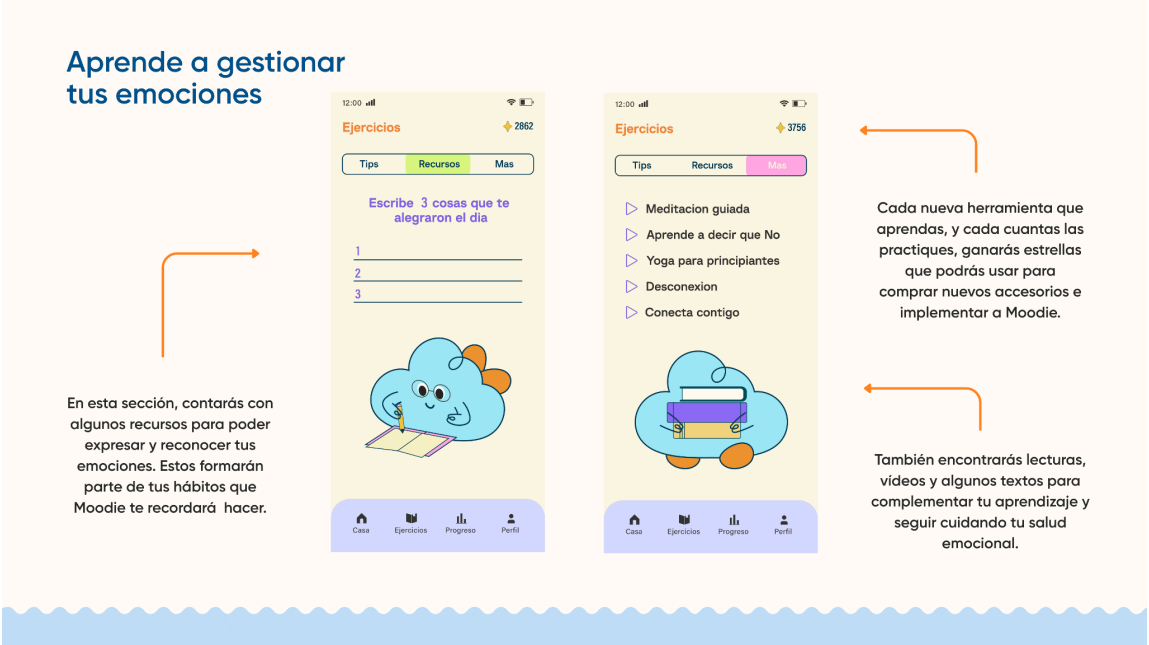


Figura 20

Frames - Recordatorios

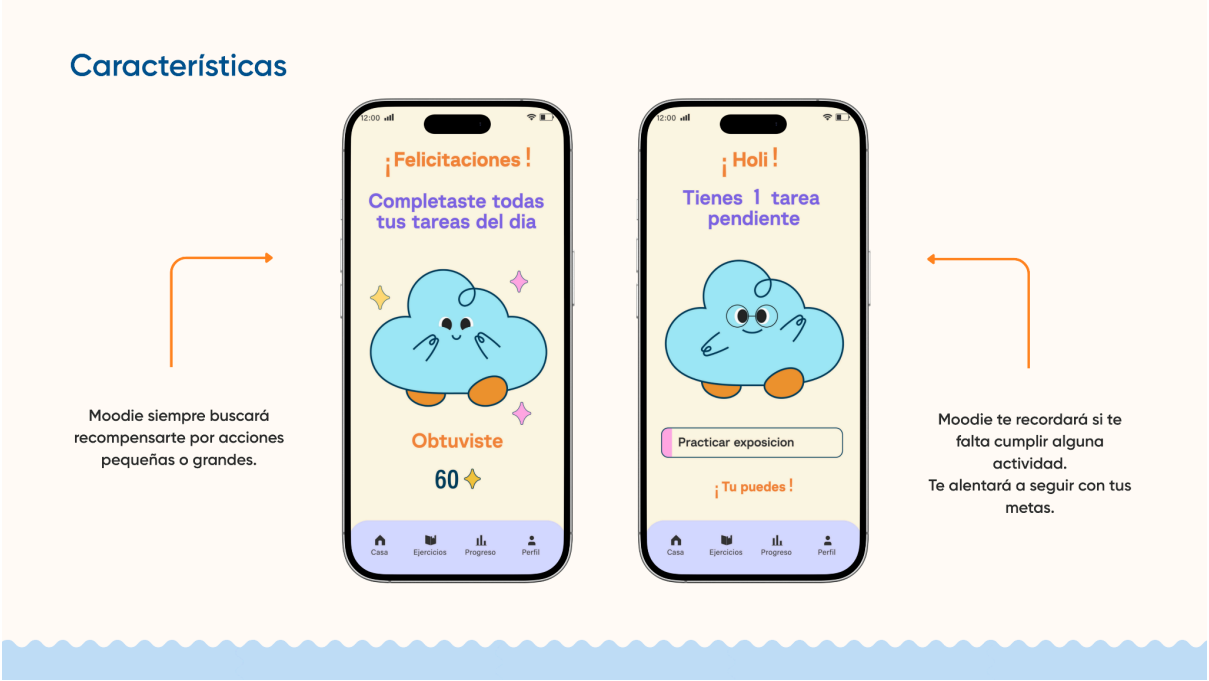
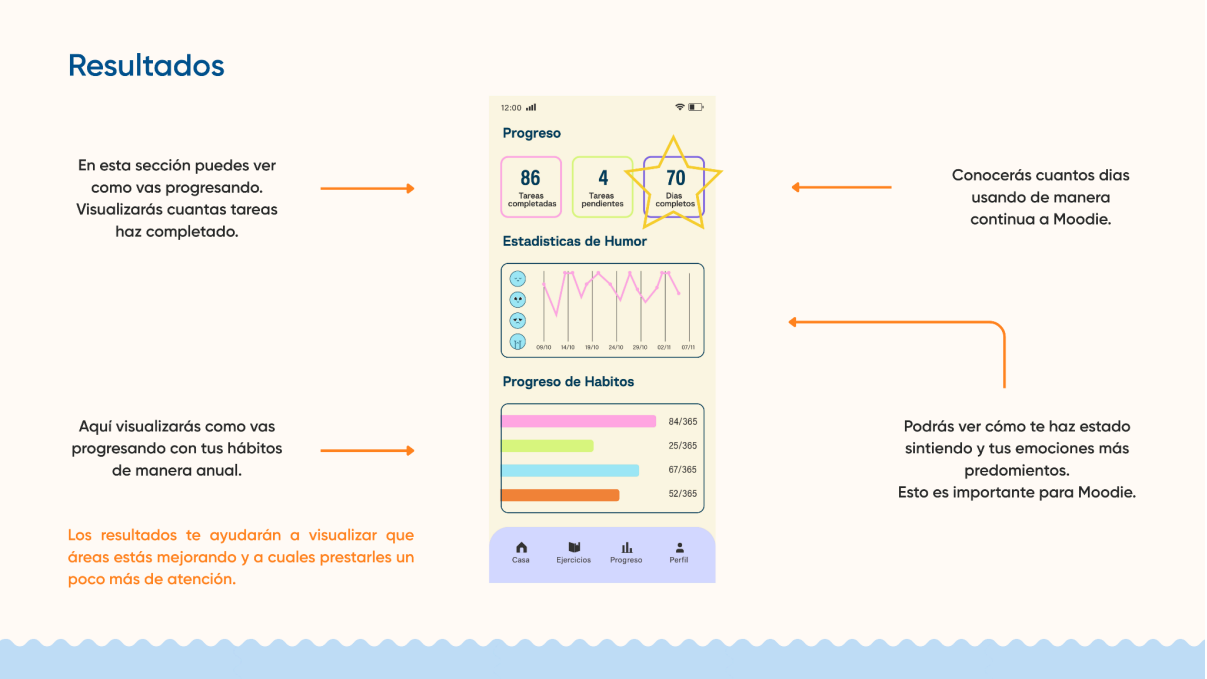


Figura 21

Frames - Resultados

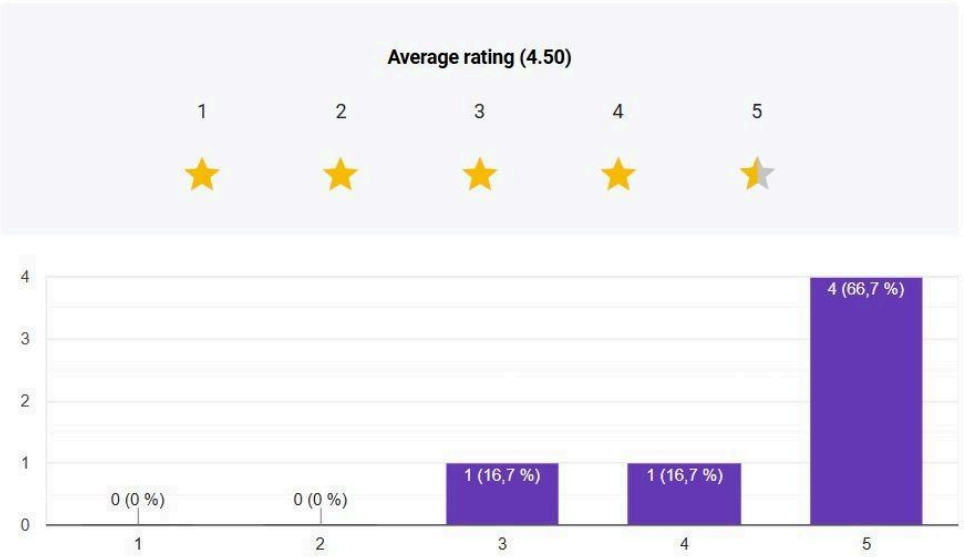


Encuesta a posibles usuarios:

Se realizó una encuesta a los mismos encuestados en la primera fase, para conocer su opinión sobre el prototipo final de Moody. En el siguiente apartado se detallan los resultados obtenidos en la encuesta:

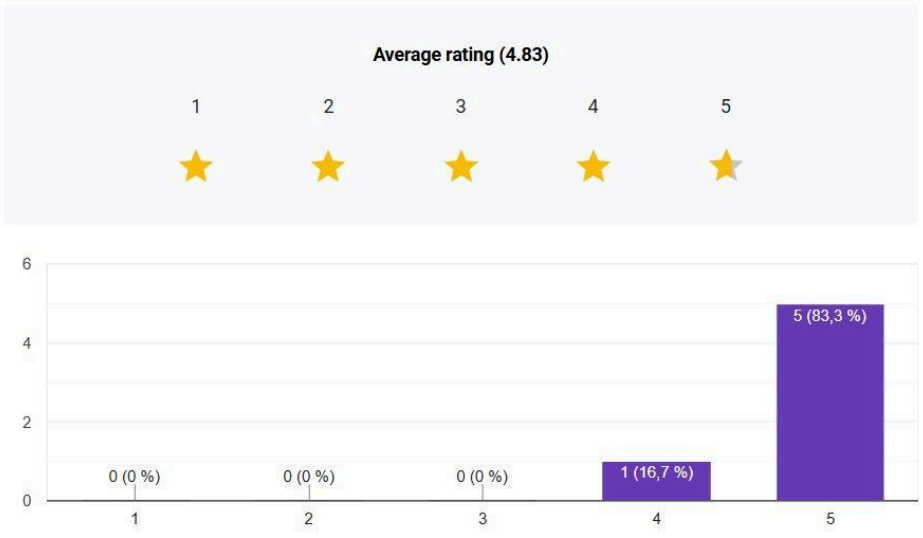
1. **En una escala del 1 al 5, ¿qué tan atractiva te pareció la interfaz visual de la app? (1 = Nada atractiva | 5 = Muy atractiva)**

   El 66.7% calificó la interfaz visual de la app con 5 estrellas, destacando su diseño atractivo, moderno y juvenil, lo que demuestra una buena adaptación al público objetivo.



2. **En una escala del 1 al 5, ¿consideras que Moodi tiene una apariencia amigable y cercana? (1 = Nada atractiva | 5 = Muy atractiva)**

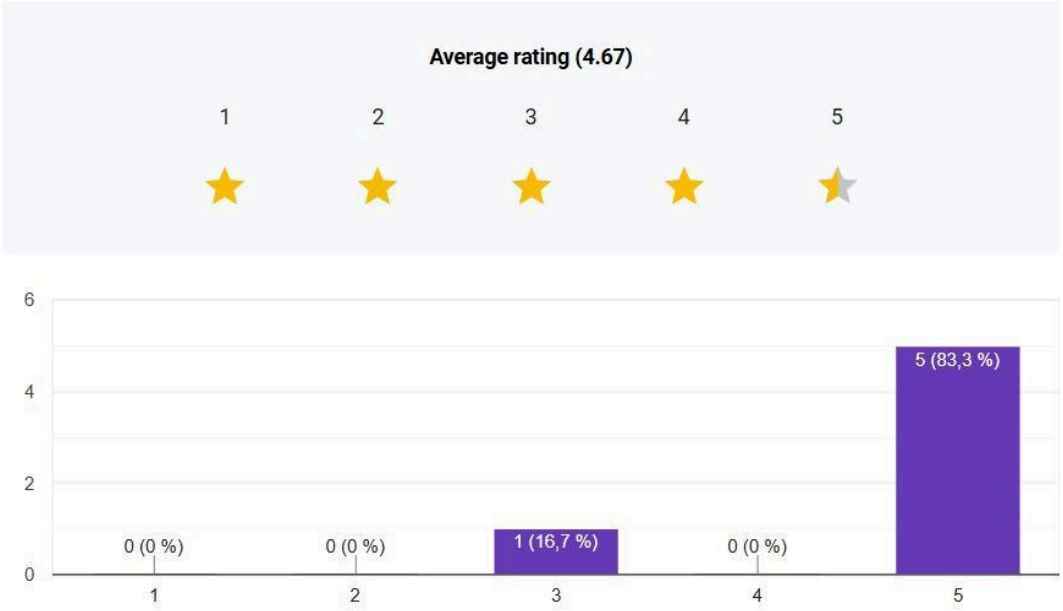
   El 83.3% consideró que la aplicación tiene una apariencia amigable y cercana, resaltando la presencia del personaje "Moodi" como un elemento que genera empatía y acompañamiento.



3. **En una escala del 1 al 5, ¿qué tan útil consideras la función del calendario y las tareas para organizar tu día?**

   El 83.8% de los estudiantes la valoró con una puntuación alta (5 estrellas), lo

que evidencia la efectividad de esta herramienta para mejorar la planificación académica.



4. **En una escala del 1 al 5, ¿qué tanto crees que Moodi puede ayudarte a reducir tu estrés y sentirte más tranquilo/a con tus estudios?**

   El 50% manifestó que la app podría ayudarlos a sentirse más tranquilos y menos presionados frente a sus estudios.



5. **En una escala del 1 al 5, ¿qué tan probable es que uses Moodi si estuviera disponible?**

   El 50% indicó que usaría Moodi si estuviera disponible en el mercado, lo cual refleja una alta aceptación y potencial de uso real.



2.5.8 Experimentos

¿Qué funciona bien en la app?

- Diseño visual: Los estudiantes destacaron que la interfaz es clara, moderna y transmite tranquilidad a través de su paleta de colores suaves y elementos visuales amigables.
- Asistente virtual “Moodi”: Fue uno de los aspectos más valorados, ya que genera acompañamiento emocional constante mediante mensajes empáticos y motivacionales.
- Calendario y organización: La función de recordatorios automáticos y registro de tareas resultó útil para mejorar la gestión del tiempo académico.

- Check-in emocional: La opción de registrar emociones diarias fue bien recibida, pues permite reflexionar sobre el estado de ánimo y recibir recomendaciones personalizadas.
- Gamificación: Los usuarios encontraron entretenido el sistema de logros y recompensas, lo que promueve la constancia y el compromiso.

¿Qué elementos te parecen positivos y bien logrados?

- La interactividad y empatía del personaje principal genera confianza y motivación.
- El lenguaje y tono comunicativo es cercano y adaptado a los adolescentes.
- La integración de herramientas de planificación y bienestar emocional fue considerada innovadora y útil.

¿Qué se puede mejorar?

- Incluir más opciones de personalización del personaje Moodi, como ropa, accesorios y estados de ánimo.
- Incluir un chatbot de Moodi para que sea más interactivo, cercano y empático.
- Incorporar música o sonidos relajantes para acompañar los ejercicios de respiración.
- Extender el contenido educativo con mini retos o cápsulas interactivas sobre salud emocional y hábitos de estudio.

Es por ello que Moodi fue percibida como una aplicación funcional, atractiva y emocionalmente significativa. Los estudiantes valoraron su equilibrio entre organización y acompañamiento emocional. Las mejoras propuestas apuntan a fortalecer su interactividad y personalización, incrementando la conexión afectiva y el uso continuo.

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

Moodi constituye una propuesta tecnológica orientada que busca acompañar emocional y académicamente a los jóvenes limeños en etapa escolar de nivel secundario. Surge como respuesta al creciente problema de la presión académica y el estrés escolar que afecta el bienestar mental de los adolescentes.

El proyecto integra tres ejes principales: gestión emocional, organización académica y gamificación. Su propuesta combina herramientas digitales para planificar tareas y registrar emociones diarias, con el apoyo de un personaje virtual empático que motiva al usuario.

A partir del proceso de investigación, validación con usuarios y análisis de mercado, se concluye que Moodi tiene alto potencial de aceptación y escalabilidad, especialmente por su carácter lúdico y su accesibilidad en dispositivos móviles. Su implementación busca impactar positivamente en la educación pública peruana, promoviendo una cultura de autocuidado emocional y aprendizaje equilibrado.

Finalmente podemos decir que Moodi puede convertirse en un referente digital de bienestar juvenil, impulsando el crecimiento integral de los estudiantes y contribuyendo a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS 3, Salud y bienestar) relacionados con la salud mental y la educación de calidad.

3. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

Moodi requiere una inversión estratégica en distintas áreas tecnológicas y de comunicación. El presupuesto abarca desde el diseño UX/UI, mantenimiento de servidores, hasta las estrategias de difusión por redes. Por ello se considera una estimación de ingresos mediante alianzas publicitarias, membresías premium y patrocinios de marcas relacionadas con la salud mental y el bienestar estudiantil.

La tabla que se expone a continuación muestra los componentes esenciales del proceso de desarrollo y su estimación de costos:

ÁREA	DESCRIPCIÓN	COSTO ESTIMADO (S/)
Diseño UX/UI	Prototipado, diseño visual, navegación y pruebas de experiencia de usuario con enfoque emocional y juvenil.	**S/ 3,500**
Desarrollo de la App	Programación con Flutter, integración con Firebase, base de datos, registro de usuarios y funciones interactivas (seguimiento, calendario, notificaciones).	**S/ 9,000**
Licencia del Desarrollador	Licencias anuales para su lanzamiento en App Store y Google Play.	**S/ 750**
Infraestructura y Hosting	Servicios en la nube (Firebase / AWS), almacenamiento, hosting y mantenimiento de base de datos segura.	**S/ 3,800**
Diseño Visual, animaciones de "Moodi"	Implementación del asistente virtual con animaciones, mensajes personalizados.	**S/ 2,000**

Pruebas y QA (Calidad)	Verificación funcional, pruebas de usabilidad en distintos dispositivos, corrección de errores y optimización.	**S/ 1,500**
Marketing y Difusión	Campañas en redes sociales (Instagram, TikTok, YouTube), influencers educativos.	**S/ 4,000**
Soporte y Mantenimiento	Actualizaciones, resolución de errores, mejoras post-lanzamiento, soporte técnico y de atención.	**S/ 4,500**
Total Estimado		**S/ 29,050**

4. Conclusiones y recomendaciones

A partir de la etapa investigativa, prototipado y validación de la aplicación **Moodi**, se concluye que la presión académica afecta significativamente la salud emocional de los estudiantes de nivel secundario y que las herramientas digitales pueden convertirse en un medio eficaz para acompañar y fortalecer su bienestar. Moodi ofrece una alternativa accesible, cercana y motivadora para que los adolescentes aprendan a gestionar sus emociones, organizar su tiempo y afrontar con mayor equilibrio los retos escolares.

Recomendaciones

1. **Integrar Moodi en escuelas públicas y privadas** como una herramienta de apoyo para la tutoría y orientación estudiantil.
2. **Incorporar funciones más personalizadas**, como un chat conversacional con Moodi o la conexión entre compañeros.
3. **Desarrollar** programas que promuevan la comprensión y el cuidado de la salud mental en entornos escolares.
4. **Realizar pruebas piloto a mayor escala** para medir su impacto en el bienestar emocional y desempeño académico.
5. **Explorar alianzas con el MINEDU o instituciones educativas** para ampliar su alcance y sostenibilidad.

5. Referencias Bibliográficas

Anglo American Foundation. (s. f.). *Salud mental adolescente y joven en el sur del Perú: Retos, brechas y oportunidades*. https://www.angloamericanfoundation.org/latest-updates/research-report/salud-mental-adolescente-y-jovenen-el-sur-del-peru-retos-brechas-yoportunidades/

Autonomous. (s. f.). *Finch self-care app review: Full breakdown*. https://www.autonomous.ai/ourblog/finch-self-care-app-review-full-breakdown

De la Iglesia, G., Castro, A., & Fernández, M. (2018). *Perfiles de afrontamiento del estrés en adolescentes: su relación con la psicopatología*. Revista de Psicología, 14(27), 77–92. https://erevistas.uca.edu.ar/index.php/RPSI/article/view/1360

DrPress. (2023). *Factores asociados al estrés académico en adolescentes*. *European Humanities and Social Sciences Journal*, 1(7). https://drpress.org/ojs/index.php/EHSS/article/view/25838

Educativa. (s. f.). *Gamificación: el aprendizaje divertido*. https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/

Gobierno del Perú – Ministerio de Salud (MINSA). (2023). *El 29,6 % de adolescentes entre los 12 y 17 años presenta riesgo de padecer algún problema de salud mental o emocional*. 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

Hinostroza Barzola, K. U. (2022). *Estrés académico y salud mental en adolescentes*. Universidad Autónoma del Perú.

https://repositorio.autonoma.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13067/3508/Hinostroza%20Barzola%2c%20K.%20U..pdf

Juventud.gob.pe. (2023, junio). *El 32.3 % de jóvenes de 15 a 29 años presentaron algún problema de salud mental*. https://juventud.gob.pe/2023/06/el-32-3-de-jovenes-de-15-a-29-anos-presentaron-algun-problema-de-salud-mental/

Mental Health Center Kids. (s. f.). *Academic pressure*. https://mentalhealthcenterkids.com/blogs/articles/academic-pressure

Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2021). *Estrés académico adolescente y su relación con la habilidad socioemocional de toma de decisiones en 2.º grado de secundaria*. https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/10804

Psicología Madrid. (s. f.). *Estrés escolar: causas, consecuencias y soluciones para estudiantes y familias*. https://www.psicologiamadrid.es/estres-escola-causas-consecuencias-soluciones-estudiantes-familias/

Scrimmage. (2022). *The psychology behind Duolingo's success*. https://scrimmage.co/the-psychology-behind-duolingos-success/

Tacca, D., Alva, M., & Tacca, A. (2022). *Relación entre el estrés académico y la resiliencia en estudiantes universitarios durante la pandemia por COVID-19*. Universidad Tecnológica del Perú (UTP). https://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12867/5979/D.Tacca_M.Alva_A.Tacca_RIP_Articulo_spa_2022.pdf

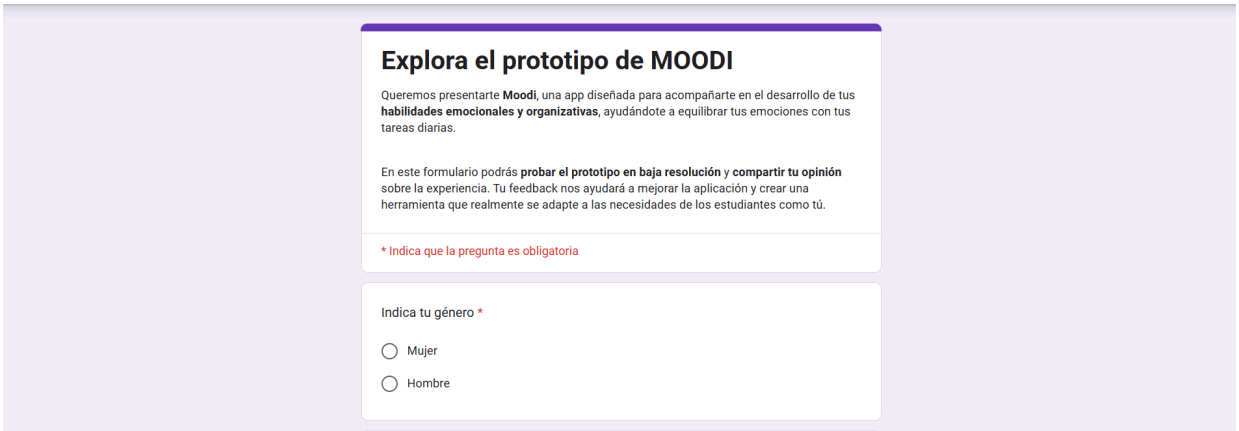
Unifranz. (s. f.). *Presión académica: un reto para la salud mental de los estudiantes*. https://unifranz.edu.bo/blog/presion-academica-un-reto-para-la-salud-mental-de-los-estudiantes/

World Health Organization (WHO). (2023). *Adolescent mental health*. https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health

6. Anexos

Anexo A

Entrevistas a estudiantes de nivel secundario sobre el prototipo de ***baja fidelidad***



Explora el prototipo de MOODI

Queremos presentarte **Moodi**, una app diseñada para acompañarte en el desarrollo de tus **habilidades emocionales y organizativas**, ayudándote a equilibrar tus emociones con tus tareas diarias.

En este formulario podrás **probar el prototipo en baja resolución** y **compartir tu opinión** sobre la experiencia. Tu feedback nos ayudará a mejorar la aplicación y crear una herramienta que realmente se adapte a las necesidades de los estudiantes como tú.

* Indica que la pregunta es obligatoria

Indica tu género *

- Mujer
- Hombre

Anexo B

*Entrevistas a estudiantes de nivel secundario sobre el prototipo de **alta fidelidad***



Anexo C

Respuestas de entrevistas

Figura 22

Pregunta 1

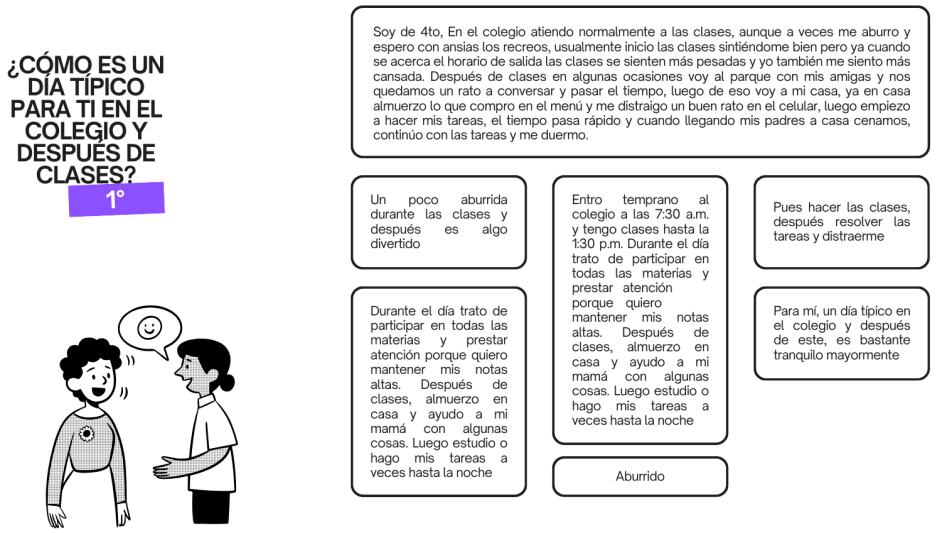


Figura 23

Pregunta 2



Figura 24

Pregunta 3

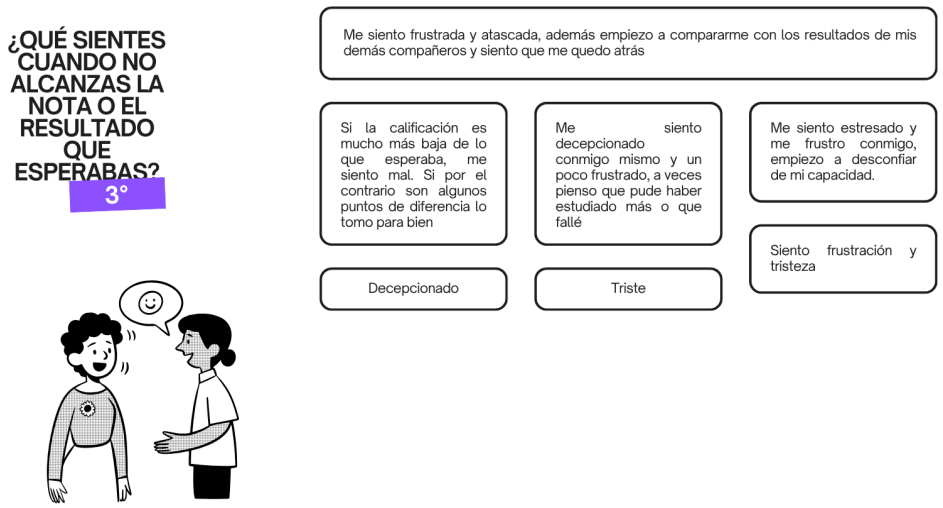


Figura 25

Pregunta 4

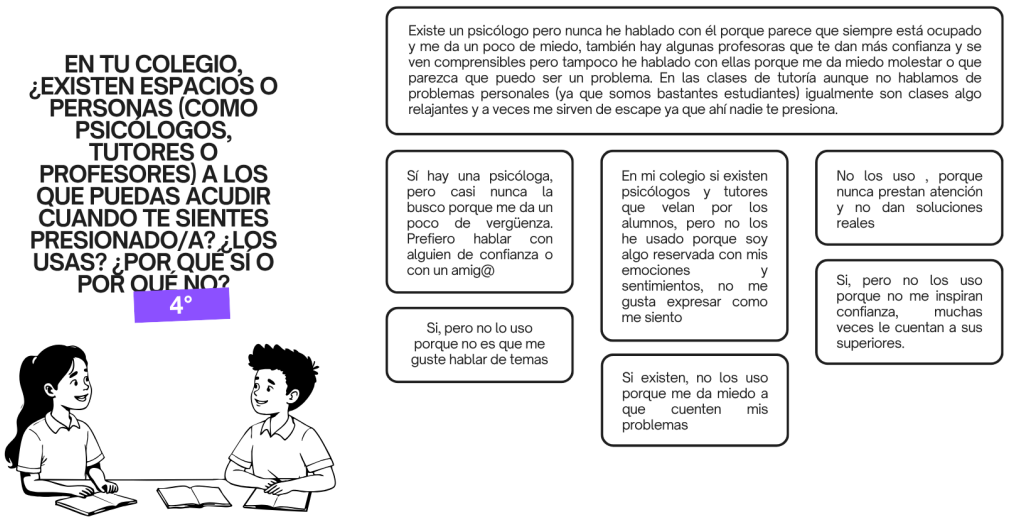


Figura 26

Pregunta 5

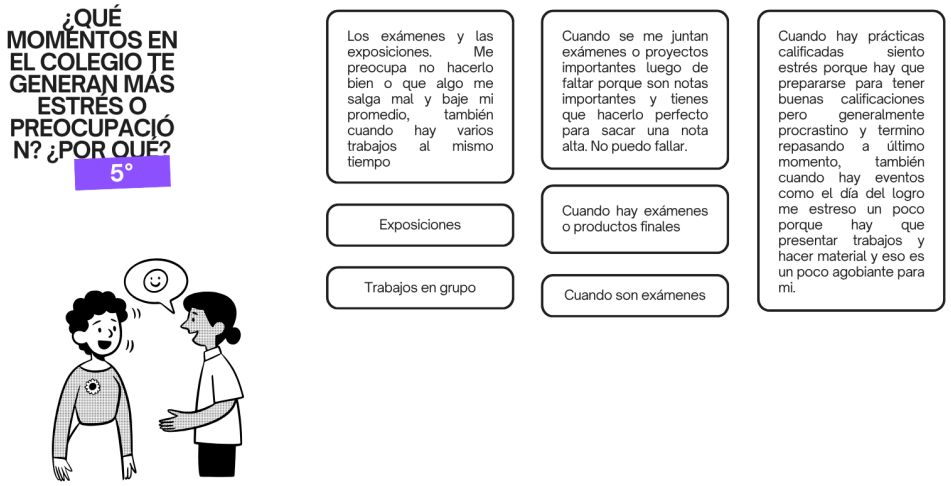


Figura 27

Pregunta 6

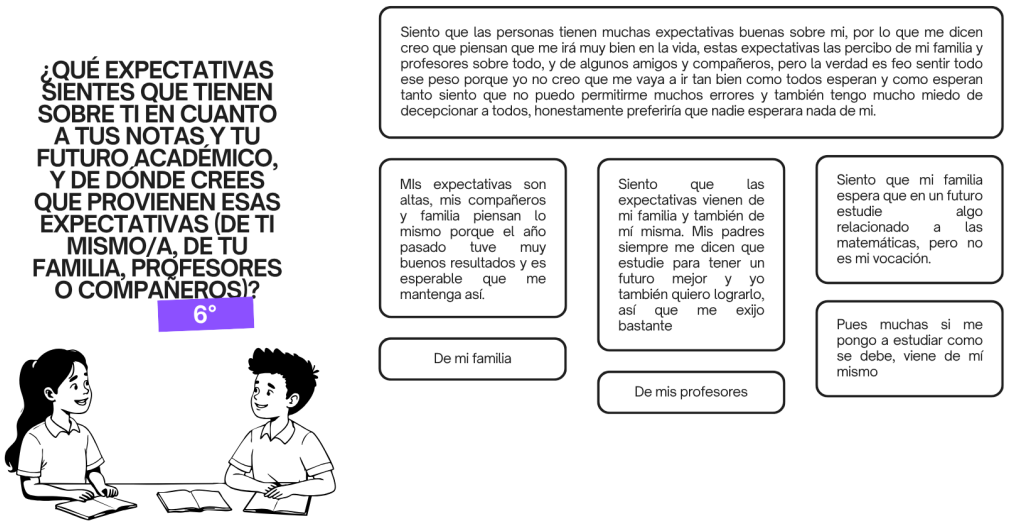


Figura 28

Pregunta 7

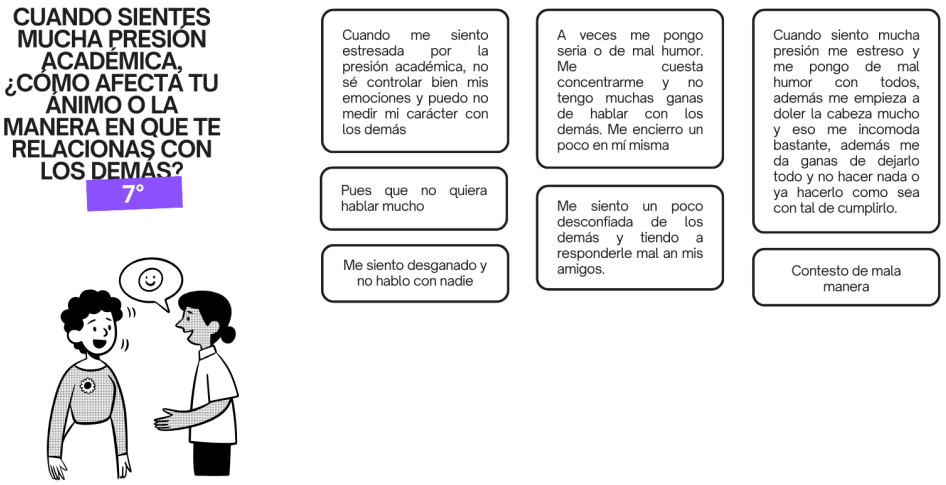


Figura 29

Pregunta 8

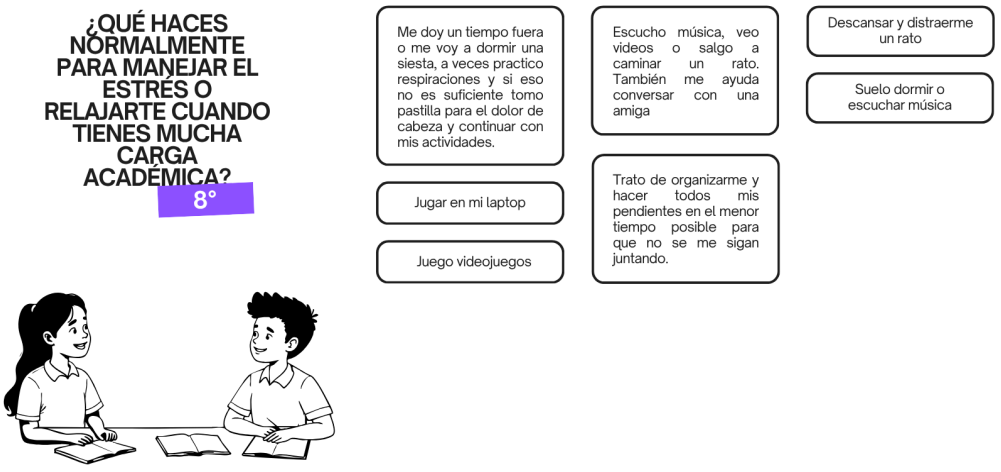


Figura 30

Pregunta 9

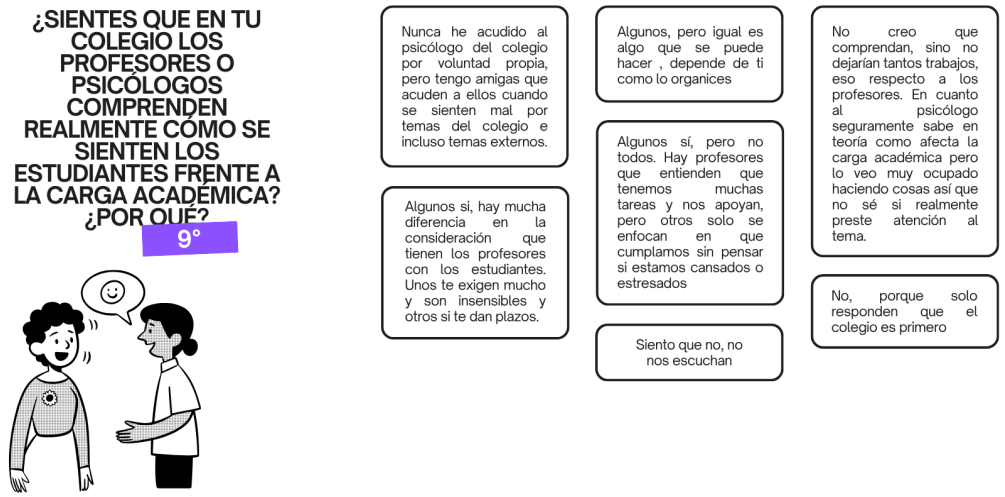


Figura 31

Pregunta 10

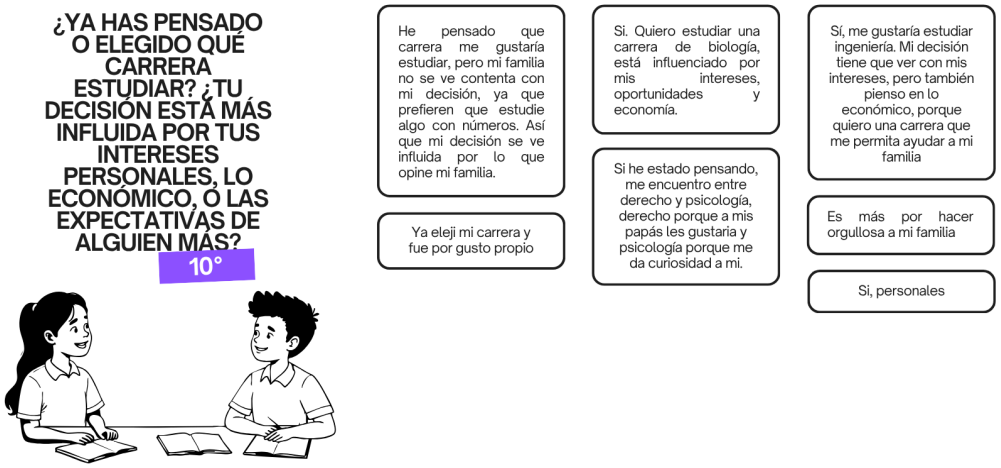


Figura 32

Pregunta 11

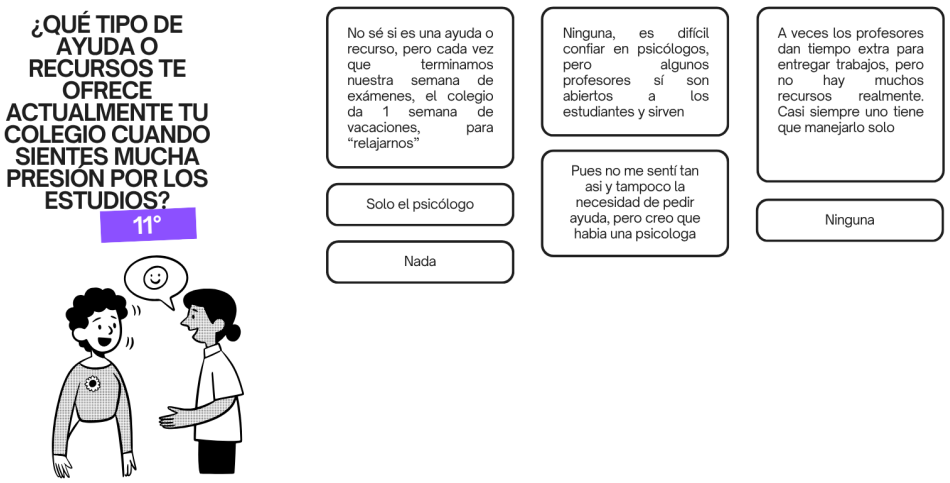


Figura 33

Pregunta 12

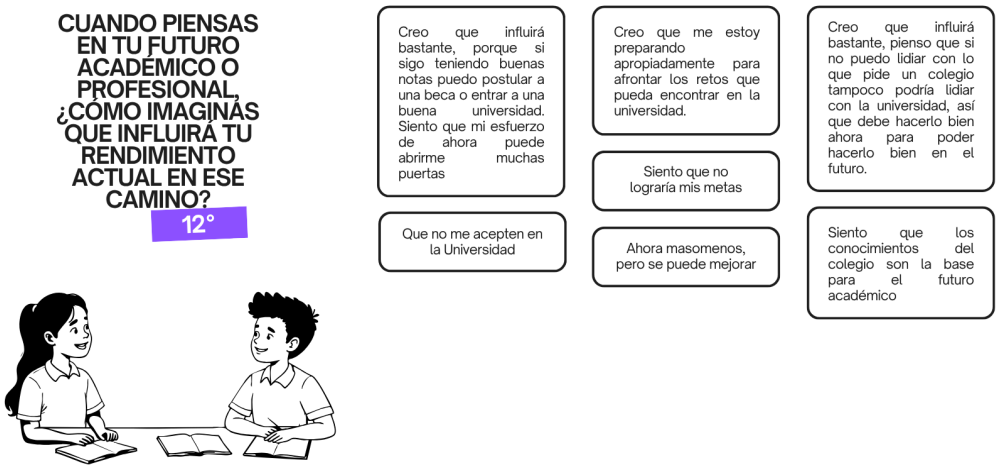


Figura 34

Pregunta 13

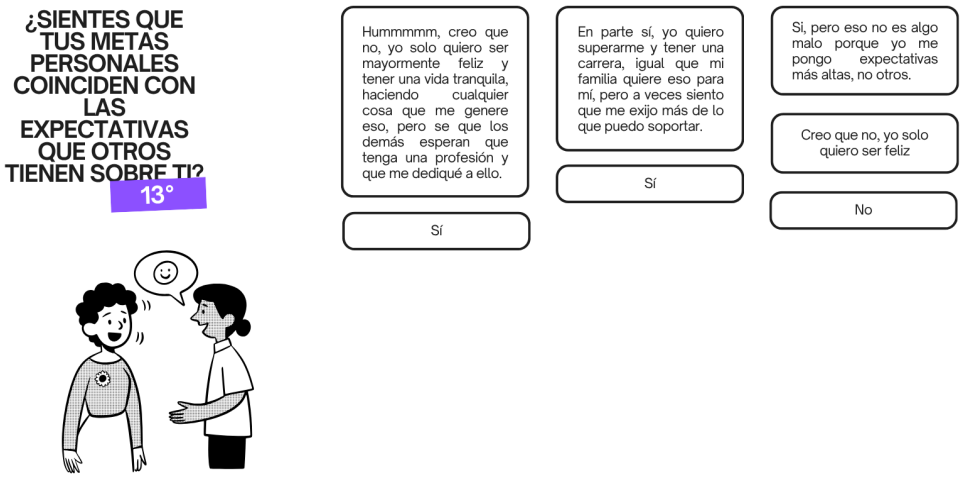


Figura 35

Pregunta 14

