ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

“Tecnología y psicología escolar: Una alianza por la salud mental juvenil en la I.E. Manuel Scorza a través de la app Sanamente”

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN MARKETING ESTRATÉGICO E INNOVACIÓN

PRESENTADO POR

Pamela Ivonne Ymbertis Condor
DNI: 71920065, Perú

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL MULTIMEDIA

PRESENTADO POR

Sofia Sol Cortijo Soto
DNI: 74495941, 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

Pamela Ivonne Ymbertis Condor - MEI%2C Sofia Sol Cortijo Soto - CAM.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:526607616

Submission Date
Nov 11, 2025, 7:08 PM GMT-5

Download Date
Nov 11, 2025, 7:14 PM GMT-5

File Name
Pamela Ivonne Ymbertis Condor - MEI, Sofia Sol Cortijo Soto - CAM.pdf

File Size
1.6 MB

24 Pages

3,545 Words

19,605 Characters

turnitin Page 1 of 29 - Cover Page Submission ID trn:oid:::11391:526607616

19% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

6% Internet sources
2% 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 **7**

1.1 Título del Proyecto de Innovación 7

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 7

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 8

II. Descripción de la innovación **8**

2.1 Planteamiento del Problema 9

2.2 Población beneficiaria 10

2.3 Objetivo(s) del proyecto 11

2.4 Marco referencial 12

2.5 Proceso creativo y experimentos 14

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 16

2.5.2 Información sobre el Mercado 17

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 17

2.5.4 Diseño de producto/servicio 17

2.5.5 Modelo de Negocio 19

2.5.6 Resultados esperados 20

2.5.7 Prototipos desarrollados 20

2.5.8 Experimentos 20

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 21

III. Estimación de costos **22**

3.1 Presupuesto 22

IV. Conclusiones y recomendaciones **23**

4.1 Conclusiones 23

4.2 Recomendaciones 23

V. Referencias Bibliográficas **2**

VI. Anexos **2**

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Arquetipo 4
Figura 2: Lienzo de Propuesta de Valor 6
Figura 3: Moodboard inicial 8
Figura 4: Prototipo de baja fidelidad 9
Figura 5: Prototipo de alta fidelidad 9

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

"Tecnología y psicología escolar: Una alianza por la salud mental juvenil en la I.E. Manuel Scorza a través de la app Sanamente"

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

La presente investigación busca explorar la problemática actual de la salud mental desatendida en estudiantes enfocándose principalmente en alumnos de secundaria del colegio público I.E. Manuel Scorza, ubicado en Lima. Si bien, actualmente ya no es un tema tan estigmatizado aún se evidencia una falta de atención y apoyo especializados dentro de estas instituciones educativas, que puedan deberse principalmente a la sobrecarga laboral que padecen los psicólogos escolares, escasez de recursos y procesos administrativos engorrosos.

El estudio busca identificar las brechas y limitaciones que enfrentan los psicólogos escolares al momento de realizar el acompañamiento emocional a los estudiantes, y con esta información entender las consecuencias que puedan generar en el bienestar y desarrollo de los adolescentes. Por ello se propone una solución innovadora teniendo como actor principal al psicólogo estudiantil, que le facilite el monitoreo a la salud mental del adolescente mediante una herramienta digital de usabilidad sencilla y adaptable.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

La atención de la salud mental dentro de las instituciones de educación pública se mantienen en segundo plano opacadas por temas académicos. El Ministerio de

Educación a realizado diversos intentos a lo largo del tiempo para dar mayor relevancia a la salud mental, una de ellas aparece en la Ley N.° 29719 (Ministerio de Educación, 2023), originalmente publicada en 2011 y modificada en 2023, menciona en su artículo 3 la necesidad de implementar como mínimo un profesional de psicología en cada institución educativa. En su modificación, la ahora Ley Nº 31902, hace énfasis en funciones de prevención y brindar soporte emocional a los estudiantes.

En el Decreto Supremo N.° 012-2025-SA (Ministerio de Salud, 2025)

De igual forma en el Decreto Supremo Nº 012-2025-SA (Ministerio de Salud, 2025) Minedu, en un trabajo en conjunto con Minsa, han elaborado y aprobado este año, el plan "Salud mental en tu cole" que abarca desde el 2025 hasta el 2026 en un esfuerzo para fortalecer la prevención en salud mental desde los colegios. En esta iniciativa se cuentan con centros de salud que proporcionarán orientación y herramientas preventivas en salud mental tanto a los alumnos, a sus padres y a los mismos profesores.

Sin embargo, aún con la ley en vigencia y las campaña del Minedu, el entonces decano del Colegio de Psicólogos del Perú, Miguel Vallejos, señaló en una entrevista a Exitosa Noticias (2024) que aproximadamente el 95% de colegios estatales no cuenta con un psicólogo en sus aulas. Realiza también una comparativa con otros países en donde cuentan con un especialista por cada 300 alumnos y ya por instituciones.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

Los colegios públicos de Lima siguen luchando para contar con una óptima atención en la salud mental de los estudiantes de secundaria, sin embargo la tarea aún resulta limitada e insuficiente.

Si bien el colegio I.E. Manuel Scorza si cuenta con un psicólogos sus intervenciones suelen centrarse más en casos que ya se encuentran en una etapa crítica mientras que los casos livianos o que recién se están gestando son inadvertidos por falta de tiempo, recursos o falta de personal. Todo esto evidencia una falta de mecanismos para controlar el seguimiento emocional de los estudiantes y la necesidad de herramientas de gestión que apoyen al especialista en su trabajo escolar.

Este déficit genera diversas consecuencias secundarias dentro del ámbito escolar como una difícil convivencia entre los alumnos, incrementos en temas de ansiedad, acoso escolar y baja autoestima, así como disminución de interés en temas académicos.

Adicionalmente el proceso de supervisión, actualización y comunicación de los casos con los padres de familia, alumnos y profesores resulta bastante complejo y una carga laboral adicional para el psicólogo, ya que muchas veces son hechas de forma manual.

Por ende, la atención psicológica escolar se concentra más en reaccionar casos graves que prevenir que sucedan, lo cual afecta el óptimo acompañamiento y guía emocional que necesita un alumno. Ante este panorama es necesario el desarrollo de una solución innovadora centrada en un monitoreo ágil y general que permita la comunicación fluida del psicólogo con los alumnos, padres de familia, docentes, etc y brinde una visión integral del bienestar estudiantil dentro del colegio.

2.2 Población beneficiaria

El núcleo principal que resultará beneficiado con este proyecto está conformado por los psicólogos escolares que laboran en la institución educativa pública I.E. Manuel Scorza, ubicada en Pucusana Lima, con el propósito de replicar y adaptar la propuesta hacia otros colegios públicos que cuenten con problemáticas similares. Se centra en los psicólogos ya

que estos profesionales son el núcleo del apoyo emocional en el ámbito escolar, a menudo enfrentados a condiciones de saturación laboral, recursos ilimitados y apoyo inexistente.

De forma indirecta los alumnos de secundaria también se verán beneficiados, ya que con los especialistas con mejores herramientas, los estudiantes obtendrán intervenciones personalizadas, más cercanas y una mayor atención, contribuyendo a una mejora en su bienestar emocional.

La propuesta busca mejorar positivamente la forma de brindar apoyo emocional en el entorno estudiantil logrando un ambiente saludable, equilibrado y seguro para todos sus integrantes.

2.3 Objetivo(s) del proyecto

El objetivo principal del proyecto es comprender las principales problemáticas con las que luchan los psicólogos al momento de atender a los estudiantes de la institución educativa con el propósito de brindar estrategias de mejoría en su labor de acompañamiento, facilitando su gestión y contribuyendo a que se cumpla el objetivo de desarrollo sostenible N.°10: Reducción de las desigualdades.

Para ello es necesario identificar qué factores limitan su trabajo dentro del colegio, sean académicos o emocionales. Explorar qué percepciones tienen sobre la forma de trabajo actual y examinar posibles mejoras que contribuyan a optimizar su labor de apoyo emocional.

2.4 Marco referencial

El proyecto se sustenta en la necesidad de mejoría de la atención psicológica escolar como pilar fundamental del desarrollo emocional de los estudiantes. Sin embargo diversos reportes evidencian que existe una grave limitación en el cumplimiento de este rol. Por ejemplo la plataforma Convoca.pe (2025) solo el 1% de colegios públicos cuenta con un psicólogo y que la mayor concentración de este número se encuentra solo en Lima dejando otros departamentos con grandes carencias. En el ámbito normativo la Ley Nº 29719 ordena la presencia de mínimo un psicólogo en los colegios, y la Ley 31902, que modifica a la 29719, facilitó que los psicólogos puedan realizar serums con el fin de apoyar la atención psicológica en zonas rurales.

Por ello el proyecto busca contribuir a la optimización en el acompañamiento psicológico escolar.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

El usuario principal es el psicólogo escolar, que está en el colegio I.E. Manuel Scorza es responsable de orientar a docentes y alumnos, comunicarse con los padres y brindar apoyo emocional en las aulas, cuenta con sobrecarga de trabajo, tiempo limitado y falta de herramientas para seguimiento individual de los casos.

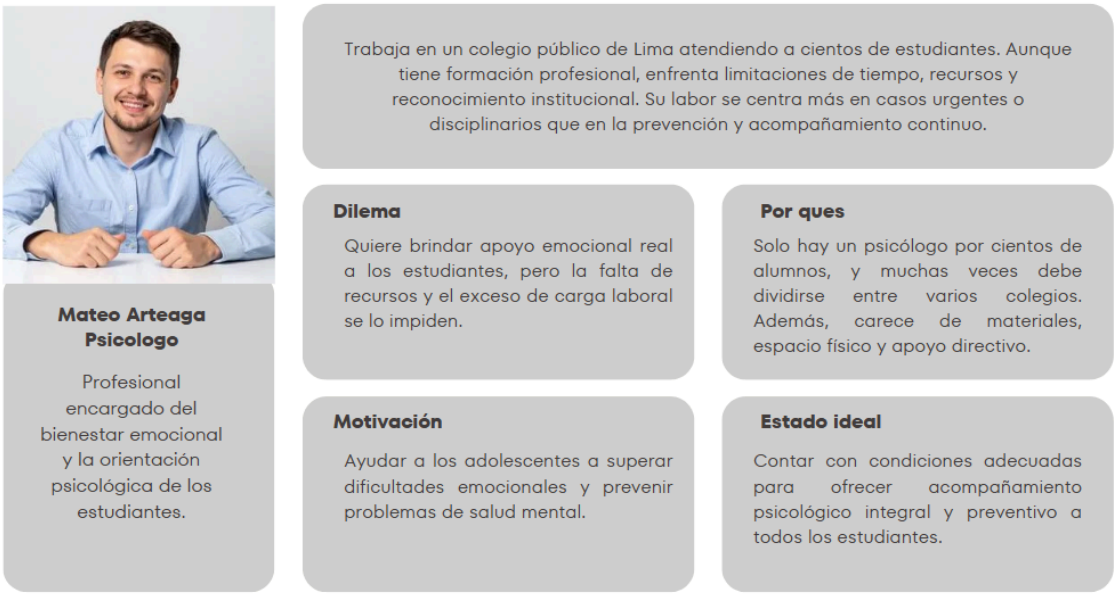

Figura 1: Arquetipo

Los estudiantes y docentes llegan a ser usuarios beneficiados ya que también participan en la dinámica con el psicólogo. Los docentes derivando casos y los alumnos siendo los beneficiarios principales de una rápida y centrada atención.

2.5.2 Información sobre el Mercado

El mercado en el que se enfoca el proyecto corresponde al sector de la salud mental escolar, en este entorno aún hay grandes limitaciones tecnológicas y de recursos humanos que integren la labor de los profesionales.

Si bien existen ya existen aplicativos dirigidos a acompañamiento emocional en colegios como BehaviorSnap (2017) que ayuda a los psicólogos registrar conductas observadas en las aulas; Zoala que brinda terapia apoyándose con la IA, monitorea las emociones y analiza el estado de ánimo del paciente.

Sin embargo la mayoría de este tipo de apps fueron diseñadas para realidades con mayores recursos y diferentes públicos sin englobar todo lo que un psicólogo de un colegio público requiere.

Este contexto brinda la oportunidad para una mejora innovadora desarrollando una herramienta que se adapte a la realidad peruana, que permita organizar, prevenir y monitorear todos los casos fácilmente. Con esto se busca reducir las desigualdades promoviendo una atención más equitativa independiente del ámbito en el que se encuentre el escolar.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

El proyecto busca optimizar el trabajo del especialista mediante la digitalización y monitoreo de los procesos de atención psicológica. El concepto surge como respuesta a la urgente necesidad de brindar apoyo al psicólogo en su proceso de acompañamiento emocional al estudiante. Por ello nace sanaMente, un aplicativo digital, que busca reducir la desigualdad social brindando al psicólogo herramientas de identificación de casos preventivos y/o urgentes, seguimiento a estudiantes y contando con una comunicación fluida con los padres y docentes.

La propuesta de valor tiene como finalidad ofrecer un app de gestión psicológica escolar que centralice toda la información importante de los estudiantes. A través del app el psicólogo analizará patrones y comportamientos para catalogar los casos como urgentes, preventivos o normales y alertas personalizadas que ayuden en la toma de decisiones. Reduciendo de esa forma la carga administrativa que se maneja actualmente y destinar esos recursos directamente al acompañamiento psicológico, brindando una atención más humana y oportuna.

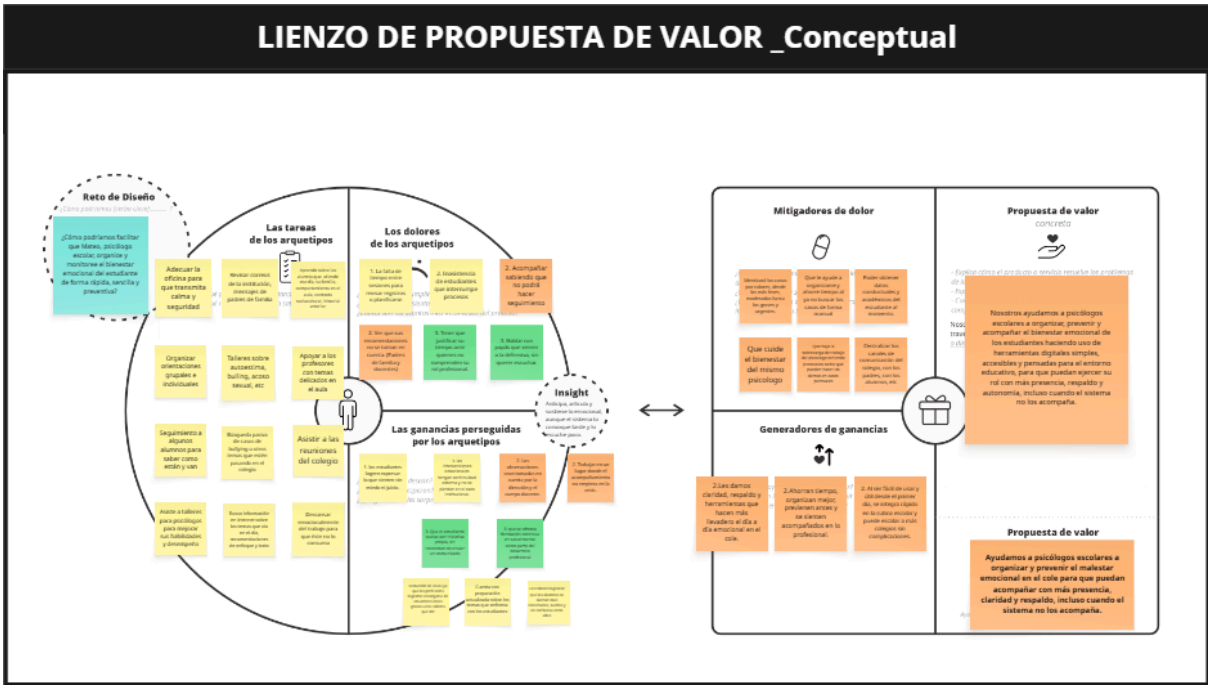

Figura 2: Lienzo de propuesta de valor

2.5.4 Diseño de producto/servicio

El diseño de producto se basa en el diseño y programación de un app digital que brinde apoyo a los psicólogos escolares, ayudando a gestionar, organizar y monitorear los casos de los estudiantes de forma óptima.

En cuanto a la interfaz del aplicativo se programará para que tenga una navegación fluida e intuitiva que facilite su uso para todos los actores. Se dividirá en los siguientes módulos. El primero será netamente sobre la gestión de los casos obteniendo información detallada de los alumnos, desde fuentes de la plana docente, tutores o incluso ellos mismos. Se podrá acceder a información de los padres o tutores y su forma de contacto. Se podrá visualizar citas previas y los motivos, la evolución que fueron teniendo y el nivel de prioridad del caso.

El siguiente módulo se centrará en la comunicación tanto con los padres de familia y docentes enviando reportes breves. También habrá comunicación con el estudiante a través de un chat seguro y privado por si el alumno requiere consultas urgentes.

El módulo de alertas notificará al psicólogo sobre próximas citas, casos en riesgo, citas canceladas y mejoras/decaimientos importantes.

También se contará con un panel de control donde se podrá visualizar cuánto tiempo va trabajando, casos atendidos y reportes institucionales.

Este diseño se enfoca en el usuario buscando que cada funcionalidad apoye cada paso del acompañamiento emocional del psicólogo con el alumno.

2.5.5 Modelo de Negocio

El proyecto utiliza el modelo de negocio B2G enfocado a la relación con instituciones públicas como el Ministerio de educación y gobiernos regionales.

En su primera etapa se desarrollará como una iniciativa piloto en la institución Scorza de Lima, esto para validar que sus funciones sean aptas y encontrar evidencia de que su uso optimiza el trabajo del psicólogo escolar. Si todo es correcto se espera un escalamiento progresivo en su adopción en diversas instituciones educativas públicas.

Para lograr que el aplicativo sea sostenible se mapean las licencias institucionales con suscripciones anuales para los colegios o municipios interesados en mejorar la salud mental de los alumnos, adaptando los costos a los fondos de las instituciones, el tamaño de usuarios y necesidades reales del entorno.

De igual forma se colaborarán con programas que promuevan la salud mental institucional manejadas por el estado como “Salud mental en tu cole” (MINSA y MINEDU, 2025) para lograr financiamiento de la plataforma.

Este modelo de negociación no busca solamente rentabilidad con el aplicativo, sino se centra en generar un valor social que sea sostenible en el tiempo.

2.5.6 Resultados esperados

El proyecto sanaMente busca contribuir a la mejora de la gestión en el acompañamiento psicológico y mejorar el bienestar emocional estudiantil.

Se espera que con la introducción de este aplicativo el especialista cuente con una organización más fluida y eficiente priorizando de forma automática la gravedad de los casos especialmente los preventivos, de esa forma con atención oportuna no llegarán a ser graves.

Se prevé una mejora significativa en la comunicación entre el psicólogo con los docentes, padres de familia y estudiantes mediante el chat y envío de recordatorios e informes de progreso.

Sobre todo se anhela reducir considerablemente la carga laboral que limita el tiempo de atención que ya podrá redirigir hacia los estudiantes.

En cuanto al futuro del aplicativo se aguarda una implementación progresiva en diversas instituciones de Lima o hasta del país.

2.5.7 Prototipos desarrollados

Durante el proceso de diseño del aplicativo se realizó un prototipo del app basándose en la optimización de la labor del psicólogo. Partió de la identificación de las necesidades más urgentes del usuario y beneficio de los actores complementarios.

Se tuvo en mente un espacio intuitivo, organizado y accesible. Se encuentran funcionalidades como el panel de monitoreo, el historial de casos y seguimientos, los canales de comunicación.

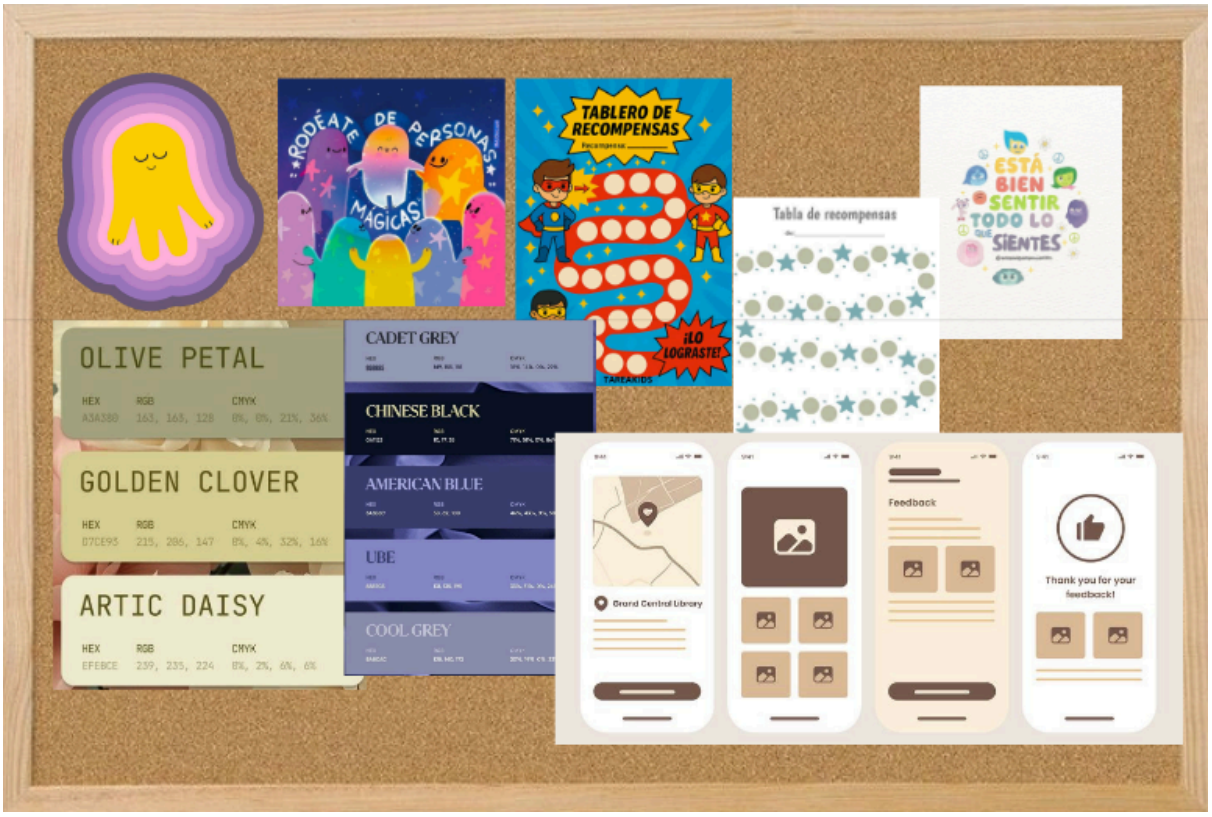

Figura 3: Moodboard inicial



Figura 4: Prototipo de baja fidelidad

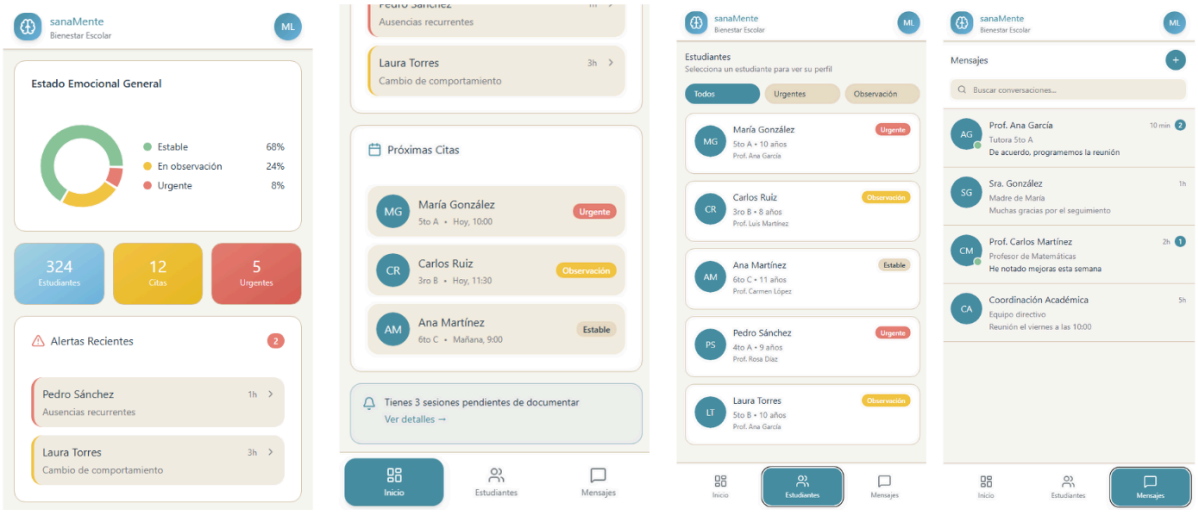

Figura 5: Prototipo de alta fidelidad

Enlace del figma:

https://www.figma.com/make/0krKMNfd0g307kNqWX4Ncw/sanaMente-App-Prototype?node-id=0-4&t=JAE5jXgiwKp9h9IT-1

Se empezó el desarrollo con un moodboard para tener definida la idea inicial y cuáles serían los patrones, colores, formas elegidas. En la etapa de baja fidelidad se usaron herramientas de diseño digital como Figma y Canva para integrar las primeras pantallas y asegurar los flujos de interacción. Luego de ello se realizó un prototipo de alta calidad presentando la aproximación final del producto terminado.

2.5.8 Experimentos

Para el proceso de validación del aplicativo, se realizó un experimento orientado a verificar si el app cuenta con las funcionalidades necesarias. Se inició con una

simulación de cómo sería el uso del app, para ello se contó con un pequeño grupo de psicólogos escolares quienes interactuaron con las pantallas, brindando información útil como comentarios y posibles acciones que les gustarían. De esta forma se validó que el sistema sí les resulta intuitivo y de fácil navegación.

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto propone el diseño e implementación de una aplicación digital orientada a fortalecer el trabajo de los psicólogos escolares en contextos educativos vulnerables. La herramienta permite registrar estados emocionales, priorizar casos, agendar citas y generar alertas preventivas desde un panel intuitivo, basado en una narrativa visual clara y emocionalmente significativa. A través de pruebas piloto, testimonios profesionales y encuestas de impacto, se ha validado su utilidad para organizar la carga emocional, mejorar la capacidad de respuesta y promover un acompañamiento más cercano a los estudiantes. La propuesta integra dimensiones técnicas y afectivas, y se proyecta como una solución escalable para fortalecer el bienestar escolar y la intervención preventiva en el sistema educativo.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

Para la implementación inicial del proyecto se propone un presupuesto accesible que permita desarrollar una versión funcional de la aplicación y posicionarla estratégicamente en el entorno educativo. En cuanto al desarrollo técnico, se estima una inversión de entre 3,300 y 5,600 dólares estadounidenses, que incluye el diseño UX/UI

del prototipo, la programación de funcionalidades básicas (registro emocional, citas y alertas), pruebas con usuarios y soporte técnico inicial. En paralelo, se plantea una estrategia de marketing institucional con un presupuesto estimado entre 800 y 1,800 dólares, que contempla el diseño de materiales visuales (afiches con código QR), difusión digital orgánica, activaciones presenciales en espacios educativos y la gestión de alianzas estratégicas. En conjunto, el presupuesto total proyectado para esta primera fase oscila entre 4,100 y 7,400 dólares, permitiendo validar la propuesta en campo, generar evidencia de impacto y sentar las bases para su escalabilidad futura.

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

La propuesta de una aplicación digital para psicólogos escolares responde a una necesidad concreta en contextos educativos vulnerables: organizar la atención emocional de forma clara, preventiva y accesible. Al centralizar emociones, tareas y citas, la herramienta contribuye a reducir la sobrecarga administrativa y mejorar la capacidad de respuesta profesional.

La narrativa visual, diseñada para ser intuitiva y empática, permite visibilizar lo emocional como parte estructural del bienestar estudiantil. Esta funcionalidad no solo facilita la intervención oportuna, sino que también promueve una cultura de prevención y acompañamiento en las escuelas.

A futuro, se proyecta la consolidación de redes profesionales apoyadas por soluciones tecnológicas que entienden el ritmo, la carga y el propósito del psicólogo escolar. Esta visión apunta a fortalecer la equidad educativa y a humanizar la experiencia emocional dentro del sistema escolar.

4.2 Recomendaciones

A partir del desarrollo y validación del prototipo, se recomienda ampliar su aplicación en instituciones educativas con distintas características geográficas y socioeconómicas, con el propósito de evaluar su adaptabilidad en contextos diversos. Es fundamental acompañar la implementación con estrategias de formación que faciliten el uso de la herramienta por parte de los psicólogos escolares, promoviendo una integración efectiva en sus rutinas profesionales. Asimismo, se sugiere establecer mecanismos de retroalimentación continua que permitan recoger percepciones, sugerencias y necesidades de los usuarios, fortaleciendo la pertinencia funcional y emocional de la aplicación. Para garantizar su sostenibilidad, se recomienda explorar alianzas institucionales con actores del sector educativo, público y social, que compartan el objetivo de promover el bienestar emocional en entornos escolares. Finalmente, se plantea la necesidad de profundizar en el análisis del impacto emocional que genera el uso sostenido de la herramienta, tanto en los estudiantes como en los profesionales, mediante estudios longitudinales que aporten evidencia sobre su contribución al bienestar integral en la escuela.

V. Referencias Bibliográficas

Ministerio de Educación. (2012). Ley N.° 29719: Ley que promueve la convivencia sin violencia en las instituciones educativas. Diario Oficial El Peruano. Recuperado de https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/105175/_29719_-_11-10-2012_11_42_55_-LEY_29719.pdf?v=1656977516

Ministerio de Educación. (2023). *Ley N.º 29719: Ley que promueve la convivencia sin violencia en las instituciones educativas (modificada por Decreto Supremo 2023)*. Diario Oficial *El Peruano*. Recuperado de https://busquedas.elperuano.pe/dispositivo/NL/2226137-5

Ministerio de Educación. (2023). *Ley N.º 29719: Ley que promueve la convivencia sin violencia en las instituciones educativas (modificada por Decreto Supremo 2023)*. Diario Oficial *El Peruano*. Recuperado de https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/5310596/4764700-ley_n-_31902.pdf?v=1697836708

Exitosa Noticias. (2024, 2 de diciembre). Más del 90% de colegios públicos carecen de un psicólogo pese a ley, asegura Miguel Vallejos [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=QHY5CWGtOtI&t=125s

Ministerio de Salud. (2025, 9 de julio). *Decreto Supremo N.° 012-2025-SA: Aprobar el Plan de Salud Mental en Instituciones Educativas "Salud Mental en tu Cole" 2025-2026.* Diario Oficial *El Peruano.* https://www.gob.pe/institucion/minsa/normas-legales/6944165-012-2025-sa

Convoca.pe (2025, 7 de julio). *Salud mental: Gobierno solo cumple con el 1% de psicólogos en colegios públicos que prometió*. Convoca.pe. https://convoca.pe/convive/salud-mental-gobierno-solo-cumple-con-el-1-de-psicologos-en-colegios-publicos-que

BehaviorSnap. (s.f.). *BehaviorSnap: Digital observation system for behavior tracking.* Recuperado de https://behaviorsnap.com

Zoala. (s. f.). *Zoala: Personalised student wellbeing platform*. Recuperado de https://www.zoala.co/