ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

“Propuesta de apoyo emocional para estudiantes de colegios públicos en Lima”

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

PRESENTADA POR

Mary Allison Alcantara Garcia
DNI: 74034776, PERÚ

ASESOR

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

JURADO

Martinez Cieza Julio Manuel
Vargas Salazar Claudia Vanessa
Ariza Velasco Fabio

Lima, Octubre 2025

2021163741-Alcántara.pdf

My Files

My Files

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::11391:559435081

Fecha de entrega

21 feb 2026, 11:07 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

21 feb 2026, 11:27 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

2021163741-Alcántara.pdf

Tamaño del archivo

719.4 KB

27 páginas

3480 palabras

18.965 caracteres

9% Similitud general

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

Exclusiones

- N.º de fuente excluida
- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

5% Fuentes de Internet

2% Publicaciones

8% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general 1

1.1 Título del Proyecto de Innovación 1

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 1

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 1

II. Descripción de la innovación 2

2.1 Planteamiento del Problema 2

2.2 Población beneficiaria 3

2.3 Objetivo(s) del proyecto 4

2.4 Marco referencial 4

2.5 Proceso creativo y experimentos 5

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 5

2.5.2 Información sobre el Mercado 6

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 6

2.5.4 Diseño de producto/servicio 7

2.5.5 Modelo de Negocio 8

2.5.6 Resultados esperados 11

2.5.7 Prototipos desarrollados 12

2.5.8 Experimentos 15

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 17

III. Estimación de costos 18

3.1 Presupuesto 18

IV. Conclusiones y recomendaciones 19

4.1 Conclusiones 19

4.2 Recomendaciones 19

V. Referencias Bibliográficas **20**

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Árbol de problemas 2
Figura 2: Mapa de actores 3
Figura 3: Mapa de arquetipo de usuario 6
Figura 4: Lienzo de propuesta de valor 8
Figura 5: Tablero de modelo de negocio 11
Figura 6: Prototipo de baja resolución antes de la experimentación 12
Figura 7: Prototipo de baja resolución luego de la experimentación 13
Figura 8: Prototipo de alta resolución 14
Figura 9: Entrevista de investigación 1 15
Figura 10: Entrevista de investigación 2 15
Figura 11: Entrevista de investigación 3 16
Figura 12: Entrevista de investigación 4 16
Figura 13: Observación del experimento 1 17
Figura 14: Observación del experimento 2 17
Figura 15: Ficha de hipótesis y validaciones 18

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

"Propuesta de apoyo emocional para estudiantes de colegios públicos en Lima"

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto "Propuesta de apoyo emocional para estudiantes de colegios públicos en Lima" es innovadora, ya que nace ante la necesidad de mejorar la salud emocional de los estudiantes de colegios públicos en Lima Metropolitana, donde muchos jóvenes enfrentan estrés, ansiedad y falta de espacios seguros para expresar lo que sienten.

La propuesta se desarrolla dentro del área de bienestar social y educativo, utilizando herramientas de TLS para comprender las experiencias de los alumnos y diseñar una solución centrada en ellos. A partir de entrevistas, observaciones y validaciones, se elaboró un prototipo funcional en Figma de una aplicación móvil que permite a los estudiantes registrar su estado de ánimo, enviar audios, recibir mensajes motivadores y acceder a recursos de bienestar compartidos por profesores, familias y el Ministerio de Educación.

El objetivo del proyecto es ofrecer un entorno digital seguro, anónimo y accesible, que promueva la empatía y el acompañamiento emocional dentro de las aulas.. Con esto, se busca reducir los niveles de estrés, fortalecer la convivencia y contribuir a la formación de comunidades educativas más inclusivas y humanas

Durante la experimentación, se evaluó el prototipo con estudiantes y docentes, observando una buena aceptación y facilidad de uso. Este resultado confirma el potencial de la app para ser implementada como una herramienta de apoyo emocional en más instituciones públicas del país, alineada con el ODS 10.2, que promueve la inclusión social y el bienestar de todas las personas.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

El proyecto está enmarcado dentro del contexto educacional de los colegios públicos de Lima Metropolitana, espacios donde estudian adolescentes de distintos distritos y realidades sociales. Estos centros educativos cumplen un rol crucial en la formación integral de los

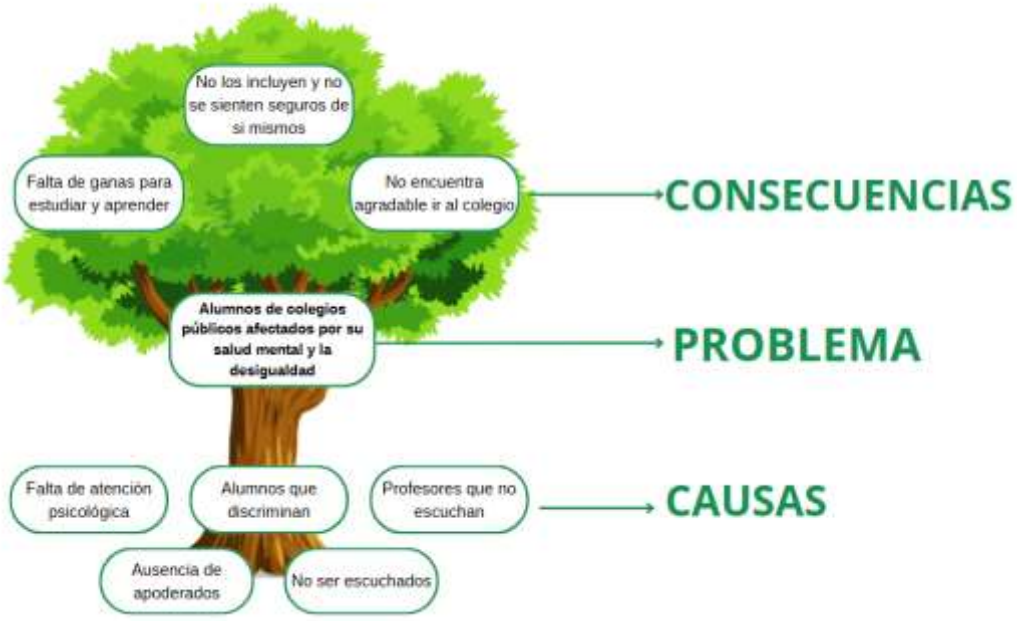
jóvenes, pero enfrentan limitaciones en el acompañamiento emocional y la promoción del bienestar mental. A pesar de existir docentes y tutores comprometidos, aún no hay estrategias sostenidas que fomenten espacios de escucha y contención dentro del entorno escolar.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

Diariamente en los colegios públicos de Lima, numerosos estudiantes de secundaria enfrentan situaciones de estrés, ansiedad y desmotivación que pasan desapercibidas. Las presiones académicas, los problemas familiares y la escasez de espacios confiables para expresar lo que sienten hacen que muchos jóvenes callen por miedo o vergüenza. La ausencia de acompañamiento emocional constante y la sobrecarga del personal docente dificultan brindar una atención oportuna. Esta realidad no solo afecta el rendimiento escolar, sino también la convivencia y el desarrollo integral de los adolescentes. El proyecto se asocia con el ODS 10 sobre reducción de desigualdades, especialmente la meta 10.2, al buscar promover la inclusión social y el bienestar emocional dentro del entorno educativo.

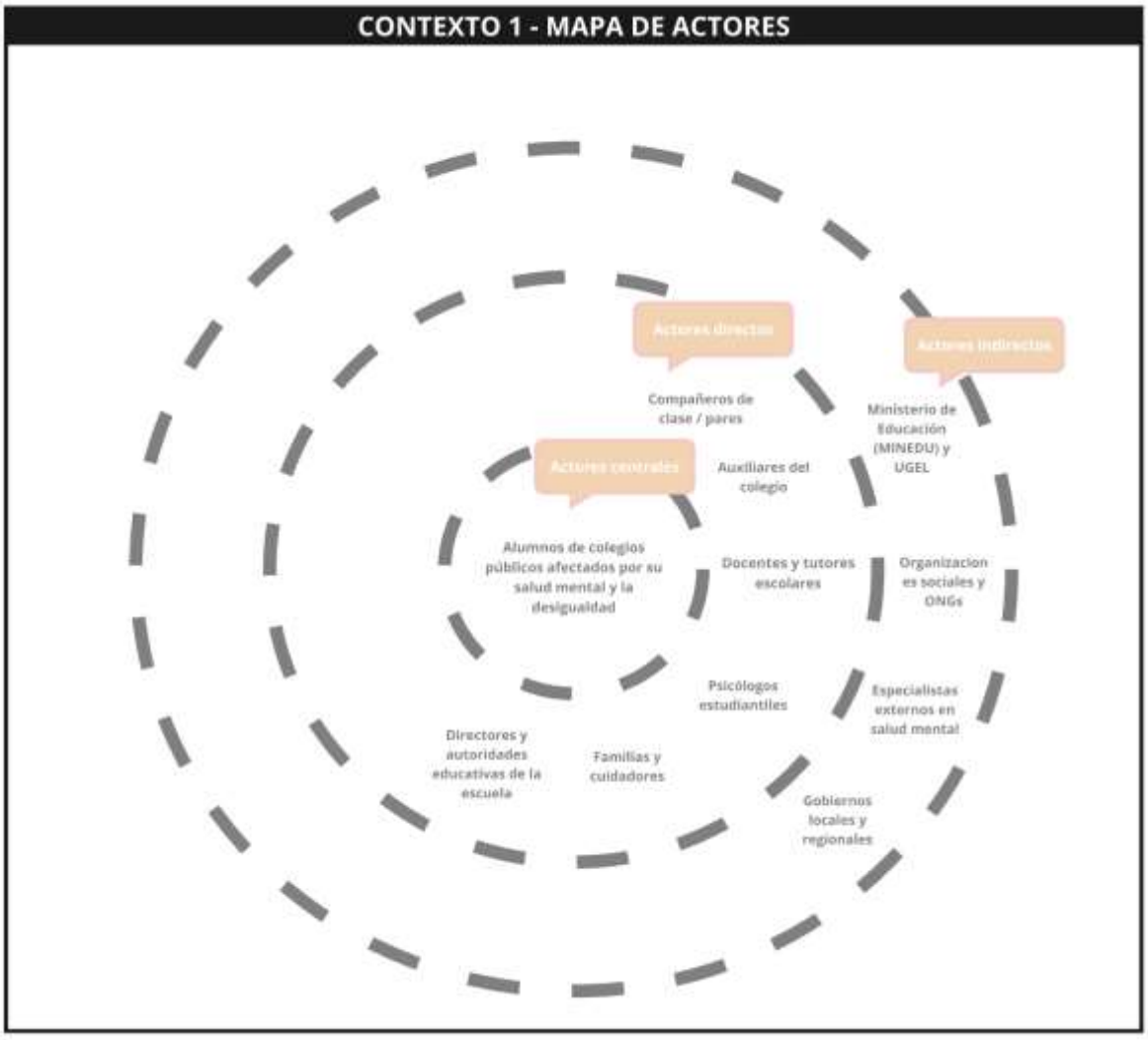
Figura 1: Árbol de problemas



2.2 Población beneficiaria

El proyecto busca ayudar a los alumnos de secundaria de los colegios públicos de Lima Metropolitana. Estas instituciones educativas explican contextos enmarcados por desigualdades sociales, económicas y emocionales que se ven directamente reflejadas en el ámbito escolar. El proyecto pretende reducir las brechas de desigualdad que puede haber dentro de las aulas a partir de una propuesta pedagógica digital que permita dar voz a los alumnos, otorgar un espacio para la libre expresión, para ser considerados e incluso para ser entendidos, promoviendo así condiciones para una convivencia más empática e inclusiva hasta el grado de reforzar la participación y el bienestar estudiantil.

Figura 2: Mapa de actores



2.3 Objetivo(s) del proyecto

Conseguir que los estudiantes de colegios públicos en Lima cuenten con un servicio de acompañamiento emocional cercano y accesible, que les permita expresar lo que sienten, fortalecer su bienestar mental y fomentar una convivencia más inclusiva dentro del entorno escolar.

2.4 Marco referencial

En los últimos años se han creado varios proyectos que integran tecnología y apoyo emocional para fortalecer el bienestar de los jóvenes en el ámbito educativo, como:

2.4.1 Wasi Mind (Perú)

App peruana que ofrece apoyo psicológico a jóvenes a través de sesiones cortas por videollamada y chats donde pueden hablar con un especialista. Su idea es romper los prejuicios sobre la salud mental y acercar la ayuda a quienes no saben por dónde empezar (Wasi Mind, 2025).

2.4.2 b-resol (España)

Aplicación móvil que permite a los adolescentes (tanto víctimas como testigos) alertar de forma anónima y en cualquier momento situaciones de conflicto como acoso escolar (bullying), ciberacoso, trastornos alimentarios, adicciones u otros problemas psicológicos o sociales (Codina, 2023).

2.4.3 Aplicaciones educativas para mejorar el aprendizaje en el aula (Ecuador)

Este estudio analiza cómo las aplicaciones educativas pueden mejorar la forma en que los estudiantes aprenden dentro del aula. A través de una revisión de distintas experiencias en colegios, muestra que los recursos digitales (como los juegos educativos, la realidad aumentada o la inteligencia artificial) pueden aumentar la motivación, hacer la enseñanza más interactiva y ayudar a que los alumnos comprendan mejor los contenidos (Cuenca Alvarado et al, 2025).

2.4.4 BeMe (Estados Unidos)

Esta plataforma digital ofrece contenido basado en terapia cognitivo-conductual, terapia dialéctica, motivación y psicología positiva; incluye actividades interactivas, coaching por chat y recursos de crisis dirigidos a adolescentes de 13 a 20 años. Un estudio de evaluación encontró buena aceptación, alto uso de las funcionalidades y mejoras en autoeficacia para afrontar emociones difíciles (Prochaska et al, 2023).

2.5 Proceso creativo y experimentación

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

Nuestro proyecto se centra en alumnos de secundaria de colegios públicos en Lima. Ellos desean tener un espacio cercano para hablar de lo que sienten y aliviar el estrés de los exámenes. Sin embargo, la falta de apoyo constante, el miedo a ser juzgados y la poca orientación sobre dónde buscar ayuda hacen que su motivación y confianza bajen.

Figura 3: Mapa de arquetipo de usuario



2.5.2. Información sobre el Mercado

En el Perú, en el ámbito escolar, el Ministerio de Educación (Minedu) reporta que solo uno de cada cuatro colegios públicos cuenta con un profesional de psicología, mientras que en muchas instituciones la orientación emocional depende del tutor o del docente encargado de convivencia. Esto evidencia una gran brecha en la atención del bienestar mental dentro del sistema educativo peruano (Ministerio de Educación, 2024)

Por eso, últimamente han aparecido emprendimientos y proyectos tecnológicos peruanos enfocados en el bienestar mental. Por ejemplo, la app peruana "Wasi Mind" brinda acompañamiento psicológico virtual a jóvenes mediante sesiones breves y chats de orientación emocional, buscando reducir el estigma y acercar la atención a quienes más lo necesitan (Wasi Mind, 2025).

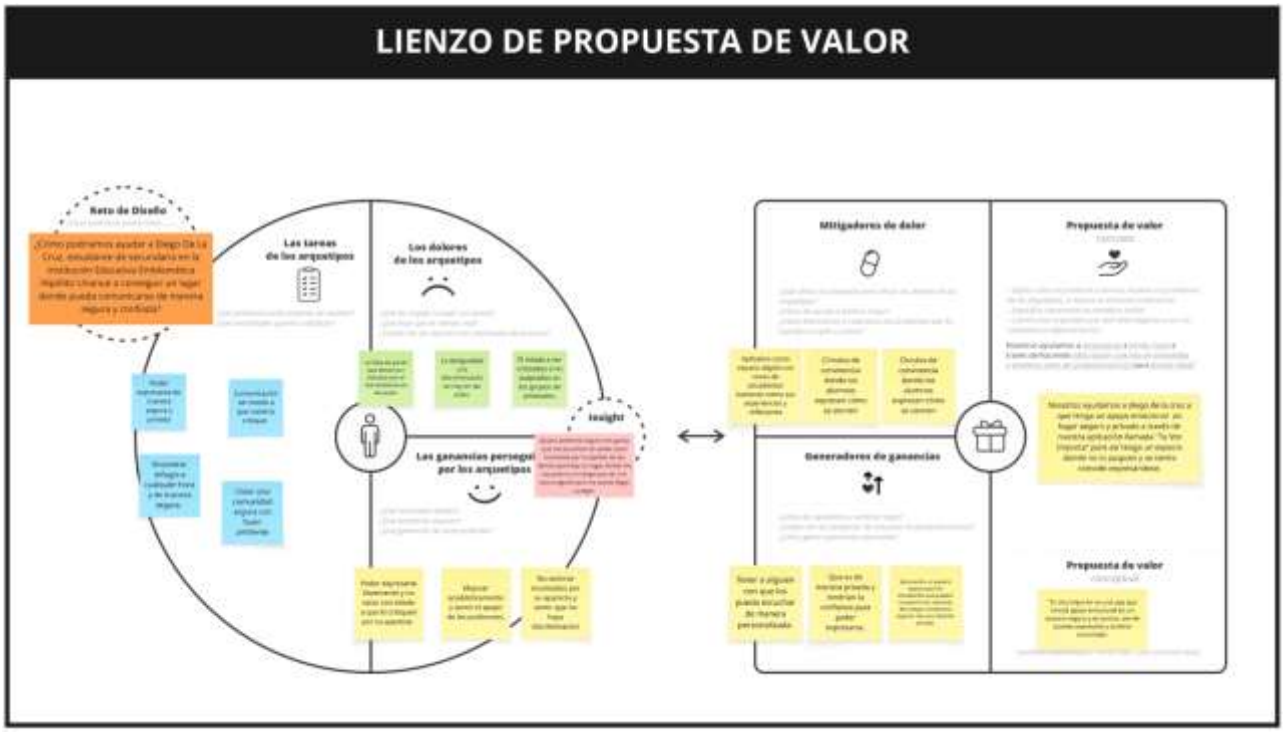
Al inicio, el proyecto se enfocaría en colegios públicos de Lima Metropolitana, especialmente en distritos urbanos con alta población escolar y limitado acceso a servicios psicológicos, como San Juan de Lurigancho, Comas, Villa María del Triunfo y San Martín de Porres.

El objetivo del proyecto es ofrecer un servicio escolar que brinde espacios de escucha y acompañamiento emocional, accesibles y sostenibles, que complementen los programas existentes del Minedu y ayuden a fortalecer el bienestar emocional de los estudiantes peruanos.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

Ayudaremos a nuestro arquetipo, Diego de la Cruz, a sentirse escuchado sin miedo y a recibir apoyo emocional cuando lo necesite. Lo haremos a través de un aplicativo que permitirá registrar cómo se siente, agendar una cita con un tutor de confianza y acceder a mensajes de ánimo y recursos breves de bienestar. De esta manera, reduciremos el estrés, fortaleceremos la convivencia escolar y evitaremos que los problemas emocionales se acumulen en silencio.

Figura 4: Lienzo de propuesta de valor



2.5.1 Diseño de producto/servicio

La aplicación “Tu Voz Importa” está pensada para que los estudiantes de secundaria puedan expresar cómo se sienten de manera sencilla y segura. Al ingresar, el estudiante podrá hacerlo de forma anónima, ya que su identidad estará protegida. Luego accederá a las diferentes opciones que ofrece el aplicativo.

La primera sección se llama “tenemos esto para ti”, donde podrá escuchar un playlist del día para relajarse. También estará “Para Pensar”, un espacio con citas y textos inspiradores, y “Inspírate Aquí”, donde encontrará reflexiones o frases que motiven su día. En “Cuídate Hoy” habrá consejos simples para el bienestar diario.

Además, el estudiante podrá enviar un audio contando cómo se siente o lo que piensa. La app notificará de forma confidencial a un profesor o tutor de confianza, quien podrá responderle con un mensaje o audio de ánimo. También tendrán la opción de separar un día para conversar personalmente con el profesor que elijan en el colegio.

Por último, habrá una sección con recursos para las familias y otra de bienestar, donde el colegio y el Ministerio de Educación compartirán materiales de apoyo.

Todo esto sucede dentro de un espacio privado y seguro, creado para cuidar la salud emocional de los estudiantes y fomentar una comunidad escolar más empática e inclusiva.

2.5.2 Modelo de Negocio

2.5.2.1 Propuesta de valor

La aplicación ofrece una opción tranquila y privada para que los estudiantes de secundaria expresen cómo se sienten de manera sencilla y confidencial, además de recibir mensajes de sus profesores y encontrar apoyo de su familia, su colegio y el MINEDU. Todo dentro de un entorno pensado para su bienestar y cuidado emocional.

2.5.2.2 Segmento de cliente

Alumnos de secundaria de colegios públicos.

Profesores y tutores que acompañan a los alumnos en su bienestar emocional.

Familias que quieren mejorar la comunicación y el apoyo en casa.

Colegios que buscan aplicar programas que promuevan el bienestar y la buena convivencia, así como instituciones como el Ministerio de Educación, interesadas en fortalecer la convivencia escolar.

2.5.2.3 Canales

Aplicativo móvil disponible para Android y iOS.

Página web del colegio o del Ministerio de Educación.

Charlas, talleres y ferias en los colegios sobre bienestar emocional.

Redes sociales y plataformas virtuales usadas por los estudiantes.

2.5.2.4 Relación con los clientes:

Comunicación anónima y reservada.

Interacción por medio de mensajes o audios de ánimo.

Notificaciones con frases positivas y recordatorios para sentirse mejor.

Retroalimentación de los estudiantes que ayudan a mejorar la experiencia en la app.

Apoyo y orientación para docentes y tutores a través de capacitaciones.

2.5.2.5 Fuentes de ingreso:

Convenios con colegios públicos o privados que deseen implementar la app dentro de sus programas de tutoría. (S/ 1,000 – S/ 2,500 por colegio al año)

Apoyo del Ministerio de Educación o gobiernos locales mediante proyectos piloto o subvenciones. (S/ 10,000 por convenio de implementación regional)

Donaciones o financiamiento externo de ONGs o empresas que promuevan la salud mental escolar. (S/ 5,000 – S/ 20,000 por patrocinio o fondo anual)

Servicios complementarios, como personalización de la app. (S/ 500 – S/ 1,200 por adaptación)

Capacitaciones y talleres pagados para docentes y tutores. S/ 100 – S/ 250 por participante)

2.5.2.6 Recursos clave:

Programadores, UX/UI designers

Psicólogos

Base de datos segura con encriptación de audios y anonimato

Servidores y soporte tecnológico

Contenido educativo y emocional validado por expertos

Red de profesores tutores y aliados institucionales

2.5.2.7 Actividad clave:

Diseño, desarrollo y mantenimiento de la app.

Seleccionar y organizar contenido como reflexiones, frases y playlists.

Gestión segura de mensajes de voz.

Capacitación a docentes en acompañamiento emocional.

Alianzas con el Ministerio de Educación y ONGs.

2.5.2.8 Socio clave:

Ministerio de Educación (MINEDU)

Colegios públicos.

Equipos de psicólogos escolares y tutores.

Empresas tecnológicas (hosting, IA de distorsión de voz).

ONGs y fundaciones de salud mental y educación (UNICEF, Save the Children, etc.).

2.5.2.9 Estructura de costos:

Diseño y mejoras de la aplicación móvil.

Servidores y protección de datos.

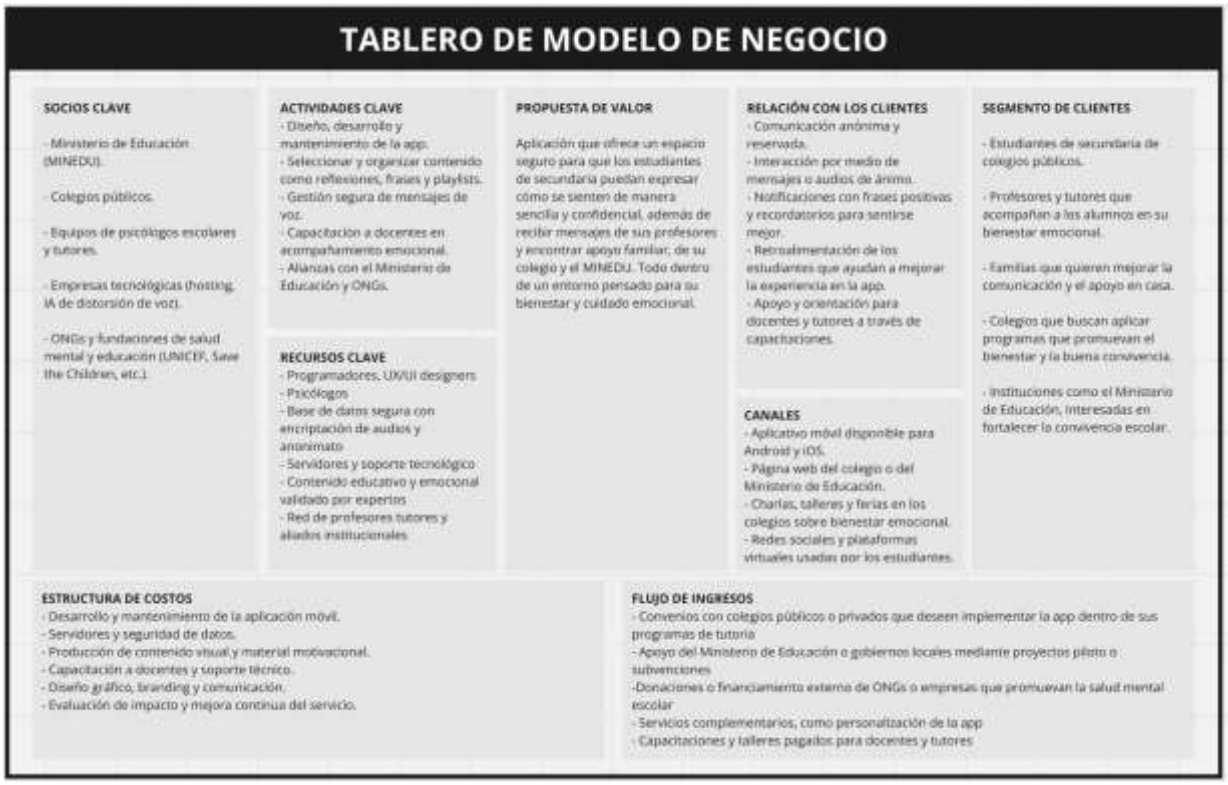
Producción de contenido visual y material motivacional.

Capacitación a docentes y soporte técnico.

Diseño gráfico, branding y comunicación.

Evaluación de impacto y mejora continua del servicio.

Figura 5: Tablero de modelo de negocio



2.5.3 Resultados esperados

Se proyecta que los estudiantes se sientan más tranquilos y con libertad para hablar de lo que les pasa. Que encuentren apoyo real en sus profesores y compañeros, y que el colegio sea un lugar más amable y seguro. También se busca que los docentes puedan detectar a tiempo cuando un alumno necesita ayuda y actúen antes de que el problema crezca.

2.5.4 Prototipos desarrollados

Se desarrolló el prototipo inicial de la aplicación “Tu Voz Importa” en Figma, con el propósito de probar su funcionamiento con estudiantes y docentes. Incluye las secciones principales del aplicativo, como el registro emocional, los mensajes de apoyo y los recursos de

bienestar. Gracias a esta versión, se pudo observar la participación de los usuarios, la facilidad con la que navegaban en la app y la buena aceptación que tuvo durante las pruebas.

Figura 6: Prototipo de baja resolución antes de la experimentación



Figura 7: Prototipo de baja resolución luego de la experimentación

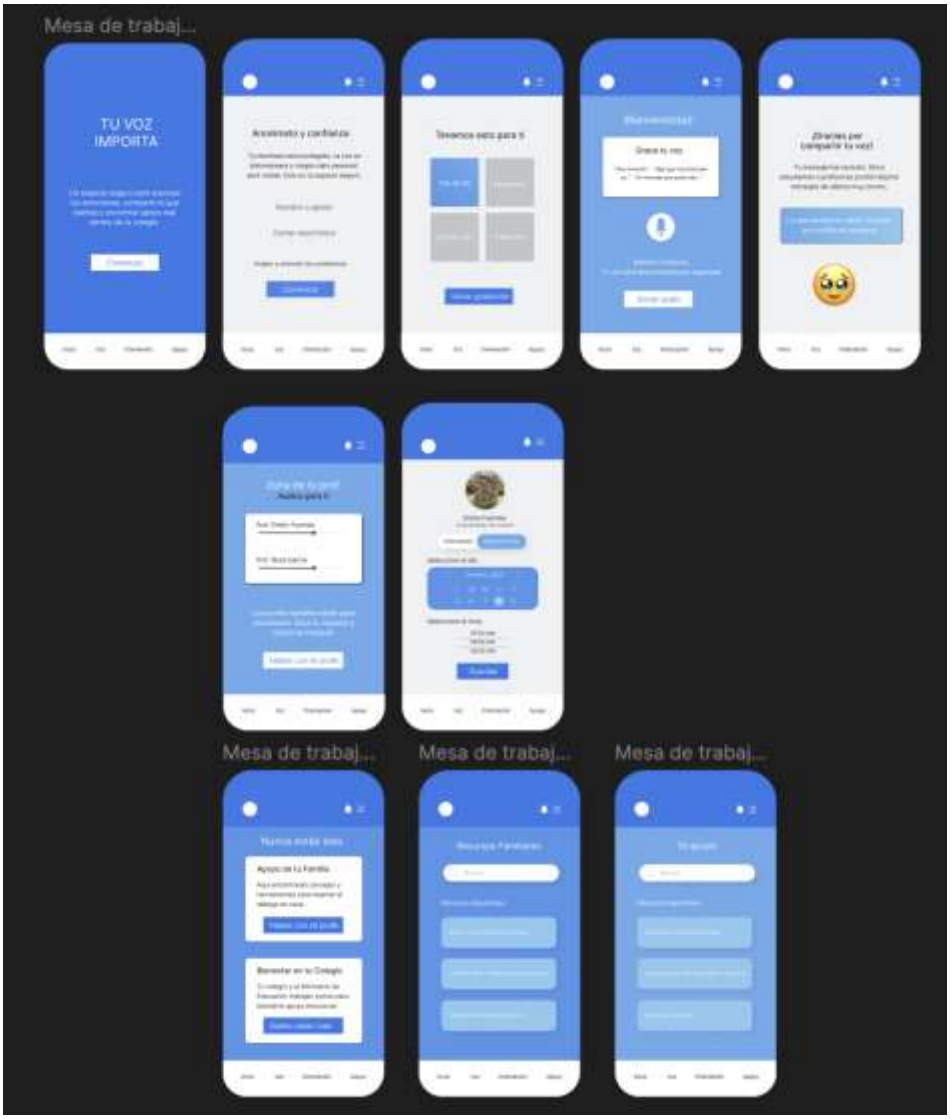
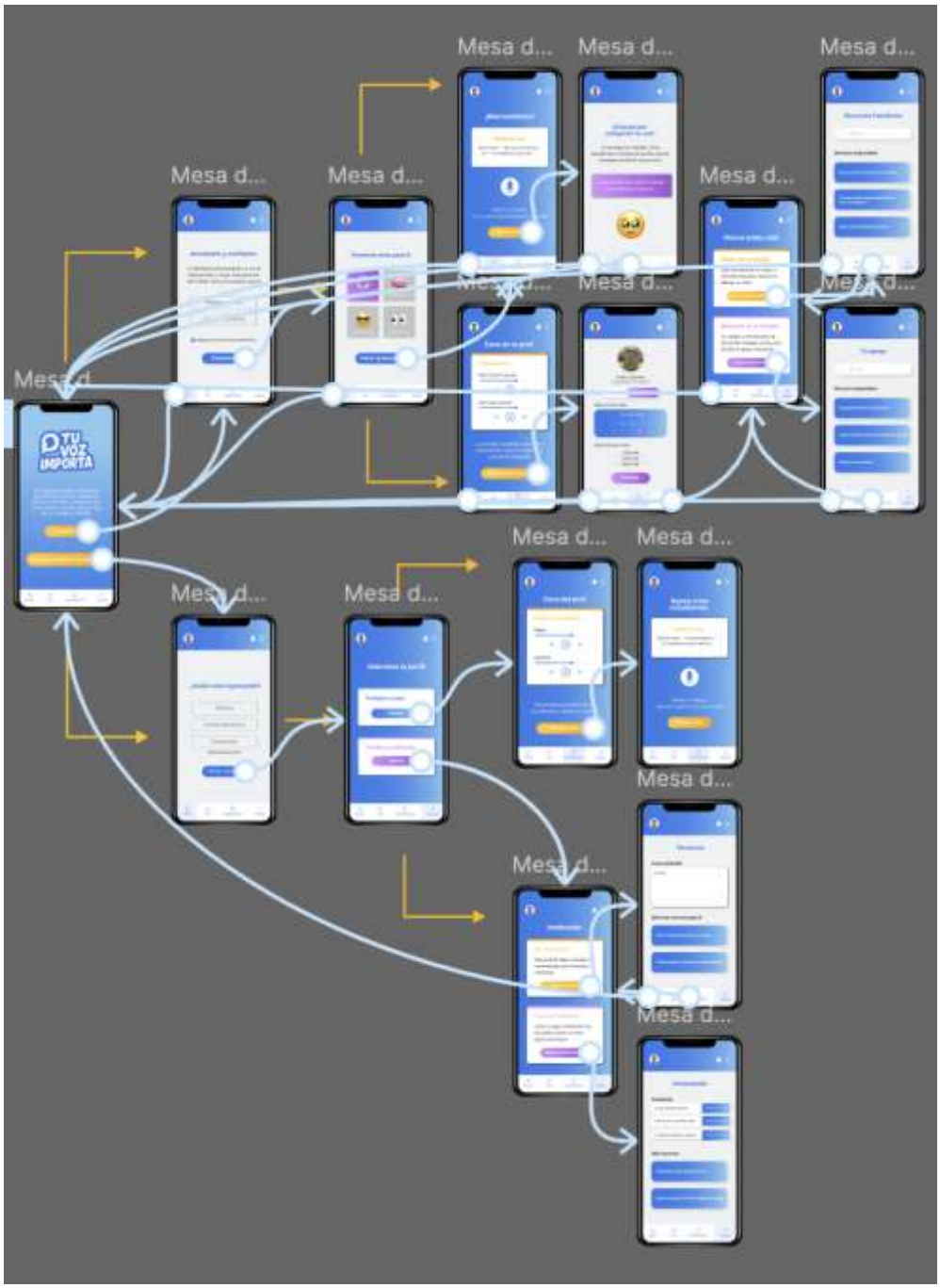


Figura 8: Prototipo de alta resolución



2.5.5 Experimentos

Figura 9: Entrevista de investigación 1



Figura 10: Entrevista de investigación 2



Figura 11: Entrevista de investigación 3



Figura 12: Entrevista de investigación 4



Figura 13: Observación del experimento 1



Figura 14: Observación del experimento 2



Figura 15: Ficha de hipótesis y validaciones



2.5.6 Resumen del Proyecto de Innovación

Nuestra propuesta es una aplicación de nombre “Tu Voz Importa”, creada para que los alumnos de secundaria de colegios públicos puedan expresar cómo se sienten y recibir apoyo emocional de forma sencilla y confidencial. A través del aplicativo, los alumnos podrán registrar su estado de ánimo, escuchar mensajes motivadores, enviar audios y acceder a recursos de bienestar compartidos por sus profesores, su familia y el Ministerio de Educación.

Buscamos que los estudiantes se sientan escuchados y acompañados, reduciendo el estrés y mejorando el ambiente dentro del colegio. El proyecto promueve la inclusión y la empatía, al mismo tiempo que impulsa una cultura de cuidado emocional en la comunidad educativa.

La aplicación fue diseñada en Figma como un prototipo interactivo con tres secciones principales: mandar audio, comunidad y respuestas. Este modelo permitió observar cómo los usuarios se relacionaban con la herramienta y validar que su uso resulta fácil y accesible para ellos.

En el futuro, se espera que “Tu Voz Importa” pueda implementarse en más colegios públicos del país, fortaleciendo la salud mental escolar y generando un efecto positivo tanto en los estudiantes como en los docentes.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

Actividad	Descripción	Costo estimado aproximado
Diseño UX/UI	Creación de las pantallas principales del app, simulando la experiencia del usuario y el flujo de navegación	2,300 - 3,100 soles
Desarrollo del prototipo	Creación de las funciones del aplicativo, como el registro emocional, el envío de audios y los mensajes de apoyo	4,300 - 5,000 soles
Base de datos	Configuración del sistema para almacenar la información de los estudiantes y garantizar su privacidad	1,500 - 1,900 soles
Sistema de alertas	Implementación de notificaciones y recordatorios para que los estudiantes usen la app de forma constante	1,500 - 2,400 soles
Vínculos externos	Coordinación con colegios y el Minedu para integrar la app dentro de la comunidad educativa	1,600 - 2,200 soles
Identidad visual	Diseño de colores, íconos y logo que represente el mensaje de bienestar y confianza del proyecto	700 - 1,400 soles
Pruebas y validación	Testeo del prototipo con estudiantes y profesores para evaluar su facilidad de uso	800 – 1,500 soles

Difusión	Publicación y promoción del proyecto en redes sociales y comunidades escolares	1,000 – 1,700 soles
Mantenimiento	Ajustes técnicos y actualizaciones del sistema según el uso real de los estudiantes	1,200 – 2,000 soles

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

El proyecto “Tu Voz Importa” expone que una aplicación puede convertirse en una herramienta real para cuidar la salud emocional de los estudiantes de los colegios públicos. Permite que los jóvenes hablen de lo que sienten sin miedo y encuentren apoyo en diversos factores, como los profesores o tutores y familia. A través de esta propuesta se busca crear un ambiente más humano, donde la empatía y la escucha sean parte de la vida escolar. Además, contribuye a reducir desigualdades al ofrecer un espacio accesible para todos los alumnos, sin importar su situación.

Además, la propuesta se alinea con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), puntualmente con el ODS 10, que busca reducir las desigualdades, al promover una comunidad educativa más justa, inclusiva y solidaria, comprometida con el bienestar común. En resumen, “Tu Voz Importa” busca transformar la cultura escolar, impulsando una educación más participativa y consciente, donde cada estudiante pueda sentirse valorado, comprendido y parte activa de su entorno educativo.

4.2 Recomendaciones

Se recomienda iniciar el proyecto con una prueba piloto en algunos colegios públicos de Lima para medir su impacto y realizar las mejoras necesarias. Es importante capacitar a docentes y tutores en el uso de la app y en estrategias de acompañamiento emocional. También sería útil buscar alianzas con el Ministerio de Educación y con organizaciones de salud mental para fortalecer el alcance del proyecto y asegurar su sostenibilidad en el tiempo.

V. Referencias Bibliográficas

Wasi Mind. (10 de marzo de 2025). *Plataforma peruana promueve la salud mental accesible para jóvenes y estudiantes*. Wasi Mind. https://wasimind.pe

Codina, T. (11 de abril 2023). b-resol, un canal de alertas contra el acoso escolar en adolescentes. Fundación iSocial. https://isocial.cat/en/b-resol-channel-for-alerts-against-bullying-in-adolescents/

Cuenca Alvarado, E. de J., Cuenca Alvarado, L. R., Neira Panchana, C. A., Mendoza Acosta, E. J., Valdivieso Mora, C. A., & Verdugo Ortiz, L. C. (2025). Aplicaciones educativas para mejorar el aprendizaje en el aula. *South Florida Journal of Development, 6(5), 1–16.* https://ojs.southfloridapublishing.com/ojs/index.php/jdev/article/download/5216/3525/13178

Prochaska, J. J., Wang, Y., Bowdring, M. A., Chieng, A., Chaudhary, N. P., & Ramo, D. E. (28 de agosto de 2023). Aceptabilidad y utilidad de una aplicación de teléfono inteligente para apoyar la salud mental de los adolescentes (BeMe): estudio de evaluación del programa. *JMIR mHealth y uHealth*, 11, e47183. https://mhealth.jmir.org/2023/1/e47183/

Ministerio de Educación. (5 de junio de 2024). *Minedu refuerza la salud mental escolar con más psicólogos y tutores*. Minedu. https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/951823-minedu-refuerza-la-salud-mental-escolar-con-mas-psicologos-y-tutores

Torres-Torres, K. E., Solis-Coaguila, S. H., & Herrera-Simón, V. R. (5 de julio de 2021). *Inteligencia emocional en adolescentes de escuelas públicas: Una revisión sistemática*. *Polo del Conocimiento*, *6*(7), 358–375. https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2878.

Usán, P., Salavera, C., y Mejías, J. (abril de 2020). *Relaciones entre la inteligencia emocional, el burnout académico y el rendimiento en adolescentes escolares*. Revista CES Psicología, 13(1), 125–139.

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-30802020000100125