

NOMBRE DEL TRABAJO

Luna Portugal Henry Mauricio - Carol Jimenez Dueñas.pdf

RECUENTO DE PALABRAS

7588 Words

RECUENTO DE PÁGINAS

34 Pages

FECHA DE ENTREGA

Oct 31, 2023 3:52 PM GMT-5

RECUENTO DE CARACTERES

40356 Characters

TAMAÑO DEL ARCHIVO

796.4KB

FECHA DEL INFORME

Oct 31, 2023 3:53 PM GMT-5**● 22% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 21% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 16% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado

2 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC



**LA FALTA DE HABILIDADES SOCIALES OCASIONADA POR
EL CONFINAMIENTO EN NIÑOS ENTRE 8 A 12 AÑOS**

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación Audiovisual
y Multimedia.

Autores:

Henry Mauricio Luna Portugal

(0000-0002-4962-5242)

Carol Diandra Jiménez Dueñas

(0000-0001-5287-1789)

2
Asesor

RAFAEL EDUARDO GONZÁLEZ OTOYA BARRERA

(0000-0002-2920-2736)

Lima-Perú

Agosto 2021

Resumen del Trabajo de Investigación

El objetivo de esta investigación es dar a conocer la importancia que tienen el desarrollo de las habilidades sociales en los niños para así tener un mejor desenvolvimiento en la sociedad, estas se desarrollan y se ponen a prueba en lugares donde ellos tienen interacción con sus pares, como la escuela, es necesario que puedan vivir las experiencias para poder aprender de ellas.

A finales del 2019 empezaron las alarmas sobre una posible pandemia que se concretó en un confinamiento a partir del 16 de marzo del 2020, esto cambió el estilo de vida de todas las personas. Para contrarrestar este problema se decidió limitar el tránsito peatonal, además de cerrar de manera temporal diferentes locales e instituciones que, en condiciones comunes, permitirían la aglomeración de personas. Entre todos estos locales se encontraban los centros educativos, debido a que eran un foco de transmisión el cual pondría en riesgo a la población vulnerable.

Para que los menores no perdieran el año escolar se optó por una educación en modalidad a distancia. Los niños que recién iniciaron su periodo escolar perderían la oportunidad de socializar con sus similares, lo que en consecuencia y a largo plazo provocaría que estos jóvenes no desarrollaran en su totalidad las diversas habilidades sociales necesarias para su desenvolvimiento en la sociedad.

Tomando en cuenta el panorama actual y los distintos escenarios en los cuales se encontrasen estos menores, se desarrolló el proyecto “Social Hero” el cual es una aplicación de juegos interactivos destinado para los niños entre los 8 y 12 años, enfocado en incentivar la comunicación entre ellos, para encontrar nuevas amistades a través de juegos, que contarán con conexión LAN, donde se usa la tecnología de la mano como herramienta para el aprendizaje de los niños.

Palabras claves:

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del proyecto de innovación	
1. Contextualización del problema.....	5
2. Justificación.....	7
3. Reto de Innovación.....	7
4. Sustento teórico.....	8
4.1 Estudios previos.....	8 4.2
Marco teórico.....	10 5.
Beneficiarios.....	13 6.
Propuesta de valor.....	16 6.1
Propuesta de valor.....	16 6.2
Segmento de clientes.....	16 6.3
Canales.....	16 6.4
Relación con los clientes.....	16 6.5
Actividades clave.....	17 6.6
Recursos clave.....	17 6.7
Aliados clave.....	17 6.8
Fuentes de ingreso.....	18 6.9
Presupuesto.....	18 7.
Resultados.....	18 8.
Conclusiones.....	22 9.
Bibliografía.....	24 10.
Anexos.....	27

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Inversión inicial para el proyecto.	26
Tabla 2. Costos fijos del proyecto.....	27

Figura 1. *Redes sociales* 30

Figura 2. <i>Merchandising</i>	30
Figura 3. <i>Demo</i>	31
Figura 4. <i>Flujograma</i>	31

1. Contextualización del Problema

Desde temprana edad se necesita de habilidades sociales para poder realizar diversas

actividades, como comunicarse, expresar ideas, pensamientos y sentimientos. “Día a día se nos imponen retos o desafíos constantes ante los cuales debemos saber discernir, reflexionar, decidir, actuar y, sobre todo, desarrollar nuestras habilidades para hacerles frente de manera exitosa”. (Saldaña, C. & Reátegui, S. 2017).

Los niños desarrollan diversas habilidades sociales a lo largo de su crecimiento, las cuales se dan en distintos escenarios, estos lugares principalmente suelen ser la familia y el colegio; donde ellos escuchan, comparten y expresan sus sentimientos.

Betina & Contini de Gonzáles (2011) indicó que:

“Los comportamientos sociales se aprenden a lo largo del ciclo vital, por lo que ciertas conductas de los niños y adolescentes para relacionarse con sus pares, ser amable con los adultos o reaccionar agresivamente, entre otras, depende del proceso de socialización.”(p. 161)

Las habilidades sociales se desarrollan desde temprana edad, pero llegado a una edad es clave tenerlas presentes para un buen desarrollo de su personalidad.

Según División de Desarrollo Humano, Centro Nacional de Defectos Congénitos y Discapacidades del Desarrollo, Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades:

Cuando se llega a la niñez intermedia que es a partir de los 9 a 11 años, se empieza a

establecer amistades y relaciones más fuertes y complejas con sus amigos o pares. A nivel

emocional, es cada vez más importante tener amigos. Empiezan a enfrentar mayores retos

académicos en la escuela, se vuelven más independientes de la familia, comienzan a entender más el punto de vista de los otros, aumentan su capacidad de atención.

Desde el 16 de marzo de 2020 en Perú entramos en una emergencia sanitaria nacional causada por la llegada del virus COVID-19, dando inicio a la cuarentena y el aislamiento

social. Las clases, trabajos y demás actividades tuvieron que pasar a ser remotos; un cambio bastante difícil que han tenido que vivir todos los niños del país, pasando de un aula con compañeros y docentes a estar frente a una computadora prácticamente todos los días por las clases virtuales, ellos han tenido que modificar y encontrar nuevos hábitos para adaptarse a esta nueva normalidad.

Al no poder los niños tener contacto con sus similares, salir a convivir, jugar, estar en el colegio para interactuar con sus profesores, además, de no comprender lo que sucede con la coyuntura actual, estaría generando un ambiente adverso para su desarrollo. Si a estas barreras le sumamos las condiciones que ven en casa, como el miedo de los padres, miembros de la familia hayan perdido su trabajo o tener a sus abuelos enfermos, les genera ansiedad, frustración y estrés, sensaciones que a su edad no saben sobrellevar porque aún no tienen las herramientas emocionales para ello.

Según el informe del SEPYPNA (2020), “El aislamiento social conduce a la soledad crónica y al aburrimiento, que si son lo suficientemente largos pueden tener efectos perjudiciales sobre el bienestar físico y mental(p. 35).”

Si bien esto aplica no solo a los menores sino a la población en general, los más afectados resultan ser los ³⁸menores de edad, dado que ellos se encuentran actualmente en desarrollo de sus habilidades sociales.

Además, el MINSA (2020) explicó en su guía técnica que, son los cambios drásticos de rutina y el aislamiento social prolongado los que pueden generar irritabilidad, ansiedad, tristeza, entre otros, incluso llegando a afectar su rendimiento académico; como agregado, en algunos casos debido a la pandemia y el confinamiento se vio un incremento en casos de

maltrato infantil, y esto puede tener una repercusión en la forma de socializar de los niños en

el colegio, como en un futuro en la sociedad.

2. Justificación

La niñez es una etapa de constante aprendizaje, donde los niños adquieren diversas experiencias a través de los distintos sucesos que acontecen día a día, influyendo directa o indirectamente en su manera de ser a futuro, tienden constantemente a imitar los diferentes eventos que ocurren a su alrededor, observando, aprendiendo e imitando cada una de las acciones que se dan en su entorno.

Esta situación de pandemia y el confinamiento causado por la COVID-19 ha hecho que el avance social en ellos se haya visto frenado, perjudicando su desenvolvimiento, también a causa del temor de los padres por toda la situación que se está viviendo en la actualidad, llegan a contagiar sus actitudes en sus hijos.

Buscando cambiar este posible resultado, se está desarrollando una solución creativa que logre atenuar los síntomas de un aislamiento social prolongado, tratando de evitar, en todo momento, un contacto constante con otros. Si este problema no se llega a controlar, las personas que carezcan de habilidades sociales verán afectadas varias áreas de su vida, evitando que puedan entablar relaciones de manera sana tanto en su ámbito laboral como personal, viviendo en una población predominada por gente retraída y poco comunicativa.

3. Reto de innovación

El objetivo general de la investigación, es plantear diversas soluciones en base a las distintas metodológicas didácticas, predominando el uso de una más interactiva considerando el público objetivo. Se busca comprender las habilidades sociales en los infantes, para encontrar la manera de desarrollarlas tanto a distancia como presencialmente y el efecto que tendría la carencia de las mismas más adelante; teniendo en consideración el panorama actual y futuro. A lo largo de la niñez, se tienen distintos puntos que deben ser reforzados para poder

desarrollarse de manera óptima en un entorno social, estas habilidades se pueden potenciar de manera didáctica en base a juegos y de la mano con la interacción de otros niños, teniendo como objetivo llegar a abarcar distintos problemas que presentan los niños en sus habilidades sociales.

Como objetivos específicos se otorgarán las herramientas necesarias a los niños para desarrollar sus habilidades sociales de manera individual, planteando actividades donde los menores puedan entablar conversación y formar nuevas relaciones. Crearemos la situación, siendo ellos los que tendrán que tomar iniciativa, así estén en su hogar o en el exterior. Se busca que ellos puedan interactuar con otros, que aprendan a expresar y defender sus ideas con los demás teniendo una comunicación asertiva.

Se ha planteado desarrollar una aplicación con el fin de desarrollar sus habilidades sociales en conjunto con otros niños, el cual brindará la oportunidad de entablar nuevas conexiones con otros en un entorno virtual, siendo complementado a través de actividades de manera presencial. Estos encuentros se podrán llevar a cabo en sus domicilios o algún establecimiento donde se puedan conectar a una misma red wifi para poder emparejarse en el juego.

2 4. Sustento Teórico

4.1. Estudios previos

Hay varios factores que pueden afectar el desarrollo de las habilidades sociales en los niños: el cyberbullying, que se ha visto incrementado en épocas de pandemia, la adicción a las redes sociales e internet, pues las clases a distancia han aumentado el uso de la computadora y por último, su entorno familiar, que puede favorecer o perjudicar el desarrollo de estas.

El objetivo de dicho informe es diseñar estrategias psicopedagógicas para el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes para enfrentar la nueva actualidad post COVID - 19.(Freire, 2020).

Tal como dice Fernández-Ballesteros R. (1994), algunas características que presentan las habilidades sociales son: (a) Heterogeneidad, ya que el constructo habilidades sociales incluye una diversidad de comportamientos en distintas etapas evolutivas, en diversos niveles de funcionamientos y en todos los contextos en los que puede tener lugar la actividad humana, (b) Naturaleza interactiva del comportamiento social, al tratarse de una conducta interdependiente ajustada a los comportamientos de los interlocutores en un contexto determinado, (c) Especificidad situacional del comportamiento social, por lo que resulta imprescindible la consideración de los contextos socioculturales.

Barbieri (2020), considera importante resaltar que cultivar las habilidades socioemocionales para todos y todas a lo largo de toda la vida no es sinónimo de una terapia para niños o jóvenes con problemas de comportamiento, sino es asumir que la dimensión afectiva es parte del aprendizaje y del conocimiento. Un estudio recientemente finalizado del Instituto Mahatma Gandhi para la Educación a la Paz y el Desarrollo Sostenible de la UNESCO demuestra que la falta de integración de las habilidades socioemocionales en los sistemas educativos puede provocar una pérdida potencial en la productividad económica hasta el 29% del ingreso nacional bruto, así que esto va a ser un argumento muy interesante para el mundo post-COVID-19, sabiendo del impacto productivo que tendrá el confinamiento de muchos de los países.

Según Saldaña & Reátegui (2017), esta investigación tiene como objetivo principal interpretar el papel que cumplen las habilidades sociales en la aplicación de un método para desarrollar el aprendizaje cooperativo. El primero es habilidades sociales, las cuales son conductas complejas aprendidas, que se desarrollan en el proceso de crecimiento, a través de las cuales la persona puede interactuar con el otro de manera asertiva, logra expresar sus intereses, sentimientos y opiniones, hacer valer sus derechos y respetar los de la otra persona.

El segundo es aprendizaje cooperativo, el cual se define como una metodología que busca

9

desarrollar el proceso de aprendizaje a través de la interacción de los alumnos con personas de su entorno.

Alemañ (2015) indicó que:

Los videojuegos han ido adquiriendo una gran relevancia con el paso de los tiempos, al principio eran vistos como un simple entretenimiento, pero poco a poco han ido adquiriendo importancia y cada vez son mejor vistos por la sociedad. En la actualidad el sector de los videojuegos ha aumentado de manera notable, en un principio entendemos como videojuego un programa cuyo propósito es el entretenimiento del usuario, pero actualmente la gran mayoría de los videojuegos también están orientados a educar, es por eso que uno de los sectores en los que más se están enfocando los videojuegos es el sector educacional. (p. 13)

4.2. Marco teórico

Respecto a las habilidades sociales Caballo (2007) indicó que:

“La habilidad social debe considerarse dentro de un marco cultural determinado, y los patrones de comunicación varían ampliamente entre culturas y dentro de una misma cultura, dependiendo de factores tales como la edad, el sexo, la clase social y la educación” (p. 4).

Sobre la metodología didáctica Fortea (2019) afirmó que:

Con un mayor rigor conceptual, metodologías didácticas se podría definir como “las estrategias de enseñanza con base científica que el/la docente propone en su aula para que los/las estudiantes adquieran determinados aprendizajes” (esto es, la metodología didáctica es lo que define la “interacción

didáctica” que se produce en las aulas). (p. 9)

10

²¹Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou & Masnou (2007) nos indica que juego es “Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego” (p. 128).

Tubón (2020) menciona que las aplicaciones “[...]son herramientas digitales que se ejecutan en dispositivos pequeños como: tabletas y teléfonos inteligentes, permite que el usuario obtenga beneficios con su funcionalidad sin importar el lugar donde éste se encuentre” (p. 22).

Según López (2007):

⁴Las habilidades sociales cumplen un rol importante dentro de la educación emocional, puesto que los niños suelen relacionarse de modo horizontal, y también pueden reconocer sus sentimientos.

Al principio sus relaciones son costosas, les cuesta compartir las cosas y mantener una relación estable con los demás; en algunos momentos se relaciona de forma amistosa, compartiendo sus juguetes, y en otros se pelea de forma violenta. Poco a poco, a medida que va construyendo su propia identidad y sepa quién es, aprenderá a entender quiénes somos los demás. (p.29).

Del Rey, Ortega & Feria (2009) mencionaron:

La escuela, en este sentido, se configura como un contexto ideal para el desarrollo social, afectivo y moral de los niños y niñas, pues supone un marco de aprendizaje, exploración y puesta en práctica de emociones, habilidades, y

comportamientos. ⁷ Es en las relaciones que se despliegan todas las destrezas sociales aprendidas dentro del seno familiar: comprender a los otros, anticipar conductas en los demás, expresar, modular u ocultar sentimientos, adaptarse a

11

los demás, etc. Es en este contacto con los iguales donde se continúan desarrollando las habilidades sociales necesarias para convivir en sociedad, y donde se aprende también que hay que ser hábil socialmente para ser aceptado por los demás (p.60).

Haciendo referencia a las habilidades sociales, López (2010) nos comenta ...son conductas aprendidas y, por tanto, podemos mejorarlas. ⁹ Facilitan la relación con otras personas y nos ayudan a ser más nosotros mismos, reivindicando nuestros derechos y peculiaridades sin negar los derechos de los demás. Lo más positivo es que facilitan la comunicación y la resolución de problemas con otras personas[...] Las habilidades pueden ser ¹³ aprendidas y pueden ir de más simples a complejas, como: Saludar, sonreír, hacer favores, pedir favores, hacer amigos, expresar sentimientos, expresar opiniones, defender sus derechos, iniciar-mantener-terminar conversaciones.(p.3-4)

²⁰ Confinamiento se refiere a “un aislamiento temporal y generalmente impuesto de una población, una persona o un grupo por razones de salud o de seguridad” (Real Academia Española, s.f., definición 2).

Delgado, García & Tenorio (2008) nos informaron en su tesis que LAN (Red de Área Local o Local Area Network):

Es un sistema de comunicación entre computadoras que permite compartir información, con la característica de que la distancia entre las computadoras debe ser pequeña. Estas redes son usadas para la interconexión de

11 computadoras personales y estaciones de trabajo. Se caracterizan por: tamaño restringido, tecnología de transmisión (por lo general broadcast), alta velocidad y topología. (p.12)

12

Según nos comentó Turk (s.f.) en su informe acerca de la generación alfa, nuestro usuario directo:

1 La nueva generación de jóvenes tendrá una exposición a la tecnología sin precedentes. La Generación Alfa –un término acuñado por el investigador Mark McCrindle para describir el grupo de jóvenes que ha nacido a partir del año 2010 en adelante- jugará, aprenderá e interactuará de forma totalmente nueva. Estos niños han nacido en un momento donde los dispositivos tecnológicos son cada vez más inteligentes, todo está conectado, y donde lo físico y lo digital se unen en un solo mundo. Conforme crezcan, las tecnologías que parecían nuevas o extrañas, para ellos formarán parte de sus vidas, de sus experiencias, actitudes y expectativas hacia el mundo que los rodea. Algunos neurocientíficos y psicólogos creen que sus mentes también serán diferentes a las de generaciones anteriores. (p.2)

Acerca de nuestro cliente, la generación “X” Chirinos (2009) nos comentó que: 3 ...son arquetipos nómadas. Ellos han sido independientes desde niños. Crecieron en la era de los niños que se quedaban solos en casa mientras las madres trabajaban y con altos índices de divorcio de los padres. Salen para sobrevivir. Tienen pocas razones para emplear o adoptar las visiones de la generación de la posguerra, dado que estas raras veces han utilizado su realidad práctica. Son similares a otras generaciones nómadas, en esta resistencia reactiva a la generación visionaria de sus ancestros” (p.138). **5. Beneficiarios**

Como usuario principal tendremos a un público joven entre los 8 y 12 años, ya que se encuentran en una etapa de desarrollo temprano de sus habilidades sociales. La Generación Alfa, un término acuñado por el investigador Mark McCrindle para describir el grupo de

13
jóvenes que ha nacido a partir del año 2010 en adelante, son niños que por motivo de la pandemia han pasado a tener clases virtuales, dejando de verse con sus amigos del colegio. Ya han pasado casi dos años de confinamiento, tiempo que han estado en casa con sus familiares y ahora después de haber pasado tanto tiempo se le hace difícil salir con amigos por el miedo al contagio.

También tendremos a los padres de estos los cuales en su mayoría pertenecen a la generación x, ellos son personas cuyas experiencias vividas fueron más complicadas por los momentos que atravesaron en su niñez y adultez; no recibieron el apoyo necesario con respecto a la salud mental en su edad temprana, a diferencia de la actualidad gracias a los nuevos medios de comunicación. Incluso ante todas las adversidades progresaron a nivel personal y social, por lo cual optaron por inculcar la misma crianza a sus menores hijos debido a no percibir algo negativo, ignoraron los diferentes problemas psicológicos que pudieron desarrollar por lo normalizado que se encontraba estos comportamientos.

Utilizando las diversas herramientas de investigación, hemos recopilado información respecto a nuestro público objetivo el cual indica que, desde el inicio de la pandemia, al momento de cerrar los colegios se tuvieron que limitar las salida de los menores, esto por ser un canal de transmisión bastante riesgoso al ser en su mayoría asintomáticos. Teniendo esto en cuenta se dio inicio de las actividades escolares a distancia, lo cual fue un cambio radical a la rutina de ellos, causando un desnivel de emociones; desde una primera instancia se sintieron aliviados por tener más días sin asistir al colegio y hasta el momento en el que se les pidió no salir a las calles se mantuvieron indiferentes con la situación, pensando que podría

ser algo pasajero, pero al dar inicio a las clases virtuales se dieron cuenta de su nueva realidad y fue muy hostigante para ellos lo nuevo que debían de aprender, como una nueva plataforma, nuevas herramientas como zoom, fue un cambio bastante radical que los hizo sentir incómodos.

14

Estos cambios en su estilo de vida trajo consigo alto estrés en los niños, a lo cual se sumó un acumulamiento de energía por la falta de actividad física gracias al confinamiento. Los menores tuvieron que adaptarse a esta nueva normalidad, realizando las actividades escolares de manera remota, pero al carecer de recesos adecuados donde poder compartir tiempo con sus compañeros, los niños optaron por incrementar el uso de los videojuegos presentes en sus computadoras a modo de distracción por todo el panorama actual. Estos sucesos nos permitieron entender su poca capacidad de autocontrol con respecto a la energía que poseen, a la ansiedad generada por la rutina poco interactiva que estaban viviendo y la satisfacción que encontraron en los juegos que les permitían sentir la libertad que ahora carecían.

Tras adaptarse un poco a la nueva normalidad intentaron recuperar las amistades que ya tenían, saliendo a los parques con un tiempo bastante limitado, pero tras este largo periodo de tiempo, ellos generaron inseguridades y miedo generados por el temor al rechazo de sus amigos, también tuvo mucha influencia la información que se les ha dado a ellos por medio de los padres, esto hizo que se genere un miedo a socializar nuevamente y en cambio prefirieron quedarse en su zona de confort que se volvieron los videojuegos ya que podían distraerse y despejar su mente.

El aplicativo que diseñamos está planeado para su uso en teléfonos de gama media-alta, debido a los requerimientos necesarios para el funcionamiento eficaz del mismo. Teniendo esto en consideración, esperamos un estimado de 704.2 miles usuarios en la región

de Lima en el mejor de los casos, mientras que el mínimo esperable en usuarios es de 352.1 miles activos; todos ellos pertenecientes al grupo socioeconómico A-B-C. Esto siendo una estimación tomando del total de niños el estudio de mercado que hizo la cpi en el 2017, siendo ellos 1,106.5 miles niños entre 8 y 12 años.

15

2. Propuesta de Valor

Explicación del Lienzo del Modelo de Negocio elaborado en los siguientes

puntos: 6.1. **Propuesta de valor:**

2. Un espacio donde los niños podrán conectarse y aprender a socializar entre ellos mientras juegan.

6.2. **Segmento de clientes:**

Nuestros usuarios son los niños entre los 8 y 12 años de Lima Metropolitana, les molesta no poder ver a sus padres constantemente y no poder comunicarse con su pares en esta época de pandemia por miedo al contagio. Por otro lado, nuestro cliente directo son los padres que se encuentran preocupados por el futuro de sus hijos, en vista de que ya no socializan tanto como antes y no poder pasar mucho tiempo de calidad con sus menores.

6.3. **Canales:**

Crearemos una página web para contestar las diversas dudas y problemas que se puedan generar al momento de utilizar el aplicativo, de ahí en adelante toda comunicación se realizará por correo. La aplicación estará disponible para descarga desde la página principal y las principales redes de descarga de aplicaciones (Play Store y Apple Store).

29. 6.4. **Relación con los clientes:**

Buscaremos generar lazos duraderos con nuestros usuarios, renovando la experiencia con actualizaciones constantes. Generamos buenos momentos entre los menores a través de las diversas actividades a realizar, ya sea en solitario, con amigos o familiares.

6.5. Actividades clave:

16

Se contará con un (a) equipo ⁴⁴ que se encargará del diseño y desarrollo de nuestra aplicación y un mantenimiento mensual de esta, como posibles actualizaciones; (b) una página web, que será informativa, donde se contará nuestra historia de marca, nuestros aliados, las instituciones que nos avalan, también servirá como un foro para los padres buscando generar una comunidad; y (c) una estrategia de marketing para nuestro lanzamiento y futuras actualizaciones para poder llevar la información necesaria a nuestro cliente y usuario de manera satisfactoria.

6.6. Recursos clave:

Para llevar el proyecto adelante se necesitará (a) un equipo de profesionales capacitados que se encargaran del diseño, arte y programación del videojuego para celular, el cual se encargará de que la aplicación sea intuitiva, atractiva a simple vista y de las constantes actualizaciones de esta; (b) un diseñador y programador web que se encargará de crear la página web para poder dar la información necesaria, como también brindarles una buena atención al cliente; (c) se contará con un equipo creativo para realizar material atractivo para los niños, también contaremos con psicólogos para la creación de los juegos y el tipo de contenido que se subirá a nuestras redes sociales. Para realizar estas distintas actividades se usarán computadoras, wacoms, celulares y material

para una producción audiovisual.

6.7 Aliados clave:

Contaremos como aliado ¹⁰ a INFANT PERÚ un Instituto de Formación de Adolescentes y Niños Trabajadores – INFANT, organización sin fines de lucro quienes trabajan para construir una sociedad donde los niños, niñas y adolescentes del Perú sean reconocidos y tomados en cuenta como agente de

¹⁷ cambio. Gracias a que compartimos un objetivo en común, ²⁵ el cual es el desarrollo de las diversas habilidades sociales de los niños. Tendremos como socios a Tai loy, Faber castell, Norma, Vinifan, ya que compartimos el mismo usuario, y al estar aliados, tendrán una buena imagen como empresa, por el apoyo al desarrollo de los niños.

6.8 Fuentes de ingresos:

Contaremos con el modelo de negocio ‘free to play’, ³⁹ la descarga de la aplicación será gratuita y la mayor parte de las ganancias se obtendrán a través del merchandising que se obtendrá de los personajes del videojuego como peluches, llaveros, mochila, cartucheras, gorros, medias, cuadernos, lapiceros, mascarillas, entre otras cosas.

Además, se contará con otras fuentes de ingresos como la membresía “Skycity” que es la opción multiplayer del videojuego, el cual permitirá acceder a la comunidad, los juegos exclusivos y la opción multijugador del “Campamento” que costará S/. 5.00 Nuevos Soles (cinco Nuevos Soles) mensuales. También se contará con la moneda virtual cuya utilidad radica en la compra de accesorios virtuales para los avatares de los usuarios; del mismo modo, se tendrá el sistema escalonado de recompensas, conocido como “Battle pass”, el

cual, otorgará recompensas gratuitas para todos los usuarios y mejores recompensas para aquel que lo compre. Los precios de las monedas estarán en el rango de S/. 14.00 a S/. 272.00 Nuevos Soles. Mientras que el “Battle Pass” costará S/. 20.00 Nuevos Soles.

6.9 Presupuestos:

18

Para la elaboración de las soluciones se estima utilizar S/. 49,903 Nuevos Soles lo cual incluye la creación de la aplicación, página web, entre otras necesidades para realizar el proyecto.

Además, tenemos unos costos fijos aproximados de S/. 16,250 Nuevos Soles mensuales que cubrirán los gastos del personal, el mantenimiento de la aplicación y gerencias de la empresa.

Se puede ver a más detalle nuestro presupuesto en las tablas N°1 y N°2 que se encuentran en el anexo.

7. Resultados

Según el problema planteado se entrevistó a 12 niños de 8 a 12 años acerca de su reacción durante situaciones sociales, nos dimos cuenta que muchos de ellos se ponen nerviosos al hablar y la mayoría de sus respuestas se limitan en sí o no; se evidenciaba incomodidad al ser entrevistados puesto que buscaban responder rápido las preguntas para finalizar la entrevista, eso de parte de los niños con padres que trabajan todo el día o los que tienen hermanos menores; por otro lado, los niños que tienen a sus padres u otros familiares presentes en casa reaccionaron de manera diferente, siendo muy locuaces al hablar,

justificando cada una de sus respuestas, eran más abiertos al momento de brindar información.

Se encuestó a 100 padres de familia para estudiar el promedio de cuánto tiempo pasan con sus hijos o si ellos notaron algún cambio en su comportamiento, la mayoría pasan muy poco tiempo con sus hijos, en promedio de 1 a 3 horas al día y el 40% de los padres no han visto un cambio en su conducta desde inicio de pandemia, pero esto se entiende ya que en su mayoría no pasan mucho tiempo con ellos y no habría un espacio para notar el cambio. Según las 3 entrevistas a especialistas, los cuales fueron un psicólogo y dos profesores de primaria

se logró comprender que los tres tenían puntos de vista muy similares; ya que, ²² las habilidades sociales son fundamentales para el desarrollo social de los niños y al estar la mayor parte de su día en casa les dificulta aprender a socializar con sus pares, lo cual es un problema que se refleja en el futuro. 19

Es por eso que se planteó Social Hero, una aplicación que se dedicará a inculcar ⁴³ las habilidades sociales a los menores entre 8 y 12 años de una manera divertida e interactiva mediante juegos, los cuales usarán el celular como herramienta. Teniendo eso en consideración se buscó transmutar esta misión a través de un producto mínimo viable, llegando a distribuirse de 3 formas, a través de redes sociales, merchandising y una demo del videojuego, que podrán ver a más detalle en la figura N°1, N°2 y N°3 que están en el anexo.

Para este proyecto se planteó un proceso para la interacción con nuestros usuarios y clientes que se verá a continuación.

Nuestra primera interacción fue mediante ¹⁷ las redes sociales, como facebook, instagram y tik tok donde se planificaron las publicaciones mediante grillas por mes, estas relacionadas a temas del ³⁴ desarrollo de las habilidades sociales con ilustraciones fáciles de entender y con información validada por un especialista. En redes sociales se planteó un acercamiento a lo que se encontraría en el juego, dando la impresión de una escuela real.

Como primer post se mostró ²⁴ la importancia de las habilidades sociales y las consecuencias de la falta de las mismas, mientras que al final del mismo hubo un call to action invitando a las personas a probar la demo.

Así como se subieron publicaciones relacionadas a las habilidades sociales, se implementaron los “reels” en nuestra red social de instagram. Los reels son un nuevo formato implementado en instagram, lo ²⁶ que permite la creación rápida y sencilla de videos interactivos de 15 a 30 segundos donde se puede agregar animaciones, textos y música, esto es mucho más interesante y permite alcanzar nuevos públicos. Cuando se subió el primer reel

20

se alcanzó 3500 vistas en 2 horas y se llegó a la conclusión de que realizar este tipo de videos permite interactuar de nuevas maneras para llegar a los seguidores o nuevos usuarios. Utilizar la herramienta de historias de instagram permitió interactuar con los seguidores a través de encuestas, caja de preguntas y cuestionarios. La respuesta a estas actividades ha sido muy fluida además brindó la posibilidad de recibir comentarios con respecto a los prototipo y la demo.

Se creó una página en Flowpage, la cual es una plataforma que sirve para organizar las redes de Social Hero, brindando fácil acceso a las mismas, como la demo del videojuego y la tienda virtual.

Al entrar a la opción de la (a)demo se les redirecciona a una pantalla donde deben llenar sus datos personales y al terminar se obtiene el link del videojuego, que los direcciona a un Power Point, donde como primera pantalla se presentaron las instrucciones del juego, se interactúa con la historia y al finalizar aparece un enlace que los lleva a una página de google forms donde podrán dar una reseña si les gusto o no les gustó la demo del juego y explicar la razón de su respuesta, siendo ellos una pieza fundamental para este proyecto, ya que ayudará a Social Hero a seguir mejorando.

El total de personas que interactuaron con la página fueron 209, siendo 51 personas la que le dieron click a la demo, pero sólo 27 personas decidieron entrar al juego, se pudo observar que al poner sus datos varias personas decidieron retirarse. Para un futuro se planea hacer este proceso más interactivo para reducir el porcentaje de pérdida de usuarios. Entre los comentarios recibidos, el que se destacó más es acerca de lo llamativo de las gráficas, lo cual fue algo que gustó mucho a los usuarios, además de la conexión de los personajes; por otro lado, hubieron algunos puntos por mejorar como el exceso de texto, la densidad de la historia y agregar elementos más audiovisuales como Gif's y sonidos.

21

(b) Seleccionar el botón del merchandising te redirige a la página de Facebook market de Social Hero, en la cual se elige la mercancía de su agrado, para concretar la compra se llega a un acuerdo por medio del chat de facebook con un asesor el cual brinda el método de pago a elegir siendo transferencia o pago contra entrega. Consecuente a esto se realiza la programación del envío luego se procede a empacar el merchandising; el día pactado se comunica al cliente el horario exacto en el que llegará su pedido, al ser entregado el producto se le informa al cliente quién lo recibió mediante la red social messenger.

El proceso de venta tuvo más éxito en instagram que en facebook, se notó que las personas que compraban el peluche eran hermanos mayores, tíos, entre otros familiares de los usuarios. Del total de ventas realizadas la mayor parte de los comentarios recibidos fueron positivos destacando el diseño y los colores, siendo la única recomendación mejorar la presentación y la resistencia del peluche; ya que, los menores tienden a ser descuidados.

(c) En el botón de redes sociales se tendrá el acceso directo a todas las cuentas de Social Hero en un mismo lugar para que así ³⁵ el acceso a estas sea más fácil y accesible para todo público. Y, para finalizar tenemos el botón de (d) contacto el cual los llevará directo a un

chat de messenger de la página en donde se podrá hablar con un representante de Social Hero, teniendo una respuesta rápida se podrá contestar todas las consultas que el usuario tenga.

La comunicación en redes sociales fue efectiva, permitiendo un entendimiento ideal con el consumidor al momento de comunicar el mensaje a través de las publicaciones como en las ventas realizadas, nuestros clientes resaltan la variedad en el métodos de pago; ya que, tenemos la opción de depósito y contraentrega, sabiendo que algunos aún tienen miedo al comprar por internet. Instagram fue clave para las ventas, puesto que fue la plataforma donde más alcance se tuvo, en contraposición está facebook ya que no logró cumplir con las expectativas, teniendo poco alcance e interacciones.

22

2 8. Conclusiones

Se logró cumplir parcialmente el reto de innovación, se desarrolló una demo del videojuego enfocada en la historia de uno de los personajes principales, la cual se trata de una novela visual, un género de videojuego interactivo originario de Japón que está particularmente centrado en contar la historia de un personaje teniendo situación adversas y el que juegue decidirá el destino de los personajes de esta, teniendo finales alternativos que pueden variar dependiendo de las acciones que se hayan elegido en el transcurso del videojuego. Se decidió iniciar con este juego para poner en práctica las siguientes habilidades sociales: capacidad para entender las situaciones sociales, concentrarse en una tarea, seguir instrucciones, tomar decisiones.

Esta primera versión de la demo nos permitió sentar las bases para un desarrollo futuro de las habilidades sociales en nuestros consumidores, por el mismo motivo de que es un juego para uno, empezamos a trabajar con el usuario mismo, para que nuestro siguiente paso sea desarrollarlas en conjunto con otros usuarios. Tomando en consideración los comentarios

recibidos se debe mejorar la redacción de la historia para hacerla aún más comprensible a primera vista, además de reducir la cantidad de texto ya que puede cansar a nuestro público objetivo. Se tiene que añadir efectos de sonido y animaciones originales para hacer más dinámico y entretenido, además de desarrollarlo en un software más especializado para agregar nuevas mecánicas.

Se creó merchandising pensando en el consumidor, por eso decidimos diseñar un peluche; ya que, este objeto viene hacer un compañero para el usuario, un lugar en el que pueda sentirse en confianza y lo acompañe a enfrentar cualquier situación convirtiéndose en un amigo más, el cual les permite practicar de manera segura una interacción. Ellos mismos incluyen al peluche en su rutina diaria, además llegan a crear conversaciones, haciéndolos parte de su vida, es por eso que creamos a Squishy, en compañero de aventuras que cualquier

niños desearía tener al lado, se adapta a sus necesidades y siempre estará para ellos en las buenas y en las malas.

Se planteó 12 packs que contienen un peluche Squishy, un llavero Squishy y un poster con todos los personajes de la demo con una frase que los motive todos los días al momento de leerlo en su habitación, el resultado fue satisfactorio ya que los 12 packs fueron vendidos en las dos primeras semanas que se lanzaron.

Para los próximos packs a lanzar se agregaran las mejoras de acuerdo a los comentarios recibidos la primera vez, cambiando el material a uno de mayor resistencia y así aumentar la vida útil del mismo. Mejorar la presentación realizando las entregas en cajas biodegradables personalizadas.

En líneas generales el proyecto consiguió cumplir la mayoría de metas establecidas, logrando una cantidad de ventas esperada además de obtener una respuesta por parte del público favorable, se consiguió establecer el primer paso en el desarrollo de las habilidades

sociales en los menores a través de la demo y la mercancía vendida, la comunicación a través de redes fue creciendo considerablemente, logrando llegar a más público a través de las publicaciones y los reels, que fueron elemento clave para llegar a tener alcance con nuestros usuarios.

En lo sucesivo, aplicando las recomendaciones que recibimos de nuestros consumidores, se espera seguir progresando para poder mejorar la calidad de nuestros productos, cambiar la estrategia de comunicación en redes como facebook para llegar a más cantidad de personas y lograr inculcar más a detalle las habilidades sociales a través de nuestros productos en los niños, también se ha planteado un boceto de lo que vendría siendo la aplicación para cuando llegue el momento de desarrollo y su posterior distribución, esto con la financiación necesaria, la cual se podrá observar más detalle en la figura N° 4 que están en el anexo.

24

9. Bibliografía

Alemañ, T. (2015). *Desarrollo de un videojuego para móviles con Unity*. (tesis de maestría). Universidad de Alicante, España. Recuperado de: [Desarrollo de un videojuego para móviles con Unity - CORE Reader](#)

Barbieri, C. (2020). *Salud mental, apoyo psicosocial y aprendizaje socioemocional: acciones comunes ante el COVID-19*. Recuperado de https://reliefweb.int/sites/reliefweb.int/files/resources/seminario_salud_mental_apoyo_psicosocial_y_aprendizaje_socioemocional_cluster_educacion_ven.pdf

Betina, A. & Contini de González, N. (2011). *Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos*. Universidad Nacional de San Luis Argentina, Argentina. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18424417009>

Caballo, V. (2007) *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Recuperado: <https://cideps.com/wp-content/uploads/2015/04/Caballo-V.-Manual-de-evaluaci3>

[n-y-entrenamiento-de-las-habilidades-sociales-ebook.pdf](#)

Chirinos, N.(2009) *Características generacionales y los valores. Su impacto en la laboral.* Universidad de Carabobo, Venezuela. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/2190/219016846007.pdf>

Delgado E., García L. & Tenorio S.(2008). "*Diseño de la seguridad de la red lan de la empresa AMI S.A de C.V.*"(Licenciado en ciencias de la información). Escuela Superior de Ingeniería Mecánica y Eléctrica Unidad Azcapotzalco IPN, México. Recuperado de: <https://tesis.ipn.mx/bitstream/handle/123456789/4715/ESIME%20RED%20LAN.pdf?sequence=1>

División de Desarrollo Humano, Centro Nacional de Defectos Congénitos y Discapacidades del Desarrollo, Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades, traducido por CDC Multilingual Services.(2021) *Niñez intermedia (9 a 11 años)*. Centro de para el Control y la Prevención de Enfermedades. Recuperado de: <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/childdevelopment/positiveparenting/middle2.html>

25

Fernández Ballesteros, R. (1994). *Evaluación conductual hoy. Un enfoque para el cambio en la psicología clínica y de la salud*. Madrid, España: Pirámide.

Fortea, M. (2019) *Metodologías didácticas para la enseñanza/aprendizaje de competencias*. DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/MDU1>

Freire, G. (2020). *El desarrollo de las habilidades sociales en la nueva normalidad post covid-19* (Artículo profesional previo a la obtención del título de Magister en Innovación en Educación). Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador. Recuperado de: https://issuu.com/pucesd/docs/11942-2020-1gissela_elizabeth_freire_g_mez.

Grandes R. & García C. (2018) *Interacción social y clima escolar en los estudiantes de secundaria del CEBA, Calleria-Pucallpa, 2018* (Tesis de maestría). Universidad César Vallejo, Perú. Recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29864/garcia_cc.pdf?sequence=1&isAllowed=y

MINSA, Ministerio de Salud del Perú (2020). *Cuidado de la salud mental de la población afectada, familias y comunidad, en el contexto del Covid-19*. Recuperado de <http://bvs.minsa.gob.pe/local/MINSA/5001.pdf>

MINSA, Ministerio de Salud del Perú (2020). *Población estimada por edades simples y grupos de edad, según departamento, provincia y distrito. 2021*. Recuperado de: <https://cloud.minsa.gob.pe/apps/onlyoffice/s/XJ3NoG3WsxgF6H8?fileId=1123964>

Ortega, R. & Del Rey, R. (2009). *Convivencia escolar: fortaleza de la comunidad educativa y protección ante la conflictividad escolar*. Universidad de Córdoba, España. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3098226.pdf>

López, C. (2007). *Educación emocional. Programa para 3-6 años*. Bilbao: Wolters Kluwer.

Lopez, C. (2010). *Relaciones sociales en la escuela*. Recuperado de <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2016/09/DOC2-RELACIONES-SOCIALES.pdf>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.4 en línea]. Recuperado de <https://dle.rae.es/confinamiento?m=form>

26

Saldaña, C. & Reátegui, S. (2017) *El rol de las habilidades sociales en la aplicación de un método para desarrollar el aprendizaje cooperativo: el aprendizaje basado en proyectos*. (Tesis para optar el Título de Licenciada). Pontificia Universidad Católica del Perú, Perú. Recuperado de: http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/8917/SALDA%C3%91A_AZABACHE_REATEGUI_RODAS_EL_ROL_DE_LAS_HABILIDADES_SOCIALES_EN_%20LA_%20APLICACI%C3%93N_%20DE_UN_METODO_PARA_DESARROLLAR_EL_APRENDIZAJE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

SEPYRNA, Sociedad española de Psiquiatría y Psicoterapia del niño y del adolescente. (2020). Informe “*Salud Mental en la Infancia y la Adolescencia en la era del COVID-19*”. Recuperado de https://www.sepyrna.com/documentos/2020_InformeCOVID_final.pdf

Thió de Pol, C., Fusté, S., Martín, L., Palou, S. & Masnou, F. (2007). *Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje*. En: Antón, M. Planificar la etapa 0-6. (p. 127-163). Barcelona: Graó.

Tubón, G. (2020). *Aplicación móvil con Georreferenciación para gestión de pedidos a domicilio de un local de comida*. (Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Ingeniero de Sistemas y Computación). Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador. Recuperado de: <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2948/1/77128.pdf>

Turk, V. (s.f.) *Entendiendo a la generación alfa*. Recuperado de: https://www.amic.media/media/files/file_352_1403.pdf

10. Anexos

Tabla N°1

Inversión inicial para el proyecto.

Materiales	Cantidad Precio	Total
Escritorios	4 200	800

Sillas de escritorio 4 200 800 27

butacas	2 127	254
Mesa de centro	1 200	200
Laptops A	2 2,621	5,242
Laptops B	2 1,396	2,792
Pizarra	1 150	150
Plumones	2 7	15
Cafetera	1 50	50
Botiquín	1 30	30
Hojas	1 10	10
Microondas	1 219	219
frigobar	1 400	400

Lapiceros	2 3	6
mota	1 3	3
Impresora	1 549	549
Diseño y desarrollo de App	1 37,050	37,050
Diseño y desarrollo de la página web	1 1,000	1,000
tacho de basura	2 15	30
Estantes	1 220	220
Archivadores	8 5	38
resaltadores	4 2	7
engrapadora	1 8	8
perforadora	1 6	6
sello	1 25	25

TOTAL S/. 49,903

Tabla N°2

Costos fijos del proyecto.

Producción General - Xiomara Jara Almonte	Enero
Número de personas	1

Sueldo (mensual)	S/. 3,000.00
Total (Sueldo + Gratificación + CTS Anual)	S/. 3,750.00
Total Mes	S/. 3,750.00

Gerente Creativo - Henry Luna	Enero
Número de personas	1
Sueldo (mensual)	S/. 3,000.00

Total (Sueldo + Gratificación + CTS Anual)	S/. 3,750.00
Total Mes	S/. 3,750.00

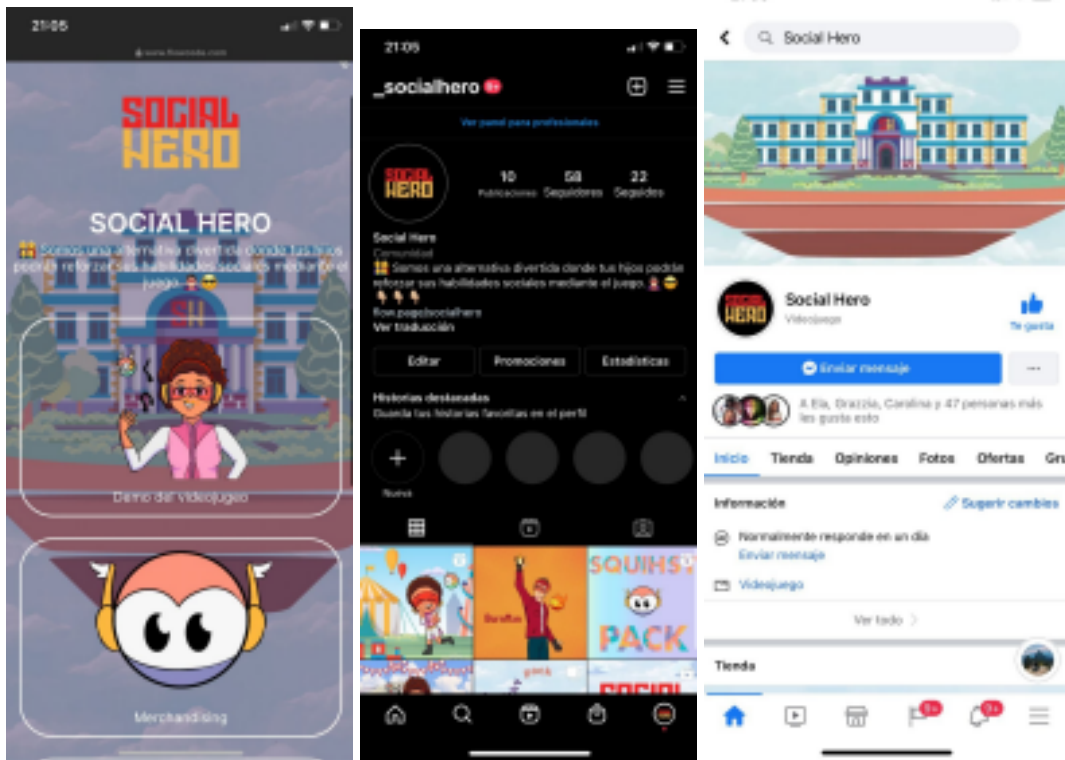
Gerente de Artes y Diseño - Diego Choque	Enero
Número de personas	1
Sueldo (mensual)	S/. 3,000.00
Total (Sueldo + Gratificación + CTS Anual)	S/. 3,750.00
Total Mes	S/. 3,750.00

	1
	S/. 3,000.00
	S/. 3,750.00
	S/. 3,750.00

TOTAL SALARIOS GERENCIA S/. 15,000.00

	1
	S/. 1,000.00
	S/. 1,250.00
	S/. 1,250.00

TOTAL SALARIOS ADMINISTRATIVOS 16,250.00



Redes

sociales

Figura N°2

Merchandising



30

Figura N°3

Demo



Figura N°4
Flujograma



● 22% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 21% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 16% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	docplayer.es	Internet	3%
2	repositorio.tls.edu.pe	Internet	3%
3	scribd.com	Internet	1%
4	repositorio.une.edu.pe	Internet	1%
5	Universidad Cuauhtemoc on 2021-04-07	Submitted works	1%
6	repositorio.untumbes.edu.pe	Internet	1%
7	CONACYT on 2018-09-05	Submitted works	1%
8	core.ac.uk	Internet	<1%

9	sld.cu Internet	<1%
10	infant.org.pe Internet	<1%
11	slideshare.net Internet	<1%
12	vdocumento.com Internet	<1%
13	educrea.cl Internet	<1%
14	dspace.uce.edu.ec Internet	<1%
15	Centro Europeo de Postgrado - CEUPE on 2023-08-14 Submitted works	<1%
16	repositorio.puce.edu.ec Internet	<1%
17	coursehero.com Internet	<1%
18	repositorio.upse.edu.ec Internet	<1%
19	1library.co Internet	<1%
20	Universidad Tecnológica Indoamerica on 2022-01-22 Submitted works	<1%

21	repositorio.uladech.edu.pe	Internet	<1%
22	repositorio.umsa.bo	Internet	<1%
23	repositorio.upt.edu.pe	Internet	<1%
24	Universidad Ricardo Palma on 2021-07-28	Submitted works	<1%
25	hdl.handle.net	Internet	<1%
26	fp-lims.com	Internet	<1%
27	revistahorizonte.org	Internet	<1%
28	toodledo.com	Internet	<1%
29	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2016-03-16	Submitted works	<1%
30	Universidad Cesar Vallejo on 2021-11-30	Submitted works	<1%
31	Universidad Internacional de la Rioja on 2023-07-13	Submitted works	<1%
32	es.slideshare.net	Internet	<1%

33	repositorio.pucesa.edu.ec	Internet	<1%
34	repositoriodspace.unipamplona.edu.co	Internet	<1%
35	tesis.usat.edu.pe	Internet	<1%
36	view.genial.ly	Internet	<1%
37	ileon.com	Internet	<1%
38	"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano ...	Crossref	<1%
39	Universidad ESAN -- Escuela de Administración de Negocios para Grad...	Submitted works	<1%
40	University of California, Los Angeles on 2007-05-28	Submitted works	<1%
41	dspace.unl.edu.ec	Internet	<1%
42	dspace.ups.edu.ec	Internet	<1%
43	dspaceapi.uai.edu.ar	Internet	<1%
44	prezi.com	Internet	<1%

45	repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe	<1%
	Internet	
46	repositorio.utelesup.edu.pe	<1%
	Internet	
47	odicanarias.es	<1%
	Internet	
48	Centro Universitario Cardenal Cisneros on 2020-09-07	<1%
	Submitted works	
49	Mulero Henriquez, Itahisa. "Condicionantes familiares de la supervisio..."	<1%
	Publication	
50	Universidad del Atlántico Medio on 2021-12-05	<1%
	Submitted works	
51	Universidad Autónoma de Bucaramanga,UNAB on 2020-07-20	<1%
	Submitted works	