

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



**IGUALDAPP, UN APLICATIVO MÓVIL QUE BUSCA DIFUNDIR Y EDUCAR
SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE LA DISCRIMINACIÓN RACIAL HACIA
LOS AFROPERUANOS ENTRE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE
LIMA METROPOLITANA**

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y
Diseño Gráfico

AUTOR:

DIANELA JIMENA RABANAL VARGAS

(0009-0007-6062-7023)

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

AUTOR:

JORGE ARTURO MANSILLA PACAYA

(0009-0005-4078-9311)

Asesor

FIGURELLA ESPINOZA

(0009-0006-5706-5202)

Lima-Perú

2023

NOMBRE DEL TRABAJO

**MANSILLA PACAYA JORGE ARTURO - R
ABANAL VARGAS DIANELA JIMENA.doc**

x

RECUENTO DE PALABRAS

6383 Words

RECUENTO DE PÁGINAS

35 Pages

FECHA DE ENTREGA

Feb 9, 2024 2:57 PM GMT-5

RECUENTO DE CARACTERES

39558 Characters

TAMAÑO DEL ARCHIVO

2.1MB

FECHA DEL INFORME

Feb 9, 2024 2:58 PM GMT-5**● 17% de similitud general**

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

- 15% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 9% 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
- Material citado

Resumen del Trabajo de Investigación

Uno de los mayores retos que enfrenta el Perú es la discriminación racial, por lo que el presente estudio propone la creación de un aplicativo móvil que tiene como propósito abordar la problemática de la discriminación racial hacia los afroperuanos entre los estudiantes universitarios de Lima Metropolitana haciendo uso de la metodología Toulouse Thinking. A través de la creación de un prototipo mínimo viable se valida la propuesta de valor, cuyos objetivos son reconocer el papel de la desinformación en la problemática planteada, identificar los recursos digitales necesarios para llamar la atención del cliente y desarrollar actividades que los concienticen acerca del racismo. Los resultados preliminares muestran un reconocimiento de la discriminación racial normalizada y un interés en aprender y participar en actividades educativas y culturales, aunque destacan la necesidad de actualizar y mejorar continuamente los contenidos del aplicativo para reflejar la situación actual de los afroperuanos en Lima Metropolitana.

Palabras clave: *discriminación, racismo, universidad, aplicativo móvil, afroperuanos.*

TABLA DE CONTENIDO

1. Contextualización del problema.....	7
2. Justificación.....	9
2.1 Justificación social.....	9
2.2 Justificación práctica.....	10
2.3 Justificación metodológica.....	11
3. Reto de Innovación.....	12
3.1 Preguntas.....	12
3.2 Objetivos.....	12
4. Sustento teórico.....	13
4.1 Estudios previos.....	13
4.2 Marco teórico.....	16
4.2.1 Definición de un aplicativo móvil.....	17
4.2.2 Características de un aplicativo móvil.....	17
4.2.3 Tipos de aplicativo móvil.....	18
4.2.4 Beneficio del uso de un aplicativo móvil para fomentar la empatía y educación en la inclusión social.....	19
4.2.5 Pasos para la creación de un aplicativo móvil.....	19
4.2.6 Importancia de la creación de una app para disminuir los prejuicios y estereotipos étnico-raciales hacia los afroperuanos.....	20
5. Beneficiarios.....	21
6. Propuesta de valor.....	22
6.1 Propuesta de valor.....	22
6.2 Segmento de clientes.....	23
6.3 Canales.....	23
6.4 Relación con los clientes.....	23
6.5 Actividades clave.....	24
6.6 Recursos clave.....	25
6.7 Aliados clave.....	25
6.8 Fuentes de ingreso.....	25

6.9 Presupuesto.....	26
7. Resultados.....	27
8. Conclusiones.....	27
9. Bibliografía.....	29
10. Anexos.....	34

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Presupuesto inicial del proyecto</i>	26
Tabla 2. <i>Presupuesto mensual del proyecto</i>	26

1. Contextualización del Problema

La discriminación racial es uno de los mayores retos que enfrenta el Perú en el marco de la inclusión e igualdad social. Son muchas las personas que aún sufren la injusticia y el estigma que traen consigo los prejuicios y estereotipos en relación al racismo, el cual no les permite ejercer plenamente su ciudadanía. Según la I Encuesta Nacional Percepciones y Actitudes sobre Diversidad Cultural y Discriminación Étnico-Racial. Principales Resultados, realizada por el Ministerio de Cultura (MINCUL, 2018) señala que “más de la mitad de peruanos entrevistados se han sentido ‘algo discriminado’, ‘discriminado’ o ‘muy discriminado’, siendo las principales causas por su color de piel (28%), por sus rasgos físicos/ faciales (17%), por su lugar de procedencia (16%)” (p. 8). Esto nos indica que estamos ante una sociedad nula o poco tolerante a la diversidad racial. Según la Organización de las Naciones Unidas (ONU, s.f.):

Los efectos del racismo y la discriminación pueden ser, entre otros, la capacidad de encontrar un trabajo, obtener una educación, tener igual acceso a la atención sanitaria, a la vivienda, a la comida, al agua, o recibir un trato justo en un tribunal de justicia. (párr. 2)

En ese sentido podemos entender que la integración de las personas afectadas, en especial los inmigrantes, provincianos quechuahablantes y afroperuanos, sigue siendo un problema en el desarrollo social, emocional y económico del territorio nacional. Uno de los grupos más vulnerables mencionados, son los afroperuanos. “El 60 % percibe que la población afroperuana es discriminada o muy discriminada, siendo las principales causas su color de piel, sus rasgos faciales o físicos porque son asociados a la delincuencia.” (MINCUL, 2018, pg. 10). Y esto se puede observar en diversos

espacios como centros laborales, entidades públicas, medios de comunicación, instituciones educativas (colegios, institutos, universidades, entre otros).

En la actualidad, existe un creciente interés en comprender cómo los prejuicios y estereotipos influyen en la formación de actitudes discriminatorias hacia los afroperuanos en el contexto universitario. Según CEDET, Plan Internacional y UNICEF (como se citó en el Plan Propuesta De Acciones para la Atención Educativa a la Población Afroperuana, 2018):

Estas se expresan por medio de insultos o apodosos ofensivos propalados entre estudiantes, de docentes a estudiantes y entre docentes. La mayoría de estos términos aluden a las características físicas, específicamente con el color de la piel y, en ciertos casos, referidas a supuestas escasas habilidades intelectuales. (p. 3).

De este modo, se puede entender que la población estudiantil universitaria, en su mayoría, carecen de empatía hacia la cultura afroperuana, ligado a expresiones o burlas despectivas que siguen siendo normalizadas entre los afectados. Asimismo, los entes educativos, como universidades e institutos, no fomentan espacios para la concientización, educación y sanciones estudiantiles contra la discriminación racial. Por esta razón, se propone realizar un aplicativo móvil que busca fomentar la empatía y educar acerca de la discriminación racial, de manera accesible y fácil de comprender.

Finalmente, es de resaltar que la discriminación racial y los prejuicios hacia los estudiantes afroperuanos universitarios en Lima Metropolitana constituyen un problema de gran importancia en nuestra sociedad actual, ya que pueden afectar negativamente su bienestar psicológico y desempeño académico. Por ello, es necesario fomentar un ambiente de inclusión y respeto hacia la diversidad cultural para garantizar el bienestar y éxito de todos los alumnos universitarios, independientemente de su origen étnico.

2. Justificación

La presente investigación se basa en la necesidad de abordar el problema que afecta a los afroperuanos, los prejuicios y estereotipos. Para ello, se propone crear un espacio digital que ayude a difundir, educar y concientizar acerca de la cultura afroperuana entre los estudiantes universitarios.

2.1 Justificación social

Se sabe que la discriminación racial es una de las principales dificultades que sigue enfrentando el Perú, la cual impacta en el ámbito social, psicológico, y económico del país. Hoy en día, uno de los grupos más afectados son los afroperuanos, quienes siguen soportando situaciones de exclusión, burla y racismo en diversos espacios como medios de comunicación, grupos de trabajo, centros educativos, entre otros. La ciudadanía expresa que la escuela es el lugar donde se forman los estereotipos raciales, bromas racistas, insultos e incluso violencia. Esto contribuye la impunidad de la discriminación basada en el color de la piel de los afroperuanos (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2020).

Asimismo, la ONU (2020) señala lo siguiente:

Un porcentaje importante de estudiantes informó que existe la intimidación (bullying) y la discriminación en las escuelas por motivos de raza; lo cual repercute en su rendimiento académico y refleja el carácter mutuamente fortalecedor de la pobreza y la discriminación racial. (párr. 41)

Por lo tanto, se entiende que los centros educativos, sobre todo las universidades e institutos, son puntos clave donde repercuten estos incidentes que desencadenan un daño académico y psicológico hacia los estudiantes afroperuanos. Sin embargo, los

principales agentes de estos conflictos son los compañeros de clase —y en algunos casos, apoyado por los docentes—, quienes insultan o se burlan de las y los alumnos afroperuanas/os ya sea por el color de piel, raza, rasgos físicos, etcétera.

Es por ello que este proyecto se justifica porque busca crear un aplicativo móvil en el cual los estudiantes universitarios de Lima Metropolitana, de diversas universidades e institutos, puedan informarse, tomar consciencia acerca de la cultura y discriminación racial hacia la población afroperuana, y a la vez, lograr que participen en eventos culturales, charlas, talleres, entre otros, que les permita aprender y valorar la historia de esta comunidad.

Los usuarios se verán beneficiados ya que esta herramienta les proporcionará información, de manera accesible, dinámica y entretenida sobre la comunidad afroperuana y la constante batalla contra el racismo en diversos ámbitos de sus vidas. Se busca que los estudiantes puedan identificar por sí mismos los escenarios de odio, y con ello ayudar a disminuir situaciones de vulnerabilidad, promoviendo la inclusión e igualdad en la sociedad.

2.2 Justificación práctica

Esta investigación se desarrolla para concientizar a los estudiantes universitarios de Lima Metropolitana sobre la discriminación étnica-racial hacia las personas afroperuanas y así disminuir casos de racismo. Para esto, se ha diseñado una aplicación móvil, que pueda contribuir a resolver este problema de manera efectiva e innovadora. La plataforma ofrece un medio eficaz para aprender sobre la comunidad afroperuana mediante la participación de los universitarios en actividades culturales; como talleres, charlas y eventos en la modalidad presencial o virtual, los cuales les permitirá obtener

diversos beneficios. Esto proporcionará a las universidades, voceros y asociaciones de jóvenes afroperuanos llegar de manera rápida y de largo alcance a un público amplio y diverso, creando conciencia y promoviendo la inclusión y el respeto hacia las personas afroperuanas en el contexto universitario.

2.3 Justificación metodológica

Con la finalidad de plantear una solución innovadora para la problemática propuesta se ha empleado la metodología Toulouse Thinking, la cual fue utilizada para realizar el proceso de investigación de manera ágil, ingeniosa, adaptable y cooperativa. Este desarrolla de manera óptima el tema elegido, reconociendo una problemática concreta, la amplitud de diversas soluciones y la visualización de los resultados posibles, para así evidenciar las mejoras que, de manera gradual, se irán llevando a cabo a la propuesta de solución hasta obtener un resultado definido.

Del mismo modo, se usó el procedimiento de las encuestas y entrevistas para conocer la opinión de las personas vinculadas con el problema y contar con mayor información respecto al tema.

Asimismo, otra herramienta que se trabajó fue el “Lienzo Propuesta de Valor” para cada uno de los arquetipos, que permitió identificar las frustraciones, dolores, trabajos por hacer y emociones que estos experimentan antes, durante y después del problema, y así poder unificar todas sus necesidades en una misma propuesta.

Por otro lado, el mapa de divergencia y convergencia fue una de las herramientas que se utilizó durante el proceso de desarrollo del proyecto, siendo útil para obtener una perspectiva completa de las ideas y utilizarlas en busca de una definición concreta y una solución más apropiada.

Para finalizar, se hizo uso de la herramienta nombrada “Lienzo Modelo de Negocios” para obtener un análisis completo e indagar más acerca de los factores importantes, para que nuestro modelo de negocio propuesto rinda de manera exitosa.

3. Reto de innovación

Fomentar la empatía, educación y participación acerca de la discriminación racial hacia los afroperuanos entre los estudiantes universitarios de Lima Metropolitana.

3.1 Preguntas

Pregunta general

¿Cómo se podría solucionar la falta de empatía y educación entre los estudiantes universitarios de Lima Metropolitana para disminuir los prejuicios y estereotipos hacia los afroperuanos?

Preguntas específicas

P1: ¿Cómo influye la desinformación en la discriminación racial hacia los estudiantes afroperuanos?

P2: ¿Qué recursos digitales se necesitan para la creación de un aplicativo móvil que brinde información sobre la discriminación racial?

P3: ¿Qué tipo de actividades ayudarían a concientizar a los alumnos universitarios de Lima Metropolitana sobre el racismo?

3.2 Objetivos

Objetivo general

Crear un aplicativo móvil para fomentar la empatía y educación sobre el racismo hacia los afroperuanos entre los estudiantes universitarios de Lima Metropolitana.

Objetivos específicos

O1: Reconocer la influencia de la desinformación en los actos de discriminación racial hacia los estudiantes afroperuanos.

O2: Identificar qué tipo de recursos digitales debe incluir el aplicativo móvil para mantener la atención de los estudiantes universitarios.

O3: Implementar actividades que ayuden a concientizar a los alumnos universitarios sobre el racismo hacia las personas afroperuanas.

4. Sustento Teórico

4.1. Estudios previos

Escobar et al. (2021) desarrollaron el artículo *Modelo de desarrollo para la construcción de aplicaciones móviles educativas*, para la revista científica *Tecnológicas*, el cual tuvo como objetivo presentar un modelo para el proceso de creación de aplicaciones móviles educativas para profesores no programadores, que integren los planes didácticos y metodológicos orientados al mejoramiento académico.

Se soluciona el problema propuesto proporcionando un modelo de desarrollo de aplicaciones móviles educativas, un aporte a la literatura existente en el contexto del aprendizaje móvil y el desarrollo de prácticas docentes innovadoras.

Concluyendo que el modelo propuesto en esta investigación puede ser utilizado para que profesores no programadores puedan realizar actividades didácticas para mejorar el proceso de enseñanza.

Se escogió este estudio debido a que resalta la importancia del uso de las herramientas tecnológicas, en especial las aplicaciones móviles, para lograr de una manera didáctica mejorar la enseñanza y difusión de información en instituciones académicas.

Moreno-López y Arroyo López (2022). *Redes, equipos de monitoreo y aplicaciones móvil para combatir los discursos y delitos de odio en Europa*. Revista Latina De Comunicación Social.

Tuvo como objetivo profundizar en la percepción y los conocimientos acerca del discurso de odio presente en jóvenes de 18 a 35 años de diversas comunidades de España, enfocándose en la sensibilización, la prevención y cómo denunciar estos actos.

Llegando a la conclusión que el discurso de odio forma parte de la comunicación en internet y las redes sociales. Por ello, recomienda tomar medidas de carácter legal unido con propuestas de carácter social y educativo, siendo fundamental el compromiso de instituciones y empresas para construir un espacio online más seguro para todos.

Se escogió esta investigación ya que presenta un panorama más amplio de la problemática, mostrando datos importantes que se deben considerar al desarrollar un aplicativo contra el racismo entre universitarios.

Barrios y Vidal (2018) desarrollaron la investigación *Dispositivos y Herramientas en el aula universitaria. Aprendizaje Activo y Motivación a través del uso de tecnologías educativas*, en la Universidad de Buenos Aires.

Tuvo como objetivo plantear la introducción de diversos recursos tecnológicos sencillos de usar como Mindomo, ¡Kahoot!, entre otros, y dinámicas participativas para ofrecer una experiencia didáctica entre los estudiantes jóvenes.

Los resultados concluyen que el manejo de las herramientas digitales como cuestionarios interactivos, mapas mentales y murales virtuales fueron aceptadas entre los estudiantes, generando buena predisposición y entusiasmo en su aprendizaje, permitiéndoles aprender de sus errores y ser más participativos.

La utilidad de esta investigación es relevante porque permite conocer qué herramientas digitales se pueden tomar como referencia para incluir en un aplicativo móvil dirigido hacia universitarios, para un aprendizaje agradable, flexible y efectivo.

Cárdenas y Cáceres (2019) desarrollaron la investigación *Las generaciones digitales y las aplicaciones móviles como refuerzo educativo* en la Universidad Tecnológica de Tulancingo, México.

El objetivo fue analizar la influencia que ha tenido el uso del smartphone y de las aplicaciones móviles entre los jóvenes alumnos (nativos digitales), para conocer la aceptación que tendría una app móvil que refuerce los conocimientos académicos y facilite sus actividades cotidianas, sin dejar de lado el aspecto educativo.

Llegando a la conclusión que el dispositivo móvil que más utilizan los alumnos es el smartphone, destinando 3 a 6 horas del día al uso de aplicaciones. Es importante mencionar que el 100% utilizan apps entre las que destacan las redes sociales y la mensajería instantánea.

Se eligió esta investigación debido a que relaciona la influencia de los dispositivos móviles y las redes sociales en las nuevas generaciones y cómo se puede hacer uso de este beneficio en la propuesta de solución.

Flores (2020) desarrolló la tesis *Diseño de un modelo para el desarrollo de aplicaciones graduales multidisciplinarias en dispositivos móviles*, para optar el grado de maestro, en la Universidad Autónoma del Estado de México.

El objetivo fue proponer un modelo de procesos para el desarrollo de actividades educativas multidisciplinarias y con diferentes niveles de profundidad que faciliten su implementación en dispositivos móviles; identificando las necesidades educativas.

Llegando a la conclusión que el modelo abarca cuestiones educativas y tecnológicas que permiten cumplir un mismo objetivo. Asimismo, podría reducir la brecha entre la tecnología y la educación, ya que se centra en las expectativas institucionales.

Se escogió este estudio porque explica detalladamente cuáles son los pasos a seguir para el diseño de un aplicativo móvil dirigido al aprendizaje de nuevos conocimientos, lo cual permite analizar estrictamente el problema y los requerimientos que se utilizarán en la solución.

4.2. Marco teórico

A continuación, se explicará qué es un aplicativo móvil, cómo funciona y sus características, además de conocer sus beneficios y los pasos para su creación.

4.2.1 Definición de un aplicativo móvil

Se entiende por aplicativo móvil un software que se puede instalar en dispositivos móviles como celulares o tablets, teniendo como finalidad ayudar al usuario a realizar una acción. Se puede encontrar una amplia diversidad de ellas y con múltiples funcionalidades en el ámbito social, financiero, salud, educativo, etc.

Sobre las apps educativas, Area (2019) afirma que “son herramientas y aplicaciones que sirven para la creación de cursos, de materiales didácticos o de actividades, otras son útiles para la gestión de la información, el control evaluativo del alumnado, para la comunicación y el trabajo colaborativo” (p. 7).

En ese sentido, se entiende que el uso de un aplicativo móvil es favorable en lo que respecta a la educación, más aún si es ligado a temas sociales, ya que los jóvenes estudiantes universitarios pertenecen a una generación nativa digital en la cual su proceso de aprendizaje consta de la visualización y reproducción de actividades y

contenidos académicos didácticos que inviten a reflexionar y construir el pensamiento crítico. Por otro lado, también invita a una participación colectiva para conversar y conocer los diferentes puntos de vista entre los alumnos, con el fin de avivar el diálogo, crear conciencia sobre la necesidad de un cambio y resolver los conflictos.

4.2.2 Características de un aplicativo móvil

Los aplicativos móviles requieren ser instalados y utilizados en celulares inteligentes actuales, actúan como vínculo de una marca de productos o servicios en el teléfono del usuario.

Cárdenas y Cáceres (2019) concluyen que “el desarrollo de una aplicación móvil para apoyar a reforzar los conocimientos educativos en los alumnos tendría buena aceptación pues las generaciones digitales pasan más tiempo unidos a su dispositivo móvil queriendo sacar el mayor provecho posible al mundo virtual que cada vez pasa más a la realidad en la que viven” (p. 7). Por ello, se afirma que la creación de un aplicativo móvil sería el medio más adecuado para brindar el mensaje al público objetivo de manera exitosa.

4.2.3 Tipos de aplicativo móvil

- **Aplicaciones Nativas**

Son aquellas que son desarrolladas con el software que ofrece los sistemas operativos a los programadores, llamado Software Development Kit o SDK. Este tipo de apps se descargan e instalan desde las tiendas de aplicaciones, no requieren internet para funcionar y se diseñan específicamente para cada plataforma.

- **Aplicaciones Web**

Conocidas también como webapps, se desarrollan usando HTML, juntamente con JavaScript y CSS. Pueden ser usadas en diferentes plataformas sin la necesidad de

desarrollar un código diferente, por lo que no requieren instalarse y se visualizan en el navegador del teléfono como un sitio web normal (teniendo una interfaz de apariencia genérica).

- **Aplicaciones Híbridas**

El desarrollo de estas aplicaciones es parecido a la de una aplicación web usando HTML, CSS y JavaScript, y una vez está terminada, se compila o empaqueta de forma que el resultado sea como una aplicación nativa. A diferencia de las aplicaciones web, estas permiten acceder, usando librerías, a las capacidades del teléfono, tal como lo haría una aplicación nativa.

4.2.4 Beneficio del uso de un aplicativo móvil para fomentar la empatía y educación en la inclusión social

Todos los aplicativos móviles existentes tienen un objetivo, ya sea educar, entretener, informar, entre otros. En ese aspecto, las aplicaciones móviles relacionadas a la educación en temas culturales tienen una finalidad importante: aportar un gran valor y ayudar a promover la inclusión y la cohesión social. Es por ello que el beneficio principal de estas tecnologías, en lo que respecta a la problemática por la discriminación racial, es poder acceder de manera gratuita, inmediata y dinámica a la información y las herramientas digitales que permitan un mayor conocimiento y tolerancia hacia la diversidad racial.

4.2.5 Pasos para la creación de un aplicativo móvil

Los pasos para realizar una aplicación son los siguientes:

- Determinar los objetivos de la aplicación. Es importante realizar un análisis detallado del proyecto para poder saber los objetivos y poder proyectar el concepto establecido a los usuarios.

- Buscar el mercado objetivo. Cuando se haya determinado la idea, se comenzará con la búsqueda del nicho de mercado en el cual se encuentra el público objetivo que utilizará la aplicación.

- Definir el concepto. Cuando se haya culminado el proceso de análisis e investigación se obtienen los insights, los cuales son necesarios para entender mejor a la audiencia y aplicar los aspectos tangibles del modelo de negocio a establecer.

- Explorar las diferentes opciones para crear una app, ya que existen varias maneras para crear una aplicación, que puede ser mediante una agencia, creador de aplicaciones o uno mismo.

- Probar el aplicativo, para un mejor desarrollo y eficacia de la aplicación se debe validar la aplicación antes de publicar, y luego publicarlo en tiendas digitales para que se haga público y los usuarios puedan utilizarlo.

- Finalmente, continuar las mejoras y actualizaciones del aplicativo. Se debe ir mejorando la aplicación tomando en cuenta la retroalimentación de los usuarios.

4.2.6 Importancia de la creación de una App para disminuir los prejuicios y estereotipos étnico-raciales hacia los afroperuanos

Según la investigación desarrollada, la creación de una aplicación móvil que busca disminuir la falta de empatía y educación hacia los afroperuanos entre los estudiantes universitarios es de gran importancia porque puede ser una herramienta poderosa para promover una cultura universitaria inclusiva, donde los alumnos aprendan a valorar y respetar la diversidad racial, a desarrollar habilidades de empatía y comunicación intercultural; a participar activamente en la construcción de una sociedad más equitativa y justa. Además, el uso de la tecnología móvil permite llegar a un amplio

número de estudiantes de manera accesible en cualquier momento, lo que amplifica el impacto del aplicativo en la comunidad universitaria.

Por ello, se planteó la creación de IgualdAPP, una aplicación que se presenta como medio eficaz para aprender sobre la comunidad afroperuana mediante la participación de los universitarios en actividades como talleres, charlas y eventos en la modalidad presencial o virtual, con la ventaja de que los usuarios podrán ganar puntos que se canjearán por beneficios de las marcas y/o empresas asociadas.

5. Beneficiarios

Las personas que serán beneficiadas principalmente son los estudiantes universitarios de Lima Metropolitana, así como voceros y asociaciones de comunidades afroperuanas, las universidades y empresas que participen en la plataforma.

Los estudiantes universitarios se beneficiarán al tener acceso a un espacio digital que les brindará información, recursos educativos, y talleres para concientizarlos sobre la cultura y discriminación étnico-racial afroperuana. Esto les permitirá desarrollar una mayor comprensión sobre la diversidad racial y promover la empatía, disminuyendo así los prejuicios y estereotipos.

Además, las organizaciones, como las asociaciones afroperuanas y las universidades, se benefician indirectamente al formar parte de esta plataforma. En el caso de las asociaciones, su objetivo principal es difundir contenido que promueva la cultura y el empoderamiento de la comunidad afroperuana. Gracias a esta plataforma, podrán informar a estudiantes de diversas universidades sobre la discriminación racial que enfrentan los afroperuanos, lo que les permitirá crear conciencia y fomentar una actitud más considerada, disminuyendo así los casos de discriminación.

Por otro lado, las universidades que participen en la plataforma también se verán beneficiadas al reforzar su mensaje de interés y apoyo hacia sus estudiantes. Esto les ayudará a construir una imagen positiva en su comunidad y entre los nuevos estudiantes, lo que a su vez generará un aumento en las matrículas.

Asimismo, la comunidad afroperuana se beneficiará al tener una plataforma digital que promueva la sensibilización y concientización sobre la discriminación étnico-racial que enfrentan, y brinde asesoramiento legal y apoyo para denunciar casos de racismo.

Como arquetipo del cliente se planteó a un estudiante de 23 años de la carrera de ingeniería industrial en la Universidad de Lima, en Lima Metropolitana, el cual disfruta pasar tiempo con su familia y sus amigos, hacer deporte y llevar una vida saludable. Es una persona muy activa en redes sociales haciendo uso de múltiples de ellas como Instagram, Tik Tok, Twitter, Facebook y WhatsApp. Es descendiente afroperuano al cual le molesta recibir un trato diferente solo por su apariencia, obteniendo menos oportunidades y rechazo por sus compañeros, para él es un tema crucial que la universidad no fomente más la concientización contra la discriminación racial.

Beneficiarios impactados

El presente proyecto va enfocado, en la primera etapa, hacia 400 estudiantes universitarios de Lima Metropolitana que actualmente están llevando algún curso, diplomado o carrera profesional en las universidades de la ciudad mencionada. Fueron elegidos en base a la delimitación social y espacial de la investigación, con el fin de usar el aplicativo móvil para informarse, aprender y sensibilizarse sobre la discriminación racial hacia los afroperuanos.

6. Propuesta de Valor

6.1. Propuesta de valor

La propuesta de valor consiste en la creación de IgualdApp, un aplicativo móvil y web dirigido a los estudiantes universitarios de Lima Metropolitana donde pueden aprender sobre la discriminación racial hacia los afroperuanos y apoyar esta cultura mediante eventos culturales, festivales, charlas, piezas digitales informativas. De esta manera, lograr disminuir los casos de racismo generando un entorno social más inclusivo. Asimismo, al participar en estas manifestaciones los estudiantes podrán ganar puntos y canjear beneficios con nuestros aliados.

6.2. Segmento de clientes

Los clientes son los estudiantes universitarios de Lima metropolitana, quienes mediante la realización de un pago por una entrada de cualquier evento o actividad organizado por IgualdApp o alguno de los aliados, podrán aprender y tomar consciencia acerca de la discriminación racial hacia los afroperuanos gracias al contenido que compartirán las asociaciones afroperuanas aliadas, ganando beneficios con las marcas aliadas como descuentos en sus productos y entradas en nuestros eventos.

Las marcas y/o empresas con una visión social similar a IgualdApp podrán contratar un espacio publicitario en la plataforma donde será visualizada por toda la comunidad de usuarios, y esto ayudará que la difusión de su contenido crezca.

6.3. Canales

Se propone el uso de varias herramientas digitales para la difusión y promoción de la aplicación. Se utilizará un aplicativo móvil y una página web de estilo landing page para proporcionar información detallada sobre la iniciativa. Además, se utilizarán las redes sociales como Instagram, Tik Tok y Facebook para promocionar la aplicación y llegar a un público más amplio. Por último, se establecerá una comunicación interna

con los aliados para coordinar y promover la difusión de la aplicación. Estas herramientas digitales permitirán una comunicación efectiva y rápida con los usuarios y una mayor visibilidad de la iniciativa en el mercado.

6.4. Relación con los clientes

El tono de comunicación de la aplicación será amable, informal y respetuoso para generar un ambiente cómodo y cercano con los usuarios. Buscamos establecer una relación a largo plazo con nuestros usuarios, fidelizándolos a través de experiencias positivas y beneficios brindados. Por ello, cada actividad, taller o charla que se realice acumulará puntos que los estudiantes podrán canjear por descuentos, promociones y/o servicios de las marcas asociadas, brindándoles incentivos para seguir utilizando la aplicación. De esta manera, se incentiva su participación activa en la comunidad fomentando la retención de usuarios.

Se considera que es importante brindar beneficios a los estudiantes universitarios, por lo que el enfoque está en diseñar una estrategia de fidelización que les permita acceder a servicios y productos exclusivos. Esta estrategia también permitirá establecer alianzas con marcas asociadas y generar nuevas fuentes de ingresos para la aplicación, lo que contribuirá a su sostenibilidad económica a largo plazo. En resumen, el enfoque en la retención y fidelización de usuarios a través de beneficios y experiencias positivas, junto con la colaboración con marcas asociadas, son elementos clave en la estrategia de monetización y crecimiento.

6.5. Actividades clave

Las actividades claves para desarrollar la propuesta de valor son:

- Desarrollo y mantenimiento de la interfaz móvil y web.

- Coordinación y participación de las asociaciones de jóvenes afroperuanos para la organización de talleres, charlas y actividades culturales acerca de la comunidad afroperuana, que abarquen desde su cultura hasta la problemática causada por la discriminación racial.
- Comunicación activa con los aliados como universidades, marcas, empresas, etcétera, para trabajar en equipo y reciprocidad, y así poder brindar beneficios a los usuarios.
- Publicidad en las redes sociales.

6.6. Recursos clave

Como recursos clave se contratará una empresa (tercerización) que cuente con el personal capacitado en desarrollo, mantenimiento de aplicaciones móviles y proceso de hosting. Por otro lado, el desarrollo y creación del contenido para compartirlo tanto en la app como en las redes sociales, y personal capacitado como diseñadores gráficos, comunicadores, community manager, entre otros, para la ejecución de las campañas digitales.

6.7. Aliados clave

Los aliados principales están conformados principalmente por asociaciones de jóvenes afroperuanos, universidades, marcas y empresas que compartan una visión social similar. Por otro lado, influencers del rubro cultural y social para lograr un mayor alcance en las redes sociales.

6.8. Fuentes de ingresos

Se generarán ingresos mediante el cobro de entrada por persona (en este caso los estudiantes universitarios) a las actividades y eventos organizados por “IgualdApp”. El

precio tendrá en consideración el tipo de actividad a ofrecer, siendo asequible para estar al alcance de todos, el pago se podrá hacer mediante el aplicativo móvil y web.

Del mismo modo, también se hará el cobro de un porcentaje del precio total de cada entrada vendida de los eventos organizados por nuestros aliados, siendo el 25% por sobre el valor final.

Asimismo, se cobrará la publicidad de las marcas y empresas que deseen promocionarse en el aplicativo. La app estará habilitada para recibir donaciones/ colaboraciones de los usuarios.

6.9. Presupuesto

La creación del aplicativo móvil y web “IgualdApp” dirigida a los estudiantes universitarios de Lima Metropolitana tendrá el siguiente presupuesto inicial (producto mínimo viable):

Tabla 1. Presupuesto inicial del proyecto

Recursos	Costo
Agencia para desarrollar página web	S/. 2950
Internet	S/. 300
Servicios generales (Agua, luz)	S/. 400
Integración de pasarela de pagos	S/. 550
TOTAL	S/. 4200

En la siguiente tabla se presenta el presupuesto mensual del proyecto:

Tabla 2. Presupuesto mensual del proyecto

Recursos	Costo
Ponente	S/. 2500
Internet	S/. 300

Servicios generales (Agua, luz)	S/. 400
Publicidad en redes sociales	S/. 400
Alquiler espacio físico (local)	S/. 2500
TOTAL	S/. 6100

7. Resultados

Para poder validar la propuesta de valor, se diseñó un prototipo mínimo viable para que los usuarios puedan conocer el aplicativo, con la finalidad de observar sus respuestas e interacciones.

De esta manera, se logró satisfactoriamente el reto de innovación planteado pues los estudiantes universitarios lograron identificar que tienen normalizado la discriminación racial hacia los estudiantes afroperuanos a través bromas, comentarios, burlas e insultos racistas, ya que son situaciones que observan, escuchan y conviven en el día a día en entornos cercanos. Asimismo, mostraron interés en conocer estos temas y pagar para asistir a las charlas, talleres y algunos eventos culturales de su agrado, para evitar seguir cometiendo estos actos y ser más empáticos y respetuosos al aprender sobre la comunidad afroperuana: el 75% de los encuestados está de acuerdo en pagar el costo asequible de S/ 20.00 promedio por cada actividad de su agrado y el 68% hicieron mención en que los contenidos interactivos, como el quiz, son de su agrado, ya que les divierte los juegos de trivia como otra forma de aprender.

Sin embargo, se contempla que los contenidos que se compartirán en el aplicativo deben seguir mejorando y actualizándose al contexto de Lima Metropolitana, para que los usuarios estén informados de la situación actual que reciben los afroperuanos con respecto a la problemática.

8. Conclusiones

- De acuerdo con la I Encuesta Nacional de Percepciones y Actitudes sobre Diversidad Cultural y Discriminación Étnico-Racial, elaborada por el Ministerio de Cultura (2018), el 53% de la población encuestada considera que los peruanos y peruanas son racistas, y más del 50% de los entrevistados indicó haberse sentido discriminado alguna vez. Asimismo, el 60 % percibe que la población afroperuana es discriminada o muy discriminada, siendo las principales causas su color de piel, sus rasgos faciales o físicos y porque son asociados a la delincuencia.
- En la actualidad, si bien en el Perú existe una plataforma llamada “Alerta Contra el Racismo” que informa e interactúa con la ciudadanía para enfrentar la discriminación étnico- racial, y crea una participación activa de los ciudadanos, no hay un espacio digital como “IgualdApp” que integra la información acerca de la cultura y discriminación racial hacia los afroperuanos, mediante charlas, talleres, eventos culturales y contenido dinámico, enfocada en el público joven universitario. Parte de lo que busca IgualdApp con los alumnos universitarios, más allá de educar, empatizar y tomar conciencia con los estudiantes afroperuanos y su constante lucha contra el racismo, es ofrecer una experiencia basada en la necesidad de identificar por sí mismos estos actos de odio, crear espacios de tolerancia, respeto y ser parte del cambio social.
- El uso de aplicativos móviles en generaciones nativos digitales para la educación social genera una aprobación positiva, ya que los contenidos están diseñados a las nuevas tendencias que utilizan, manteniendo su interés.

- Los estudiantes universitarios en su mayoría, gracias a la información recaudada en las encuestas, mostraron interés en conocer estos temas y asistir a las charlas, talleres y algunos eventos culturales de su agrado, para evitar seguir cometiendo estos actos y ser más empáticos y respetuosos al aprender sobre la comunidad afroperuana y su lucha constante contra la discriminación racial.
- Los usuarios son más propensos a llevarse nuevos aprendizajes y estar informados en temas sociales mediante el uso de sus dispositivos móviles, ya que pertenecen a una generación de nativos digitales. Asimismo, están dispuestos a pagar un precio accesible y razonable para participar en estas actividades.
- Para finalizar, se tiene presente que se debe trabajar detalladamente en la creación del contenido a ofrecer en talleres, charlas, eventos culturales, el cual involucra la participación de los universitarios; igualmente diseñar contenidos multimedia (como piezas digitales, videos, etc.) que se acoplen a las nuevas tendencias para mantener su retención e interés.

9. Bibliografía

- Acevedo, A. (2021, 13 de julio). *Hacia un Bicentenario sin racismo*. Instituto de Democracia y Derechos Humanos - PUCP.
https://idehpucp.pucp.edu.pe/opinion_1/hacia-un-bicentenario-sin-racismo/
- Area, M. (2019). *Guía para la producción y uso de materiales didácticos digitales*. [Universidad de La Laguna]. RIULL.
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/16086/Manuel%20Area%20GU%C3%8dA%20PARA%20LA%20PRODUCCI%C3%93N%20Y%20USO%20DE%20MATERIALES%20DID%C3%81CTICOS%20DIGITALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alerta contra el racismo (s. f.). *Discriminación y racismo en el Perú*. Alerta contra el racismo. <https://alertacontraelracismo.pe/discriminacion-y-racismo-en-el-peru>
- Barrios, S. (2018). *Dispositivos y herramientas en el aula universitaria. Aprendizaje activo y motivación a través del uso de tecnologías educativas*. XIII Jornadas DUTI 2018.
https://www.academia.edu/40620806/DISPOSITIVOS_Y_HERRAMIENTAS_EN_EL_AULA_UNIVERSITARIA_APRENDIZAJE_ACTIVO_Y_MOTIVACION_A_TRAVÉS_DEL_USO_DE_TECNOLOGÍAS_EDUCATIVAS
- BBVA (2019, 25 de enero). *Racismo en Perú: “Nos criamos en un país estructuralmente racista”*. BBVA.
<https://www.bbva.com/es/sostenibilidad/racismo-en-peru-nos-criamos-en-un-pais-estructuralmente-racista/>

Burga Ancieta, G. (2021). *Construcción de estereotipos sobre la mujer afroperuana y discriminación étnico-racial a través de “Negrita”* [Tesis de Bachiller en Comunicación y Periodismo, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). Facultad de Comunicaciones] Repositorio Académico UPC.

https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/660478/Burga_AG.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Cárdenas García, I. y Cáceres Mesa M. (2019). Las generaciones digitales y las aplicaciones móviles como refuerzo educativo. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 2(1), 25-31.

<https://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/77/180>

Dirección General de Educación Básica Alternativa, Intercultural Bilingüe y de Servicios Educativos en el ámbito Rural (2019). *Propuesta de acciones para la atención educativa a la población afroperuana*. [Archivo PDF].

<https://www.congreso.gob.pe/Docs/comisiones2018/PueblosAndinosEcologia/files/cd/propuesta-acciones-plan-trabajo-afroperuano/plan-atencion-afroperuana-2019-2021-coordinaciones-daf-digeibira.pdf>

Escobar-Reynel, J. L., Baena-Navarro, R., Giraldo-Tobón, B., Macea-Anaya, M. y Castaño-Rivera, S. (2021). Modelo de desarrollo para la construcción de aplicaciones móviles educativas. *TecnoLógicas*, 24(52), e2065.

<https://doi.org/10.22430/22565337.2065>

Flores Nicolas, M. (2019). *Diseño de un modelo para el desarrollo de aplicaciones graduales Multi-Disciplinarias en Dispositivos Móviles* [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma del Estado de México] Repositorio Institucional de la

Universidad Autónoma del Estado de México.

<http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/105219>

Gob.pe (2017, 18 de octubre). “Alerta Contra el Racismo” se renueva. Gob.pe.

<https://www.gob.pe/institucion/cultura/noticias/5109-alerta-contra-el-racismo-se-renueva>

Gob.pe (2020, 19 de junio). *Ejecutivo propone abordar el racismo como un problema público*. Gob.pe. [https://www.gob.pe/institucion/cultura/noticias/187706-](https://www.gob.pe/institucion/cultura/noticias/187706-ejecutivo-propone-abordar-el-racismo-como-un-problema-publico)

[ejecutivo-propone-abordar-el-racismo-como-un-problema-publico](https://www.gob.pe/institucion/cultura/noticias/187706-ejecutivo-propone-abordar-el-racismo-como-un-problema-publico)

Jurado Nacional de Elecciones. (2022, 4 de agosto) *¿Cómo se manifiesta el racismo en el Perú y en el marco de elecciones?* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=oeCLCXFf-NA>

Lovón, M. y Palomino, M. (2022). Discriminación y racismo en tiempo de coronavirus:

El discurso de la desigualdad social de la ‘pituquería’ en el Perú. *Lengua Y Sociedad*, 21(1), 163–203. <https://doi.org/10.15381/lengsoc.v21i1.22518>

Mendoza, H. (2021). Racismo estructural, línea divisoria, representaciones, estereotipo y discriminación contra los afroperuanos en la publicidad. *Conexión*, (15), 105-125. <https://doi.org/10.18800/conexion.202101.005>

Ministerio de Cultura. (2018). *Plan nacional de desarrollo para la población afroperuana*. [Archivo PDF].

<https://centroderecursos.cultura.pe/sites/default/files/rb/pdf/Infografia-Plandepa.pdf>

Ministerio de Cultura. (2019). *Percepciones y Actitudes sobre Diversidad Cultural y Discriminación Étnico-Racial Archivo*. [Archivo PDF].

<https://centroderecursos.cultura.pe/sites/default/files/rb/pdf/primeros-resultados-encuesta-discriminacion.pdf>

Ministerio de Justicia y Derechos Humanos. (2019, 11 de diciembre) *El racismo*

#NoDaRisa [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=orywmYuITPc>

Moreno-Lopez, R. y Arroyo, C. (2022). Redes, equipos de monitoreo y aplicaciones

móvil para combatir los discursos y delitos de odio en Europa. *Revista Latina De*

Comunicación Social, (80), 347–363. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2022-1750>

Mosquera Rosado, A. L. (s. f.). *¿Cómo nos vemos? Estereotipos en la representación de*

las y los afroperuanos. Alerta contra el racismo.

<https://alertacontraelracismo.pe/articulos/como-nos-vemos-estereotipos-en-la-representacion-de-las-y-los-afroperuanos-0>

Naciones Unidas. (s. f.). *Combate el racismo, hoja de ruta*. Antecedentes.

<https://www.un.org/es/fight-racism/background/the-road-to-fight-racism>

Observatorio Nacional de la Violencia contra las Mujeres y los Integrantes del Grupo

Familiar (2021, 10 de septiembre). *Violencia contra mujeres afroperuanas*.

Observatorio Nacional de la Violencia contra las Mujeres y los Integrantes del

Grupo Familiar. [https://observatorioviolencia.pe/violencia-contra-mujeres-](https://observatorioviolencia.pe/violencia-contra-mujeres-afroperuanas/)

[afroperuanas/](https://observatorioviolencia.pe/violencia-contra-mujeres-afroperuanas/)

Oficina del Alto Comisionado para los Derechos Humanos. (2020, 04 de marzo).

Declaración a los medios de comunicación del Grupo de Trabajo de Expertos

de las Naciones Unidas sobre las Personas de Ascendencia Africana, al concluir

su visita oficial al Perú, realizada entre el 25 de febrero y 4 de marzo de 2020.

Novedades. Naciones Unidas Derechos Humano Oficina de Alto Comisinado.

<https://www.ohchr.org/es/2020/03/statement-media-united-nations-working-group-experts-people-african-descent-conclusion-its>

Pireddu, M. (2022, 30 de mayo). *Cómo crear una app para Android e iOS - Sencillo tutorial paso a paso*. GoodBarber. <https://es.goodbarber.com/blog/como-crear-app-android-ios-tutorial/>

Takehara, J. (2020, 25 de febrero). *"La discriminación no solo se limita a los actos en las relaciones interpersonales directas; sino en el propio diseño y funcionamiento de las instituciones"*. Instituto de Democracia y Derechos Humanos - PUCP. <https://idehpucp.pucp.edu.pe/entrevistas/la-discriminacion-no-solo-se-limita-a-los-actos-en-las-relaciones-interpersonales-directas-sino-en-el-propio-diseno-y-funcionamiento-de-las-instituciones/>

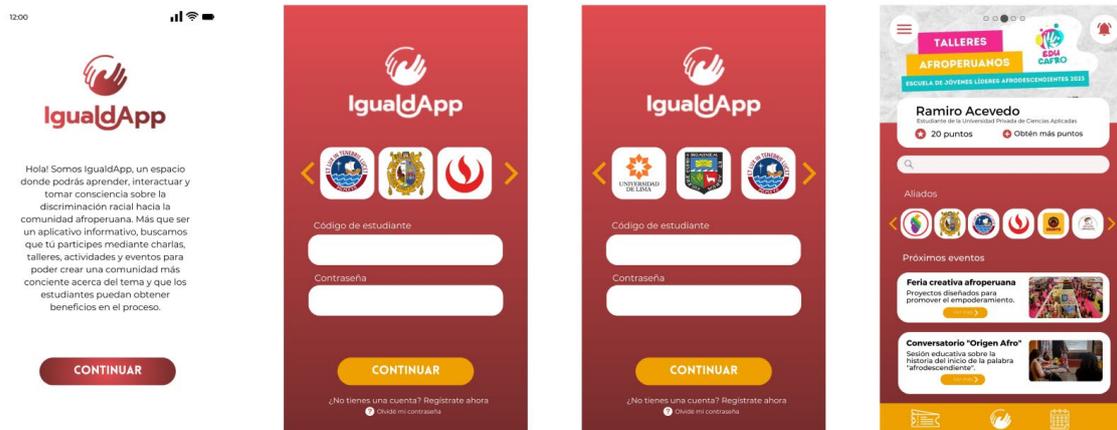
Una Chica Afroperuana. (2020, 4 de octubre) *Mitos de la hegemonía blanca: "El racismo a la inversa" | Una chica afroperuana* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=KR9D0FTKucQ>

10. Anexos

- Anexo 1: Logo de IgualdApp



- Anexo 2: Prototipo de aplicación



EVENTOS

MAYO

L	M	Mi	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Próximos eventos

- Feria creativa afroperuana**
Proyectos diseñados para promover el empoderamiento.
- Conversatorio "Discriminación Cero"**
Sesión educativa sobre los tipos de discriminación, los prejuicios y estereotipos.

EVENTOS

FERIA CREATIVA AFROPERUANA

Es una feria dirigida a los alumnos de las carreras creativas, en donde pueden participar realizando un proyecto que tendrá la finalidad de empoderar a la comunidad afroperuana. Los participantes del concurso recibirán 20 puntos y los ganadores 50 puntos en su perfil.

Organizado por: **lguadaApp**
Precio: 10 soles
Fecha: 16 de mayo

Guardar Comprar

MIS ENTRADAS

- Feria creativa afroperuana**
Proyectos diseñados para promover el empoderamiento.
Martes 16 de mayo
Inversión: 10 soles
- Obra de teatro "Empoderando la cultura"**
Obra de teatro realizado por los integrantes de la comunidad afroperuana.
Viernes 26 de mayo
Inversión: 10 soles
- Conversatorio "Origen Afro"**
Sesión educativa sobre la historia del inicio de la palabra "afrodescendiente".
Domingo 14 de mayo
Inversión: 10 soles

+

MÉTODO DE PAGO

Feria creativa afroperuana
Proyectos diseñados para promover el empoderamiento.

VISA Mastercard American Express Diners Club

Número de cuenta:

correo: CVV:

Nombre: Apellido:

Email:

Recordar tarjeta

Pagar S/10.00

MENÚ

- Contenido informativo
- Eventos
- Mis entradas
- Donaciones
- Beneficios
- Aliados
- Quiz Interactivo
- Configuración

Próximos eventos

- Feria creativa afroperuana**
Proyecto diseñado para promover el empoderamiento.
- Conversatorio "Origen Afro"**
Sesión educativa sobre la historia del inicio de la palabra "afrodescendiente".

ALIADOS

Es una asociación civil sin fines de lucro que desde el 2014 trabaja en el empoderamiento de jóvenes afroperuanos en situación de vulnerabilidad y educación para la defensa de sus derechos humanos y su participación política empoderando en los espacios de toma de decisiones, en busca del desarrollo de las comunidades afroperuanas y el fortalecimiento de una sociedad democrática e incluyente.

Ver sus eventos

BENEFICIOS

Ramiro Acevedo
20 puntos Canjear puntos

- 150 pts. 30% en libros
- 100 pts. Merchandising de
- 60 pts. 50% disco. en charlas y talleres
- 40 pts.

2 entradas para cualquier evento de

80 pts. 1 entrada gratis a cualquier evento

GANA PUNTOS

Asiste a los siguientes eventos y gana puntos

- Feria creativa afroperuana**
Proyectos diseñados para promover el empoderamiento.
Asistencia: 20 puntos
Comida: 10 puntos
- Conversatorio "Origen Afro"**
Sesión educativa sobre la historia del inicio de la palabra "afrodescendiente".
Asistencia: 10 puntos
- "Empoderando la cultura"**
Obra de teatro realizado por los integrantes de la comunidad afroperuana.
Asistencia: 10 puntos
- Conversatorio "Discriminación Cero"**
Sesión educativa sobre los tipos de discriminación, los prejuicios y estereotipos.
Asistencia: 10 puntos

Más eventos

QUIZ INTERACTIVO

La desinformación es una causa de la discriminación.

VERDADERO FALSO

Responde a las preguntas diarias sobre la discriminación racial y la comunidad afroperuana correctamente para ganar puntos.

QUIZ INTERACTIVO

GANASTE 5 PTS.

La desinformación es una causa de la discriminación.

VERDADERO FALSO

Responde a las preguntas diarias sobre la discriminación racial y la comunidad afroperuana correctamente para ganar puntos.

QUIZ INTERACTIVO

SIGUE INTENTANDO

La desinformación es una causa de la discriminación.

VERDADERO FALSO

Responde a las preguntas diarias sobre la discriminación racial y la comunidad afroperuana correctamente para ganar puntos.

- Anexo 3: Lienzo de modelo de negocio

