

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
TOULOUSE LAUTREC



Plataforma móvil lúdica para detener, prevenir y concientizar sobre el maltrato físico y psicológico de los niños en la etapa escolar de Perú en el año 2022

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Publicidad & Marketing Digital

AUTORES:

Victor Jair Timoteo Contreras

(CÓDIGO ORCID: 0000-0003-0455-3318)

Diego Agustín Lara Quispe

(CÓDIGO ORCID: 0000-0002-7003-5634)

Asesor

Jonatan Sayán Chumbirizo

(0000-0002-3436-5249)

Lima-Perú

Diciembre 2022

● 18% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 16% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 10% Base de datos de trabajos entregados
- 1% 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	repositorio.tls.edu.pe Internet	5%
2	hdl.handle.net Internet	2%
3	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
4	renati.sunedu.gob.pe Internet	<1%
5	infobae.com Internet	<1%
6	tr-ex.me Internet	<1%
7	Universidad Cesar Vallejo on 2022-05-04 Submitted works	<1%
8	unsaac on 2022-12-28 Submitted works	<1%

9	core.ac.uk Internet	<1%
10	slideshare.net Internet	<1%
11	repositorio.udes.edu.co Internet	<1%
12	repositorio.uladech.edu.pe Internet	<1%
13	repositorio.upeu.edu.pe Internet	<1%
14	data.larepublica.pe Internet	<1%
15	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-02-12 Submitted works	<1%
16	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2021-11-15 Submitted works	<1%
17	brainly.lat Internet	<1%
18	memolira.com Internet	<1%
19	roastbrief.com.mx Internet	<1%
20	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-07-29 Submitted works	<1%

21	Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec on 2023-11-27 Submitted works	<1%
22	Universidad San Ignacio de Loyola on 2022-11-21 Submitted works	<1%
23	github.com Internet	<1%
24	repository.libertadores.edu.co Internet	<1%
25	coursehero.com Internet	<1%
26	elnuevodia.com Internet	<1%
27	scribd.com Internet	<1%
28	Universidad Cesar Vallejo on 2016-06-24 Submitted works	<1%
29	Universidad Tecnologica del Peru on 2023-12-10 Submitted works	<1%
30	healthandwelfare.idaho.gov Internet	<1%
31	repositorio.unab.edu.pe Internet	<1%
32	repositorio.utp.edu.pe Internet	<1%

33	ceste.es Internet	<1%
34	clubensayos.com Internet	<1%
35	El Colegio de San Luis. "Texto Completo del No.10 - Revista de El Cole... Crossref	<1%
36	Universidad ESAN -- Escuela de Administración de Negocios para Grad... Submitted works	<1%
37	timetoast.com Internet	<1%

Resumen del Trabajo de Investigación

El planteamiento de nuestra investigación está basado en el incremento del acoso escolar (bullying) en el colegio, debido al regreso de clases presenciales. Esto desemboca a futuros problemas psicológicos en los niños e incluso problemas de socialización.

Siendo esta la motivación del proyecto, tenemos como objetivo detener, prevenir y concientizar a los niños acerca del maltrato físico y psicológico a través de una aplicativo móvil lúdico. La metodología empleada es el Toulouse Thinking, la cual se basa en investigar, idear, desarrollar y transferir. Asimismo, la muestra se aplicó en el departamento de Lima, donde se aplicó encuestas y entrevistas.

Como resultado, las escuelas podrán tener una mejor herramienta que les ayude a mejorar el nivel de educación, así como el bullying en sus aulas.

Palabras claves: acoso, colegio, psicológico, prevenir.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del Trabajo de Investigación.....	2
1. Contextualización del problema.....	6
2. Justificación.....	9
3. Reto de Innovación.....	11
4. Sustento teórico.....	13
4.1 Estudios previos.....	13
4.2 Marco teórico.....	15
5. Beneficiarios.....	17
6. Propuesta de valor.....	18
6.1 Propuesta de valor.....	18
6.2 Segmento de clientes.....	18
6.3 Canales.....	19
6.4 Relación con los clientes.....	19
6.5 Actividades clave.....	19
6.6 Recursos clave.....	20
6.7 Aliados clave.....	21
6.8 Fuentes de ingreso.....	23
6.9 Presupuesto.....	23
7. Resultados.....	25
8. Conclusiones.....	26
9. Bibliografía.....	27
10. Anexos.....	28

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Presupuesto</i>	24
-----------------------------------	----

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Aplicativo</i>	16
-----------------------------------	----

1. Contextualización del Problema

La OMS (2002), define la violencia como “el uso deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que genere muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daño psicológico, trastornos en el desarrollo, o privaciones y atenta contra el derecho a la salud y a la vida de la población”.

Entre las distintas manifestaciones que existen de violencia, se encuentra el acoso escolar o bullying, que se da entre compañeros de clase. La víctima es agredida de manera física, verbal y psicológica por uno o más agresores, viéndose en una situación totalmente indefensa, ya que generalmente se encuentra en una posición de desventaja. Estas acciones atentan contra los derechos de las víctimas y ponen en riesgo su integridad psicológica y física.

Un factor clave del problema es la falta de comunicación por parte de la persona que está recibiendo el bullying, pues le resulta difícil hablar sobre su situación por encontrarse doblegada bajo amenazas y chantajes. Esto ocasiona temor e intimidación no solo en la víctima, también en alumnos que ejercen un rol de espectador de la violencia, que muchas veces prefieren no intervenir por miedo a ser un nuevo blanco del bullying.

Este es un problema que está presente en nuestro país y se ha acentuado este último año. Luego del retorno a clases presenciales, el número de denuncias de acoso escolar se ha multiplicado por casi 10 veces respecto al 2021, contando con más de 7.000 casos registrados en lo que va del año (El Comercio, 2022). Tal y como indica

Marco Antonio Torres (2022), Lima Metropolitana es la región con mayor cantidad de casos de bullying, con la suma de 786. La forma de violencia más recurrente es el bullying psicológico, que opera de la mano con el cyberbullying, pues los agresores hacen uso de redes sociales como Facebook e Instagram y aplicaciones de mensajería como WhatsApp para difundir burlas e insultos dirigidos a la víctima.

Estas son cifras alarmantes y es relevante atender esta problemática porque impacta negativamente en el bienestar psicológico de los alumnos, debido a que es un área sensible que se ha visto afectada por la falta de interacción social durante dos años. Por estos motivos, es importante analizar la situación de las víctimas y los espectadores de violencia escolar, para que de esta manera se puedan brindar soluciones viables y efectivas a favor de la salud mental de los estudiantes de sexto de primaria.

Según La Unidad LR Data, entre el año 2013 y 2020, se han reportado un total de 7.755 casos de acoso escolar en Lima Metropolitana. De esa cifra, 7.144 corresponden a denuncias por el bullying mientras que 611 a cyberbullying.

En la pandemia, las denuncias disminuyeron, más no la violencia. Debido a la pandemia por la COVID-19 los colegios tomaron medidas a través de clases virtuales para poder continuar con el año escolar. Esta modalidad se ha traspasado a la violencia escolar. En los años 2020 y 2021, la modalidad de cyberbullying incrementó a gran escala. Durante ese periodo se tuvo que lidiar con el auge de las redes sociales, así como las diferentes aplicaciones de entretenimiento como los juegos virtuales, plataformas que son usadas para fomentar este tipo de acoso.

Contamos con el testimonio de una madre que perdió a su hija, que había sido víctima de ciberacoso. “Yo solo le decía a mi hija que se defendiera. A veces uno le dice, pero

no sabemos cómo le afecta. Mi hija realizó una carta de despedida .(...) Hicieron un grupo entre los directivos del colegio para ayudarla. Pero, el bullying cibernético no lo podían monitorear, no sabían quién hacía las publicaciones”, señala la madre de la menor.

Pasando a estudios más recientes sobre todo del año 2022, solo hasta fines de abril, **se han reportado 874 casos de violencia contra estudiantes de colegios públicos y privados**, según el Sistema Especializado en la Atención de Casos de Violencia Escolar (SíseVe), del Ministerio de Educación (Minedu). Y más de 2.600 de los hechos reportados este año son por violencia psicológica.

Teniendo en cuenta la recopilación de información, se concluye que el impacto post-pandemia de la COVID-19 en el área psicológica/emocional del alumno menor se ha visto aún más afectada por situaciones de cyberbullying.

Llevando ello a la sociedad peruana, donde no se cuenta con apoyo psicológico y personalizado para los alumnos en cada institución debido a la falta de psicólogos, la situación se agrava aún más. Por ello, desde las carreras de “Publicidad, Diseño y Marketing Digital” y “Dirección y Diseño Gráfico”, se busca crear un aplicativo móvil (una herramienta dinámica y de diversión) que permita atender las necesidades psicológicas y de ocio que los alumnos del 6to grado de primaria del el Colegio privado María del Ángel demandan.

2. Justificación

El presente estudio se enfocará en abordar el maltrato psicológico existente hacia los niños en las escuelas, con foco en colegios privados en la subregión del Cono Norte en Lima Metropolitana. Para ello, buscamos desarrollar y diseñar una aplicación móvil para niños de 10 a 12 años que puedan estar involucrados en esta problemática que pone en riesgo su desarrollo y bienestar psicológico.

2.1 Justificación Social

El maltrato psicológico y físico que los niños pueden vivir, toma lugar principalmente en la escuela, donde no son raros los casos de violencia entre alumnos. Esta situación es preocupante porque sus derechos son vulnerados y son afectados emocional y psicológicamente por sus compañeros en el proceso de formación educativa. Esto puede incluso causar que las víctimas tengan un bajo rendimiento académico.

Tal y como afirma la ONG Internacional Bullying Sin Fronteras, Perú: Entre enero de 2020 y diciembre de 2021 se reportaron 15.558 casos de acoso escolar o bullying, donde el 85% de los casos suceden en la escuela.

Según la Defensoría del Pueblo y el Consejo Nacional de Educación, ahora que los estudiantes han vuelto a las clases presenciales, la violencia física ha vuelto a ser la más denunciada. Durante la pandemia sí continuaron los reportes de bullying, pero en los dos primeros años estos estuvieron vinculados, en mayor medida, al entorno digital como el ciberacoso o ciberbullying.

2.2 Implicaciones prácticas

El siguiente trabajo de investigación se basa en la creación de una app móvil, para prevenir y detener el bullying en el colegio, donde el alumno podrá utilizar el aplicativo para informar y jugar a la par, mientras se analizan las decisiones del jugador para identificar posibles roles .

Este aplicativo para smartphones lo podrían utilizar niños a partir de los 10 años en adelante. La aplicación funciona como un Hub de juegos donde el alumno podrá pasar de nivel aprendiendo dinámicamente sobre el acoso escolar relacionado con el bullying, de diferentes tipos, en la cual el niño podrá escoger, si jugar con sus amigos o de manera solitaria y qué tipo de juego. A la par podrá hacer denuncias anónimas por si se está dando un caso de bullying en su salón o colegio, teniendo en cuenta que las decisiones que pueda tomar el jugador dentro de algunos juegos, podría determinar si es un buller o una víctima.

Como resultado, se podría prevenir el bullying tanto como por el botón de denuncia o por medio de los juegos, la cuál educará a los niños acerca del bullying de manera indirecta, la principal función del aplicativo sería prevención y detección de bullying.

2.3 Utilidad metodológica

El método utilizado es el Toulouse Thinking, que se utiliza para realizar

investigación, para lograr resultados innovadores. Esto incluye las siguientes etapas: Investigación, Concepción, Desarrollo y Transferencia. Cada paso ayuda a refinar la idea. Desde lo más básico hasta lo más complejo, este enfoque permitirá investigación sobre el tema, ampliación de diferentes opciones de solución, visualización. Posibles resultados y evidencia Elementos necesarios e identificación de mejoras.

Igualmente, en el Canvas de modelo de negocio fue otra herramienta utilizada, la cual nos ayudó a identificar lo esencial, teniendo una mejor visión y asentar mejor la base de nuestro proyecto . Asimismo, el “Mapa mental” que ayudó a conectar información y el arquetipo para definir el propósito de nuestro proyecto.

3. Reto de innovación

Creación de una Plataforma móvil lúdica para detener, prevenir y concientizar sobre el maltrato físico y psicológico de los niños en la etapa escolar de Perú en el año 2022

3.1 Pregunta General

¿De qué manera a través de la aplicación móvil se puede concientizar el maltrato psicológico de niños en etapa escolar de Perú en el año 2022?

Preguntas Específicas:

- ¿Cómo una aplicación móvil puede generar un impacto de prevención y concientización para los alumnos de 6to de primaria en Lima, Perú?
- ¿De qué manera los aplicativos móviles son de impacto para la salud mental de los niños de primaria?
- ¿Cómo influye que un aplicativo móvil, tenga como característica principal el poder fomentar y concientizar de manera dinámica y lúdica el aprendizaje del bullying/acoso y sus consecuencias como prevención?
- ¿Qué funcionalidades se van a usar para el desarrollo de la aplicación móvil?
- ¿Cuáles son las necesidades de los alumnos de 6to grado de primaria que se van a cubrir con la implementación de la aplicación móvil, en el área psicológica?

3.2. Objetivos

Objetivo general

Desarrollar una Plataforma móvil lúdica para detener, prevenir y concientizar sobre el maltrato físico y psicológico de los niños en la etapa escolar de Perú en el año 2022

Objetivos específicos

O1: Investigar beneficios que da un aplicativo móvil para la enseñanza de cursos

O2: Definir las funcionalidades que se darán en el aplicativo móvil

O3: Determinar qué impacto traería la implementación en los alumnos de 6to grado de primaria de la escuela de comas, tanto en lo académico como psicológico.

O4: Definir la gráfica y diseño del aplicativo para tener una buena composición y que esta permita una rápida adaptabilidad

4. Sustento Teórico

4.1. Estudios previos

4.1.1 Antecedentes Internacionales

Olivella, C. y Peniche, S. (2021). *ESTRATEGIA PARA FAVORECER LA CONVIVENCIA ESCOLAR EN ESTUDIANTES DE GRADO DÉCIMO APOYADA EN UNA APLICACIÓN MÓVIL.* Para obtener el título de Magíster en Tecnologías Digitales Aplicadas en la Educación. Universidad de Santander Udes. Colombia.

El propósito de la investigación fue determinar el mejoramiento de la convivencia escolar a través de la implementación de una estrategia pedagógica mediada por el uso de una aplicación móvil, desarrollando así un ambiente virtual para el fomento de la práctica en valores morales y la convivencia escolar. La metodología a cabo en esta investigación es de tipo cuantitativo, no experimental. Para ello se estudió a 76 alumnos del Colegio, mediante algunas pruebas como actividades basadas para fortalecer la convivencia escolar dentro de la “app inventor”. Dando como resultado, que los estudiantes se motivaron y expresaran a través de las nuevas tecnologías sus sentimientos frente a los diferentes desafíos planteados, fortaleciendo de este modo su desarrollo emocional y armonía escolar, mejorando la convivencia escolar. La utilidad de esta tesis es el análisis de los diferentes comportamientos que tuvieron los niños, dentro de la app. Y el interés de los niños por aplicativos que les ayuden a mejorar su conciencia y permitirles a expresarse y no sentirse cohibidos por ello. Y teniendo un amplio estudio en un centro educativo fuera del país como Colombia, que no es ajena a estos tipos de problemas dentro de las escuelas y eso nos reitera que el problema está latente en todos lados pero no nos percatamos. Además de que generando una ayuda para la escuela como la “app inventor” podemos notar un cambio drástico en el comportamiento de los niños, gracias a la app.

4.1.2 Antecedentes Nacionales

Calamullo, P. (2018). *El bullying y la convivencia escolar en estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa Privada “Bilingüe Peruano Español”*. Para obtener el título profesional Licenciada en Educación Primaria Intercultural Bilingüe. Universidad Peruana Unión. Perú.

Consta en determinar el nivel de relación entre el Bullying y la convivencia escolar en estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa Privada “Bilingüe Peruano Español”, Juliaca - 2018, para este trabajo se utilizó la técnica de encuesta, asimismo, el software Microsoft Excel y el programa estadístico SPSS en su versión 25.0. Con respecto al tipo de investigación, se aplicó diseño no experimental de tipo descriptivo correlacional. El resultado de la investigación previa de Calamullo menciona que sí existe relación entre las variables bullying y convivencia escolar (desarrollo personal, relaciones interpersonales y desarrollo ético). Los resultados obtenidos demuestran que a causa del bullying, diferentes aspectos en el ámbito estudiantil, cambia ya que la manera de relacionarse con otros se hace más difícil. Este trabajo aporta a nuestra propuesta de investigación, ya que nos da cimiento con datos claros, precisos y profundos como acerca de la influencia que tiene el Bullying hacía los alumnos, que tener en cuenta para tener un mejor clima estudiantil y dándonos algunas pautas en sus recomendaciones para seguir con nuestro proyecto.

Gutiérrez, M.(2021). *Aplicación del programa de redacción creativa “stop bullying” y su eficacia en la prevención del bullying en los estudiantes del sexto grado “A” de primaria de la I.E. N° 1199 Mariscal Ramón Castilla, Puerto - Ñaña, 2019*. Para obtener el título profesional Licenciada en Ciencias de la Comunicación. Universidad Peruana Unión. Perú.

El programa de redacción creativa “Stop Bullying” fomenta la amistad y el apoyo mutuo en el aula, de esta manera, los jóvenes pueden aprender sobre el bullying y saber cómo actuar en una situación similar. El método a utilizar permitirá que los alumnos aprendan de forma dinámica y creativa, cómo prevenirlo. El objetivo de la autora es identificar la manifestación de la exclusión social de la persona de un grupo, respecto al bullying. Se escogió esta tesis ya que Micaela Gutiérrez usa como referencia el programa de “Stop Bullying” como solución viable para alumnos de primaria que están bajo la mirada de ser atacados por Bullying, ya que señala de eficaz al programa poniéndolo en acción, botando como datos reales que los participantes opinan que si son agredidos muy seguido lo que significa el 23,3%; sin embargo, el 46.7% opinan que no son agredidos muy seguido.

Anampa, J. (2019). *Diseño de una aplicación móvil para registrar e informar casos de bullying en un colegio privado de Lima*. Para obtener el título profesional de Ingeniero de Software. Universidad Tecnológica del Perú. Perú.

Esta investigación tiene como objetivo determinar el impacto de la implementación de un prototipo funcional de una aplicación móvil en la gestión

de casos de bullying y violencia escolar. Donde se vean beneficiados los jóvenes de los colegios privados de Lima. Se ha considerado una investigación con un método cuantitativo con un diseño de tipo transversal correlacional-causal.

Este trabajo aporta a la propuesta es la medición de impacto que tuvo el aplicativo en el colegio en donde se desarrolló la muestra (Salamanca), así como señalar su plataforma favorita para el desarrollo de la misma y que todos los jóvenes lo puedan tener y utilizar. Así dejándonos datos claros y reales que se deben tomar en cuenta para el desarrollo de nuestro aplicativo con el HUB de juegos para niños, ya que la propuesta de Anampa está pensada para jóvenes.

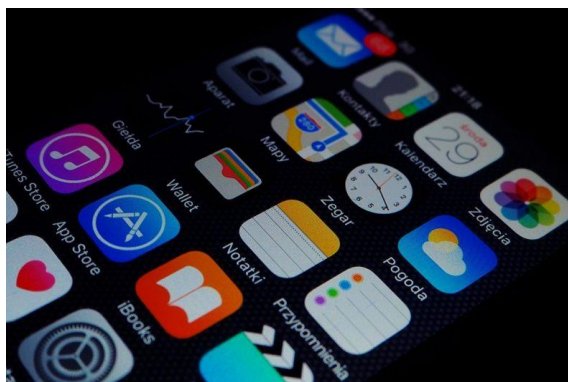
4.2.Marco teórico

4.2.1 Juego móvil para concientizar el maltrato psicológico

Para la elaboración del proyecto se busca llegar al aplicativo móvil contra el maltrato psicológico, desglosando el término en tres, buscando la definición de aplicativo, móvil y psicológico. Siendo así una aplicación diseñada para concientizar el maltrato psicológico y ejecutarse en dispositivos móviles, ya sea un teléfono inteligente o una tableta, proporcionando así una funcionalidad aislada y limitada, que la hace mejor que aplicativos híbridos.

- **Aplicativo:** Son herramientas de software escritas para teléfonos inteligentes y tabletas en diferentes lenguajes de programación (según los desarrolladores que las escriben). Son útiles, dinámicos y fáciles de instalar y administrar en el dispositivo.

Figura 1: Aplicativo



Fuente: <https://insiderlatam.com/los-tres-principales-retos-que-enfrentaran-las-aplicaciones-moviles-en-2020/>

- Dispositivo móvil: Es un dispositivo pequeño, con cierta potencia de procesamiento, conectado de forma permanente o intermitente a una red, con memoria limitada, diseñado para una función pero capaz de realizar otras funciones más generales.
- Maltrato psicológico: Para definir el maltrato, depende del contexto en que se use, siendo así: “Acción y efecto de maltratar” (Real Academia Española [RAE]). Y si a este concepto le sumamos la parte psicológica, son conductas que conducen y producen desvalorización a una persona, y como consecuencias que afecta al desarrollo emocional y social de la persona afectada, y a su funcionamiento cognitivo.

4.2.2. Características del aplicativo móvil

La app cuenta con 2 modalidades, las cuales te permite prevenir y denunciar casos de maltrato psicológico (bullying) puede ser tanto dentro de tu aula o como fuera de tu salón, siendo así las funcionalidades:

- Detención: En este espacio vas a poder denunciar de forma totalmente anónima casos de bullying que puede pasar dentro de tu colegio y ser categorizado

según las causas de la misma. También tendrás la oportunidad de poder chatear con un psicólogo o tutor de tu preferencia acerca de estos temas.

- **Prevención:** El aplicativo contará con un HUB de juegos en las cuales los alumnos podrán aprender a la par que juegan, temas acerca del bullying con juegos que su trasfondo toca temas imperceptibles, la cual enganchara al alumno a seguir utilizando el aplicativo. También se podrá clasificar el comportamiento psicológico según "La prueba de Bartle de la psicología del jugador".

4.2.3. Factores de la creación del aplicativo móvil

Para el correcto funcionamiento del aplicativo, se requiere de Diseñadores para la ilustración y la ambientación de cada juego, Especialistas en UX/ UI designer, así como programadores para el funcionamiento correcto dentro de la app.

5. Beneficiarios

Los beneficiarios son principalmente los niños y adolescentes estudiantes en colegios privados.

Nuestro rango de edad es de los 11 hasta los 15 años, ya que este proyecto ayuda a la prevención y educación del acoso escolar. Respecto al perfil demográfico de estas personas, se encuentran en un nivel socioeconómico medio - alto. Son niños que son dependientes de sus apoderados, tienen o mantienen un promedio bueno a lo largo del año, le gusta socializar a menudo. Asimismo, también hay niños que son introvertidos, se sienten inseguros o con baja autoestima y son impulsivos. Ambos perfiles psicológicos abarcan el proyecto, ya que por lo general se encuentran en una mismo aula, y pueden tener complicaciones antes de poder convivir asertivamente

La ideación de la creación del aplicativo para la prevención de bullying, consiste en 2 funciones. La primera es la función de detención, que cuenta con distintas herramientas como las alertas del bullying, botón de denuncia y chat con un psicólogo o tutor a cargo. Todas estas opciones funcionan de manera anónima. Por otra parte, la segunda función es la de prevención por parte del HUB de juegos (un solo jugador o multijugador) que informarán directa e indirectamente las consecuencias del bullying. Además, permitirán al usuario acumular puntos, medallas, personalizar su personaje, situarse en tablas de posiciones, entre otros beneficios.

6. Propuesta de Valor

6.1. Propuesta de valor

El bullying o ciberbullying es una manifestación de violencia que pone en riesgo la integridad psicológica y física de los niños. Por ello, se busca detener y prevenir este tipo de situaciones mediante una plataforma digital que alerte a los diferentes involucrados (Padres, tutores, profesores, colegios) cuando existe un caso de bullying; así como detectar patrones psicológicos y de conducta, que ayuden a los stakeholders anticiparse.

6.2. Segmento de clientes

Se cuentan con dos tipos de cliente, los directos e indirectos: En primer lugar, padres de los alumnos entre los rangos etarios de 10 a 12 años, y los colegios privados. Por otro lado, el segmento indirecto son personas que disfrutan los juegos de rol, alumnos menores de 10 años, alumnos de secundaria, padres de familia.

6.3. Canales

Los canales por los cuales se difundirá la aplicación móvil serán redes sociales como YouTube, Instagram, Facebook, Discord y TikTok; así como canales propios del proyecto: Página web y el propio aplicativo móvil. Además de ello, se proyecta participar en ferias de videojuegos y eventos educativos, que permitan generar visibilidad del proyecto fuera de los espacios online.

6.4. Relación con los clientes

El proyecto contará con diferentes estrategias para gestionar y mantener la relación con los clientes. La primera de ellas será el autoservicio con FAQ (Preguntas frecuentes), es decir, un apartado que permitirá a los usuarios / clientes atender sus dudas y necesidades por cuenta propia. Además de ello, existirá asistencia personal exclusiva con clientes, en el cual los clientes podrán ser atendidos por un representante de la marca, quien dará soporte constante y seguimiento personalizado de una manera cercana y amable.

6.5. Actividades clave

Dentro de las actividades principales que se realizarán se encuentran:

- **Diseño y desarrollo del juego:** Es clave desarrollar la aplicación con lenguajes de programación que permitan solidez, rapidez y flexibilidad. También, este debe contar con estándares de diseño que permitan tener una interfaz fácil y amigable de usar, y que transmita los valores de la marca. Con ambos puntos resueltos, el proyecto asegurará una eficiente UX y UI, que gamifiquen y hagan la experiencia lúdica.
- **Creación de la identidad de marca:** Esta actividad se gestiona al inicio y se

mantiene en el tiempo; ya que la identidad, los valores y el tono de comunicación de la marca serán los atributos que construirán la imagen percibida del proyecto a lo largo de su tiempo de vida.

- **Promoción en social media:** La difusión será una de las tareas principales que ayudará a que los usuarios y clientes conozcan el negocio. Para ello, se proyecta trabajar una estrategia de contenido con publicidad pagada que contribuyan en el branding y la generación de oportunidades.

- **Venta del producto digital:** Es indispensable dedicar tiempo, energía y recursos a la venta de las licencias premium para las instituciones; ya que de ello se deriva cerca del 96% de los ingresos. Por ello, esta actividad contempla trabajar los prospectos generados a través de digital; así como de canales offline.

- **Mantenimiento de la aplicación:** Ningún producto digital está excepto de bugs, errores, fallos y deficiencias a lo largo de su tiempo de vida. Por ese motivo, se estima tener revisiones periódicas y recurrentes del performance de la aplicación, tiempo de carga, entre otros.

- **Innovación y actualización constante:** Finalmente, se requiere innovar, iterar y actualizar la aplicación constantemente, ello en pro de maximizar eficiencias y asegurar que los usuarios ganados se mantengan, regresen e inviten a otros (Referidos).

6.6. Recursos

clave

Para desarrollar todas las actividades clave citadas en el anterior punto es necesario contar con los siguientes recursos humanos y tecnológicos:

- **Diseñadores gráficos e ilustradores:** Es necesario contar con especialistas gráficos para la creación de la identidad de la marca y los diferentes contenidos

publicitarios que se empleen en la web, aplicación y redes sociales.

- **Programadores / Testers:** El desarrollo del software requiere de especialistas backend y frontend que creen el código de la aplicación, desarrollen las lógicas predictivas del juego y testeen su desempeño frecuentemente.

- **UX / UI designer:** Una buena experiencia del usuario y una interfaz atractiva requiere de un profesional UX que diseñe el flujo, procesos, ubicación call to actions, entre otros atributos de productos digitales.

- **Psicólogos infantiles:** La predicción de patrones de conducta serán analizados por profesionales en psicología y comportamiento humano; de tal modo que la precisión de las conclusiones sea más certera y cercana a la realidad.

- **Analistas de datos:** Este recurso humano, en conjunto con los psicólogos, permitirán tener un análisis más completo de la información; ya que, se integrará una visión cuantitativa y cualitativa de la data.

- **Equipo tecnológico:** Se necesitan computadoras y teléfonos inteligentes, que ayuden en la gestión diaria administrativa; así como para la supervisión y seguimiento de la gestión.

- **Servidor / Hosting:** La aplicación y la web requieren alojarse en un servidor privado que asegure el funcionamiento del software y otorgue las medidas de seguridad que se requiere: Tratamiento y cuidado de datos, copias de seguridad, entre otros.

- **Dominio:** La compra de un dominio .com o .pe ayudará a que el proyecto pueda ser visible en internet y pueda figurar dentro de los resultados de Google.

6.7. Aliados

clave:

- **Ministerio de educación:** Este organismo rector al encargarse de garantizar el

aprendizaje de calidad a nivel nacional juega un rol clave; ya que, permitirá generar visibilidad del proyecto, incluso favoreciendo la expansión de la marca.

- **ONG:** Trabajar con organizaciones como Crea +, Voluntades, Enseña Perú, Educa.Impacta.Crece o Ayudando Ando permitirá lograr visibilidad de la marca; puesto que, ello refuerza el compromiso de la marca con la sociedad y con la resolución de una problemática que golpea el desarrollo de los alumnos: El Bullying.

- **Municipalidades:** Las municipalidades distritales y regionales organizan actividades para fomentar el desarrollo de diferentes ejes que impactan en la sociedad, tales como: Educación, cultura, deporte, entre otros. Por ello, tener como aliado clave a las municipalidades permitirá que la marca participe en estos eventos y sea más conocida con respecto a su compromiso con la educación.

- **UGEL:** La UGEL al evaluar los resultados de las instituciones públicas juega un rol de participación importante en la proyección de la marca al expandir su participación de mercado.

- **Empresas de desarrollo en videojuegos:** Tener como aliados a empresas especialistas en juegos online permitirá crear juegos que generen retención y sea de agrado para los usuarios. El know-how de estas marcas un activo relevante para el negocio.

- **Psicólogos y maestros:** La perspectiva psicológica, pedagógica y social de los especialistas ayudará a entender con mayor claridad el comportamiento de los alumnos; así como desarrollar soluciones más útiles.

- **Alumnos (Testers):** Un grupo de alumnos que cumpla el rol de testers impacta en la precisión y utilidad de la herramienta. Por ello, se considera al alumnado como aliados claves en la creación e iteración de la app.

- **Influencers:** Los personajes públicos cumplen un rol de amplificación del mensaje; ya que, el alcance de sus redes sociales y popularidad permite llegar a más personas y a nichos específicos.
- **Colegios:** Estas instituciones privadas y públicas son responsables directos de la difusión de la plataforma digital dentro de las mismas. Por ello, es clave contar con alianzas estratégicas que generen un valor bilateral en ambos sentidos,

6.8. Fuentes de ingresos

- **Licencia premium:** Se venderá una licencia mensual a las instituciones escolares privadas que les permitirá acceder a todo el hub de soluciones de la marca. Este tendrá un coste de S/500,00 por aula, que puede variar según el volumen de salones que el colegio adquiera.
- **Compras dentro del juego:** Como la aplicación tiene un apartado de juegos, los usuarios pueden comprar monedas, estrellas, diamantes y adquirir promociones, que los ayuden a tener un mejor performance dentro de la app.
- **Publicidad dentro del juego:** Se instalará el código de Google Adsense y Facebook Audience Network para que los usuarios puedan obtener recompensas a cambio de ver videos publicitarios.

6.9. Presupuestos

Presupuesto del Proyecto: **Para un aplicativo móvil para la prevención del maltrato psicológico de niños en etapa escolar del Perú en el año 2022.**

MAPEO DE INVERSIÓN INICIAL

Fecha de Inicio: 01-01-2023

Duración: 3 meses

- Tabla 1: Presupuesto

CLASIFICADOR DE GASTOS	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	UNIDAD DE MEDIDA	PRECIO UNITARIO	TOTAL
RECURSOS DE PRODUCCIÓN	Diseñadores gráficos	2	personas	S/ 1,000	S/ 2,000
	Ilustradores	1	personas	S/ 1,000	S/ 1,000
	UX / UI designer	2	personas	S/ 1,000	S/ 2,000
	Programadores/ Testers	agencia	agencia	S/.1,800	S/. 1,800
	Servidor/Hosting	1	unidad	S/ 349(anual)	S/ 349
	Dominio	1	unidad	S/ 100	S/ 100
	Psicólogos infantiles	3	personas	S/ 1,300	S/. 3,900
	Adobe Creative Cloud	1	pack	S/ 181	S/ 181
RECURSOS ADMINISTRATIVOS	Co-Founders	4	personas	S/ 500	S/ 2000
	Internet	1	servicio	S/ 150	S/ 150
	Electricidad	1	servicio	S/ 200	S/ 200
RECURSOS LOGÍSTICOS	Analista de datos	2	personas	S/ 1,000	S/2,000
	Publicidad	1	Agencia	S/ 1,200	S/ 1,200
	Gasto en Movilidad	8	movimiento	S/. 10	S/. 80

7. Resultados

Con base en la investigación, se encontró la falta de un sistema que ayude a los niños que les permita de manera didáctica prevenir casos de bullying. y si a eso le sumamos el porcentaje de casos reportados por maltrato psicológico, es de suma importancia apoyar a través de cualquier medio, la prevención.

Con este fin, se desarrollaron encuestas y entrevistas con preguntas cerradas y abiertas, para saber qué pensaban los jóvenes al implementar la app como un agregado para el colegio, así como los juegos que tendría y funcionalidades del mismo.

Con base en esas encuestas y entrevistas, se dio a conocer que no existían apps iguales, dirigidas netamente para escolares, y más si se tiene en cuenta que la aplicación, viene con juegos que te ayudan a interactuar mejor y detectar patrones de conducta.

Se nombró al proyecto como “Ami-Go!”, siendo así: A mi = Introspectiva (Hacia uno), Go = Cambio / movimiento y Amigo = Una palabra que tiene importancia para los niños y adolescentes, incluso más que la familia. Siendo su principal motivo el de prevenir, detener y concientizar a los jóvenes.

- Encuesta

En los resultados obtenidos por las encuestas realizadas por los usuarios, se pudo validar que la mayoría de colegios no cuentan con un aplicativo jugable, asimismo que a la mayoría de usuarios le parece interesante la propuesta de Ami-Go!.

- Entrevista

Se pudo entrevistar a los usuarios en donde pudimos obtener como resultado que la mayoría de niños, no saben cómo actuar en frente de un

caso de bullying. Asimismo, piden que los profesores, tutores o personas encargadas, se fijen en los actos de los alumnos

Por otra parte, también sería bueno el uso o implementación de un sistema que les ayude a reducir

8. Conclusiones

- Entre las manifestaciones de violencia se encuentra el acoso escolar o bullying, el cual pone en riesgo la integridad psicológica y física de la víctima.
- Un factor clave es la falta de comunicación por parte de la persona que sufre de bullying; ya que resulta difícil hablar en una situación doblegada de amenazas y chantajes.
- Desarrollar una aplicación móvil que permita prevenir y detener situaciones de bullying es el primer paso para comenzar a disminuir los casos de bullying que ocurren en la región.
- En cuanto a la aplicación digital, contará con un botón de “alerta de bullying anónima” para denunciar situaciones que agraven la salud física o emocional del alumno.
- Para prevenir situaciones de violencia escolar y detectar patrones de conducta en los alumnos, se trabajará un hub de juegos, que según el comportamiento, elecciones y decisiones de los usuarios se podrá armar perfiles psicológicos y de jugadores.
- El proyecto al contar con dos aristas de solución: Prevención y detención, contará con diferentes formas de generar ingresos y rentabilidad: Licencias premium compradas por los colegios, compras dentro del hub de juegos y publicidad.

- Los resultados obtenidos son satisfactorios, ya que hay aprobación de parte de los usuarios que demuestran el interés de implementar el aplicativo en su colegio y que si tendría ayuda para las personas que sufren de bullying y que los eduque a partir de ello, puesto que lo que quieren es que también los profesores o tutores se den cuenta de lo que pasa en las aulas.

9. Bibliografía

- Fronteras, O. I. B. S. (2022, 5 noviembre). *Estadísticas de Bullying en PERÚ. 2020/2021. 15.558 CASOS*. Recuperado de:
<https://bullyingsinfronteras.blogspot.com/2017/04/estadisticas-de-bullying-en-peru-bullying-sin-fronteras.html>
- *Bullying en Perú: casos reportados en 2022 superan a los del 2020 y 2021*. (2022, 12 julio). infobae. Recuperado de:
<https://www.infobae.com/america/peru/2022/05/31/bullying-en-peru-casos-reportados-en-2022-superan-a-los-del-2020-y-2021/>
- Pinedo, P. D. E. (2021, 4 marzo). *El bullying y la convivencia escolar en estudiantes del 5to grado de primaria de la Institución Educativa Privada “Bilingüe Peruano Español”, Juliaca - 2018*. Recuperado de:
<http://200.121.226.32:8080/handle/20.500.12840/4271>
- Quispe, U. J. (2022, 24 enero). *Aplicación del programa de redacción creativa “stop bullying” y su eficacia en la prevención del bullying en los estudiantes del*

sexto grado “A” de primaria de la I.E. N° 1199 Mariscal Ramón Castilla,

Puerto - Ñaña, 2019. Recuperado de:

<https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/5129>

- Estudios como los de Alcázar y Valdivia (2005), Cavero, Montalva y Rodríguez (2011), y Cortez (2001). Recuperado de:

<https://core.ac.uk/download/pdf/79776239.pdf>

- Olivella-Díaz, C. A. (2021, 25 mayo). *Estrategia Para Favorecer la Convivencia Escolar en Estudiantes de Grado Décimo Apoyada en una Aplicación Móvil.* Recuperado de:

<https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/112bb6f3-7521-47b5-9173-e54173eedbbe>

- Repositorio Universidad de Santander.

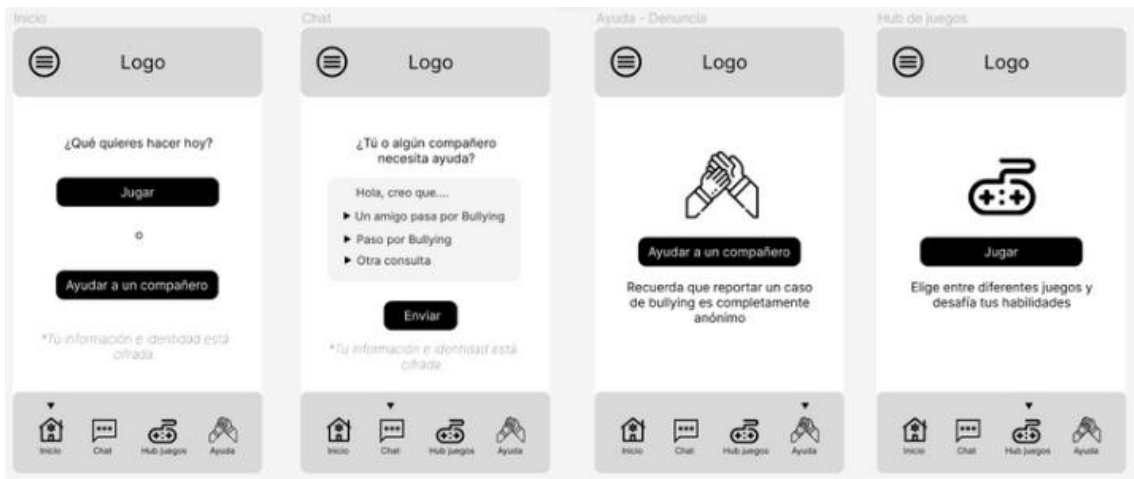
<https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/112bb6f3-7521-47b5-9173-e5413eedbbe/full>

- El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2020). Educación en pausa. UNICEF. Recuperado de:

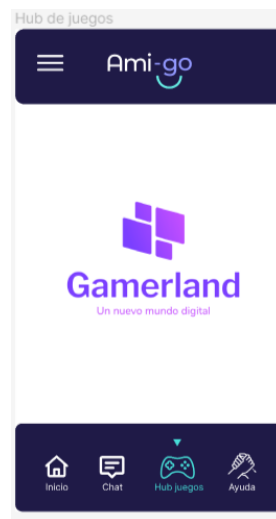
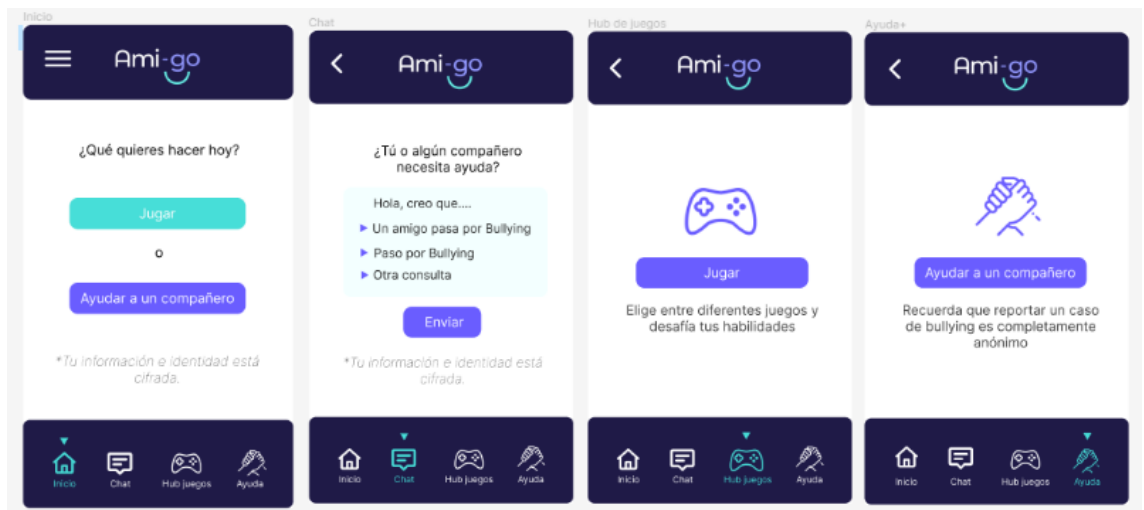
<https://acrobat.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:410a5683-199c-3580-a2df-c18205ccea71>

10. Anexos

- Anexo 1: Boceto del aplicativo móvil



- Anexo 2: Resultado final del aplicativo





- Anexo 3: Vista del primer juego del HUB



- Anexo 4: Interés en el proyecto de Colegio

CARTA DE INTERÉS PROYECTO "AMI-GO"

YO, JULIAN SANCHEZ PEREZ,
CON EL CARGO DE DIRECTOR DEL COLEGIO
STELLA MARIS N.º 6152, HE SIDO INFORMADO/A SOBRE
EL PROYECTO "AMI-GO", QUE ESTÁ A CARGO DE LOS ESTUDIANTES
VICTOR JAIR TIMOTEO CONTRERAS, DIEGO AGUSTIN LARA QUISPE,
ARACELY DAMAS PACAHUALA Y ANDRÉS JOSÉ MARIÑO TINOCO, Y ESTOY
DE ACUERDO CON LA INICIATIVA. ASIMISMO, APOYO COMPLETAMENTE
EL PROYECTO Y ESTOY DISPUESTO/A A INVERTIR EN ÉL CUANDO LLEGUE
A LA SIGUIENTE ETAPA, ADQUIERIENDO SUSCRIPCIONES PARA LOS
ALUMNOS DE LA INSTITUCIÓN A LA QUE PERTENEZCO.



LIC. JULIAN SANCHEZ PEREZ
DIRECTOR
C.M. N.º 102298421

FIRMA