

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA “TOULOUSE
LAUTREC”



**APLICATIVO LÚDICO PARA EDUCAR SOBRE LA DISCIPLINA
POSITIVA EN PADRES E HIJOS DE LIMA PERÚ, EN EL AÑO 2022**

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

AUTOR:

BRANDO ANDRE GUERRA NORES
<https://orcid.org/0000-0001-8801-472X>

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

AUTOR:

GLADYS ETELVINA GABRIEL HORNA
<https://orcid.org/0000-0003-2241-9198>

Asesor

JONATAN FREDDY SAYAN CHUMBIRIZO
<https://orcid.org/0000-0002-3436-5249>

Lima - Perú
2022

NOMBRE DEL TRABAJO

APLICATIVO LÚDICO PARA EDUCAR SOBRE LA DISCIPLINA POSITIVA EN PADRES E HIJOS DE LIMA PERÚ, EN EL AÑO

RECUENTO DE PALABRAS

8277 Words

RECUENTO DE CARACTERES

43310 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

43 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1015.2KB

FECHA DE ENTREGA

Jul 11, 2024 6:13 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jul 11, 2024 6:14 PM GMT-5**● 20% de similitud general**

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

- 20% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 13% Base de datos de trabajos entregados
- 3% 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

El planteamiento de este estudio es debido a la falta de educación sobre la disciplina positiva, y al uso de violencia como método de enseñanza esto conlleva a que una gran cantidad de niños y jóvenes no adopten actitudes sanas y es posible que en futuro sean capaces de vulnerar la identidad de sus hijos o de sus relaciones.

Siendo este el propósito de la presente investigación tiene como objetivo promover la disciplina positiva mediante un juego lúdico. La metodología empleada es Toulouse Thinking la cual consiste en investigar, idear, desarrollar y transferir. Asimismo, se realizó la muestra en el departamento de Lima, donde se aplicó encuestas y entrevistas a profundidad.

Como resultado, se podrá elaborar un aplicativo que posea dentro del mismo el juego lúdico. Donde los niños podrán interactuar entre sí; aprender y debatir sobre nuevos medios de educación. Finalmente se busca obtener un impacto positivo dentro de la sociedad.

Palabras claves: disciplina, positiva, videojuegos, niños, violencia

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	3
Lista de Figuras	6
1. Contextualización del problema	7
2. Justificación	10
2.1. Justificación social	11
2.2. Implicaciones Prácticas	12
2.3. Utilidad metodológica	13
3. Reto de Innovación	14
3.1. Preguntas	14
3.2. Objetivos	14
4. Sustento teórico	15
4.1. Estudios previos	14
4.1.1. Antecedentes Nacionales	14
4.2. Marco teórico	18
4.2.1 Disciplina Positiva	18
4.2.2. Consumo responsable de videojuegos dentro de la vida de los estudiantes En la investigación B. Chaarani. (2022) menciona que:	19
4.2.4. Factores de la creación de un aplicativo lúdico	21
4.2.4.1 Identidad visual	21
4.2.4.2 Contenido lúdico	21
4.2.4.3 Código del Juego	21
4.2.4.4 Estilo	22
4.2.5 Modo de Juego	23
4.2.6. Importancia de un juego lúdico para la prevención de la violencia infantil	26
5. Beneficiarios	267
6. Propuesta de valor	28

6.1. Propuesta de valor	28
6.2. Segmento de clientes	28
6.3. Canales	28
6.4. Relación con los clientes	29
6.5. Actividades clave	30
6.6. Recursos clave	31
6.7. Aliados clave	31
6.8. Fuentes de ingreso	33
6.9. Presupuesto	34
7. Resultados	35
8. Conclusiones	36
9. Bibliografía	37

Lista de Figuras

Figura 1 Modelo de amígdala cerebral partes y funciones	¡Error! Marcador no definido.
Figura 2 Código de Programación	22
Figure 3 Código de Programación	23

1. Contextualización del problema

Según la OMS, la violencia se define como los abusos y la desatención del cual son objeto los menores de 18 años, e incluye todos los tipos de maltrato físico o psicológico, abuso sexual, desatención, negligencia y explotación comercial o de otro tipo que causen o puedan causar un daño a la salud, desarrollo o dignidad del niño, o poner en peligro su supervivencia, en el contexto de una relación de responsabilidad, confianza o poder.

Según la OMS, el maltrato infantil es un problema mundial con graves consecuencias que pueden durar toda la vida puede tener consecuencias a largo plazo. Argumentan que la violencia infantil causa estrés y se asocia a trastornos del desarrollo cerebral temprano. Los casos extremos de estrés pueden llegar a alterar el desarrollo de los sistemas nervioso e inmunitario. En consecuencia, las personas que han sufrido maltrato en la infancia corren mayor riesgo de sufrir problemas conductuales, físicos y mentales durante su adolescencia y su adultez.

En la actualidad aún se tiene cifras alarmantes de la violencia infantil, ya que estos se han visto en aumento desde el 2020, siendo la causa principal la pandemia.

Datos del Informe del Programa Nacional Aurora (MIMP), solo de 2021, 4,149 niñas, niños y adolescentes fueron atendidos por violencia a través del CEM (133 casos al día). De esta población, las y los adolescentes de 12 a 17 años, son los más violentados (46.4 %), seguido de niñas y niños de 6 a 11 años (36.6 %) y de 0 a 5 años (16.9 %).

Existen varios motivos por el cual se dan los maltratos, la mayor parte de las agresiones graves a los niños se da precisamente en el hogar y esto da lugar a que

dicho problema del maltrato a los niños se encuentre en personas y circunstancias casi o totalmente fuera de control, este tema se relaciona con el malinterpretado derecho de corrección y de una u otra manera todas las personas deben hacerse responsables para no seguir incubando en la sociedad ese fenómeno tan desastroso y responsable de diversas anomalías en la misma; pues tanto el maltrato infantil como la violencia intrafamiliar son fenómenos sociales que han gozado de aceptación en la cultura.

En los últimos años, el estudio y detección del maltrato infantil ha experimentado un gran avance a nivel mundial (Duarte, 2007). Es un fenómeno de gran interés por su prevalencia e incidencia (De Paúl, Arruabarrena, Torres y 7 Muñoz, 1995; Inglés, 1995; Jiménez, Moreno, Oliva, Palacios y Saldaña, 1995; OMS 2009; Soriano, 2005).

Afortunadamente, se han ido creando instituciones gubernamentales y no gubernamentales con el fin de mejorar las condiciones de la infancia a nivel mundial, tanto en la prevención de cualquier tipo de daño, como en la promoción del cumplimiento pleno de los derechos en la infancia (Díaz y Ayuga, 1995).

Existe una evidente falta de unidad en la comunidad científica, que impide la homogeneidad entre las distintas definiciones de maltrato infantil. Estas definiciones varían en función del contexto en el que se han formulado.

Algunos investigadores consideran como maltratados a aquellos menores que han sido dañados, aunque sea de modo intencional por los padres, mientras que otros requieren que el daño producido al niño/a sea intencionado (Ketsela y Kedebe, 1997; Madu y Peltzer, 2000; Shumba, 2001; Youssef, Attia y Kamel, 1998). Sin embargo, Straus (1979; Straus y Gelles, 1990; Straus y Hamby, 1997; Straus,

Kinard y Williams, 1995), centraron su definición en los comportamientos o acciones que realizan los adultos.

No podemos dejar de lado en la conceptualización sobre el maltrato infantil los diferentes contextos culturales. Facchin et al. (1998) afirmaron que los conceptos sobre la crianza en las diversas culturas pueden diferir hasta tal punto que alcanzar un acuerdo sobre qué prácticas pueden ser negligentes o abusivas es extremadamente difícil (National Research Council, 1993).

A pesar de lo que se podría considerar el maltrato infantil no es algo exclusivo de los padres, si no que ocurre en ambos géneros. Ya que según datos del Instituto Nacional

Según el Instituto Nacional de Salud del (INSN), cerca del 40% de casos de maltrato psicológico y físico son ocasionados por la propia madre y ocurren en el hogar.

La (INSM) destaca lo siguiente, “Según estadísticas de nuestros módulos, es la madre quien más vulnera al niño, sobre todo en el aspecto físico y psicológico, y también es ella quien en un 90 por ciento acompaña a los niños en la consulta.”

En el año de 2015 el 29 de diciembre se aprobó en el congreso de la República la “Ley 30403.” Cuya finalidad es prohibir el castigo físico como método de enseñanza. Esta ley también especifica lo que se considera como maltrato infantil en cuestiones legales.

Castigo físico: “el uso de la fuerza, en ejercicio de las potestades de crianza o educación, con la intención de causar algún grado de dolor o incomodidad corporal, con el fin de corregir, controlar o cambiar el comportamiento de los niños, niñas y adolescentes, siempre que no

constituya un hecho punible”

Castigo humillante: “cualquier trato ofensivo, denigrante, desvalorizador, estigmatizante o ridiculizador, en ejercicio de las potestades de crianza o educación, con el fin de corregir, controlar o cambiar el comportamiento de los niños, niñas y adolescentes, siempre que no constituya un hecho punible.”

En el Perú, según la Encuesta Demográfica y de Salud Familiar ENDES (2012) se reporta que la reprimenda verbal es la forma de maltrato más utilizada por los padres (77%), siendo significativamente mayor en madres sin educación (83,3%), en el quintil inferior de riqueza (81,9%), en el área rural (81,3%), y en los departamentos de Huancavelica (93,3%) y Puno (92,2%). Los golpes y castigos físicos fueron utilizadas como una forma de corrección a sus hijos en el 32,7% de las madres encuestadas, siendo este porcentaje mayor en madres sin educación (47,7%), en el quintil inferior de riqueza (45,6%), en el área rural (42,7%), en la selva (50,1%) y en los departamentos de Amazonas (58%) y Huánuco (56,8%). Es por ello, que consideramos importante darle prioridad a la prevención desde un enfoque educativo, esto debido a que es necesario cambiar el modo de pensar que muchos de estos niños tienen con respecto a tolerar la violencia como forma de educación o de disciplina.

En consecuencia, no solo creemos vital la enseñanza sobre una crianza positiva a los niños sino también involucrar a los maestros, psicólogos y padres de familia dentro de este proceso de prevención.

2. Justificación

Esta investigación tiene como fin explorar y educar sobre la crianza positiva como método de prevención contra la violencia infantil. Una problemática que está

presente en la vida de miles de peruanos en su día a día, en este caso, todos los menores de edad. Para esto buscamos desarrollar la creación de un aplicativo multifuncional, de la mano de tanto los padres, psicólogos, profesores y otras entidades de autoridad que tienen los niños al desarrollarse durante su etapa escolar. Lo que queremos lograr es educar sobre la crianza positiva como forma de desnormalizar la violencia como método de enseñanza, esto de una manera didáctica a través de un juego para impulsar un correcto desarrollo a corto y largo plazo de los estudiantes.

2.1. Justificación social

Se podría considerar, sobre todo en sociedades modernas, que la violencia en los niños es uno de los mayores errores de la sociedad. Sin embargo, esto no exime que hoy en día las cifras de maltrato infantil son alarmantes en todos los aspectos de la ciudadanía.

Debido a estas circunstancias, lo que intentamos lograr es que tanto los niños como los padres comprendan las consecuencias de la violencia en la etapa infantil, sobre todo cuando se intenta usar correctivos violentos como método de enseñanza. Para poder mejorar en la sociedad, siendo que los niños violentados en su infancia son capaces de reiterar estas actitudes en la juventud y en la adultez.

En el año 2015 se aprobó la ley N° 30403 cuya finalidad es sancionar y criminalizar el uso de la violencia como método de enseñanza y en todas sus vertientes. Sin embargo, el problema persiste. Ya que no se centra en algo de vital relevancia, la prevención. Ocupándose del problema, solo cuando este ya ha ocurrido, y aún así muchos niños no llegan a denunciar, ya que se sienten juzgados o prefieren callar por el miedo a sus padres.

Por esto, el proyecto tiene una relevancia vital para la sociedad, siendo que el prevenir este tipo de acto es lo que erradica el maltrato. Razón primordial por la cual, centramos nuestros esfuerzos para que la resolución esté centrada en la educación sobre la violencia, en niños y estudiantes. Brindando enseñanzas prácticas, viables y que los escolares estén familiarizados con el entorno.

2.2. Implicaciones Prácticas

La siguiente investigación tiene como finalidad la creación de un aplicativo que ofrezca a los tanto a los niños como a los padres las herramientas para que comprendan varias aristas de la violencia, inclusive ciertas actitudes que ellos han normalizado y no lo consideran maltrato. El contenido girará en torno a la disciplina positiva, en varios aspectos de la vida, no solo en el ambiente familiar.

Abarcando distintos espectros de la sociedad y de las relaciones interpersonales de cada individuo que lo ayudarán durante su desarrollo.

El aplicativo que está en desarrollo les permitirá a los usuarios entrar a una dinámica de aprendizaje y de entretenimiento. Debido a que los participantes, podrán distraerse con las mecánicas del juego en sí, siendo que tanto padres como niños, puedan aprender sobre la disciplina positiva mediante un juego virtual que toma como base los “juegos de mesa”.

El videojuego, tiene como fin que los padres y niños se entretengan mientras aprenden de la disciplina positiva. Siendo que la mecánica principal es que los usuarios puedan cambiar de roles. Es decir, el niño tomará la posición del padre y viceversa lo que creará una dinámica de relación haciendo que los padres, sean capaces de comprender un poco más el cómo son vistos a ojos de sus hijos. Y que los hijos sientan un poco de la responsabilidad que tienen los padres.

Como resultado, los niños y padres podrán tener acceso a herramientas de crianza sin

violencia en los hogares, lo cual permitirá que comiencen a aplicarlas en su día a día generando un gran impacto positivo dentro de su formación. Alcanzando así un desarrollo emocional positivo en la vida de los niños que les permitirá formar vínculos de calidad.

Para un adecuado desarrollo, es primordial que se les brinde a los niños un bienestar físico y emocional respetando su integridad. Y esta herramienta es muy útil para que los padres primerizos, que no tienen las herramientas sobre la crianza puedan comprender y apreciar el tiempo que tiene con su hijo, además de conocer aspectos de la crianza que desconocían. Es por esa razón que la creación de una aplicación donde se eduque sobre este tema les permitirá crecer con estos conocimientos, se reducirán los riesgos de que conductas violentas sean repetidas generacionalmente.

2.3. Utilidad metodológica

La metodología empleada es Toulouse Thinking la cual fue empleada para realizar la investigación, esta guía permitirá desarrollar en base a un proceso ágil, flexible e iterativo, con el fin de lograr resultados innovadores. Este consiste en las siguientes etapas: Investigar, Idear, Desarrollar, Transferir. Cada paso sirve para refinar la idea desde lo más básico a lo más complejo, esta metodología permitirá desarrollar desde el estudio del tema, extensión de distintas opciones de solución, visualización de los posibles resultados y evidenciar los elementos necesarios e identificar las mejoras significativas que se incorporarán a la propuesta.

Igualmente, en el “Mapa de Actores” fue imprescindible el uso de “encuestas y entrevistas” como herramienta clave para recopilar datos cuantitativos y cualitativos de nuestros actores para después implementarla dentro de los

siguientes pasos de nuestro proyecto. Por otro lado, también se implementó el “Moodboard” el cual consiste en una visualización de imágenes que nos ayudaron a tener clara la idea del proyecto para pasar a la ideación, el uso de “arquetipos” ayudó a conocer a los principales actores dentro de nuestro tema y contrastar la información que obtuvimos y traducirla en datos relevantes para el proyecto.

3. Reto de Innovación

Creación de un aplicativo lúdico para educar sobre la disciplina positiva en padres e hijos de Lima Perú, en el año 2022.

3.1. Preguntas

Pregunta general

¿De qué manera se puede educar sobre la disciplina positiva en padres e hijos en las familias de Lima, Perú?

Preguntas específicas

P1: ¿Cuáles son las necesidades del beneficiario que se cubrirá en la creación del aplicativo lúdico?

P2: ¿Qué funcionalidades va a tener para la creación del aplicativo lúdico?

P3: ¿De qué manera impacta en la educación de la disciplina positiva?

3.2. Objetivos

Objetivo general

Desarrollar un aplicativo lúdico para educar sobre la disciplina positiva en padres e hijos de Lima Perú, en el año 2022.

Objetivos específicos

O1: Investigar las necesidades de los beneficiarios que se verán en creación del aplicativo lúdico.

O2: Definir las funcionalidades más adecuadas para la creación de un aplicativo lúdico.

O3: Determinar qué impacto traería la creación de un aplicativo lúdico para la educación de la disciplina positiva.

4. Sustento teórico

4.1. Estudios previos

4.1.1. Antecedentes Nacionales

Guerrero, D. y Gutiérrez E. (2019). Repercusión del maltrato infantil en el bienestar emocional y aprendizaje en la niñez. Trabajo de investigación para optar al grado de Bachiller en Educación. Pontificia Universidad Católica del Perú.

El trabajo citado tenía como fin el explicar las consecuencias del maltrato infantil en el bienestar del niño y los posibles traumas que pueden arrastrar a través de los años. Del mismo modo, se indaga en el aspecto social, emocional y cognitivo de los infantes.

La incógnita principal en la cual giraba toda la investigación era la siguiente: ¿cómo repercute el maltrato infantil en el bienestar emocional y aprendizaje en la niñez?

Los descubrimientos que arrojó dicha investigación fueron los siguientes, el maltrato infantil es un fenómeno social que se manifiesta de manera física, psicológica, sexual y por negligencia, se relaciona con la forma de corregir la desobediencia del menor y se debe a factores de riesgo específicos. Y el bienestar emocional influye en el proceso de aprendizaje del estudiante, en

su predisposición para aprender y su rendimiento académico.

Ruiz, M. (2019). El videojuego online multijugador como medio de comunicación y socialización: el caso de la comunidad virtual peruana de Team Fortress 2. Trabajo de investigación para optar al grado de Licenciado en Comunicación Audiovisual. Pontificia Universidad Católica del Perú.

El trabajo citado tenía como fin mostrar que los niños ingresaban a los videojuegos para crear una comunidad donde comparten intereses similares, en donde cada uno cumple un rol para completar un objetivo.

Se encontró la información en donde ellos desarrollan una habilidad de planeación y creación, la creación y mejora de esquemas que se les presentaba. Todo esto dentro de las reglas establecidas dentro de su videojuego. Con el fin de usar las horas asignadas para jugar dentro de su horario, los niños optimizaron otras áreas de su vida, desempeñándose de forma más eficiente y rápida, se vieron cambios directos en las tareas de la casa y trabajos de sus centros de estudio.

Orrillo, N. (2016). La conexión entre el maltrato infantil y el desempeño familiar en estudiantes de escuela primaria del distrito de San Juan de Lurigancho – Lima.

La finalidad del informe señalado es indagar y ordenar una posible conexión entre el desempeño familiar y la existencia de indicios de maltrato infantil en estudiantes que se encuentran cursando el grado de primaria del Distrito de San Juan de Lurigancho.

Dentro de la demostración, participaron un total de 490 niños y niñas del 4.º a 6.º grado de escuela primaria de tres Centros Educativos y 490

progenitores y/o encargados de cada alumno.

Como resultado, podemos resaltar la importancia de poner en marcha planeamientos estratégicos con la finalidad de prevenir el maltrato infantil en el cual los familiares y otras variables vinculados con su unión sean lo primordial en el empleo, de la misma manera, valorar la problemática del maltrato infantil de manera completa sin imponer condiciones detalladas.

Zubieta, R. (2016). Diario el Comercio, Unicef: el estado de la infancia en el Perú 30 de junio del 2016; Lima – Perú.

Un estudio del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef) señala diversas cifras que reflejan la condición infantil que actualmente se vive en el Perú, destacando la preocupación a nivel de educación en nuestro país, el lugar de vivencia y otros causantes. De manera que acentúa la situación de los casi 11 millones de infantes en diversos aspectos tales como enseñanza, salud, seguridad, entre otros.

En efecto, el documento revela datos que dan como resultado que aún existen desigualdades dentro de la enseñanza. Como muestra, solo 45 de 100 adolescentes de medio rural completan satisfactoriamente el nivel educativo secundario, siendo este un menor número en comparación con las zonas urbanas, donde es 74 de cada 100.

Asimismo, Unicef señala que 1'672.900 niños y adolescentes realizan actividades laborales. Mayoritariamente el rango de edad se encuentra entre los 5 y 13 años, siendo estos residentes de zonas rurales. De igual forma, teniendo en cuenta que unos 7.940 menores habitan en lugares residenciales, el informe señala que anualmente cada niño menor de 3 años se encuentra en una institución pierde 4 meses de desarrollo.

Peña, K. (2017). Gran parte de los estudiantes de 5to y 6to grado de nivel educativo primario de la Institución Educativa José Jiménez Borja muestran un grado de maltrato infantil doméstico “medio”, siendo más usual el maltrato físico y posteriormente, el maltrato psicológico.

Adicionalmente, se evidenció un grado de maltrato infantil a nivel físico “alto”, como consecuencia de los golpes, desamparo y descuido físico las exhibiciones más usuales de maltrato de parte de sus progenitores.

El resultado de la investigación para el grado de maltrato infantil en el aspecto psicológico es “medio”, considerando como parte de los causantes a los comentarios mediante el uso de palabras indecentes, apartamiento como es el caso de impedir que salgan a jugar; desamparo y descuido emocional como el desinterés.

De manera general, los infantes mostraron un grado de maltrato infantil en el factor por abuso sexual “bajo”, declarado por manoseos, intento de agresión sexual y ser obligados a mirar situaciones eróticas.

4.2. Marco teórico

4.2.1 Disciplina Positiva

Para la elaboración de este proyecto se busca definir el concepto de disciplina positiva, siendo que es el concepto que queremos inculcar dentro de nuestros beneficiarios. Por tanto, se desglosa el término en dos; disciplina y positiva.

-Disciplina:

Correa, A. G., & Martínez, V. G. (2009). La disciplina familiar. *International journal of developmental and educational psychology*, 2(1), 474. Se define la disciplina como “Las acciones disciplinarias

han de ser entendidas como medidas normalizadas cuya finalidad debe ser fundamentalmente reconstruir, consensuar y elaborar normas específicas, fijando los objetivos y diseñando las técnicas y estrategias que permitan la convivencia efectiva de todos los miembros de la familia.”

-Positiva:

Es un adjetivo que indica que algo es beneficioso o resulta favorable para determinada cosa o situación. Haciendo referencia a algo que suma, agrega y perfecciona.

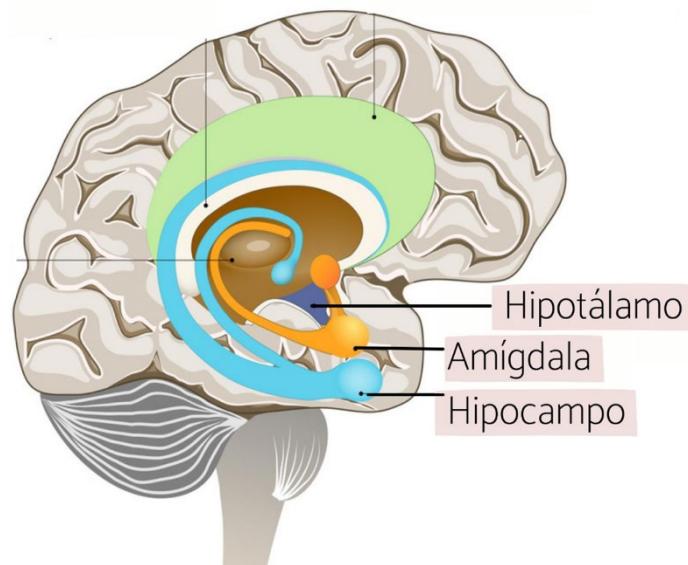
4.2.2. Consumo responsable de videojuegos dentro de la vida de los estudiantes

En la investigación B. Chaarani. (2022) menciona que:

Entre los 2000 niños que fueron parte de la muestra del estudio, la mitad de ellos jugaban 3 horas al día y la otra mitad no jugaba. La parte de la muestra que jugaba videojuegos mostró un desarrollo en sus reflejos y capacidad cognitiva.

Además, sus cerebros presentaban una mayor actividad en regiones asociadas con la atención y la memoria.

Figura 01:Partes del oído



4.2.3. Las

cualidades del App lúdico son:

Educativa:

Contiene de forma explícita, idealmente, o al menos implícitamente, contenidos educativos que estimulan de forma divertida aspectos básicos del aprendizaje como, razonamiento, valores, emociones, etc.

Es interactiva y dinámica: propicia un papel activo de éste, convirtiéndose en el protagonista de su propio aprendizaje

Segura:

Ofrece un entorno protegido: está exenta de publicidad, no facilita el acceso a redes sociales o chats, que pueden terminar siendo entradas para desconocidos.

No incluye compras en la aplicación o si lo hace, éstas son de manera exclusivamente puntual

Adaptable:

Proporciona distintas posibilidades de configuración, que permiten personalizar la

experiencia y adaptar los contenidos al nivel de desarrollo de los niños (p.ej.: posibilidad de adaptación a la edad, quitar o poner locución, idiomas, tipo de letra, música, etc.)

Dispone de una recopilación de datos en cuanto al progreso que realizan los niños.

4.2.4. Factores de la creación de un aplicativo lúdico

Para que la aplicación sea considerada como tal es necesario que los factores utilizados cumplan ciertos requisitos para un correcto desarrollo tales como: identidad visual, contenido lúdico, código de juego y estilo.

4.2.4.1 Identidad visual

Según Bonet, M. M. (2016) en un estudio en el que analizó diversas apps infantiles se concluyó lo siguiente: Las apps analizadas representan casi en su totalidad (96%) diseños e imágenes con colores brillantes y vivos. Siendo así que los padres mostraban una clara preferencia por estos colores (76%).

4.2.4.2 Contenido lúdico

La dinámica que brinda un juego resulta vital durante el desarrollo humano ya que permite un crecimiento completo e íntegro tanto a nivel físico, cognitivo, social, y más. Siendo estos puntos clave que permitirán que tenga un crecimiento a nivel personal y con los demás, para relacionarse mejor con su entorno.

Es una forma en la cual las personas pueden aprender nuevos conceptos, y adquirir nuevas experiencias sobre distintas temáticas. Por ello, consideramos relevante que se incluya una dinámica en la cual permita que los hijos y apoderados puedan jugar y al mismo tiempo, aprendan sobre la disciplina positiva.

4.2.4.3 Código del Juego

El código que maneja el juego es uno denominado Objective-C , es un lenguaje de programación mucho más actualizado y simplificado para que dentro de los dispositivos móviles sea mucho más fácil de leer y de procesar tanto en IOS como en Android. Es un lenguaje de programación bastante completo para lo pequeño que es en comparación a los demás códigos que existen dentro de la programación de videojuegos lo que hace a los desarrolladores móviles competentes en un mercado donde su competencia indirecta son los videojuegos tradicionales y el código tradicional.

Figura 02: Código de programación



Figura 2 Código de Programación

4.2.4.4 Estilo

En el estilo de la aplicación se optó por un diseño que no difiera con nuestro público que son los padres y jóvenes de la casa, así que se pueden ver esos tonos cercanos y amigables en nuestra línea gráfica. En nuestra aplicación usamos colores llamativos y creamos un interfaz totalmente amigable donde

pueden usar diversas maneras para iniciar sesión o crear una cuenta los menores supervisados por sus padres. En esta aplicación es de multijugador se pueden unir 4 usuarios para jugar y resolver las cuestionamientos planteados y ganar o perder, cuentan con una moneda en el juego con la cual pueden comprar diversos objetos para mejorar su experiencia al poder personalizar la apariencia del juego, sobre todo en aspectos estéticos.

Figura 03: Código de programación



Figure 3 Código de Programación

4.2.5. Modo de Juego

- Se coloca a los jugadores en una ambientación ficticia, en un ambiente fantástico o real.
- Se le asigna un rol de manera aleatorio. Deberán resolver una situación para ganar o perder el juego.
- Existirá un personaje "El gran libro" quien decidirá si las respuestas son acertadas o no.

- Se asignan los roles de manera aleatoria. Los cuales se dividen en “padre, madre e hijos.

- Adicional cada uno recibe unas bonificaciones aleatorias, que permiten que las preguntas y situaciones sean más llevaderas.
 - Sensatez: Que tiene ayuda al momento de responder los cuestionamientos del libro
 - Diplomacia: Que puede hablar o negociar con el libro en ciertas misiones.
 - Estrategia: Que es una habilidad que antes de que inicie un conflicto el que tenga esta habilidad puede juntar al equipo para que puedan pensar antes de actuar
 - Aprendizaje: Que guarda un registro de las preguntas que se han dado, así como del todo el proceso del juego.

- El juego inicia con los jugadores reunidos y de pronto son llamados por el “Gran libro” a resolver una misión o una situación cotidiana. Donde se aventuran a resolver los problemas y situaciones que se les aparezca.

- Una vez terminada la introducción la familia sale de su casa y depende del entorno donde se encuentran enfrentan diferentes tipos de retos. Principalmente preguntas que cada uno tendrá que acertar.

- Los jugadores inician de un punto de partida (la casa de la familia dentro del juego) y dependiendo a qué ambientación y qué destino les haya dado el “Gran Libro” tienen que llegar a un destino u a otro.

- El mapa del juego es un world map clásico de los juegos de rol, donde habrá varios caminos que los jugadores en conjunto tendrán que seleccionar qué camino tomar. Habiendo ciertos caminos más sencillos o complicados entre sí.

- Existe una gran variedad de casillas. Que se dividen en las siguientes:

- Batallas: Tendrán que enfrentarse con una serie de enemigos y para poder vencerlo lo que deben hacer es responder una serie de preguntas de manera adecuada para hacer el daño más certero. (es el equivalente a tirar los dados en un juego de rol clásico, siendo que en ese caso, a mayor número más posibilidades tienen de ganar, en este caso, a más se asemeje la respuesta de la crianza positiva más daño le hacen a los enemigos.

- Los descansos: Son espacios donde los jugadores descansan y conversan acerca del juego y mientras tanto recuperan vida. La idea de esta casilla es que tanto padres como hijos sean capaces de decir cómo se han sentido durante el juego. Suelen ser fogatas o dentro de las bancas.

- Roles: Aquí aparecerá una situación y los jugadores asumiendo su rol correspondiente deben llevar la situación de la mejor manera. Véase, el caso de que tiene que descansar para comer, y toda la familia debe actuar de la forma óptima para cocinar y comer de la forma correcta. (En este momento, es la forma para que los padres comprendan la forma en la cual los niños, lo ven a

ellos. Ya que los niños deben actuar como ellos sienten que se comportan sus padres)

- Educativa: Hay ciertas preguntas donde cada jugador consigue una tarjeta donde hay un tema de la crianza positiva, cada tarjeta es diferente y cada uno la leerá así conseguir más conocimiento sobre esta área.

- Cada uno tiene una cantidad de vida determinada, las batallas son donde un jugador puede perder vida. Ya que una vez, que los jugadores respondan las preguntas, el contrincante también podrá atacar a un jugador aleatorio. Mientras más acertadas estén las preguntas más daño le harán a los enemigos.

- En ciertos momentos del juego, los usuarios se sientan alrededor de una fogata o en una silla y comienzan a hablar de la partida y conversar un poco de su relación dentro del rol del juego.

- Se gana o pierde cuando se completan todas las misiones y se llega al Gran libro. Y ganan los que no hayan perdido sus puntos de vida.

- Cuando se llegue a la última casilla, aparecerá el “Gran Libro”. Y les preguntará qué hemos aprendido en el viaje, y cada jugador, tendrá que responder la pregunta, ya no siguiendo sus roles si no como las personas detrás del juego.

4.2.6. Importancia de un juego lúdico para la educación de la disciplina positiva.

La importancia de la creación de juego lúdico para la educación de la disciplina

positiva, responde a la problemática de muchas personas educan o han sido educados de manera violenta. Y estos no lo consideran maltrato, ya que lo han visto como método de enseñanza. Siendo estos, capaces de replicar los mismos métodos con sus hijos. Por otro lado, atiende a un factor social dentro de Lima, dando la oportunidad a muchos niños de conocer medios de interacción con terceros. Y para los padres que son capaces de aprender diversos medios de crianza, como lo es la disciplina positiva.

5. Beneficiarios

Según las encuestas y entrevistas realizadas, los usuarios beneficiarios son tanto, los niños, adolescentes y padres. Los cuales se encuentran en un nivel socioeconómico B y C.

Tenemos dos arquetipos principales el primero es un estudiante que ronde entre los 8 y 16 años de edad, ya que el proyecto apunta a educar a hijos y padres para poder evitar que tengan comportamientos violentos y comprendan que es la disciplina positiva y cómo emplearla. El perfil demográfico se encuentra entre clase media y media alta. Son estudiantes, se preocupan por pasar tiempo con sus amigos, consideran que sus padres no los entienden. Sus padres tienen trabajos estables. Van solos al colegio y suelen llegar tarde a pesar de vivir relativamente cerca de sus centros de estudios. En sus tiempos libres, suelen ver películas, series. jugar a juegos de videos, animes, entre otros. Mayoritariamente suelen consumir este tipo de contenido, mediante “smartphone”, “smart tv”, videoconsolas o computadoras. Pasaron dos años solo con clases virtuales, lo cual les ha permitido vivir conectado con el mundo cibernético inclusive mucho más de lo que ya lo hacían antes del 2020.

Y el segundo son los padres mayores de 25 años de edad, de perfil demográfico

medio alto. Tienen un trabajo estable y pasan poco tiempo en sus hogares. Esporádicamente salen con sus amigos, una vez a cada quince días o a veces menos. Regresan a casa para estar con su hijo, pero a veces estos son ignorados. Son capaces de jugar videojuegos, sobre todo en celular, y en particular juegos simples. Ven películas, series, usan sus redes sociales para poder compartir su día a día. Saben usar los artefactos dominan los artefactos tecnológicos, aunque lo usan como herramienta no, como estilo de vida. Les dificulta comprender a su hijo de cierta forma.

6. Propuesta de valor

6.1. Propuesta de valor

La violencia infantil es una de las problemáticas más importantes en nuestra sociedad. Por ello, educar a los padres y niños a través de un aplicativo lúdico para evitar comportamientos violentos es fundamental. Brindamos un aplicativo de juego donde los participantes, son capaces de conocer más sobre la disciplina positiva.

6.2. Segmento de clientes

Dividimos nuestros segmentos como clientes y usuarios. Los usuarios serán estudiantes de 8 a 16 años. Quienes serían los responsables de entrar y jugar en el aplicativo. Y los clientes, son los padres de los usuarios, ya que ellos son los responsables de comprar los adicionales estéticos que es una de nuestras fuentes de ingresos principales.

6.3. Canales

Los canales por los cuales se comercializará el aplicativo, son las tiendas de apps. Tales como, “App store”, “Google play”y “App Gallery”. Por otro lado, la forma de publicitar el producto, será mediante redes sociales. Las cuales serán Facebook e Instagram. Además de publicar posts publicitarios y pagando pauta publicitaria en Facebook Ads.

6.4. Relación con los clientes

La relación que tendremos con los clientes, será una comunicación cercana y divertida, queremos que el cliente sea capaz de entrar en confianza con nosotros. Utilizando un lenguaje coloquial, sin la necesidad de llegar a ser vulgar tanto el apartado gráfico como con el trato directo. Adicional, retendremos nuestra clientela a largo plazo para poder fidelizarlos en un tiempo prolongado.

6.5. Actividades clave

Dentro de las actividades principales que se realizarán están:

- Identidad visual:

Es fundamental crear una identidad visual al proyecto, que sea reconocible a cualquier persona que lo vea. Teniendo unos colores y mensajes alegres, que transmiten serenidad y confianza.

- Creación de la app:

Con respecto al proyecto, este gira en torno del aplicativo, motivo por el cual nos centraremos en crear un “Producto Mínimo Viable” centrándonos en que el usuario sea capaz de ver las funcionalidades

y el enganche que tengan mientras usan el videojuego.

- Redes sociales:

El proyecto tiene la finalidad de convertirse en un producto masivo, por ende el crear redes sociales con el cual podemos explorar y comunicarnos hacia un público mucho mayor. Además, de hacernos conocido mediante pautas publicitarias.

- Marketing:

Para poder generar un impacto mayor en la sociedad, debemos compartir el producto hacia un mayor público. Siendo una publicidad digital que se moverá mediante la pauta en redes sociales.

6.6. Recursos clave

- Programadores y desarrolladores:

Para la creación del aplicativo, es fundamental conseguir un equipo de desarrolladores expertos en el tema de los videojuegos, por ende tendremos desarrolladores expertos en el tema de aplicativos y de videojuegos.

- Diseñadores UX/UI:

Existe una diferencia entre programadores y diseñadores. Los primeros se encargan de crear el código necesario para el correcto funcionamiento del producto. Mientras que los diseñadores usan la línea gráfica para transmitir el mensaje que necesitamos desde el

minuto que se abre el aplicativo.

- Servidores:

Teniendo en cuenta que este tipo de productos deben ser descargados en las tiendas de aplicativos móviles. Por ende se necesita alojar el proyecto en un servidor externo con capacidad suficiente para soportar toda la información del proyecto.

- Gestión de marketing y publicidad:

Considerando parte de métodos de difusión las redes sociales, se contará con comunicadores que realizarán la estructura de manejo de las redes sociales y materia a utilizar.

- Gestión financiera general:

Debido a la gestión económica sobre la inversión de tanto los servidores, oficinas, trabajadores, etc. Se necesitará contadores, que puedan llevar todo el proceso en gasto y ganancia con la finalidad de tener todo bajo control.

6.7. Aliados clave

De acuerdo a la propuesta de valor, lo que se desea es alcanzar:

- Tiendas de videojuegos:

Con la finalidad de poder rentabilizar el producto, nuestra finalidad es lograr que el aplicativo sea lo más popular posible. Motivo por el cual, al tener como aliados a las tiendas de videojuegos, podemos colocar publicidad y merchandising.

- Profesores:

La finalidad de la propuesta de valor, es poder educar a las nuevas generaciones en la disciplina positiva. Una forma de agilizar la comercialización y difusión del proyecto. Que los profesores recomienden a sus estudiantes y a los padres de los mismos.

- Centros educativos:

El proyecto está destinado para estudiantes, por ende el contacto con escuelas u otros centros educativos. Para que puedan exponer el juego hacia los estudiantes o poder hacer una activación del juego en el centro con sus alumnos y/o con los padres.

- Apps Stores:

El producto se comercializará mediante celulares, y la forma más eficiente es por estos medios digitales. Como lo son, "Google play"; "Apple Store"; "App Gallery".

6.8. Fuentes de ingreso

La manera de generar ingresos económicos se dará por medio de:

- Inversores:

Durante el desarrollo del proyecto se necesita una cantidad de

inversiones que nos brinden el capital, para poder lanzar el producto al mercado con unos estándares mínimos de calidad.

- Publicidad dentro de la aplicación:

Una gran cantidad de aplicativos manejan dentro de sus servicios publicidad interna. Siendo una de los estándares más habituales de capitalización de este tipo de productos. Los spots, serán unos cortos que ocurran entre rondas que no excedan los 15 segundos, para no distraer y aburrir al usuario.

- Contenido descargable del juego:

En los videojuegos actuales, es común que las compañías creen contenido adicional y lo venden por separado. Esto es conocido como “DLC” (Downloadable Content). En el proyecto estos añadidos son nuevos personajes, tableros exclusivos, dorsos de cartas únicos, etc.

6.9. Presupuesto

PRESUPUESTO DE COSTO POR FABRICACIÓN				
	UNIDAD	P. UNITARIO	CANTIDAD	PARCIAL
GASTOS PRELIMINARES				
Diseño del App	serv	S/.700,00	1	S/.700,00
Costo de Registro	serv	S/. 534.49	1	S/. 534.49

Programación del App	serv	S/.19.500,00	1	S/.19.500,00
HERRAMIENTAS				
Laptop	und	S/.799,00	1	S/.799,00
GASTO HUMANO				
Community Manager	persona	S/.500,00	1	S/.500,00
Administrador del App	persona	S/.1.025,00	1	S/.1.025,00
PAGOS MENSUALES				
Costo de servidores	serv	S/.349,00	1	S/.349,00
Pago del préstamo	serv	S/.2.014,00	1	S/.2.014,00
Internet de administración	serv	S/.60,00	1	S/.60,00
Pauta Publicitaria	serv	S/.1.530,00	1	S/.1.530,00
COSTO TOTAL POR FABRICACIÓN				S/.26.477,00
	IGV		8%	S/.2.118,16
	TOTAL + IGV			S/.28.595,16

Fuente: Propio del autor

7. Resultados

En base a la investigación se detectó la normalización en los infantes sobre la

violencia. Sobre todo cuando se usa erróneamente como método de enseñanza.

Asimismo, una gran cantidad de padres han sufrido una educación violenta, y si bien es cierto, que una gran parte no han repetido estos comportamientos, hay una cantidad significativa que sí.

Para ello se realizó una encuesta a un grupo genérico para saber los tipos de violencia infantil que conocen o que han vivido. Creando una serie de preguntas abiertas y cerradas sobre sus experiencias personales.

En base a la creación del videojuego, como parte del proceso de investigación dio como resultado el uso de métodos lúdicos como parte de prevención y educación sobre la disciplina positiva. Es cierto, que actualmente se utilizan métodos similares para educar a la juventud en comportamientos positivos. Sin embargo, la mayoría se centra en juegos de un solo jugador. Mientras que nuestra propuesta se basa en un método multijugador donde los usuarios son capaces de compartir y debatir diferentes puntos de vista, aprovechando las ventajas que brindan las tecnologías electrónicas.

Se nombró el proyecto como “Pukllay” ya que posee en quechua significa “jugar.” Debido a que nosotros queremos dar un énfasis especial en que los usuarios sientan que juegan, y que no sean forzados a aprender o estudiar. Si no que se diviertan en el aplicativo y capten toda la información que brindamos.

- Encuesta

Dentro de los resultados obtenidos en las encuestas realizadas a los familiares, profesores, padres psicólogos entre otros. Se validó que muchos niños y adolescentes tienen interiorizado la violencia como método de enseñanza.

El gobierno suele crear leyes en contra de estas medidas, sin

embargo estas son dadas después de que sucedan los abusos, y son pocas las leyes que lanzan para evitar antes que estos sucedan.

- Entrevista

Al realizar las entrevistas a los usuarios se pudo obtener como resultado que muchos de los usuarios han normalizado la violencia como método de enseñanza. Tomándolo como algo cotidiano. Posteriormente, a un grupo de usuarios potenciales, les colocamos un prototipo del juego en sí de manera física. Teniendo un gran feedback, siendo que la mayoría comprendió bien la mecánica y les pareció bastante gratificante la experiencia de juego.

8. Conclusiones

- Los resultados obtenidos mostraron que es posible realizar un juego lúdico para la educación de la disciplina positiva. Los usuarios son capaces de empatizar y racionalizar ciertas actitudes que se ven cotidianas. Y que a su vez le permite debatir y compartir ideas con el resto de jugadores.
- Tras la investigación destacamos, que los usuarios han sido capaces de comprender y analizar situaciones complejas y les hace pensar fuera de lo convencional o mejor dicho de lo que ellos están acostumbrados. Por ende, son capaces de expresarse, relacionarse entre sí y pasar tiempo con sus padres jugando todos juntos.
- Tras las encuestas y la fase de investigación, determinamos las funcionalidades más acordes. Es un tablero digital donde los jugadores tienen que pasar ciertos niveles donde se hacen preguntas referentes a la disciplina positiva. Adicional, se tiene un apartado de tienda para que los usuarios

puedan comparar añadidos visuales. Se incluye un chat de voz y una lista de amigos para que los usuarios puedan estar en contacto todo el tiempo con los participantes.

- Los usuarios de prueba han confesado que les gusta mucho la dinámica del aplicativo y la forma en la cual interactúa con el resto de jugadores. El impacto es social y fortalecerá los lazos de los padres con sus hijos. Siendo que ambos podrán compartir e informarse sobre nuevas formas de enseñanzas.

- Luego de presentar el proyecto al jurado, nos indicaron algunas sugerencias tales como dar a la aplicación un enfoque hacia los padres a través de una dinámica como juego de roles, debido a que de esta forma tanto los padres como los hijos podrían ver ambas perspectivas. Dentro del cual se asignan los roles de manera aleatoria, los cuales se dividen en padre, madre e hijos. . De esta manera, tenemos como finalidad que los padres y niños puedan jugar entre sí intercambiando roles y generando espacios de conversación mientras aprenden sobre la disciplina positiva. De esta forma, ambos puedan aprender mutuamente entre ellos.

9. Bibliografía

Benavides L. (2018). Aplicación de la Disciplina Positiva como medio para facilitar el desarrollo socioemocional de los niños de Primero de Básica promoviendo una Cultura de respeto por la Primera Infancia en un Colegio al Norte de Quito durante el Año Lectivo 2017 - 2018. Recuperado de: <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/16033>

Chaarani,B.(2022).Association of Video Gaming With Cognitive Performance Among Children Recuperado de: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/36279138/>

Cómo surgió el pacto ciudadano por la primera infancia. (s/f). Inversión en la infancia. Recuperado el 19 de diciembre de 2022, de <https://inversionenlainfancia.net/?pag/pactociudadano>

Correa, A. G., & Martínez, V. G. (2009). La disciplina familiar. *International journal of developmental and educational psychology*, 112(1), 474. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832321052.pdf>

Cuadros, Y. P. M. (2022, mayo 6). Reflexiones legales sobre el maltrato infantil. Pasión por el derecho. Recuperado de: <https://lpderecho.pe/reflexiones-legales-sobre-el-maltrato-infantil/>

Del Águila-Escobedo, Aníbal. (2015). Violence and stress during childhood: is our future in play?. *Acta Médica Peruana*, 32(2), 71-83. Recuperado en 17 de diciembre de 2022, de: http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1728-59172015000200002&lng=es&tlng=en.

El Congreso debe aprobar ley que prohíbe toda forma de violencia y maltrato contra los niños”. (s/f). Inversión en la infancia. Recuperado el 19 de diciembre de 2022, de <https://inversionenlainfancia.net/?blog/entrada/entrevista/196>

El maltrato infantil se agrava por el aislamiento social. (2020, abril 25). Aldeas Infantiles

SOS. Recuperado de: <https://www.aldeasinfantiles.org.pe/noticias/el-maltrato-infantil-se-agrava-por-el-aislamiento>

Fernández Fernández, M. V. (2014). Maltrato infantil: un estudio empírico sobre variables psicopatológicas en menores tutelados. Proyecto de investigación. Recuperado de: <https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/39453>

Gobierno del Perú. (2009, septiembre 4). El 40% de casos de maltrato infantil son ocasionados por la madre. [Comunicado de prensa]. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/38099-el-40-de-casos-de-maltrato-infantil-son-ocasionados-por-la-madre>

Grupo Impulsor para poner Fin a la Violencia contra las Niñas, Niños y Adolescentes. (2021). *Una mirada sobre la violencia contra las niñas, niños y adolescentes en el Perú*. Save The Children. <https://www.savethechildren.org.pe/publicaciones/una-mirada-sobre-la-violencia-contra-las-ninas-ninos-y-adolescentes-en-el-peru/>

Guerrero Galarza, D. M., & Gutierrez Primo, E. M. Repercusión del maltrato infantil en el bienestar emocional y aprendizaje en la niñez. Recuperado de: <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/18035>

Guerrero, D. y Gutiérrez E. (2019). Repercusión del maltrato infantil en el bienestar emocional y aprendizaje en la niñez. Trabajo de investigación para optar al grado de Bachiller en Educación. Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado de: https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18035/GUERRERO_GALARZA_GUTIERREZ_PRIMO%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ley N° 30403 (2018). Ley que prohíbe el uso del castigo físico y humillante contra los

- niños, niñas y adolescentes (9 de junio de 2018). Recuperado de:
<https://busquedas.elperuano.pe/normaslegales/aprueban-reglamento-de-la-ley-n-30403-ley-que-prohibe-el-u-decreto-supremo-n-003-2018-mimp-1657575-1/>
- Los niños, niñas y adolescentes: población vulnerable al maltrato y al abuso. (2018, agosto 21). Observatorio de Violencia. Recuperado de:
<https://observatoriovioencia.pe/tag/maltrato-infantil/>
- Lucero Logroño, E. X. (2012). Causas y efectos del maltrato infantil en la provincia de Cotopaxi, cantón Pujilí, comunidad Collantes Chucutisí, escuela Dr. Mario Mogollón Velasco. Recuperado de:
<http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/200>
- Martínez, A. (2019). El videojuego online multijugador como medio de comunicación y socialización: el caso de la comunidad virtual peruana de Team Fortress 2 (tesis para optar el título Licenciado en Comunicación Audiovisual). Pontificia Universidad Católica de Lima, Lima - Perú. Recuperado de: El videojuego online multijugador como medio de comunicación y socialización : el caso de la comunidad virtual peruana de Team Fortress 2 (pucp.edu.pe)
- Ministerio de Salud. (2009). El 40% de casos de maltrato infantil son ocasionados por la madre. Recuperado de <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/38099-el-40-de-casos-de-maltrato-infantil-son-ocasionados-por-la-madre>
- Morante Bonet, M. (2016). Diseño de Apps Infantiles: Consideraciones para el desarrollo de aplicaciones para niños menores de 2 años [Tesis doctoral no publicada]. Universitat Politècnica de València. Recuperado de: <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/68500>
- Ñauhi E. (2017). Centro educativo comunitario como activador social en el distrito de Carabayllo (tesis para optar el título profesional de Arquitecto). Universidad de Lima, Lima - Perú. Recuperado de:

<https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/4889>

Orrillo, N. (2016). La conexión entre el maltrato infantil y el desempeño familiar en estudiantes de escuela primaria del distrito de San Juan de Lurigancho – Lima.

Recuperado de:

<https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/8452?show=full>

Peña, K. (2017). Nivel de maltrato infantil intrafamiliar en niños de 5to y 6to de primaria

en una institución educativa. Cercado de Lima. 2016 Para optar el Título

Profesional de Licenciada en Enfermería Recuperado de:

<http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/5826/Pe%C3%>

[B1a_chk.pdf?sequence=2&isAllowed=y](http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/5826/Pe%C3%B1a_chk.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

Save The Children. (2016). *Protección normativa e institucional de niños y niñas frente a la violencia*. Save The Children. Recuperado de:

<https://www.savethechildren.org.pe/publicaciones/proteccion-normativa-e-institucional-de-ninos-y-ninas-frente-a-la-violencia/>

Situación de la violencia infantil en el Perú y en el mundo. (s/f). Inversión en la infancia.

Recuperado el 19 de diciembre de 2022, de

<https://inversionenlainfancia.net/?blog/entrada/noticia/1408>

Zubieta, R. (2016). Diario el Comercio, Unicef: el estado de la infancia en el Perú 30 de junio del 2016; Lima – Perú. Recuperado de: [https://elcomercio.pe/lima/unicef-](https://elcomercio.pe/lima/unicef-infancia-peru-infografia-229862-noticia/?outputType=amp)

[infancia-peru-infografia-229862-noticia/?outputType=amp](https://elcomercio.pe/lima/unicef-infancia-peru-infografia-229862-noticia/?outputType=amp)

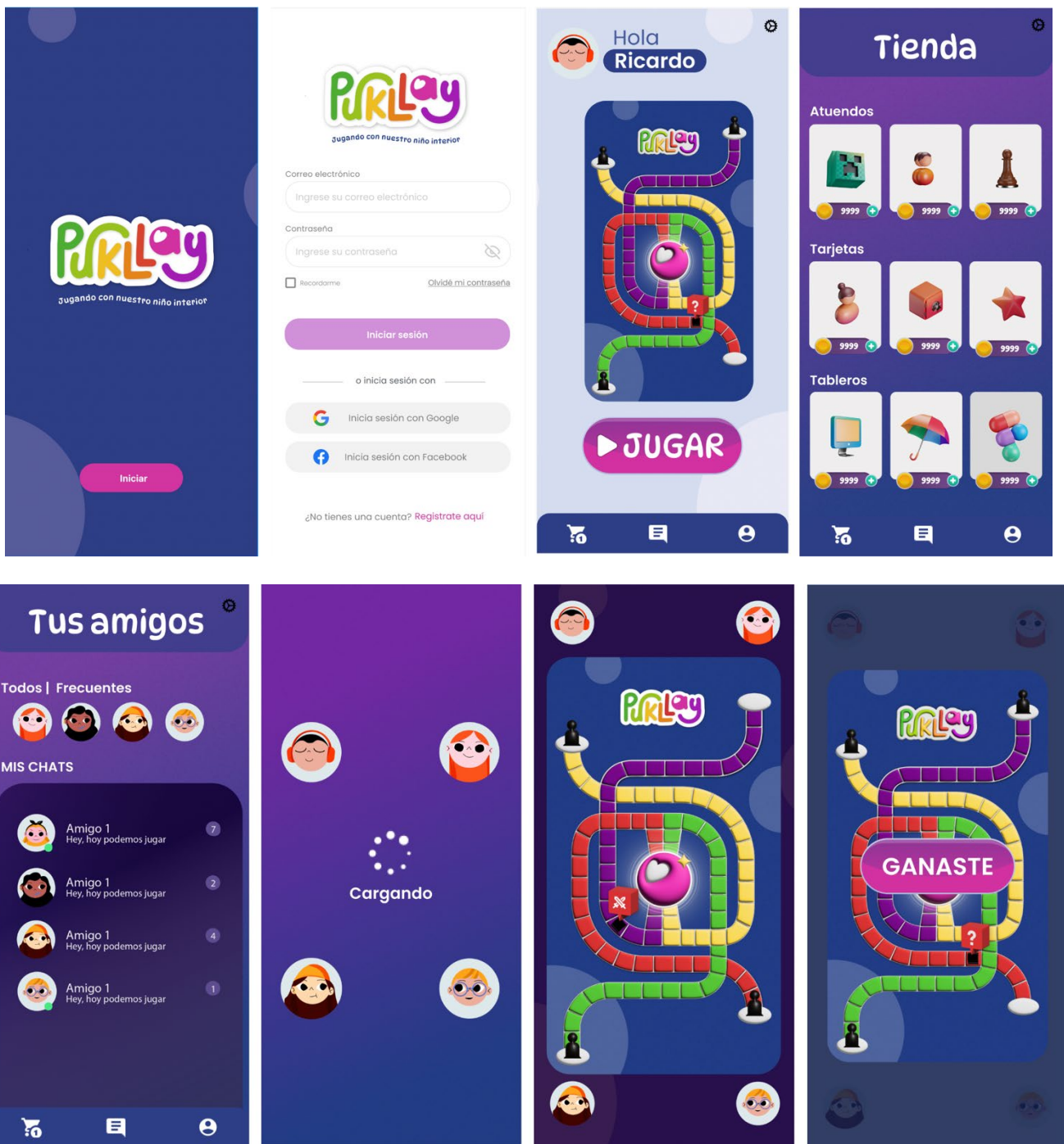
10. Anexos

- Anexo 1: Primeros prototipos del aplicativo



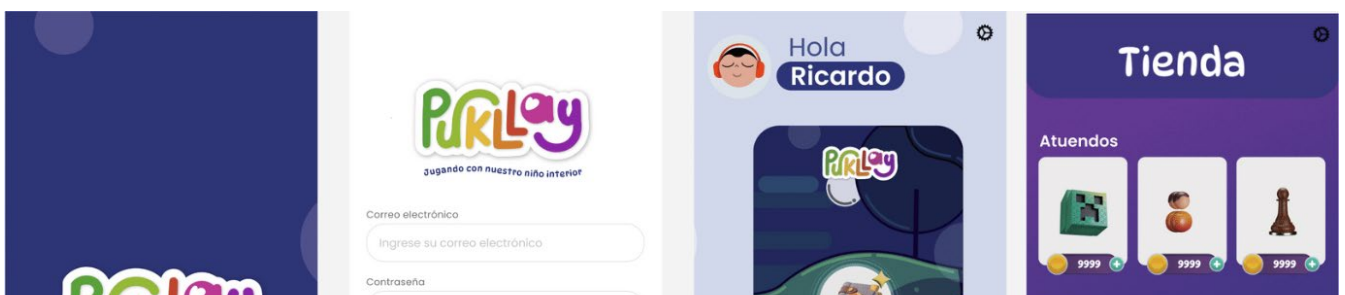
Fuente: Propio del autor

- Anexo 2: Primeros prototipos del aplicativo



Fuente: Propio del autor

- Anexo 2: Prototipos del aplicativo





Fuente: Propio del autor