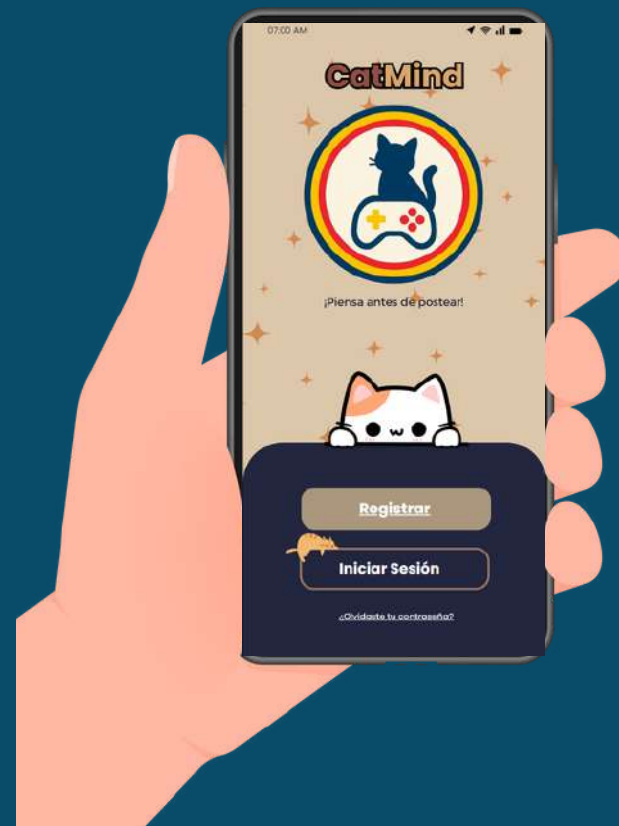


**COLEGIO PERUANO ESPAÑOL
SEDE CHICLAYO
APLICATIVO MÓVIL**



ESTUDIANTES:

Albuquerque Espinoza Melanie Solange
Huanambal Alarcón César Eduardo
Salazar Chapoñán Hannah Nicole

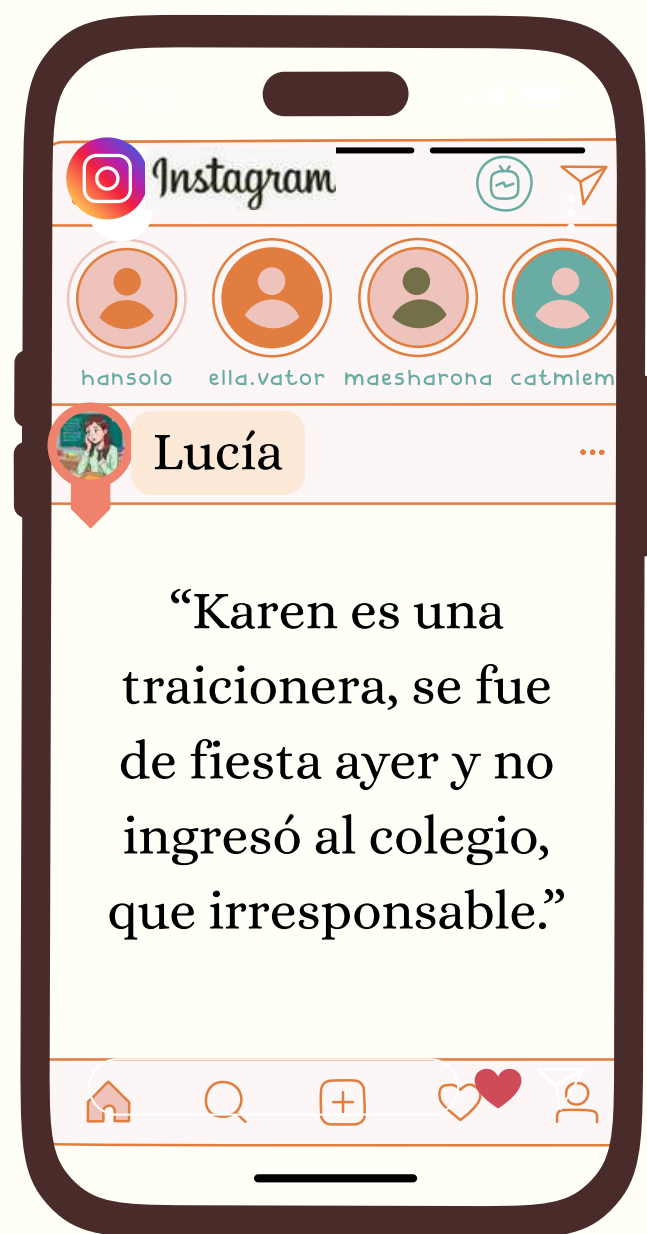
DOCENTE ASESOR:

Regalado Caro Jose Alexander





PROBLEMA



- ¿Lucía pensó en las consecuencias antes de publicar? ¿Por qué crees que actuó así?
- ¿Crees que Lucía habría escrito lo mismo si supiera que afectaría su futuro?
- ¿Cuánto tiempo debería durar la “huella” de una publicación ofensiva en redes?

Entrevista al subdirector



Entrevista a la psicóloga



Focus groups



CONDUCTA OBSERVADA

Adolescentes publican impulsivamente en momentos emocionales.

PERCEPCIÓN ESTUDIANTIL

Reconocen que su huella digital importa; algunos se han arrepentido y borrado publicaciones.

EVIDENCIA INSTITUCIONAL

El subdirector y psicóloga confirman casos reales con sanciones e implicancias legales.

BRECHA DETECTADA

No cuentan con herramientas que orienten su comportamiento digital preventivamente.

4 EDUCACIÓN DE CALIDAD



OBJETIVO DE DESARROLLO SOSTENIBLE - AGENDA 2030

VINCULADO CON





SOLUCIÓN PROPUESTA

ES UNA APP Y EXTENSIÓN

Evaluar las publicaciones que realice el usuario en sus redes sociales siguiendo criterios éticos

ACCESO SEGURO Y CONTROLADO

Solo interactúa con redes sociales que el usuario autorice y respeta la privacidad del mismo.

ALERTA DE COMENTARIOS INADECUADOS

Una mascota virtual (Cat) usa un sistema de semáforo para advertir sobre publicaciones.

INCLUYE JUEGOS INTERACTIVOS

Los estudiantes ganan CatCoins al tomar buenas decisiones digitales.

SISTEMA DE RECOMPENSAS REALES

Los CatCoins pueden canjearse por entradas al museo y otros beneficios educativos.

PENALIZACIÓN EDUCATIVA

Por cada comentario negativo, se pierden CatCoins, promoviendo la autorregulación.





SOLUCIÓN PROPUESTA



Pantalla de inicio



Pantalla de inicio



Autorización del
apoderado



Espacio CatMind



Perfil



Extensión: términos
y condiciones



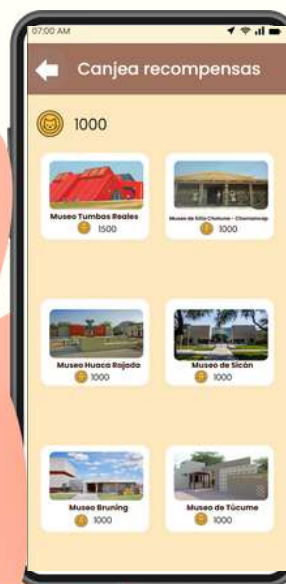
Menú



Historia de sensibilización



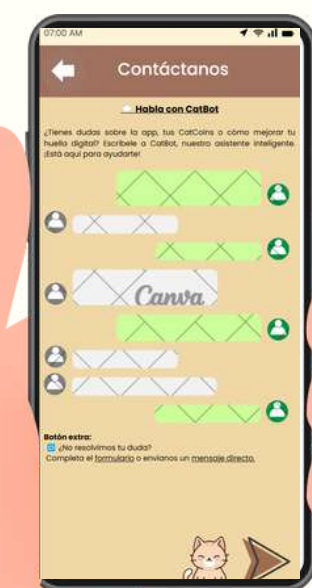
Reto mensual



Canjeo de recompensas



CatTienda



Contáctanos



IMPACTO ESPERADO

1

CONCIENCIA DIGITAL EN ADOLESCENTES

Promueve la reflexión antes de publicar y fortalece el pensamiento crítico sobre la huella digital.



2

REDUCCIÓN DE CONSECUENCIAS NEGATIVAS

Previene conflictos escolares, afectaciones emocionales y pérdida de oportunidades por publicaciones impulsivas.



3

EDUCACIÓN EN CIUDADANÍA DIGITAL RESPONSABLE

Forma hábitos positivos mediante una herramienta educativa, lúdica y accesible.





INNOVACIÓN Y DIFERENCIADORES



FEEDBACK PREVENTIVO EN TIEMPO REAL



Analiza texto e imágenes antes de publicar y sugiere mejoras para evitar riesgos reputacionales.



GAMIFICACIÓN EDUCATIVA



Motiva al usuario con retos diarios, recompensas y evolución de un avatar, haciendo el aprendizaje divertido.



ENFOQUE FORMATIVO Y ÉTICO



No juzga ni penaliza; guía al adolescente con empatía, promoviendo responsabilidad digital sin generar miedo.



ESTRATEGIA DE IMPLEMENTACIÓN

