

It's Me!, una aplicación diseñada para facilitar el proceso de crianza de niños entre 6 y 8 años.

Victoria Niño Gualdron, *victoria.stella.ng@gmail.com* y Tania Guerrero Jimenez, *guerrerotania05@gmail.com* Tutor: Néstor Tobar Araujo, *natobar@icesi.edu.co*

Artículo de Proyecto de Grado de la Maestría en Gestión de la Innovación

Abstract

The main objective of this project is to design a solution that effectively addresses the dilemma faced by parents regarding the integration of technological devices in the upbringing of their children aged between 6 and 8 years. To achieve this goal, the project follows the double diamond framework of innovation, which encompasses the suggested phases from discovery to development. By employing this approach, a functional prototype was developed, allowing parents to interact with it and validate the desirability of the solution. Furthermore, the project aims to assess the viability of the proposed financial model for the mobile application that will be made available in the market.

Currently available pain relievers still leave a significant gap unaddressed, as they fail to provide a clear solution to the specific concerns expressed by these parents. These concerns primarily revolve around the appropriate duration of device exposure and the content available on digital platforms. According to their judgement, the existing options do not adequately contribute value to their children's learning and development process.

In response to the unmet needs of these parents, the project proposes the solution called It's Me! This solution involves the creation of a digital avatar that represents the children and delivers valuable content through a dedicated mobile application. The content provided through the app is carefully curated to align with the typical activities involved in raising children, offering parents a valuable technological ally.

The It's Me! application boasts four notable characteristics, all of which provide substantial value to the target users. Firstly, it offers a high level of personalization, ensuring that each child's unique needs and preferences are considered. Secondly, the app incorporates elements of gamification, artificial intelligence, and interactive learning, enhancing the construction and consumption of the available content. Thirdly, it encompasses six categories of relevant content, covering a wide range of topics pertinent to child-rearing. Lastly, the application includes a community component, which facilitates connections between parents and allows for the exchange of valuable information among caregivers of children.

By addressing these crucial aspects, the It's Me! solution strives to alleviate the concerns faced by parents and provide them with an effective tool to navigate the challenges of integrating technology into the upbringing of their children between the ages of 6 and 8 years.

Keywords

Parenting, screen-based technological devices, interacting learning, early childhood education, child development, middle childhood, alpha parenting, millennial parents.

I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo infantil se refiere al proceso mediante el cual los niños adquieren habilidades y conocimientos que les permiten adaptarse y funcionar en su entorno (Papalia, Feldman, & Martorell, 2011). Hay múltiples factores que impactan el desarrollo infantil como el ambiente familiar y la calidad de las relaciones con los cuidadores, también destaca la importancia del desarrollo de habilidades socioemocionales tales como perseverancia, resiliencia y autocontrol (Tough, 2012).

El desarrollo de los niños es diferente según la edad en la que se encuentre, de acuerdo con Piaget, Werner, Langfeld, & Yerkes, 1952 entre los 2 a 6 años los niños adquieren habilidades cognitivas, su comunicación se centra en un pensamiento “egocentrismo además tendrán mucha curiosidad y ganas de conocimiento. En cambio, la etapa de los 7 a 11 años los niños comienzan a interactuar más en sociedad y desarrollan un pensamiento lógico que les permite abordar tareas un poco más complejas. La transición entre estas dos etapas es donde el niño tiene mayor cambio, pasa de su pensamiento “egoísta” a adquirir unas capacidades cognitivas de lógica y lenguaje que le permiten entender y aceptar las posturas de otros. La niñez intermedia, de los 6 a los 12 años, es el comienzo de la educación formal del niño en donde es crucial que tenga unos hábitos saludables, en términos de alimentación, sueño y ejercicio, al igual que en casa haya un balance entre las actividades que realiza con horarios definidos (Mendoza, 2019).

Ahora bien, la inclusión de la tecnología en el proceso de crianza puede potenciar el aprendizaje y desarrollo de los niños, si se utiliza de manera adecuada, integrándola de forma efectiva en la pedagogía (Prensky, 2010). El uso de videojuegos en el desarrollo académico de los niños puede mejorar la atención, la memoria y las habilidades de resolución de problemas (Palau, Marron, Viejo, & Alcani, 2018). También se encontró que puede fomentar la exploración y las habilidades creativas utilizar tecnología en sus actividades creativas (Yoo, Lee, & Kim, 2016).

Adicionalmente, se encontró que el uso de dispositivos tecnológicos puede tener beneficios en el desarrollo social y emocional de los niños, específicamente el uso moderado de televisión y videojuegos se relaciona con efectos positivos (Radesky, Schumacher, & Zuckerman, 2016). Al igual que el uso de tecnología para comunicarse se relaciona con menos problemas de comportamiento en los niños y una mayor satisfacción con la vida (Wang, Tchernev, & Solloway, 2012).

En contraste, otros estudios y autores han evidenciado que el uso de tecnología a temprana edad y de forma desmesurada puede tener impactos negativos en el desarrollo de los niños.

Hay un mayor riesgo de obesidad cuando se expone a niños al uso de dispositivos electrónicos (Cartanyà-Hueso, y otros, 2022). También hay una relación entre el uso excesivo de dispositivos tecnológicos con pantallas en niños de 2 a 5 años y reducciones en la corteza cerebral y otros cambios en la estructura del cerebro (Hutton, Horowitz-Kraus, DeWitt, & Holland, 2020). Adicionalmente, hay otros riesgos para los niños al usar la tecnología, riesgos asociados a su seguridad y con respecto al contenido que encuentran en estos medios. Según un estudio realizado por Periatrics en 2018, los niños entre 6 a 8 años que se exponen a internet en un 44% han encontrado contenido inapropiado y un 34% han interactuado en línea con extraños (Moreno, Egan, Brockman, & Becker, 2018).

Según la American Academy of Pediatrics en 2016, no se recomienda el uso de dispositivos con pantallas a menores de 18 meses. Según Common Sense Media en 2019, sugiere que la mayoría de los niños comiencen a utilizar dispositivos móviles a partir de los 2 años con unos límites claros y siendo el uso de estos dispositivos altamente supervisados por los padres.

A los niños de 18 a 24 meses se acepta el uso altamente restringido, menos de 1 hora diaria, y estrictamente para contenido educativo y de calidad. Para los niños de 2 a 5 años se recomienda limitar el uso de dispositivos tecnológicos con pantallas a 1 hora al día con contenidos de calidad y educativos. Para los niños mayores a 5 años no se determina un límite de horas, sino que el uso de dispositivos este acompañado de unas rutinas claras y sea para fines educativos principalmente (Pediatrics, 2016).

Como se ha mencionado los estudios recomiendan que el uso sea principalmente para fines educativos, ya que esto contribuye positivamente al desarrollo de los niños. Los "nativos digitales" tienen una forma de aprendizaje diferente a las generaciones anteriores, por lo cual es muy importante que los educadores involucren la tecnología de forma creativa en el proceso de aprendizaje de los niños (Prensky, 2010).

Sin embargo, la inclusión de dispositivos tecnológicos como consolas de videojuegos, móviles, tabletas, televisores y computadores, en el proceso de crianza de niños entre 6 y 8 años representa un reto importante en los padres de estas nuevas generaciones, pues como se evidencia en esta investigación hay varias posturas respecto a los efectos que esto puede traer en el desarrollo de los niños, es aquí donde surge el objetivo de este proyecto: proveer a los padres de niños entre 6 y 8 años una solución que atienda su disyuntiva con respecto a la inclusión de dispositivos tecnológicos en el proceso de crianza de sus hijos.

Estos padres se enfrentan a decisiones como: ¿debería incluir o no dispositivos tecnológicos en el día a día de mi hijo?,

si los incluyo, ¿por cuánto tiempo al día debería habilitar el uso?, además, ¿en qué momentos del día será adecuado, para apoyar qué tipo de actividades?, pero sobre todo ¿cómo mitigo los riesgos asociados al contenido al que puede acceder mi hijo en internet a través de esos dispositivos?

Esta gran disyuntiva se alimenta de la gran cantidad de información a la que tenemos acceso en nuestra interacción diaria con fuentes de expertos o no, a través de medios digitales o tradicionales.

Algunas fuentes como UNICEF en 2017 plantea que “El uso excesivo de tecnología digital puede contribuir a la depresión y la ansiedad infantil”. En contraste, otros estudios como el de (Palau, Marron, Viejo, & Alcani, 2018) que se mencionó anteriormente “El uso de videojuegos en el desarrollo académico de los niños puede mejorar la atención, la memoria y las habilidades de resolución de problemas.

Lo anterior, es un ejemplo de información que inclina la balanza de ambos lados y genera en los padres la gran inquietud de si estuviese bien habilitar en sus hijos el uso de dispositivos tecnológicos, y si lo hacen, en qué condiciones sería correcto.

Para dar respuesta a las inquietudes que tienen los padres alrededor de esta problemática, han optado por alternativas como: recomendaciones de su entorno, psicólogos, otros expertos, familiares y amigos; adopción de tendencias de crianza que establecen lineamientos para afrontar esta decisión o aplicaciones digitales de control parental.

Estas soluciones les han permitido tomar una posición que, de acuerdo con lo conversado con algunos padres, van desde permitir el uso de dispositivos sin restricción alguna o con algunas normas claras de uso y tiempo de acceso, hasta la prohibición del uso de estos y el acceso a contenidos disponibles on y offline.

Sin embargo, no se evidencia un grado de satisfacción en los padres frente a la oferta de alternativas disponibles para atender esta disyuntiva, dado que, si bien conocen los riesgos y miedos que tienen alrededor de este tema, también son conscientes de la importancia que tiene el uso de la tecnología en el contexto en el que vivimos actualmente, así que estarían abiertos a incluirla en la crianza de sus hijos pero con una solución que les permita atender sus principales preocupaciones: tiempo de uso y contenido disponible en internet.

Por lo anterior, se identifica una brecha y oportunidad de innovación para dar respuesta a la siguiente pregunta: ¿de qué manera podríamos proveer contenido de calidad (educativo) a los niños entre 6 y 8 años, mediante el uso de dispositivos tecnológicos con pantalla y que sea altamente atractivo para ellos?

Como respuesta, se presenta la solución: It's Me!, el nuevo aliado de los padres. Una aplicación móvil de un avatar digital que, a través de contenido educativo, provee a los padres apoyo en actividades que hacen parte del proceso habitual de crianza y desarrollo de sus hijos.

A lo largo de este artículo, se describe el proceso de innovación que se llevó a cabo para alcanzar el objetivo del proyecto. Adicionalmente, se describen las características de la solución que se obtuvo como resultado y el proceso de validación realizado con padres y niños del mercado objetivo con el ánimo de ajustar la solución y llegar a un producto deseable para ellos y viable desde el punto de vista de negocio.

II. MATERIALES Y MÉTODOS

La metodología implementada para el desarrollo de la solución planteada a lo largo de este documento se basó en el marco del doble diamante.

Según Design Council, s.f. el marco del doble diamante plantea un proceso claro, visual y comprensible del proceso de diseño. Para ello se basa en 4 etapas: descubrir, definir, desarrollar y entregar.

En el caso de este proyecto, se llevó a cabo como se presenta a continuación:

A. Descubrir

Se hizo una investigación cualitativa con nueve entrevistas a profundidad a ocho padres y una psicóloga escolar para identificar los dolores de crianza y dispositivos tecnológicos en niños de 6 a 8 años. Además, se hicieron observaciones en un espacio de entretenimiento y un restaurante familiar para enriquecer el proceso de identificación de puntos clave. Las preguntas se enfocaron en la dinámica de crianza, actividades relevantes, acompañamiento de los padres en académicas y extracurriculares, acuerdos y normas en el uso de dispositivos tecnológicos y tipo de contenido consumido por los niños de esa edad.

B. Definir

Se concluyó que los padres se preocupan por la inclusión de dispositivos tecnológicos en la vida diaria de sus hijos, especialmente en temas como el tiempo de exposición de acuerdo con la edad, los momentos de uso provechosos, el contenido disponible y los riesgos e interacciones peligrosas.

De esta manera, se cerró la definición del problema y focalizamos la pregunta reto a resolver: ¿de qué manera podríamos proveer contenido de calidad (educativo) a los niños entre 6 y 8 años, mediante el uso de dispositivos tecnológicos con pantalla y que sea altamente atractivo para ellos?

C. Desarrollar

Surgieron 20 ideas después de una sesión de ideación con 8 personas que respondían a la necesidad de los usuarios. De estas ideas, se seleccionaron 5 diferenciadoras que se combinaron para formar una solución. Se utilizaron técnicas como la técnica nominal y la lluvia de ideas silenciosa para esta sesión. Finalmente, se utilizó una matriz de evaluación para seleccionar la solución definitiva basada en criterios de exposición a pantallas, valor educativo y control del padre sobre la herramienta utilizada por el niño.

D. Entregar

Se definió la solución It's Me!, un avatar que representa de manera holística a los niños (física, emocional, social y cognitivamente) y les ayuda en su desarrollo, mientras que proporciona información valiosa para los padres. Se realizó una infografía descriptiva de la solución y se recopilieron comentarios de padres y familiares de niños entre 6 y 8 años. El 94,4% de las 54 personas encuestadas expresó que estaría dispuesto a usar o recomendar It's Me. Además, se construyó un prototipo en Figma y se realizaron entrevistas con 5 padres y niños para obtener retroalimentación.

III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Dando cumplimiento al objetivo de proveer a los padres de niños entre 6 y 8 años una solución que atendiera su disyuntiva con respecto a la inclusión de dispositivos tecnológicos en el proceso de crianza de sus hijos, llegamos al resultado de la solución It's Me!

It's Me! es una aplicación para dispositivos móviles que consta de un avatar digital el cual representa a los niños e integra contenido de valor relacionado con aspectos relevantes en el proceso de crianza de niños entre 6 y 8 años. El aplicativo móvil será controlado 100% por el padre desde su dispositivo. De esta manera, será quien decida en qué momento habilitar la interacción del niño con su avatar y los contenidos disponibles. Para hacerlo, podrá proyectar el contenido, si lo requiere, en otros dispositivos, como televisor o tableta.

La solución se diferencia y agrega valor a los padres por las siguientes características:

A. Personalización:

El grado de personalización que contempla It's Me!, se ve reflejado desde el proceso de registro de los usuarios. Los padres deberán diligenciar datos básicos sobre ellos, vinculándose no solo a ellos mismos, sino a otros "cuidadores" del niño, que interactúen con él en su día a día y habilitarían el consumo de los contenidos disponibles.

Adicionalmente, los padres podrán personalizar los incentivos o reconocimientos que el avatar reflejaría para el niño por el cumplimiento de ciertos objetivos planteados alrededor del portafolio de contenido que provee la solución.

B. Tu Aliado:

Esta solución se convertirá en el aliado de los padres, dado que, contempla un repositorio de contenidos enfocados 100% en proveer valor a los niños y aprendizaje en cada interacción. Los contenidos están enfocados en apoyar al padre en actividades regulares del proceso de crianza como: refuerzo de contenidos académicos, adopción de hábitos saludables, selección de actividades extracurriculares o deportes, manejo de situaciones difíciles, proceso de desconexión de otros dispositivos tecnológicos y entretenimiento a través de juegos dinámicos tradicionales o digitales que enseñen a través de la diversión.

Todo este contenido se consumiría a través de interacción reflejo o modo espejo, en la que el avatar simula las acciones del niño en tiempo real; videos, audios y juegos.

C. Gamificación, Inteligencia Artificial y Aprendizaje por interacción:

El grado de personalización y el contenido disponible en la aplicación se apalancan de un esquema basado en gamificación durante las interacciones y un aplicativo construido con tecnología avanzada como la inteligencia artificial, que garantiza el aprendizaje constante por interacción y le permitiría al avatar entender cada vez más las preferencias del niño para sugerir cada vez más contenidos que se ajusten a él y a las actividades en las que el padre considera que It's Me! realmente es un aliado.

En adición, cabe resaltar que los contenidos que se entregarían a través del aplicativo están basados en el marco de la Teoría sociocultural de Lev Vygotsky que plantea: "El aprendizaje por interacción se produce en un contexto social y los niños adquieren nuevas habilidades a través de la interacción con otros individuos más experimentados" (Vygotsky, 1978).

D. Comunidad:

En It's Me! los padres contarán con una comunidad con la que podrán intercambiar contenidos de valor, además tendrán acceso a un tablero de seguimiento periódico que refleja un resumen de las interacciones del niño con el avatar digital y su contenido.

E. Wearable:

Pensando en la evolución de It's Me! se considera para un horizonte dos (2) la idea de crear una pulsera digital en la que el niño podría tener acceso directamente a la aplicación móvil e interactuar con el avatar cuando lo decida, dado que, en las primeras iteraciones, sería el padre quien tiene el control total del consumo de contenido desde su dispositivo móvil.

Deseabilidad

Con el objetivo de validar con los usuarios la deseabilidad de la solución planteada, se llevaron a cabo dos momentos de

interacción con el apoyo de dos clases de prototipo.

En primera instancia, con un prototipo de baja resolución, en formato de infografía descriptiva (Anexo 1), se realizó una encuesta a una muestra de 54 personas de las cuales el 60% son padres, tienen sobrinos o desean tener hijos y calificaron, en una escala de 1 a 5, con puntaje de más de 4 la solución y más del 60% indicó que la usaría o recomendaría (Detalle de resultados en el Anexo 2).

Después de recoger información con respecto al interés y percepción de los usuarios con una validación a alto nivel, se construyó un prototipo funcional de alta definición con pantallas que permitieran la interacción de los padres y niños (Pantallas de prototipo - Anexo 3) con el objetivo de realizar una validación con mayor profundidad.

De los 5 padres de niños entre 6 y 8 años que interactuaron con la solución, se recibieron comentarios como:

“Es muy intuitiva y me encanta que podamos vincular otros cuidadores como mi mamá o la señora que nos ayuda en casa para que hagan las actividades en casa, incluso cuando no estoy” (Rojas, 2023)

“Si bien he sido escéptica de incluir la tecnología en la crianza de mis hijos, veo una *app* muy amigable que me aporta en uno de los aspectos que me interesa con mis hijos que es mejorar sus hábitos” (Díaz, 2023)

“En la era actual no podemos ignorar la importancia y los beneficios de la tecnología en el desarrollo infantil, recientemente logré interactuar con It's Me!, en general considero que la *app* podría ser útil para padres de los rangos de edad objetivo que están fomentando su autonomía desde una edad temprana.” (Chavez, 2023)

Viabilidad

Dando cumplimiento al alcance inicial definido para este proyecto, se realizó una proyección y análisis financiero de la solución considerando premisas aterrizadas con respecto al mercado objetivo.

En este sentido, se consideró del mercado de 4.131.071 de niños entre 6 y 8 años en Colombia, un foco o nicho de mercado de estos niños en las principales ciudades del país (Bogotá, Medellín, Cali y Barranquilla) en las familias de estrato socioeconómico 3, 4, 5 y 6, atendiendo específicamente una cuota del 5% de esa población en 4 años.

Para construir y mantener la aplicación durante los primeros 3 meses con suscripciones de prueba, se requeriría una inversión inicial de 700 millones de pesos, que, considerando cobrar dos planes de suscripción por \$19.900 C

OP y \$24.999 COP al nicho de usuarios que atenderíamos, se lograría un retorno del 77% en 4 años. El EBITDA para 2027, cuarto año de operación, alcanzaría una cifra del 55,3% con utilidades de hasta \$2.946 millones de pesos colombianos.

Este ejercicio considera un *engagement* conservador del tamaño de mercado disponible en el país y refleja buenas cifras que soportarían la viabilidad del modelo de negocio que se ha planteado para lanzar al mercado la herramienta.

Conclusiones

Para los padres la inclusión de dispositivos tecnológicos implica el control de distintas variables sobre las que tienen una gran cantidad de información a favor y en contra del uso de estas herramientas.

De acuerdo con la información recopilada con los usuarios, hasta el momento no cuentan con una solución que cubra completamente su dolor, que parte de su nivel de conciencia con respecto a lo valioso que podría ser la inclusión de la tecnología desde temprana edad, pero con la posibilidad de controlar y mitigar los riesgos que esto implicaría a la salud física y mental de sus hijos, como de exposición a contenidos que no generan valor en los niños y pueden ser perjudiciales para su rango de edad.

En este sentido, se identificó una oportunidad en la que podría llegar a tener un gran potencial para usuarios como padres de niños entre los 6 y 8 años y sus hijos-

It's Me! tiene todo el potencial para atender esas necesidades, a partir de su oferta de valor que incluye: personalización, contenido basado en transmisión de conocimiento con cada interacción para una serie de actividades típicas del proceso de crianza, creación de comunidad y una propuesta de evolución interesante. Ante los ojos de los usuarios que lograron interactuar con el prototipo funcional de la solución, es una herramienta que ven bastante útil, intuitiva y enfocada en generar verdadero valor para sus hijos a través de los dispositivos tecnológicos.

Todo lo anterior, permite concluir que, a través de la aplicación de un marco de innovación como es el doble diamante, se realizó un ejercicio bastante enriquecido con respecto a la información y percepción que logramos abstraer de los usuarios, para entender en primera instancia su necesidad particular y para generar una solución que realmente lo atendiera. De esta forma, se logra responder a la pregunta planteada y alcanzar el objetivo deseado mediante el diseño de una solución viable y deseable como modelo de negocio. Dicha solución permitiría a los padres abordar su dilema sobre la inclusión de dispositivos tecnológicos en la crianza de sus hijos de entre 6 y 8 años, aliviando sus preocupaciones.

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Cartanyà-Hueso, À., Lidón-Moyano, C., Martín-Sánchez, J. C., González-Marrón, A., Pérez-Martín, H., & Martínez-Sánchez, J. M. (2022). Asociación entre el tiempo de pantalla recreativo y el exceso de peso y la obesidad medidos con tres criterios diferentes entre residentes en España de 2-14 años. *Asociación Española de Pediatría*.
- Chavez, D. (7 de junio de 2023). Testimonio de uso It's Me! (T. Guerrero, Entrevistador)
- Design Council. (s.f.). *Design Council*. Obtenido de Framework for Innovation: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/framework-for-innovation/>
- Diaz, S. (4 de junio de 2023). Testimonio de uso It's Me! (T. Guerrero, Entrevistador)
- Hutton, J. S., Horowitz-Kraus, T., DeWitt, T., & Holland, S. K. (2020). Associations Between Screen-Based Media Use and Brain White Matter Integrity in Preschool-Aged Children. *Nature Communications*. Obtenido de <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31682712/>
- Media, C. S. (2019). *Common Sense Media*.
- Mendoza, R. (2019). *REFERENCIA - Laboratorio Clínico*. Obtenido de LA NINEZ INTERMEDIA – ETAPAS DE VIDA: <https://www.labreferencia.com/la-ninez-intermedia-etapas-de-vida/#:~:text=La%20ni%C3%B1ez%20intermedia%20es%20la,di,mensiones%20que%20abarca%20el%20desarrollo>
- Moreno, M. A., Egan, K. G., Brockman, L., & Becker, T. (2018). *Pediatrics*.
- Palaus, M., Marron, E. M., Viejo, R., & Alcani, F. (2018). A Meta-Analysis of the Effects of Computer-Based Video Games on Children's Cognitive and Academic Development. *Educational Psychology Review*.
- Papalia, D. E., Feldman, R. D., & Martorell, G. (2011). *Desarrollo Humano*. Ciudad de México: Mc Graw Hill. Obtenido de https://www.moodle.utecv.esiaz.ipn.mx/pluginfile.php/29205/mod_resource/content/1/libro-desarrollo-humano-papalia.pdf
- Pediatrics, A. A. (2016). Digital guidelines: Promoting healthy technology use for children. *American Academy of Pediatrics (AAP)*. Obtenido de <https://www.apa.org/topics/social-media-internet/technology-use-children>
- Piaget, J., Werner, H., Langfeld, H. S., & Yerkes, R. (1952). A History of Psychology in Autobiography. *Clark University Press*, 237-256. Obtenido de <https://doi.org/10.1037/11154-011>
- Prensky, M. (2010). Digital Natives, Digital Immigrants. *On The Horizon*, 1-6.
- Radesky, J. S., Schumacher, J., & Zuckerman, B. (2016). Mobile and interactive media use by young children: the good, the bad, and the unknown. *Pediatrics*.
- Rojas, L. (3 de Junio de 2023). Testimonio de uso It's Me! (T. Guerrero, Entrevistador)
- Tough, P. (2012). How Children Succeed: Grit, Curiosity, and the Hidden Power of Character.
- UNICEF. (2017). *UNICEF*. Obtenido de Niños en un mundo digital: <https://www.unicef.org/media/48611/file#:~:text=Los%20investigadores%20reconocen%20que%20el,est%C3%A1n%20recibiendo%20en%20otros%20lugares>.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*.
- Wang, Z., Tchernev, J. M., & Solloway, T. (2012). A Dynamic Longitudinal Examination of Social Media Use, Needs, and Gratifications among College Students. *Computers in Human Behavior*, 1829-1839. Obtenido de <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.05.001>
- Yoo, J., Lee, J., & Kim, N. (2016). Children's Creative Interaction with Technology in the Digital Age. *Computers & Education*.

V. ANEXOS

ANEXO 1 – INFOGRAFÍA DESCRIPTIVA (PROTOTIPO 1 BAJA)

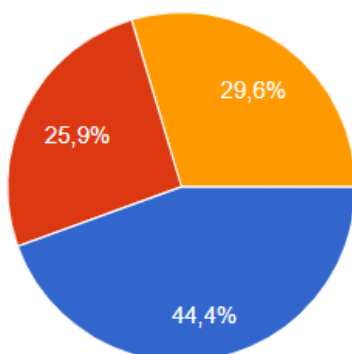


ANEXO 2 – RESULTADOS ENCUESTA DE VALIDACIÓN DE DESEABILIDAD

¿Tienes hijos?

 Copiar

54 respuestas

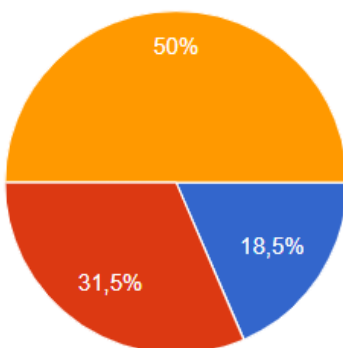


- Si tengo
- No tengo, pero quiero ser padre/madre alguna vez, o tengo sobrinos que son como mis hijos
- No tengo

¿Alguno de tus hijos tiene actualmente entre 6 y 8 años?

 Copiar

54 respuestas

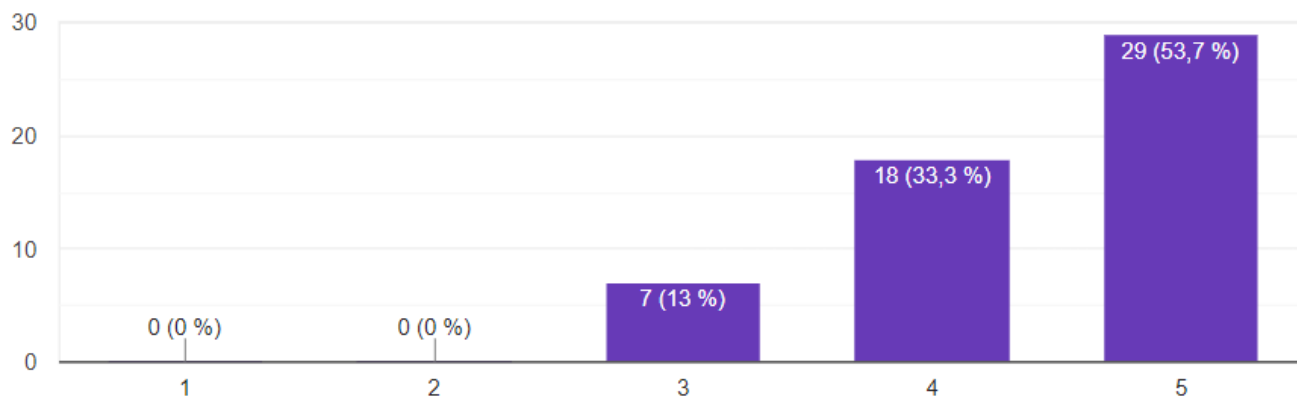


- Sí
- No
- No tengo hijos

Califica de 1 a 5, ¿qué tanto te gusto la idea (It's Me)?

 Copiar

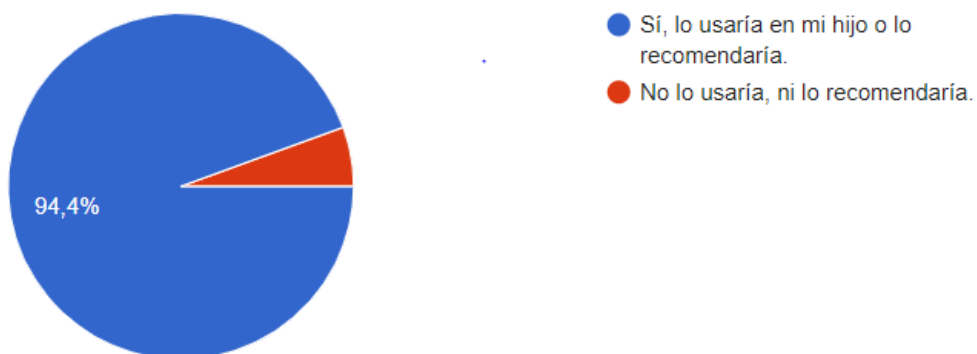
54 respuestas



¿Usarías esta solución con tu hijo o lo recomendarías a otros padres?

 Copiar

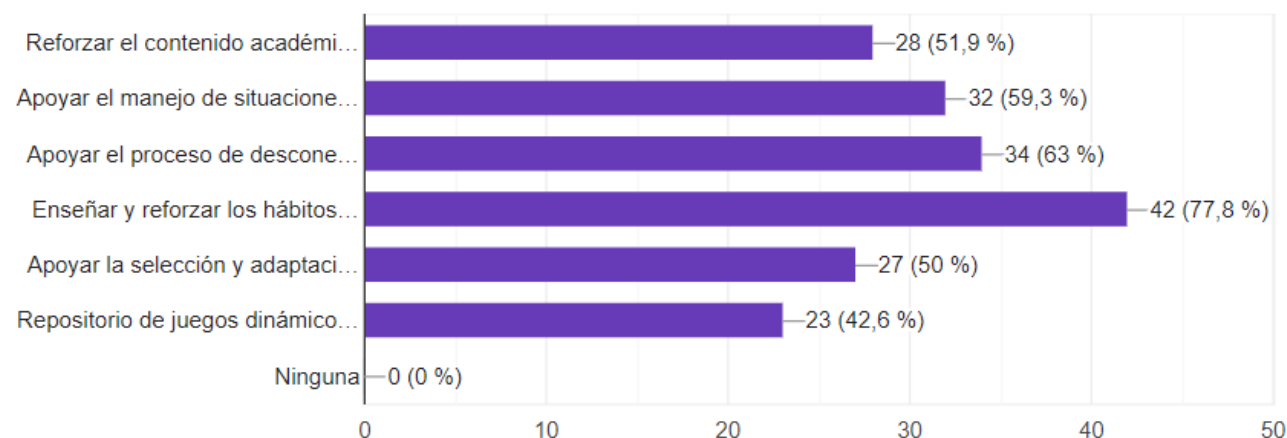
54 respuestas



Selecciona las características que te gustaron de la solución (Puedes seleccionar más de una)

 Copiar

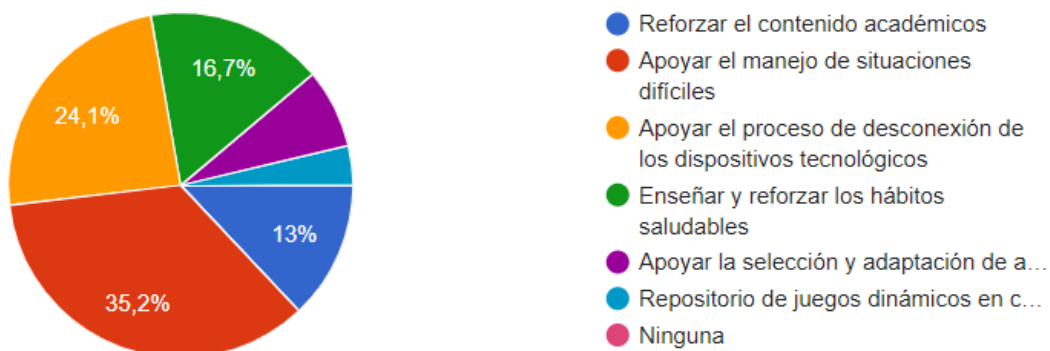
54 respuestas



¿Cuál es la característica que más te gusto?

 Copiar

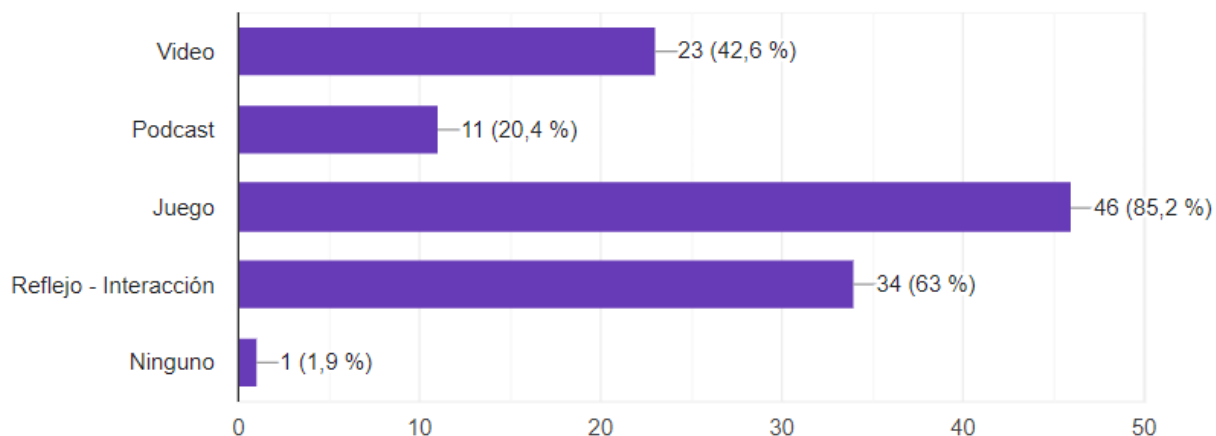
54 respuestas



Selecciona los formatos que te gustaron de la solución (Puedes seleccionar más de una)

 Copiar

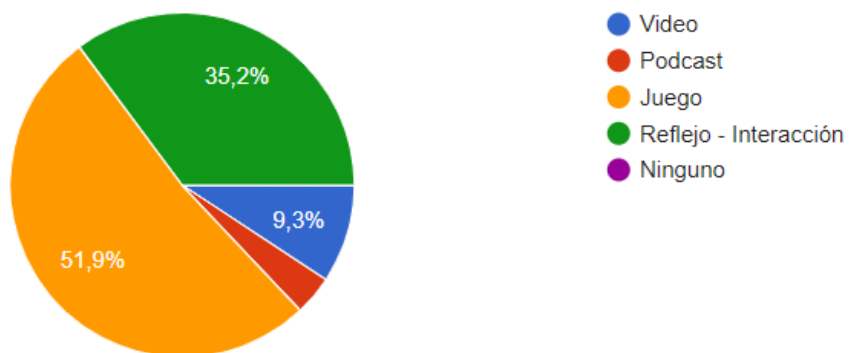
54 respuestas



¿Cuál de los formatos te gustó más de la solución?

 Copiar

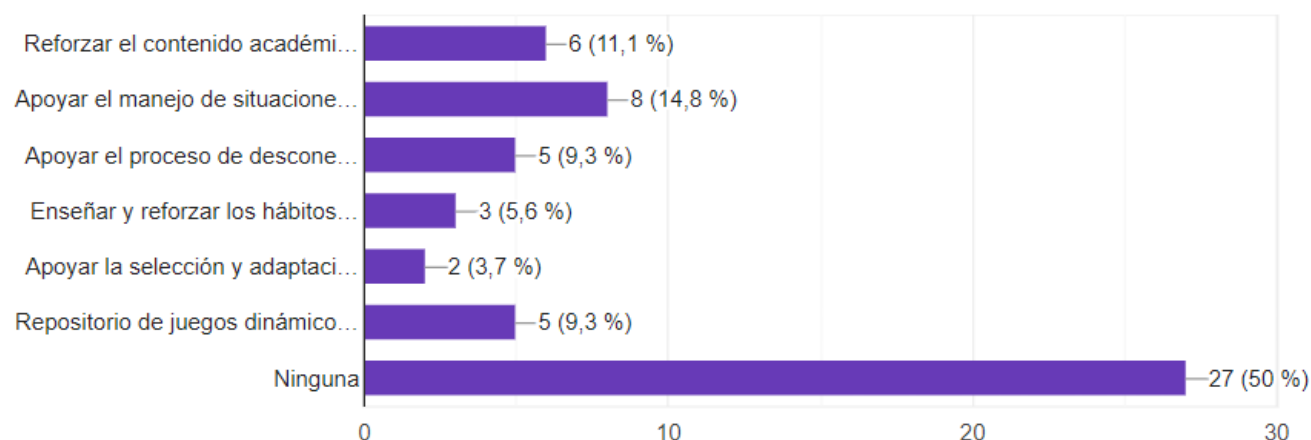
54 respuestas



Selecciona las características que **NO** te gustaron de la solución (Puedes seleccionar más de una)

 Copiar

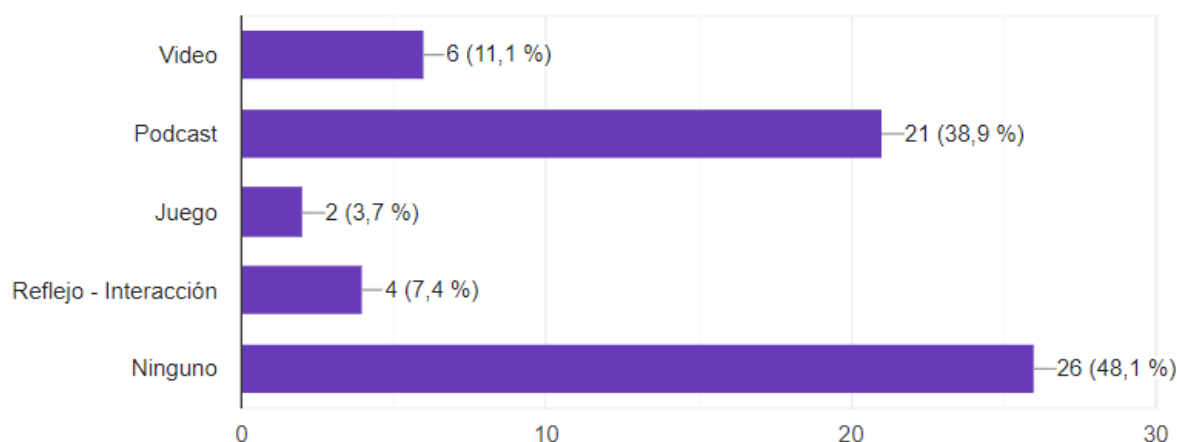
54 respuestas



Selecciona los formatos que **NO** te gustaron de la solución (Puedes seleccionar más de una)

 Copiar

54 respuestas



Esta pregunta es opcional ¿Cuéntanos, con más detalle, qué fue lo que más te gustó de la solución y/o qué le agregarías?

14 respuestas

Me gustó que es una solución enfocada resolver o atender un problema que aún no está resuelto de manera correcta y por esto me parece innovadora.

Le agregaría que se pudiera poner el nombre del niño para que sea más personalizado

En especial que con todos, ayudan a que el niño se aleje de los celulares y demás

La solución s situaciones difíciles

Es una oportunidad de llegar en el lenguaje que les gusta por medio de tecnología

Que ayuda a los niños en la desconexión y me gustaría entender como desde la misma aplicación, como se puede descinectar?

Pensar en el modelo de reflejo para enseñar

Lo que más me gustó fue que busca enseñar y acompañar a los niños mediante el juego

Todo esta excelente

Todas las herramientas que sirvan para una crianza feliz, afectiva y efectiva son importantes en nuestro rol de padres

No me queda claro el proyecto sobretodo como apoya la desconexion digital..suena contradictorio.. apoyo la desconexion para los niños por eso es mi favorita

el uso interactivo para el mejoramiento del aprendizaje y apoyo mediante la tecnologia de los niños

La diversidad de poder apoyar a los hijos y papás para poder guiar a ambos en la educación.

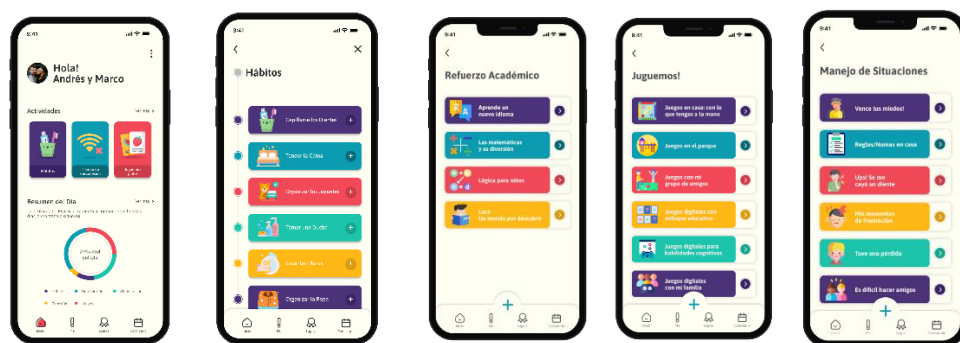
El ¿cómo hacer que los niños se motiven para el uso de la solución?

ANEXO 3 – PANTALLAS PROTOTIPO FUNCIONAL

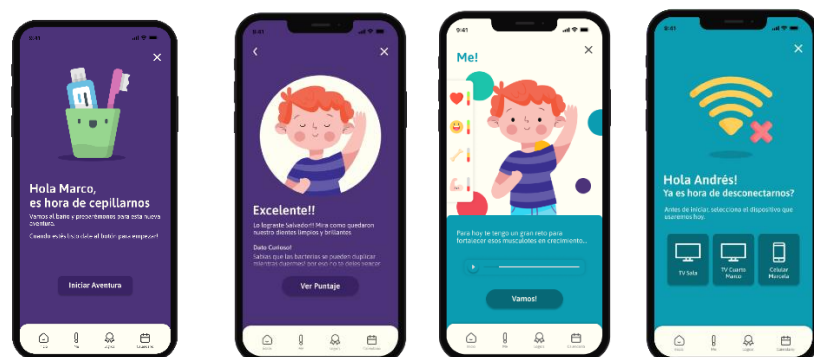
Registro



Categorías de contenido – Tu aliado



Ejemplo de contenido – Cepillarse los dientes y Desconexión



Comunidad

