

**Diseño de una aplicación para el acompañamiento y cuidado de la salud  
mental en niños de 5 a 10 años**

**Sandra M. Montenegro Campos**

**Cod. 74191512-75161530**

**Corporación Universitaria Unitec  
Escuela de Ciencias Económicas y Administrativas  
Programas de: Finanzas Negocios Internacionales y Contaduría pública  
Bogotá, Distrito Capital**

**2022**



## TABLA DE CONTENIDO

<b>Descripción del problema:</b> .....	3
<b>Formulación del Problema:</b> .....	6
<b>Justificación:</b> .....	6
<b>Objetivos:</b> .....	9
<b>Objetivo General:</b> .....	9
<b>Objetivos Específicos:</b> .....	9
<b>Marco Teórico</b> .....	10
<b>Estado del Arte</b> .....	13
<b>Método</b> .....	14
<b>Enfoque de investigación</b> .....	14
<b>Tipo de Investigación</b> .....	15
.....	16
<b>Resultados, hallazgos obra realizada:</b> .....	17
<b>Referencias</b> .....	18



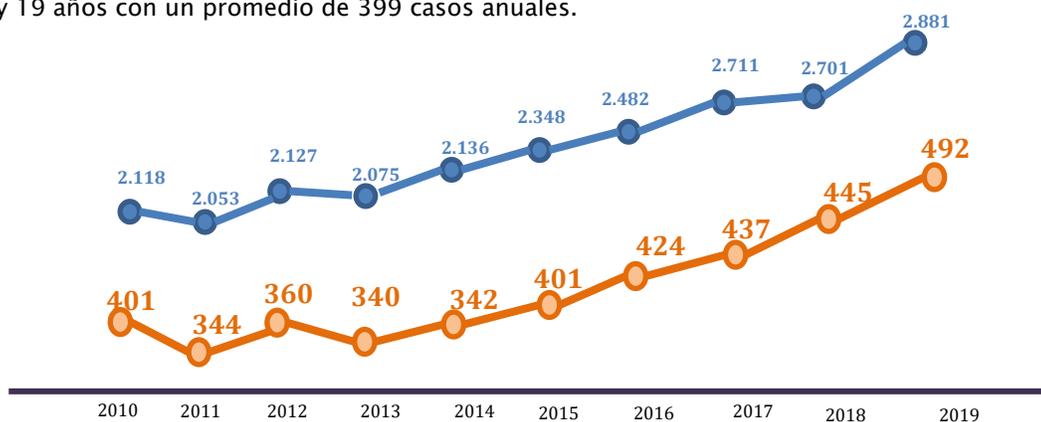
### Descripción del problema:

A nivel mundial se está presentando una situación y es que cada día es más complicado para los padres estar presentes en la crianza de sus hijos y como reemplazo en muchas ocasiones se recurre al excesivo uso de la tecnología, “entretener” un niño con tecnología para que se ocupe es lo que se ve común como parte de la forma de crianza actualmente.

Actualmente a nivel Nacional y mundial las cifras de suicidios en niños, niñas y adolescentes ha incrementado, Según el Instituto de medicina legal y ciencias forenses además de otros organismos multilaterales existen distintos factores que influyen en la decisión de un niño para acabar con su vida. Factores personales y familiares como baja autoestima, trastornos de la salud mental, depresión, divorcios, separaciones, maltrato físico y verbal y factores sociales como, discriminación, matoneo, entre otros.

Solo en el 2021 se presentaron 122 suicidios infantiles en Colombia, según cifras del ICBF en conjunto con el DANE (Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas) en el periodo 2020-2019 el 13% de los casos presentados en Colombia por suicidios se presentó en niños y adolescentes.

Durante el periodo 2020–2019, el 17% de los suicidios se presentó en niñas, niños, adolescentes y jóvenes entre los 5 y 19 años con un promedio de 399 casos anuales.



*Dos casos (2) se reportaron en niñas y niños entre 1 y 4 años de edad.*

*Figura 1. Infografía suicidios ICBF-DANE*

*Nota. Datos correspondientes de Colombia.*

También según artículo publicado por “elcolombiano.com” entre los 0 a 5 años, los niños y niñas requieren un reforzamiento de apoyo social, sin embargo, en estas edades se crea en los niños vacíos emocionales y razones desmotivacionales. (elcolombiano.com, 2021)

Como uno de los factores influyentes, el familiar, los divorcios pueden significar la raíz de la cual se desprenden todos los demás problemas en Colombia: «Bogotá D.C., octubre 21 de 2021 – SNR – Entre enero y agosto de 2021, mientras dos parejas decidieron contraer matrimonio aproximadamente una decidió divorciarse. Así lo demuestran las más recientes cifras de la Superintendencia de Notariado y Registro (SNR), de acuerdo con las cuales en este periodo se llevaron a cabo 37.182 matrimonios civiles y 16.657 divorcios. (SUPER NOTARIADO DE REGISTRO, 2021) »

Esto anterior supone hogares en los que se encuentran niños en custodia de uno de los dos padres, siendo en su mayoría la madre; de esta manera es también uno de los padres quien debe sostener económicamente la crianza del o de los niños y para esto debe dejarlo al cuidado de un tercero o en su defecto solo. De esta manera los niños se refugian en la única herramienta que sus padres pueden dejar como “sustitución” de su presencia y es la -Tecnología, teléfonos celulares, tablets, computadores...

A través de los años el crecimiento tecnológico a nivel mundial ha sido imparable y cada vez más personas tienen acceso a las últimas actualizaciones. Esto trae muchas ventajas competitivas como país, sin embargo, existen las contradicciones o desventajas de estos avances y son las consecuencias; una de ellas, la forma en que afecta el desarrollo psicológico de los niños en su crianza. Todo esto validado en estudios realizados por psicólogos, psiquiatras, pediatras y neurocientíficos a nivel mundial, como Daphne Bavelier-Neurocientífica de la Universidad de Ginebra en un documental de DW explica cómo afecta al cerebro y al comportamiento de los niños, el uso de las tecnologías. (Documental Niños y medios digitales (Documental DW) 2021)

Todo lo que se expone a continuación forma una cadena que hace que una situación conlleve a otra y de este modo llegue a incidir con el uso de la tecnología y terminando en situaciones fatales como el suicidio.



La transformación digital mientras tanto va delante de nosotros y al mismo tiempo con nosotros, con nuestros niños, quienes se resguardan en las últimas actualizaciones y en los aparatos que sus padres puedan proveer, para “sustituir” un poco su presencia. Y es así como se puede aprovechar de esta herramienta que hoy día los niños conocen mejor que nosotros, para motivarlos, para mitigar un poco la depresión, vacíos emocionales o al menos poderlos reconocer a tiempo y apoyar al niño en sus primeros años cuando aún nos encontramos a tiempo para intervenir.

Estas acciones de “escape” a su realidad traen consigo causas de depresión, aislamiento en los niños y aunque las causas de estos suicidios van desde disfunción familiar, soledad, abuso sexual, violencia, trastornos de abuso de sustancias, todo esto forma un causante depresivo y de pérdida de ilusión en la vida del niño, y aunque parezca un poco absurdo, los familiares muchas de estas veces no se enteran solo hasta que sucede, cada persona se sumerge en su propio “yo” en un mundo que parece que va desapareciendo por la velocidad a la que se vive cada día y nosotros los que somos padres y cabeza de familia en función “dinero” para proveer a nuestros hogares.

El mal uso de la tecnología trae grandes problemas en los comportamientos de los niños, se ha evidenciado según estudios experimentales como un niño expuesto desde temprana edad al uso de la tecnología con el tiempo puede presentar retrasos cognitivos, retrasos de lenguaje, afectar el sueño, comprometer la tensión, alteraciones nerviosas y de ira, y a partir de allí se desencadenan las acciones emocionales que disparan alerta a posibles causas del suicidio anteriormente mencionadas. Los diversos estudios por las asociaciones pediátricas asocian la exposición a la pantalla en edades tempranas con: adicciones, inatención, problemas de lenguaje, impulsividad, también Según Cecilia de Virgilia, Psiquiatra Infantojuvenil y Mauricio Pedersoli, Neurólogo infantil MP 116296 en los primeros años de vida (0-5 años) para estimular y generar el neurodesarrollo en los niños se hace por medio de las interacciones humanas, debe existir el máximo de contacto humano y no debe existir uso de pantallas, sin embargo en esas edades ya muchos de los padres exponen a sus hijos.

### **Formulación del Problema:**

¿Cómo diseñar una aplicación que sirva para el acompañamiento y cuidado de la salud mental de los niños de 5 a 10 años?

### **Justificación:**

El Por qué crear una aplicación a niños es enseñar a utilizar la tecnología como herramienta para favorecer el aprendizaje y el desarrollo de diferentes habilidades.

La tecnología, creada para hacer las cosas más sencillas; nos encontramos en una era de desarrollos tecnológicos en todas las áreas, Transporte, Educación, telecomunicaciones, medio ambiente...etc. En todas ha sido desarrollada con la intención de apoyar el crecimiento en estas áreas y que las personas puedan acceder a la información de manera más fácil y rápida.

Si bien lo mas responsable y la mejor manera de que un niño aprenda es por medio del contacto humano y del ejemplo, también es la realidad que nos encontramos en una era de avance tecnológico y que no podemos dejar esto de lado.

A menos que se viva en condiciones extremas lejanas de la sociedad o que por creencias religiosas o culturales se encuentren en otra forma de vida en zonas rurales, nuestros niños se encuentran expuestos todo el tiempo al uso de la tecnología en sus hogares, en sus familias, el entorno educativo, amigos, conocidos, de algún modo está presente la tecnología y no se puede evadir.

Así las cosas, existe una recomendación general, que ha sido verificada por neurocientíficos y avalada por organizaciones y asociaciones a nivel mundial de la salud:

\*0-2 Años de edad: No debe existir uso de pantallas, exposición alguna a tecnología, solo contacto humano, es por medio del contacto físico con los familiares y de los juegos naturales que el niño desarrolla sus habilidades cognitivas. Es que en esta edad los niños no piden la tecnología, porque no lo saben, somos los adultos que se las brindamos y de manera errónea, justificándolo con frases como: “para que no se aburra”, “para que vea colores”, “para que aprenda”.

\*2-5 Años de edad: Para estas edades en que ya se incluye la tecnología en la vida de ellos el uso de la pantalla debe estar limitado a una hora al día, que sea contenido de calidad y además debe ser en acompañamiento del adulto que lo guíe y oriente ante preguntas.

\*de 6Años en adelante: Se establecen los límites de exposición, y de igual modo el adulto debe vigilar que ese tiempo no perjudique actividades físicas y horas de sueño.

Recomendación general expuesta por (Mauricio Pedersoli-Neurólogo infantil, 2018).

Teniendo en cuenta lo anterior este diseño de la aplicación va dirigido para niños a partir de los 5 años, edad perfecta para iniciar aprendizaje tecnológico y uso moderado de la tecnología y exposición a pantallas con alto contenido de valor.

Se espera que con el uso de la aplicación el niño pueda exteriorizar sus emociones o dejar plasmado un indicio, alerta que lo ayude o lo proteja en casos en la que los padres no puedan estar presentes en su crianza, todas las situaciones que puedan afectar al niño en la que haya presencia de abusos, violencia, sentimientos de depresión, suicidio, y que los padres no lo puedan evidenciar tan fácil, por medio de la aplicación podrían saber que ocurre algo con sus hijos y tomar acciones a tiempo.

Desde el inicio el niño podrá crear un “avatar” al estilo que él desee y que se identificará desde el principio con él. Este avatar será el “guía” durante todos los módulos e irá creciendo con él a medida que se va usando la aplicación.

Además de servir como una herramienta para alertar a los padres sobre situaciones que afecten al niño, la aplicación pretende apoyarlo en su desarrollo cognitivo y emocional con módulos especializados para cada edad, estimulando habilidades:

-Autonomía y autocuidado: un módulo que le permitirá al niño crear hábitos de higiene, horarios de quehaceres en casa y de su propio cuidado personal; con un diseño creativo del módulo, el niño organizará su propio horario con alarmas de sonidos que él mismo elija para realizar las labores con gusto, esto le enseñará bases de organización y de cuidado por si mismo y su espacio personal dentro de la casa.

-Habilidades motoras finas: La aplicación tendrá un módulo artístico donde el niño podrá dibujar, colorear, pero además obtener información acerca del arte con videos llamativos que lo eduquen de manera interactiva.

-Desarrollo del lenguaje: Modulo de cuentos, historias, canciones, y ejercicios para que el niño pueda expresarse y desarrollar su lenguaje oral.

-Habilidades cognitivas: Este módulo en edades de 4-6 años cuando más puede ser desarrollado estas habilidades numéricas, hipótesis, análisis y discusión, estimulando a través de juegos didácticos, llamativos y de niveles de dificultad acordes para ellos.  
(Instituto para padres, Ago2019).

-Autoestima: Este modulo puede ser el mas importante de todos ya que, crear un amor propio desde niños es sumamente importante para desarrollar cualquiera de las habilidades anteriormente expuestas, generar cualidades como fortaleza emocional, carácter hoy día se dificulta por las razones dadas al inicio de este proyecto.

El modulo será el mas completo de todos, comprenderá de actividades en las que se genere la toma de decisiones, Información ante dudas generales de los niños, dudas que no necesariamente deben ser explicadas por los padres, como por ejemplo: “¿porqué la luna es redonda?” “¿porqué existen las matemáticas?”, entre otras.

Un modulo de cuidado del “yo”, el niño podrá escribir su sentir, todos los días, el avatar le preguntará al niño como se siente, la aplicación llevará siempre este conteo y solo emitirá alerta al padre cuando esta estadística ya configurada demuestre depresión recurrente y emociones de tristeza, además de altos cambios en las actividades del niño o que se presente por parte del niño información inadecuada que pueda afectar la vida del niño; solo en este caso creara alerta al teléfono sincronizado del padre.

-Cuidado por los demás-habilidades sociales: el modulo pretende generar en los niños el “pensar en los demás” cuidado por los animales, la naturaleza, podrá obtener información de calidad ya predeterminada sobre el cuidado del medio ambiente y hábitos ecológicos, amor a la naturaleza y a la vida en sí.



Todos estos módulos pretenden apoyar el desarrollo cognitivo y emocional de los niños, creando una herramienta de “acompañamiento” en la que el niño pueda expresar sus emociones de algún modo, y que a su vez vaya generando un crecimiento personal en carácter y autoestima que como se ha expuesto anteriormente en el planteamiento del problema de este proyecto, afecta en la actualidad bastante, además pretende que el niño establezca metas personales y definiendo su afinidad profesional.

### **Objetivos:**

#### **Objetivo General:**

Diseñar una aplicación para el acompañamiento y cuidado de la salud mental en niños de 5 a 10 años.

#### **Objetivos Específicos:**

- Identificar las necesidades según las edades de los niños.
- Construir un sistema amigable de fácil manejo didáctica Emplear módulos creativos que llame la atención del niño y que genere el interés por usarla.
- Organizar el sistema de análisis comportamental de los niños.



## Marco Teórico

La Salud mental hace referencia a un estado de bienestar en la mente, la definición exacta según la OMS indica lo siguiente: «La salud mental es un estado de bienestar en el que la persona realiza sus capacidades y es capaz de hacer frente al estrés normal de la vida, de trabajar de forma productiva y de contribuir a su comunidad. En este sentido positivo, la salud mental es el fundamento del bienestar individual y del funcionamiento eficaz de la comunidad» (Organización mundial de la salud,2018).

En Colombia existen programas de protección y prevención para el cuidado de la salud mental, promocionados por el ministerio de salud « La Salud mental es un estado dinámico que se expresa en la vida cotidiana a través del comportamiento y la interacción de manera tal que permite a los sujetos individuales y colectivos desplegar sus recursos emocionales, cognitivos y mentales para transitar por la vida cotidiana, para trabajar, para establecer relaciones significativas y para contribuir a la comunidad (Ley 1616 /2013).» (Ministerio de salud de Colombia,2016).

La salud mental en los niños se ha investigado por diferentes organizaciones, para “Content source: «Tener salud mental en la infancia significa alcanzar los indicadores del desarrollo y los indicadores emocionales, así como también aprender habilidades sociales saludables y cómo enfrentar los problemas que puedan presentarse.» (Centro Nacional de Defectos Congénitos y Discapacidades del Desarrollo (National Center on Birth Defects and Developmental Disabilities, NCBDDD), Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades,2022).

También se han creado diferentes aplicaciones para la salud mental, Yana-“you are not alone” Tu acompañante emocional//Esta aplicación funciona desde el 2020 como app independiente por la emprendedora Andrea Campos; creada para ayudar a controlar los estados emocionales de sus usuarios, incluso puede contactar con terapeutas en caso de ser necesario, tiene una valoración de 4.9 y en los comentarios de sus usuarios se evidencian buenas opiniones en su mayoría, hablan de lo amigable de la plataforma, de lo valioso que son las afirmaciones y lo que ayuda a las personas.

Meyo-Comienza el camino hacia tu mejor versión: Contiene módulos dependiendo el tipo de necesidad que se esté teniendo en el momento con una calificación del 4.5, entre sus



comentarios se destaca el inconformismo sobre el diseño y la funcionalidad poco amigable para el teléfono, pero aun así para algunos beneficiarios ha ayudado para establecer hábitos saludables. La aplicación ofrece ayudarle a sus usuarios con la superación de adicciones, afrontar periodos de depresión mejorar hábitos de salud entre otras. (Yoigo.com, 2020).

Calm, Meditación y sueño: Con una calificación en play store del 4.3 Una aplicación que promete a sus usuarios ayudarles con problemas de insomnio a causa de ansiedades, ofrece meditaciones, música para dormir y para relajarse, además también coloca alarma para preguntarte durante el día como se siente, sin embargo lo que brinda gratuito es prácticamente nada, el usuario debe adquirir las versiones premium o la mensualidad para poderlo usar en su totalidad.

Para la Universidad Nacional de Colombia se presentó una estudiante una investigación sobre las TICS (Tecnologías de la información y la comunicación en el sector de la salud, en su investigación Laura Avella, autora expone como el tema de la salud en Colombia es precario y enfrenta muchos problemas para acceder a esta, más aun cuando se trata de ciertas especializaciones como es la salud mental, pero también como este país ha logrado ponerse a un nivel de adaptación con la tecnología e implementarla en el sector de la salud. (repositorio institucional-Universidad Nacional de Colombia, 2013).

Pero bien, ahora veamos las aplicaciones especiales para niños que existen actualmente, ¿cómo funcionan?, ¿Cuál es su contenido?, ¿Qué tan llamativas son para los niños?

Aplicaciones de teléfono para niños de 2 años:

Papumba- Esta aplicación enseña a los niños a conocer los nombres y sonidos de animales con diferentes juegos en los que se estimula también la memoria.

Bini boo- Es una aplicación de música que desarrolla el sentido del oído, con instrumentos musicales y juegos de reconocimiento de sonido.

Baby Xilófono- Un juego musical en el que aprenden también sonidos musicales junto con los animales.

Kidlo-Esta aplicación permite que el niño pueda mostrar su creatividad con los colores, tiene varias plantillas de dibujos que los niños van utilizando.

Lingokinds- Aplicación para las primeras bases del idioma inglés.

Las anteriores aplicaciones son de acceso gratuito y con sistemas fáciles para el manejo de los niños, además algunas se puede poner la edad del niño, para que las actividades a realizar sean acordes, también se puede programar tiempo de juego, inmediatamente se acaba, el teléfono se bloquea y será el momento en el que el niño sabrá de dejar la pantalla.

Algunas aplicaciones de aprendizaje existentes para niños de 5 años, suelen ser coloridas, con dibujos llamativos y grandes, para que sea de interés al niño.

Anton: una aplicación bastante completa en termino de temas que contiene, sin g no es muy interactiva, llamativa o colorida como otras aplicaciones.

Duolingo: Que es una aplicación que desde el año 2011 llegó para quedarse, allí se puede aprender de manera gratuita otro idioma, entre los idiomas que ofrece están: Ingles, francés, portugués, alemán, italiano, catalán, indianés, sueco, noruego, turco, ruso hebreo, irlandés entre otros.

Respira, piensa, actúa: una aplicación con diversos ejercicios, con personajes de plaza sésamo en que los niños deben crear estrategias para ayudar a los amigos monstruos a resolver situaciones cotidianas.

Tandra: basado en un juego chino antiguo, en que se desarrolla habilidades motoras finas y la coordinación, estimula el pensamiento lógico en el que los niños deben organizar las piezas de cierto modo que encajen perfectamente en las figuras dadas en la actividad.

En cuanto a las aplicaciones de salud mental para niños, No hay exactamente lo que se quiere con este presente proyecto, no son especialmente creadas para niños, sin embargo pueden ayudar en la salud mental y a identificar sus emociones; Daylio. Yana, Meyo, Calm, balance, Routinery.

Ximena Villagómez (7abril 2021). Mis 6 Apps favoritas de Self-care o salud mental I meditación +motivación + emociones + hábitos. [video].

YouTube.[https://www.youtube.com/watch?v=AM9wIoSQb\\_I](https://www.youtube.com/watch?v=AM9wIoSQb_I)

## **Estado del Arte**

En los últimos tres años la psicología en conjunto con la medicina pediátrica ha presentado distintos estudios de investigación sobre la salud mental de los niños, sobre todo por las situaciones que en la actualidad los afectan psicológicamente y la influencia de los avances tecnológicos y la inclusión de estos en la vida de ellos.

De Colombia, Medellín para el año 2019 de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, en autoría de Sergio Andrés Castaño Pulgarín, presenta una investigación de la facultad de Psicología de: « Salud mental de la niñez: significados y abordajes de profesionales en Medellín, Colombia, CES Psicología, vol. 12, núm. 2, pp. 51-64, 2019, Universidad CES, la investigación que también ha sido traducida al Inglés construye su significado alrededor de situaciones presentadas a los entrevistados pero advierte que su tratamiento por los profesionales es delimitado por políticas económicas y sociales y otros factores externos. (Universidad minuto de Dios, 2019).

En un estudio del medico psiquiatra José A. posada para la salud mental en Colombia, concluye con la necesidad de darle mas importancia a la prevención de enfermedades de la salud mental desde temprana edad, que es cuando se puede realmente evitar desencadenantes de otras enfermedades y problemas psicológicos y psiquiátricos. (ministerio de la protección social y fundación FES social, Cali, 2003)

De otra parte la revista chilena de pediatría, publica una investigación sobre los factores de riesgo en la salud mental de los niños, con técnica de muestreo, presenta los ambientes externos que afectan y ponen en riesgo la salud mental de los niños.

Expone la conducta suicida y como la familia resulta ser un determinante importante que fomenta en el niño las expectativas del futuro. (revista Chilena de pediatría-factores protectores y de riesgo en salud mental en niños y adolescentes en la ciudad de Calama. Carlos Haquin, Marcela Larraguibel, Jorge Cabezas).

A nivel mundial también encontramos investigaciones precisas en la salud mental de los niños; publicado por la Universidad de Cambridge una investigación advierte a los lectores el cuidado a

tener en cuenta cuando se compara los servicios de la salud mental entre niños y adultos, analizando que no es lo mismo y la forma de tratarlo tampoco.

(Universidad de Cambridge- “Mind the gap: The interface between child and adult mental health services. Swaran P. Sing, Navina Evans, Lester Sireling and Helen Stuart).

## **Método**

### **Enfoque de investigación**

Esta investigación tiene un enfoque de tipo cualitativo a partir del cual se investiga el comportamiento de la población infante entre los 5 a 10 años en lo que respecta a su salud mental y todo el manejo que se le ha brindado a nivel mundial y delimitándolo para este proyecto en Colombia.

Es de suma importancia los estudios realizados por profesionales de la salud, especialistas en pediatría, neurocientíficos, psicólogos y psiquiatras, además de desarrolladores tecnológicos que trabajan en la creación de aplicaciones tecnológicas para los teléfonos.

No se efectúa una medición numérica para este estudio por límites de tiempo, sin embargo se pretende para un futuro dada la situación en la creación y desarrollo de la aplicación, poder obtener datos numéricos con análisis estadísticos, para lo que sería necesario implementar un enfoque cuantitativo que permita dar un valor numérico a toda la investigación y complementarla.

Cabe resaltar que las investigaciones aquí citadas en este proyecto, han sido en su mayoría valoradas en enfoques cuantitativos y respaldadas por grandes organizaciones a nivel mundial y nacional que verifican toda la información contenida y los que no tienen enfoque cuantitativo, se basan en experiencias propias de sus autores con descripciones detalladas e interacciones.



## Tipo de Investigación

Descriptiva. La salud mental en los niños resulta ser un tema, investigado y analizado actualmente.

Sin embargo, el termino de infancia «según Ph. Ariès aparece (4) en el S. XV al XVII, como un constructo de la historia moderna. La infancia, hasta entonces, estaba subsumida y diluida como un todo del adulto» (Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría. Federico Menéndez Osorio, Madrid, junio 2014).

Ahora bien, en el tema específicamente de los niños y el uso de la tecnología existen un sin limite de estudios actuales a nivel mundial, por ejemplo, la UNICEF presenta un informe sobre este, exponiendo cifras, ventajas y desventajas del uso de la tecnología en los niños, causas, efectos de estos, brechas económicas que existen dentro de estos. (UNICEF, 2017).

Según Laurie Henry en su reseña sobre el aprendizaje en el aula con la tecnología, bastante interesante por cierto, abre debate con la frase “Falsa promesa” sobre que tanto aprenden los niños por medio de la tecnología. (International Literacy Association, feb 2005).

Aunque no se necesita ser un experto en tecnología o tener una profesión en esta área para crear el diseño de una aplicación, si es importante tener unos conocimientos básicos sobre las herramientas tecnológicas que se usaran como medio y ser muy creativo.

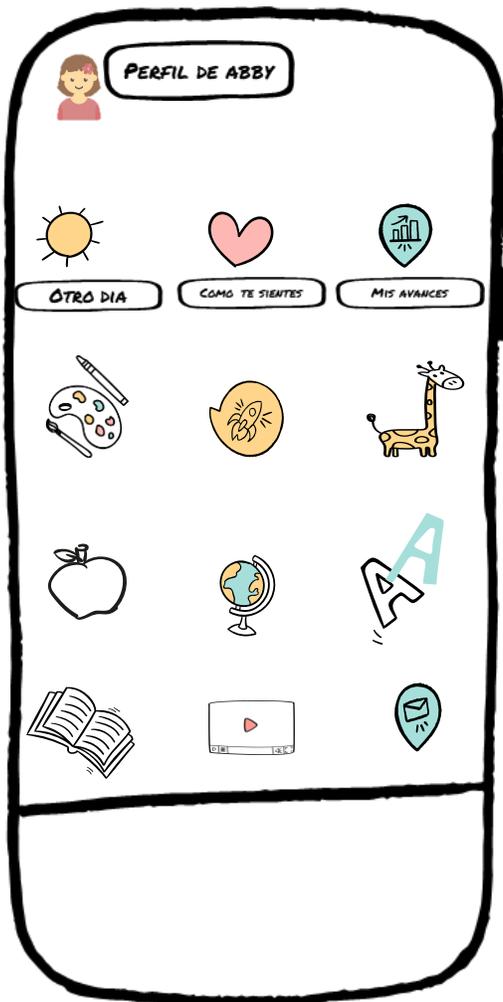
Para la creación de una aplicación tecnológica, es necesario diagramar el mockup, para esto existen herramientas como: Balsamiq mockups, tiene una versión para Desktop y otra para Google Drive, Este crea un Wireframe o un sketch.

El mockup se refiere a un bosquejo que se realiza “pre” y se puede hacer incluso en un papel sin embargo, que mejor que utilizar las herramientas tecnológicas para crear algo de tecnología.

No?

El wireframe y el sketch es una vista de ese diseño, es como traer a lo visualmente físico, algo que se desarrolla en la mente con la intención de exponer a los demás nuestras posibles ideas. Las herramientas a elegir con las que se puede crear estos mockups, pueden ser Balsamiq mockups, Illustrator o incluso AdobeXD, luego de tener el mockup, se lleva este diseño a plasmarlo más visual, es decir crear un Wireframe o un sketch, las herramientas que pueden

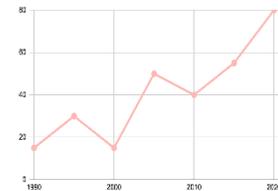
funcionar muy bien para esto son: Swift Playgrounds, App inventor, Sketch (más profesional) si se quiere aprender a diseñar y a desarrollar una aplicación se encuentra también Platzi.



La aplicación cuenta con diferentes perfiles para que el niño pueda elegir el que más le guste-esto modifica el tipo de letra y el color que predominante de la aplicación.



Cuenta con un sistema evaluativo emocional que va midiendo el sentir de niño día a día.



El niño puede elegir desde el principio el avatar que lo acompañara durante el uso de la aplicación.



La aplicación tiene la opción de incluir la edad, para que los módulos y actividades que aparezcan en la pantalla sean idóneos para su edad.



El diseño de esta aplicación contiene dibujos interactivos y los botones son en tamaño grande interactivos con movimiento.

Figura 2. Mockup de página principal de la aplicación a crear.

Nota. Ejemplo sencillo de un perfil para una niña de 5 años.

**Resultados, hallazgos obra realizada:**

Como resultado de la investigación para crear el diseño de la aplicación se puede evidenciar que padres de familia, Docentes, pediatras, psicólogos, a nivel regional, nacional y mundial preocupados por comportamientos de los niños, problemas de la salud mental que cada día incrementan y afectan en la población infantil, desean no solo encontrar los factores, el problema raíz de todo esto, sino que además se busca evitar que casos lamentables ocurran en nuestros niños, son el futuro.

La tecnología como problema en su mal uso, también es una herramienta que se encuentra entre nosotros y que debemos sacarle el mejor provecho, como por ejemplo fomentar en los niños el desarrollo de sus habilidades.

En el estudio no se evidencia aplicaciones especializadas para la salud mental de los niños, además los módulos siempre son por separado.



## Referencias

<https://www.supernotariado.gov.co/prensa/noticias/matrimonios-y-divorcios-aumentaron-en-los-primeros-ocho-meses-de-2021/>- Supernotariado de registro, Colombia.

<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/suicide>- Organización Mundial de la Salud.

<https://www.semana.com/tecnologia/articulo/ojo-con-las-aplicaciones-de-oracion-y-salud-mental-esto-revelo-un-estudio/202233/>- Revista Semana

<https://www.minsalud.gov.co/salud/publica/SMental/Paginas/gestion-integrada-para-la-salud-mental.aspx>- Ministerio de salud, Colombia

<https://www.unicef.org/es/informes/estado-mundial-de-la-infancia-2021>- Unicef

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=54525297003>- Salud mental de la infancia.

<https://www.redalyc.org/journal/4235/423561560005/html/>- Revista CES psicología.

<https://medlineplus.gov/spanish/childmentalhealth.html>- Medline plus

<https://www.youtube.com/watch?v=KbM-wrC1yjM>- Instituto para padres.

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yanaapp&hl=es\\_CO&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yanaapp&hl=es_CO&gl=US) -App store Yana

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.aboueats.meyo&hl=es\\_CO&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.aboueats.meyo&hl=es_CO&gl=US) - App store Meyo.

<https://doctorgo.es/blog/meyo-la-app-que-revolucionara-tu-vida/>- Yoigo

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.calm.android&hl=es\\_CO&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.calm.android&hl=es_CO&gl=US) - Calm appstore.

[https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0370-41062004000500003&script=sci\\_arttext&tlng=p](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0370-41062004000500003&script=sci_arttext&tlng=p)- Revista Chilena

<https://www.cambridge.org/core/journals/psychiatric-bulletin/article/mind-the-gap-the-interface-between-child-and-adult-mental-health-services/B185557A82A96F43DE82032E93ED64C2>

Por intermedio del presente documento en mi calidad de autor o titular de los derechos de propiedad intelectual de la obra que adjunto, titulada “Diseño de una aplicación para el acompañamiento y cuidado de la salud mental en niños de 5 a 10 años” , autorizo a la Corporación universitaria Unitec para que utilice en todas sus formas, los derechos patrimoniales de reproducción, comunicación pública, transformación y distribución (alquiler, préstamo público e importación) que me corresponden como creador o titular de la obra objeto del presente documento.

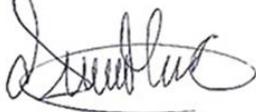
La presente autorización se da sin restricción de tiempo, ni territorio y de manera gratuita. Entiendo que puedo solicitar a la Corporación universitaria Unitec retirar mi obra en cualquier momento tanto de los repositorios como del catálogo si así lo decido.

La presente autorización se otorga de manera no exclusiva, y la misma no implica transferencia de mis derechos patrimoniales en favor de la Corporación universitaria Unitec, por lo que podré utilizar y explotar la obra de la manera que mejor considere. La presente autorización no implica la cesión de los derechos morales y la Corporación universitaria Unitec los reconocerá y velará por el respeto a los mismos.

La presente autorización se hace extensiva no sólo a las facultades y derechos de uso sobre la obra en formato o soporte material, sino también para formato electrónico, y en general para cualquier formato conocido o por conocer. Manifiesto que la obra objeto de la presente autorización es original y la realicé sin violar o usurpar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es de mi exclusiva autoría o tengo la titularidad sobre la misma. En caso de presentarse cualquier reclamación o por acción por parte de un tercero en cuanto a los derechos de autor sobre la obra en cuestión asumiré toda la responsabilidad, y saldré en defensa de los derechos aquí autorizados para todos los efectos la Corporación universitaria Unitec actúa como un tercero de buena fe. La sesión otorgada se ajusta a lo que establece la ley 23 de 1982.

Para constancia de lo expresado anteriormente firmo, como aparece a continuación.

Firma



---

Nombre **Sandra Milena Montenegro**  
CC. **1.015.430.864**