

SOFÍA MURIEL OSPINA

REFLEJOS DE VALOR





REFLEJOS DE VALOR

Presentado por

SOFÍA MURIEL

Énfasis en Diseño Editorial e Identidad de Marca

Dirigido por

ELINGTH ROSALES



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

Proyecto Avanzado en Diseño de Comunicación Visual

Diseño de Comunicación Visual

Departamento de Arte, Arquitectura y Diseño

Facultad de Creación y Hábitat

2024-1



AGRADECIMIENTOS

Este proyecto está impregnado de mucho esfuerzo y dedicación, y definitivamente no sería lo que es sin la ayuda de muchas personas, entre ellas quiero darle las gracias a mi asesora de proyecto Elingth Rosales, por siempre guiarme y darme tus consejos. También, gracias a las profesoras María Paz Vélez, Angela Sánchez, Alioka Quintero y Sara Ibarra, quienes me brindaron su mano siempre que pedí su ayuda.

Definitivamente mis profesores fueron ayuda fundamental para realizar este proyecto, pero también quiero tener presente a mis amigos, que estuvieron a mi lado con su soporte y viviendo tantas noches largas junto conmigo. A Tati, Bella, Sam, Juli, Joha y Mari.

Muchas otras personas me ayudaron a realizar este proyecto, como los trabajadores de la fundación Único de Cali y a los niños a los que les dejo este trabajo. También, gracias a los expertos que compartieron conmigo sus opiniones y ayudaron a crear un producto que ayudará a tantos niños.

Ahora, un apartado para cada persona que me ayudó con sus voces en mi audio libro, me dieron mucha felicidad escuchándolos dar vida a mis personajes, gracias.

Gracias a mi hermano, Richi, por orientarme con mi proyecto cuando me sentía perdida y sin dirección, probablemente sin ti, el resultado sería muy distinto.

Por último, pero muy importante, muchas gracias a mis padres, que siempre me dieron su apoyo incondicional, me vieron pasar esas noches interminables y me ayudaban en cada paso del camino.

TABLA DE CONTENIDO

TEMA	07
INTRODUCCIÓN	08
OBJETIVOS	09
JUSTIFICACIÓN	10
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	12
ALIADOS DEL PROYECTO	14
MARCO REFERENCIAL	17
METODOLOGÍA	40
CHECK THE GRIMOIRE	42
BENCHMARKING	57
LIGHT THE FIRE	65
CONCLUSIONES DE INVESTIGACIÓN	72
REQUERIMIENTOS DE DISEÑO	73
MIX THE POTION	74
CONCLUSIONES	152
REFERENCIAS	154
ANEXOS	157





INTRODUCCIÓN

La autoestima es un pilar fundamental en el desarrollo personal de los niños, y su importancia se acentúa durante las edades de 9 a 13 años, una etapa conocida como la niñez intermedia y la preadolescencia. En este período, los niños comienzan a formar una imagen más definida de sí mismos, influenciada por sus interacciones sociales, logros académicos y el entorno familiar. La percepción que tienen de sus habilidades y su valor personal puede afectar profundamente su bienestar emocional y su capacidad para enfrentar los desafíos diarios.

Durante estos años, los niños se vuelven más conscientes de las expectativas sociales y empiezan a compararse con sus compañeros, lo que puede impactar significativamente su autoestima. Una autoestima positiva les permite sentirse seguros, valorados y capaces de superar obstáculos, mientras que una baja autoestima puede llevar a problemas como la ansiedad, la depresión y dificultades en las relaciones interpersonales.

El desarrollo de una autoestima saludable en esta etapa es crucial para el bienestar emocional y social de los niños. Les proporciona una base sólida para la autoconfianza, la resiliencia y la capacidad de establecer relaciones saludables. Por lo tanto, es esencial que padres, educadores y cuidadores implementen estrategias efectivas para fomentar una autoestima positiva, utilizando herramientas y recursos que resuenen con los niños y les ayuden a reconocer su valor intrínseco.

Este proyecto se enfoca en explorar y aplicar métodos innovadores, como el uso de cuentos y mitología, para fortalecer la autoestima de los niños de 9 a 13 años. Al proporcionar un entorno de apoyo y oportunidades para el crecimiento personal, esperamos contribuir a su desarrollo integral, preparándolos mejor para enfrentar los desafíos de la adolescencia y la vida adulta.

OBJETIVO GENERAL

Crear una herramienta didáctica que facilite el fortalecimiento de la autoestima para el crecimiento socioemocional en niños entre los 9 a 13 años de la fundación ÚNICO de Cali, Colombia.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ◆ **Seleccionar** una variedad de cuentos y mitos que aborden temas relevantes para el desarrollo de la autoestima en niños de 9 a 13 años, considerando su capacidad cognitiva y sus intereses.
- ◆ **Analizar** los procesos relacionados con la autoestima en niños de 9 a 13 años, con el fin de encontrar los aspectos clave que influyen en su desarrollo emocional y psicológico.
- ◆ **Desarrollar** actividades didácticas y recursos complementarios basados en los cuentos y mitos seleccionados, que fomenten la reflexión, la discusión y la interiorización de conceptos relacionados con la autoestima.

JUSTIFICACIÓN



Una baja autoestima puede estar presente en la vida de todos, pero esta se empieza a formar a temprana edad, en nuestra infancia. En esta etapa, las mentes de los niños aún están abiertas a nuevas posibilidades y moldear una idea o un concepto en sus mentes es mucho más sencillo. Además, la infancia se puede considerar como un periodo en donde ocurre el inicio de la autoestima (Rice y Vestal, 2001)

Heinsen (2012) señala que la infancia temprana es crucial para la formación de la personalidad del niño y su capacidad para relacionarse con los demás. Por lo tanto, los padres y las instituciones educativas tienen la responsabilidad de fortalecer la personalidad del niño mediante estrategias que fomenten su desarrollo integral. El uso de cuentos en este proceso ayuda al niño a desarrollar habilidades de escucha y expresión, lo que a su vez contribuye a fortalecer su autoestima al sentirse autónomo y libre (Albán & Corral, 2010). Es importante crear estas oportunidades para enriquecer el proceso de formación de los niños. (Velásquez, V., Lipe, H. G., Hualpa, B. E., & Corimayta, L. M., 2022).

En un estudio de campo en Perú (Velásquez et al., 2022) que se realizó con una muestra de quince niños, de los cuales siete tienen diez años, tres nueve y otros tres ocho. Se pudo observar por medio de un pretest que 8 niños que corresponden al 53 % tenían un nivel de autoestima promedio bajo, después el 33 % estaban en un nivel de baja autoestima y solo un 13 % tenían un nivel promedio alto. Estos hallazgos sugieren que la mayoría de los niños aún requieren fortalecer sus capacidades para alcanzar un desarrollo personal adecuado en áreas como lo académico, lo familiar y lo personal en su conjunto.

Para inculcar una buena autoestima en los niños se pueden usar varias metodologías y estrategias, sin embargo, según Trepát (2011) la mejor forma para introducir un pensamiento en la mente de los niños es a través de las narraciones, porque estas son un recurso importante a partir del cual socializamos. Pueden ser cuentos, tradiciones, relatos, leyendas, tanto de tiempos cercanos como lejanos, trabajando más allá de la escala local, porque para él la imaginación que tengan que utilizar los niños/

as para comprender estos textos es una poderosa herramienta de aprendizaje.

Tomando en cuenta lo anterior, los cuentos son una herramienta para conectar con los niños e inculcarles valores, Boca, B. (2016) explica que:

Los cuentos de hadas son la primera parte de la literatura con la que entramos en contacto y no solo nos inician en el maravilloso mundo de la fantasía, sino que también nos muestran el mundo en una forma más simple, una forma que nosotros, cuando éramos niños, podemos entender. Los especialistas dicen que siempre hay un cuento de hadas que nunca olvidamos ni siquiera, aunque ya no seamos niños. La pregunta obvia es "¿Por qué?" La respuesta es bastante simple; De una forma u otra, esta historia en particular tenía más relevancia para nosotros que cualquier otra. Nos encontramos entre los personajes, pasando por las mismas experiencias que ellos, esperando el final feliz que tuvieron. Lo mejor de los cuentos de hadas no es el hecho de que nos hablen de brujas y dragones, sino el hecho de que nos muestran que las brujas y los dragones pueden ser derrotados. (Bettelheim 1976).

También se puede tomar como herramienta la mitología griega, ya que esta tiene una conexión con la psicología y la psiquiatría, Como lo explica Hernández, M. D. P. E. (2022)

Hay multitud de ejemplos en los que los relatos de la mitología griega recurren a dioses, héroes, ninfas, monstruos y mortales para explicar conflictos de valores, anhelos, patrones de conducta similares y enfrentamiento a diferentes temores. Por eso, los griegos y, en general, las civilizaciones antiguas, consideraban que los trastornos psicológicos y las enfermedades mentales eran castigos enviados por los dioses. La Psicología, como ciencia actual, encuentra en la mitología griega un material de gran utilidad para delimitar la estructura y el orden de la vida psíquica de las personas. Las sensaciones, sentimientos, percepciones y el comportamiento del ser humano, así como su interacción con los conflictos personales y sociales y su relación con el medio ambiente, son conceptos que estudia la Psicología y que se nutren directamente de argumentos extraídos de mitos griegos.

Se considera, en lo personal, que es importante abordar estos temas de fortalecimiento de la autoestima a temprana edad, ya que es la etapa en que nos estamos formando y generalmente lo que nos enseñan en estos años es fundamental para conformar nuestra personalidad y cómo nos vemos a nosotros mismos. La mayoría de veces no se le enseña a un niño que es la autoestima, y no sabemos qué hacer para cuidar nuestro bienestar psicológico, como somos niños no se nos ocurre pensar "Oye, tal vez tendría que ir a un psicólogo" o "¿Será que tengo una buena autoestima?", estas cuestiones tienen que tomarlas con cuidado los padres y educadores, para que desde temprana edad los niños construyan un desarrollo personal positivo. Al trabajar con la mitología griega y los cuentos de hadas clásicos, se aspira a contribuir con un cambio positivo en la percepción de la autoimagen, promoviendo la empatía y la aceptación entre los niños para que en un futuro logren tener las herramientas para conservar una buena autoestima.



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Diversas investigaciones han demostrado que la confianza en uno mismo, la valoración personal, el sentimiento de seguridad, la habilidad para relacionarse y amar, así como las destrezas intelectuales y sociales, se originan a partir de las vivencias y experiencias que atravesamos a lo largo de nuestra primera infancia. En entornos como el hogar y la escuela, donde impera el afecto, el respeto, la confianza y la estabilidad; los niños y niñas crecen y se desarrollan de manera psíquica, social y culturalmente más saludable. Este entorno propicia una actitud más positiva, constructiva y competitiva hacia su futuro desarrollo como individuos en diferentes etapas de la vida, desde la niñez hasta la edad adulta (Mussen, Conger y Kagan, 2000).

Durante la niñez, los niños van construyendo percepciones sobre sí mismos que se vuelven más realistas con el tiempo. Esto ocurre a medida que interactúan con sus compañeros y adquieren gradualmente independencia de sus padres. La etapa de la niñez intermedia es crucial para el desarrollo de la autoestima, ya que es cuando comienzan a formarse la imagen y la evaluación que el niño hace de sí mismo. En este período, el niño se juzga a sí mismo según sus interacciones con el entorno y cómo se ajusta a los estándares sociales, así como las expectativas

que tiene sobre su propio concepto de sí mismo. (Mussen et al, 2000).

La autoestima influye en cómo nos percibimos y valoramos a nosotros mismos, y una baja autoestima puede llevar a sentimientos de inutilidad, tristeza, ansiedad e incluso depresión. Esto puede impactar negativamente en la calidad de vida de alguien, su capacidad para disfrutar de las experiencias cotidianas y su disposición para enfrentar desafíos. En un Estudio longitudinal de NICHD (National Institute of Child Health and Human Development) se afirma que si bien la autoestima comienza a desarrollarse en la primera infancia, no educarla en esta etapa o antes de la adolescencia puede tener consecuencias negativas a largo plazo. Tuvo como resultados que los niños con baja autoestima en la infancia tenían más probabilidades de experimentar problemas de salud mental, dificultades académicas y relaciones conflictivas en la adultez (Study Of Early Child Care And Youth Development (SECCYD) Overview (Historical/For Reference Only), 2019)

Por lo anterior, se formula la siguiente pregunta problema **¿Cómo fortalecer la autoestima en niños de la tercera infancia para promover su crecimiento personal?**



ALIDOS DEL PROYECTO

FUNDACIÓN ÚNICO CALI



Es una entidad sin ánimo de lucro creada en el 2014 que contribuye con el fortalecimiento de la educación infantil en la zona de influencia de los centros comerciales ÚNICO. En el 2018 nace After School el cual recibe reconocimiento como el mejor programa social de la industria de los centros comerciales a nivel de Latinoamérica y el Caribe. La fundación está interesada en fortalecer las habilidades socioemocionales de los niños y niñas a

través del acompañamiento psicosocial y realización de actividades lúdicas y educativas. Adicionalmente, brindan actividades artísticas, culturales, deportivas y tecnológicas, para que los participantes adquieran destrezas y habilidades, y puedan así, contar con herramientas necesarias para su buen desarrollo socioemocional y construcción de proyecto de vida, acompañando a su vez, a las familias y proporcionándoles estrategias para una crianza positiva.

ALIADOS DEL PROYECTO

Psicóloga y coordinadora Alianzas de la fundación Único	
Nombre	Manuela Arias
Edad	25 años
Profesión	Psicóloga de Pontificia Universidad Javeriana Encargada del área de orientación emocional y comunicaciones Coordinadora Alianzas fundación Único

Practicante del equipo psicosocial de la fundación Único	
Nombre	Luisa Fernanda Lozano
Edad	22 años
Profesión	Técnico en recursos humanos en el SENA Trabajo social en la Unicatólica

Practicante del equipo psicosocial de la fundación Único	
Nombre	Keylla Danitza González
Edad	19 años
Profesión	Trabajo social en la Uniminuto

Voluntaria de la fundación Único	
Nombre	Yuli Andrea Carrejo
Edad	36 años
Profesión	Terapeuta ocupacional desde hace 18 años Experiencia en el área cognitiva y psicomotriz Comunicadora social Voluntaria en la fundación Único

MARCO DE REFERENCIA

En este apartado se establecen cuatro conceptos para el abordaje del proyecto de investigación. Estos son:

AUTOESTIMA
TERCERA INFANCIA
PROCESOS DE APRENDIZAJE
LITERATURA ORAL

AUTOESTIMA

Se elige investigar la autoestima como una variable clave, dado que se reconoce su importancia fundamental en la vida de cada persona, y su proceso de desarrollo se inicia desde la infancia. (Rice y Vestal, 2001). La autoestima es un concepto complejo que ha sido definido de diversas maneras por diferentes autores. A continuación, se presentan varias definiciones de la autoestima, desde el punto de vista de distintos autores.

“La autoestima es la valoración que un individuo hace de sí mismo, de sus cualidades y capacidades” (Shavelson, R. J., & Bolus, R, 1982).

“La autoestima es un sentimiento de valía personal que se basa en la creencia de que uno es competente, digno de ser amado y capaz de tener éxito” (Coopersmith, S, 1967).

“La autoestima es un estado mental positivo que se caracteriza por la confianza en uno mismo, el respeto por uno mismo y la aceptación de uno mismo” (Branden, N, 1994).

A lo largo de los años, diversas teorías han abordado el concepto de autoestima, y para esta investigación se adopta una definición que considera la autoestima como la aceptación y el respeto hacia uno mismo, junto con sentimientos de valoración personal (Rosenberg, 1979). Además, se reconoce la importancia de la evaluación cognitiva, que abarca las creencias y habilidades

que las personas tienen sobre sí mismas. En este sentido, la autoestima engloba, tal como López y Domínguez (1993) lo expresaron, el autoconcepto.

La autoestima se compone de varios elementos, entre ellos:

Autoconcepto: “Es la imagen que tenemos de nosotros mismos, incluyendo nuestras creencias sobre nuestras habilidades, cualidades y características”. (Shavelson, R. J., & Bolus, R, 1982).

Autoconfianza: “Es la confianza que tenemos en nuestras capacidades para afrontar los desafíos de la vida”. (Zimmerman, B. J, 2000).

Autoaceptación: “Es la aceptación de nosotros mismos, con nuestras fortalezas y debilidades”. (Rogers, C. R, 1961).

Autoestima: “Es el valor que nos damos a nosotros mismos como personas”. (Coopersmith, S, 1967).

Las experiencias que tenemos en la vida, tanto positivas como negativas, pueden influir en nuestra autoestima. También las relaciones que tenemos con las personas que nos rodean, especialmente con nuestros padres.

Por último, la cultura en la que vivimos puede tener un impacto en la forma en que vemos la autoestima y en la forma en que nos valoramos a nosotros mismos.



TERCERA INFANCIA

Como se va a trabajar con un rango de edad específico de niños para este proyecto, que sería entre los 9 a 13 años, se busca el término para este rango, el cual se determina como el periodo de la tercera infancia, que según (Papalia, 2009, y Mesa, 2000, como se citó en Barrezueta, 2020)

La tercera infancia, que abarca desde los 6 hasta los 11 años, es una etapa crucial en el desarrollo de los niños. Durante este período, los niños comienzan a mostrar empatía y a comprender mejor los pensamientos y sentimientos de los demás, lo que indica un progreso en su cognición social y una disminución en su egocentrismo. Además, se adentran en las operaciones concretas, lo que implica una mayor exploración intelectual, especialmente relacionada con el trabajo escolar. En este sentido, es fundamental que los niños cuenten con la presencia de figuras significativas en su entorno social, ya sea en el ámbito escolar o en su comunidad, para que puedan desarrollar significados e intereses que contribuyan a su aprendizaje tanto dentro como fuera del contexto educativo formal.

También se toma en cuenta otros factores que se desarrollan en la tercera infancia, y que según (Arango, 2006, Souza, 2029 y Elsabbagh, 2013, como se citó en Barrezueta, 2020)

Es importante proporcionar experiencias adecuadas a los niños durante la tercera etapa de la infancia, cuando el cerebro ha alcanzado un nivel de desarrollo que facilita el proceso de aprendizaje. Se hace evidente cómo los aspectos familiares, incluidos los factores del entorno y del contexto, establecen las condiciones para el desarrollo cognitivo y la organización neurocognitiva, los cuales surgen en conjunto con factores genéticos que pueden influir positivamente o negativamente en el desarrollo. De manera similar, la relación con el cuidador y la calidad de la interacción parental en el desarrollo cognitivo, aspectos que están estrechamente relacionados con el momento en que se adquieren los hitos cognitivos y el desarrollo infantil.



DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA EN LA TERCERA INFANCIA

Para abordar este tema se toma la definición de (Faas, A, 2021) y se explica a detalle:

Durante la tercera infancia, que abarca aproximadamente entre los 8 y 12 años, la autoestima en los niños se ve influenciada de manera significativa por la dimensión social del autoconcepto. En este periodo, las relaciones con sus pares y las comparaciones con otros niños adquieren una gran importancia. Es en esta etapa donde el niño comienza a verse a sí mismo reflejado en las interacciones sociales y las relaciones con los demás. Se observa un énfasis creciente en las generalizaciones que incluyen una variedad de comportamientos y pensamientos, así como la valoración de aspectos internos como preferencias y rasgos de personalidad. Por

ejemplo, es común escuchar expresiones como “disfruto jugando con mis amigos en casa, pero no me gusta jugar en la calle”.

Estos cambios no surgen por casualidad, sino que están estrechamente ligados a los avances cognitivos significativos que permiten al niño integrar diversos conocimientos, realizar abstracciones más complejas y beneficiarse de la capacidad para ver las cosas desde diferentes perspectivas. Durante la etapa escolar, la autoestima no solo se relaciona con la percepción física de uno mismo, sino también con las habilidades académicas y sociales, que se desarrollan a través de las interacciones con padres, adultos y compañeros. La exposición a nuevos entornos ofrece la oportunidad de enriquecer la percepción de uno mismo, que inicialmente se forma en el entorno familiar. A partir de los 7 u 8 años, los pares se convierten en una fuente constante de comparación, lo que permite a los niños evaluar sus propias capacidades de manera más objetiva y desligada de situaciones específicas. Con el

tiempo, la autoestima se consolida como una valoración general del Yo, independiente de aspectos particulares.

En la etapa escolar, otros factores como el locus de control y los estilos de atribución también influyen en la autoestima. Escuchar y considerar las opiniones de un niño por parte de sus padres no solo refuerza su autoestima, sino que también le hace sentir que tiene cierto control sobre su vida. Los estilos de atribución ante el éxito y el fracaso difieren entre niños con alta y baja autoestima. Los primeros tienden a atribuir el éxito a su propia capacidad, mientras que los últimos suelen culpar a circunstancias externas o a su falta de habilidad.

A continuación (Faas, A, 2021) nos explica.

Así se definen dos estilos atribucionales: — Con percepción de control y competencia: estos niños creen que sus éxitos se deben a sus capacidades, mientras que los fracasos suelen atribuirlos a factores externos o propios que se pueden controlar, en consecuencia, desarrollan altas expectativas de éxito y adoptan actitudes entusiastas

y persistentes ante nuevas tareas.

— Sin control sobre el aprendizaje: estos niños relacionan sus fracasos (pero no sus éxitos), con su capacidad, que además consideran como una característica inmodificable. Este estilo atribucional favorece la percepción de pérdida de control sobre los propios procesos de aprendizaje, que unida al sentimiento de incompetencia que se desprende de atribuirse la responsabilidad de los fracasos, mantiene a estos niños en el círculo vicioso de la autoestima negativa.



PROCESOS DE APRENDIZAJE

La vida humana se nutre continuamente de experiencias de aprendizaje, que abarcan desde el nacimiento hasta la vejez. Estas experiencias están influenciadas por una variedad de factores, tanto internos como externos, que pueden facilitar o dificultar el proceso. El aprendizaje, en todas sus formas, implica una serie de cambios y adaptaciones en el comportamiento humano, lo que lo convierte en un proceso intrínsecamente complejo y dinámico (Moretta, 2016).

EL JUEGO PARA EL DESARROLLO SOCIO - EMOCIONAL DE LOS NIÑOS

Los procesos de aprendizaje son intrincados y multifacéticos, surgiendo de una combinación de diferentes causas que convergen en un único resultado. Estas causas pueden clasificarse principalmente en dos categorías: cognitivas y emocionales. A pesar de esto, los modelos educativos predominantes suelen relegar o minimizar los aspectos emocionales, especialmente a medida que el estudiante avanza en su trayectoria educativa. No obstante, con la llegada del constructivismo y la influencia de la teoría de las inteligencias múltiples, ha surgido un nuevo enfoque en la pedagogía que reconoce la importancia fundamental de las emociones en la formación integral del estudiante (Retana, 2012). Como lo describe, (Faas, A, 2021), hay ciertos ámbitos en los que el juego contribuye al desarrollo integral de los niños, para este

proyecto, se van a tener en cuenta el afectivo-emocional y el social.

Desde una perspectiva emocional y afectiva, el juego se convierte en una experiencia gratificante que brinda placer, alegría y satisfacción a los niños. A través del juego, los niños encuentran una vía para expresarse libremente, liberar tensiones y resolver conflictos de manera positiva. Además, el juego se convierte en un refugio donde pueden enfrentar y superar las dificultades de la vida, permitiéndoles reajustar sus experiencias de acuerdo a sus necesidades, lo que contribuye significativamente a su equilibrio emocional y control emocional (Faas, A, 2021).

Desde una perspectiva social, el juego facilita la interacción entre los niños, lo que les permite conocer a otros individuos y aprender normas y reglas de comportamiento que les ayudarán a adaptarse a diferentes contextos sociales. A través de estas interacciones, los niños también comienzan a descubrir y desarrollar su autonomía personal (Faas, A, 2021).

En el cuadro que sigue se resumen las contribuciones del juego para el desarrollo infantil establecido por Garaigordobil (1998):

PSICOSOCIAL

El juego es un poderoso instrumento de comunicación y socialización, estimula el desarrollo del yo social del niño.

Los juegos de representación:

- Estimulan la comunicación y cooperación con los iguales.
- Amplían el conocimiento del mundo social del adulto y preparan al niño para el mundo del trabajo.
- Promueven el desarrollo moral, (autodominio, voluntad, asimilación de normas de conducta).
- Facilitan el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia moral.

Los juegos de reglas:

- Son aprendizajes de estrategias de interacción social.
- Facilitan el control de la agresividad.
- Son ejercicios de responsabilidad y democracia.

Los juegos cooperativos:

- Promueven la comunicación, aumentan los mensajes positivos y disminuyen los negativos.
- Incrementan las conductas prosociales y disminuyen las conductas sociales negativas.
- Estimulan interacciones y contactos físicos positivos.
- Potencian el nivel de participación y la cohesión grupal.
- Mejoran el concepto de los demás.

AFECTIVO EMOCIONAL

El juego promueve el equilibrio afectivo y la salud mental. Es una actividad placentera que genera satisfacción emocional. Permite la asimilación de experiencias difíciles, facilitando el control de la ansiedad. Posibilita la expresión simbólica de la sexualidad infantil y el proceso de la identificación sexual. Es un medio para el aprendizaje de técnicas de resolución de conflictos.

EL DIBUJO EN EL DESARROLLO INTEGRAL EN NIÑOS

El acto de dibujar es una experiencia placentera para los niños, manifestada en una creación material, única e irreplicable. Es notable que no existen dos dibujos idénticos, incluso entre niños de la misma edad y entornos similares. Esta diversidad se evidencia al observar cómo los niños reaccionan de manera diferente ante la instrucción de dibujar libremente. Algunos niños buscan constantemente la aprobación de los adultos, preguntando qué deben dibujar, cómo hacerlo y qué colores usar, lo que generalmente resulta en dibujos más estereotipados y copiados. Por otro lado, hay niños que se expresan de manera segura y libre en el papel, utilizando una amplia gama de colores y creando personajes e historias. Es importante destacar que estas formas de dibujar y la forma en que los niños interactúan con otros durante el proceso están influenciadas por los estilos de crianza de los padres y la percepción que los adultos tienen del niño, ya sea como objeto tutelar, sujeto de derechos o protagonista social (Faas, A, 2021).

Por su parte, Puleo Rojas (2012) considera el dibujo como un medio socialmente aceptable para que el niño se comunique y se exprese con el mundo exterior, representando gráficamente sus experiencias vividas.

En cuanto al desarrollo psicoemocional y afectivo, el dibujo es una forma en la que el niño puede expresar y comunicar sus intereses, deseos, preocupaciones, temores y conflictos. De hecho, se han desarrollado numerosas pruebas de inteligencia y desarrollo afectivo infantil basadas en dibujos de niños, que los psicólogos utilizan como herramienta para comprender la afectividad infantil. En este sentido, es importante resaltar la relevancia del dibujo como técnica proyectiva y prueba psicométrica, ya que puede revelar aspectos de la personalidad y situaciones que generan malestar y conflicto, lo que lo convierte en una herramienta crucial para el trabajo con niños (Faas, A, 2021).



EL CUENTO COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO

Para entender este concepto a total profundidad, Macías, L. F, . (2017) nos explica que los cuentos ofrecen personajes y situaciones que pueden ser percibidos, de manera inconsciente, como modelos de identificación. Esto no solo permite una catarsis al abordar problemas personales, sino también la resolución de conflictos internos que obstaculizan el desarrollo psicológico normal. Generalmente, los cuentos transmiten un mensaje o una lección de vida, presentando una serie de eventos que sirven como modelos para diversas situaciones. Esta es la esencia y el propósito principal de los cuentos en la mayoría de los casos. Además de la trama principal del cuento, cada párrafo presenta situaciones y personajes arquetípicos que a menudo ofrecen lecciones inesperadas para cada lector, dependiendo de su sensibilidad o perspectiva de lectura.

La existencia del cuento popular tradicional, su perdurabilidad a pesar de su viaje de siglos en el vehículo incierto de la memoria, la deleitación (que deberíamos llamar más bien embrujo) con que lo disfrutamos y el parecido que los cuentos espontáneos de los niños tienen con él, demuestran que la forma más efectiva que ha encontrado el hombre para comprender el concepto abstracto, resulta ser su concretización en el cuento; no es lo mismo comprender la envidia por sí sola que por medio de la envidia de las hermanastras de Cenicienta, ni es lo mismo comprender la bondad, sin más, que la bondad de Cenicienta al perdonar a sus hermanastras.

LITERATURA ORAL

La literatura oral es el conjunto de expresiones literarias que se transmiten de generación en generación de forma oral, sin ser fijadas por escrito.

Según Sepúlveda, Luis (1998) La oralidad no se limita simplemente a recordar el pasado, sino que constituye un sistema completo de transmitir conocimientos históricos dentro de una cultura a través de su historia oral. Este sistema se adapta para traducir expresiones orales a formas escritas, permitiendo así que la literatura oral se exprese de manera similar a la literatura escrita. La estética de la oralidad, aplicable a diversas formas narrativas como leyendas, mitos, cuentos y poemas, incorpora elementos sensoriales como olores, sabores y colores, que pueden no estar presentes en la escritura convencional pero que se sugieren mediante el uso de metáforas. La metáfora se utiliza para captar, interpretar y transmitir la esencia de las historias orales, involucrando al narrador-investigador en el proceso de traducción y enriqueciendo así la comprensión del texto recopilado. La oralitura, al emplear la metáfora como estrategia de traducción narrativa, se fundamenta en las relaciones simbólicas que reflejan la realidad, convirtiéndose en una herramienta integral para explicar y entender la oralidad.

“La literatura oral es un conjunto de textos que se transmiten de forma oral a través del tiempo, sin ser fijados por escrito. Esta tradición se caracteriza por su carácter dinámico y cambiante, ya que los textos se van adaptando a las diferentes culturas y contextos en los que se narran” (Barbieri, S, 2016). La literatura oral: un patrimonio cultural inmaterial. Revista de Folklore, 44(364), 13-24.).

“La literatura oral es una forma de comunicación que permite a las comunidades compartir sus valores, creencias y tradiciones. Esta tradición juega un papel fundamental en la construcción de la identidad cultural

de los pueblos” (Pérez-Gómez, A. I., 2017). La literatura oral como fuente de conocimiento y aprendizaje. Revista de Educación, 375, 15-30.).

Características de la Literatura Oral:

Tradicición oral: Se transmite de forma oral de generación en generación. (Wikipedia, 2024)

Carácter dinámico: Los textos se van adaptando a las diferentes culturas y contextos en los que se narran.

Variabilidad: No existe una única versión de un texto oral, sino que existen diferentes variantes (Leyenda [Enciclopedia de la literatura en México], 2018).

Creatividad: Los narradores orales tienen un papel importante en la creación y recreación de los textos (El arte y oficio de narrar [AEDA], 2016).



Géneros de la Literatura Oral:

Cuentos: Narraciones breves de ficción que generalmente tienen una trama simple y personajes arquetípicos.

Mitos: Narraciones que explican el origen del mundo, de los seres humanos y de los fenómenos naturales.

Leyendas: Narraciones que mezclan elementos reales y ficticios, y que generalmente están relacionadas con un lugar o un personaje específico.

Canciones: Composiciones musicales que incluyen un texto poético.

Poemas: Composiciones poéticas que se caracterizan por su uso del lenguaje figurado y del ritmo. (Clase digital 8. Poesía: El poema y la voz poética [NODO Universitario], 2022)

Refranes: Dichos populares que expresan una sabiduría popular.

CUENTOS DE HADAS CLÁSICOS

Según (Los cuentos de hadas [BLOG Noticias Oposiciones y bolsas Trabajo Interinos. Campuseducacion.com], 2020) los cuentos de hadas clásicos son narraciones ficticias que generalmente se caracterizan por:

Personajes sobrenaturales: Hadas, brujas, duendes, ogros, animales que hablan, etc.

Elementos mágicos: Hechizos, varitas mágicas, objetos con poderes especiales, etc.

Tramas simples: Con un conflicto central que se resuelve al final.

Moraleja: Una enseñanza o lección de vida que se transmite al final del cuento.

Final feliz: En la mayoría de los casos, el bien triunfa sobre el mal y los personajes principales encuentran la felicidad.

A continuación, se presenta una definición amplia de cuentos de hadas clásicos, con citas y referencias de investigaciones.

“Los cuentos de hadas clásicos son un tipo de narración folclórica que se caracteriza por su contenido mágico y maravilloso. Estos cuentos se han transmitido de generación en generación de forma oral y escrita, y han formado parte de la cultura popular de muchas sociedades a lo largo del mundo” (Botero, L. F, 2015). Los cuentos de hadas clásicos: un análisis desde la perspectiva de la psicología infantil. Revista de Psicología Infantil, 14(2), 125-140.).

“Los cuentos de hadas clásicos suelen presentar personajes arquetípicos, como el héroe, la princesa, el villano, la bruja, etc., y a menudo se basan en temas universales como el bien y el mal, la vida y la muerte, el amor y el desamor” (Zipes, J, 2013). The Oxford companion to fairy tales. Oxford University Press.).

“Los cuentos de hadas clásicos han sido objeto de estudio por parte de diversos autores, desde folkloristas hasta psicólogos, quienes han analizado su significado cultural, su impacto en el desarrollo infantil y su relación con la literatura y el arte” (Bettelheim, B, 1976). The uses of enchantment: The meaning and importance of fairy tales. Knopf Doubleday Publishing Group.).

Según (Los cuentos de hadas [BLOG Noticias Oposiciones y bolsas Trabajo Interinos. Campuseducacion.com], 2020). Los cuentos de hadas clásicos tienen un origen muy antiguo y se han transmitido de generación en generación de forma oral. Muchos de estos cuentos se originaron en Europa, Asia y Oriente Medio, y luego se difundieron a otras partes del mundo.

CUENTOS SELECCIONADOS

RAPUNZEL (Hermanos Grimm)

Enseñanza sobre la autoestima

1. Amor incondicional de los padres
2. Resiliencia y perseverancia
3. Confianza en uno mismo
4. Amor verdadero y lealtad

Esta historia enseña a los niños sobre el amor incondicional de los padres, la resiliencia, la confianza en uno mismo y el valor del amor verdadero y la lealtad a través de la historia de una niña encerrada en una torre por una bruja malvada, quien encuentra fuerza en el amor de sus padres y su propia determinación.

PULGARCITO (Hermanos Grimm)

Enseñanza sobre la autoestima

1. Resiliencia y ingenio
2. Empatía y compasión
3. Autoconfianza
4. Valoración de las diferencias

A través de la historia de un niño pequeño y menospreciado por su familia, Pulgarcito enseña a los niños sobre la resiliencia, el ingenio, la empatía, la autoconfianza y la valoración de las diferencias como una fuente de fortaleza y unidad familiar.

EL PRÍNCIPE RANA (Hermanos Grimm)

Enseñanza sobre la autoestima

1. Valoración de la bondad y la gratitud

2. Aceptación de las diferencias
3. Reconocimiento de errores y aprendizaje
4. Empoderamiento a través de la bondad
5. Valoración de la autoimagen

Esta historia destaca la valoración de la bondad y la gratitud, la aceptación de las diferencias, el reconocimiento de errores y aprendizaje, el empoderamiento a través de la bondad y la valoración de la autoimagen, mostrando cómo los actos de bondad pueden tener un impacto positivo en el mundo y en la percepción de uno mismo.

EL REY PICO DE TORDO (Hermanos Grimm)

Enseñanza sobre la autoestima

1. Valoración de la sinceridad
2. Autoaceptación y autenticidad
3. Reconocimiento del valor interior
4. Confianza en uno mismo

A través de la historia de una joven de origen humilde, esta narrativa enseña sobre la valoración de la sinceridad, la autoaceptación y autenticidad, el reconocimiento del valor interior y la confianza en uno mismo, demostrando que la verdadera belleza reside en la sinceridad y el carácter genuino.

BLANCANIEVES Y LOS 7 ENANITOS (Hermanos Grimm)

Enseñanza sobre la autoestima

1. Valorar la bondad y la virtud



2. Resistencia frente a la adversidad
3. Valorar la belleza interior sobre la apariencia exterior
4. Apoyo y amistad
5. Final feliz a pesar de los desafíos

Esta historia resalta la importancia de la bondad y la virtud, la resistencia frente a la adversidad, la valoración de la belleza interior sobre la apariencia exterior, el apoyo y amistad mutua, y la idea de que incluso en momentos difíciles, siempre hay esperanza y la posibilidad de un final feliz.

LA CENICIENTA (Hermanos Grimm)

Enseñanza sobre la autoestima

1. Resiliencia ante la adversidad
2. Autoaceptación y confianza en uno mismo
3. Apoyo emocional y bondad
4. Capacidad de cambio y crecimiento personal
5. Valoración de la autenticidad y la bondad

A través de la historia de una joven maltratada por su familia, La Cenicienta enseña sobre la resiliencia ante la adversidad, la autoaceptación y confianza en uno mismo, el apoyo emocional y la bondad, la capacidad de cambio y crecimiento personal, y la valoración de la autenticidad y la bondad como cualidades más importantes que la apariencia externa o el estatus social.

CAPERUCITA ROJA (Hermanos Grimm)

Enseñanza sobre la autoestima

1. Confianza en sí mismos
2. Escuchar y seguir instrucciones
3. Capacidad para reconocer peligros
4. Buscar ayuda cuando sea necesario

5. Aprendizaje de lecciones importantes

Esta historia destaca la importancia de la confianza en sí mismo, la obediencia a las instrucciones, la capacidad para reconocer peligros potenciales, buscar ayuda cuando sea necesario y aprender lecciones importantes sobre la seguridad y la precaución en un mundo lleno de peligros.

EL SASTRECILLO VALIENTE (Hermanos Grimm)

Enseñanza sobre la autoestima

1. Valentía y determinación
2. Creatividad y astucia
3. Autoconfianza
4. Reconocimiento y recompensa

A través de la historia de un joven sastrecillo, esta narrativa enseña sobre la valentía y determinación, la creatividad y astucia, la autoconfianza y el reconocimiento y recompensa por las acciones valientes, demostrando que el coraje y la inteligencia pueden superar incluso al enemigo más formidable.

EL PATITO FEO (Hans Christian Andersen)

Enseñanza sobre la autoestima

1. Aceptación de la diversidad
2. Resiliencia ante la adversidad
3. Autoaceptación y autoestima
4. Mensaje de esperanza y transformación personal

En "El Patito Feo", se destacan varias lecciones sobre la autoestima. A través de la historia del Patito Feo, los niños aprenden sobre la importancia de aceptar la diversidad y reconocer el valor de cada individuo, independientemente de sus diferencias. Además, la resiliencia del

Patito Feo ante la adversidad enseña a los niños sobre la importancia de perseverar y mantenerse fuertes frente a los desafíos. Al final, cuando el Patito Feo descubre su verdadera identidad como un hermoso cisne, se resalta el poder de la autoaceptación y la elevación de la autoestima. Esta historia transmite un mensaje de esperanza y transformación personal, mostrando a los niños que, incluso en los momentos más difíciles, siempre hay espacio para el crecimiento y la realización personal.

EL SOLDADITO DE PLOMO (Hans Christian Andersen)

Enseñanza sobre la autoestima

1. Autoaceptación
2. Resiliencia
3. Valoración personal
4. Amor propio y aceptación mutua

En "El Soldadito de Plomo", se destacan varias lecciones sobre la autoestima. La historia del soldadito de plomo enseña a los niños la importancia de la autoaceptación, mostrando cómo el soldadito valiente enfrenta sus desafíos a pesar de su diferencia física. Su resiliencia frente a las adversidades resalta la importancia de la fortaleza y la perseverancia. Además, la valoración personal que la bailarina desarrolla hacia el soldadito enfatiza que el verdadero valor de una persona no reside en su apariencia externa, sino en sus acciones y carácter. Finalmente, el amor mutuo entre el soldadito y la bailarina subraya la importancia del amor propio y la aceptación mutua en las relaciones saludables.

LA REINA DE LAS NIEVES (Hans Christian Andersen)

Enseñanza sobre la autoestima

1. Resistencia a la influencia negativa

2. Amistad verdadera y empatía
3. Autovaloración y superación personal
4. Aceptación de la propia historia

En "La Reina de las Nieves", la historia presenta una serie de lecciones sobre la autoestima. A través del viaje de Kai y la determinación de Gerda, los niños aprenden sobre la importancia de resistir las influencias negativas que pueden socavar su autoestima. Además, la historia resalta el valor de la verdadera amistad y la empatía como medios para superar desafíos difíciles. A medida que Kai redescubre su autovaloración y amor por Gerda, los niños comprenden la importancia de reconocer su propio valor interno y buscar relaciones que los fortalezcan emocionalmente. La aceptación de la propia historia y la esperanza en la renovación también se destacan, mostrando a los niños que, a pesar de los desafíos, el amor, la amistad y la perseverancia pueden conducir a una transformación personal y al fortalecimiento de la autoestima.

LA CAJA DE FÓSFOROS (Hans Christian Andersen)

Enseñanza sobre la autoestima

1. Imaginación y esperanza
2. Aceptación de la pérdida
3. Valoración de la vida interior
4. Esperanza en tiempos difíciles

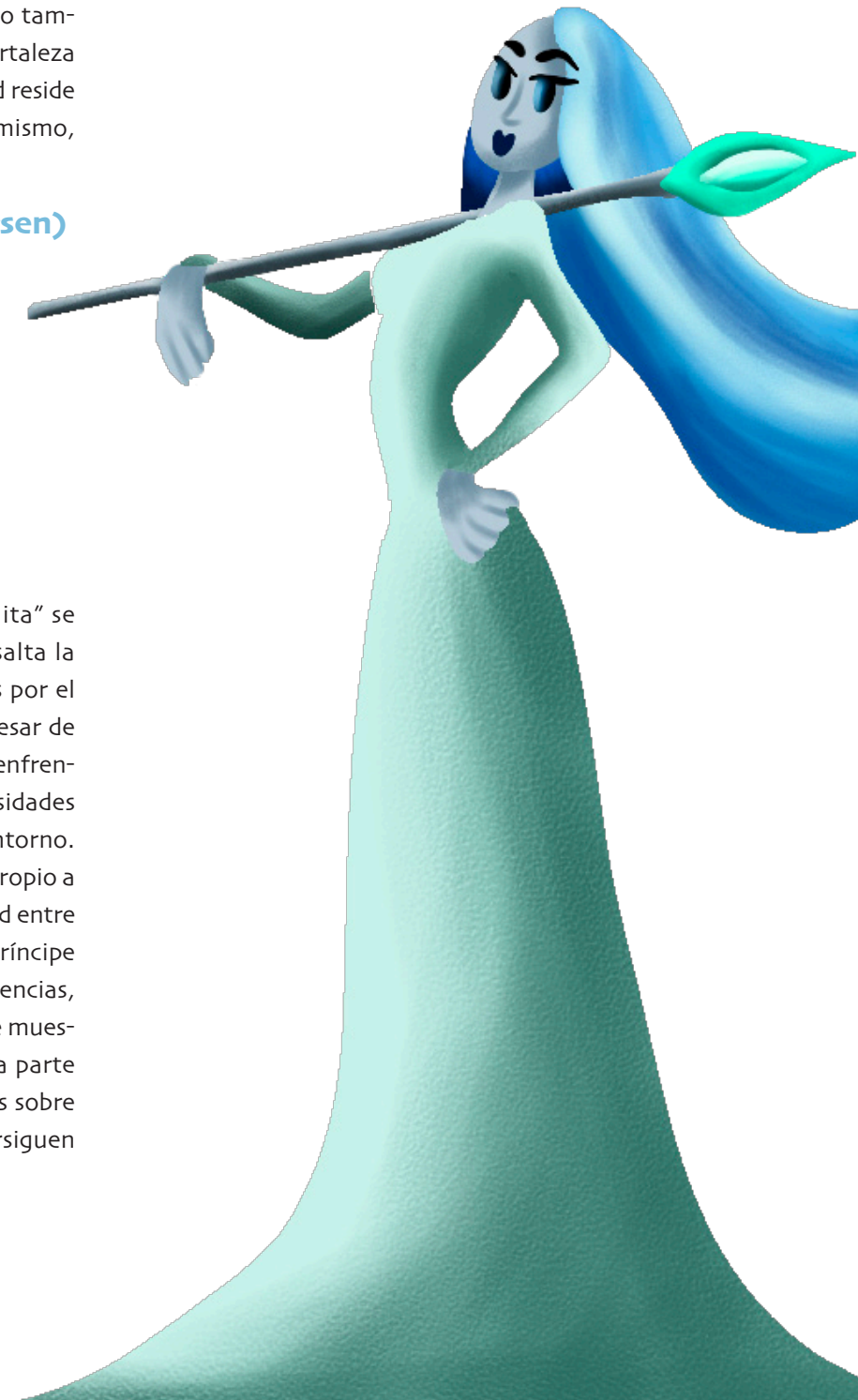
En esta historia, la protagonista es una niña desamparada que, a pesar de enfrentar el frío, el hambre y la soledad en la víspera de Año Nuevo, encuentra consuelo y felicidad en sus sueños y en la luz de los fósforos que enciende. Aunque la historia termina trágicamente con su muerte, transmite un mensaje de esperanza, aceptación y valoración de la vida interior. A través de la imaginación y la esperanza, la niña encuentra belleza y amor en su mundo

interior, enseñando a los niños la importancia de mantener viva la esperanza y la capacidad de encontrar alegría incluso en los momentos más oscuros. Este relato también promueve la aceptación de la pérdida y la fortaleza emocional, reconociendo que la verdadera felicidad reside en la capacidad de encontrar paz dentro de uno mismo, incluso en tiempos difíciles.

LA SIRENITA (Hans Christian Andersen) Enseñanza sobre la autoestima

1. Seguir los sueños
2. Valentía para enfrentar desafíos
3. Autoaceptación y amor propio
4. Amor verdadero y aceptación mutua
5. Apoyo de la familia y los amigos

La enseñanza sobre la autoestima en "La Sirenita" se centra en varios aspectos clave. Primero, se resalta la importancia de seguir los sueños, representados por el deseo de Ariel de explorar el mundo humano a pesar de los obstáculos. Luego, se destaca la valentía para enfrentar desafíos, mostrando cómo Ariel supera adversidades como la pérdida de su voz y la oposición de su entorno. Además, se enfatiza la autoaceptación y el amor propio a través del viaje de Ariel para reconciliar su identidad entre dos mundos. El amor verdadero entre Ariel y el príncipe subraya la idea de que el amor trasciende las diferencias, promoviendo la aceptación mutua. Finalmente, se muestra el apoyo de la familia y los amigos como una parte crucial del camino de Ariel, enseñando a los niños sobre la importancia del apoyo emocional mientras persiguen sus sueños.



MITOLOGÍA GRIEGA

La mitología griega es el conjunto de creencias y relatos que los antiguos griegos tenían sobre sus dioses, diosas, héroes y seres mitológicos. Estos relatos se transmitían de forma oral y escrita, y formaban parte importante de la cultura y la vida cotidiana de la antigua Grecia.

A continuación, se presenta una definición amplia de la mitología griega, con citas y referencias de investigaciones.

“La mitología griega es un sistema de creencias politeísta que gira en torno a una serie de dioses y diosas que habitaban el monte Olimpo. Estos dioses y diosas tenían diferentes poderes y responsabilidades, y estaban involucrados en todos los aspectos de la vida humana, desde el nacimiento hasta la muerte” (Kirk, G. S., 2017). *The Nature of Greek Myths*. Oxford University Press.).

“Los mitos griegos no solo eran historias fantásticas, sino que también servían para explicar el origen del mundo, el orden social, los fenómenos naturales y los valores morales” (Morford, M. P. O., & Lenardon, R. J. (2006). *Classical Mythology*. Oxford University Press.).

“La mitología griega ha tenido un gran impacto en la cultura occidental, y sus historias y personajes siguen siendo utilizados en el arte, la literatura y el cine” (Grimal, P., 2008). *The Dictionary of Classical Mythology*. Wiley-Blackwell.).

Características de la Mitología Griega:

De acuerdo con (De Expertos En Artes y Humanidades, 2023). El politeísmo era una creencia hacia la existencia de una gran cantidad de dioses y diosas. Y el antropomorfismo era la característica de que los dioses y diosas tenían forma humana y emociones como los humanos. También estaba la intervención divina, los dioses y diosas intervenían en la vida de los humanos.

Según (Tema 5. Religión y Formas de Vida En la Antigua Grecia : Tema 5. Religión y Formas de Vida En la Antigua Grecia, s. f.). El destino era un poder superior

que controlaba el curso de la vida. Y los sacrificios eran otra característica común en los mitos griegos, se realizaban a los dioses para obtener su favor.

Funciones de la Mitología Griega:

Función explicativa: Explicaba el origen del mundo, el orden social y los fenómenos naturales (Wikipedia, 2024).

Función moral: Transmitía valores morales y sociales (Giani, 2022).

Función social: Unificaba a la comunidad griega.

Función lúdica: Entretenimiento y diversión.

De acuerdo con Kiss (2024) estos son los temas principales abordados en la mitología griega:

Creación del mundo: Cómo se originó el universo y la vida.

Los dioses y diosas: Sus poderes, responsabilidades e historias.

Los héroes: Sus hazañas y aventuras.

La guerra: Los conflictos entre los dioses, los héroes y los humanos.

El amor: Las historias de amor entre dioses, diosas, héroes y humanos.

La muerte: El destino de los humanos después de la muerte.



MITOS SELECCIONADOS

AFRODITA

Enseñanza sobre la autoestima

1. Aceptación de uno mismo
2. Valorar la belleza interior
3. Amor propio
4. Empoderamiento
5. Celebración de la diversidad

El mito de Afrodita enseña a los niños sobre la importancia de aceptarse a sí mismos tal como son, valorando tanto su belleza física como sus cualidades interiores. Afrodita representa la autoaceptación, el amor propio y la celebración de la diversidad en todas sus formas. Por otro lado, el mito de Atalanta destaca la valentía, la igualdad de género y la resiliencia frente a los desafíos. Atalanta inspira a los niños a perseguir sus sueños con determinación y a desafiar los estereotipos de género. En cuanto a Atenea, su mito resalta la importancia de la inteligencia, la creatividad y la autonomía. Atenea motiva a los niños a valorar su capacidad de aprendizaje y resolución de problemas, así como su independencia y capacidad de tomar decisiones por sí mismos. Por último, Hefesto enseña a los niños sobre la resiliencia, la autoaceptación y la importancia del trabajo en equipo. A pesar de sus limitaciones físicas, Hefesto demuestra que el desarrollo de habilidades creativas y técnicas, así como la superación de desafíos, pueden fortalecer la autoestima y llevar al éxito personal. Cada mito ofrece valiosas lecciones sobre la autoestima y el desarrollo personal, mostrando a los niños diferentes aspectos de la fortaleza interior y

la capacidad de superar obstáculos con determinación y confianza en sí mismos.

ATALANTA

Enseñanza sobre la autoestima

1. Valentía y determinación
2. Igualdad de género
3. Autoconfianza y autoestima
4. Independencia y libertad
5. Resiliencia

La valiente cazadora Atalanta inspira la determinación y el coraje en la búsqueda de los sueños personales, desafiando los estereotipos de género y promoviendo la igualdad. Su historia enseña la importancia de la autoconfianza y la persistencia en la consecución de metas, fortaleciendo así la autoestima de aquellos que se atreven a perseguir sus aspiraciones con valentía. Además, su independencia y rechazo a conformarse con expectativas sociales muestran la importancia de vivir auténticamente, respetando las propias necesidades y deseos.

ATENEA

Enseñanza sobre la autoestima

1. Inteligencia y sabiduría
2. Creatividad y habilidades artísticas
3. Fuerza y valentía

4. Autonomía y independencia**5. Estrategia y planificación**

Atenea personifica la inteligencia y la sabiduría, promoviendo el valor del aprendizaje continuo y la resolución creativa de problemas. Su historia destaca la importancia de la autonomía y la independencia, alentando a los individuos a tomar decisiones por sí mismos y seguir su propio camino. Atenea también representa la fuerza y el coraje, mostrando que la superación de desafíos con determinación y estrategia fortalece la autoestima y la confianza en uno mismo.

HEFESTO**Enseñanza sobre la autoestima**

1. Creatividad y habilidades artísticas
2. Resiliencia y perseverancia
3. Autoaceptación y autoestima
4. Habilidades técnicas y trabajo en equipo

A pesar de su discapacidad física y el rechazo inicial de su madre, Hefesto demuestra que el desarrollo de habilidades creativas y técnicas puede superar cualquier obstáculo. Su historia enfatiza la importancia de la autoaceptación y la resiliencia frente a la adversidad, promoviendo la valoración del propio valor intrínseco más allá de las apariencias externas. Además, su habilidad para trabajar en equipo y contribuir de manera significativa a la sociedad muestra que todos tienen un lugar y un propósito únicos.

HERMES**Enseñanza sobre la autoestima**

1. Ingenio y astucia
2. Comunicación efectiva
3. Confianza en uno mismo
4. Rapidez y agilidad

Hermes, el mensajero de los dioses, representa el ingenio y la comunicación efectiva, fomentando la confianza en uno mismo al enfrentar desafíos con creatividad y astucia. Su historia resalta la importancia de la autoconfianza y la determinación al creer en las propias habilidades y capacidades. Además, su rapidez y agilidad simbolizan la importancia de mantenerse activo y en movimiento, promoviendo un estilo de vida saludable y enérgico.

HÉCATE**Enseñanza sobre la autoestima**

1. Autoaceptación
2. Confianza en la intuición
3. Empoderamiento personal
4. Conexión con la naturaleza

Representa la autoaceptación al abrazar su singularidad y poderes únicos, fomentando en los niños la valoración de sus habilidades individuales. Además, su asociación con la intuición y el empoderamiento personal inspira a confiar en sí mismos y a superar desafíos, fortaleciendo así su autoestima. Su conexión con la naturaleza promueve el aprecio por el mundo natural y el sentido de pertenencia.

HÉRCULES**Enseñanza sobre la autoestima**

1. Resiliencia ante los desafíos
2. Autoconfianza en la propia fuerza
3. Valentía y heroísmo
4. Aceptación de la propia humanidad

Encarna la resiliencia ante los desafíos al enfrentar obstáculos imposibles con perseverancia, enseñando a los niños la importancia de nunca renunciar. Su autoconfianza en su fuerza interior inspira a los niños a confiar en sus propias habilidades y a creer en su capacidad para superar dificultades. Además, su aceptación de la propia

humanidad promueve la compasión hacia uno mismo y el aprendizaje a partir de los errores.

PERSEO**Enseñanza sobre la autoestima**

1. Superación de desafíos aparentemente imposibles
2. Confianza en uno mismo y en sus habilidades
3. Empatía y compasión
4. Aceptación de la propia identidad y origen

Demuestra la superación de desafíos aparentemente imposibles al enfrentar a Medusa con ingenio y determinación, enseñando a los niños a buscar soluciones creativas ante la adversidad. Su confianza en sí mismo y en sus habilidades promueve la autoconfianza y la creencia en uno mismo. Además, su compasión hacia los vulnerables y su aceptación de su propia identidad enseñan importantes lecciones sobre la empatía y la autoaceptación.

AQUILES**Enseñanza sobre la autoestima**

1. Reconocimiento de las propias fortalezas y talentos
2. Importancia del apoyo y la amistad
3. Aceptación de la propia humanidad y limitaciones
4. Valorar la vida y la importancia de la honra

Destaca el reconocimiento de las propias fortalezas y talentos, fomentando la autoestima al valorar las habilidades individuales. Su estrecha amistad con Patroclo resalta la importancia del apoyo emocional y la conexión con los demás. Además, su aceptación de la propia humanidad enseña la importancia de aceptar las imperfecciones y limitaciones personales para cultivar una actitud compasiva hacia uno mismo.

ARTEMISA**Enseñanza sobre la autoestima**

1. Independencia y autoconfianza
2. Conexión con la naturaleza y el respeto por los seres vivos
3. Valoración de la pureza y la integridad personal
4. Fortaleza y determinación
5. Empatía y protección hacia los vulnerables

Representa la independencia y la autoconfianza al ser una diosa autosuficiente que confía en sus propias habilidades. Su conexión con la naturaleza y el respeto por los seres vivos promueven el aprecio por el entorno natural. Además, su valoración de la pureza y la integridad personal fomenta la autoestima alentando a los niños a mantenerse fieles a sus principios.

PEGASO**Enseñanza sobre la autoestima**

1. Imaginación y creatividad
2. Autonomía y superación de obstáculos
3. Valoración de la singularidad y la diversidad
4. Vínculo con la naturaleza y el aire libre
5. Desarrollo de la confianza en sí mismo

Encarna la imaginación y la creatividad al desafiar las leyes de la naturaleza con su vuelo, inspirando a los niños a explorar su propia imaginación y desarrollar ideas creativas. Su autonomía y superación de obstáculos promueven la confianza en uno mismo y el empoderamiento personal. Además, su singularidad y valoración de la diversidad enseñan a los niños a apreciar sus propias cualidades únicas.

PERSÉFONE

Enseñanza sobre la autoestima

1. Aceptación del cambio y la transición
2. Resiliencia y adaptabilidad
3. Exploración de la dualidad y la complejidad
4. Empoderamiento personal y toma de decisiones
5. Celebración de la feminidad y la autoexpresión

Representa la aceptación del cambio y la transición al pasar parte del año en diferentes lugares, enseñando a los niños a adaptarse a las circunstancias cambiantes de la vida. Su resiliencia y adaptabilidad inspiran a los niños a superar desafíos con fuerza y determinación. Además, su exploración de la dualidad y la complejidad enseña a los niños a aceptar y comprender las diferentes facetas de uno mismo.



EMPATIZAR

DEFINIR

PROTOTIPAR

LIGHT THE FIRE

Tarjeta persona
Mapa de empatía
Clustering
Insights

CAST THE ENCHANTMENT

Prototipo en imagen
Prototipo en bruto

CHECK THE GRIMOIRE



IDEAR

MIX THE POTION

Moodboard
Brainstorming
Story board

HOCUS POCUS

Evaluación del valor
Evaluación de la experiencia
User testing

TESTEAR

METODOLOGÍA DESIGN THINKING

MAKE A WISH

En esta metodología ágil e innovadora que se centra en el usuario, nos permite extraer insights y transformarlos en un producto. Se busca mejorar la experiencia final de un producto cocreando de la mano con el usuario. Este tipo de metodología se caracteriza por tener cinco etapas.

A cada una se les asignó un nombre de acuerdo a la temática del proyecto, la fantasía, la magia y los cuentos de hadas: Empatizar (**Check the Grimoire**), que hace referencia a cuando una bruja va a consultar su Grimorio o libro de encantamientos para hacer una poción. Definir

(**Light the fire**), se le define como ese momento en que se enciende el caldero para cocinar la poción. Idear (**Mix the potion**), se refiere a cuando ya todos los ingredientes están dentro del caldero y se empiezan a mezclar. Prototipar (**Cast the enchantment**), ese momento en que ya la poción esta lista y se lanza el encantamiento. Y Testear (**Hocus Pocus**), que es una palabra muy comúnmente conocida utilizada por brujas y magos para ligar un encantamiento y lanzarlo.

CHECK THE GRIMOIRE

EMPATIZAR

Esta fase se refiere a la etapa en que se hace un reconocimiento profundo de los usuarios del proyecto por medio de varias herramientas que ayudan a delimitarlos.

DIAGRAMA DE PRIORIDADES

La herramienta del diagrama de prioridades sirve para ayudar a tomar decisiones al visualizar y clasificar diferentes elementos según su importancia o relevancia en relación con un objetivo o criterio específico. Permite identificar y asignar niveles de prioridad a cada elemento, lo que facilita la organización y la toma de decisiones informadas.

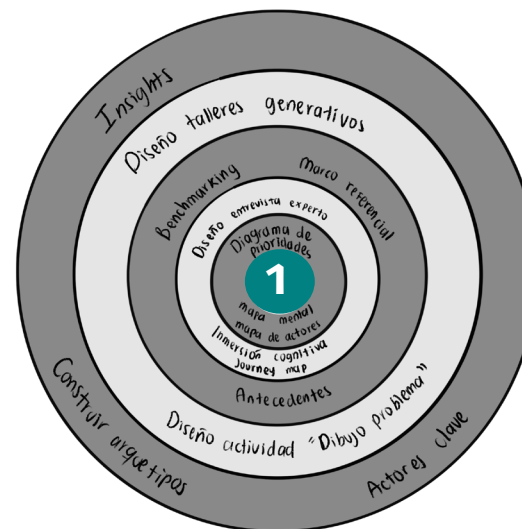
OBJETIVO

Se pudo establecer que herramientas eran más

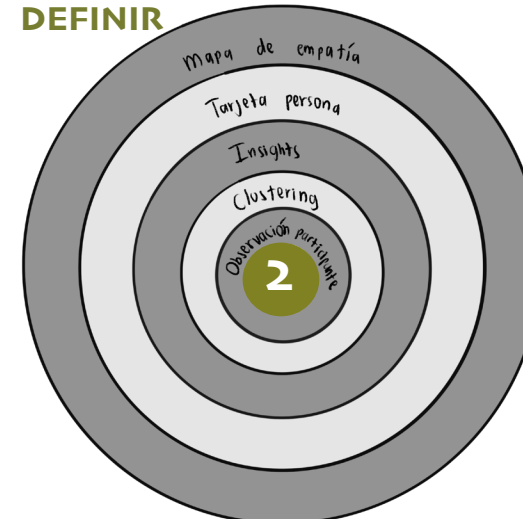
HALLAZGOS

prioritarias de acuerdo a cada fase de la metodología de investigación y así tener una visión general de la ruta de trabajo a tomar de acuerdo al avance del proyecto.

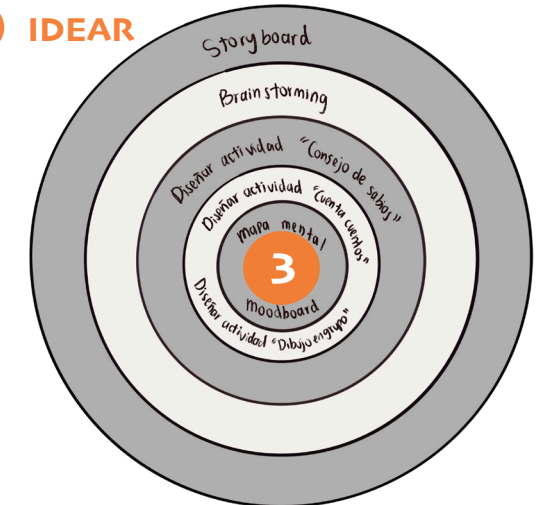
1 EMPATIZAR



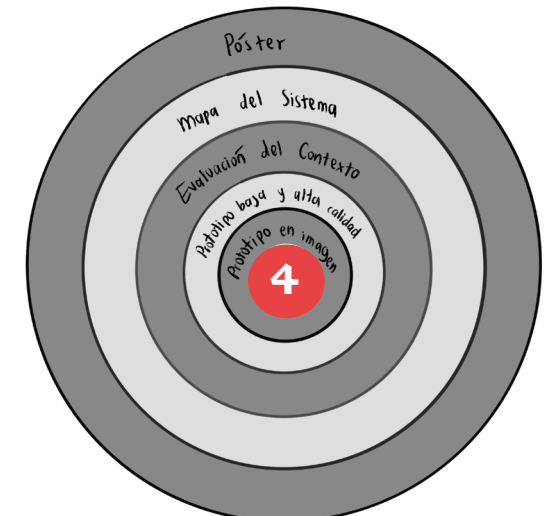
2 DEFINIR



3 IDEAR



4 PROTOTIPAR



5 TESTEAR

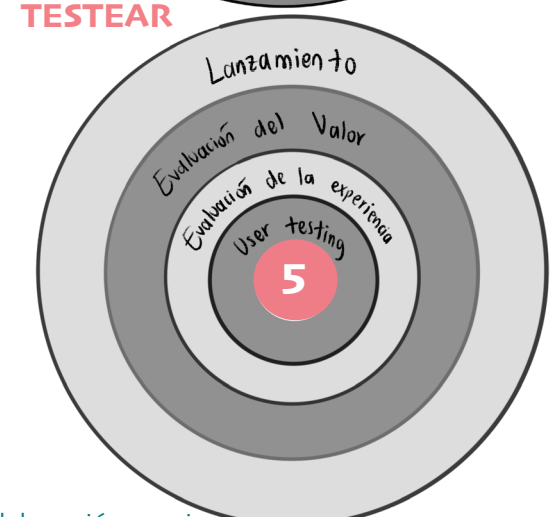


diagrama de prioridades de elaboración propia

MAPA DE ACTORES

Con esta herramienta se definen todos los actores o usuarios que interactúan con el proyecto y sus relaciones entre sí, determinando cuanta participación y vinculación tienen en el proceso.

OBJETIVOS

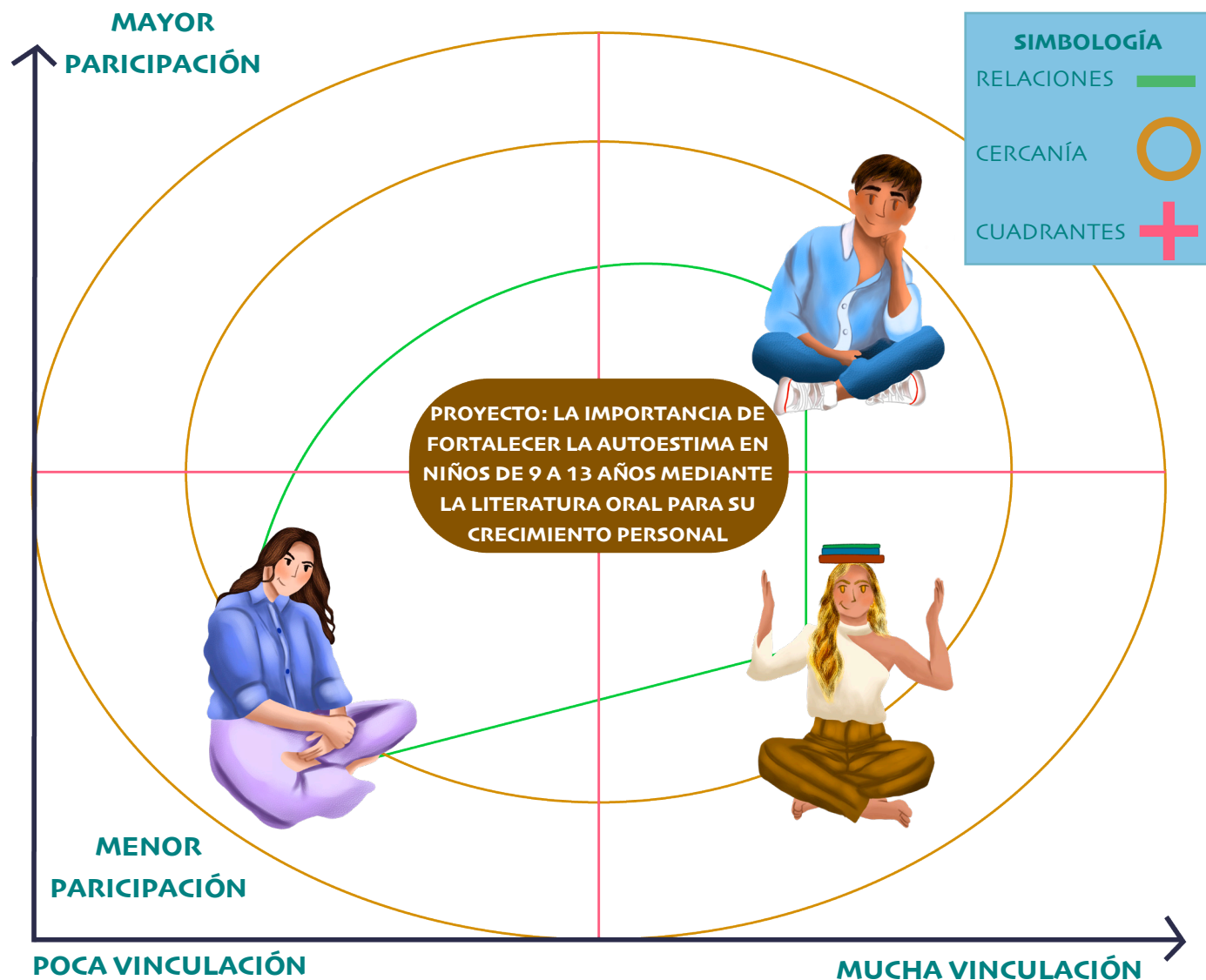
- Definir los usuarios principales del proyecto.
- Identificar las relaciones entre dichos actores entre si dentro del contexto en que interactúan.

HALLAZGOS

Los niños son los que tienen mayor participación y vinculación con el proyecto y esto los convierte en el usuario primario, quienes necesitan mayor atención.

Los profesores y psicólogos se convierten en un actor que tiene mucha vinculación en el proceso sin embargo no tanta participación como los niños, lo que los convierte en un usuario secundario. Se sabe que estos están acompañando a los niños constantemente en su proceso de formación socio emocional.

Por último, están los padres, que tienen menor participación y vinculación con el proyecto, esto solamente es debido a que como se está trabajando en actividades con los niños en un salón de clases, el cual solo se encuentran los profesores y psicólogos, entonces los padres tienen un nivel de acción más lejano. Se desea lograr que esto cambie, ya que se busca implementar herramientas para permitir que los padres estén en mayor contacto con el proceso de educación socio emocional de sus hijos y que lo refuercen en sus hogares.



mapa de actores de elaboración propia

MAPA MENTAL

La herramienta de hacer mapas mentales se utiliza para visualizar ideas, conceptos, relaciones y flujos de información de manera creativa y estructurada. Permite generar ideas, organizar información, planificar proyectos, facilitar la comunicación y estimular la creatividad.

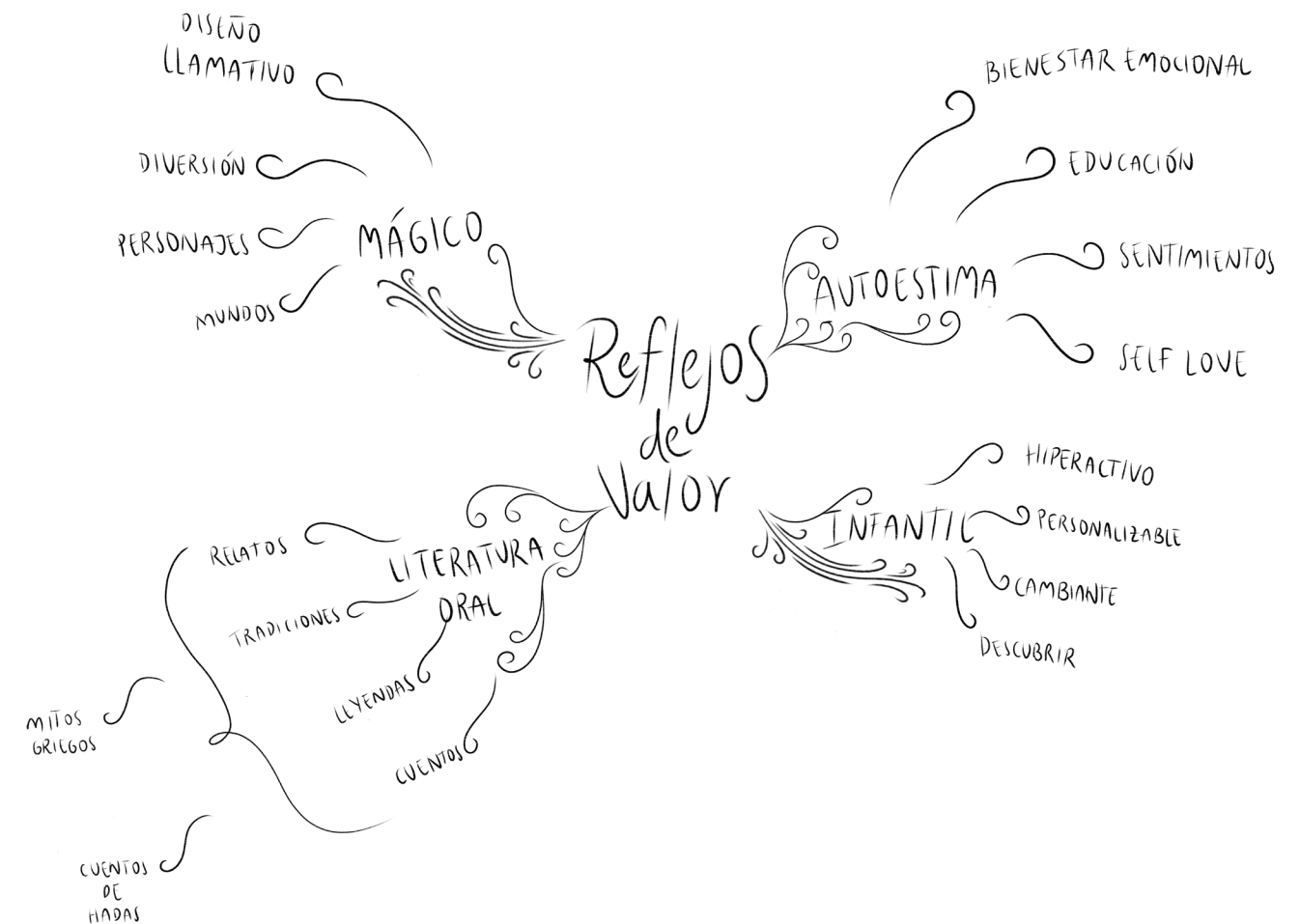
Para este mapa mental se decidió buscar los conceptos centrales que describen el proyecto y sacar sus ramificaciones, desglosando subtemas importantes a tener en cuenta en el proceso de investigación y diseño.

OBJETIVO

- Analizar el contexto de las variables más importantes que envuelven el proyecto y obtener una visión global y simplificada del mismo.

HALLAZGOS

Se determinaron cuatro conceptos claves para la caracterización del proyecto: Autoestima, Mágico, Literatura Oral e Infantil. De los cuales cada uno se desglosaron aún más variables que son fundamentales a tener en cuenta al momento de empezar la fase de ideación ya que se vuelven requerimientos potenciales a trabajar al momento de diseñar la herramienta para los usuarios del proyecto.



mapa mental de elaboración propia

JOURNEY MAP

La herramienta journey map, sirve para visualizar y comprender la experiencia completa de un usuario a lo largo de un proceso o una interacción con un producto, servicio o sistema. Permite identificar los diferentes puntos de contacto que tiene el usuario con la marca o el producto, así como sus emociones, pensamientos y acciones en cada etapa del viaje. Esto ayuda a comprender las fortalezas y debilidades de la experiencia del usuario, identificar oportunidades de mejora y diseñar soluciones centradas en las necesidades y expectativas del usuario.

OBJETIVOS

- Comprender en profundidad la experiencia de los niños de 9 a 13 años, mientras interactúan con la herramienta didáctica para fortalecer la autoestima.
- Identificar los puntos de fricción y momentos clave de satisfacción, necesidades no satisfechas y oportunidades de mejora.

HALLAZGOS

Acción: Llegada a la actividad, presentación de la actividad.

Pensamientos: Curiosidad, incertidumbre, desconcierto

Oportunidad: Crear un ambiente acogedor, motivar desde el inicio

Acción: Participación en juegos y actividades con rimas y adivinanzas.

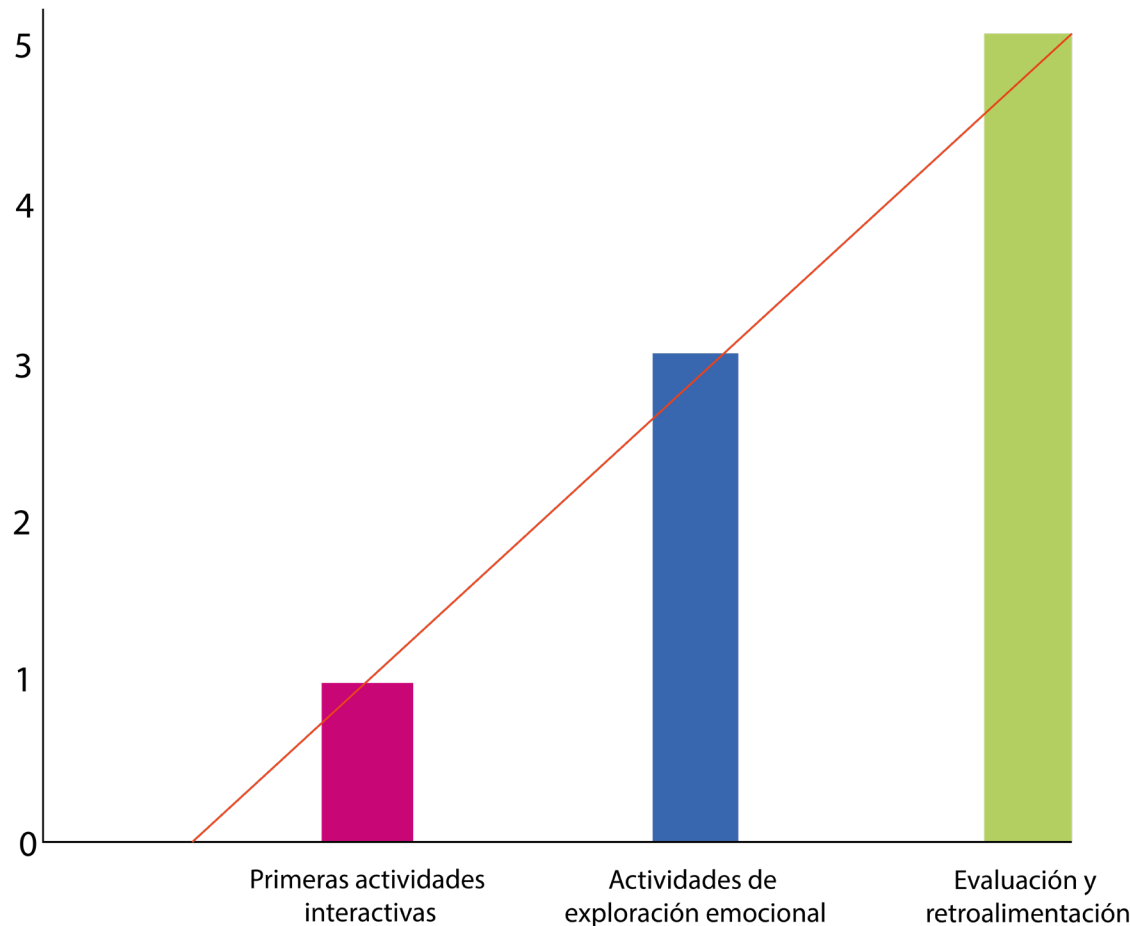
Pensamientos: Diversión, interés, confianza inicial.

Oportunidad: Asegurar inclusividad y accesibilidad, proveer retroalimentación positiva

Acción: Juegos de roles, dibujo, creación de historias propias.

Pensamientos: Autodescubrimiento, validación de emociones, empoderamiento.

Oportunidad: Crear un espacio seguro para la expresión emocional, ofrecer soporte y guía personalizada.



journey map de elaboración propia

INMERSIÓN COGNITIVA

OBJETIVO

- Analizar profunda y detalladamente al usuario, observando sus comportamientos, necesidades y motivaciones, esto mediante una inmersión social, emocional y cognitiva.

La herramienta de inmersión cognitiva se utiliza para sumergirse en un entorno o tema específico de manera profunda y concentrada, lo que permite comprenderlo desde diferentes perspectivas y obtener una comprensión más completa. Sirve para explorar a fondo un tema, absorber información relevante, identificar patrones y tendencias, y generar ideas creativas o soluciones innovadoras.

INMERSIÓN COGNITIVA		ACTIVIDAD: Primer taller
		FECHA: 5/03/24
USUARIO	¿QUÉ QUEREMOS EXPLORAR? ¿POR QUÉ?	CONCLUSIONES
GENERAL	Usan más que todo lápices, los colores, quedan de lado.	<ul style="list-style-type: none"> ● Preferencia por herramientas de dibujo. ● Dificultad para expresar preferencias personales. ● Necesidad de incentivos. ● Diferencias de género en intereses. ● Preferencias por actividades creativas. ● Intereses en mitología griega. ● Exploración de personajes no convencionales.
	Les cuesta responder que les gusta más de ellos mismos.	
	Necesitan incentivos para empezar a hacer los ejercicios.	
NIÑA	Solo hay una niña en el taller de robótica.	
	A la niña le gusta Kirby, One Piece y Pokémon.	
	La niña no interactúa con los niños, prefiere dibujar en su cuaderno a parte en su mundo.	
GENERAL	Solo a ella y a otro niño no les gusta la mitología griega, pero a los demás si.	
	A un grupo le gustaba escribir y fue el que desarrollo una mejor narrativa en un ejercicio.	
	El otro grupo en vez de realizar una historia con palabras prefirió dibujarlo.	
	Preguntaban si se podían hacer personajes que no fueran de cuentos de hadas.	

inmersión cognitiva de elaboración propia

PHILLIPS 6/6

En la actividad participaron 14 niños

La herramienta Phillips 6/6, es una técnica de lluvia de ideas desarrollada por Tom Phillips para generar ideas de manera rápida y efectiva en grupos grandes. Sirve para fomentar la creatividad, la colaboración y la participación de todos los miembros del equipo en la generación de ideas para resolver problemas o desarrollar nuevos conceptos. La idea fue que los niños divididos en 4 grupos tuvieran que responder a una pregunta distinta cada uno, lo que promueve la diversidad de pensamiento y la exploración de diferentes enfoques para abordar un desafío.

OBJETIVOS

- Fomentar la generación de ideas creativas y diversas para abordar aspectos relacionados con la autoestima.

HALLAZGOS

En el transcurso de la actividad se pudo observar que los niños necesitaron un incentivo (dulces) para empezar a responder las preguntas, ya que al principio no mostraban mucho interés.

Cuando ya iniciaron a responder por medio de palabras y dibujos, se observó que les costaba responder las preguntas, ya que no sabían que poner, a pesar de que las respuestas estuvieran en frente de sus ojos.

La pregunta que fue más sencilla responder, fue la del grupo 2 ¿Qué te da miedo? Y se podría pensar que es porque la respuesta es algo que tenemos mucho más presente en nuestras mentes. Esta pregunta tuvo un gran contraste con la del grupo 5 ¿Qué es lo que más te gusta de ti? Los niños en este grupo fueron los que más se demoraron pensando, y decían que no sabían que poner, incluso cuando se les daba opciones. Estas reacciones indican que es una pregunta que incluso a una edad tan temprana, ya genera conflicto, al no tener un claro autoconcepto de quienes son ni que les gusta de ellos.

JUEGO DE ADENTRO HACIA AFUERA

En la actividad participaron 14 niños

Creado por la psicóloga María Camila Tamayo. Es un juego de cartas ilustradas que facilita la expresión de sentimientos. Cada carta contiene un sentimiento o un valor, el cual el que juega puede escoger para representar algo en específico, o sus propios sentimientos con respecto a algo. Para este proyecto se usaron las cartas en esta actividad con los niños, en la cual se divió al salón en dos grupos, y se les entregó junto a las cartas un pliego, el primer grupo tenía la imagen de una niña que irradiaba ciertos sentimientos mediante su postura corporal, el segundo grupo tenía la imagen de otra chica con otro tipo de postura. La tarea de los niños era por medio de las cartas expresar los sentimientos o valores que transmitían las niñas y escribir que representaba la carta para ellos.

OBJETIVOS

- Determinar si la utilización de estas cartas proporciona a los niños la oportunidad de expresar sus propios sentimientos y percepciones sobre las imágenes representadas, lo que potencialmente facilita el desarrollo de habilidades de autoconciencia emocional y la comunicación efectiva de sus emociones.

HALLAZGOS

Se pudo evidenciar que los niños si reconocen las emociones y sentimientos y son capaces de ponerles nombre. Solo que se les facilita más hacerlo cuando ya están ilustrados, ya que se vuelve un conducto de expresión para ellos. También se pudo notar que les gustaban las ilustraciones y se sentían atraídos por ellas.

- | | |
|----------------|------------------------|
| 1. SOLITARIA | 5. PENSATIVO |
| 2. DUDAS | 6. ASUSTADA |
| 3. RECHAZO | 7. RELAJADA |
| 4. NEGATIVIDAD | 8. NO TOMAR DECISIONES |



PHILLIPS 6/6
FECHA: 5/03/24

TEMA:

<p>1 ¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?</p>	<p>3 ¿Qué es lo que más te gusta de tus compañeros de grupo? Puede ser físico o de personalidad</p>
<p>2 ¿Qué te da miedo?</p>	<p>4 ¿Qué es lo que más te gusta de ti?</p>

tabla phillips 6/6 de elaboración propia

- | | |
|-------------------|-----------------|
| 1. CREATIVIDAD | 6. IDEAS |
| 2. LOGRO | 2. PENOSA |
| 3. FELICITACIONES | 3. CONOCER |
| 4, 5, 9. SOLEDAD | 4, 5, 9. UNIDAD |



ENTREVISTAS CON EXPERTOS

Las entrevistas con expertos se realizaron para obtener información valiosa, perspectivas especializadas y conocimientos profundos sobre un tema específico relacionado con tu proyecto. Permite recopilar datos cualitativos directamente de personas con experiencia y expertise en el área relevante, lo que puede ayudar a validar ideas, identificar problemas potenciales, explorar nuevas oportunidades y obtener recomendaciones para mejorar el diseño o la implementación de tu proyecto.

OBJETIVO

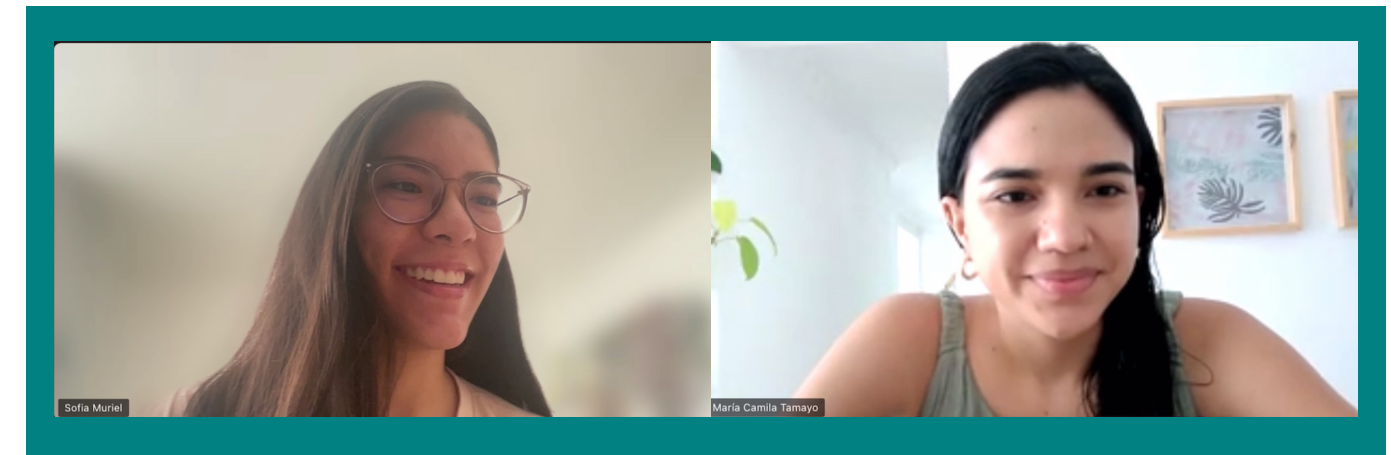
- Obtener información especializada y perspectivas valiosas sobre la autoestima y la literatura, que puedan enriquecer el diseño y la implementación de las actividades propuestas para fortalecer la autoestima de los niños y niñas de la Fundación Único.



PSICÓLOGA Y PSICOTERAPEUTA

creadora del juego Emotio

Nombre	Marta Miguel Martínez
Profesión	Psicóloga sanitaria habilitada Certificado europsy Especialista en psicoterapiapsicóloga Miembro de la COPC 13710
Experiencia	Más de 15 años
Hallazgos	Les cuesta ponerle nombre a las emociones. Tomar conciencia de que puedo hacer con ellas, porque ahí es donde si tenemos margen de actuación, me siento triste, pero que puedo hacer yo con esa tristeza. La igualdad de género, no estereotipos. Hay niños que juegan por ganar y otros que sí se dan el espacio para explorar sus emociones. Necesitan incentivos. Ilustraciones llamativas y divertidas. Adecuar el lenguaje. Aprendizaje implícito a través del juego. Educación emocional orgánica y transversal.

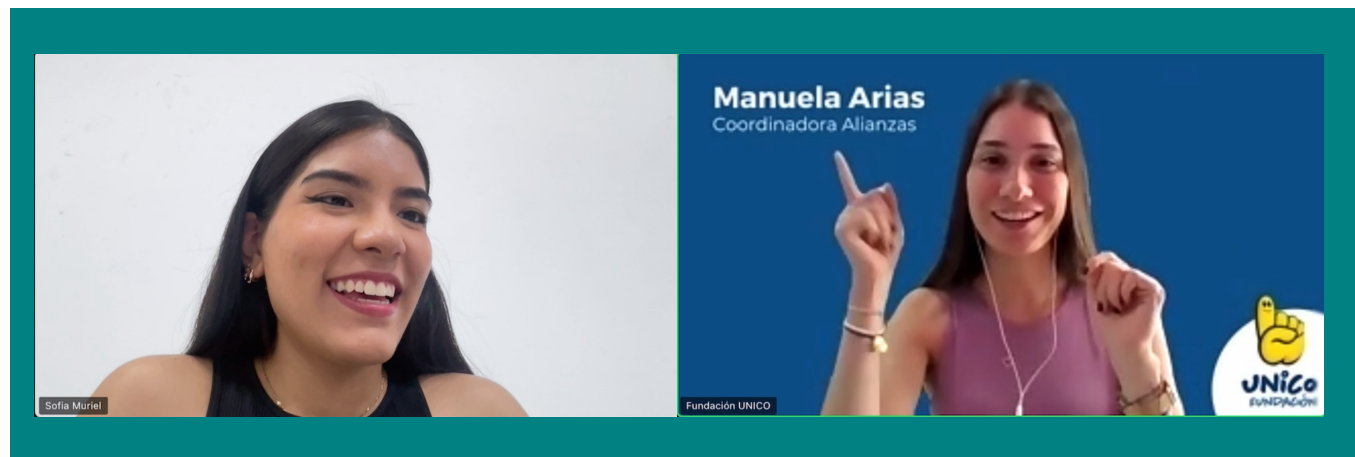


PSICÓLOGA Y PSICOTERAPEUTA

creadora del juego De adentro hacia afuera

Nombre	María Camila Tamayo
Profesión	Psicóloga clínica, atiende consulta externa. Maestría en clínica de la infancia y la juventud. Profesora de experiencia formativa de la Pontificia Universidad Javeriana Cali.
Experiencia	7 años
Hallazgos	Lograban entender y conectarse con las imágenes. Conquistar los temores interiores. Versatilidad Contar historias. Mundo interior. Jugar y de tener la ludica con los niños. Combinación de expresión corporal y lectura.

ENTREVISTAS CON EXPERTOS



PSICÓLOGA coordinadora Alianzas fundación Único	
Nombre	Manuela Arias
Profesión	Psicóloga Encargada del área de orientación emocional y comunicaciones. Coordinadora Alianzas fundación Único.
Experiencia	3 años
Hallazgos	<p>Actividades muy dinámicas y recreativas.</p> <p>Encuentros de orientación familiar para educar sobre autoestima.</p> <p>No solo individual sino también entorno social y familiar.</p> <p>La literatura sirve más en niños pequeños porque con los grandes genera pereza.</p> <p>Los grandes están concentrados en caer bien, en recochar, en estar dentro de un grupo, son otros tipos de intereses.</p> <p>Los grandes ya tienen la percepción de lo que es real y lo que no.</p> <p>Abordar la autoestima en medios no convencionales.</p>

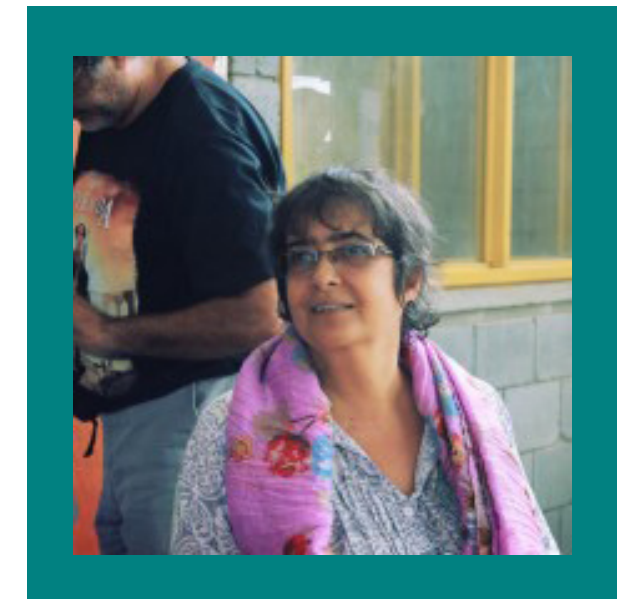
ENTREVISTAS CON EXPERTOS

Se realizó además una entrevista con una docente e investigadora para hacer la comprobación y verificación del término Literatura Oral en el proyecto.

También, se hizo la verificación del nombre del producto Odisea Fantástica, mirando que fuera apropiado para los niños y el propósito del proyecto.

OBJETIVO

- Obtener información especializada y perspectivas valiosas sobre la literatura oral, que puedan enriquecer el proyecto.
- Determinar el nombre indicado para la realización del producto para una mejor interacción con el usuario.



DOCENTE E INVESTIGADORA	
Nombre	Florencia Mora Anto
Profesión	Licenciada en Ciencias Sociales Licenciada en Literatura Magister en Filosofía Doctora en Educación
Experiencia	20 años
Hallazgos	<p>La literatura fue originalmente oral.</p> <p>La oralidad era el punto de partida antes de que la literatura fuera escrita.</p> <p>En los siglos XV y XVI, la mayoría de Europa era analfabeta.</p> <p>La cultura y la tradición se transmitían oralmente.</p> <p>La oralidad permitía la divulgación y transformación de las costumbres.</p> <p>La oralidad es cambiante y se transforma con el tiempo.</p> <p>La oralidad incluye gestos, contextos y otros elementos en la transmisión de información.</p> <p>En la literatura infantil casi todo está diseñado para la oralidad.</p> <p>En talleres de terapia literaria también se utiliza la literatura oral.</p> <p>La imaginación tiene que ver no tanto con la escritura sino con la oralidad.</p>

ENCUESTA A PADRES

En la encuesta participaron 36 padres de niños de la fundación Único

La herramienta de encuestas a los padres permite recopilar datos sobre las opiniones, experiencias y preocupaciones de los padres en relación con el tema tratado. Estas encuestas no solo ayudan a comprender las necesidades y preferencias de la comunidad objetivo, sino que también validan ideas, evalúan el impacto de las intervenciones, proporcionan feedback continuo para ajustes y mejoras, y generan nuevas ideas. Son una herramienta versátil y esencial que facilita la comunicación abierta y colaborativa, así como la iteración constante del proyecto para asegurar su efectividad y relevancia.

OBJETIVOS

- Obtener información especializada y perspectivas valiosas sobre la autoestima y la literatura, que puedan enriquecer el diseño y la implementación de las actividades propuestas para fortalecer la autoestima de los niños y niñas de la Fundación Único.

100%

¿Qué importancia crees que tiene la autoestima en el desarrollo socio emocional de tus hijos?

61.1% SI
38.9% NO

R/ El 100% de los padres respondieron el 5, siendo 5, siendo 5 de mucha importancia.

HALLAZGOS

Las respuestas proporcionadas revelan una variedad de estrategias y prácticas que los padres emplean para fomentar la autoestima y el desarrollo positivo en sus hijos. Aquí hay algunas observaciones clave:

Amor y cuidado constantes: Muchos padres destacan la importancia de demostrar amor y cuidado constantemente hacia sus hijos, lo que contribuye a fortalecer su autoestima y seguridad emocional.

Promoción de la autoafirmación: Se enfatiza la importancia de reforzar la autoafirmación y la valoración

personal diariamente, lo que ayuda a los niños a desarrollar una imagen positiva de sí mismos.

Reconocimiento de las cualidades y valores: Los padres mencionan la importancia de resaltar las cualidades y valores de sus hijos de manera regular, lo que les ayuda a sentirse valorados y apreciados.

Promoción de la autonomía y confianza: Fomentar la autonomía y la confianza en sí mismos es otra estrategia clave para cultivar la autoestima en los niños, ya que les permite desarrollar un sentido de competencia y logro personal.

Apoyo emocional y presencia activa: Los padres subrayan la importancia de brindar apoyo emocional y estar presentes en los momentos difíciles y en los logros de sus hijos, lo que les ayuda a sentirse seguros y respaldados.

Comunicación constante y adaptada: Mantener una comunicación constante y paciente, adaptada a la edad de los niños, es esencial para construir relaciones sólidas y proporcionar orientación efectiva sobre el desarrollo de la autoestima.



BENCHMARKING

SECTORIAL Y NO SECTORIAL

CRITERIOS

PSICOLÓGICO

Este criterio se determina, ya que se trata de dar a entender con el proyecto, que a pesar de nuestras diferencias, todos somos especiales a nuestra manera y nuestra autoestima no debe recaer por lo que nos digan los demás. Además de observar si el producto aporta enseñanza en el ámbito psicológico.

NOVEDAD

Este criterio se determina, puesto que el proyecto debe abordarse de una forma innovadora para llamar la atención del público objetivo.

PEDAGÓGICO

Este criterio se determina debido a que se va a trabajar con niños para enseñarles diferentes habilidades socio emocionales.

DISEÑO VISUAL

Este criterio se determina, ya que la gráfica utilizada en el proyecto debe estar en sintonía para que un gran grupo de personas la considere atractiva y no aburrida.

DISEÑO INCLUSIVO

Este criterio se determina porque se va a trabajar una herramienta que pueda ser usada en primera instancia por los niños, pero que tenga ciertos elementos para que los padres y educadores puedan usarla también.

SECTORIAL

En la tabla sectorial, el ejemplo con mayor puntaje fue Emo Park. Principalmente por el impacto que tiene en todos los criterios establecidos. En primer lugar, el juego trabaja diversas habilidades con los niños, en especial la inteligencia emocional. A esto hay que agregarle que enseña este tema complejo de una forma divertida y ligera,

que contiene un índice de novedad que no se ve en los juegos de mesa tradicionales, siendo este que los niños pueden utilizar marionetas para expresar las emociones y al mismo tiempo contar una historia, lo que hace que también tenga un componente narrativo. En el criterio de diseño visual se puede destacar que el juego anteriormente tenía una imagen gráfica que no atrapa mucho a su público objetivo, esto llevo a que hicieran un rediseño de imagen y que ahora la gráfica sea fresca, divertida y orientada a lo infantil. Por último, es un juego que fácilmente podrían usar los padres con sus hijos, ya que es dinámico y se puede adaptar al gusto de los padres.

No SECTORIAL

En la tabla no sectorial, el ejemplo con mayor puntaje fue Disney Animation Studios. Principalmente por el impacto que tiene en todos los criterios establecidos. En primer lugar, Disney se ha caracterizado a lo largo de los años por crear historias emocionales y que ayudan a los niños

a imaginarse mundos fantásticos llenos de magia y con narrativas llamativas que enganchan a su público, sus historias influyen en nuestra manera de entender el mundo. Además, Disney siempre ha sido líder en su ámbito y llena su entorno laboral, trayendo novedad en la animación y en sus historias, desde que empezó se ha convertido en un referente para los niños pequeños y adolescentes. Las películas de Disney generalmente transmiten muchos mensajes de modelos de vida, carácter social, teorías filosóficas, críticas, antropológicas y artísticas. En los últimos años, Disney ha tenido un avance enorme en la animación y diseño de sus personajes, creando un diseño visual más moderno y atrayente para las necesidades cambiantes de su público objetivo, tratando de que su entretenimiento sea atractivo no solo para los niños (los cuales cambian de gustos más rápidamente que antes) sino también para los padres, y así crear una conexión familiar entre padres e hijos.






	1	2	3	4	5	TOTAL
	5	2	3	4	5	19/25
	5	2	4	4	5	20/25
	5	5	5	5	5	25/25
	5	4	5	5	5	24/25
	5	2	3	4	5	19/25
TOTAL	25/25	16/25	19/25	21/25	25/25	

tabla benchmarking sectorial de elaboración propia





	1	2	3	4	5	TOTAL
	3	5	5	5	5	23/25
	5	5	5	5	5	25/25
	2	3	2	4	5	16/25
	5	5	1	5	5	21/25
TOTAL	15/20	18/20	13/20	19/20	20/20	

tabla benchmarking no sectorial de elaboración propia

SECTORIAL



IMAGEN 1: Portada Cuentos para quererte mejor (Rovira, 2021)

DESCRIPCIÓN

En este libro hay 35 maravillosos cuentos que despiertan un montón de emociones. Permiten explicar con sencillez qué es la imaginación, el humor, la resiliencia, el amor y, sobre todo, la autoestima.

Cuenta con bonitas ilustraciones que acompañan a todos los cuentos. Es uno de los libros para fomentar la autoestima de los niños a la vez que se anima a la lectura y a momentos únicos compartidos de reflexión.

UTILIDAD

El cuento recoge cómo la autoestima es la herramienta más importante con la que contamos para circular felices por la montaña rusa de la vida. Cada 35 de las historias que integran este libro enseñan a cultivar este poder desde la infancia, despertando la imaginación, el humor, la resiliencia, el amor y la aceptación de lo que cada cual es. Esta obra dirigida a niños de todas las edades ilustra a través de inspiradores cuentos y reflexiones las claves para integrar la autoestima en la propia vida, como un faro que permitirá a las niñas y niños ser personas seguras, independientes, respetuosas con ellas mismas y con los demás, que saben amar porque han aprendido a amarse.



IMAGEN 2: Juego Emotio (EMOTIO, s. f.)

DESCRIPCIÓN

Este juego fue creado por Marta Miguel una psicóloga que, después de mucho tiempo viendo adolescentes que no eran capaces de definir o expresar su estado emocional más allá de "bien" o "mal", decidió crear este recurso que es su juego de mesa emotiö. En él, incluye una alta variedad de emociones que amplían el vocabulario emocional de niños/as y adolescentes.

El juego tiene una mecánica simple de tirar un dado y realizar una acción entre las 6 posibles: inventar una historia, explicar una situación, adivinar una emoción explicada por los demás, representar la emoción sin hablar, valorar algo pequeño y positivo que haya ocurrido hoy o empatizar con otra persona que juegue para preguntarle si se ha sentido determinada emoción.

UTILIDAD

El juego ofrece una variedad de actividades que ayudan a ampliar el vocabulario emocional y fomentan la expresión adecuada de los sentimientos. Trabaja diversas habilidades, como la atención, la inteligencia emocional, el lenguaje, el trabajo en equipo, la empatía, la coordinación óculo-manual y la memoria episódica, entre otras.

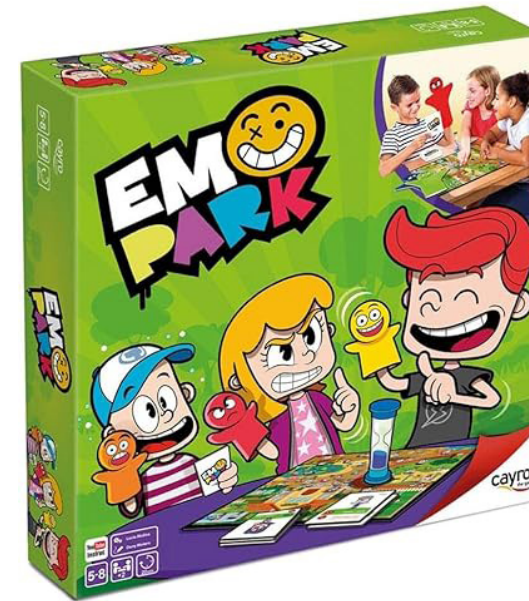


IMAGEN 3: Juego Emo Park (Juguetes Cayro SL, 2022)

DESCRIPCIÓN

El juego de mesa "Emo Park" es una propuesta innovadora diseñada para trabajar la educación emocional de manera divertida y dinámica. Con una mecánica original y componentes interesantes, este juego ofrece una experiencia enriquecedora para jugadores de 5 años en adelante.

El objetivo del juego es localizar rápidamente en el tablero el personaje que está representando el jugador activo con una marioneta emocional. El jugador activo elige una tarjeta en secreto del mazo, que contiene una ilustración, la emoción de la marioneta y 3 palabras prohibidas que no puede pronunciar. Mientras el reloj de arena se agota, el jugador activo representa la escena utilizando la marioneta, mientras los demás intentan adivinar la emoción y la situación representada.

UTILIDAD

El juego trabaja diversas habilidades, como la atención, la memoria, la viso percepción, la velocidad de procesamiento, la inteligencia emocional, el lenguaje y la tolerancia a la frustración, entre otras. Además, trabaja todo esto con una alternativa interesante, sin usar los métodos convencionales vistos en otros juegos de mesa.

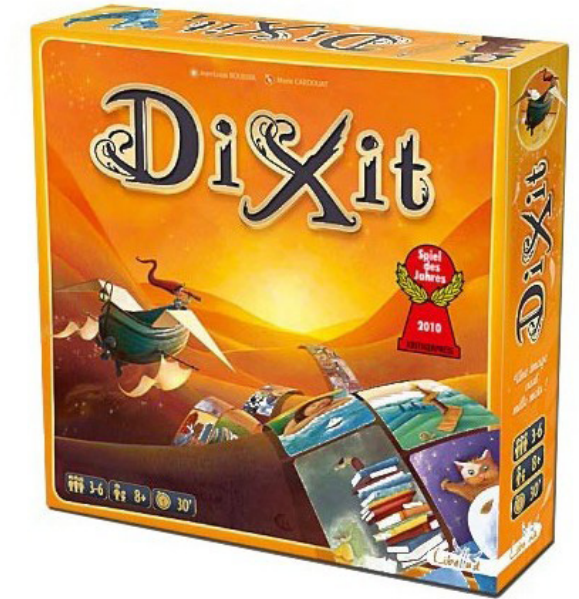


IMAGEN 4: Juego Dixit (Dixit, 2022)

DESCRIPCIÓN

El juego de mesa "Dixit - Emociones" ofrece una experiencia única que combina diversión y desarrollo emocional. La dinámica del juego consiste en que en cada turno, un jugador actúa como el "cuentacuentos" y elige una carta de su mano para representar una emoción seleccionada de una lista proporcionada o de su elección. Las demás personas seleccionan una carta de su propia mano que creen que también representa esa emoción. Después de barajar las cartas, se vota para determinar cuál es la carta del cuentacuentos. Luego, se inicia un debate para comprender por qué cada imagen representa esa emoción para cada persona.

UTILIDAD

El juego promueve una variedad de habilidades, incluyendo la atención, la viso percepción, el lenguaje, la toma de decisiones, la empatía, la creatividad, la memoria, la flexibilidad cognitiva y la inteligencia emocional. Dos psicólogas, Ana Fernández Chaves y María Jesús Campos, destacan la utilidad de Dixit en el ámbito terapéutico. Ana Fernández Chaves menciona el uso de Dixit como técnica proyectiva, mientras que María Jesús Campos explica cómo lo utiliza en talleres grupales para trabajar la inteligencia emocional. Aparte de lo anterior, Dixit tiene una propuesta gráfica muy hermosa, ya que cada versión que sale del juego, tiene ilustraciones hechas por distintos artistas.

SECTORIAL



IMAGEN 5: Juego Emoción! (El-Perruco, 2018)

DESCRIPCIÓN

El juego de cartas "Emoción!", ofrece una manera divertida y educativa de trabajar en el desarrollo emocional de los niños, así como en adultos. El juego consiste en una baraja de 60 cartas, está dividida en 12 familias de emociones, cada una con 5 niveles de intensidad. Se ofrece dos modalidades de juego. En el modo "Emoción!", los jugadores deben colocar cartas que coincidan en color (familia) o número (nivel de intensidad), similar al juego de cartas UNO. El objetivo es deshacerse de las cartas lo más rápido posible, ganando quien se quede sin cartas primero. En la otra versión, se juega un tipo de cinquillo, ordenando las distintas familias hacia arriba y hacia abajo respecto a las cartas centrales.

UTILIDAD

"Emoción!", promueve una variedad de habilidades, incluyendo la atención, la flexibilidad cognitiva, la inteligencia emocional, la orientación espacial, la toma de decisiones, la viso percepción, el respeto de turnos y la tolerancia a la frustración. Este juego es una herramienta valiosa para ampliar el vocabulario emocional de los niños y adultos. Las ilustraciones coloridas y detalladas ayudan a identificar y comprender una amplia gama de emociones. Inspirado en autores como Rafael Bisquerra, "Emoción!", ofrece una clasificación no rigurosa y subjetiva de las emociones, lo que lo convierte en un recurso útil para trabajar la educación emocional en el hogar, en el aula y en entornos terapéuticos.

No SECTORIAL



IMAGEN 6: Canal Youtube God's School
(GODS' School: The Olympian gods, 2024)

DESCRIPCIÓN

Es una serie web animada independiente basada en la mitología griega. Se reproduce por medio de YouTube. Narra las historias de los dioses griegos dándoles personalidades y rasgos de carácter más detallados y realistas. Gods' School cuenta el mito de Eris, una marginada que intenta encontrarse a sí misma, y muestra cómo las historias de los dioses y diosas del Olimpo se harán eco de sus propias dudas y cambiarán su destino.

UTILIDAD

A través de las experiencias de Eris, una marginada en busca de su identidad, "Gods' School" profundiza en los mitos y leyendas de la mitología griega. La serie examina cómo las historias de los dioses del Olimpo reflejan las luchas y dilemas de los personajes principales, ofreciendo una mirada perspicaz al mundo de la antigua Grecia. La serie aborda temas universales como la identidad, la aceptación, el poder y la redención, proporcionando una reflexión profunda sobre la condición humana. A través de las experiencias de los personajes, "Gods' School" invita a la audiencia a reflexionar sobre su propio viaje emocional y espiritual.



IMAGEN 7: Walt Disney Animation Studio
(Walt Disney Logo And Symbol, Meaning, History, PNG, Brand, s. f.)

DESCRIPCIÓN

Es un estudio de animación dirigido por cineastas y responsable de crear algunas de las películas más queridas jamás realizadas. Historias universales, ambientadas en mundos imaginativos y llenas de personajes vibrantes: sus películas han dejado impresiones imborrables en generaciones de fans de todo el mundo. Se forjan historias que conectan con su audiencia y se transforman en un conector emocional directo en sus vidas.

UTILIDAD

Las películas de Disney a menudo presentan una variedad de emociones y situaciones emocionales que pueden servir como punto de partida para discusiones sobre las emociones y cómo manejarlas. Los personajes enfrentan desafíos emocionales y aprenden lecciones importantes sobre el autocontrol, la empatía y la resiliencia. Los personajes de Disney suelen ser muy diversos y pueden representar una amplia gama de experiencias de vida. Esto permite que los espectadores se identifiquen con los personajes y desarrollen empatía hacia otros que puedan enfrentar desafíos similares en la vida real.

Ver a los personajes de Disney superar desafíos y triunfar inspira a los espectadores a creer en sí mismos y en sus propias capacidades. Esto puede ser especialmente beneficioso para aquellos que luchan con la autoestima o la autoconfianza.



IMAGEN 8: Juego Faraway (Back This
Crowdfunding «Faraway: El Juego
Narrativo de Cartas» In Verkami, s. f.)

DESCRIPCIÓN

Faraway es un juego de cartas narrativo que invita a los jugadores a crear historias imaginativas en grupo. A través de la combinación de cartas, los jugadores construyen una aventura única en la que todos contribuyen a dar vida a la trama. Con Faraway, no hay reglas estrictas ni caminos predefinidos. Los jugadores son libres de dejar volar su imaginación y crear mundos llenos de aventuras, desafíos y sorpresas. Cada partida es única y está llena de posibilidades infinitas.

UTILIDAD

El juego transporta a los jugadores a la época de la infancia, donde la imaginación no tiene límites y cada día es una nueva aventura. Al adoptar el papel de cazadores de dragones y otros héroes fantásticos, los participantes reviven la emoción y la creatividad de su niñez. Faraway fomenta la colaboración y la interacción entre los jugadores, creando una experiencia colectiva de creación y diversión. Todos los participantes tienen la oportunidad de contribuir a la historia y disfrutar del viaje conjunto.

No Sectorial



IMAGEN 9: Logo LEGO (Seeklogo, s. f.-b)

DESCRIPCIÓN

LEGO es una reconocida marca de juguetes de construcción que ofrece una amplia variedad de bloques y piezas de plástico interconectables que permiten a los usuarios construir una gran variedad de estructuras, desde simples hasta complejas. Fundada en Dinamarca en 1932, LEGO ha ganado popularidad mundial por su enfoque en la creatividad, la imaginación y el aprendizaje a través del juego. Los conjuntos de LEGO están disponibles en una amplia gama de temas, que van desde ciudades y vehículos hasta personajes de películas y series de televisión populares, lo que permite a los niños y adultos de todas las edades encontrar sets que se adapten a sus intereses y habilidades de construcción.

UTILIDAD

Los juegos de LEGO son altamente versátiles y pueden adaptarse para abordar una amplia gama de temas y objetivos educativos, incluida la expresión emocional y el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas en los niños. Se pueden diseñar actividades en las que los niños construyan modelos que representen sus emociones o experiencias, lo que les permite expresarse de manera creativa y reflexionar sobre sus sentimientos. Además, trabajar con LEGO fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, ya que los niños pueden construir juntos y compartir sus ideas. También promueve la resolución de problemas y el pensamiento crítico a medida que los niños enfrentan desafíos durante la construcción. LEGO puede ser una herramienta efectiva para promover el desarrollo emocional, social y cognitivo de los niños.

LIGHT THE FIRE

DEFINIR

Esta fase se refiere a la etapa en que ya se conoce al usuario y ahora se define sus características principales.

TARJETA PERSONA

Esta herramienta sirve para proporcionar una comprensión más profunda y empática de los usuarios a los que se dirige el producto o servicio. Al tener perfiles de usuario concretos, se puede tomar decisiones más informadas y basadas en evidencia durante el proceso de diseño. Las tarjetas persona ayudan a garantizar que el producto final satisfaga las necesidades y expectativas de los usuarios de manera efectiva.

USUARIO PRIMARIO

OBJETIVO

- Fomentar la generación de ideas creativas y diversas para abordar aspectos relacionados con la autoestima.



PERFIL DEMOGRÁFICO:

Niños entre los 9 a 13 años de edad de estrato 3 que residen en la ciudad de Cali.

PERFIL PSICOGRÁFICO:

Rebeldes, apasionados por los juegos digitales, energéticos, les gusta la tecnología y la robótica, son expresivos mediante el dibujo y escritura.

USUARIO SECUNDARIO



PERFIL DEMOGRÁFICO:

Padres de los niños entre 9 a 13 años, que estén interesados en acompañar el proceso de sus hijos.

PERFIL PSICOGRÁFICO:

Organizados, meticulosos, les gusta leer y tratan de inculcárselo a sus hijos, les preocupa el bienestar socio emocional del niño.

Tarjeta Persona

MATÍAS GONZÁLEZ

Lugar de nacimiento: Cali
Edad: 11 años
Ocupación: Estudiante de grado sexto
Personalidad: Tímido al principio pero extrovertido una vez entra en confianza, es muy recochero, le gusta jugar con sus amigos. Es alegre, inteligente, chistoso y curioso.

Historia: Es un niño que a pesar de tener mucha confianza con sus amigos no sabe expresar sus sentimientos y le da pena hacerlo frente a sus compañeros. Siente mayor afinidad por las ilustraciones y se expresa mejor a través del dibujo y la escritura.

Experiencia: Matías siempre ha visto el mundo a través de lo digital y le gustan las matemáticas, siente que es bueno en el colegio y se desenvuelve bien con artefactos digitales, le gusta compartir. Es sensible a lo que le digan y por eso también le cuesta expresarse.

"ME GUSTA JUGAR MARIO BROS Y POKÉMON, SOY BUENO DIBUJANDO Y QUIERO SER ALGUIEN QUE HAGA LAS COSAS CON EL CORAZÓN DE GRANDE"

tarjeta persona de elaboración propia

Tarjeta Persona

SANDRA GONZÁLEZ

Lugar de nacimiento: Cali
Edad: 49 años
Ocupación: Contadora pública
Personalidad: Segura de sí misma, fuerte, trabajadora, motivada. Le gusta tener espacios para ella sola.

Historia: Es una mujer que le gusta hacer de ejemplo para su hijo y lo expresa mediante sus acciones y forma de hablar con él. Piensa que el diálogo es fundamental para infundirle buena autoestima.

Experiencia: A Sandra le gusta confiar en su hijo y creer que puede guiarlo en un buen camino, le proporciona el conocimiento de los valores y lo moralmente correcto. También le parece importante infundirle independencia a su hijo.

"AUNQUE MI HIJO NO ES EL DUEÑO DEL MUNDO SI ES EL DUEÑO DEL SUYO Y LE RECUERDO QUE TIENE LA CAPACIDAD DE LOGRAR LO QUE SE PROPONGA"

tarjeta persona de elaboración propia

USUARIO SECUNDARIO



PERFIL DEMOGRÁFICO:

Profesores y especialistas que están en constante contacto con los niños y que ayudan en su proceso de educación psicosocial.

PERFIL PSICOGRÁFICO:

Espontáneos, amables, generosos, empáticos, les gusta estar rodeados de niños, de hecho sienten una gran conexión con ellos, les gusta compartir y ayudar a los demás.

Tarjeta Persona

LAURA GUTIÉRREZ

Historia: Es una mujer que le gusta divertirse y considera que ayudar a los más pequeños es de vital importancia. Siente un gran amor hacia los niños y le gusta estar rodeada de ellos.

Experiencia: A Laura le gusta pensar que la juventud va a tener un futuro mejor si ella aporta su granito de arena. Ella es optimista al momento de interactuar con ellos pero firme.

Lugar de nacimiento: Cali

Edad: 27 años

Ocupación: Trabajadora social

Personalidad: Espontánea, alegre, trabajadora, es muy abierta y generosa. Le gusta ir a su trabajo y leer un buen libro.

"CUANDO NO ESTOY CON LOS NIÑOS
SIENTO QUE ME HACEN FALTA"

tarjeta persona de elaboración propia

MAPA DE EMPATÍA

La herramienta del mapa de empatía se utiliza para comprender mejor las necesidades, deseos, comportamientos y emociones de un grupo específico de personas. Ayuda a obtener una visión más profunda y empática de su experiencia, permitiendo identificar insights clave que pueden ser útiles para diseñar actividades y programas que aborden de manera efectiva sus necesidades socioemocionales.

OBJETIVO

- Identificar sus necesidades, deseos, preocupaciones y puntos de dolor para comprender profundamente las experiencias, pensamientos, emociones y comportamientos de los niños y niñas de la Fundación Único en relación con su autoestima y desarrollo socioemocional.

¿QUÉ PIENSA Y SIENTE?

A pesar de ser extrovertido, le cuesta valorarse a sí mismo y encontrar algo le guste de él.

¿QUÉ OYE?

Las instrucciones de las personas que están a cargo de su clase, ya sea voluntarios, practicantes, psicólogos. También a sus padres.

MATÍAS GONZÁLEZ

Se aburre si las actividades son muy aburridas y trata de distraerse con el celular jugando en aplicaciones.

¿QUÉ DICE Y HACE?

No sabe como expresarse, dice que le cuesta pensar en una tarea específica, se demora en conceptualizar lo que piensa.

FRUSTRACIONES

Se siente cansado después de llegar del colegio y solo quiere divertirse con sus amigos y jugar.

NECESIDADES

Necesita ser incentivado constantemente por medio de regalos o de un adulto ya sea psicólogo o profesor.

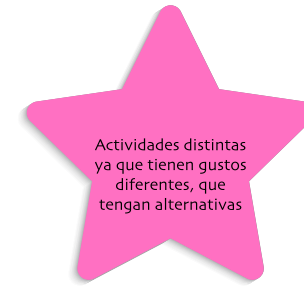
mapa de empatía de elaboración propia

CLUSTERING/INSIGHTS

La herramienta de clustering, se utiliza para agrupar y organizar ideas, temas o conceptos relacionados que surgen durante la investigación o el análisis. Permite identificar patrones, temas recurrentes o áreas de interés común entre los datos recopilados. Esto facilita la organización y la comprensión de la información, lo que a su vez ayuda a generar ideas y tomar decisiones informadas en el diseño de actividades y programas para fortalecer la autoestima.

OBJETIVO

● Identificar patrones comunes, áreas de interés y temas relevantes para diseñar intervenciones y actividades específicas que aborden eficazmente sus necesidades y promuevan un mayor bienestar emocional y social.



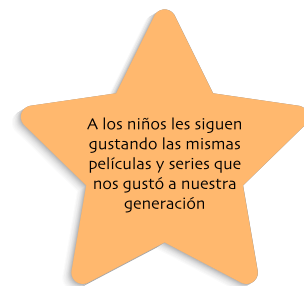
Actividades distintas ya que tienen gustos diferentes, que tengan alternativas



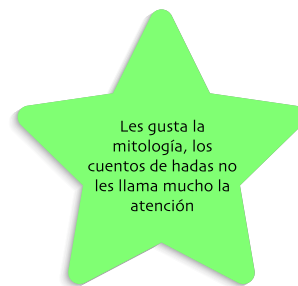
Componentes personalizables, que se identifiquen con ellos



Hay niños que juegan por ganar y otros que sí se dan el espacio para explorar sus emociones



A los niños les siguen gustando las mismas películas y series que nos gustó a nuestra generación



Les gusta la mitología, los cuentos de hadas no les llama mucho la atención



Se nota que hay niños muy sentimentales pero que les da pena mostrárselo a los demás



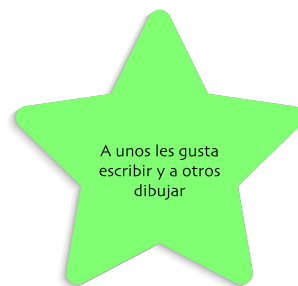
El juego es muy importante para trabajar con los niños



Pierden el interés muy fácil y se aburren



Son muy perfeccionistas, se toman su tiempo



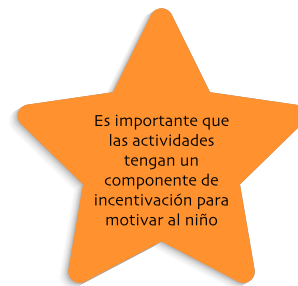
A unos les gusta escribir y a otros dibujar



Les gusta mucho lo digital, esto va de la mano que son un grupo de robótica



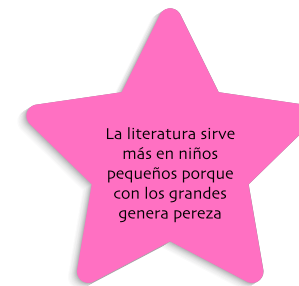
Responden mejor a imágenes para expresarse



Es importante que las actividades tengan un componente de incentivación para motivar al niño



Les cuesta ponerle nombre a las emociones



La literatura sirve más en niños pequeños porque con los grandes genera pereza



CONCLUSIONES DE INVESTIGACIÓN

✦ PERSONALIZAR (Talleres generativos y dibujo del problema)

Dada la diversidad de gustos y preferencias, es crucial ofrecer actividades y contenido que se pueda personalizar a las diferentes necesidades e intereses individuales de los niños.

✦ IMÁGENES (Entrevistas, dibujo del problema, juego de Adentro hacia Afuera)

Las imágenes se identifican como una forma efectiva para que los niños se expresen, ya que les cuesta ponerle nombre a sus emociones, lo que sugiere la importancia de incorporar ilustraciones en los componentes visuales.

✦ PADRES Y AUTOESTIMA (Entrevistas y encuestas)

Hay que instruir a los padres del mensaje y moraleja de los cuentos, para que sepan dónde está esa información sobre la autoestima.

✦ LITERATURA (Entrevistas y dibujo del problema)

La literatura genera menos interés en los niños mayores, en especial los cuentos de hadas, lo que sugiere la necesidad de ofrecer actividades más dinámicas y participativas para que les llame la atención. Por otro lado, les gusta la mitología griega.

✦ PIERDEN FÁCIL EL INTERÉS (Entrevistas y talleres generativos)

Los niños pierden el interés muy fácil y se aburren por lo cual es importante trabajar dinámicas de juego con componentes de incentivación con ellos. Que el producto que se diseñe no sea uno en que el niño se comporte estáticamente sino que tenga que usar la corporalidad.

✦ DIGITAL (Talleres generativos)

Se puede notar fácilmente que los niños tienen mucha afinidad por lo digital y que se distraen mucho por el constante uso de dispositivos electrónicos. Es importante que si se trabaja un producto análogo también contenga una parte digital a la cual los niños se puedan inclinar en caso de preferirlo.

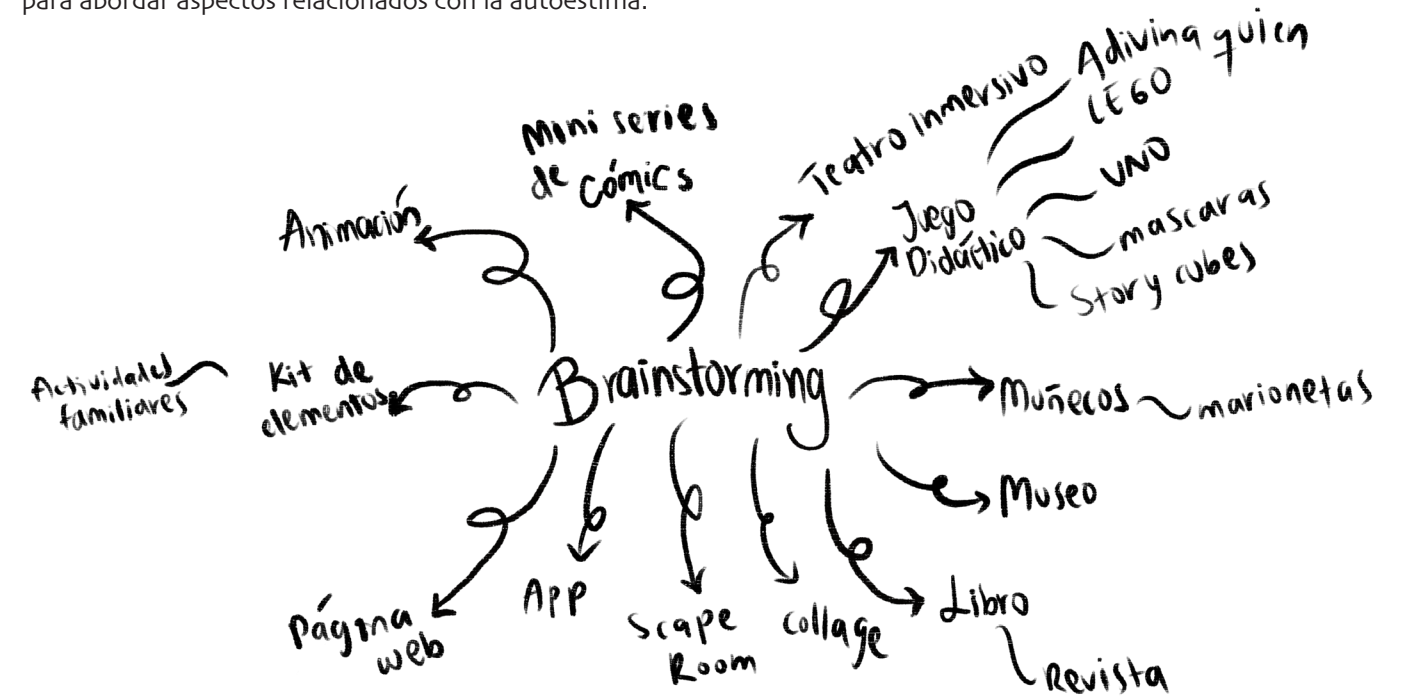
REQUERIMIENTOS DE DISEÑO

NECESIDAD	REQUERIMIENTO	DESEABLE/ OBLIGATORIO	TIPO	DESCRIPCIÓN
Fortalecimiento de las habilidades socio emocionales de los niños	Herramienta de estimulación emocional.	O	E/C	Creación de contenido dinámico e interactivo que permita el seguimiento del proyecto.
Fortalecimiento de la conexión de los niños con sus familias en el proceso de aprendizaje emocional.	Herramienta de vinculación familiar.	O	F/O	Contenido interactivo que incite a los padres a usarlo en el proceso de enseñanza socio emocional de sus hijos.
Adecuar el lenguaje, usar un tono comunicativo que logre conectar con usuarios.	Identidad comunicativa del proyecto.	O	T/P	Referencia a un lenguaje con el cual los niños se sientan cómodos y usen en su día a día.
Uso de una línea gráfica que se adecue a las necesidades del usuario.	Estilo gráfico.	O	E/C	Ilustración que logre mantener la atención del usuario sin aburrirlo.
Crear un contenido personalizable que se adecue a las necesidades de los niños.	Herramienta de personalización.	O	F/O	Contenido que el niño pueda personalizar según sus gustos para mantener ese interés presente.

BRAINSTORMING

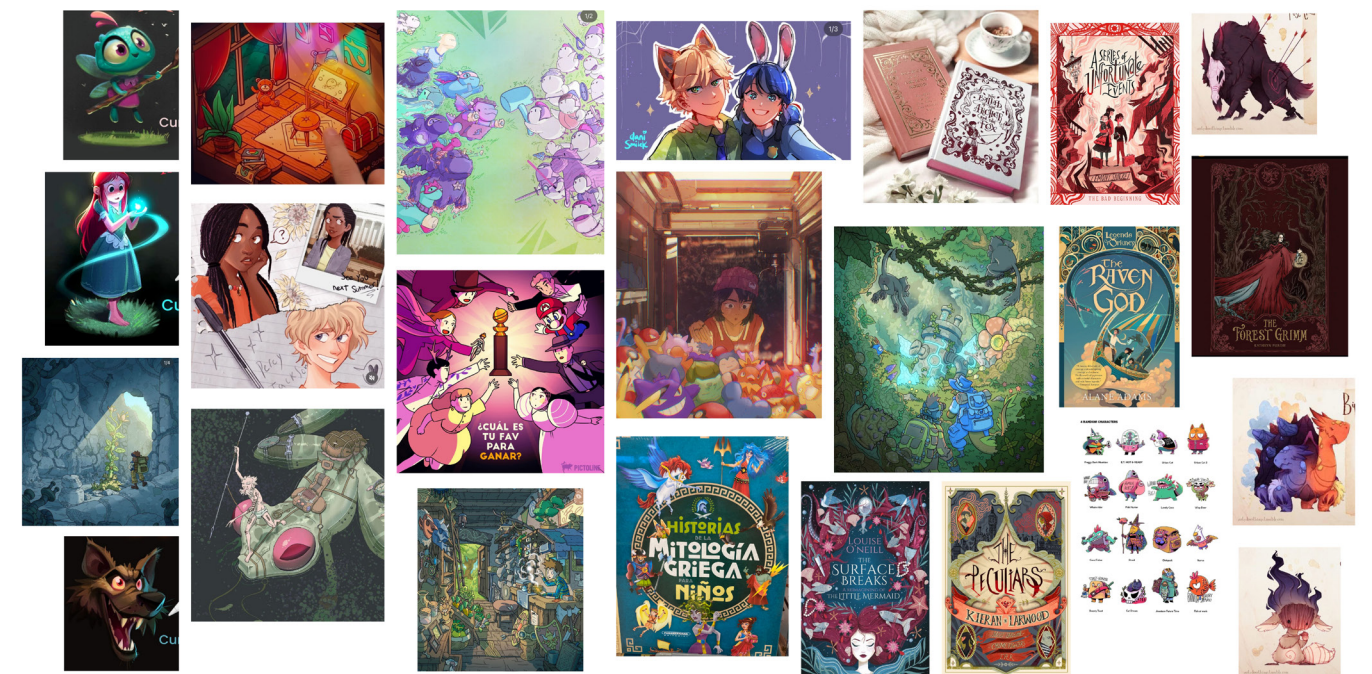
OBJETIVOS

- Fomentar la generación de ideas creativas y diversas para abordar aspectos relacionados con la autoestima.



brainstorming creación producto de elaboración propia

MOODBOARD Identidad visual y comunicativa



MIX THE POTION

IDEAR

Esta fase se refiere a la etapa en que se empieza el proceso de creación del producto.

SISTEMA DE COMUNICACIÓN VISUAL

Se diseñó un juego análogo para niños de 9 a 13 años, junto con un cuento complementario y actividades para los padres y familiares de los niños. Esto desde la comunicación visual que ayuda a fortalecer la autoestima a través de la literatura oral y el juego.

1. IDENTIDAD

Naming	Carácter visual	Elementos visuales
Lettering	Fantasia	Figuras orgánicas
	Magia	Colores vibrantes

2. JUEGO



3. PIEZA EDITORIAL



Narra un viaje inesperado de seis amigos de la Tierra que se adentran en el misterioso mundo de Luminaria. En este mundo, se enfrentan a criaturas fantásticas y a una malvada reina. Separados y atrapados por seres malévolos, Ana, Isa, María, Marco, Miguel y Nico deben superar sus miedos y debilidades para reunirse y enfrentar juntos los desafíos que se interponen en su camino hacia la libertad.

4. LIBRO DE LOGROS



Es un libro con estructura de diario en el que el niño puede llevar un registro de unas actividades complementarias para fortalecer la autoestima, varias de estas actividades serán para realizarlas junto con sus padres.

7. PELUCHES



Son un elemento coleccionable de los personajes que acompañan cada fase del sistema, esto para que el niño se sienta identificado con uno y lo tenga consigo, potenciando la reflexión que aportan.

6. AUDIO LIBRO



Para implementar el factor de que a los niños les gusta la tecnología y que si la lectura no les atrae no sea un impedimento para conocer la historia se desarrolla la versión del libro con su audio y video de las ilustraciones.

5. REDES



VALIDACIÓN PROPUESTA GRÁFICA

Esta validación se hizo en el transcurso de uno de los talleres generativos que se realizaron con los niños.

OBJETIVO

Evaluar si la gráfica propuesta para el proyecto es apropiada y genera atracción para el usuario.

DÓNDE?

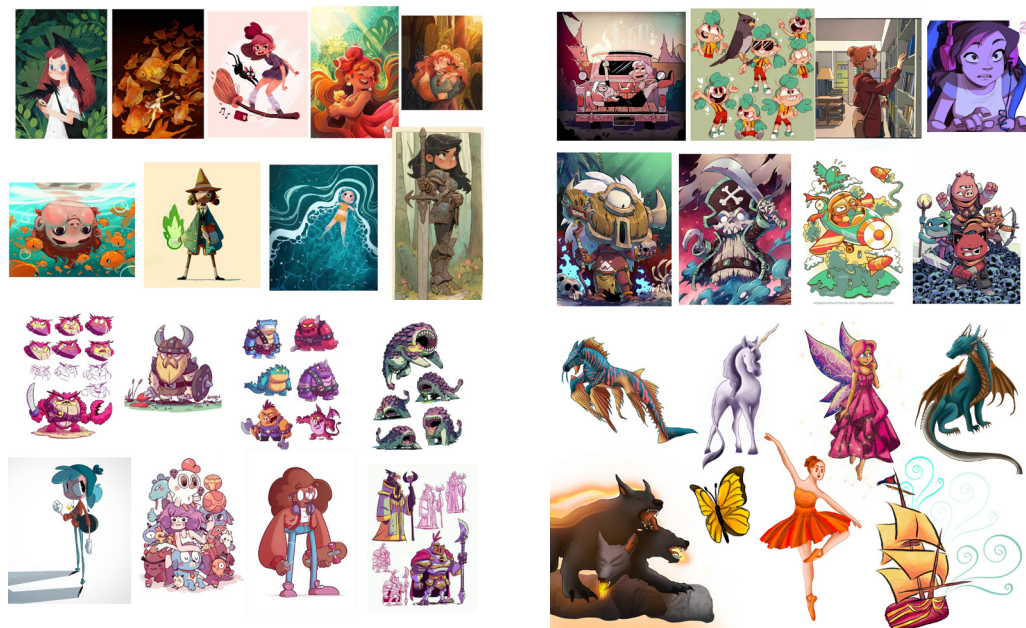
Fundación Único de Cali

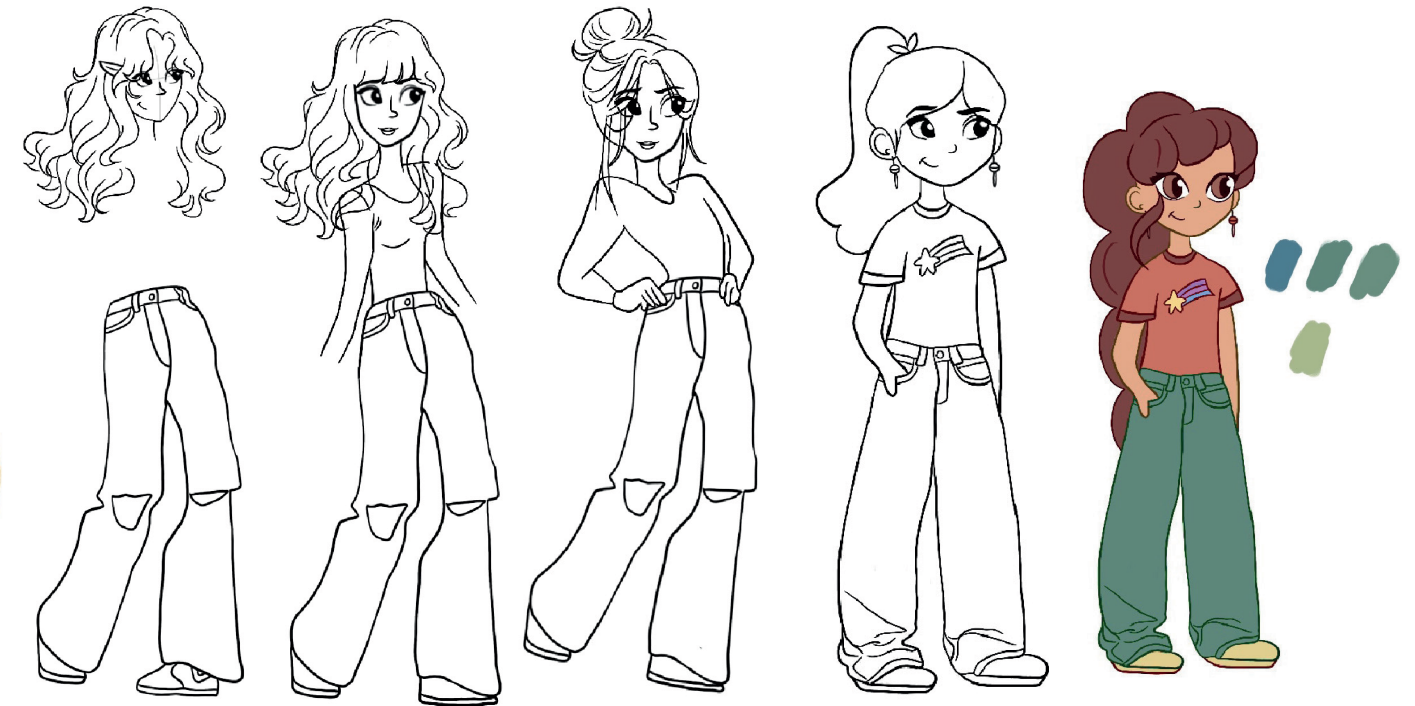
OBSERVACIONES

Se les mostró estas ilustraciones a los niños de la fundación y se les preguntó si les parecían atractivas.

La respuesta fue positiva, decían que les gustaban los colores y en sí los personajes. En general se inclinaban por cualquiera de las opciones, tanto ilustraciones con sombreados y texturas, como las que eran planas.

Por lo anterior, se decide realizar una pieza gráfica que contenga una combinación entre estas dos técnicas.





PROCESO DE PERSONAJES

Primero se empezó con el diseño de los personajes, los cuales iban a ser un identificador que se vería en toda la extensión de los productos realizados.

Se considera primero que haya mucha diversidad entre los personajes para que los niños se sientan identificados con ellos, a su vez, para complementar eso, se decide agregarles elementos de vestuario y accesorios propios de su generación.

Por otro lado, que hubiera una variedad de colores era fundamental y que estos fueran vibrantes y llamativos.

También se decidió que los personajes fueran diseñados "como ellos mismos", esto dando alusión a que son niños comunes y corrientes, para que los niños del público objetivo se pudieran identificar con ellos fácilmente. Ya en el cuento que se realiza, se puede ver como los personajes afrontan retos que hace que liberen sus poderes internos, los cuales ya estaban ahí para empezar pero apenas los descubren.

Algo importante que se descubrió a medida del proceso de bocetado, fue que los personajes debían ser de acuerdo a los niños, no podían verse muy adolescentes ni muy infantiles, se necesita que fuera un balance.

A cada uno de los personajes se les asignó un guía espiritual, que en este caso son los dioses griegos, quienes les ayudaban a encontrar su fortaleza interior. La cual se representa gráficamente como un animal, que sería el que hace de símbolo de aquella entidad en la mitología.

Así como a cada personaje se le asignó una entidad distinta, también se les determinó una personificación de sus miedos e inseguridades. Se representa gráficamente como criaturas mágicas, las cuales son sus captores en el nuevo mundo mágico que se encuentran, y básicamente el afrontar esas criaturas o tener la valentía de escapar de ellas es como se representa la superación de esos miedos e inseguridades.



ISA

la Guerrera

Aunque inicialmente puede sentirse insegura y débil, encuentra dentro de sí misma la fuerza y la valentía necesarias para enfrentarse a sus captores y buscar la libertad, demostrando una determinación feroz para proteger a sus amigos y a sí misma.

PODER

El poder interno de Isa es la determinación. A pesar de las dificultades y los obstáculos que enfrenta, Isa siempre encuentra la fuerza interior para seguir adelante y luchar por lo que cree, demostrando una determinación feroz en su búsqueda de la libertad.

A Isa se le asignó a Atalanta, heroína de los dioses y el miedo que debía superar era a los ogros, que refleja que se siente insegura y débil.



ANA

la Heroína

Ella muestra valentía, determinación y un deseo de enfrentar los desafíos, superando sus propios miedos y debilidades para alcanzar un objetivo mayor: liberar a Luminaria y a sus amigos.

PODER

El poder interno de Ana podría ser el coraje inquebrantable. Aunque pueda sentir miedo en ciertas situaciones, siempre encuentra dentro de sí misma la valentía necesaria para enfrentar los desafíos y proteger a sus amigos.

A Ana se le asignó a Afrodita, diosa del amor y la belleza y el miedo que debía superar era a las brujas, que refleja que tiene inseguridad con su propia belleza.



MARÍA

la Sabia

Aunque al principio pueda sentirse insegura de su propia inteligencia, descubre que la sabiduría no solo se encuentra en el conocimiento académico, sino también en la confianza en sí misma y en su capacidad para resolver problemas y enfrentar desafíos.

PODER

El poder interno de María podría ser la intuición. Aunque pueda sentirse insegura de su propia inteligencia, María tiene una capacidad innata para comprender las situaciones y encontrar soluciones creativas a los problemas, confiando en su intuición para guiarla en su camino.

A María se le asignó a Atenea, diosa de la sabiduría y el miedo que debía superar era a los gigantes, que refleja que tiene inseguridad con su propia inteligencia.



MARCO

el Aventurero

A pesar de sus temores y su incomodidad en el entorno desconocido del mundo acuático, demuestra una voluntad inquebrantable de explorar y enfrentar lo desconocido, buscando una salida del laberinto en el que se encuentra atrapado.

PODER

El poder interno de Marco podría ser la valentía. A pesar de sus temores y su incomodidad en el entorno desconocido del mundo acuático, Marco siempre encuentra la valentía dentro de sí mismo para enfrentar los peligros y seguir adelante en su búsqueda de la libertad.

A Marco se le asignó a Hefesto, dios de la herrería y el miedo que debía superar era a las sirenas, que refleja que tiene miedo a lo desconocido.



MIGUEL

el Explorador

Atrapado en un laberinto de engaños y trampas, muestra una determinación implacable para encontrar la verdad y la salida, utilizando su ingenio y perseverancia para superar los obstáculos que se interponen en su camino.

PODER

El poder interno de Miguel podría ser la astucia. Miguel tiene mente aguda y perspicaz que le permite ver a través de las ilusiones y encontrar el camino hacia la verdad, utilizando su astucia para superar los obstáculos que se interponen en su camino.

A Miguel se le asignó a Hermes, dios mensajero de los dioses y el miedo que debía superar era a los goblins, que refleja que tiene miedo a la soledad.



Nico el Mago

Aunque pueda sentirse abrumado por la oscuridad que lo rodea, descubre que posee un poder interior y una conexión con la magia que le permite enfrentarse a sus captores y encontrar la luz en medio de la oscuridad.

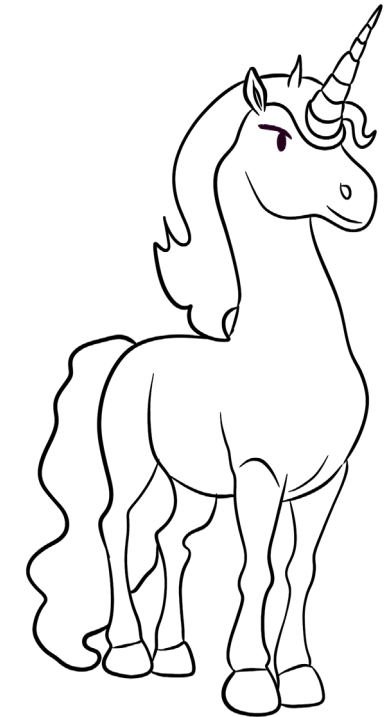
PODER

El poder interno de Nico podría ser la conexión con la magia interior.

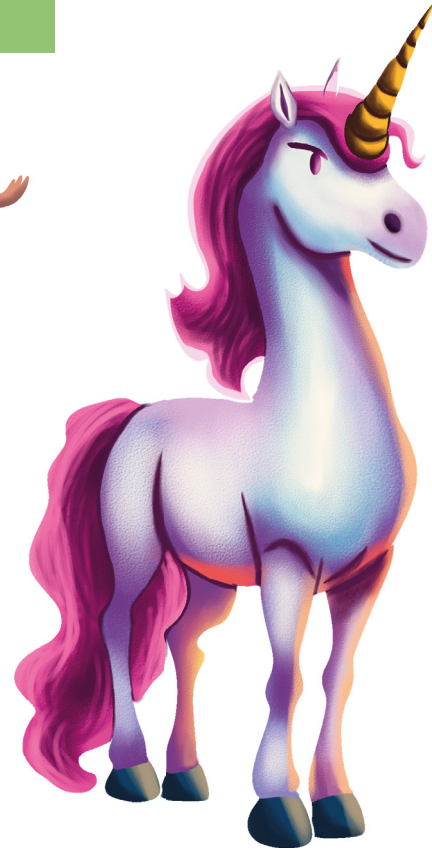
A Nico se le asignó a Hécate, diosa de la noche y la magia y el miedo que debía superar era a los elfos oscuros, que refleja que tiene la inseguridad de sentirse menos que otros.



LINEART



FINALES





IDENTIDAD

VALIDACIÓN CON EXPERTOS

NOMBRE PROPUESTO

ODISEA

Significa "viaje largo, en el que abundan las aventuras adversas y favorables al viajero" sinónimo: Aventura

FANTÁSTICA

La palabra "fantasía" proviene del griego "phantos" que significa "visible" Phantasos era uno de los mensajeros de los sueños y provocaba las fantasías.

RETROALIMENTACIÓN

"Odisea Fantástica es un nombre apropiado. Fíjate que la Fantasía invita a la imaginación y el asombro de niñas y niños para el caso de tu proyecto. La palabra fantasía proviene del griego phantos (que significa visible). Phantasos era un de los mensajes de los sueños: era el mensajero de la imaginación. Y lo más real en los niños y en las niñas, en las infancias y en la humanidad, es la capacidad de imaginar. Sin ella seríamos como máquinas al servicio de quien sabe que..."

Así que en mi criterio, el nombre que propones se conjuga de manera coherente con tu proyecto y con la palabra odisea. Fíjate que el personaje Odiseo es prototipo de la imaginación."



Florencia Mora Anto



VALIDACIÓN CON EXPERTOS

LETTERING

La identidad se compuso por tres ramas, primero el proceso de naming ya explicado y luego el carácter visual. Se decidió que fuera una tipografía con figuras orgánicas, por lo que se tomo como referencia la Night Forest y se realizó un proceso de lettering a partir de esta. El cual fue validado por la profesora María Paz Vélez.

Por otro lado, se quería resaltar en los elementos visuales los conceptos de fantasía, magia y colores vibrantes.



María Paz Vélez

NAMING

ODISEA FANTÁSTICA



ODISEA: GRAN VIAJE / ODISEO

FANTASÍA: IMAGINACIÓN

CARÁCTER VISUAL

FIGURAS ORGÁNICAS

NIGHT FOREST

LETTERING

ESTRELLAS

ELEMENTOS VISUALES

FANTASÍA

MAGIA

COLORES VIBRANTES

NIGHT FOREST

A B C D E F G H I J
 K L M N O P Q R S
 T U V W X Y Z



BOCETACIÓN

ODISEA
FANTÁSTICA

ODISEA
FANTÁSTICA

ODISEA
FANTÁSTICA

ODISEA
FANTÁSTICA

IDENTIDAD HORIZONTAL

DISSEA
FANTÁSTICA



IDENTIDAD VERTICAL

✦ DIS EA FANTÁSTICA ✦

✦ DIS EA FANTÁSTICA ✦

✦ DIS EA FANTÁSTICA ✦

✦ DIS EA FANTÁSTICA ✦

IDENTIDAD FINAL

DISSEA
FANTÁSTICA

DISSEA FANTÁSTICA



PIEZA EDITORIAL

MACHOTE DIGITAL

PORTADA **GUARDA**

1. Un grupo de amigos que vivían en el planeta Tierra un día están regresando en bicicleta de su escuela.

2. Cuando pasan por un campo al fondo se encuentran 2 figuras extrañas, que no reconocen, donde otro mundo, ambas parecen estar comunicándose entre sí.

3. Cuando de un momento a otro las 2 criaturas ya no están, intentaron seguir el rastro de luz.

4. Los niños quedan confundidos y confundidos que sus madres ni un segundo pensando para también traspasar a través de la luz.

5. Pero al momento en que entraron en la aldea y se empezaron a fijar en ellos se dieron cuenta que algo no estaba bien, esas criaturas los miraban extraño, con crueldad. De pronto una de ellas gritó en voz alta: ¡Humano! ¡Son humanos! ¡Atrápanlos!

6. Pero notado era tan lindo y esplendoroso como a simple vista, después de haber caminado por un valle verde llegaron a lo que parecía una aldea, y vieron alas criaturas más increíbles jamás vistas: ogros, gigantes, unicornios, dragones, hadas, elfos, había de todo.

7. La reina Arcadia era malvada, y con su corona encantada tenía el poder de comandar a todo el mundo. Todos estaban hechizados, y lamentable mente veía a los humanos como seres inferiores. Cada año después de escuchar esta historia se dio cuenta que debían escapar y encontrar a sus amigos de esa forma con un poco de suerte juntos podrían derrotar a la reina Arcadia y liberar a ese mundo de su control. Sin embargo, el camino no iba a ser nada fácil, cada uno tendría que usar sus mejores talentos, incluyendo vencer el mayor obstáculo de todos, a ellos mismos.

8. Después de eso todas las varas se rompieron y a pesar de que los niños lloraron y peticionaron no pudieron hacer nada, se los llevaron por separado, a distintas zonas en las que habitaban las varas, muy lejos entre sí.

9. Pasado un tiempo se dieron cuenta que los humanos eran usados de criaturas esclavizadas y convertidas de servir a las criaturas mágicas, una niña obtuvo la historia de otros humanos que ya habían muerto ahí atrapados.

MACHOTA

21. Alina y Ana se la llevaron un grupo de brujas maldadas, y por eso se burlaban de ella por su apariencia.

22. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

23. Ana y Ana toda la mañana y tarde recordando cada uno de los granos de arroz y cuando cuando estaban comiendo. No habían podido encontrar, ahora debían buscar los ingredientes para la comida.

24. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

25. Con el tiempo, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

26. En un día, los niños fueron a un río y se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

27. Un día, cuando los ogros la habían mandado a recoger leña para el fuego, ella se le cayó una rama. En ese momento se puso a llorar. Solo quiero ser grande y fuerte, así tal vez tendría la oportunidad de escapar de los ogros - le lloró al cielo castaños.

28. En ese momento, una bruja maldada se burlaba de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

29. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

30. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

31. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

32. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

33. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

34. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

BIHO

35. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

36. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

37. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

38. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

39. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

40. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

41. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

42. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

43. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

44. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

45. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

46. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

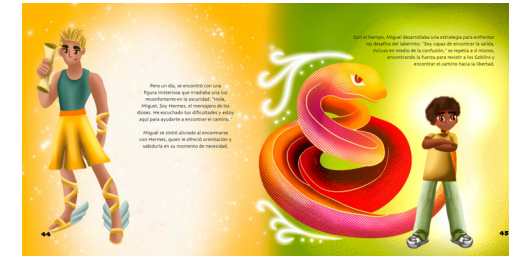
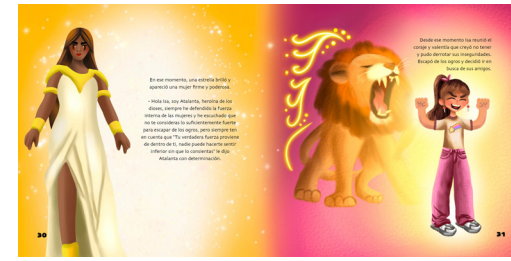
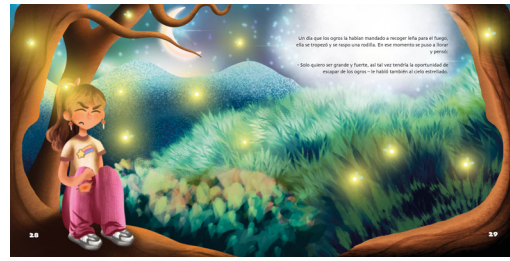
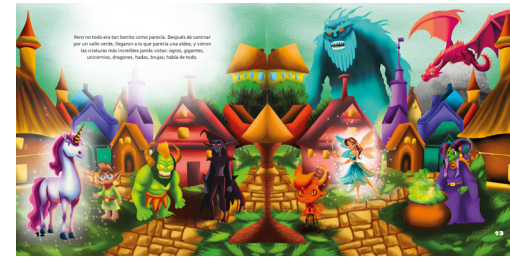
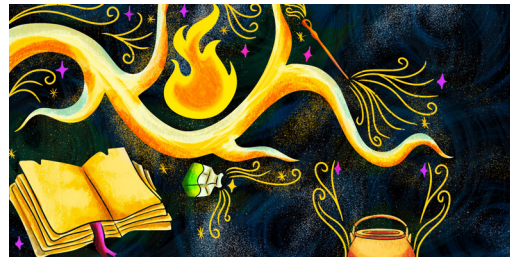
47. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

48. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

49. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

50. Después de eso, Ana y Ana se burlaban de ella por su apariencia. Siempre les tenía mala racha y se burlaban con ellas. El día que una bruja maldada la obligaron a hacer tres cosas horribles. La bruja rayó una bolsa de arroz y la tiró al río donde se evaporaron todos sus granos. Ahora cuando cada uno de los granos caen y luego este al agua a conseguir propiedades para la comida - ve el mundo como humanos.

DIAGRAMACIÓN LIBRO



PIEZA EDITORIAL

SINOPSIS

Un viaje inesperado lleva a seis amigos de la Tierra a adentrarse en el misterioso mundo de Luminaria, donde se enfrentan a criaturas fantásticas y una malvada reina. Separados y atrapados por seres malévolos, Ana, Isa, María, Marco, Miguel y Nico deben superar sus miedos y debilidades para reunirse y enfrentar juntos los desafíos que se interponen en su camino hacia la libertad.

Un relato emocionante lleno de magia, aventura y amistad, que muestra cómo el coraje, la determinación y el trabajo en equipo pueden superar cualquier obstáculo. Este viaje extraordinario dejará a los lectores encantados y ansiosos por más, mientras los héroes de esta saga épica demuestran que juntos, pueden cambiar el destino de un mundo.

GENERALIDADES

El libro contiene 53 páginas.

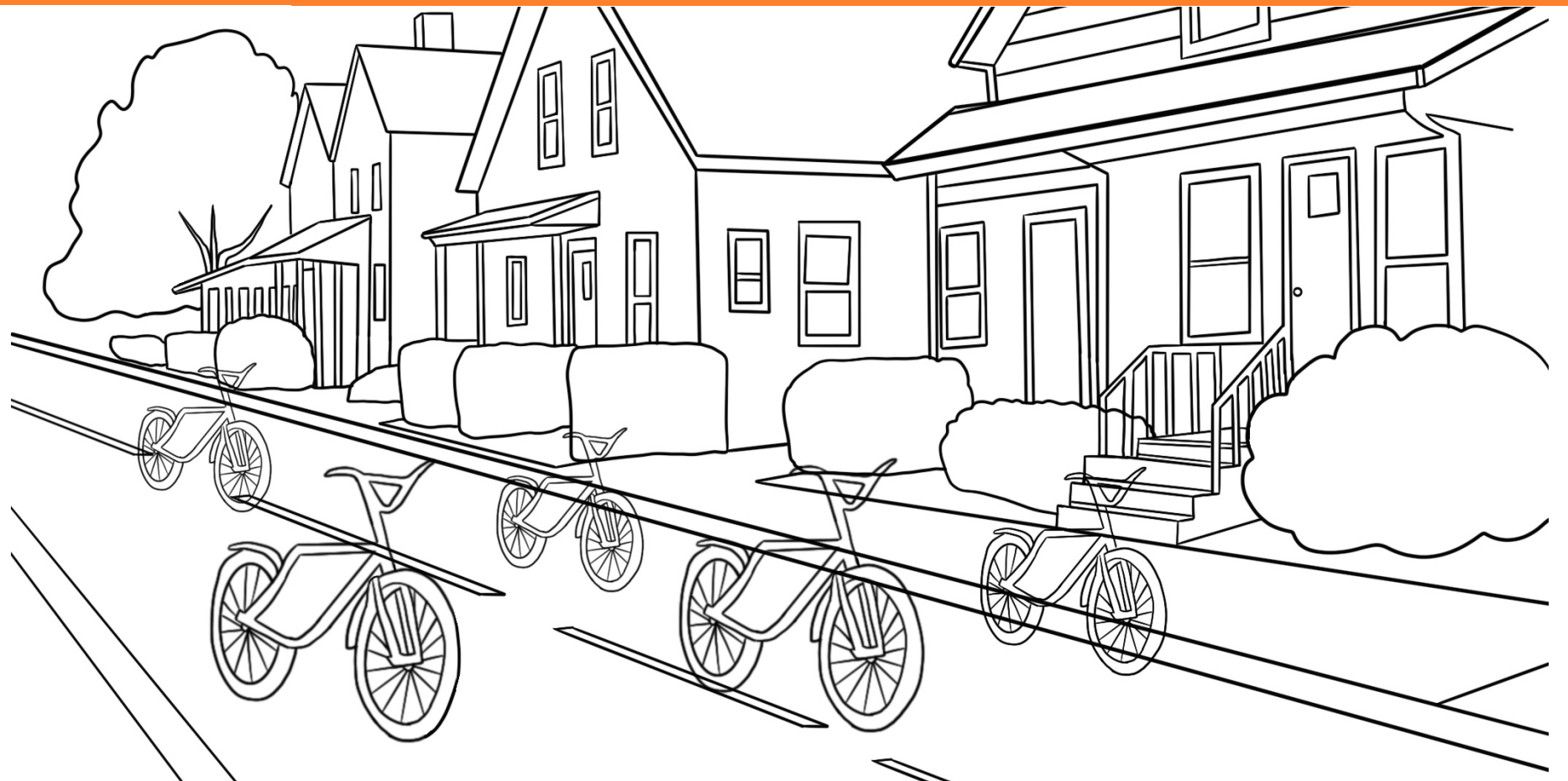
La tipografía es Skia Regular 11pt.

El cuerpo de texto se trabajó con 9,5 puntos e interlineado de 15pt.

Todas las ilustraciones fueron realizadas por la autora al igual que la escritura de la historia.



ILUSTRACIONES PIEZA GRÁFICA



VALIDACIÓN HEURÍSTICA

ESCRITORA DE LAS JIREBRAS

MARÍA MERCEDES ECHEVERRI GARCÍA

- 1 Se realizaron unas pequeñas correcciones ortográficas y en cuanto a redacción modificaciones de conectores.
- 2 También se recomienda que se mencionen los nombres de todos los personajes cuando van de paseo en bicicleta entrando al callejón y ya después se puede seguir mencionándolos con el término amigos o los niños, en las alusiones que hace.
- 3 Se determinó que los mensajes de la historia eran muy interesantes y que la mezcla de la mitología con sus dioses para relacionarlos con los niños era apropiada.



Silvia Maria Arango Echeverri
To: Sofia Muriel Ospina

😊 ↩ Reply ↩ Reply all → Forward 📎 ⋮

Wed 5/8/2024 7:08 AM

Buenos días Sofia, estos son los ajustes que te envían:

"Hice unas pequeñas correcciones en cuanto redacción me parece muy bien que utilice el término amigos, yo puse en algunos lados amigas pero hay que cambiarlo por amigos. Que ella revise las sugerencias hechas al texto y haga la corrección que crea pertinente; hasta un punto casi hasta el final del cuento, me atreví a escribir algunos conectores, la historia me gustó mucho muchísimo"

"Que nombre a todos los chicos cuando van en el paseo en bicicleta entrando al callejón y ya después puede seguir hablando de los amigos, los niños; en las alusiones que hace, pienso que al final debería suprimir personajes para que no se haga tan largo y repetitivo el cuento. Porque si son para niños y son los de Chiquitines son hasta ocho años la historia debe ser ágil. Los masajes en la historia me parecen muy interesantes, como ella toma la mitología y sus dioses para relacionarlos con los chicos aventureros"

ODISEA FANTÁSTICA

Un grupo de amigos que viven en el planeta Tierra, un día regresan en bicicleta de la escuela y justo en el momento que están pasando por un largo callejón, ven algo sorprendente, al fondo se encuentran dos criaturas extrañas, nunca antes vistas, son como de otro mundo, ambas parecen estar comunicándose entre sí. De pronto ven que una de ellas hace un movimiento con su mano y se empieza a formar una bola de luz, que se agranda poco a poco, hasta que se convierte en un remolino.

Los niños atraídos por lo que aparentemente es magia, se van acercando sigilosamente cuidando de no ser vistos. Cuando de un momento a otro, las dos criaturas desaparecen ¡atravesaron ese hoyo de luz! Dicen los niños muy asombrados y como son tan curiosos, se miran y deciden no perder ni un segundo y antes de que desaparezca el remolino traspasan también a través de la luz.

Al pasar al otro lado, esperaban encontrar el resto del callejón, sin embargo, se llevaron la mayor de las sorpresas al encontrarse en pleno campo de flores y más allá de la vista, montañas gigantescas, en una de las montañas se asomaba un esplendoroso castillo. ¡Habían traspasado un portal! Y ahora estaban muy muy lejos del planeta Tierra, de hecho, se encontraban en otro universo, uno llamado Luminaria, lleno de magia, criaturas fantásticas y misterios.

Pero no todo era tan lindo y esplendoroso como a simple vista parecía, después de haber caminado por un valle verde, llegaron a lo que parecía una aldea, y vieron a las criaturas más increíbles jamás vistas: ogros, gigantes, unicornios, dragones, hadas, brujas, había de todo. Pero al momento en que entraron en la aldea y se empezaron a fijar en ellos se dieron cuenta que algo no estaba bien, esas criaturas los miraban extraño, con crueldad.

De pronto una de ellas grito en voz alta: ¡Humanos! ¡Son humanos! ¡Cásenlos!

Para el momento en que los niños entendieron lo que estaba sucediendo, ya era muy tarde, cada familia de esas distintas criaturas había capturado a un niño.



JUEGO DE MESA

INSTRUCCIONES



ODISEA FANTÁSTICA

INSTRUCCIONES
Lee estas instrucciones antes de comenzar el juego.

INCLUYE
Tablero, 6 peones, 22 tarjetas moradas, 20 tarjetas verdes, 22 tarjetas azules, 12 tarjetas de comodines, 1 libreta de dibujos, 1 tarjetón de personajes, 3 lápices, 1 reloj de arena y 2 dados.

EDAD 8+
2-4 JUGADORES

¡AQUÍ EMPIEZA EL JUEGO!

¿CÓMO GANO? PREPARACIÓN
Siendo la primera persona en llegar al castillo de la retina superando todos los obstáculos y desafíos. Puedes conseguir esto... resolviendo las actividades y ganando comodines para pasar por los 6 niveles del juego.

PREPARACIÓN
Sepárense en equipos iguales (máximo 4 equipos). Cada equipo debe tener un lápiz, bloc de notas y ficha de personaje (peón).

¿QUIÉN EMPIEZA?
Cada jugador tira los dos dados blancos. El que saque el tiro mayor toma el primer turno.

EN TU TURNO

- Tira los dos dados blancos. doubles en tus dados. Si esto pasa, tira nuevamente. **Pero ¡Cuidado!** Si tiras **3 doubles tres veces** en el mismo turno, debes devolverte **un nivel**.
- Debes actuar dependiendo de la casilla en donde caigas. Ver abajo ¿En dónde caíste?
- Si no puedes avanzar si sacas

¿EN DÓNDE CAÍSTE?

FLOR MÁGICA
La flor es una casilla comodín. Si un equipo cae en esta casilla, se saca una carta de la baraja correspondiente.

NIVEL 1
Círculo morado
En esta casilla, uno de los integrantes del grupo saca una carta de la baraja correspondiente, el resto del grupo deberá adivinar cuál es el lugar que sacó en su carta, el integrante del grupo que la sacó deberá hacerle entender a su grupo por medio de dibujos que carta sacó. Para esto apenas saque la carta, se volteará el reloj de arena y el que tiene la carta dibujará el lugar.

Círculo verde
En esta casilla, uno de los integrantes del grupo saca una carta de la baraja correspondiente, y escoge a otro integrante del grupo para ayudarlo, juntos deberán actuar sin palabras para darle a entender que historia aparece en la carta, de acuerdo a la carta que le salga va a contener un cuento de hadas y sin hablar deben darle a entender al resto de su grupo cuál es. Apenas se saque la carta y se elija al otro integrante del grupo, se volteará el reloj de arena.

Círculo azul
En esta casilla, uno de los integrantes del grupo saca una carta de la baraja correspondiente, el resto del grupo deberá adivinar cuál es la emoción que sacó en su carta, el integrante del grupo que la sacó deberá hacerle entender a su grupo por medio de dibujos que carta sacó. Para esto apenas saque la carta, se volteará el reloj de arena y el que tiene la carta dibujará la emoción.

NIVEL 2
Círculo morado
En esta casilla, uno de los integrantes del grupo saca una carta de la baraja correspondiente, el resto del grupo deberá adivinar la respuesta a la pregunta de la carta. Para esto apenas saque la carta, se volteará el reloj de arena.

Círculo verde
En esta casilla, uno de los integrantes del grupo saca una carta de la baraja correspondiente, el resto del grupo deberá hacerle entender a su grupo por medio de dibujos que carta sacó. Para esto apenas saque la carta, se volteará el reloj de arena.

Círculo azul
En esta casilla, uno de los integrantes del grupo saca una carta de la baraja correspondiente, el resto del grupo deberá adivinar cuál fue el villano que le salió. Para esto apenas saque la carta, se volteará el reloj de arena y el que tiene la carta dirá características del personaje sin ser explícito. Ejemplo: Tiene cuernos, es verde, etc.

NIVEL 3
Círculo morado
En esta casilla, uno de los integrantes del grupo saca una carta de la baraja correspondiente, el resto del grupo deberá adivinar cuál fue el personaje que le salió. Para esto apenas saque la carta, se volteará el reloj de arena y el que tiene la carta dirá características del personaje sin ser explícito. Ejemplo: Tiene ojos azules, zapatos de cristal, etc. Deberán decir al final que enseñanza aporta ese personaje (la carta lo dice).

Círculo verde
En esta casilla, uno de los integrantes del grupo saca una carta de la baraja correspondiente, el resto del grupo deberá adivinar cuál es la palabra que sacó en su carta, el integrante del grupo que la sacó deberá hacerle entender a su grupo por medio de dibujos que carta sacó. Para esto apenas saque la carta, se volteará el reloj de arena.

Círculo azul
En esta casilla, uno de los integrantes del grupo saca una carta de la baraja correspondiente, el resto del grupo deberá adivinar cuál fue el villano que le salió. Para esto apenas saque la carta, se volteará el reloj de arena y el que tiene la carta dirá características del personaje sin ser explícito. Ejemplo: Tiene cuernos, es verde, etc.

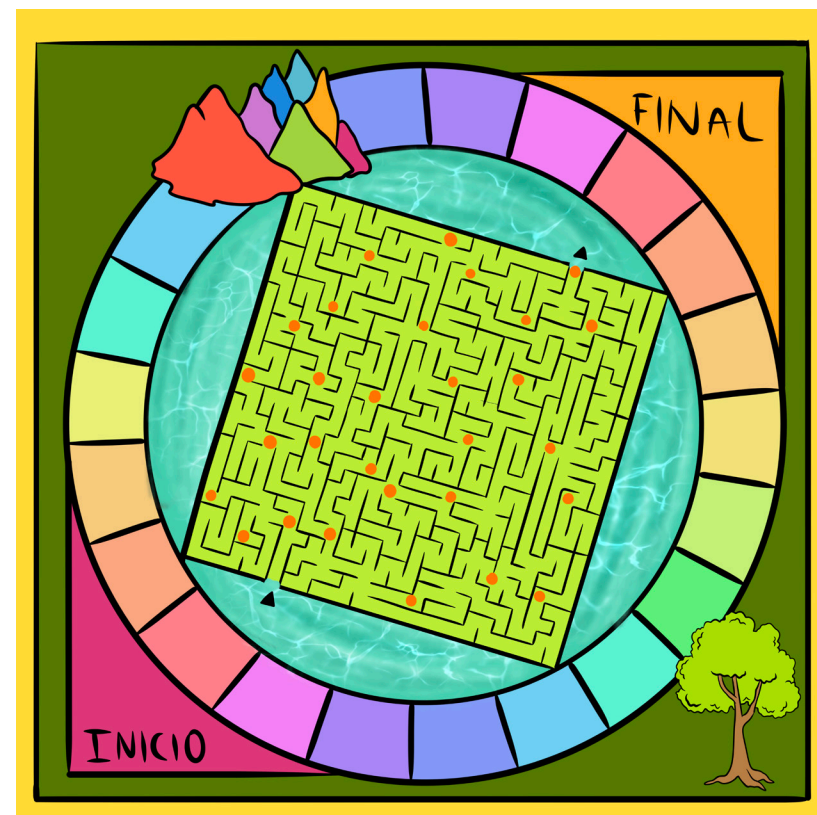
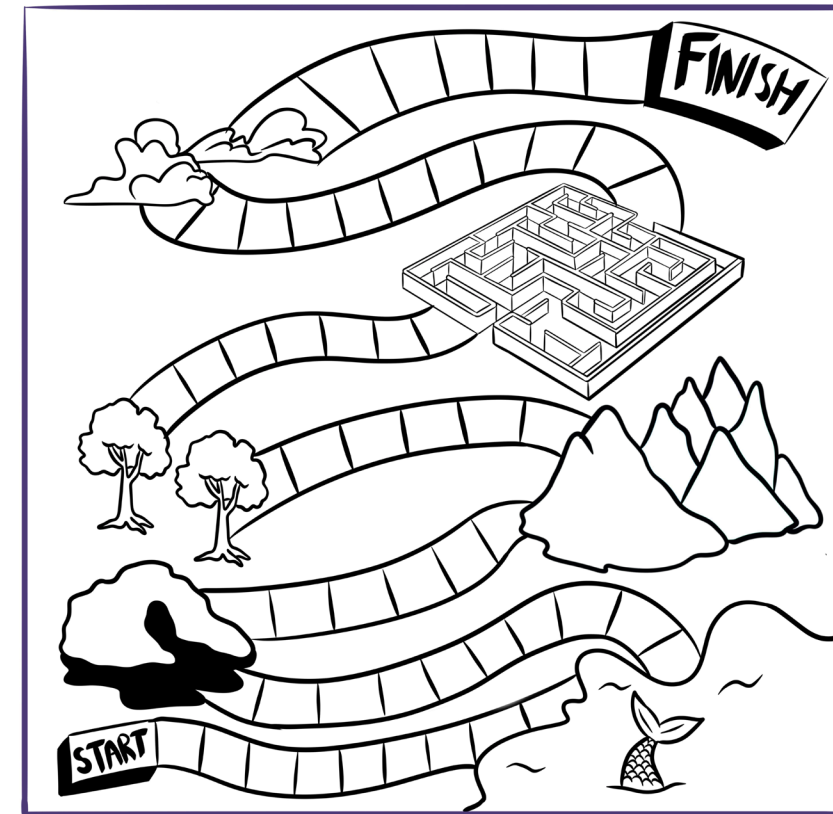
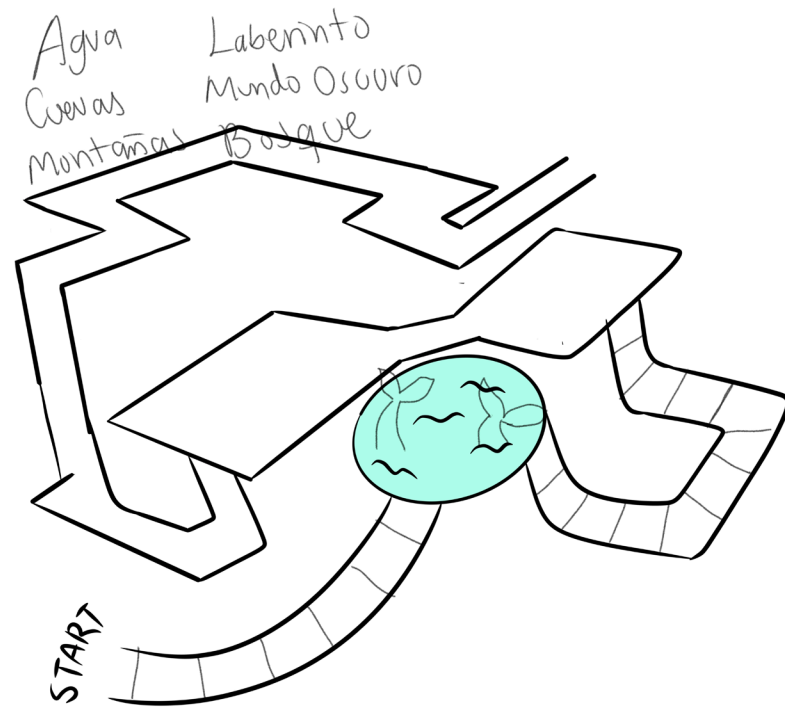
TEN EN CUENTA

Si se está jugando individual: La persona que saca la carta es algún oponente y el que tiene que adivinar es el que cayó en la casilla, si no adivina en el tiempo del reloj de arena, debe retroceder 3 casillas.

Si no se adivina la carta en el tiempo del reloj de arena, el grupo deberá retroceder 3 casillas.

Si un jugador no conoce al personaje a adivinar o su historia, puede escanear el código qr de este y tomarse 5 min para leer su historia.

BOCETACIÓN TABLERO



TABLERO FINAL

El storytelling del juego viene siendo el mismo del cuento, se usa como escenario el mundo mágico de Luminaria y los distintos lugares donde fueron llevados los niños, y el camino que recorren tiene varias actividades que serían la representación de los obstáculos que tuvieron que afrontar en la historia.



JUEGO



CARTAS

MORADAS

1 nivel
DIBUJA EL LUGAR

EL OLIMPO

2 nivel
TRIVIA

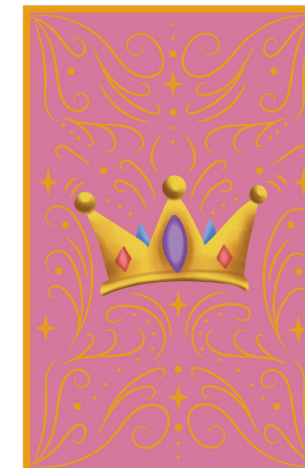
Semi dios que se destaca por su fuerza sobre humana
R: HÉRCULES

3 nivel
ADIVINA PERSONAJE

LA SIRENITA: Enseña el sacrificio por amor.



Estas cartas tienen actividades de dibujo, trivia y adivinanza. Cada una de ellas están relacionadas con los cuentos de hadas y mitos griegos. Aquí se enseñan las reflexiones y enseñanzas de estos a medida que los niños juegan.



Las cartas rosadas son comodines que se encuentran a lo largo del juego y pueden ser tanto un obstáculo como una ayuda. Aquí se involucran a las criaturas mágicas del cuento, ya que la mayoría son obstáculos que tuvieron que afrontar los niños en la historia.

VERDES

1 nivel
ACTÚA LA HISTORIA

LA BELLA DURMIENTE

2 nivel
DIBUJA LA PALABRA

HADA

3 nivel
ADIVINA LA CRIATURA

HARPÍA: Monstruo de leona alada con cabeza de mujer que planteaba enigmas.



Las cartas verdes tienen actividades de actuación, dibujo y adivinanza. Están pensadas para trabajar la atención y crear estímulos de expresión.

Por último, está el tarjetón de personajes, el cual se hizo pensando en el famoso juego de Adivina quien, solo que con los personajes ilustrados de los cuentos de hadas y mitos griegos seleccionados. Cada personaje viene además con un código qr el cual el niño puede escanear para leer la historia del personaje.

AZULES

1 nivel
EMOCIONES

FRUSTRACIÓN

2 nivel
VILLANOS

DR FACILIER

3 nivel
OBJETOS

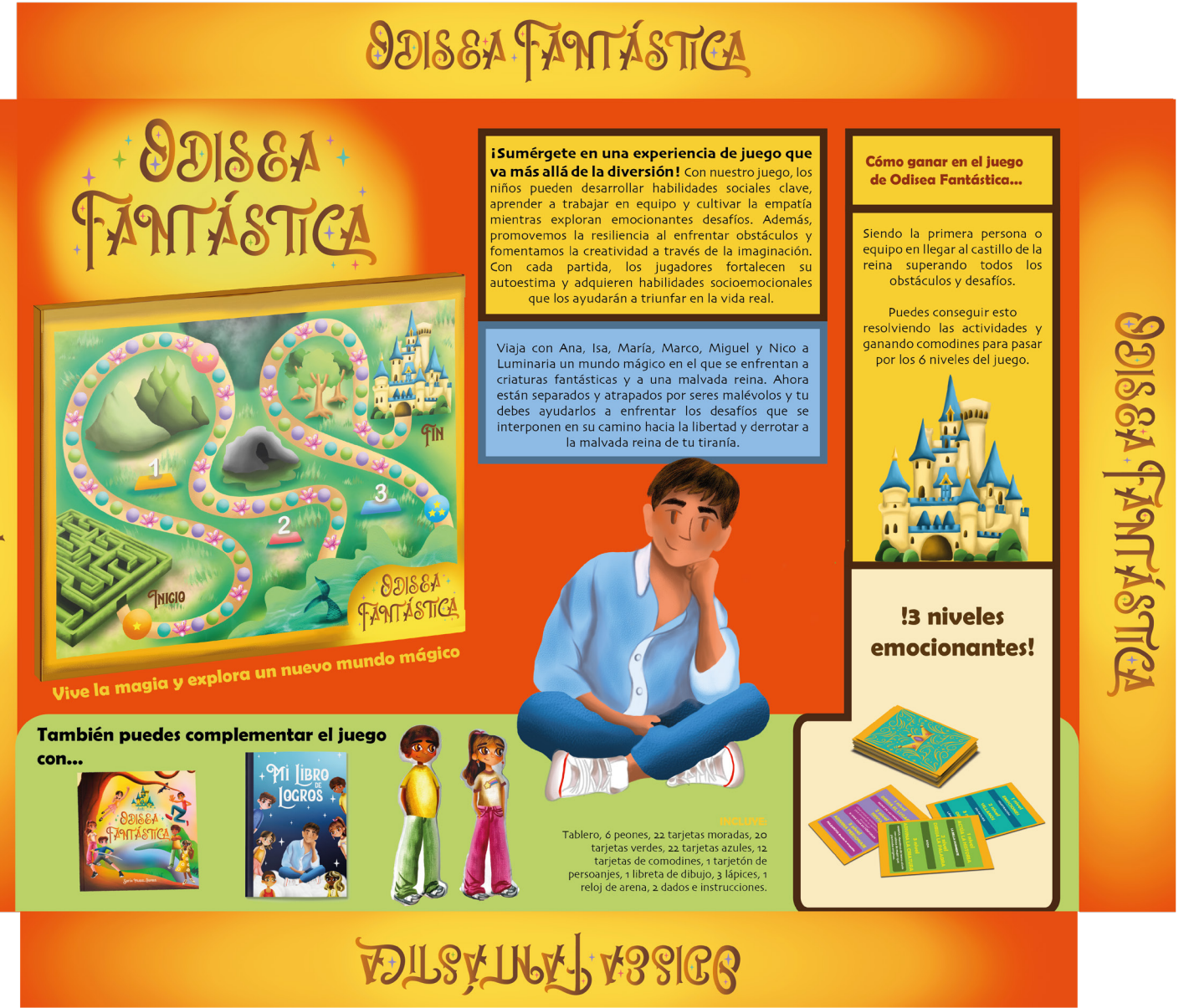
LÁMPARA MÁGICA



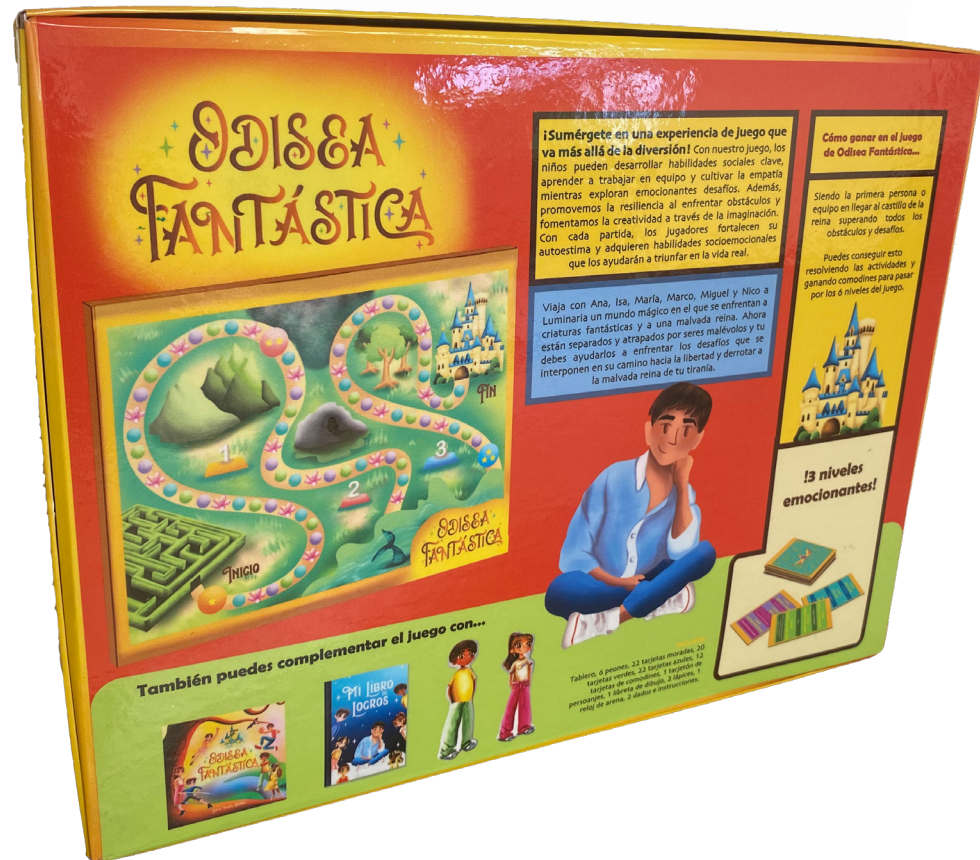
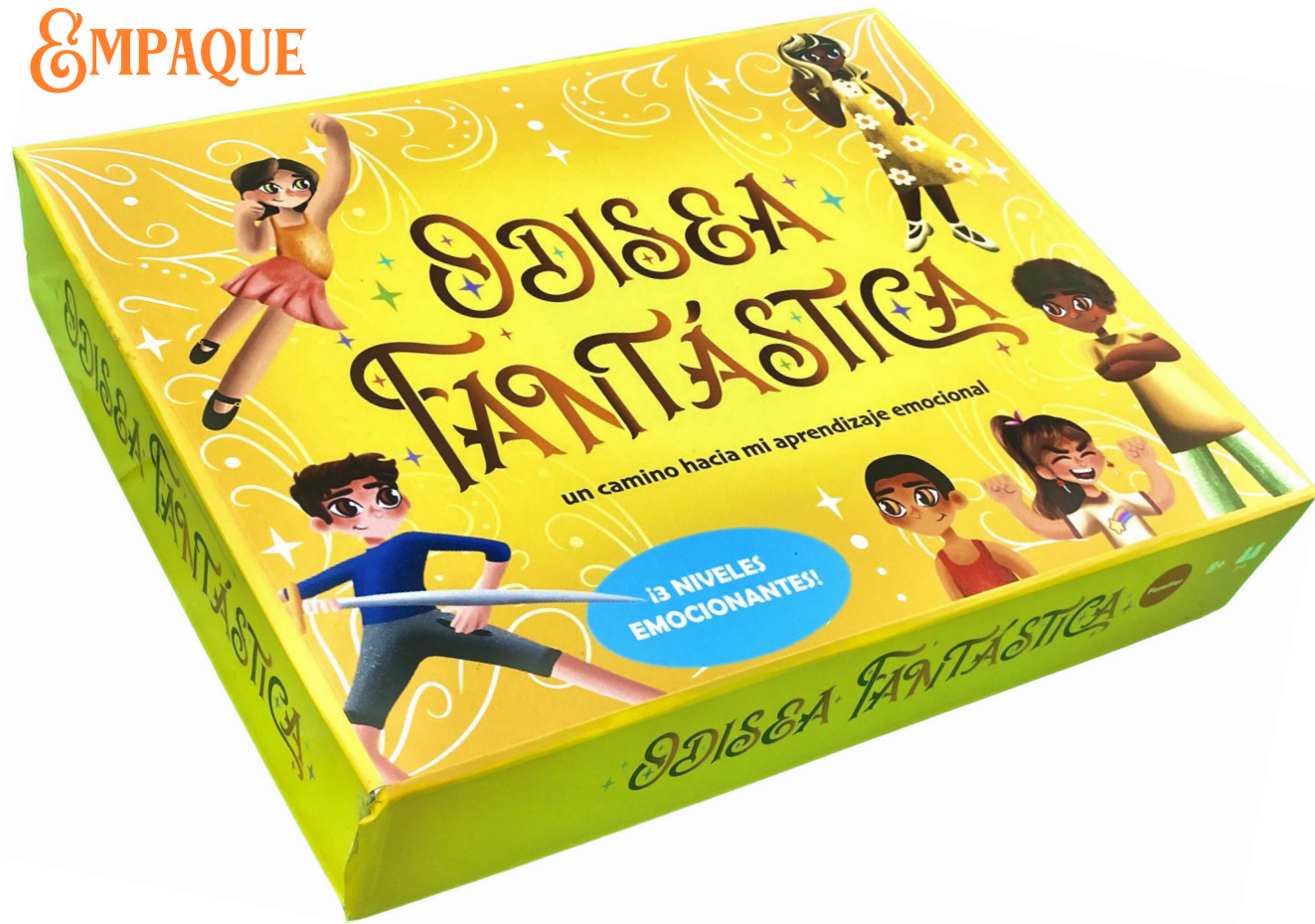
Estas cartas tienen actividades de reconocimiento de las emociones y adivinanza. Aquí se trabaja la parte socioemocional y el entretenimiento.

ESCAÑEA LOS CÓDIGOS QR PARA VER SUS HISTORIAS

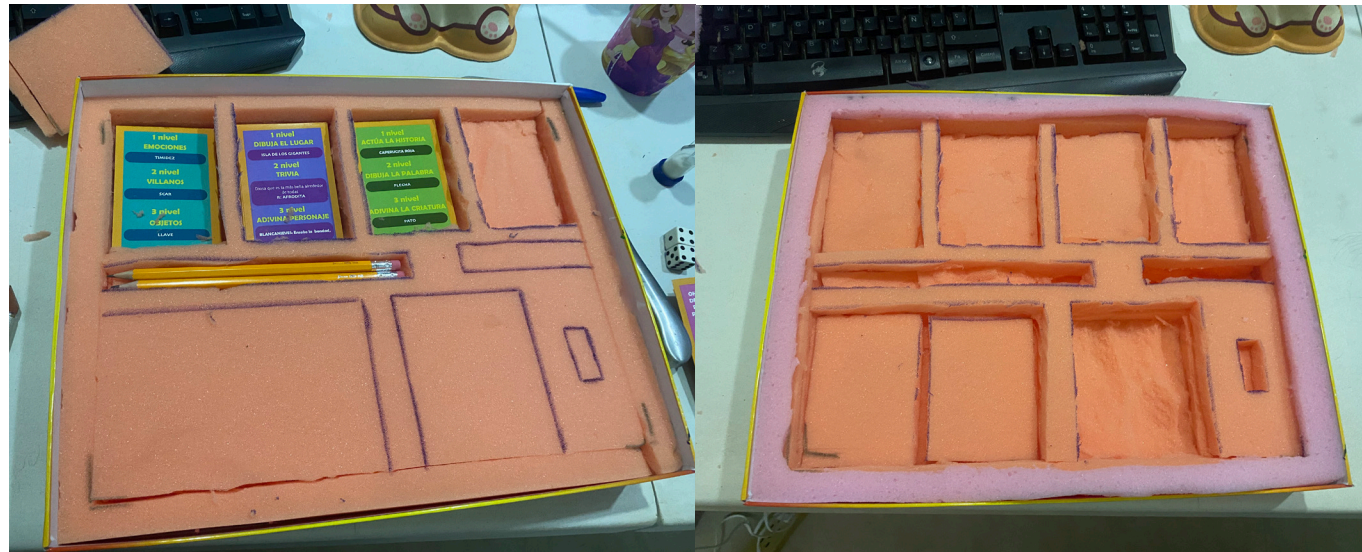
EMPAQUE



EMPAQUE



PROCESO EMPAQUE



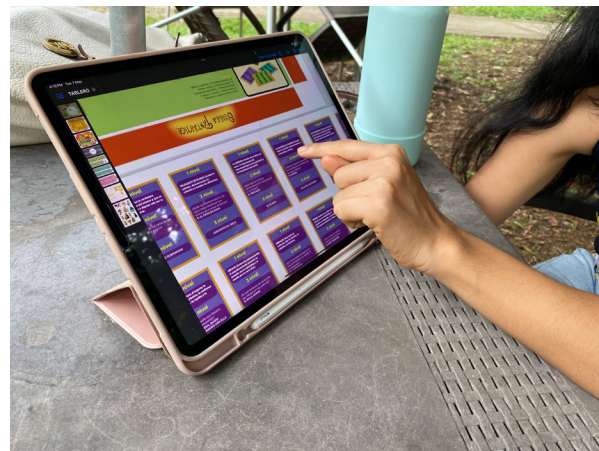
VALIDACIÓN JUEGO

PSICÓLOGA

MARÍA CAMILA TAMAYO



- 1 Se debe hacer una revisión de las actividades, que se puedan entender mejor desde la perspectiva de los niños. Tratar de que se usen rimas o adivinanzas para llamar su atención.
- 2 Es necesario que haya un componente visual de los personajes mencionados en las cartas, porque puede que los niños no los conozcan. Así mismo sería necesario unas cartas que den un breve resumen de los cuentos de las cartas.
- 3
- 4 Sería más agradable que las indicaciones de que se deben hacer en cada nivel no solo vayan en las instrucciones sino también en alguna carta introductoria o marcador, o agregar un subtítulo a las actividades de niveles.
- 5 Las preguntas de trivia se podrían abordar de una forma más dinámica, ya que muchas están muy abiertas y puede que los niños no reconozcan que deben responder. Tratar de que las preguntas sean más explícitas
- 6 Sería interesante usar las ilustraciones que realizaste en las cartas, de alguna forma incorporarlas ya que son un buen trabajo visual. Puede hacerse un juego de semejanza en el que se busque la pareja del dibujo.
- 7 Revisar las actividades de acuerdo a la dificultad del nivel, por ejemplo, la actividad de adivinar el personaje y decir la enseñanza me parece que es mejor ponerla de nivel 3.



LIBRO DE LOGROS

MI LIBRO DE LOGROS

Se realizó un libro de logros que sería como una versión de un diario personal, pero con actividades para que el niño fortalezca su autoestima y a su vez involucre a sus padres en ese proceso socioemocional.

Los personajes del cuento aparecen en este libro en forma de guías, indicándole al niño qué hacer en cada actividad a realizar.



ACTIVIDADES

CARTA DE APRECIO

Esta actividad trata de escribir una carta a una persona especial a la que uno le tenga un aprecio especial, podrían ser los padres del niño. En esta se escribe por qué uno quiere a la persona y qué le gusta de ella. Esto ayuda al niño a mejorar sus habilidades de expresión y de compartir emociones.

DESAFÍO DE FORTALEZAS

Aquí el niño hace una lista de lo que considera sus fortalezas y de acuerdo con eso las retroalimenta con sus padres. La idea es que una vez hecha la lista, el niño se plantee un desafío para explorar esas fortalezas. Puede intentar crear una obra de teatro, una canción, un baile, etc. Esta actividad se podría fácilmente realizar en familia.



MIS LOGROS

Este consiste en un registro semanal en el que el niño anota algo que haya logrado día a día y al finalizar la semana lo comparte con sus padres y así se celebran sus éxitos. Se busca estimular la confianza y mostrarle al niño que los logros no deben ser grandes acontecimientos, sino también pequeñas cosas.

ME DIVIERTO PINTANDO

Esta última actividad es de entretenimiento que está pensada para que los niños puedan personalizar a los personajes del cuento como deseen.



LANZAMIENTO

LIBRO EN YOUTUBE Y AUDIO LIBRO EN SPOTIFY

OBJETIVO

Subir el cuento en la plataforma de Youtube cumple el objetivo de presentarles a los niños la historia de manera virtual, esto teniendo en cuenta que en la investigación se descubrió que son muy apegados a lo digital y tecnológico. El cuento en Youtube está narrado con distintas voces y con una animación.

Además, se considera importante apelar a crear más estímulos, tanto visuales como auditivos. Por esta razón, también se crea una cuenta de Spotify.

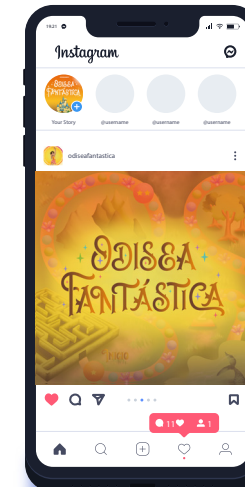
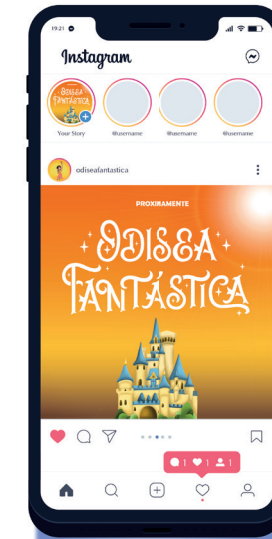


INSTAGRAM

OBJETIVO

Dar a conocer los distintos productos por medio de Instagram para conseguir mayor alcance y divulgación.

En primera instancia, los posts son para enseñar al usuario de qué trata el producto y qué contiene.



PELUCHE

Estos peluches son coleccionables y el niño puede tenerlos consigo en donde esté. Se usan con el propósito de que siempre recuerde las enseñanzas del cuento y el juego y las tenga presentes.



VALIDACIÓN CON USUARIO

OBJETIVO

Validar si los niños entendían la dinámica del juego, y así mismo su usabilidad, teniendo en cuenta los tamaños. También se verificó el cumplimiento de los requisitos de diseño y los objetivos del proyecto.



RECOMENDACIONES O COMENTARIOS

Me encanta Miguel, es como yo!

Los personajes son muy lindos, me encanta el unicornio!

Los dibujos hacen que me concentre más en la historia.

Se noto que habian niños que a pesar de que al principio no presentaban mucho interes por la mitología griega, con la historia lograban cogerle entusiasmo.

Se notó que debían hacerse ajustes a la complejidad de las actividades.

Las ilustraciones fueron bien recibidas y generaban entusiasmo por el producto.

Al principio de la actividad los niños se notaban tímidos y distantes, pero a medida que el juego se desarrollaba y la competencia fluía, los niños se abrían y se lograba que exploraran su entorno sin tanto temor.

Sería apropiado hacer ajustes al empaque del juego, en cuanto a terminados.

CONCLUSIÓN

De acuerdo a la investigación, se logró identificar los principales métodos para tratar la autoestima en niños y como hacer que estos se sintieran interesados en el tema sin mostrárselos de una manera explicita, sino que a través del juego, la lectura y lo interactivo, pudieran reconocer esa exploración de las emociones que llevan al fortalecimiento de una buena autoestima. Esta investigación previa fue la que direcciono los objetivos y como se debía tomar el paso a paso del proyecto

Por otro lado, las herramientas usadas a través de la fase de investigación permitieron definir que enfoque se debía usar para generar una mayor proximidad con el usuario: el agregar una herramienta didáctica, el incluir la mitología griega y los cuentos de hadas. Todos estos pensados en como ayudar al niño desde una perspectiva distinta no convencional.

Esta forma de abordar un tema tan extenso y complejo como la autoestima, permitió que los niños lo miraran de una forma divertida, sin tener que hablar del aspecto clínico que implica el concepto. De esta forma, el niño no piensa que mientras está jugando o leyendo, está beneficiando su autoestima, sino que lo hace inconscientemente.

En conclusión, la investigación realizada permitió identificar métodos efectivos para abordar la autoestima en niños de manera atractiva y no explícita. A través del juego,

la lectura y actividades interactivas, los niños pudieron explorar y fortalecer sus emociones de forma natural y divertida. Esta investigación fue crucial para definir los objetivos del proyecto y establecer un enfoque paso a paso.

Las herramientas utilizadas durante la fase de investigación, como la incorporación de mitología griega y cuentos de hadas, demostraron ser eficaces para conectar con los niños y hacer el tema más accesible. Este enfoque no convencional permitió abordar la autoestima desde una perspectiva lúdica y educativa, alejándose del aspecto clínico y facilitando una experiencia positiva para los niños.

MUESTRA PADCV – 29 DE MAYO



REFERENCIAS

- Admin. (2024, 27 febrero). Técnicas de innovación - Design Thinking en Español. Design Thinking en Español, la primera plataforma online en difundir contenido libre en español sobre el método Design Thinking e innovación. <https://designthinking.es/tecnicas-de-innovacion/>
- Albán Proaño, M. F., & Corral Murillo, M. E. (1970, January 1). El cuento como una alternativa para elevar el autoestima y crecimiento personal en los niños del primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal "club rotario" del cantón latacunga. Repositorio Digital Universidad Técnica de Cotopaxi: Página de inicio Repositorio UTC. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/278>
- American Psychological Association. (2023). Child Psychology.
- Back this Crowdfunding «Faraway: El juego narrativo de cartas» in Verkami. (s. f.). <https://www.verkami.com/projects/10458-faraway-el-juego-narrativo-de-cartas>
- Barrezueta, A. E. T., Chiriboga, E. A. V., Mera, G. M. M., & Freire, C. S. (2020). Familia y desarrollo cognitivo, en la tercera infancia. Universidad Ciencia y Tecnología, 24(98), 4-12.
- Barbieri, S. (2016). La literatura oral: un patrimonio cultural inmaterial. Revista de Folklore, 44(364), 13-24.
- Boca, B. (2016a, February 6). Fairy tales- psychological impact and evolution. Academia.edu. https://www.academia.edu/21621666/Fairy_Tales_Psychological_Impact_and_Evolution
- Botero, L. F. (2015). Los cuentos de hadas clásicos: un análisis desde la perspectiva de la psicología infantil. Revista de Psicología Infantil, 14(2), 125-140.
- Bettelheim, B. (1976). The uses of enchantment: The meaning and importance of fairy tales. Knopf Doubleday Publishing Group.
- Branden, N. (1994). The six pillars of self-esteem. Bantam Books, Inc.
- Carrasco Quesada, C. (2017). Proyecto educativo para el aprendizaje patrimonial a través de la mitología griega en Educación Infantil. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/45899>
- Clase digital 8. Poesía: El poema y la voz poética. (1 de abril de 2022). NODO Universitario. <https://blogs.ugto.mx/rea/clase-digital-8-poesia-el-poema-y-la-voz-poetica/>
- Coopersmith, S. (1981). The antecedents of self-esteem. Consulting Psychologists Press.
- De Expertos En Artes y Humanidades, E. (2023, 6 noviembre). Dioses griegos: quiénes son y por qué siguen estando entre nosotros. VIU España. <https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/dioses-griegos-quienes-son-y-por-que-siguen-estando-entre-nosotros#:~:text=El%20Olimpo%20heleno%20estaba%20integrado,personas%2C%20mostraban%20debilidades%20y%20carencias.>
- Dixit. (2022, 3 diciembre). Dixit El Juego de mesa con las cartas más artísticas. <https://juegodixit.com/>
- El-Perruco. (2018, 30 mayo). EMOCIÓN! Nuevo juego de Inteligencia Emocional. El Perruco. <https://www.elperruco.com/emocion-nuevo-juego-inteligencia-emocional/>
- EMOTIO. (s. f.). Átomo Games. <https://atomo-games.com/es/nuestros-juegos/104-emoio.html>
- Faas, A. (2021). Psicología del desarrollo de la niñez. Editorial Brujas.
- Ferrer, J. José. (28 de junio de 2016). El arte y oficio de narrar. AEDA. <https://narracionoral.es/index.php/es/documentos/articulos-y-entrevistas/articulos-seleccionados/1168-el-arte-y-oficio-de-narrar#:~:text=La%20narraci%C3%B3n%20oral%20es%20la,te%20aburras%20ni%20te%20olvides.>
- Filosofía griega. (3 de febrero de 2024). En Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Filosof%C3%ADa_griega#:~:text=El%20mundo%20griego%20anterior%20a,C.
- Giani, C. (2022, 7 agosto). 10 ejemplos de mitos morales. <https://www.ejemplos.co/mitos-morales/#:~:text=Zeus%20les%20concedi%C3%B3%20el%20deseo,en%20sus%20casas%20ser%C3%A1n%20recompensados.>
- Grimal, P. (2008). The Dictionary of Classical Mythology. Wiley-Blackwell.
- GODs' School: The Olympian gods. (2024, 31 enero). Gods'School - Hera and Zeus [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IDN-JRSxOwY>
- Hernández, M. D. P. E. Mitología Griega, Origen etimológico, Trastornos Psicológicos. (2022).
- Juguetes Cayro SL. (2022, 13 septiembre). EMO PARK - Cayro. Cayro. <https://cayro.es/producto/emo-park/>
- Kiss, T. (2024, 9 enero). Mitología griega: resumen, dioses, héroes y características. Enciclopedia Humanidades. <https://humanidades.com/mitologia-griega/#:~:text=La%20guerra%20de%20Troya,-La%20guerra%20de&text=Esta%20confrontaci%C3%B3n%20involucr%C3%B3%20a%20muchos,de%20Esquilo%2C%20S%C3%B3focles%20y%20Eur%C3%ADpides.>
- Kirk, G. S. (2017). The Nature of Greek Myths. Oxford University Press.
- López, M. F. T., & Corredor, M. A. Análisis psicométrico en el Test de los Cuentos de Hadas de Coulacoglou (2002) para la evaluación de la autoestima en niños y niñas con dificultad de aprendizaje en edades comprendidas entre 7 a 12 años. <https://revistarii.com/index.php/rii/article/view/34>
- Macías, L. F. (1991). Narración oral y pedagogía. Revista Interamericana de Bibliotecología, 14(2), 53-66. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/RIB/article/view/330003/20786309>
- Moreno Méndez, J., Ángel Muñoz, Á., Castañeda Sánchez, B., Castelblanco Triana, P., López Chemas, N., & Medina Barón, A. (n.d.). Autoestima en un Grupo de Niños de 8 a 11 años de un colegio público de la ciudad de bogotá. Psychologia. Avances de la Disciplina. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1900-23862011000200013&script=sci_arttext
- Moretta, P. Y. (2016). El proceso de aprendizaje: fases y elementos fundamentales. Revista San Gregorio, (11), 70-81. Chemas, N., & Medina Barón, A. (n.d.). Autoestima en un Grupo de Niños de 8 a 11 años de un colegio público de la ciudad de bogotá. Psychologia. Avances de la Disciplina. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S1900-23862011000200013&script=sci_arttext
- Morford, M. P. O., & Lenardon, R. J. (2006). Classical Mythology. Oxford University Press.
- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2023). Desarrollo humano. México: McGraw-Hill Education.
- Pérez-Gómez, A. I. (2017). La literatura oral como fuente de conocimiento y aprendizaje. Revista de Educación, 375, 15-30.
- Pequeña Constantino, J., & Ecurra Mayaute, L. M. (2006). Efectos de un programa para el mejoramiento de la autoestima en niños de 8 a 11 años con problemas específicos de aprendizaje.
- Rodríguez, L. (26 de octubre de 2020). Los cuentos de hadas. BLOG Noticias Oposiciones y bolsas Trabajo Interinos. Campuseducacion.com <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/los-cuentos-de-hadas/#:~:text=Pero%2C%20centr%C3%A1ndonos%20en%20los%20cuentos,Nobile%2C%202006%3A50.>
- Rovira, Á. (2021, 26 enero). Cuentos para quererte mejor - Alex Rovira. Álex Rovira. <https://www.alexrovira.com/libros/libro/cuentos-para-quererte-mejor>
- Retana, J. Á. G. (2012). La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje. Revista educación, 97-109.
- Revista de Investigaciones Interculturales, 2, e234. <https://doi.org/10.54405/rii.2.34>
- Rogers, C.R. (1961). On becoming a person. Houghton Mifflin.
- Sepúlveda, Luis (1998), Un viejo que leía novelas de amor, 38° ed., Colección Andanzas, n. 180, Tusquets, Barcelona.
- Shavelson, R. J., & Bolus, R. (1982). Self concept: The interplay of theory and methods. Journal of Educational Psychology, 74(1), 3-17. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.74.1.3>
- Seeklogo. (s. f.). LeGo logo PNG Vector. <https://seeklogo.>

REFERENCIAS

com/vector-logo/83157/lego

Study of Early Child Care and Youth Development (SECCYD) Overview (Historical/For Reference Only). (2019, 10 junio). <https://www.nichd.nih.gov/>. <https://www.nichd.nih.gov/research/supported/seccyd/overview>

Tema 5. Religión y formas de vida en la antigua Grecia : Tema 5. Religión y formas de vida en la antigua Grecia. (s. f.). <https://ocw.unican.es/mod/book/view.php?id=460#:~:text=Las%20desagracias%20o%20cat%C3%A1strofes%20se,que%20apenas%20se%20pod%C3%ADa%20cambiar.>

Tradición oral. (22 de enero de 2024). En Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Tradici%C3%B3n_oral#V%C3%A9ase_tambi%C3%A9n

UNESCO. (2023). La literatura oral y el patrimonio cultural inmaterial.

UNICEF. (2023). Child Psychology.

Velásquez Velásquez, V., Lipe Iquiapaza, H. G., Hualpa Bendezú, B. E., & Corimayta Zanabria, L. M. (2022). Programa cuentos de hadas y autoestima en niños de 7 a 10 años.

Walt Disney logo and symbol, meaning, history, PNG, brand. (s. f.). <https://1000logos.net/walt-disney-logo/>

Zavala, M. (27 de abril de 2018). Leyenda. Enciclopedia de la literatura en México. <http://www.elem.mx/genero/datos/20#:~:text=Como%20todo%20g%C3%A9nero%20de%20la,manera%20distinta%20en%20cada%20comunidad.>

Zimmerman, B. J. (2000). Self efficacy: An essential motive to learn. Contemporary Educational Psychology.

Zipes, J. (2013). The Oxford companion to fairy tales. Oxford University Press.

ANEXOS

ENTREVISTAS

EXPERTOS – 1

Marta Miguel Martínez

¿Qué te inspiró a crear tu juego Emotio?

Yo trabajaba con adolescentes con trastornos de la conducta alimenticia TCA y me di cuenta de que cuando les preguntaba que sentían, normalmente sus respuestas eran: me siento bien, me siento mal, no sé. Les costaba mucho ponerle nombre a las emociones. Entonces ahí me vino la idea de poder ayudar a estos niños a empezar a ponerle nombre a sus emociones para que después pudieran comunicarlas mejor.

¿Cuál es el objetivo principal del juego y qué habilidades o competencias emocionales busca desarrollar?

Tiene que ver con la toma de consciencia, de poder identificar que es lo que estoy sintiendo y poder poner palabras a esas emociones, compartirlas y comunicarlas con los demás, libres de juicios si no simplemente aceptando las emociones, que no podemos controlarlas solo aparecen, pero que si ir tomando consciencia de que puedo hacer con ellas, porque ahí es donde si tenemos margen de actuación, me siento triste, pero que puedo hacer yo con esa tristeza, como puedo hacerme cargo de ella o que necesito, ser consciente de las necesidades de cada uno de los estados emocionales y que podemos hacer para satisfacer esas necesidades.

¿Cómo seleccionaste los temas y las ilustraciones para el juego? ¿Hubo algún enfoque específico que quisieras destacar?

Empecé haciendo unos bocetos, algo que quería tener muy presente era la igualdad entre niños y niñas quería que fuera un juego libre de estereotipos de género y de sexo y entonces que las prendas no estuvieran sesgadas por los actuales estereotipos que hay existentes, por ejemplo la niña de rosa y el niño de azul o que la niña estuviera triste y el niño se sintiera capaz o el niño fuera el enfadado. Es muy fácil que los niños a nivel cultural

tengan más permiso para enfadarse que para demostrar tristeza o vulnerabilidad y, por el contrario, a las niñas se les permite mucho más estar tristes y no tanto enfadarse o sentirse capaces y valientes. Entonces traté primero de que las ilustraciones fueran muy igualitarias en cuanto a la vestimenta, los colores (de hecho son los mismos) que no hubiera diferencias en ese sentido, que las emociones estuvieran repartidas entre los dos.

¿Qué tipo de retroalimentación has recibido de los niños que utilizan tu juego, que comportamientos percibes?

Depende mucho de la edad del niño o de la niña, del nivel cognitivo que tengan, hay de todo. Algunos niños simplemente realizan las actividades propuestas para ganar, y ese es su objetivo. Y, en cambio, hay otros que si son capaces de compartir momentos, emociones, situaciones que de otra manera tal vez en el día a día no se da la ocasión para poderlas compartir, es difícil que a veces surjan en determinados ambientes, situaciones o familias, surja el ambiente para que los niños se puedan expresar, y hay niños que a través del juego lo logran y que no buscan el ganar, sino compartir la experiencia. De hecho, cuando yo me planteé el juego quería que no fuera competitivo, que fuera uno cooperativo. Pero hablando con personas expertas en los juegos de mesa, me dijeron que si no incluía ese aspecto competitivo, muy probablemente la retroalimentación de los niños no sería muy buena porque no les motivaría. Y tengo que decir que ese aspecto era un poco en contra de lo que yo buscaba con el juego y sus valores, pero efectivamente a los niños parece que esa parte competitiva les gusta.

¿Qué aspectos consideras más importantes al diseñar herramientas terapéuticas para niños?

Yo creo que las ilustraciones tienen que ser llamativas y divertidas, por eso trate de incluirlo en el juego, una de mis cartas preferidas es la del alivio, que es un niño en el váter haciendo caca porque bueno al final te quitas un peso de encima y que mejor forma de explicárselo a un niño, un poco desde la diversión, la ligereza de ponérselo fácil. Entonces para mí las ilustraciones creo que son muy importantes, hablar desde su nivel, adecuar el lenguaje, yo pienso que esas son las

dos cosas más significativas para que les resulte llamativo y fácil de comprender.

¿Cómo ves el papel de los juegos y actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje y desarrollo emocional de los niños?

Los niños aprenden jugando, el juego debería ser la base del desarrollo de todos los niños y de todas las niñas, ellos aprenden a través del juego, aprenden normas sociales, a llevar acuerdos, a frustrarse, hay muchísimo aprendizaje implícito en el juego y ya de por sí enseña muchísimas herramientas o competencias. Además, hablando por ejemplo a nivel de desarrollo neuropsicológico el juego ayuda a desarrollar mucho las funciones ejecutivas, como es la atención, la planificación, la tolerancia a la frustración, hay muchas de las funciones ejecutivas que se ven envueltas en una partida de juego que se trabajan de una manera implícita cuando uno está jugando y que van a ser la base para cualquier aprendizaje posterior.

¿Has llegado a implementar la literatura oral con los niños para tratar el desarrollo de las emociones? Mitos griegos, leyendas, cuentos, poemas

La educación emocional no puede entenderse como una asignatura pendiente compartimentada y separada del resto, tiene que ser orgánica y transversal en toda la educación del niño y que cualquier situación de día a día ya sea de cuentos, películas, canciones, etc., pueden servirnos para abordar una situación concreta en cualquier situación del día a día, es un momento idóneo para ayudarles a ponerle nombre a las emociones, a empatizar con otras personas, a intentar ver lo que necesitan para calmarse y regularse.

¿Qué otras estrategias o técnicas utilizas para ayudar a los niños a mejorar el manejo de sus emociones?

Se debe intentar ser un reflejo, en frente de un espejo donde se puedan ver, donde practicamos la escucha activa, la empatía, la reflexión, pedir perdón cuando nos equivocamos, todas esas herramientas y competencias sociales que vamos desarrollando con el tiempo, la paciencia, etc. para que ellos también tengan a alguien de quien aprender y yo creo que eso es una

base, no podemos aprender si no lo practicamos nosotros y aprovechando las situaciones cotidianas del día a día.



ENTREVISTAS EXPERTOS – 2

María Camila Tamayo

¿Qué te inspiró a crear este juego de cartas ilustrado para facilitar la identificación y expresión de necesidades y sentimientos?

Mi pensamiento muchas veces es en imágenes, y encontraba en ellas encontraba la oportunidad de comunicarme con mis consultantes y hacer unas devoluciones y ellos lograban entender y conectarse con las imágenes. Intentaba escuchar las imágenes que había y trabajar con eso.

¿Cuál es el objetivo principal del juego y qué habilidades o competencias emocionales busca desarrollar?

Lo que busca desarrollar es que después de escuchar esos deseos y anhelos que cada uno tiene en su interior y que hace que los obstaculicé, a partir de eso, ir conquistando ciertos aspectos.

¿Cuáles han sido las distintas formas que has visto que las personas usan cuando utilizan tu juego?

Lo pueden utilizar en grupo, talleres, con otras personas, de manera individual, por medio de la escritura, por la poesía y también facilita la escritura libre.

¿Has realizado pruebas piloto o evaluaciones del juego con niños? ¿Qué tipo de retroalimentación has recibido de ellos?

Sí, en niños funciona muy bien, ellos suelen contar historias a partir de ello. Las cartas que ellos no les gustan son generalmente las que muestran el amor: como dos personas abrazándose, ya que son muy pequeños y les genera asco.

¿Qué aspectos consideras más importantes al diseñar herramientas terapéuticas para trabajar las emociones?

Lo más importante es que yo me puedo involucrar con ellos, que son mis imágenes y fue una forma que utilicé para poder abordar el trabajo con mis afectos y mi mundo interior y que igual me parece una teoría para crear y diseñar esto.

¿Cómo ves el papel de los juegos y actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje y desarrollo emocional de los niños?

Superimportante, creo que no debemos dejar de jugar y de tener la lúdica con los niños. Las cartas no terminan siendo el superjuego, pero hay algo de símbolos allí y yo creo que con los niños lo corporal es muy importante y la creación de historias, de fantasías y crear un escenario lleno de materiales que eso lo permita.

¿Has llegado a implementar la literatura oral con los niños para tratar el desarrollo de las emociones? Mitos, leyendas, cuentos, poemas

Sí, funciona muy bien, pero pienso que también está relacionado con la expresión corporal mientras uno trabaja con la literatura. Opino que también tienen que pasar esa vivencia y experiencia por el cuerpo, por lo vital. Entonces como los mitos, las leyendas y los cuentos, etc. Como los atraviesa a los niños desde lo corporal y estar pillándose eso, de que no es solamente leerle un libro por leerlo.



ENTREVISTAS EXPERTOS – 3

Manuela Arias

¿Cuál es el enfoque general de la fundación para trabajar el fortalecimiento de la autoestima en niños?

Nosotros en la fundación lo que trabajamos son habilidades socio emocionales que son de la organización mundial de la salud y resulta que entre esas está la autoestima, hay un mes específico, el mes de abril, ya trabajamos el tema de la autoestima, y hay un grupo encargado, que son practicantes de trabajo social y psicología, que se encargan de crear una batería psicosocial, es actividades relacionadas con el fortalecimiento o aumento de la autoestima, para que todos los niños de la fundación puedan aprender que es la autoestima, como aumentarla, como sucede, como apoyar a los demás en eso, son diferentes herramientas a partir de actividades muy dinámicas y recreativas, donde nosotros actualmente tenemos 7.500 niños y todos tienen la posibilidad de mirar durante todo el mes, que es autoestima y como se trabaja.

¿Cuáles son las señales más comunes que ves en los niños que pueden indicar una baja autoestima?

Si por ejemplo estamos haciendo una actividad y el niño no es capaz de reconocer ninguna de estas habilidades o fortalezas que él tiene, estamos mirando que efectivamente él tiene una baja autoestima. Lo que hace el practicante o la persona del equipo psicosocial es centrarse 100% en esa persona, entonces está al lado acompañándolo en ese proceso, intentando reconocer cuáles son esas fortalezas y apoyándolo. En caso de que el niño durante todo el mes no haya podido reconocer esas habilidades socio emocionales entonces ahí se remite al área de acompañamientos individuales, que es la de orientación emocional y allí yo lo tomo y se lo direcciono a alguien encargado de la psicoterapia, y allí ya se trabajan 5 sesiones de manera muy individualizada con el niño en

relación con mejorar la autoestima, Nos sentamos con él y realizamos actividades lúdicas y recreativas.

¿Qué estrategias o técnicas utiliza para ayudar a los niños a mejorar su autoestima?

Recuerdo una actividad donde ellos tenían que resaltar mediante una flor, en sus pétalos, esos aspectos positivos que ellos consideraban que tenían.

También hay una actividad estándar, que los practicantes tienen la posibilidad de modificarla de acuerdo a las edades de cada niño. Recuerdo que pusieron una caja y adentro había un espejo. Y le dijeron a los niños, adentro está la persona más especial para nosotros, y resulta que cuando la abrían eran ellos mismos, ellos simplemente con esa parte aumentaron su pequeña autoestima porque se dieron cuenta de que ellos también son importantes y ellos esperaban ver una cosa completamente diferente.

También generar esa sensibilidad de una u otra manera para que los niños sepan que es muy significativo.

Adicionalmente, tenemos encuentros de orientación familiar, donde también apoyamos a que los padres aprendan a generar esta autoestima, apoyarlos como en ellos mismos como en sus hijos. Entonces en esta parte, una vez al mes tenemos una reunión con los padres de familia para contarles todo lo que hicimos con los niños, pero adicional a esto que también ellos mismos refuerzan esta autoestima mediante cualquier actividad, y eso permite el crecimiento de cada niño. Esto es importante porque nosotros no solo estamos midiendo la parte individual del niño, sino también su entorno familiar, social, cuando realizamos acompañamientos individuales realmente entramos en cada niño, en cada gusto, en cada motivo de consulta para ayudar a solventar las diferentes situaciones que se generan.

¿Has llegado a integrar la literatura oral para trabajar la autoestima con los niños? Como por ejemplo cuentos de hadas y mitología griega

Sí, con temas de literatura, sirve muchísimo con los más pequeñitos. Recuerdo el caso de una niña que el motivo de consulta era por autoestima y lo que hicimos fue empoderarla en relación con esos gustos que ella tiene, a ella le gustaba el tema de exponer y hablar en público, pero le daba mucha pena, pero ella tenía

mucho conocimiento por expresar. Entonces lo que se hizo fue que ella exponía a unos muñecos que ella escogiera, sus muñecos favoritos, después le traíamos muñecos desconocidos, que ella no se esperara, para que fuera ese impacto de okay es gente que yo no conozco, después invitamos a un niño o dos niños para que ella fuera teniendo ese progreso, que no sea un impacto directo, sino que sea una construcción de esa fortaleza. Y efectivamente al final la niña pudo exponer sus ideas ante un salón completo de clase y eso permitió que la niña aumentara su autoestima porque se dio cuenta de que efectivamente si podía. Que con diferentes herramientas de respiración, ella lograría alcanzar todo lo que ella quisiera.

En relación con la literatura, se usa con los más pequeños, porque los más grandecitos ya empiezan a generar pereza dentro del tema literario, en cuanto a mi experiencia estoy 100% segura que los más pequeños son los que más se impactan con temas de lectura, con las ilustraciones de la lectura y demás. Los más grandes, si es un poco más complejo que ellos captan esa atención porque están más concentrados en caer bien, en recochar, en estar dentro de un grupo, son otros tipos de intereses.

Cuéntame las diferencias entre los niños más grandecitos y los más pequeños en cuanto a la recepción de las actividades para fortalecer su autoestima y las diferencias de sus gustos en esas actividades y la literatura oral.

Los niños más pequeños están todavía en un mundo de fantasía, si ven una película creen que es real, si ellos leen un libro creen que es muy posible que suceda, y eso es muy aprovechable, son cosas muy importantes que se pueden tratar en la infancia, yo te hablo de los 5 a 10 años. De los 11 para arriba, ya los niños empiezan a adquirir más conocimiento, que es real, que existen efectos especiales, que existen temas de mentiras, hay diferentes aspectos que ya empiezan a tener un juego importante y que no los atrapa tanto. Sin embargo, eso depende de los gustos, hay niños que les encanta la lectura, y si el niño nos dice que le gusta, nosotros nos enfocamos en eso.

¿Según tu experiencia con que piensas que es más enriquecedor trabajar? ¿Cuentos, mitos, leyendas, relatos, poemas o refranes?

Si he llegado a trabajar mitología griega con un niño y precisamente le gustaba, entonces como te menciono, si es un gusto de un niño de una vamos a entrar a jugar en eso, pero si no es un gusto no es algo que vayamos a tocar porque no queremos aburrirlo. En mi experiencia, no he tenido una gran cantidad de niños que digan que les gusta la mitología griega; sin embargo, considero que abran algunos que sí, que les pueda interesar y que es algo que siempre se toca en las instituciones educativas y que no se vuelve a tocar en espacios no convencionales como en la fundación, y podría ser interesante también mirar como funciona.

¿Tiene algún consejo o sugerencia específica para los educadores que deseen fomentar un ambiente escolar que promueva la autoestima de los niños?

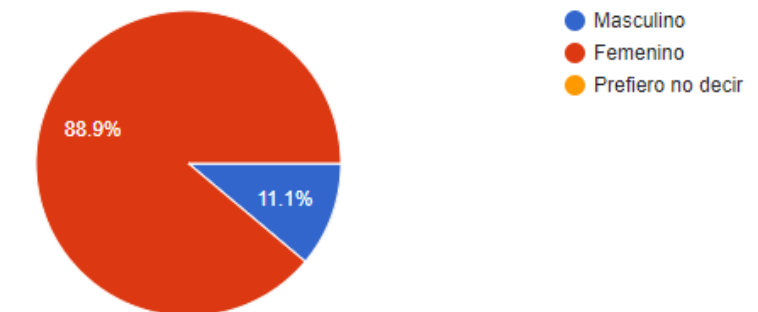
Me parece muy importante, considero que la autoestima es fundamental para el crecimiento infantil y no solo infantil, sino para la persona como tal. Si se tiene buena autoestima la persona es capaz de realizar las cosas, de meterse propósitos en la cabeza, de querer cumplirlos, de tener motivación intrínseca, que de alguna u otra manera se pueda y se quiera alcanzar un objetivo y eso es significativo porque una persona cuando está desmotivada y triste no va a rendir de igual manera a si está feliz, contenta y motivada. Entonces cuando se fortalece la autoestima desde pequeños, tipo los 3 años, ellos tienen la oportunidad de verdaderamente reconocer esas fortalezas y habilidades que permiten que cuando se llegue a la adolescencia, que es una etapa bastante compleja, ellos ya puedan saber con qué recursos cuentan y porque son especiales. Porque resulta que en la adolescencia ya se comienzan a mencionar el querer entrar en un grupo, el parecerse a los demás, él tiene esto y yo no, y si una persona tiene una muy buena autoestima en esa etapa, ya es muy poco probable que se quiera comparar con los demás y claramente si hay muy buena autoestima, en la adultez, pues está lo que te mencionaba de la motivación y el rendimiento. Es importante abordar la autoestima en medios no convencionales, en el hogar, con amistades, porque eso permite una sana convivencia. Yo le digo a los educadores, que les recalquen a los niños cuando hacen algo bien, que se den cuenta de que son buenos en algo.

ENCUESTA PADRES DE FAMILIA FUNDACIÓN ÚNICO

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdcnyGNb0QgaGJoVYPci1SF2qH4RRaotHm6tXQQhj2fa63-KA/viewform?usp=sharing>

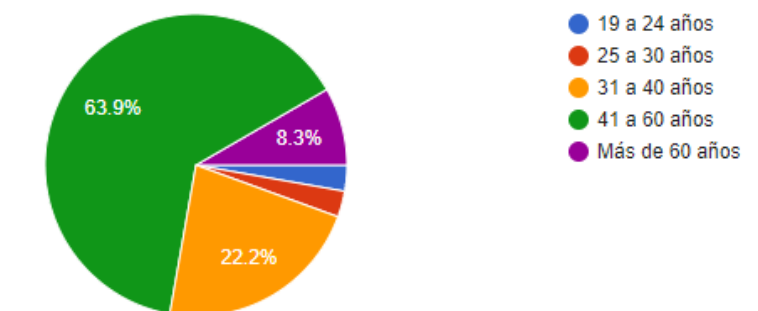
Género

36 respuestas



Edad

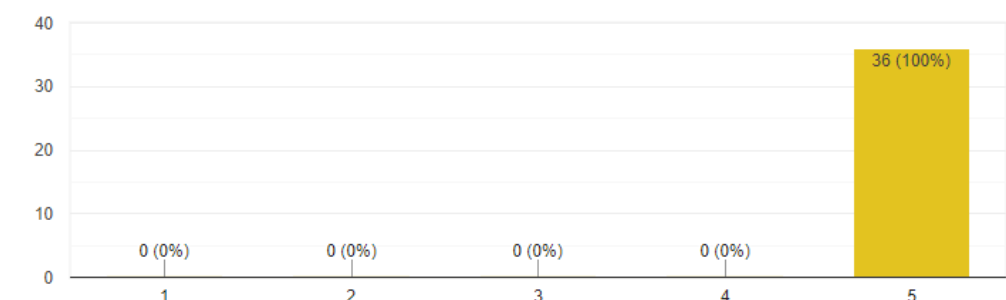
36 respuestas



1. ¿Qué importancia crees que tiene la autoestima en el desarrollo socio emocional de tus hijos?

[Copiar](#)

36 respuestas



2. ¿Cómo sueles hablar con tus hijos sobre la importancia de sentirse seguros de sí mismos y tener una buena autoestima?

36 respuestas

- Ser positivos y seguro de si mismo
- Motivandolo día a día que todos somos perfectos ante los ojos de DIOS
- Constantemente les manifiesto mi amor por ellos y cómo cuidar su cuerpo, arreglarse y estudiar contribuye a que sean mejores personas.
- Hablándole con cariño y explicándole y dándole ejemplos para que así entienda la importancia de la autoestima.
- Todas las mañanas recordamos lo maravillosa que es fuerte, valiente y siempre le hago mucho imcapie en que nadie puede decirle cosas malas ni groseras.
- Haciendo ver y que se sienta bien con ellos mismo a la hora de hablar
- Siempre le recuerdo que es una niña muy valiosa e inteligente.
- Le doy siempre palabras claras de ser ella y quererse siempre moor que es única y valiosa

3. ¿Podrías describir algunas actividades que realizas en casa para fortalecer la autoestima de tus hijos?

36 respuestas

- Juegos, cuentos
- Hablamos de cosas positivas y vemos películas de Disney que me parecen que tocan temas importantes como que todos somos diferentes y únicos, siempre le digo a mi hija lo única que es
- Ver videos
- Le pongo videos, le refuerzo su cualidades y le reconozco sus buenas acciones.
- Escuchándola, amándola, explicándole lo maravillosa que es y lo capas y valiente que es para todo
- Tratamos al. Máximo de compartir las comidas, películas, salir los fines de semana y que nos esté contando como se siente en su entorno así mismo darle entender que hay muchas situaciones y que a futuro debe aprender a manejarlas sola.
- dejar que el organice su cuarto, se vista solo y busque combinaciones de vestimenta, lavar la losa especialmente la de plástico y así el siente que puede aportar al hogar y se siente útil.

4. Cuando tus hijos enfrentan fracasos o momentos difíciles emocionales, ¿cómo sueles ayudarlos a superarlos?

36 respuestas

- En buscar soluciones y enfrentar la vida
- Con el Diálogo
- Lamentablemente, no comparto mucho tiempo con mis niños y en ocasiones no me doy cuenta que tienen alguna dificultad.
- Lo acaricié, lo mismo, y le digo que todo va a estar bien y que para la próxima lo va a hacer mejor
- Hablarlos decirle que esta bien llorar y sentirse mal pero que en la siguiente lo hará mejor que practicaremos más y nos esforzamos juntas
- Orientación
- Hablando siempre. Le recuerdo que ella es muy capaz y que puede sacar adelante todo lo que se proponga.
- Escuchando, abrazándola,le explicó dónde estuvo la falla y como puede aprender a hacer mejor las cosas

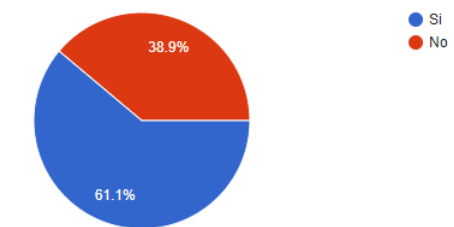
5. ¿Qué tipo de comentarios o retroalimentación sueles darles a tus hijos cuando tienen un logro o enfrentan desafíos?

36 respuestas

- Trato de animarlos, si hay alguna dificultad, indagar para saber de qué se trata y orientarlos.
- Que confío en él, que el puede
- Que ella es poderosa y puede seguir logrando cosas que la hagan feliz y celebramos con un helado o una comida especial para festejarlo
- Felicitándolo y haciendo le ver que si es capaz de realizar las cosas por difíciles que parezcan
- Le digo que es muy inteligente, y que todo lo que vivimos nos enseña y nos hace cada vez mas fuertes.
- Amo su victorias .pero también le digo ella sola no está en un evento al competir siempre debe haber ganadores y si ella lo es tristemente siempre habrá alguien que no logro llegar a la meta y así pudo ser ella la que esté abajo .
- Cuando tiene un logro muchas felicitacioned al igual que cuando se enfrenta aún desafío yooqta superarlo resaltar sus fortaleza y debilidades.

7. ¿Utilizas cuentos o la mitología griega para abordar temas relacionados con las emociones y las relaciones sociales con tus hijos?

36 respuestas



6. ¿Qué haces específicamente para asegurarte de que tus hijos se sientan valorados y respaldados en el hogar?

36 respuestas

- Realizar acompañamiento cuando sea necesario
- Tolerancia
- Debo fortalecer este aspecto, ya que por lo afares del día, hago todo por ellos.
- Hablarle con cariño, con respeto,
- Siempre la tomo en cuenta para hacer el mercado que ella escoja algunas cosas, que ella acomode su cuarto como le gusta que escoja que película ver, que escoja que comer, que ordene su ropa, crearle un poco de independencia para mí es importante
- Escuchándolo y apoyándolo
- Le digo las cosas buenas que hace, corrijo las no tan buenas, y le recuerdo a cada momento que es lo mas importante y valioso en mi vida.

8. ¿Le has llegado a leer un cuento o mito griego a tus hijos en donde hayas capturado el mensaje que transmite para la autoestima? Cuáles cuentos o mitos?

36 respuestas

- TROYA, En el que AQUILES es desconocedor del miedo, amante de la lucha, violento y hambriento de gloria, Y nunca abandono a sus seres amados ... sin desconocer que el también era sensible a algo y que todos podemos desarrollar fortalezas sin olvidar nuestras debilidades.
- Si
- Me encanta siempre hablarles con ejemplos, con refranes o con cosas que a mí me pasaron... Y de cuentos Amo el de la liebre y la tortuga... Para que entiendan que siempre hay que valorar y respetar a las personas y no creer que somos más que los demás y a no menos preciosas, también que cuando se lucha con amor , dedicación y respeto se logran las cosas.
- Cuento si los infantiles y películas de disney
- Leer no, pero si video más que todos religiosos .
- Si algunos y la biblia

CONSENTIMIENTO INFORMADO ENTREVISTAS



FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, **MANUELA ARIAS HERRERA**, acepto voluntariamente participar en la entrevista titulada como parte del estudio conducido por Sofía Muriel Ospina.

Descripción del Estudio:

El propósito de este estudio es el fortalecimiento de la autoestima en niños de 10 a 12 años mediante la literatura oral para su desarrollo personal. La entrevista se centrará en temas específicos que se abordarán durante la entrevista.

Procedimientos:

Durante la entrevista, se me harán preguntas sobre temas sobre la autoestima y la literatura oral. La entrevista será grabada para garantizar la precisión de la información y facilitar su posterior transcripción y análisis. Se estima que la duración de la entrevista será de aproximadamente 30 minutos.

Confidencialidad:

Entiendo que toda la información proporcionada durante la entrevista será tratada de manera confidencial y solo será accesible para el investigador principal y su equipo. Mi nombre y cualquier información que pueda identificarme directamente se mantendrán confidenciales y no serán divulgados en ningún informe o publicación.

Uso de la Información:

La información recopilada durante la entrevista se utilizará únicamente con fines de investigación y puede ser incluida en informes o publicaciones académicas. Mi participación en la entrevista no implicará ninguna obligación adicional de mi parte y puedo retirar mi consentimiento en cualquier momento sin consecuencias negativas.

Contacto:

Para cualquier pregunta o inquietud relacionada con la entrevista, puedo comunicarme con Sofía Muriel Ospina al 3166187529 o por correo electrónico a sofiamuriel@javerianacali.edu.co.

Aceptación del Consentimiento:

Al participar en esta entrevista, confirmo que he leído y comprendido la información proporcionada anteriormente y doy mi consentimiento para que mis respuestas sean grabadas y utilizadas con fines de investigación.

Nombre: Manuela Arias Herrera

Firma: _____

Fecha: Febrero 29 de 2024

NIT 860.013.720-1
Calle 18 #118-250 Avenida Cañasgordas, Cali-Colombia, A.A. 26239, Código Postal: 760031, PBX (+57-2) 321 8200 / 485 6400 - Línea gratuita nacional 01-8000-180556 - www.javerianacali.edu.co Vigilada Mineducación Res. 12220 de 2016



FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nosotros: Liz Vanessa Vargas, identificado(a) con la cédula de ciudadanía número 38561094 de Cali, en calidad de progenitor(a) tutor(a) legal , y Oscar Javier Martínez, identificado(a) con la cédula de ciudadanía número 94326036 de Palmyra, en calidad de progenitor(a) tutor(a) legal , de Christian David Martínez, deseamos manifestar a través de este documento, que fuimos informados suficientemente y comprendemos la justificación, los objetivos, los procedimientos y las posibles molestias y beneficios implicados en la participación de nuestro hijo(a), en el proyecto de grado: "La importancia de fortalecer la autoestima en niños de 10 a 12 años mediante la literatura oral para su crecimiento personal.", que se describe a continuación:

Equipo De Investigación

El equipo lo conforma la estudiante Sofía Muriel de la Carrera de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

Objetivo:

Diseñar una herramienta didáctica que facilite el fortalecimiento de la autoestima mediante la literatura oral para el crecimiento personal en niños entre los 10 a 12 años del Colegio Berchmans.

Procedimiento:

Contestar unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente 45 minutos. Nuestro hijo se compromete a contestar sinceramente para que la investigación arroje resultados válidos.

NIT 860.013.720-1
Calle 18 #118-250 Avenida Cañasgordas, Cali-Colombia, A.A. 26239, Código Postal: 760031, PBX (+57-2) 321 8200 / 485 6400 - Línea gratuita nacional 01-8000-180556 - www.javerianacali.edu.co Vigilada Mineducación Res. 12220 de 2016



En constancia de lo anterior, firmamos el presente documento, en la ciudad de Cali, el día 28 del mes Febrero de 2024.

Firma:
Nombre: Liz Vanessa Vargas
C. C. No.: 38561094 de Cali

Firma:
Nombre: Oscar Javier Martínez
C. C. No.: 94326036 de Palmyra

Firma:
Sofía Muriel Ospina
Estudiante de la Carrera de Diseño de Comunicación Visual
Pontificia Universidad Javeriana Cali
sofiamuriel@javerianacali.edu.co

NIT 860.013.720-1
Calle 18 #118-250 Avenida Cañasgordas, Cali-Colombia, A.A. 26239, Código Postal: 760031, PBX (+57-2) 321 8200 / 485 6400 - Línea gratuita nacional 01-8000-180556 - www.javerianacali.edu.co Vigilada Mineducación Res. 12220 de 2016



