

# Guía para Padres/ Docentes

## **EXPLORANDOME** Descubriendo el poder del Autoconcepto





# EXPLORANDOME

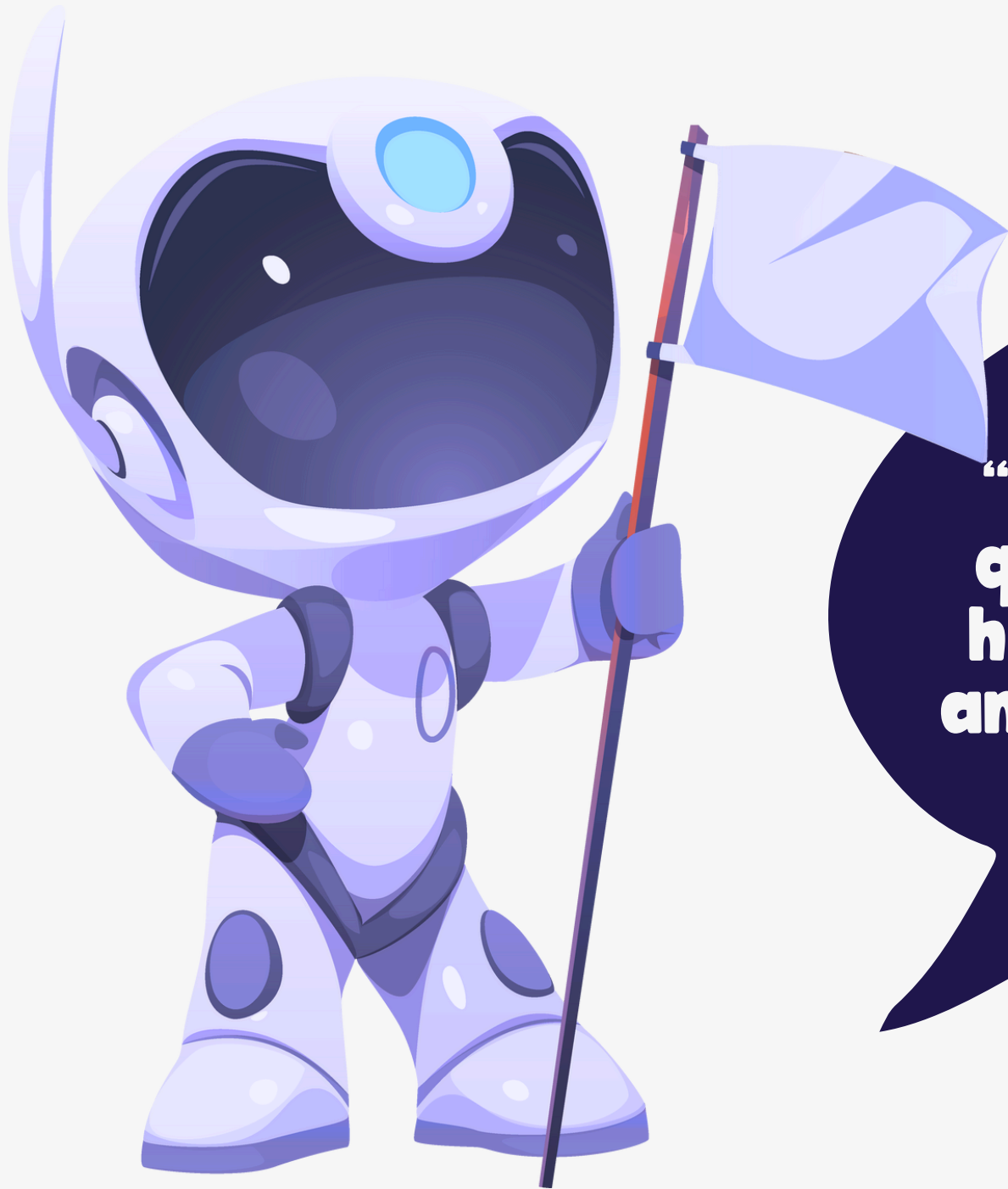
Descubriendo el poder del Autoconcepto



Pontificia Universidad  
**JAVERIANA**

Pontificia Universidad Javeriana  
Departamento de Arte, Arquitectura y Diseño  
Facultad de Creación y Hábitat





**“Para aprender a quererse, primero hay que aceptar y amar lo que somos.”**

# Objetivos Específicos

01.

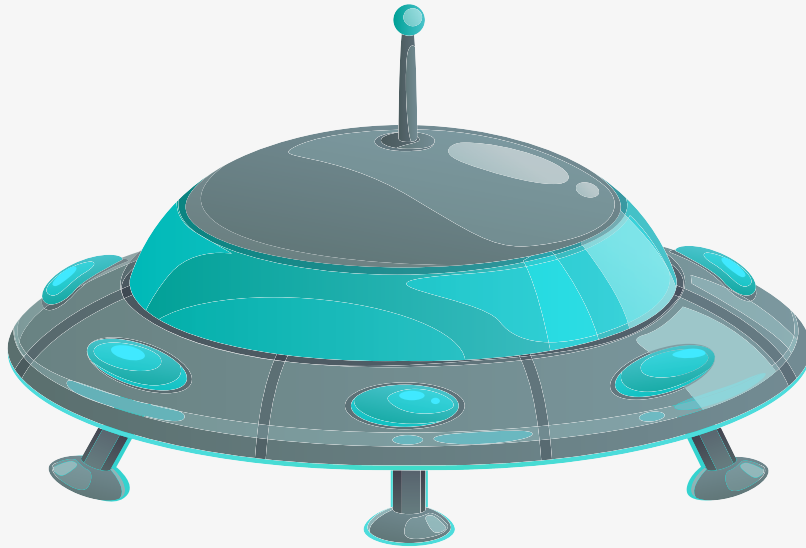
**Identificar** los factores que afectan el crecimiento personal y el autoconcepto en niños en la etapa de infancia media.

**Caracterizar** las herramientas pedagógicas y los procesos de desarrollo del autoconcepto que son efectivas para niños de la etapa de infancia media.

02.

03.

**Diseñar** los componentes de la herramienta gráfica didáctica y experiencial para el desarrollo y crecimiento personal a través del autoconcepto en niños en la etapa de infancia media.



# Objetivo General

“**Fortalecer** el desarrollo y crecimiento personal en niños tercero de primaria de la institución educativa Liceo Alejandro de Humboldt de la ciudad de Popayán a través de una herramienta gráfica didáctica y experiencial.”

# Importancia

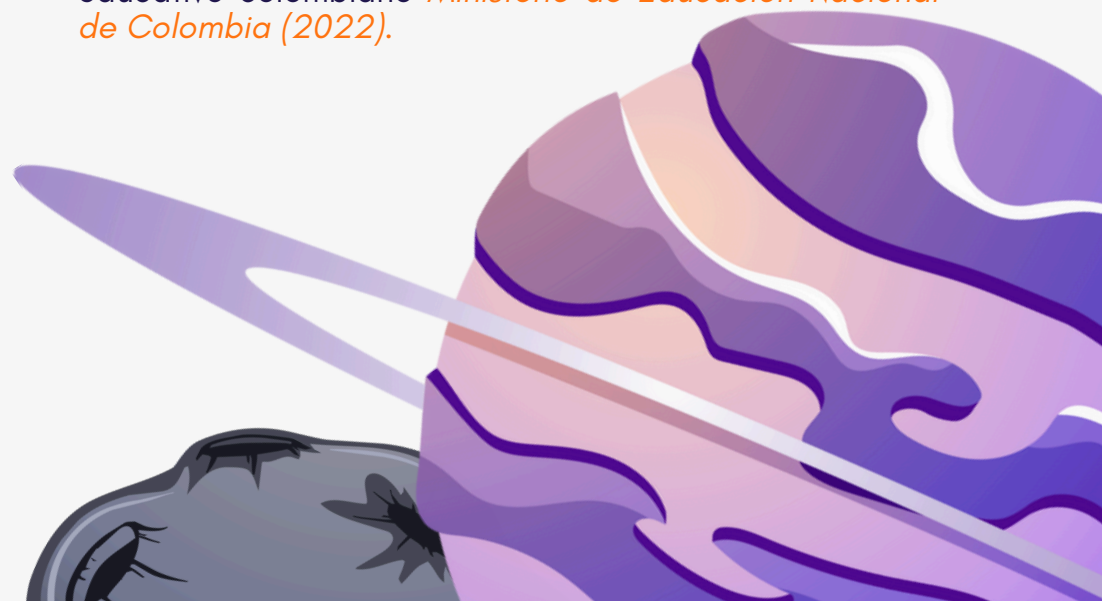
El **autoconcepto**, una construcción psicológica fundamental, representa la percepción que cada individuo tiene de sí mismo, incluyendo sus creencias, atributos y valoraciones personales. Esta idea ha sido respaldada por investigaciones en psicología del desarrollo, como el trabajo de *Harter (1999)*, que explora cómo el autoconcepto se forma desde la infancia y se moldea a través un proceso de auto-identificación y auto-descripción el cual comienza a gestarse desde las **primeras etapas de la infancia** y se forja a través de las experiencias y las interacciones que los niños experimentan en su entorno.

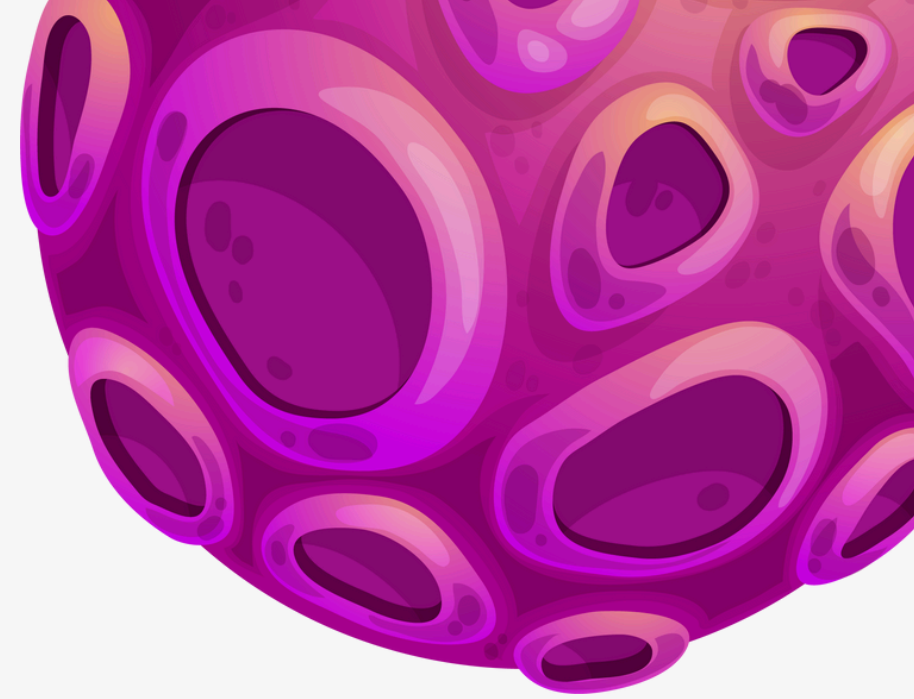
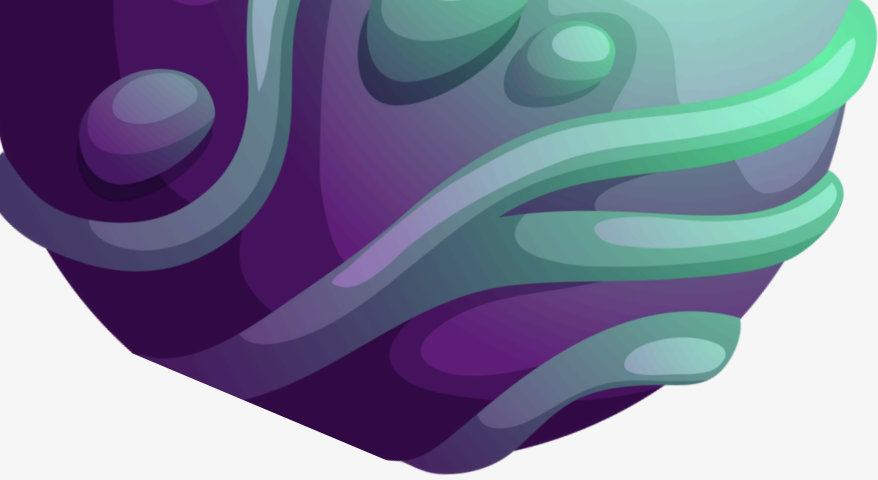
En este proceso de construcción identitaria, **las instituciones educativas** emergen como escenarios cruciales. Es en la escuela en donde los niños establecen vínculos significativos y se sentan las bases para una percepción saludable de uno mismo. Estas interacciones, ya sean enriquecedoras o desafiantes, desempeñan un papel de gran importancia en la formación de la autoimagen infantil. En el estudio de *Eccles & Wigfield (2002)* se destaca cómo las **interacciones sociales** y las relaciones con compañeros y maestros en la escuela tienen un impacto significativo en la construcción de la autoimagen y la autoestima de los niños.

En este contexto, las escuelas asumen un rol privilegiado al proporcionar una plataforma para la interacción y el aprendizaje social, donde los niños no solo adquieren conocimientos académicos, sino también desarrollan habilidades emocionales y sociales fundamentales para su crecimiento integral que impacta en ellos a manera que crecen.

Hoy en día existe un **gran vacío en la atención al desarrollo del autoconcepto en escuelas públicas** vulnerables y aunque se han realizado avances en la implementación de programas de bienestar socioemocional en algunas instituciones educativas.

La falta de enfoque en el desarrollo emocional y social de los niños en el sistema educativo colombiano es una realidad que debe ser atendida con urgencia. El Ministerio de Educación Nacional de Colombia, hace énfasis en la falta de atención a aspectos no académicos en la educación, de hecho en su último informe de empalme "La educación es de todos" señaló que es necesario fortalecer la formación de los docentes en este ámbito y mejorar la articulación entre los diferentes actores del sistema educativo para garantizar una implementación efectiva de estos programas las limitaciones en la implementación de programas integrales de bienestar socioemocional en el sistema educativo colombiano *Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2022)*.





## Descripción del Problema

En la institución educativa Liceo Alejandro de Humboldt, ubicada en un contexto de pobreza extrema y con una alta exposición a situaciones de violencia y escasez de recursos, se ha identificado una carencia significativa en el desarrollo del autoconcepto de los niños de segundo y tercer grado. La falta de un programa o actividades específicas en la escuela para fortalecer el autoconcepto, combinada con la falta de apoyo en el entorno familiar, ha llevado a que la mayoría de los niños presenten un nivel muy bajo de autoconcepto.



## Naturaleza del proyecto

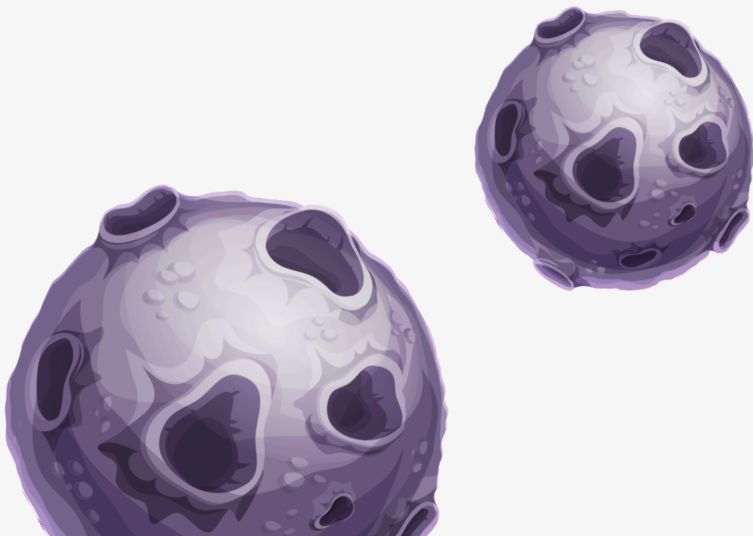
El reto del proyecto consiste en diseñar una herramienta gráfica didáctica y experiencial para fortalecer el desarrollo del autoconcepto en niños tercero de primaria de la institución educativa Liceo Alejandro Humbolt que aborde de manera efectiva el fortalecimiento del autoconcepto en los niños de segundo y tercer grado de la institución educativa. Este programa debe ser específico, medible y adaptado a las necesidades y desafíos únicos que enfrentan estos niños en su contexto de pobreza extrema y vulnerabilidad. Además, debe involucrar tanto a la comunidad educativa como a las familias de los niños.

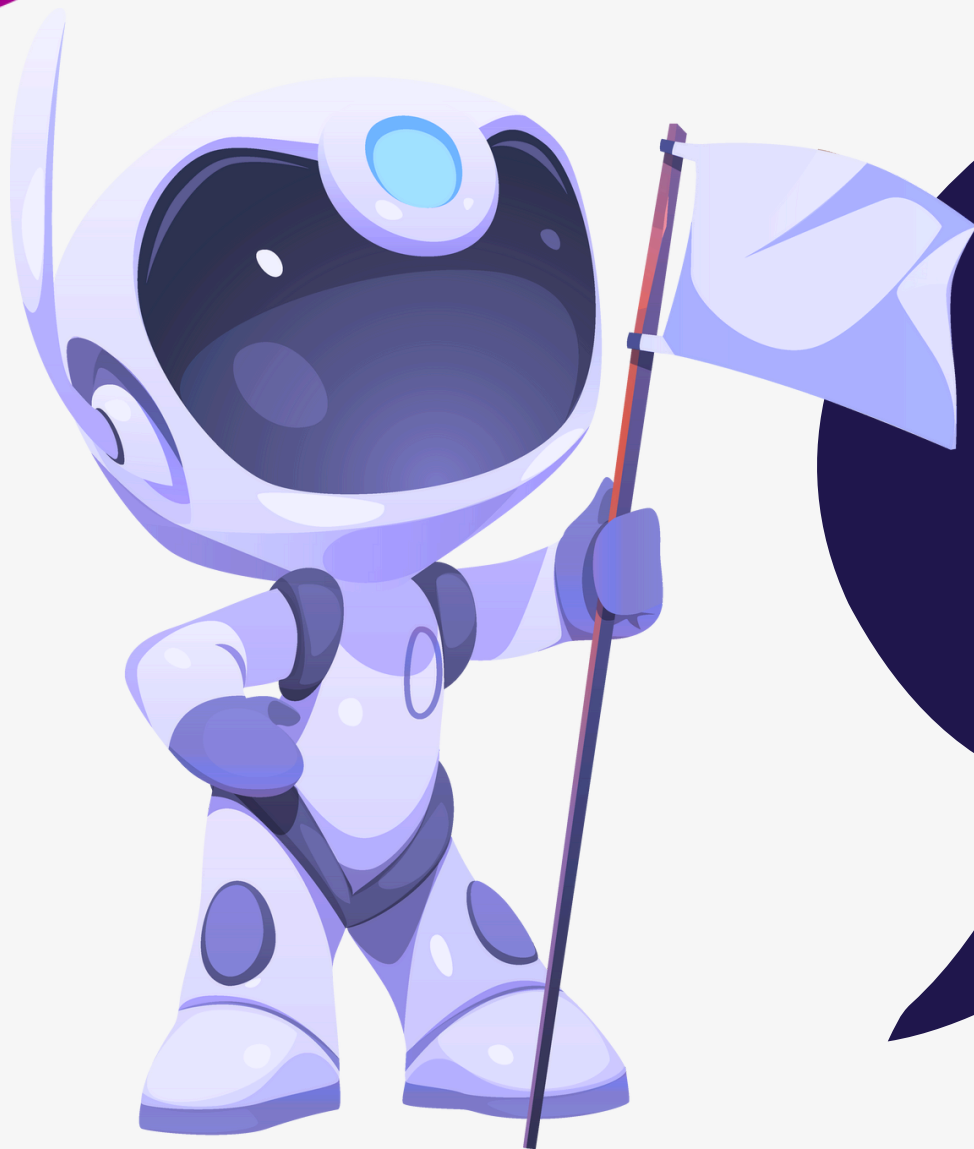
# Objetivos

- Desarrollar una herramienta gráfica didáctica y experiencial innovadora que incluya actividades y dinámicas específicas para el fortalecimiento del autoconcepto en los niños.
- Medir y evaluar de manera sistemática el progreso y el impacto de la herramienta en el autoconcepto de los niños.
- Fomentar la colaboración activa entre docentes, psicólogos, pedagogos y otros expertos en el proceso de diseño e implementación.
- Sensibilizar a las familias sobre la importancia del autoconcepto y proporcionar estrategias para apoyar el desarrollo de sus hijos en el hogar..

# Resultados esperados

Aumento significativo en el nivel de Auto concepto de los niños de tercer grado de la institución. Traducido en una mayor confianza en sí mismos, una actitud más positiva hacia el aprendizaje y una mejora en su bienestar emocional en general.





# Tema

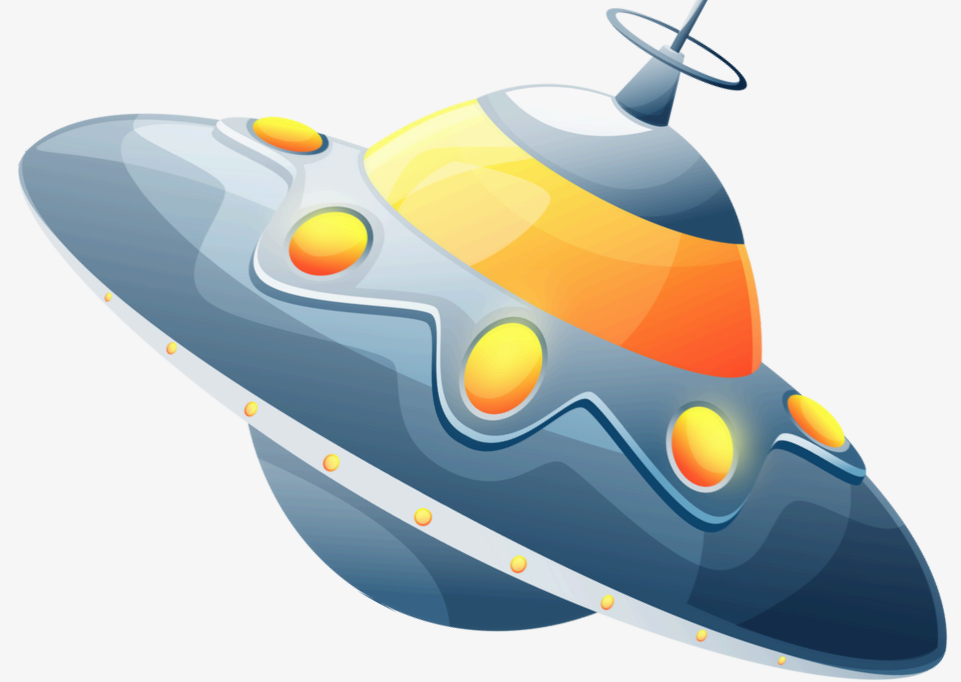
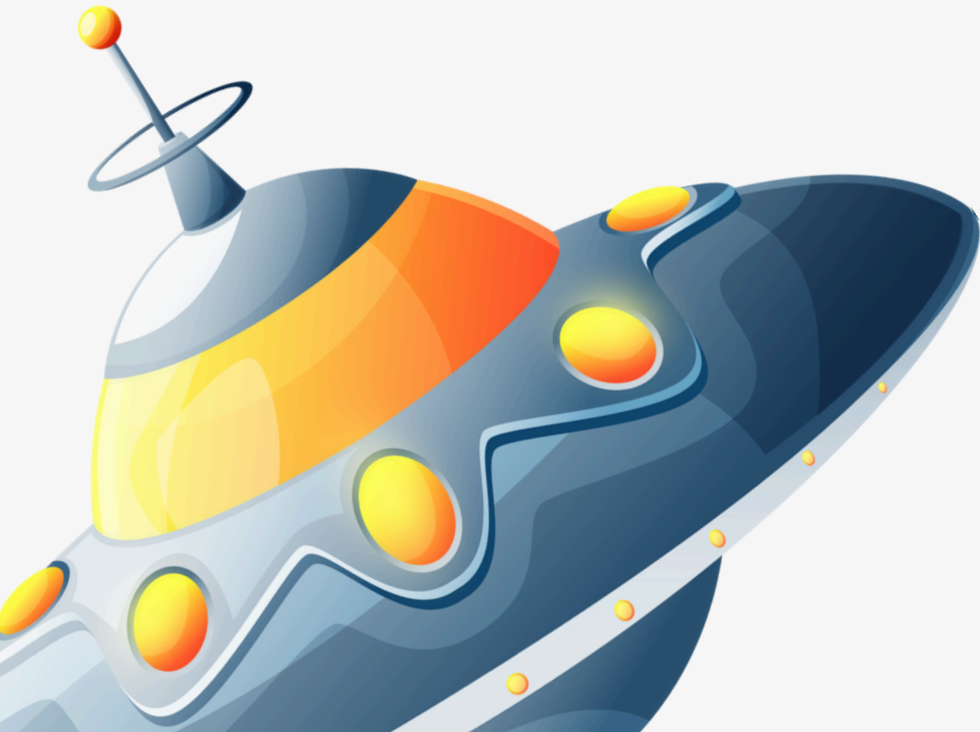
“ Herramienta gráfica, didáctica y experiencial para **Fortalecer** el desarrollo del autoconcepto en niños tercero de primaria de la institución educativa Liceo Alejandro de Humboldt de la ciudad de Popayán en el 2024. ”



# Sistema Producto

## Descripción

Mi sistema de producto es una herramienta gráfica didáctica y experiencial para niños que se encuentran en la etapa de infancia media. Esta herramienta está compuesta por **tres elementos clave**: Cuento corto, juego de tablero escalera y guía para docentes y padres, los cuales inciden de manera significativa en la construcción y fortalecimiento del desarrollo del autoconcepto.



## Componentes

Este sistema de producto consta de tres componentes principales:

- 1. Cuento corto:** Utiliza una narrativa que ayuda a los niños a entender y aceptar las diferencias personales como algo que nos hace únicos. Es esencial para promover la autoestima y la valoración de la diversidad.
- 2. Juego de tablero escalera:** Diseñado para que los niños exploren su autoconcepto a través de actividades en equipo, donde identifican sus talentos y áreas de mejora. Fomenta un autoconcepto positivo y fortalece su confianza personal.
- 3. Guía para padres y docentes:** Explica la importancia del autoconcepto en el desarrollo de los niños y detalla el uso del cuento y el juego para apoyar este proceso. Es clave para involucrar a los adultos en el fortalecimiento de la autoestima infantil.

# Tipografía

## Boldenvan Regular

1234567899!"·\$%&/()=\*+'`:-,i?"@#~œø  
ABCDEFGHIJKLMNNOQRSTUVWXYZ  
abcdedghijklmñopqrstuvwxyz

## Glacial Indifference

1234567899!"·\$%&/()=\*+'`:-,i?"@#~œø  
ABCDEFGHIJKLMNNOQRSTUVWXYZ  
abcdedghijklmñopqrstuvwxyz

# Logos

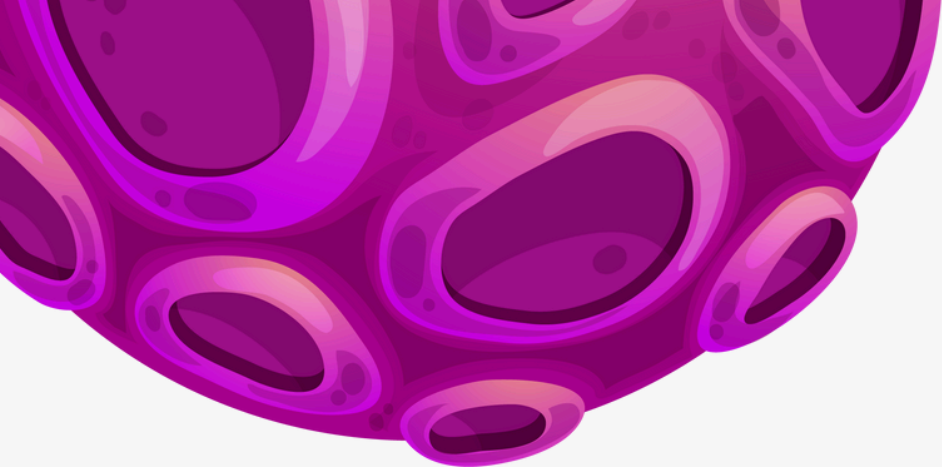


# Gama Cromática



# Elementos visuales





# DescubriendoME

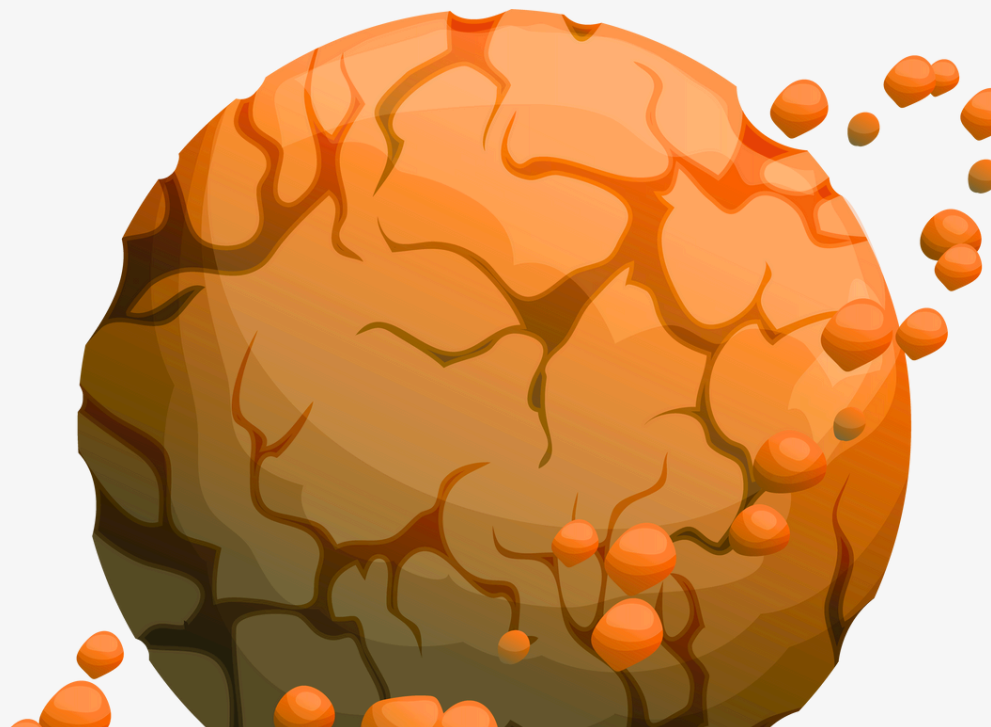
## Viviendo un viaje de Aventuras

## Descripción

# Cuento Corto

El cuento corto narra la historia de un niño astronauta que visita el espacio y diferentes planetas y galaxias, a medida que el va viajando se da cuenta de que existen diferentes mundos con diferentes tipos de monstruos, cada uno de los planetas tiene sus habitantes y cada uno particularidades que los hacen únicos. El objetivo principal de este componente, es que con el cuento corto los niños puedan entender que en nuestro entorno existen diferentes tipos de personas, con diferentes personalidades, gustos, formas de pensar, de hablar, etc pero que no debemos sentirnos mas por ser diferentes de hecho son nuestras diferencias son lo que nos hacen únicos y especiales.

- Atractivo y comprensible para niños de tercer grado
- Lenguaje sencillo y estilo narrativo que los involucre
- Mensaje Claro a lo largo del cuento



# Descripción

## Tablero escalera

El juego está diseñado específicamente para ayudar a los niños que se encuentran en la etapa de infancia media ( 6 a 12 años ) a explorar y fortalecer su autoconcepto. Los niños a partir de su participación en equipo en diferentes categorías de actividades pueden identificar sus habilidades y talentos únicos, reconocer sus fortalezas y ver áreas donde pueden mejorar.

El tablero está diseñado como una escalera espiral representando el progreso y el crecimiento personal, este cuenta con una cadena de 38 casillas de colores (rojo, amarillo, azul, ver, naranja, morado) en la que cada casilla corresponde a cada categoría de actividades del juego (crea, actúa, Canta, resuelve, Lexidesafío). Los niños avanzan en el tablero a medida que cumplen de manera efectiva con las actividades y superan los diferentes desafíos.

# EXPLORA

Vive un viaje de Aventuras



# Descripción

## Guía para Padres/docentes

La herramienta guía o manual para padres y docentes explica a detalle qué es el auto concepto, los tipos de autoconcepto, la influencia que este trae en el desarrollo y crecimiento personal del niño, la importancia de trabajar temas como el autoconcepto en niños de esta etapa y por último una explicación detallada del uso de las dos herramientas mencionadas anteriormente (cuento y juego)





# Categorías

**Crea:** En esta categoría, los niños realizan actividades creativas como dibujar, pintar, o modelar con plastilina. Estas actividades fomentan la autoexpresión y permiten a los niños ver el valor en sus propias ideas y creaciones.

**Actuar:** Las actividades de esta categoría incluyen la actuación y la mímica. Los niños representan escenas, imitan personajes o actúan situaciones cotidianas. Esto les ayuda a explorar diferentes aspectos de su personalidad y a ganar confianza en su capacidad para expresarse frente a otros.

**Canta:** Aquí, los niños cantan canciones, tarareando melodías o crean pequeñas composiciones musicales. Esta categoría fomenta la expresión vocal y la apreciación musical, y ayuda a los niños a descubrir su voz única.

**Resuelve:** En esta categoría, los niños enfrentan diversas preguntas que abarcan temas abordados en el cuento corto, conceptos relacionados con el autoconcepto, la identidad, el amor propio, la autoaceptación y la identificación de quiénes son. Las preguntas pueden ser respondidas de distintas maneras: dando una corta definición, escogiendo entre opciones múltiples, respondiendo verdadero o falso, o eligiendo las respuestas correctas de una lista de opciones. Estas actividades fomentan el pensamiento crítico y la reflexión sobre uno mismo.

**Lexi Desafío:** Las actividades de Lexi Desafío incluyen juegos de palabras, como deletrear, formar palabras a partir de letras desordenadas, y resolver anagramas. Esto ayuda a los niños a mejorar sus habilidades lingüísticas y a sentirse más seguros en su capacidad de comunicación.

**Tú Eliges:** En esta categoría, los niños pueden elegir entre cualquiera de las 5 categorías y cumplir con la actividad.



# Tarjetas

El juego cuenta con 500 tarjetas, 100 para cada categoría. Cada tarjeta contiene la descripción de los retos, actividades y preguntas relacionadas con las cinco categorías, proporcionando una amplia variedad de desafíos para los jugadores.



# Personajes



# Descripción personajes

## Crea (Azul)

Este personaje encarna la creatividad y la autoexpresión. Su diseño amigable invita a los niños a explorar su lado artístico a través de actividades como dibujar y modelar.

## Lexi Desafío (Naranja)

Este personaje transmite diversión y energía lingüística. Representa actividades como ordenar letras y resolver anagramas, fomentando el amor por las palabras y ayudando a los niños a desarrollar confianza en su capacidad de comunicación.

## Actúa (Verde)

Este sofisticado personaje, inspira a los niños a expresar su imaginación a través de la mímica y la actuación. Su diseño elegante y amistoso refuerza la confianza y motiva a explorar diferentes roles y emociones en un entorno divertido y seguro.

## Canta (Amarillo)

Este personaje simboliza la alegría y la autoexpresión vocal. Ideal para actividades de canto y composición musical, anima a los niños a descubrir su voz única y a conectar con sus emociones a través de la música.

## Resuelve (Rojo)

Este dinámico personaje refleja enfoque y curiosidad, inspirando a los niños a resolver retos de pensamiento crítico como verdadero/falso o selección de opciones. Su diseño vibrante refuerza la emoción de enfrentarse a desafíos y la satisfacción de superarlos.

# Lápices y libretas

El juego incluye 5 libretas con 100 hojas en blanco cada una y 5 lápices, permitiendo a los niños realizar las actividades de manera práctica y organizada. Las hojas en blanco



# Reloj de arena

El juego incluye 5 fichas, una para cada equipo, que los jugadores utilizan para identificarse y avanzar en el tablero.

# Plastilina

El juego incluye un tarro de plastilina para que los niños puedan realizar las actividades de moldear dentro de la categoría "Crea". La plastilina es un material versátil y fácil de manipular que permite a los niños expresar su creatividad de forma tridimensional.



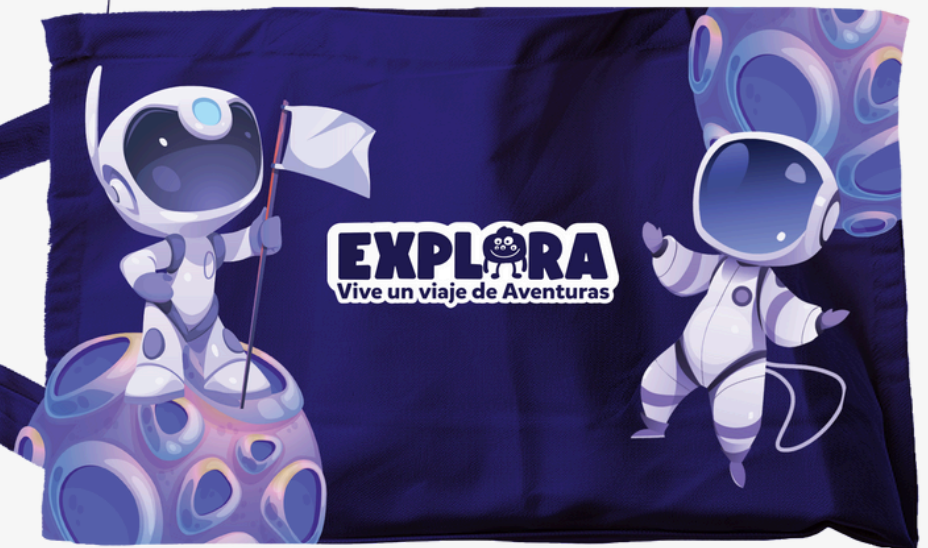
# Ruleta

El juego cuenta con 500 tarjetas, 100 para cada categoría. Cada tarjeta contiene la descripción de los retos, actividades y preguntas relacionadas con las cinco categorías, proporcionando una amplia variedad de desafíos para los jugadores.

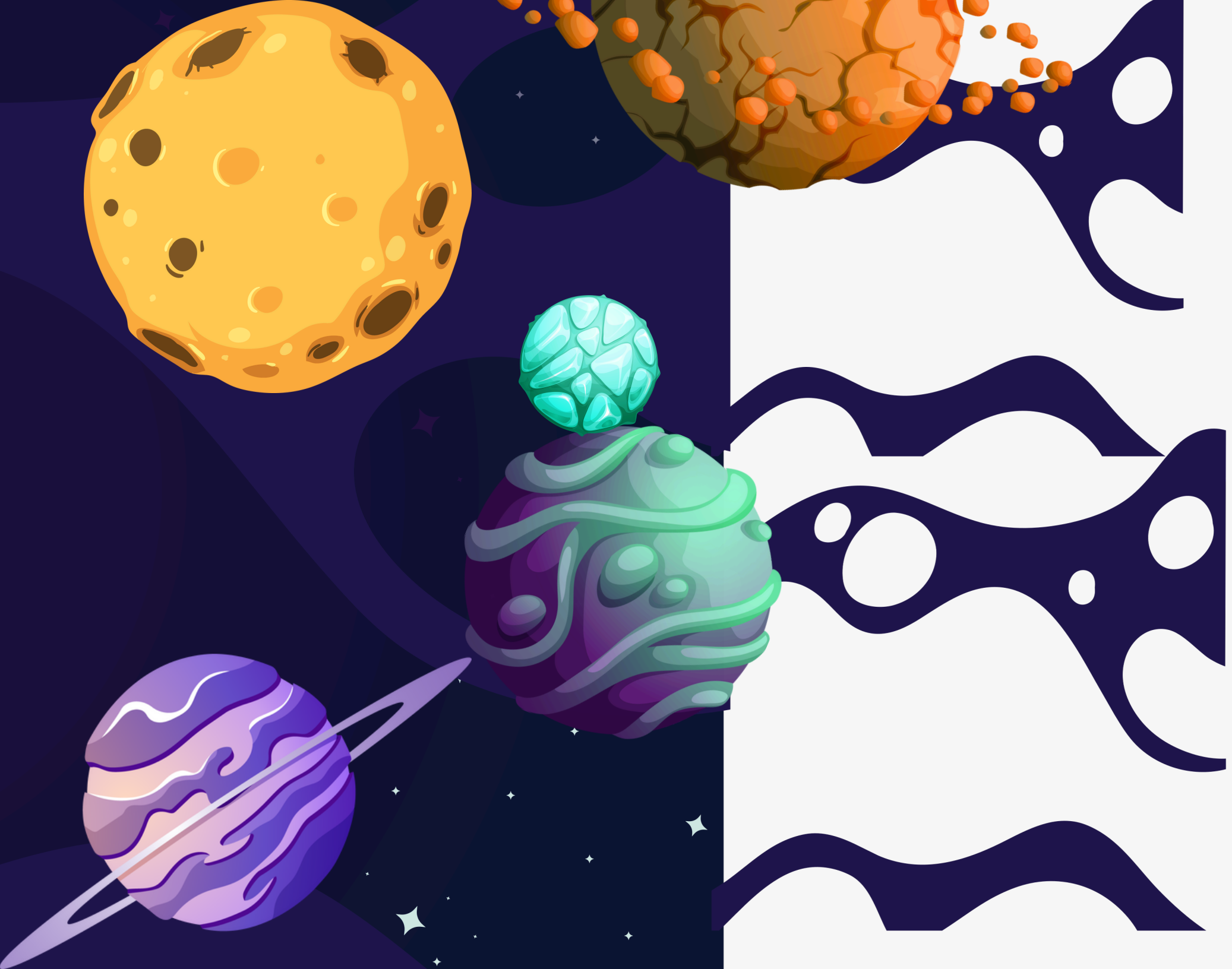


# Empaques

El juego incluye 5 libretas con 100 hojas en blanco cada una y 5 lápices, permitiendo a los niños realizar las actividades de manera práctica y organizada. Las hojas en blanco









Pontificia Universidad  
**JAVERIANA**  
Cali

Pontificia Universidad Javeriana  
Departamento de Arte, Arquitectura y Diseño  
Facultad de Creación y Hábitat

**EXPLORANDOME**  
Descubriendo el poder del Autoconcepto