

EXPLORANDOME

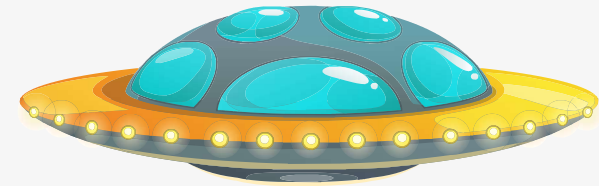
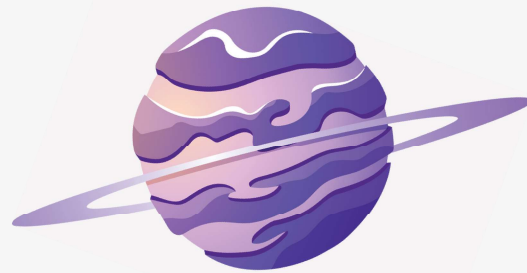
Descubriendo el poder del Autoconcepto





Pontificia Universidad
JAVERIANA

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



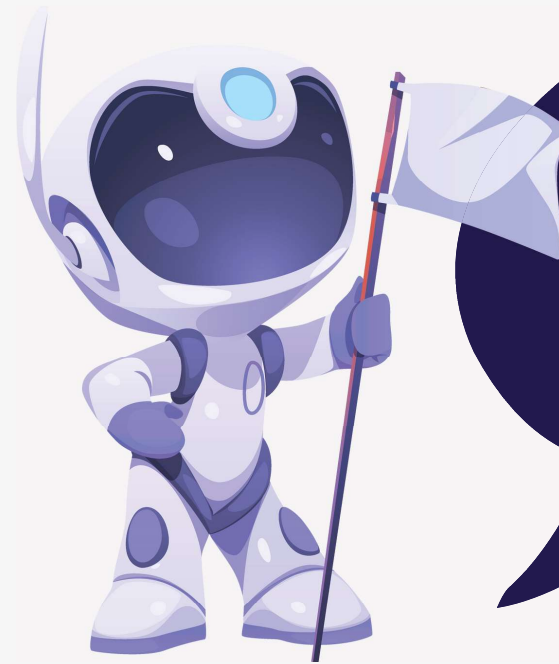
EXPLORANDOME

Descubriendo el poder del Autoconcepto

Natalia Jácome Camacho
Enfasis en marca O.c Mercadeo
Asesor: Carlos Alberto Amezcua Salazar
Proyecto Avanzado en Diseño de
Comunicación Visual - PADCV
Santiago de Cali, 2024-2

Agradecimientos

Quiero expresar mi reconocimiento al rector de la institución por su apoyo y respaldo constante. A los niños, quienes son el corazón y el alma de este proyecto, les agradecemos por su participación activa y su entusiasmo. Su honestidad y valentía al compartir sus pensamientos y emociones han sido esenciales para nuestra comprensión y crecimiento. Agradezco a mi asesor de proyecto Carlos Alberto Amezcua por su orientación, paciencia y dedicación. Su experiencia y consejos han sido fundamentales para orientar de manera efectiva cada decisión y acción. Por último, pero no menos importante, agradezco a los padres de familia por su confianza en este proyecto y por permitirme trabajar con sus hijos. Su apoyo y compromiso con la educación de sus hijos son invaluable. Este proyecto ha sido posible gracias al esfuerzo y colaboración de todos ustedes. Su contribución ha hecho que este proyecto sea significativo y exitoso. Estoy profundamente agradecido por su colaboración, compromiso y dedicación.



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



índice

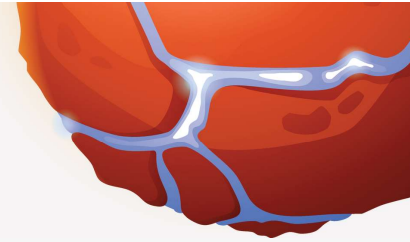
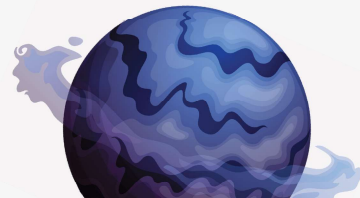
Tabla de Contenido

1.Introducción.....	
2.Tema del proyecto	
3.Objetivos.....	
3.1 General	
3.2 Específicos	
3.Justificación.....	
4.Planteamiento Problema	
5.Marco de Referencia.....	
5.1 Auto concepto	
5.2 Autoestima	
5.3 Desarrollo Emocional	
5.4 Teoría de andamiaje	
5.5 Infancia Media	
5.6 Vulnerabilidad	
5.7 Estrategias Pedagógicas en infancia media	
5.8 Secuencia Didáctica	
6.Definición del Aliado y Expertas.....	
6.1 Aliado	
5.2 Expertas	
7.Definición del Usuario	
8.Benchmarking	
8.1 Sectorial	
8.2 No sectorial	
8.3 Hallazgos	
9. Metodología	
9.1 Conociéndome	
9.2 Descubriendo Horizontes	
9.3 Diseñando sueños	
9.4 Jugando con Soluciones	
9.5 Hablando con el Corazón	
9.6 Haciendo un Balance	
10. Requerimientos de Diseño	
11. Moodboard	
12.Prototipado.....	
<u>13.Sistema producto</u>	
13.1 Descripción	
13.2 Componentes	
12.3 Guía/Instructivo	
14. Conclusiones	



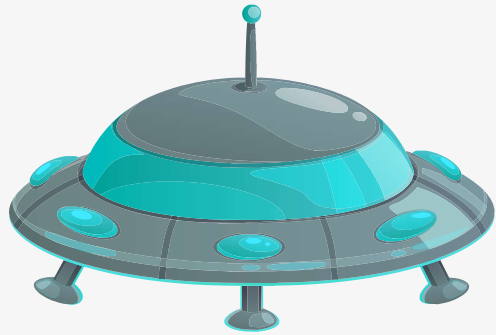
Introducción

El presente proyecto aborda la importancia del autoconcepto en el desarrollo de los niños en la segunda infancia a través de una herramienta gráfica, didáctica y experiencial y cómo esta herramienta puede fortalecer el autoconcepto de cada uno de los niños a través de la combinación de elementos visuales, pedagógicos y experiencias enriquecedoras. Se destaca la relevancia de este proyecto en el contexto educativo y su potencial para mejorar la vida de los estudiantes, especialmente en esta etapa crítica de su desarrollo cognitivo y emocional. Este documento explorará los detalles del proyecto y su metodología, las herramientas de investigación pertinentes para el proyecto, se planteará una nueva propuesta metodológica y se identificarán aquellas necesidades específicas de esta población para planear los requerimientos de diseño para un debido abordaje del proyecto.



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.



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.

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.



Planteamiento problema



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 sientan 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,

se requiere una aproximación más estructurada y constante para asegurar que los niños adquieran herramientas emocionales sólidas desde temprana edad. 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)*.

El impacto de la falta de atención al desarrollo socioemocional en niños puede ser perjudicial a largo plazo y puede traer grandes consecuencias que trascienden hacia la vida adulta, afectando su bienestar emocional general, su capacidad para establecer relaciones saludables, hasta puede llegar a influir en la toma de decisiones a lo largo de la vida del niño. Este problema se manifiesta de manera palpable en el momento en el que niño atraviesa su transición hacia la preadolescencia, enfrentados a cambios significativos en su vida y experimentando desafíos en su autoestima y amor propio, por lo cual la problemática del bajo nivel de autoconcepto es necesaria y vital abordarla desde la infancia y la niñez para así garantizar el bienestar emocional y social de los niños en su camino hacia la edad adulta. Para *Erikson (1963)* la niñez es una fase crucial para la formación de la identidad y la autoimagen y se convierte así la infancia en ese período crucial para el desarrollo emocional de los individuos, sin embargo diversos factores pueden influir en esta construcción.

Se ha observado que encontrarse en situaciones de vulnerabilidad, como la exposición a entornos socioeconómicos desfavorecidos o la falta de apoyo familiar adecuado, puede tener un impacto significativo en el desarrollo emocional de los niños (*García et al., 2018*). La exposición a situaciones de vulnerabilidad, como la falta

de apoyo emocional, la inseguridad económica o el abandono, puede generar un impacto negativo en la percepción que el niño tiene de sí mismo. La falta de validación y cuidado puede llevar a una percepción distorsionada de su propio valor, minando gradualmente su autoestima (*Deci & Ryan, 1995*). Los niños en situaciones de vulnerabilidad también pueden internalizar sentimientos de no ser merecedores de amor y afecto, lo que influye en su capacidad para establecer relaciones saludables en el futuro (*Bowlby, 1988*).

El impacto de la vulnerabilidad en el desarrollo emocional es un punto de partida necesario para comprender el contexto en el que se enmarca este proyecto. En este contexto, se hace evidente como la vulnerabilidad infantil es una realidad que afecta a niños en todo el mundo, incluyendo Colombia. La niñez en estado de vulnerabilidad en Colombia enfrenta desafíos significativos debido a factores socioeconómicos, culturales y estructurales. Según el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (*ICBF, 2020*), un alto porcentaje de niños en Colombia vive en condiciones de pobreza, falta de acceso a servicios básicos y educación de calidad. Por otro lado, el Boletín Pobreza Monetaria en la niñez y adolescencia en Colombia del DANE indica que en el año 2020, la cantidad de niños, niñas y adolescentes que estaban en **situación de pobreza monetaria alcanzó los 8,3 millones** a nivel nacional, lo que representa el **22,9% de las personas que cayeron en pobreza monetaria en ese año.** (Esta población vulnerable a menudo se encuentra expuesta a situaciones como el desplazamiento forzado debido al conflicto armado y la violencia, lo que afecta gravemente su bienestar y desarrollo integral.

La falta de acceso a oportunidades y recursos esenciales tiene un impacto profundo en la niñez en estado de vulnerabilidad en Colombia. Esto se traduce en un mayor riesgo de malnutrición, falta de acceso a la educación y atención médica adecuada, y un entorno propicio para la explotación laboral e infantil. Además, la exposición a la violencia y el conflicto armado puede generar traumas y afectar negativamente su desarrollo psicológico y emocional.

La vulnerabilidad infantil es un tema de gran preocupación en el departamento del Cauca, Colombia. Esta región, conocida por su diversidad étnica y geográfica, presenta desafíos significativos en términos de bienestar infantil. Según el *Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE)*, el departamento del Cauca presenta cifras preocupantes en términos de vulnerabilidad infantil.

En el informe del DANE "La información del DANE en la toma de decisiones de los departamentos" enfocado en el departamento del Cauca realizado en marzo del 2020, se expone información relevante sobre la pobreza en la región. El informe destaca que el departamento del Cauca es uno de los más pobres del país, con una **incidencia de pobreza del 62,1%** en 2012 y del **34% en extrema pobreza**. (*Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), 2020*). Por otro lado en el artículo titulado "Líneas de pobreza en el Cauca: Una medición subvaluada" en el cual aborda la medición de la pobreza en el departamento del Cauca y presenta dos líneas de pobreza multidimensional. Según el estudio realizado, el porcentaje de personas en **pobreza en el departamento del Cauca fue del 24,8%** (*Cómez Sánchez et al., 2016, 92*) lo cual significa que aproximadamente una cuarta parte de la población se encuentra en una situación de pobreza multidimensional. Cabe recalcar que la pobreza multidimensional es un enfoque más amplio para medir la pobreza que va más allá de simplemente considerar los ingresos o el acceso a recursos económicos. Se tienen en cuenta múltiples dimensiones de la pobreza, que pueden incluir aspectos como la educación, la salud, la vivienda, la alimentación, el acceso a servicios básicos y otros factores que influyen en el bienestar de las personas.

Teniendo esto en cuenta esta información, es evidente que el departamento del Cauca enfrenta desafíos significativos en términos de pobreza y extrema pobreza. Un porcentaje tan alto de pobreza indica que una parte sustancial de la población no tiene acceso adecuado a recursos y servicios esenciales para su bienestar y calidad de vida, lo que requiere de gran atención ya que el departamento ha experimentado una larga historia de conflicto armado y violencia, y esto ha generado cicatrices emocionales en la población infantil.

a vulnerabilidad infantil en el departamento del Cauca, Colombia, es una cuestión crítica que requiere una comprensión profunda para abordarla de manera efectiva ya que es un problema multidimensional que afecta a un porcentaje significativo de la población infantil. Los datos y estudios previos resaltan la importancia de implementar políticas y programas integrales que aborden aspectos como la pobreza, la seguridad alimentaria, el acceso a servicios de calidad y la atención psicológica para mejorar la vida de estos niños, ya que la niñez en estado de vulnerabilidad enfrenta desafíos únicos. La ausencia de un entorno de apoyo adecuado puede llevar a una percepción distorsionada de su propio valor y capacidad. Según estudios como el de *García, Jiménez, y Jiménez (2019)*, la falta de recursos y oportunidades puede influir en la formación de una autoimagen negativa y una baja autoestima en niños en situación de vulnerabilidad.

Por lo que es vital implementar programas integrales de bienestar socioemocional en las escuelas públicas vulnerables del Departamento del Cauca, como una medida esencial para empoderar a estos niños y prepararlos para un futuro más saludable y prometedor ya que al enfrentar múltiples obstáculos tales como la falta de acceso a oportunidades y la exposición a situaciones adversas su formación de un autoconcepto podría verse afectada significativamente y esto podría reflejarse en un bajo nivel de autoestima y una percepción disminuida del amor propio impactando su desarrollo integral.

Es así como la Institución Educativa Liceo Alejandro de Humboldt en la ciudad de Popayán (Depto del Cauca), reconoce la necesidad apremiante de trabajar en el adecuado fortalecimiento del desarrollo de autoconcepto en niños de grado tercero de primaria, debido a su comprensión de la importancia del bienestar emocional y social de los estudiantes, la vulnerabilidad en el contexto de la escuela pública, el impacto a largo plazo en el desarrollo y la necesidad de proporcionar herramientas para afrontar los desafíos futuros. Según lo expresado por psicólogos y docentes de la misma institución, se reconoce que en la institución el desarrollo integral de los niños no se limita solo a la adquisición de conocimientos académicos, sino que también abarca el bienestar emocional y social.

Comprende que el autoconcepto, abarca la percepción que los niños tienen de sí mismos, y que es una parte fundamental de su crecimiento y de su capacidad para enfrentar los desafíos emocionales y sociales en su vida.

En conclusión, el problema del bajo nivel de autoconcepto en niños en escuelas públicas vulnerables es una realidad que se evidencia según los estudios y las cifras expuestas anteriormente en donde se evidencia la carencia del sistema educativo colombiano y sobre todo del departamento del cauca, en cuanto al enfoque en el desarrollo emocional y social de los niños de esta etapa. Esta problemática repercute en diversas etapas de la vida de los niños y, en última instancia, en su bienestar emocional y social en la edad adulta, por lo que para la Institución Educativa Liceo Alejandro de Humboldt en la ciudad de Popayán (Depto del Cauca), abordar esta problemática desde la infancia es crucial para garantizar el bienestar emocional, el crecimiento integral, la futura salud mental, emocional y social de los niños en su camino hacia la edad adulta.

Niños de 5 a 10 años

Tienen un nivel bajo de autoconcepto a diferencia de los niños entre los 10 a 15 años.

-Cvencek, Fryberg, Covarrubias y Meltzoff en 2018,



Marco de Referencia

1. Autoconcepto

El autoconcepto, en términos generales, es entendido como "una representación interna y cognitiva que el sujeto tiene en una serie de dimensiones" (Broc, 2000, p. 124), así mismo se entiende el autoconcepto como "la estructuración de esquemas mentales, que le permite a los sujetos tener un conocimiento muy articulado de sí mismos, de sus destrezas y debilidades, sus logros y fracasos, sus preferencias, sus formas de actuar, y, por tanto, como una forma muy particular de representar su realidad en interacción con otras verdades ya legitimadas" (Amar, 1998).

Básicamente, esto se refiere a que el autoconcepto es la imagen que una persona tiene de sí misma, que incluye percepciones sobre su apariencia, habilidades, roles sociales y otras características personales. En esa misma línea de análisis, el desarrollo del autoconcepto depende de los tipos de experiencias percibidas como negativas o positivas y de diversos factores tales como biológicos, psicológicos y socioculturales (Pereira, 2009) ya que el autoconcepto está mediado por variables de tipo social, madurativo y de personalidad, y va evolucionando desde una regulación ejercida externamente, hasta un proceso de autorregulación que le permite al niño adquirir un sentido de confianza en sí mismo, de autocontrol sobre la vida y sentimientos propios que lo preparan para la toma de decisiones y solución de problemas (Mestre, Samper & Pérez, 2001).

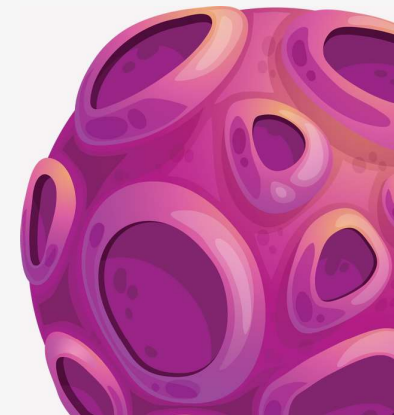
De esta forma es como el autoconcepto se concibe como "el resultado de un proceso activo de construcción, desarrollado a lo largo de toda su vida" (Franco, C. 2006), que va ligado al desarrollo de la habilidad de percibir e interpretar las actitudes que comunican los otros en el proceso de interacción social; siendo mayor el impacto que ejercen las personas emocionalmente significativas –la familia, el grupo de iguales y profesores– en su contribución al enriquecimiento y desarrollo del autoconcepto (Broc, 2000; García Caneiro, 2003, citado por Santana, Feliciano & Jiménez, 2009).

El autoconcepto, tal como se describe en la información proporcionada, abarca dimensiones diversas que incluyen aspectos físicos, habilidades, roles sociales y otras características personales. El desarrollo del autoconcepto, como se señala, se basa en una interacción compleja entre experiencias personales, factores biológicos, psicológicos y socioculturales, lo que refleja la naturaleza multifacética del proceso de construcción del autoconcepto. La transición desde una regulación externa hacia una autorregulación interna, con la adquisición de confianza en uno mismo y habilidades para la toma de decisiones, es un proceso de desarrollo vital. Además, la influencia de personas significativas en la vida de una persona, como la familia, los amigos y los profesores, subraya la importancia de las relaciones sociales en la formación y el enriquecimiento del autoconcepto.

El autoconcepto se divide en dimensiones, como el académico, que refleja la percepción de las habilidades en áreas como lectura y matemáticas (Shavelson et al., 1976). Su importancia radica en su impacto en el rendimiento académico y el desarrollo. El autoconcepto social se centra en la relación con otros y abarca aspectos como la identidad de género y la aceptación social (Shavelson et al., 1976). Influye en la autoestima y el bienestar en el ámbito social. Por último, el autoconcepto emocional se enfoca en la percepción de emociones propias y habilidades para gestionarlas (Shavelson et al., 1976). Esto incide en la resiliencia emocional y la toma de decisiones efectiva.

En conclusión, el autoconcepto es un tema intrincado y en constante evolución, que refleja la interacción entre factores internos y externos. La noción de que las personas tienen la capacidad de autorregular su autoconcepto y desarrollar confianza en sí mismas a lo largo del tiempo es alentadora, ya que sugiere que el autoconcepto no está necesariamente fijo, y que el crecimiento y el cambio son posibles. Además, la influencia de las relaciones interpersonales destaca la importancia de las interacciones sociales positivas en el desarrollo saludable del autoconcepto.

Entender este concepto es fundamental en mi proyecto de fortalecimiento del autoconcepto en niños de escuelas públicas vulnerables ya que al entender todo lo que abarca la gran aventura de construir y fortalecer el autoconcepto, se puede identificar de manera más clara las necesidades específicas de los niños, se facilita la evaluación del impacto de las intervenciones y guía el diseño de actividades significativas y adaptadas a este concepto en el proceso de aprendizaje de los niños y además, permite centrarse en los factores influyentes en el autoconcepto, como los sociales, culturales y personales, y garantiza un seguimiento continuo y una evaluación efectiva para lograr resultados positivos en la construcción de la autoimagen y la confianza de los niños en el entorno escolar.



2. Autoestima

La teoría del andamiaje, originalmente desarrollada por Lev Vygotsky en la década de 1920 y posteriormente ampliada por otros investigadores como *Wood, Bruner y Ross (1976)*, sostiene que el aprendizaje efectivo ocurre cuando un educador o un par más competente proporciona apoyo estructurado a un aprendiz. Este apoyo, o "andamio", permite al aprendiz realizar tareas y alcanzar metas cognitivas que serían inalcanzables si se enfrentara a ellas sin ayuda. Según *Vygotsky (1978)*, el andamiaje es crucial durante la "zona de desarrollo próximo", que es la brecha entre lo que los niños pueden hacer por sí mismos y lo que pueden lograr con ayuda. Este concepto subraya la importancia del contexto social y la interacción en el desarrollo cognitivo, argumentando que el aprendizaje es fundamentalmente un fenómeno social (*Vygotsky, 1978*).

La importancia de la teoría del andamiaje se extiende más allá de la cognición pura, incidiendo también en el desarrollo emocional y social de los niños. En el contexto de mi proyecto de grado, que se enfoca en el desarrollo del autoconcepto en niños que se encuentran en la etapa de infancia media, el andamiaje adquiere una relevancia particular. La infancia media, un período que abarca aproximadamente de los 6 a los 12 años, es una fase crítica para el desarrollo del autoconcepto, ya que los niños comienzan a formar una comprensión más compleja y matizada de sí mismos (*Harter, 2012*). Durante esta etapa, los niños se vuelven más conscientes de sus propias habilidades, así como de cómo los perciben los demás, lo que contribuye significativamente a su autoconcepto.

Aplicar la teoría del andamiaje en este contexto implica proporcionar un entorno de apoyo que no solo aborde las necesidades cognitivas de los niños, sino que también nutra su desarrollo emocional y social. Los educadores y cuidadores pueden jugar un papel crucial en este proceso, ofreciendo una retroalimentación positiva y significativa, reconociendo los esfuerzos y logros, y brindando desafíos adecuados que impulsen el crecimiento personal y el autoconocimiento. Al hacerlo, pueden ayudar a los niños a desarrollar un sentido de competencia y autonomía, elementos clave para un autoconcepto saludable.

En resumen, la teoría del andamiaje no solo proporciona un marco para comprender cómo los niños aprenden en colaboración con otros, sino que también destaca la importancia de un apoyo intencionado y adaptativo en el desarrollo integral de los niños. En el proyecto de grado sobre el desarrollo del autoconcepto en niños en la etapa de infancia media, esta teoría ofrece perspectivas valiosas sobre cómo las interacciones sociales y el entorno de aprendizaje pueden ser estructurados de manera que promuevan un autoconcepto positivo, fundamental para el bienestar y el desarrollo saludable de los niños.

3. Desarrollo emocional

., 2016, 92) lo cual significa que aproximadamente una cuarta parte de la población se encuentra en una situación de pobreza multidimensional. Cabe recalcar que la pobreza multidimensional es un enfoque más amplio para medir la pobreza que va más allá de simplemente considerar los ingresos o el acceso a recursos económicos. Se tienen en cuenta múltiples dimensiones de la pobreza, que pueden incluir aspectos como la educación, la salud, la vivienda, la alimentación, el acceso a servicios básicos y otros factores que influyen en el bienestar de las personas.

Teniendo esto en cuenta esta información, es evidente que el departamento del Cauca enfrenta desafíos significativos en términos de pobreza y extrema pobreza. Un porcentaje tan alto de pobreza indica que una parte sustancial de la población no tiene acceso adecuado a recursos y servicios esenciales para su bienestar y calidad de vida, lo que requiere de gran atención ya que el departamento ha experimentado una larga historia de conflicto armado y violencia, y esto ha generado cicatrices emocionales en la población infantil.

., 2016, 92) lo cual significa que aproximadamente una cuarta parte de la población se encuentra en una situación de pobreza multidimensional. Cabe recalcar que la pobreza multidimensional es un enfoque más amplio para medir la pobreza que va más allá de simplemente considerar los ingresos o el acceso a recursos económicos. Se tienen en cuenta múltiples dimensiones de la pobreza, que pueden incluir aspectos como la educación, la salud, la vivienda, la alimentación, el acceso a servicios básicos y otros factores que influyen en el bienestar de las personas.

., 2016, 92) lo cual significa que aproximadamente una cuarta parte de la población se encuentra en una situación de pobreza multidimensional. Cabe recalcar que la pobreza multidimensional es un enfoque más amplio para medir la pobreza que va más allá de simplemente considerar los ingresos o el acceso a recursos económicos. Se tienen en cuenta múltiples dimensiones de la pobreza, que pueden incluir aspectos como la educación, la salud, la vivienda, la alimentación, el acceso a servicios básicos y otros factores que influyen en el bienestar de las personas.

Teniendo esto en cuenta esta información, es evidente que el departamento del Cauca enfrenta desafíos significativos en términos de pobreza y extrema pobreza. Un porcentaje tan alto de pobreza indica que una parte sustancial de la población no tiene acceso adecuado a recursos y servicios esenciales para su bienestar y calidad de vida, lo que requiere de gran atención ya que el departamento ha experimentado una larga historia de conflicto armado y violencia, y esto ha generado cicatrices emocionales en la población infantil.

., 2016, 92) lo cual significa que aproximadamente una cuarta parte de la población se encuentra en una situación de pobreza multidimensional. Cabe recalcar que la pobreza multidimensional es un enfoque más amplio para medir la pobreza que va más allá de simplemente considerar los ingresos o el acceso a recursos económicos. Se tienen en cuenta múltiples dimensiones de la pobreza, que pueden incluir aspectos como la educación, la salud, la vivienda, la alimentación, el acceso a servicios básicos y otros factores que influyen en el bienestar de las personas.

4. Teoría de andamiaje

La teoría del andamiaje, originalmente desarrollada por Lev Vygotsky en la década de 1920 y posteriormente ampliada por otros investigadores como *Wood, Bruner y Ross (1976)*, sostiene que el aprendizaje efectivo ocurre cuando un educador o un par más competente proporciona apoyo estructurado a un aprendiz. Este apoyo, o "andamio", permite al aprendiz realizar tareas y alcanzar metas cognitivas que serían inalcanzables si se enfrentara a ellas sin ayuda. Según *Vygotsky (1978)*, el andamiaje es crucial durante la "zona de desarrollo próximo", que es la brecha entre lo que los niños pueden hacer por sí mismos y lo que pueden lograr con ayuda. Este concepto subraya la importancia del contexto social y la interacción en el desarrollo cognitivo, argumentando que el aprendizaje es fundamentalmente un fenómeno social (*Vygotsky, 1978*).

La importancia de la teoría del andamiaje se extiende más allá de la cognición pura, incidiendo también en el desarrollo emocional y social de los niños. En el contexto de mi proyecto de grado, que se enfoca en el desarrollo del autoconcepto en niños que se encuentran en la etapa de infancia media, el andamiaje adquiere una relevancia particular. La infancia media, un período que abarca aproximadamente de los 6 a los 12 años, es una fase crítica para el desarrollo del autoconcepto, ya que los niños comienzan a formar una comprensión más compleja y matizada de sí mismos (*Harter, 2012*). Durante esta etapa, los niños se vuelven más conscientes de sus propias habilidades, así como de cómo los perciben los demás, lo que contribuye significativamente a su autoconcepto.

Aplicar la teoría del andamiaje en este contexto implica proporcionar un entorno de apoyo que no solo aborde las necesidades cognitivas de los niños, sino que también nutra su desarrollo emocional y social. Los educadores y cuidadores pueden jugar un papel crucial en este proceso, ofreciendo una retroalimentación positiva y significativa, reconociendo los esfuerzos y logros, y brindando desafíos adecuados que impulsen el crecimiento personal y el autoconocimiento. Al hacerlo, pueden ayudar a los niños a desarrollar un sentido de competencia y autonomía, elementos clave para un autoconcepto saludable.

En resumen, la teoría del andamiaje no solo proporciona un marco para comprender cómo los niños aprenden en colaboración con otros, sino que también destaca la importancia de un apoyo intencionado y adaptativo en el desarrollo integral de los niños. En el proyecto de grado sobre el desarrollo del autoconcepto en niños en la etapa de infancia media, esta teoría ofrece perspectivas valiosas sobre cómo las interacciones sociales y el entorno de aprendizaje pueden ser estructurados de manera que promuevan un autoconcepto positivo, fundamental para el bienestar y el desarrollo saludable de los niños.

5. Infancia media

La segunda infancia o niñez media es uno de los momentos cruciales en el proceso de crecimiento, pues será la base de la adolescencia y adultez exitosa. Según la organización de Centros para el Control y Prevención de Enfermedades (CDC), (2021) la infancia media es la etapa que abarca entre los 6 a 8 años de edad. En esta etapa los niños desarrollan rápidamente habilidades físicas, sociales y mentales y es fundamental que en esta etapa el niño aprenda a adquirir confianza en todas las áreas de la vida.

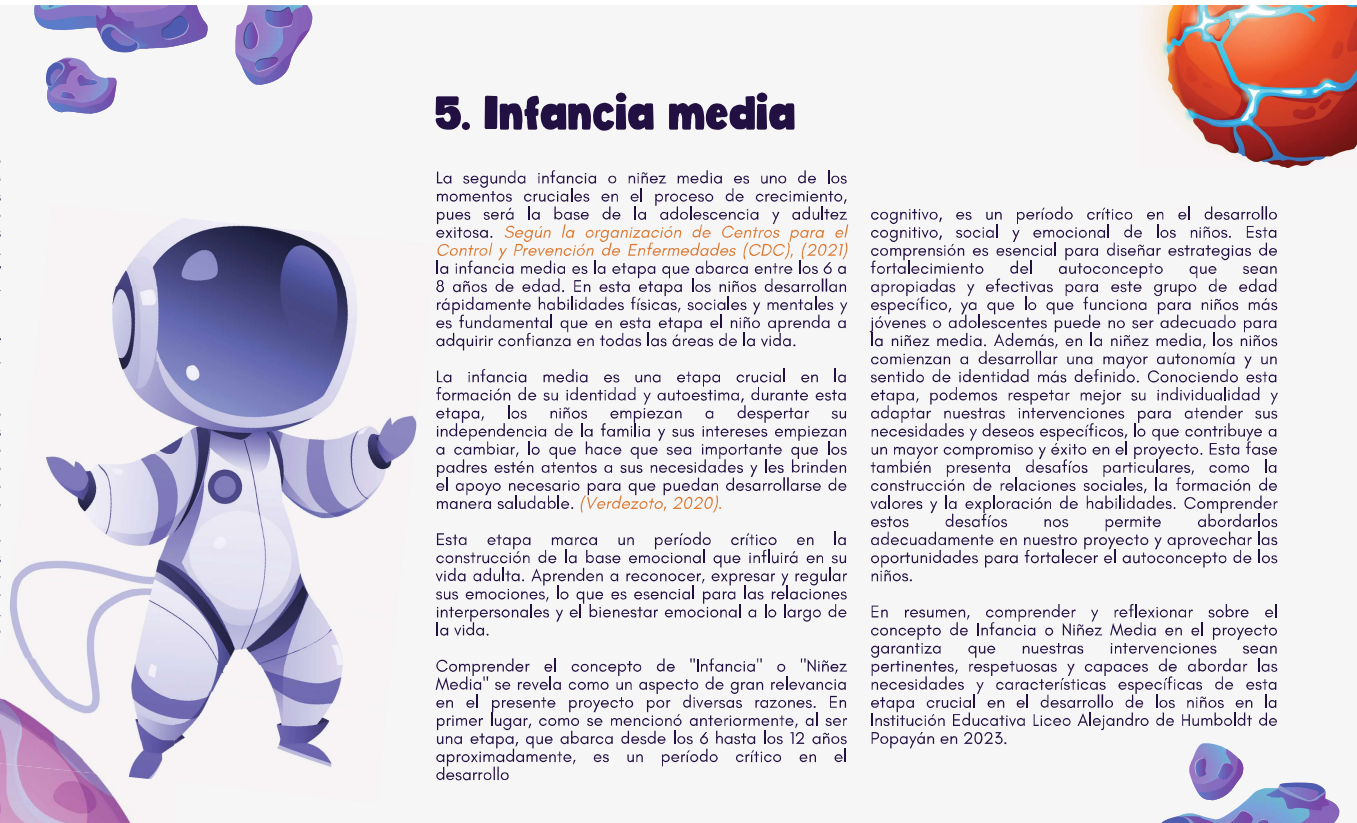
La infancia media es una etapa crucial en la formación de su identidad y autoestima, durante esta etapa, los niños empiezan a despertar su independencia de la familia y sus intereses empiezan a cambiar, lo que hace que sea importante que los padres estén atentos a sus necesidades y les brinden el apoyo necesario para que puedan desarrollarse de manera saludable. (*Verdezoto, 2020*).

Esta etapa marca un período crítico en la construcción de la base emocional que influirá en su vida adulta. Aprenden a reconocer, expresar y regular sus emociones, lo que es esencial para las relaciones interpersonales y el bienestar emocional a lo largo de la vida.

Comprender el concepto de "Infancia" o "Niñez Media" se revela como un aspecto de gran relevancia en el presente proyecto por diversas razones. En primer lugar, como se mencionó anteriormente, al ser una etapa, que abarca desde los 6 hasta los 12 años aproximadamente, es un período crítico en el desarrollo

cognitivo, es un período crítico en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Esta comprensión es esencial para diseñar estrategias de fortalecimiento del autoconcepto que sean apropiadas y efectivas para este grupo de edad específico, ya que lo que funciona para niños más jóvenes o adolescentes puede no ser adecuado para la niñez media. Además, en la niñez media, los niños comienzan a desarrollar una mayor autonomía y un sentido de identidad más definido. Conociendo esta etapa, podemos respetar mejor su individualidad y adaptar nuestras intervenciones para atender sus necesidades y deseos específicos, lo que contribuye a un mayor compromiso y éxito en el proyecto. Esta fase también presenta desafíos particulares, como la construcción de relaciones sociales, la formación de valores y la exploración de habilidades. Comprender estos desafíos nos permite abordarlos adecuadamente en nuestro proyecto y aprovechar las oportunidades para fortalecer el autoconcepto de los niños.

En resumen, comprender y reflexionar sobre el concepto de Infancia o Niñez Media en el proyecto garantiza que nuestras intervenciones sean pertinentes, respetuosas y capaces de abordar las necesidades y características específicas de esta etapa crucial en el desarrollo de los niños en la Institución Educativa Liceo Alejandro de Humboldt de Popayán en 2023.



6. Vulnerabilidad

Vulnerabilidad es el riesgo que una persona, sistema u objeto puede sufrir frente a peligros inminentes, sean ellos desastres naturales, desigualdades económicas, políticas, sociales o culturales. (Equipo editorial, Etece, 2021). Por lo que la vulnerabilidad se refiere a la calidad o estado de estar expuesto a la posibilidad de ser atacado o dañado, ya sea física o emocionalmente. Sin embargo, Pérez de Armiño (1999:11) define la vulnerabilidad como Nivel de riesgo que afronta una familia o individuo a perder la vida, sus bienes y propiedades, y su sistema de sustento (esto es, su medio de vida) ante una posible catástrofe. Dicho nivel guarda también correspondencia con el grado de dificultad para recuperarse después de tal catástrofe

Chambers (1989:1) la explica como “la exposición a contingencias y tensión, y la dificultad para afrontarlas. La vulnerabilidad tiene por tanto dos partes: una parte externa, de los riesgos, convulsiones y presión a la cual está sujeto un individuo o familia; y una parte interna, que es la indefensión, esto es, una falta de medios para afrontar la situación sin pérdidas perjudiciales.”

La vulnerabilidad es un concepto complejo que abarca diferentes componentes, los cuales se manifiestan de forma diferente en cada persona. Según Wilches-Chaux (1989), se identifican diversas formas de vulnerabilidad que una sociedad puede enfrentar, y estas se pueden clasificar. Inicialmente se cuenta con la vulnerabilidad natural, relacionada con condiciones ambientales y sociales esenciales, puede influir en la capacidad de la población para resistir condiciones adversas.

Por otro lado, la vulnerabilidad física, vinculada a la ubicación de la población en zonas de riesgo, a menudo de-

bido a la pobreza y la falta de oportunidades, puede aumentar la exposición a peligros naturales. Además, la vulnerabilidad económica muestra una relación indirecta con los ingresos a nivel nacional, regional o individual, impactando en la capacidad de afrontar fenómenos extremos, especialmente en sectores desfavorecidos. La vulnerabilidad social, caracterizada por una organización y cohesión interna deficiente, puede limitar la capacidad de prevenir o responder a desastres, afectando el acceso a servicios básicos y la recuperación. Asimismo, la vulnerabilidad política, asociada a la concentración de la toma de decisiones y la debilidad en la autonomía regional, puede dificultar la respuesta a problemas relacionados con desastres. Otras vulnerabilidades, como la técnica, ideológica, educativa, cultural, ecológica e institucional, se relacionan con aspectos técnicos, actitudes, educación, identidad cultural, relaciones con el entorno y funcionamiento institucional, respectivamente, y todas desempeñan un papel crucial en la capacidad de una sociedad para enfrentar y adaptarse a situaciones de riesgo y desastre.

Sin embargo, existe un tipo de vulnerabilidad que es pertinente abordar y entender para el desarrollo de este proyecto, el cual es la vulnerabilidad infantil. La vulnerabilidad infantil se refiere a la situación de los niños y niñas que se encuentran en riesgo constante de ser perjudicados, maltratados, perseguidos, lastimados, discriminados, menospreciados o influenciados negativamente por agentes hostiles frente a los que se hallan en situación de inferioridad, indefensión o fragilidad (Rodes Lloret et al., 2010,)

7. Estrategia pedagógicas en la infancia media

Las estrategias pedagógicas en niños de la infancia media se refieren a enfoques y métodos específicos empleados por educadores para promover un aprendizaje efectivo y un desarrollo integral en niños que se encuentran en la etapa de la infancia media, generalmente comprendida entre los 6 y los 11 años de edad (Smith, 2018). Estas estrategias se diseñan con base en la comprensión de las características cognitivas, emocionales y sociales de este grupo etario, con el fin de optimizar su participación activa en el proceso educativo (Brown, 2020).

Las estrategias pedagógicas pueden abordar una variedad de áreas, incluyendo el currículo, la gestión del aula y la interacción maestro-alumno. En este sentido, algunos ejemplos de estrategias pedagógicas efectivas incluyen la enseñanza basada en proyectos, el aprendizaje colaborativo, la adaptación de contenidos a los estilos de aprendizaje individuales y el uso de la tecnología educativa (García, 2021).

La eficacia de las estrategias pedagógicas en la infancia media se ha demostrado en numerosos estudios, que han destacado su capacidad para fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y la motivación intrínseca en los estudiantes (Martínez et al., 2017). Además, estas estrategias pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades socioemocionales clave, como la empatía y la resolución de conflictos, que son fundamentales en esta etapa de desarrollo (Roberts, 2016).

En resumen, las estrategias pedagógicas en niños de la infancia media son enfoques específicos utilizados por los educadores para facilitar un aprendizaje significativo y un desarrollo integral en este grupo etario. Estas estrategias se basan en la comprensión de las necesidades y características de los niños en esta etapa y han demostrado ser efectivas para promover un desarrollo cognitivo y socioemocional saludable



Programa Escuela Nueva (Colombia)

El Programa Escuela Nueva es un modelo educativo innovador que surgió en Colombia en la década de 1970, diseñado para mejorar la calidad de la educación en zonas rurales y marginadas del país. Desarrollado por Vicky Colbert y su equipo en la Fundación Escuela Nueva, este programa se inspiró en la necesidad de ofrecer una educación de calidad a comunidades remotas y desfavorecidas, reconociendo que las metodologías tradicionales no siempre eran efectivas en estos contextos (Colbert, 2004).

El programa Escuela Nueva se ha implementado en varias regiones de Colombia, con un enfoque inicial en áreas rurales y marginadas donde se identificó una necesidad particular de mejorar la calidad de la educación.

La importancia del Programa Escuela Nueva radica en su enfoque centrado en el estudiante, que promueve la participación activa, el aprendizaje colaborativo y el respeto por la diversidad cultural. A través de métodos pedagógicos innovadores, como la enseñanza por ciclos, el trabajo en grupos heterogéneos y el aprendizaje basado en proyectos, Escuela Nueva busca garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todos los niños, independientemente de su ubicación geográfica o condición socioeconómica (Colbert, 2010).

Por lo que este programa ha demostrado ser especialmente pertinente en el contexto educativo actual por su capacidad para fomentar la participación activa, el pensamiento crítico y la creatividad, habilidades indispensables para el siglo XXI.

Su metodología, que valora y respeta la diversidad de habilidades y contextos socioeconómicos y culturales de los estudiantes, promueve la equidad educativa al garantizar una educación de calidad para todos, particularmente en áreas rurales y marginadas. Escuela Nueva aborda el desarrollo integral del estudiante, no solo en lo académico sino también en lo personal, emocional y social, preparándolos para contribuir positivamente a sus comunidades. La adaptabilidad y sostenibilidad del programa, junto con su comprobado impacto positivo en el rendimiento académico y la retención escolar, subrayan su efectividad y relevancia para mejorar la educación en Colombia y otros contextos similares. Este enfoque integral lo convierte en una herramienta valiosa para enfrentar los desafíos educativos contemporáneos, asegurando que todos los niños tengan acceso a una educación que fomente su desarrollo integral y habilidades para la vida.

En el contexto de este proyecto, el Programa Escuela Nueva es relevante debido a su enfoque en el desarrollo integral de los estudiantes, que incluye no solo el aspecto académico, sino también el emocional y social. Al involucrar activamente a los niños en su proceso de aprendizaje y promover su autonomía y autoestima, Escuela Nueva contribuye directamente al fortalecimiento del autoconcepto en la infancia media. Además, su énfasis en la participación y el trabajo en equipo proporciona un marco sólido para el diseño de estrategias pedagógicas que buscan mejorar el bienestar emocional y el desarrollo personal de los niños en esta etapa crucial de su desarrollo.

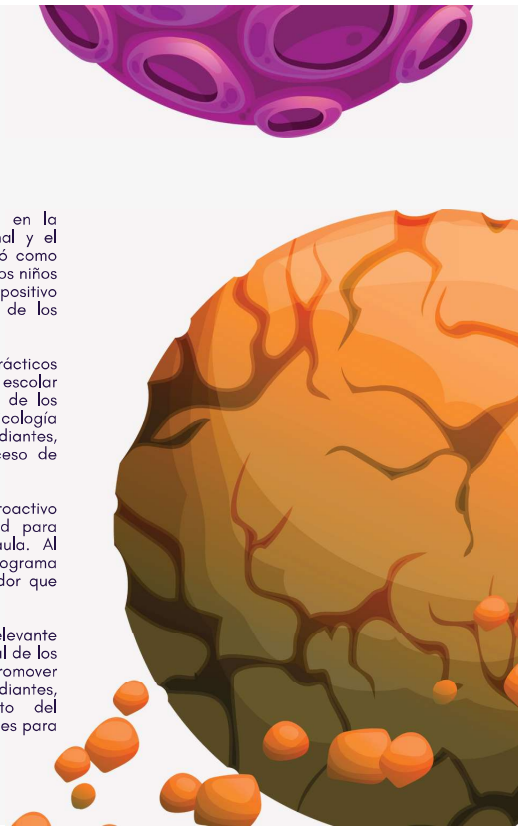
Programa Aulas Felices (España)

El Programa "Aulas Felices" es una iniciativa educativa basada en la psicología positiva, diseñada para promover el bienestar emocional y el desarrollo personal de los estudiantes en el contexto escolar. Surgió como respuesta a la creciente preocupación por el bienestar emocional de los niños y adolescentes, reconociendo la importancia de cultivar un ambiente positivo en el aula para favorecer el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes (García-Cabot & Campos, 2017).

Este programa se centra en proporcionar herramientas y recursos prácticos para los profesores, con el objetivo de ayudarles a crear un entorno escolar que promueva la felicidad, la autoestima y el bienestar emocional de los estudiantes. A través de actividades y estrategias basadas en la psicología positiva, "Aulas Felices" busca fortalecer el autoconcepto de los estudiantes, fomentando una actitud positiva hacia sí mismos y hacia el proceso de aprendizaje (García-Cabot & Campos, 2017).

La importancia del Programa "Aulas Felices" radica en su enfoque proactivo hacia la salud emocional de los estudiantes y en su capacidad para empoderar a los profesores como agentes de cambio en el aula. Al proporcionarles herramientas prácticas y estrategias efectivas, el programa les permite crear un ambiente de aprendizaje positivo y enriquecedor que contribuye al desarrollo integral de los estudiantes.

En el contexto de este proyecto, el Programa "Aulas Felices" es relevante debido a su enfoque en el bienestar emocional y el desarrollo personal de los estudiantes. Al proporcionar actividades y recursos específicos para promover un ambiente positivo en el aula y mejorar el autoconcepto de los estudiantes, este programa complementa los objetivos de fortalecimiento del autoconcepto en la infancia media, ofreciendo herramientas adicionales para enriquecer la experiencia educativa de los niños.



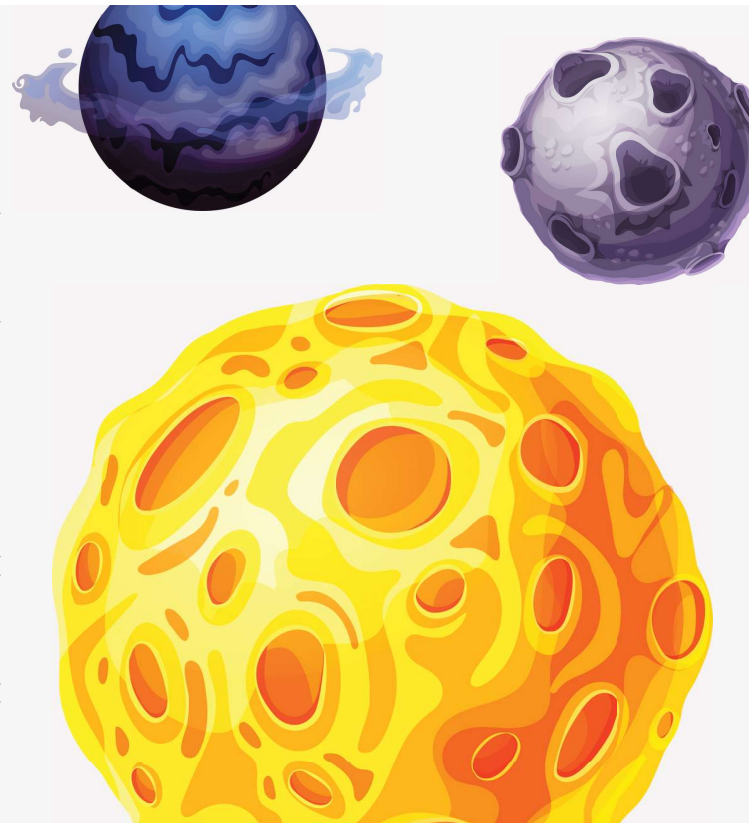
8. Secuencia Didáctica

La secuencia didáctica es un enfoque educativo meticulosamente planificado y estructurado que se emplea en el ámbito pedagógico para organizar y conducir el proceso de enseñanza y aprendizaje hacia el logro de objetivos educativos específicos (Paredes & Betancourt, 2018). Esta planificación se lleva a cabo en etapas secuenciales, comenzando con la identificación clara y precisa de los objetivos de aprendizaje que se desean alcanzar en los estudiantes. Estos objetivos actúan como la piedra angular de toda la secuencia, ya que guían el diseño y desarrollo de las actividades y estrategias pedagógicas.

Una secuencia didáctica incluye la selección cuidadosa de recursos educativos, tales como materiales didácticos, tecnologías, y ejemplos prácticos, que son utilizados para presentar, explorar y consolidar los contenidos educativos (González, 2017). Las actividades y tareas propuestas en una secuencia didáctica están diseñadas para facilitar la comprensión, la práctica y la internalización de los conceptos y habilidades a enseñar, siguiendo una progresión lógica que considera las capacidades y necesidades de los estudiantes.

La evaluación continua y formativa también desempeña un papel integral en una secuencia didáctica (Martínez, 2019). A lo largo del proceso, se realizan evaluaciones regulares para monitorear el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación oportuna. Esta información se utiliza para adaptar la instrucción y brindar apoyo adicional a los estudiantes que lo necesiten.

Por lo que se puede entender como secuencia didáctica a aquel proceso de enseñanza planificado y estructurado que se inicia con la definición de objetivos de aprendizaje y luego procede a través de etapas secuenciales que incluyen la selección de recursos y la implementación de actividades diseñadas para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. La evaluación continua se utiliza para supervisar el progreso y mejorar la instrucción a medida que se avanza en la secuencia. Este enfoque tiene como objetivo optimizar el proceso de aprendizaje y garantizar que los estudiantes alcancen los objetivos educativos establecidos.



Según Paredes y Betancourt (2018), el primer paso en la construcción de una secuencia didáctica es la definición clara y específica de los objetivos de aprendizaje que se desean alcanzar. Estos objetivos deben ser medibles y orientados a resultados para guiar la planificación de las actividades y la evaluación del aprendizaje. Posteriormente se deben definir objetivos. González (2017) sugiere que después de establecer los objetivos, se deben seleccionar los contenidos y temas pertinentes que se relacionen con los objetivos de aprendizaje. Es importante considerar el nivel de dificultad y la adecuación de los contenidos a la edad y nivel de los estudiantes. Teniendo estos objetivos ya claros se pasa a una etapa de diseño en la que ya se determinan que estrategias son las más pertinentes para abordar. Martínez (2019) destaca la importancia de diseñar actividades y estrategias pedagógicas que sean coherentes con los objetivos y los contenidos seleccionados. Esto implica la elección de métodos de enseñanza, recursos educativos, ejemplos prácticos y ejercicios que ayuden a los estudiantes a comprender y aplicar los conceptos.

Las actividades deben organizarse secuencialmente en un orden lógico. La secuencia debe tener un inicio, desarrollo y cierre, de manera que los estudiantes puedan avanzar de manera progresiva en su aprendizaje. De acuerdo con Brown y García (2018), se debe planificar la evaluación a lo largo de la secuencia para medir el progreso de los estudiantes. Esto puede incluir evaluaciones formativas y sumativas. La retroalimentación proporcionada a los estudiantes debe ser constructiva y ayudarles a mejorar. Es fundamental estar dispuesto a adaptar y revisar la secuencia didáctica a medida que se avanza. Si los resultados de la evaluación indican que algunos estudiantes tienen dificultades, es importante ajustar la enseñanza y proporcionar apoyo adicional.

La construcción de una secuencia didáctica implica la planificación y organización cuidadosa de objetivos de aprendizaje, contenidos, actividades, evaluación y retroalimentación, todo ello en un proceso iterativo que busca la mejora continua del aprendizaje de los estudiantes. Cada etapa debe estar alineada con los objetivos educativos y adaptarse según las necesidades de los estudiantes y los resultados de la evaluación.



Definición del Aliado y experta

Aliado

La escuela **Liceo Alejandro de Humboldt** en la ciudad de Popayán, ubicada en el departamento del Cauca, se presenta como aliado estratégico para el desarrollo del presente proyecto de grado, ya que es una institución que comparte un interés en el bienestar y desarrollo integral de los niños que asisten a escuelas públicas vulnerables y de bajos recursos en el suroccidente colombiano.

La misión del colegio es brindar una educación de alta calidad a sus estudiantes y promover valores como el respeto, la responsabilidad y la solidaridad ya que la escuela Liceo Alejandro de Humboldt es **una institución educativa comprometida con la formación integral de sus alumnos.**

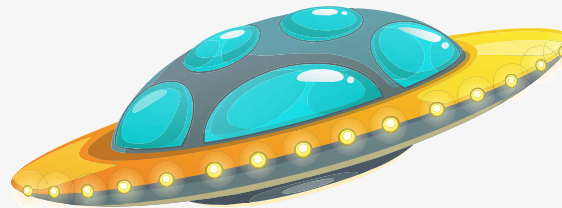
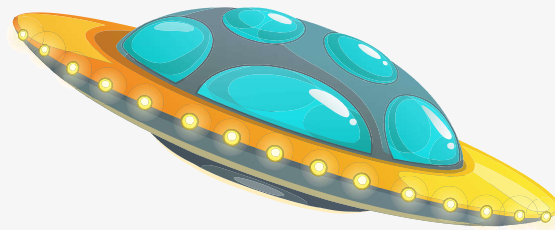
Al estar **ubicada en una zona vulnerable**, enfrenta desafíos específicos que afectan el desarrollo personal y académico de sus estudiantes. La participación del Liceo Alejandro de Humboldt en este proyecto permitirá obtener información directa y relevante sobre cómo el entorno escolar influye en el desarrollo del autoconcepto de los niños, así como identificar posibles áreas de mejora en la implementación de estrategias pedagógicas y de apoyo emocional.

Expertas

1. Psicóloga

Leidy Johana Uribe

Psicóloga de profesión, Voluntaria De la Cruz roja Colombiana, Especialista en educación y discapacidad de la Universidad del Cauca, Maestría en educación de la Pontificia Universidad Javeriana, Experiencia de mas de 10 años trabajando con población vulnerable y aproximadamente 5 años trabajando como docente orientadora en instituciones educativas públicas con niños en primera infancia hasta estudiantes de último grado



2. Docente

Leidy Johana Truques Cerón

Licenciada en educación básica con énfasis lengua castellana e inglés, maestría en educación desde la diversidad. Ha trabajado con niños de primera infancia por mas de 15 años, es docente de la escuela aproximadamente desde hace 3 años y medio y haciendo acompañamiento en las materias como español, ingles, matemáticas.

Usuario

Niños y niñas que se encuentran en la etapa de la **infancia media**, especialmente en el grado segundo y tercero de primaria, de la **institución educativa Liceo Alejandro de Humboldt** de la ciudad de Popayán.

Contexto enmarcado por la **pobreza, el desplazamiento por el conflicto armado** y los demás flagelos propios de comunidades deprimidas.



Su nivel socioeconómico es bajo, y su **acceso a recursos** y oportunidades educativas puede ser **limitado**.

1

La **etapa de la infancia temprana**, es un período clave para la formación del auto concepto, los niños comienzan a adquirir una mayor conciencia de sí mismos y de su entorno social.

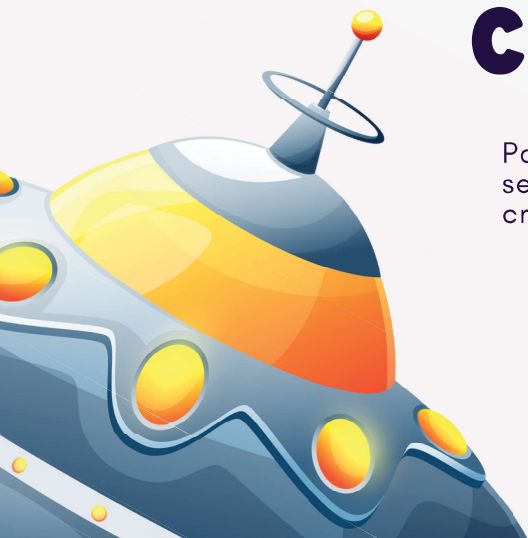
Estos niños pertenecen a diversas comunidades con **diferentes tradiciones** y valores, lo que puede influir en su desarrollo del autoconcepto.

2

3

Las **relaciones familiares** y el **entorno social** en el que crecen pueden afectar su percepción de sí mismos y su autoestima.

Benchmarking Criterios



Para el desarrollo del benchmarking se consideraron principalmente 4 criterios:

- Habilidades
- Diseño Visual
- Insumos y Material de Apoyo
- Lenguaje

- **Habilidades:** Se enfoca en las competencias específicas que la herramienta busca desarrollar en los niños. Estas habilidades pueden ser cognitivas, emocionales, sociales, físicas, o una combinación de estas. Considera cómo la herramienta contribuye al crecimiento personal del niño, el desarrollo de su autoconcepto, y su capacidad para interactuar con el mundo que les rodea.
- **Diseño Visual:** Se centra en la estética y la presentación gráfica de los materiales o recursos utilizados en el proyecto. Evalúa la calidad del diseño gráfico, la claridad de las representaciones visuales y la coherencia estilística para asegurar que sean atractivos y comprensibles para los niños.
- **Insumos y Material de Apoyo:** Se refiere a la estructura de la herramienta, la variedad y materiales complementarios que se proporcionan. Esto puede incluir guías para docentes, actividades, juegos, lecturas adicionales, etc.
- **Lenguaje:** Se refiere a la forma en que se comunica la información, la claridad, la adecuación y la accesibilidad del lenguaje utilizado para asegurar que sea comprensible y apropiado para la edad de los niños a quienes se dirige el proyecto.

Sectorial:



Corporación juego y Niñez

(La Metodología NAVES)
 Utiliza el juego para promover el bienestar y los derechos de niños, adolescentes y sus familias en Colombia. A través de actividades lúdicas que fomentan la creatividad, la socialización y el desarrollo humano.



ATENCIÓN INTEGRAL A LA PRIMERA INFANCIA

Estrategia De Cero a Siempre (DCAS)

La estrategia del gobierno colombiano, busca el desarrollo integral de niños menores de seis años, enfocándose en salud, educación, nutrición y protección, especialmente para los más vulnerables.



Second Step® Elementary Digital Program

Plataforma educativa diseñada para promover el desarrollo socioemocional de los estudiantes en la etapa de educación primaria. Utiliza contenido interactivo y recursos multimedia para enseñar habilidades de inteligencia emocional, resolución de problemas, manejo de conflictos y empatía, etc.



Sanford Harmony

Programa educativo diseñado para promover habilidades sociales y emocionales en niños desde preescolar hasta la secundaria. Su enfoque en el desarrollo integral de los estudiantes, reconoce la necesidad de cultivar habilidades socioemocionales junto con el aprendizaje académico.

Matriz de doble entrada

Criterios: 1. Habilidades 2. Diseño visual 3. Insumos Material de apoyo 4. Lenguaje

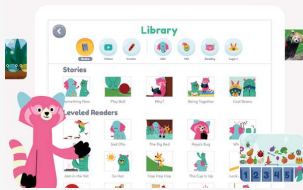
	1	2	3	4	Total
	5	3	4	5	17/20
	4	3	5	4	16/20
	5	5	5	5	20/20
	5	4	5	5	19/20
Total	19/15	15/15	19/15	19/15	

NO Sectorial:



Juego de mesa de fiesta BEAT THAT!

Utiliza el juego para promover el bienestar y los derechos de niños, adolescentes y sus familias en Colombia. A través de actividades lúdicas que fomentan la creatividad, la socialización y el desarrollo humano.



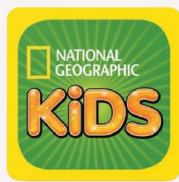
Plataforma Educativa KHAN ACADEMY KIDS

Esta plataforma digital ofrece una amplia gama de recursos educativos diseñados específicamente para niños en edad preescolar y primaria y llamativa por su enfoque innovador para fomentar el aprendizaje autónomo y la exploración creativa.



Juego de mesa Didáctico STORY CUBES

Juego de mesa creativo y estimulante que promueve la narración, la imaginación y el pensamiento lateral en niños. No hay reglas estrictas ni límites, lo que fomenta la creatividad y el pensamiento flexible.



Plataforma Educativa National Geographic Kids

Utiliza el juego para promover el bienestar y los derechos de niños, adolescentes y sus familias en Colombia. A través de actividades lúdicas que fomentan la creatividad, la socialización y el desarrollo humano.

Matriz de doble entrada

Criterios: 1. Habilidades 2. Diseño visual 3. Insumos Material de apoyo 4. Lenguaje

	1	2	3	4	Total
	5	5	5	5	20/20
	5	5	4	5	19/20
	5	4	3	3	14/20
	4	4	3	4	15/20
Total	18/13	17/13	15/13	18/13	

Hallazgos

Benchmarking Sectorial

- Las herramientas como "Second Step® Elementary Digital Program (Mind Yeti)" y "Sanford Harmony" destacan por su fuerte enfoque en el desarrollo socioemocional de los estudiantes, lo que refleja una tendencia creciente en la educación hacia el bienestar emocional.
- La presencia de material de apoyo bien desarrollado es una característica común en todas las herramientas, lo que indica la reconocida importancia de proporcionar recursos adicionales para enriquecer la experiencia de aprendizaje.



- Aunque todas las herramientas muestran una buena puntuación en Diseño Visual, existen diferencias en la forma en que se aborda este aspecto, lo que sugiere que el diseño gráfico y la presentación visual son consideraciones importantes en la efectividad de una herramienta educativa.
- La evaluación destaca la complementariedad entre las herramientas, lo que sugiere que la combinación de diferentes herramientas puede ofrecer una experiencia educativa más completa y equilibrada al abordar una variedad de necesidades de aprendizaje y desarrollo de los estudiantes.

Hallazgos

Benchmarking NO Sectorial:

- **Habilidades:** Se enfoca en las competencias específicas que la herramienta busca desarrollar en los niños. Estas habilidades pueden ser cognitivas, emocionales, sociales, físicas, o una combinación de estas. Considera cómo la herramienta contribuye al crecimiento personal del niño, el desarrollo de su autoconcepto, y su capacidad para interactuar con el mundo que les rodea.
- **Diseño Visual:** Se centra en la estética y la presentación gráfica de los materiales o recursos utilizados en el proyecto. Evalúa la calidad del diseño gráfico, la claridad de las representaciones visuales y la coherencia estilística para asegurar que sean atractivos y comprensibles para los niños.



- **Habilidades:** Se enfoca en las competencias específicas que la herramienta busca desarrollar en los niños. Estas habilidades pueden ser cognitivas, emocionales, sociales, físicas, o una combinación de estas. Considera cómo la herramienta contribuye al crecimiento personal del niño, el desarrollo de su autoconcepto, y su capacidad para interactuar con el mundo que les rodea.
- **Diseño Visual:** Se centra en la estética y la presentación gráfica de los materiales o recursos utilizados en el proyecto. Evalúa la calidad del diseño gráfico, la claridad de las representaciones visuales y la coherencia estilística para asegurar que sean atractivos y comprensibles para los niños.

Metodología Espejo

El marco metodológico de esta investigación se apoya en un enfoque de investigación mixto que combina tanto la investigación descriptiva como la explicativa para abordar exhaustivamente el problema de estudio. En la fase descriptiva, se utilizarán herramientas de investigación cualitativas, como entrevistas, observación participante y focus groups, para explorar y comprender a fondo las experiencias y perspectivas de los participantes.

Esto permitirá una visión holística del fenómeno investigado. Además, se aplicarán dos metodologías proyectuales, Design Thinking y DCU (Diseño centrado en el usuario), para proporcionar un marco estructurado y creativo para la generación de soluciones basadas en los hallazgos cualitativos



“ Fase 1: Conociéndome ”

En esta etapa inicial, se busca una comprensión enriquecida de las necesidades, percepciones y desafíos de los niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa Liceo Alejandro de Humboldt en la ciudad de Popayán (Depto del Cauca), en relación con su Autoconcepto. Para lograrlo, se emplean múltiples herramientas cualitativas, como el análisis de documentación, entrevistas a profundidad, observación participante y mapas de empatía. Esta fase establece una base sólida para el proyecto al proporcionar una visión holística del fenómeno investigado. El objetivo principal de esta fase es alcanzar una comprensión profunda de cómo los niños se ven a sí mismos y cómo experimentan su autoconcepto. Se busca ir más allá de las percepciones superficiales para descubrir las creencias y sentimientos subyacentes, así mismo se pretende identificar los desafíos específicos que los niños enfrentan en relación con su autoconcepto y centrarse en áreas clave que requieren intervención y apoyo.

Entrevista 1



PSICÓLOGA : Leidy Jhoana Uribe

Especialista en educación y discapacidad de la Universidad del Cauca, Maestría en educación de la Pontificia Universidad Javeriana, Experiencia de mas de 10 años trabajando con población vulnerable y aproximadamente 5 años trabajando como docente orientadora en instituciones educativas públicas con niños en primera infancia hasta estudiantes de último grado

***Objetivo de la entrevista:** Identificar los factores y los desafíos emocionales influyentes en el desarrollo del autoconcepto desde perspectivas psicológicas y pedagógicas de los niños que se encuentran en la infancia media, específicamente en el grado tercero.

Principales preguntas de investigación

1. Cuáles son los principales factores que pueden influir en el desarrollo del autoconcepto en los niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa Liceo Alejandro de Humboldt ?
2. ¿Cuál debería ser la red de apoyo para el niño en relación a la construcción del autoconcepto teniendo en cuenta su contexto de vulnerabilidad?
3. ¿Cómo identificar a los niños que pueden estar experimentando desafíos en su autoconcepto?

Hallazgos

- El hogar de los niños entrevistados se identificó como un factor principal en la configuración de su autoconcepto. Muchos de estos niños viven en hogares disfuncionales y conflictivos, con situaciones de abuso verbal, físico y sexual. Estas experiencias negativas en el hogar tienen un impacto significativo en la autoestima y la percepción de sí mismos de los niños.
- El entorno en el que estos niños se desenvuelven está marcado por la pobreza extrema, la violencia, la delincuencia y la escasez de recursos básicos. La exposición constante a estas condiciones adversas contribuye a la configuración negativa de su autoconcepto y afecta su desarrollo emocional y personal.
- La gran mayoría de los niños de la institución enfrentan desafíos personales y emocionales significativos, como una baja autoestima, escaso amor propio y, en algunos casos, sentimientos de odio hacia sí mismos. Estos desafíos están estrechamente relacionados con las difíciles condiciones en las que crecen y la falta de apoyo emocional.
- La entrevista resaltó la importancia crucial de la escuela, los docentes y los padres en la construcción del autoconcepto de los niños. Los logros, palabras de afirmación y métodos pedagógicos utilizados por estos actores desempeñan un papel fundamental en permitir que los niños desarrollen una percepción positiva y asertiva de sí mismos.

Entrevista 2



RECTOR : John Sandoval Rincón

Rector de la escuela durante 18 años. Experiencia docente de 12 años en Básica Primaria y Secundaria, seguidos de 5 años como docente de Media Académica en Bogotá y Popayán. Ejerció durante 8 años como docente en la facultad de Educación y Psicología en Popayán. Tiene múltiples reconocimientos, incluyendo el título de Mejor Rector de Popayán en varios años y el prestigioso Premio Compartir como el Mejor Rector de Colombia en 2015.

***Objetivo de la entrevista:** Comprender la perspectiva y enfoque de la escuela en relación con el desarrollo del autoconcepto de los estudiantes de tercer grado, identificar los desafíos y recursos disponibles, y explorar estrategias efectivas para mejorar el autoconcepto en el entorno escolar

Principales preguntas de investigación

1. Desde la perspectiva de la escuela, ¿cómo se valora la importancia del desarrollo del autoconcepto?
2. Cómo se manejan las barreras o desafíos financieros para implementar programas destinados a fortalecer el autoconcepto en la escuela?
3. ¿Cómo se integra la promoción del autoconcepto en el currículo escolar y en las actividades extracurriculares?

Hallazgos

- La escuela carece de programas específicos destinados al desarrollo del autoconcepto en los niños de tercer grado. A pesar de su enfoque en una educación integral, no se han implementado estrategias dirigidas a fortalecer la percepción de sí mismos y la autoestima de los estudiantes en esta etapa crucial de la infancia.
- La institución educativa muestra un genuino interés en apoyar a sus estudiantes en aspectos tanto académicos como emocionales y personales. Existe una voluntad por parte de la escuela de involucrarse en el bienestar integral de los niños, reconociendo la importancia del desarrollo emocional en su éxito académico y personal.
- El rector y la escuela están dispuestos a colaborar en iniciativas que fortalezcan el autoconcepto de los estudiantes. Están abiertos a explorar estrategias efectivas y recursos disponibles para mejorar la autoimagen y la confianza en sí mismos de los niños en el entorno escolar.
- Existe un compromiso firme de la escuela en el desarrollo académico y emocional de los estudiantes. La institución ve el autoconcepto como un componente esencial para el éxito en la educación y la vida, y busca activamente maneras de abordar este aspecto en su enfoque educativo.

Entrevista 3



DOCENTE : Leidy Jhoana Truques Cerón

Licenciada en educación básica con énfasis lengua castellana e inglés, maestría en educación desde la diversidad. Ha trabajado con niños de primera infancia por más de 15 años, es docente de la escuela aproximadamente desde hace 3 años y medio y haciendo acompañamiento en las materias como español, inglés, matemáticas.

***Objetivo de la entrevista:** Reconocer desafíos específicos y las estrategias pedagógicas sobre la observación y experiencia directa de la docente para el fortalecimiento del autoconcepto positivo en los estudiantes del grado tercero.

Principales preguntas de investigación

1. ¿Cómo describiría el ambiente en el aula y cómo contribuye a fortalecer el autoconcepto de los niños?
2. ¿Cuáles son las actividades o ejercicios que ha encontrado más efectivos para promover un autoconcepto positivo en estos niños?
3. ¿Cuál es la importancia de la interacción social entre los niños para el desarrollo del autoconcepto en este grupo?

Hallazgos

- La entrevista reveló que a pesar de que la profe busca un ambiente ameno para los niños en el aula de clase, en esta inevitablemente se presentan situaciones de bullying, donde los niños se dirigen comentarios hirientes entre ellos, afectando a otros de manera psicológica, emocional y personal. Estas experiencias negativas en el entorno escolar tienen un impacto significativo en la autoestima y el bienestar emocional de los niños.
- La docente ha abordado temas generales como el amor propio y la autoestima, sin embargo no se han llevado a cabo actividades específicas para fortalecer el autoconcepto de los niños. La falta de material y recursos adecuados limita la capacidad de la docente para abordar este tema de manera lúdica, dinámica y concreta en el aula de clase.
- El reconocimiento de los logros de los niños tiene un impacto positivo en su autoestima y confianza en sí mismos. A través de prácticas como otorgar puntos o listones por los logros realizados en la semana, se crea un ambiente participativo y saludable en el aula de clase, promoviendo la autovaloración de los niños.
- La interacción social entre los niños se identificó como fundamental para el desarrollo del autoconcepto en este grupo. Los niños que tienen dificultades para establecer relaciones sociales pueden experimentar emociones negativas, como soledad, aislamiento y tristeza. La falta de habilidades sociales, la baja autoestima y la desconfianza en las figuras de autoridad son desafíos comunes que enfrentan estos niños, especialmente aquellos que han experimentado abuso y violencia en el hogar.

Conclusiones

- La entrevista reveló que a pesar de que la profe busca un ambiente ameno para los niños en el aula de clase, en esta inevitablemente se presentan situaciones de bullying, donde los niños se dirigen comentarios hirientes entre ellos, afectando a otros de manera psicológica, emocional y personal. Estas experiencias negativas en el entorno escolar tienen un impacto significativo en la autoestima y el bienestar emocional de los niños.
- La docente ha abordado temas generales como el amor propio y la autoestima, sin embargo no se han llevado a cabo actividades específicas para fortalecer el autoconcepto de los niños. La falta de material y recursos adecuados limita la capacidad de la docente para abordar este tema de manera lúdica, dinámica y concreta en el aula de clase.
- El reconocimiento de los logros de los niños tiene un impacto positivo en su autoestima y confianza en sí mismos. A través de prácticas como otorgar puntos o listones por los logros realizados en la semana, se crea un ambiente participativo y saludable en el aula de clase, promoviendo la autovaloración de los niños.

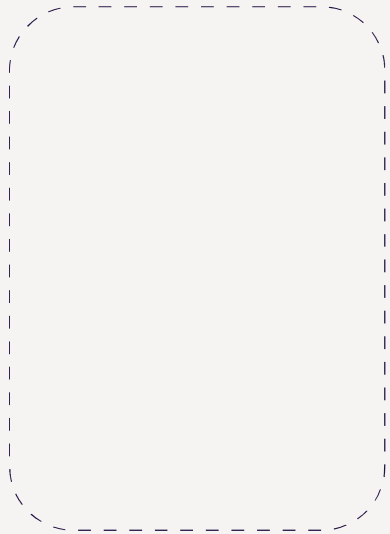


2.Observación Participante

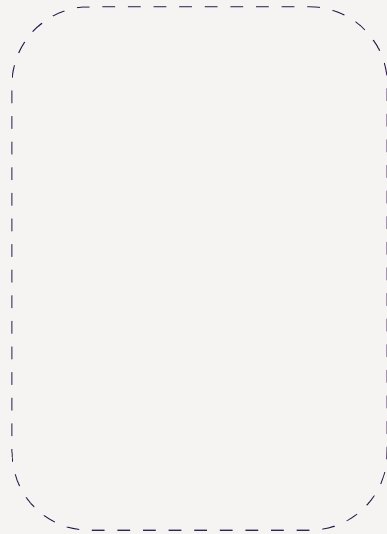


Hallazgos

¿Cómo me ven los demás?



¿Cómo me veo yo?



A partir de los dibujos realizados, se observó un nivel notablemente bajo de autoconcepto en los niños, evidenciando el profundo impacto que tienen los entornos marcados por la violencia, el abuso y la pobreza en su percepción de sí mismos y en cómo creen que son percibidos por los demás. Mayormente, las imágenes reflejaron una autopercepción negativa y una suposición de percepción externa también negativa.

Este hallazgo subraya la urgencia de abordar estos temas mediante intervenciones educativas y psicosociales, enfocadas en promover una imagen positiva de sí mismos entre los niños vulnerables, para fortalecer su autoestima y bienestar emocional.

Se encontró que a los niños les resultó desafiante identificar aspectos positivos en sí mismos, destacando la dificultad para reconocer y valorar sus propias cualidades y fortalezas. Este hallazgo subraya la importancia de implementar intervenciones que fomenten el autoconcepto y el reconocimiento de las cualidades positivas de los niños, con el objetivo de promover su bienestar emocional y fortalecer su autoestima.

Se les solicitó a los niños representar por medio de un dibujo, cómo se ven a sí mismos y cómo creen que los ven los demás, eso con el fin de obtener una comprensión más profunda de sus autopercepciones y de la influencia del entorno en su autoimagen.

Hallazgos

Hallazgos

A través de la observación directa y participante en entornos escolares y actividades relacionadas con los niños de tercer grado, se recopilan datos sobre su comportamiento, interacciones y reacciones en situaciones cotidianas que puedan estar relacionadas con su autoconcepto. Se identificaron varios hallazgos significativos relacionados con su autoconcepto y comportamiento social.

- Los niños de tercer grado muestran un **autoconcepto predominantemente bajo**, como evidenciado por sus dibujos que reflejan **percepciones negativas de sí mismos**, como la soledad, tristeza y autocrítica en la apariencia física.
- Aunque **muestran resiliencia** en ciertas situaciones, como superar dificultades académicas o participar activamente en juegos, esta **fortaleza interior** no siempre se refleja en sus representaciones dibujadas de sí mismos.
- Se observan momentos de **empatía** y **comprensión** hacia los sentimientos de sus compañeros, especialmente en situaciones de conflicto o tristeza, lo que sugiere una **capacidad de conexión emocional** más profunda de lo que las interacciones superficiales indican.



- Las **actividades lúdicas** son **más atractivas** para los niños que las actividades de dibujo, lo que sugiere un mayor nivel de motivación y compromiso con el aprendizaje cuando se emplean **enfoques más dinámicos y participativos**.
- A pesar de la aparente preferencia por actividades lúdicas sobre las de dibujo, los niños muestran un genuino interés y **curiosidad** por **aprender nuevos conceptos**, especialmente cuando se sienten motivados o inspirados.
- La disposición de los niños para **compartir experiencias** que impactaron su autoconcepto indica la influencia significativa del reconocimiento y apoyo de adultos significativos, así como de los comentarios tanto positivos como negativos de compañeros, padres, familiares y docentes.

Conclusión

Estos hallazgos sugieren la importancia de abordar el desarrollo del autoconcepto y las habilidades sociales en este grupo de niños, mediante estrategias que promuevan la autoestima, el respeto mutuo y la colaboración, así como la integración de actividades lúdicas que estimulen su participación y compromiso en el proceso de aprendizaje.

Mapas de Empatía

Se hizo uso de esta herramienta para comprender y representar de manera más profunda las necesidades, deseos, motivaciones, y emociones tanto de los docentes como la de los niños de tercer grado en la institución educativa Liceo Alejandro de Humboldt en contextos de vulnerabilidad.

Para su elaboración, se tuvo en cuenta los siguientes elementos clave:

- **Necesidades y deseos:** ¿Qué necesidades tienen estos niños en relación con el fortalecimiento del autoconcepto? ¿Qué desean lograr en este aspecto? Anota sus necesidades y deseos específicos.
- **Frustraciones y desafíos:** ¿Cuáles son los principales obstáculos o desafíos que enfrentan estos niños en su entorno? ¿Qué les frustra en relación con su autoconcepto? Registra sus preocupaciones y dificultades.



- **Motivaciones y aspiraciones:** ¿Qué les motiva a mejorar su autoconcepto? ¿Qué aspiraciones tienen para sí mismos? Anota sus objetivos y metas.
- **Emociones y sentimientos:** Identifica las emociones y sentimientos que experimentan estos niños en relación con su autoconcepto. ¿Se sienten inseguros, felices, tristes, confiados? Registra las emociones que influyen en su percepción de sí mismos.
- **Influencias externas:** ¿Qué factores externos influyen en la forma en que estos niños ven su autoconcepto? Esto puede incluir influencias familiares, escolares, culturales y sociales.
- **Citas o frases clave:** Incluye citas o frases directas de los niños o de cualquier otra fuente relevante que ilustren sus pensamientos y sentimientos sobre su autoconcepto.



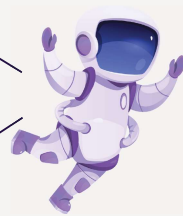
Nombre: María Jose

¿Qué piensa y siente?

- A menudo se siente vulnerable y asustada en su entorno.
- Quiere destacar en la escuela y ganarse el respeto de los demás.
- A veces se siente triste y herida por las experiencias de violencia y abuso.

¿Qué oye?

- Comentarios hirientes y negativos que los niños se hacen entre sí en el aula.
- Comentarios positivos al momento del reconocimiento de los logros en la autoestima de los niños.
- Las dificultades y desafíos que enfrentan los niños en su entorno, su interacción social y relaciones con sus compañeros.



¿Qué ve?

- Los efectos negativos de baja autoestima
- Impacto que tiene el entorno en el desarrollo emocional de los niños.
- La importancia de reconocer los logros para promover su autovaloración.
- La necesidad de fomentar la interacción social para mejorar su autoconcepto y habilidades sociales.

¿Qué dice y hace?

- Trata de que el ambiente en el aula clase sea ameno
- Fomenta la autovaloración y el reconocimiento de la individualidad entre sus estudiantes.
- Construye en los niños una mentalidad de crecimiento y reducir el temor al fracaso.

Problemas y desafíos

- Experimenta la presión de mantenerse a salvo y lidiar con experiencias traumáticas.
- Puede tener dificultades para concentrarse en la escuela debido a sus preocupaciones.
- Enfrenta desafíos adicionales debido al abuso, la violencia y la falta de recursos.

Necesidades y deseos

- Desea que todos los niños se sientan valorados y seguros en su entorno escolar.
- Necesita apoyo y recursos adicionales para abordar adecuadamente las situaciones de bullying y promover el desarrollo del autoconcepto en el aula.

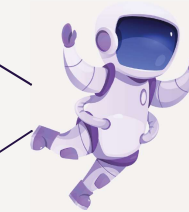
Nombre: Juan Sebastian

¿Qué piensa y siente?

- A menudo se siente inseguro y preocupado por su entorno.
- Quiere ser fuerte y capaz de protegerse a sí mismo.
- A veces se siente triste y asustado por las situaciones de violencia.

¿Qué oye?

- Conversaciones de sus padres sobre las dificultades financieras y la seguridad.
- Comentarios de sus compañeros de clase sobre su apariencia y situación.
- Historias de adultos sobre la importancia de la resiliencia y la protección.



¿Qué ve?

- Compañeros de clase agresivos.
- Hogares con recursos limitados y vecindarios en desventaja.
- A veces, situaciones de violencia en su comunidad.

¿Qué dice y hace?

- Trata de ser amigable con sus compañeros de clase
- Es extrovertido, intenta sentirse mejor hablando sobre sus problemas.
- Busca apoyo en su familia cuando se siente asustado.

Problemas y desafíos

- Experimenta la presión de mantenerse a salvo en su entorno.
- Puede tener dificultades para concentrarse en la escuela debido a sus preocupaciones.
- Enfrenta desafíos adicionales debido a la violencia y la falta de recursos.

Necesidades y deseos

- Desea sentirse seguro y protegido en su entorno.
- Necesita apoyo emocional y cuidado de sus padres y familia.
- Quiere tener éxito en la escuela y sentirse valorado.

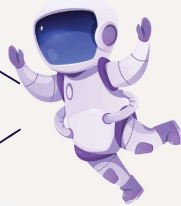
Nombre: Leidy Jhoana Truques Cerón

¿Qué piensa y siente?

- Se siente comprometida a crear un ambiente seguro y saludable donde los niños puedan desarrollar una imagen positiva de sí mismos.
- Se preocupa por el desarrollo emocional y personal en sus estudiantes.
- Siente frustración por la falta de recursos y material para abordar el autoconcepto en el aula.

¿Qué oye?

- Expectativas de la administración escolar.
- Conversaciones de padres discutiendo con sus alumnos.
- Comentarios hirientes de sus compañeros de clase sobre su situación y apariencia.
- Experiencias alarmantes de los niños en su entorno



¿Qué ve?

- Estrés, ansiedad o tristeza en algunos alumnos.
- Compañeros de clase que pueden ser crueles en ocasiones.
- Hogares modestos y la falta de recursos en la escuela.
- A veces, situaciones de violencia en la escuela
- Abuso en sus alumnos dentro de un contexto familiar

¿Qué dice y hace?

- Trata de ser amable con sus compañeros de clase, incluso si la intimidan.
- Puede ser reservada y guardar sus emociones para sí misma.
- Busca refugio en la amistad y el apoyo de su mejor amiga en la escuela.

Problemas y desafíos

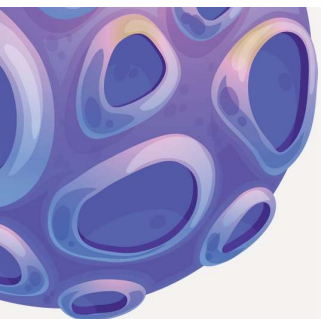
- Falta de recursos, materiales educativos didácticos y de apoyo profesional que fomenten el desarrollo emocional y psicológico de los niños
- La violencia acompañada de la vulnerabilidad en los hogares y comunidades de los niños crean desafíos significativos para su desarrollo emocional y social.

Necesidades y deseos

- Necesita herramientas y estrategias para fortalecer el autoconcepto de sus alumnos.
- Desea crear un ambiente de aula seguro donde los niños se sientan valorados y apoyados.



Hallazgos



Docente

El análisis del mapa de empatía de la profesora Leidy Jhoana Truques Cerón destaca su profunda conciencia y empatía hacia los retos y dificultades de sus alumnos, tanto en el entorno escolar como en el familiar.

Se enfrenta a la frustración por la escasez de recursos para promover el bienestar y desarrollo del autoconcepto de los estudiantes. Está comprometida con crear un ambiente seguro y aboga por un soporte integral para los educadores, que incluya formación especializada y apoyo emocional.

Además, subraya la necesidad de programas de apoyo familiar y estrategias educativas enfocadas en la resiliencia y el bienestar emocional de los niños, para asegurar su adecuado desarrollo en todos los ámbitos.

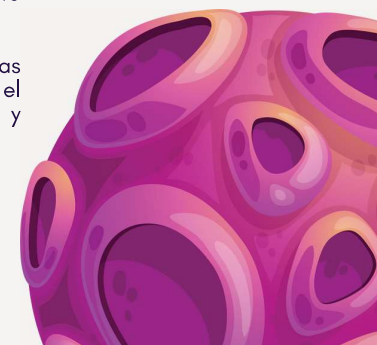
Estudiantes

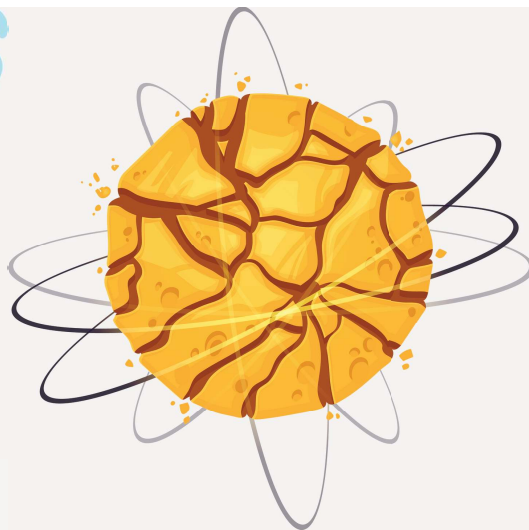
Los mapas de empatía de los dos estudiantes, refleja cómo el entorno hostil, marcado por la vulnerabilidad y la violencia, afecta negativamente el autoconcepto y el bienestar emocional de un niño y una niña.

A pesar de su deseo compartido de seguridad y protección, ambos demuestran una notable resiliencia y el deseo de superación.

La intimidación y las interacciones sociales negativas impactan su autoestima, resaltando la importancia crítica de crear entornos educativos seguros y proporcionar un soporte robusto por parte de los adultos significativos en sus vidas.

Esto subraya la urgencia de implementar estrategias específicas de apoyo que consideren tanto la seguridad física como el bienestar emocional, derivadas de las percepciones y experiencias recogidas del mapa de empatía.





2. Descubriendo Horizontes



La fase "Descubriendo Horizontes" representa un paso crucial en la Metodología Espejo para el fortalecimiento del autoconcepto en niños de tercer grado de primaria. Esta etapa se centra en la contextualización del proyecto y en garantizar que esté perfectamente alineado con las necesidades reales de los niños, lo que es esencial para el desarrollo de soluciones efectivas y significativas. El objetivo principal de esta fase es situar el proyecto en el contexto adecuado. Esto implica comprender el entorno en el que los niños desarrollan su autoconcepto, incluyendo su entorno escolar, familiar y social. Una parte esencial de esta etapa es la definición clara y precisa del reto que se busca abordar. Esto implica identificar los problemas y desafíos específicos relacionados con el autoconcepto de los niños, lo que servirá como base para el desarrollo de soluciones efectivas.



SANTIAGO

ESTUDIANTE DEL GRADO 3°
DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA LICEO
ALEJANDRO HUMBOLT



● SOBRE MI

Género: Masculino

Edad: 8 años

Ubicación: Ciudad de Popayán

Contexto Socioeconómico: Bajo
(pobreza extrema)

Composición Familiar: Vive con su
madre y dos hermanos menores.

Características:

- Proviene de un entorno de pobreza extrema y ha experimentado situaciones de violencia en su comunidad.
- Tiene dificultades para concentrarse en la escuela debido a preocupaciones personales.

Motivaciones

- Quiere sentirse valorado y aceptado por sus compañeros de clase a pesar de su situación económica.
- Desea aprender y ser elogiado por sus logros académicos.
- Busca seguridad emocional y apoyo de sus padres.

Pasatiempos

- Le gusta jugar al fútbol en su tiempo libre.
- Disfruta dibujando y coloreando en casa.
- Le gusta leer cuentos de fantasía.

Necesidades

- Necesita apoyo emocional y cuidado de sus padres y familia.
- Requiere estrategias para lidiar con la violencia y la falta de recursos en su entorno.
- Busca oportunidades para mejorar su autoconcepto y confianza en sí mismo.

Desafíos

- Enfrenta la presión de mantenerse a salvo en su comunidad.
- Experimenta dificultades académicas debido a distracciones y preocupaciones personales.
- Lucha contra la inseguridad debido a la falta de recursos y a las experiencias traumáticas

ASHLEY

ESTUDIANTE DEL GRADO 3°
DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA LICEO
ALEJANDRO HUMBOLT



● SOBRE MI

Género: Femenino

Edad: 7 años

Ubicación: Ciudad de Popayán

Contexto Socioeconómico: Bajo
(pobreza extrema)

Composición Familiar: Vive con su
tío, abuela y hermana menor

Características:

- Proviene de un entorno de pobreza extrema y ha sido víctima de abuso físico en su hogar.
- A menudo se siente insegura y preocupada por su entorno.

Motivaciones

- Quiere destacar en la escuela y ganarse el cariño de sus compañeras de clase.
- Desea sentirse segura y protegida en su entorno familiar.
- Anhela tener éxito y ser reconocida por sus logros.

Pasatiempos

- Le gusta bailar y cantar en su tiempo libre.
- Disfruta escribiendo y dibujando en su diario personal.
- Le encanta escuchar música cuando se siente triste.

Necesidades

- Necesita apoyo emocional y cuidado de su familia, psicólogos y apoyo en la escuela para sanar de su experiencia traumática.
- Requiere estrategias para lidiar con la inseguridad y el abuso en su hogar.
- Busca oportunidades para fortalecer su autoconcepto y confianza en sí misma.

Desafíos

- Experimenta la presión de mantenerse a salvo en su hogar.
- Afronta dificultades académicas debido a problemas personales.
- Lucha contra la autoimagen negativa debido a las experiencias traumáticas.

Definición del Reto

1. 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.



2. Naturaleza del Reto

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.

3. Objetivos del Reto:

- 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.

4. 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.

5. Indicadores de Éxito:

- Mejora significativa en las puntuaciones de autoconcepto de los niños, evaluadas antes y después de la implementación de la herramienta
- Participación activa y continua de los docentes, psicólogos, pedagogos y otros expertos en la planificación y ejecución de la herramienta.
- Participación activa y continua de las familias en las actividades relacionadas con el autoconcepto de sus hijos.



Requerimientos de Diseño

Los requerimientos de diseño son aquellas especificaciones de diseño abordadas desde las tres dimensiones: estético-comunicativo, funcional operativo, tecno-productivo, las cuales permitirán desarrollar una solución acorde con las necesidades detectadas en la investigación. Los requerimientos de diseño, permiten transformar las conclusiones de la investigación en insights determinantes del proceso creativo, son las características que el sistema producto deberá cumplir para resolver exitosamente la problemática abordada. A continuación se definen de forma general cada una de las tres dimensiones

por las cuales se abordaran y construirán cada uno de los requerimientos de diseño:

Estético-Comunicativo

Estético se refiere a la apariencia visual y el diseño de un producto, mientras que comunicativo se relaciona con la capacidad del producto para transmitir información de manera clara y efectiva. Un diseño atractivo puede influir en la satisfacción del usuario, mientras que una comunicación eficiente es esencial para que el usuario pueda utilizar el producto adecuadamente.

Funcional-Operativo:

Funcional se enfoca en que el producto cumpla sus funciones previstas, mientras que operativo se refiere a lo fácil y eficiente que es para el usuario usarlo, incluyendo aspectos como accesibilidad y ergonomía. Un diseño operativo eficiente mejora la experiencia del usuario y reduce errores.



Tecno-Productivo:

Tecno se relaciona con la tecnología e innovación en el desarrollo, incluyendo tecnologías avanzadas y materiales innovadores. Productivo se refiere a la eficiencia en la producción y la capacidad de hacerlo de manera rentable y a gran escala, implicando la optimización de procesos y la gestión de recursos para la viabilidad económica del proyecto.



Necesidad	Requerimiento	Tipo	Descripción
Comprensible para la edad, Lenguaje amistoso y de confianza para generar empatía	Lenguaje claro y sencillo, Gráfico Infantil	F.O	Poco texto / apoyo visual / Legible
Fácil de manejar y manipular	Practicidad y Facilidad de Uso	E.C	Materiales simples / Gráficas Interactivas
Es necesario que la herramienta Gráfica sea atractiva visualmente	Elementos visuales interactivos y llamativos acordes a la edad	E.C	Elementos de recordación / iconos/ Gama cromática llamativa y tipografía curva/ Ilustraciones infantiles
Debe servir tanto a los niños como a los padres de familia y docentes	Versatilidad	T.P	Guía de orientación y manual para el acompañante y docente/ formas, figuras ilustraciones sencillas
Asequible económicamente para su uso tanto en aulas de clase como en casa	Alcance económico	E.C	Materiales amigables con el medio ambiente y resistentes

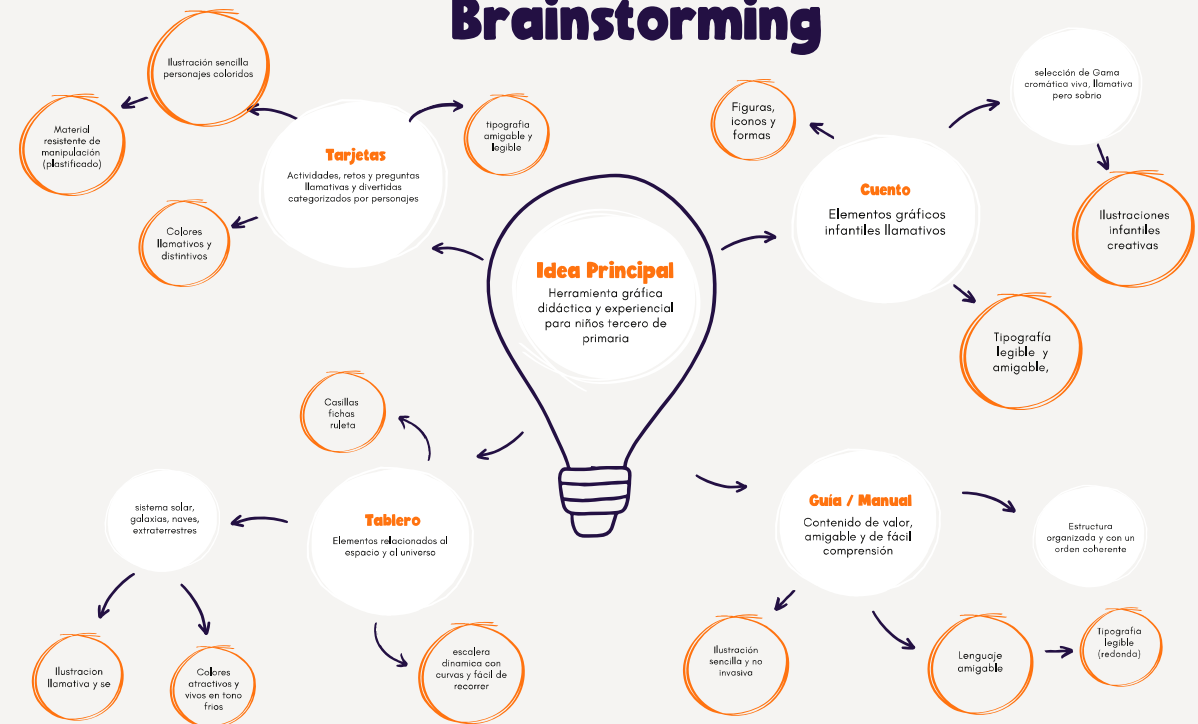
Necesidad	Requerimiento	Tipo	Descripción
El niño debe aprender a desarrollar las actividades a la vez que se divierte	Educativo Divertido	E.C	Actividades dinámicas / Dinámicas interactivas / juegos.
Todos los niños deben poder ver y participar simultáneamente.	Formato amplio, grandes dimensiones	T.P	Materiales simples / Diseño plegable y bolsa de transporte
Asegurar la durabilidad y la seguridad de la herramienta	Materiales resistentes, y eco-amigables, superficies seguras y estables	F.O	Materiales de alta calidad / resistentes al desgaste y al manejo frecuente / Superficie estable.



Fase 3: Diseñando Sueños

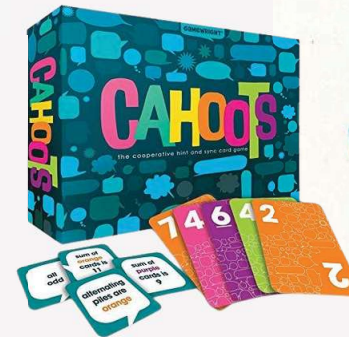
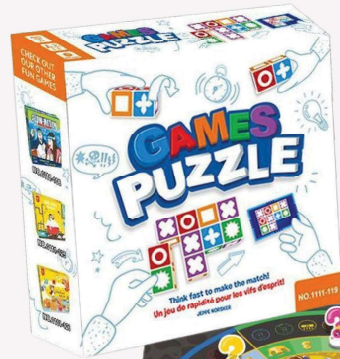
En la fase diseñando sueños principalmente se fomenta la generación de ideas creativas basadas en los "sueños" sobre sí mismos pero sobre todo con una activa y constante participación de los niños. El objetivo principal de esta fase, es dar forma a soluciones innovadoras que aborden de manera efectiva las necesidades identificadas en las fases anteriores. Esta fase busca inspirar la creatividad tanto en el proceso de diseño como en la generación de soluciones y en si en el proceso de creación de la herramienta. Se alienta la exploración de ideas imaginativas que tengan los niños con el potencial de impactar positivamente el autoconcepto de los niños. Las "ideas" de los niños sobre sí mismos actúan como la base conceptual para las soluciones. El objetivo es transformar estas ideas en propuestas tangibles y viables que puedan ser desarrolladas y aplicadas en la práctica.

Brainstorming





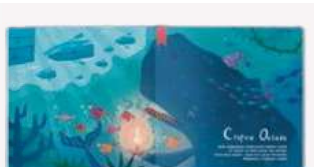
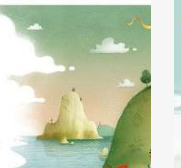
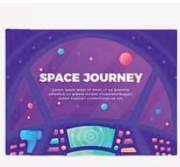
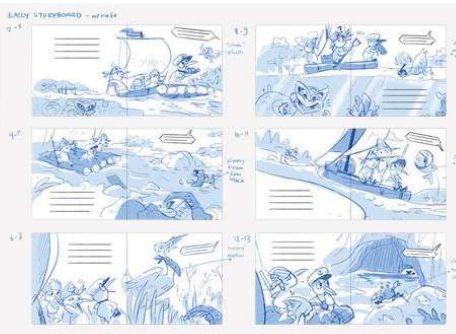
Moodboard
Linea grafica y visual de la herramienta



Moodboard

Componentes de la herramienta





Moodboard

Diagramación del Cuento

Prototipado

La participación activa de los niños en la construcción de la herramienta gráfica y visual para fortalecer su autoconcepto fue fundamental en cada paso del proceso. Fue un proceso profundamente enriquecedor y estimulante, ya que en cada paso a colaboración de los niños en la creación era muy activa.

Desde el inicio, cuando se les invitó a definir la palabra autoconcepto de manera gráfica y visual, los niños expresaron su creatividad de forma sorprendente, comparando el concepto desconocido con la onmensida desconocida del universo y el espacio vacío, demostrando una comprensión única y original.

Esta comprensión guió la temática del proyecto, y permitió realizar una actividad de prototipado con la participación de los niños planteándoles el esenario de un viaje espaciales, que se elaboro con recursos audio visuales.

El entusiasmo de los niños fue palpable cuando se les propuso visualizarse en un viaje al espacio y diseñar la nave espacial que los llevaría en esta aventura. Se mostraron radiantes y participativos, demostrando un genuino interés en la actividad.

El acto de dibujar y participar en este tipo de actividades los emocionaba enormemente, siendo evidente en sus sonrisas y en la energía que desprendían.

Al adentrarse en el viaje espacial mediante recursos audiovisuales, su entusiasmo creció aún más. Se les presentó una breve narración que les permitía sentirse realmente en le viaje espacial de y la presentación de cada planeta los llevó a un estado de emoción y creatividad desbordante.

Al presentarles los planetas y darles una pequeña descripción del mismo se les invitó a imaginar y dibujar a los posibles habitantes de cada planeta, con sus características, habilidades y virtudes su creatividad se desató por completo. Muchos niños presentaron ideas originales y divertidas, mostrando una capacidad imaginativa sorprendente para crear personajes.



En cada sesión de dibujo los niños compartían sus ideas y se inspiraban unos a otros. Su participación activa no solo enriqueció la experiencia del proyecto, sino que también fortaleció su sentido de identidad y autoexpresión. Estos momentos de colaboración y creación colectiva dejaron una impresión duradera en todos los involucrados, subrayando la importancia de incluir la voz y la creatividad de los niños en el desarrollo de herramientas educativas significativas y relevantes para su desarrollo personal y emocional.

Esto es relevante ya que al permitir que los niños contribuyan con sus propias ideas y visiones, estamos reconociendo y valorando su capacidad para ser agentes activos en la creación de su propio conocimiento y experiencia. Esto les brinda un sentido de empoderamiento y autonomía, fortaleciendo su autoconcepto y confianza en sí mismos.





Prototipado



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.

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. Por medio de esta herramienta los niños pueden entender que en nuestro entorno existen diferentes tipos de personas, con diferentes personalidades, gustos, habilidades, formas de pensar, de hablar, etc; pero que no debemos sentirnos mal o que no tenemos valor por ser diferentes, deben entender que de hecho son nuestras diferencias son lo que nos hacen únicos y especiales.

El juego de tablero escalera diseñado específicamente para ayudar a los niños que se encuentran en la infancia media a explorar y fortalecer su autoconcepto. En donde 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. Esta autoexploración y el reconocimiento por parte de ellos mismo y de los compañeros son fundamentales para desarrollar un autoconcepto sólido y positivo. Los niños aprenden a valorarse a sí mismos, a apreciar sus capacidades, a enfrentar desafíos con confianza de una manera didáctica y práctica.

Por último herramienta guía para padres y docentes explica a detalle conceptos como el auto concepto, su influencia en la vida del niño, su trascendencia en su proceso de crecimiento personal, la importancia de trabajar temas como el auto concepto en niños de esta etapa y por último una explicación detallada del uso de las dos herramientas mencionadas anteriormente (cuento y juego tablero ecalera).

Tipografía

Boldenvan Regular

1234567899!"·\$%&/()=+~:~;i?"@#~œø
ABCDEFGHIJKLMNŃOPQRSTUVWXYZ
abcdedghijklmñopqrstuvwxyz

Glacial Indifference

1234567899!"·\$%&/()=+~:~;i?"@#~œø
ABCDEFGHIJKLMNŃOPQRSTUVWXYZ
abcdedghijklmñopqrstuvwxyz

Logos

Para los componentes de la herramienta, el cuento y el tablero escalera, se creó una identidad visual partiendo de un logo. Este se construyó con el objetivo de reflejar el proceso de autoconocimiento y la aventura emocional que este conlleva. La composición del logo Explora vive un viaje de aventuras incluye un detalle clave: La letra "O" es reemplazada por un personaje extraterrestre con cinco ojos, que representan las cinco categorías del juego, invitando a los niños a explorar y reconocer sus habilidades. Este personaje simboliza el enfrentamiento con lo desconocido, reforzando la idea de que el autodescubrimiento implica valentía y curiosidad. Finalmente, el eslogan "Vive un viaje de aventuras" subraya que esta experiencia es continua, significativa y transformadora.

BoldenVan Regular es una tipografía llamativa y moderna, que podría captar la atención de los niños debido a sus formas redondeadas y contundentes. Este tipo de fuente suele ser percibido como amigable y juguetón. Las formas claras y bien definidas de BoldenVan Regular hacen que sea fácil de leer, lo cual es esencial para la comprensión rápida del texto. Por otro lado Glacial Indifference es una tipografía sans-serif minimalista y moderna, que aporta una sensación de orden y claridad.

El uso de Glacial Indifference junto con BoldenVan Regular crea un buen contraste visual. Mientras que BoldenVan es utilizada para títulos o elementos destacados, Glacial Indifference es utilizada para los cuerpos de texto, proporcionando un balance entre diversión y funcionalidad y sobre todo atrayendo a los niños, junto con la claridad y simplicidad que garantiza una fácil lectura y comprensión del contenido.

EXPLORANDOME
Descubriendo el poder del Autoconcepto

EXPLORA
Vive un viaje de Aventuras

DescubriendOME
Viviendo un viaje de Aventuras

Sistema Producto

Elementos visuales

Los elementos visuales que acompañan la herramienta están diseñados para sumergir a los niños en una experiencia de juego envolvente y estimulante. Entre estos, destacan ilustraciones detalladas y coloridas que representan componentes del universo, como planetas con texturas variadas, estrellas que brillan con diferentes intensidades, y naves espaciales que parecen estar en constante movimiento, listas para explorar nuevos horizontes.

Las rocas, por su parte, son representadas de forma robusta y con contornos suaves, simbolizando tanto obstáculos como oportunidades de aprendizaje en el camino hacia el autodescubrimiento. Además, se incluyen trayectorias curvilíneas y caminos que conectan estos elementos, guiando a los niños a través del tablero de una manera visualmente intuitiva y coherente con la temática espacial.

La herramienta también incorpora pequeños detalles dinámicos, como destellos y partículas, que añaden un sentido de vida y energía a cada sesión de juego, reforzando la idea de que el proceso de conocerse a uno mismo es tanto una aventura personal como una exploración del universo que nos rodea. Estos elementos visuales no solo enriquecen la estética del juego, sino que también sirven como metáforas visuales que apoyan su objetivo educativo.



Línea Gráfica

La línea gráfica del juego está inspirada en la vastedad y el misterio del universo, utilizando elementos visuales que evocan el sistema solar y sus componentes. Planetas, rocas, estrellas y naves espaciales forman la base de este estilo, creando un entorno lúdico y expansivo que invita a los niños a explorar tanto el cosmos exterior como su propio mundo interior. Cada elemento gráfico no solo añade un toque de aventura espacial, sino que también simboliza los diferentes aspectos del autoconocimiento: los planetas representan las diferentes facetas de la personalidad, las rocas las dificultades y obstáculos, las estrellas los logros y metas alcanzadas, y las naves la capacidad de navegar y avanzar en el proceso de descubrirse a sí mismos. Esta combinación de imágenes celestiales crea un ambiente atractivo y coherente, que enriquece la experiencia del juego y refuerza su mensaje educativo.

Gama Cromática

La gama cromática del juego está cuidadosamente seleccionada para reflejar tanto la exploración espacial como el viaje emocional que los niños emprenden. Predominan colores oscuros y profundos, como azules y morados, que evocan la inmensidad del espacio y el misterio del autoconocimiento. Estos tonos oscuros se contrastan con acentos vibrantes en colores como el amarillo, naranja y verde, que representan las estrellas, planetas y naves, simbolizando momentos de descubrimiento, logros y avances personales.

Los colores cálidos y brillantes aportan dinamismo y energía al diseño, haciendo que cada elemento resalte y capte la atención de los jugadores, mientras que los tonos más suaves y fríos aportan equilibrio, creando un ambiente que es tanto estimulante como acogedor. Esta paleta cromática no solo es visualmente atractiva para los niños, sino que también apoya el mensaje del juego: el autodescubrimiento es un viaje lleno de desafíos y victorias, donde cada color refleja una emoción o un paso en el proceso de conocerse a uno mismo.

Sistema Producto

Descripción Cuento Corto

El segundo elemento es un juego de tablero escalera diseñado específicamente para ayudar a los niños que se encuentran en la infancia media a explorar y fortalecer su autoconcepto. En donde 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. Esta autoexploración y el reconocimiento por parte de ellos mismo y de los compañeros son fundamentales para desarrollar un autoconcepto sólido y positivo. Los niños aprenden a valorarse a sí mismos, a apreciar sus capacidades, a enfrentar desafíos con confianza de una manera didáctica y práctica.

El tablero está diseñado como una escalera espiral representando el progreso y el crecimiento personal, este cuenta con una cadena de casillas de colores (rojo, amarillo, azul, verde, 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.

Logo

Sin embargo, se observó que el material de las tarjetas no era muy funcional, ensuciándose fácilmente y siendo poco legible para los niños, sugiriendo la necesidad de ampliar las medidas para mejorar su usabilidad. A pesar de los desafíos encontrados, la aplicación de la herramienta fue en general exitosa: los niños se mostraron felices, activos y emocionados, trabajando bien en grupo y reconociendo las habilidades de sus compa

Personajes

Sin embargo, se observó que el material de las tarjetas no era muy funcional, ensuciándose fácilmente y siendo poco legible para los niños, sugiriendo la necesidad de ampliar las medidas para mejorar su usabilidad. A pesar de los desafíos encontrados, la aplicación de la herramienta fue en general exitosa: los niños se mostraron felices, activos y emocionados, trabajando bien en grupo y reconociendo las habilidades de sus compañeros, ofreciendo palabras de apoyo constantemente. Estas observaciones proporcionan información valiosa Sin embargo, se observó que el material de las tarjetas no era muy funcional, ensuciándose fácilmente y siendo poco legible para los niños, sugiriendo la necesidad de ampliar las medidas para mejorar su usabilidad. A pesar de los desafíos encontrados, la aplicación de la herramienta fue en general exitosa: los

DescubriendoME

Viviendo un viaje de Aventuras



Sistema Producto

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, verde, 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.



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 tendrán la opción de elegir entre cualquiera de las 5 categorías. Esto tiene un impacto significativo en su desarrollo personal porque les permite tomar decisiones ya sea de manera individual o colectiva. Lo que aumenta su percepción de control y autoeficacia. Sentirse responsables de sus elecciones ayuda a construir confianza en sus habilidades para enfrentar retos.



Sistema Producto

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.



Instructivo

El instructivo es crucial porque facilita la comprensión del juego, permitiendo que los jugadores y los adultos que los guían entiendan cómo participar, evitando confusiones que puedan desmotivar. Establece el propósito del juego, reforzando que el objetivo principal no es solo ganar, sino también desarrollar habilidades de autoconcepción, explorando emociones, valores y fortalezas personales. Además, estandariza la experiencia, asegurando que todos sigan las mismas reglas, y promueve el aprendizaje al relacionar las actividades con objetivos educativos claros. También fomenta la autonomía, ya que los niños aprenden a seguir instrucciones, respetar reglas y organizarse, fortaleciendo su confianza. Por último, un instructivo bien diseñado, con lenguaje claro y elementos visuales atractivos, aumenta la motivación y garantiza que el juego sea emocionante y significativo, conectando a los participantes con la dinámica y los aprendizajes que se buscan transmitir.

Logo

El logo Xplora: Vive un viaje de aventuras refleja el proceso de autoconocimiento como una emocionante travesía emocional. Su diseño combina elementos simbólicos que destacan este mensaje: la tipografía amigable y llamativa, con colores contrastantes y formas suaves, transmite accesibilidad y dinamismo. La letra "O" es reemplazada por un personaje extraterrestre con cinco ojos, que representan las cinco categorías del juego, invitando a los niños a explorar y reconocer sus habilidades. Este personaje simboliza el enfrentamiento con lo desconocido, reforzando la idea de que el autodescubrimiento implica valentía y curiosidad. Las curvas en el diseño evocan las fluctuaciones emocionales que acompañan este viaje interior, recordando que el autoconocimiento es un proceso lleno de altibajos. Finalmente, el eslogan "Vive un viaje de aventuras" subraya que esta experiencia es continua, significativa y transformador.



Sistema Producto

Ruleta

La ruleta de categorías es un componente interactivo y emocionante del juego que guía a los niños hacia actividades llenas de aprendizaje y descubrimiento personal. Este elemento central tiene seis secciones, cada una representando una categoría con su color y personaje característico.



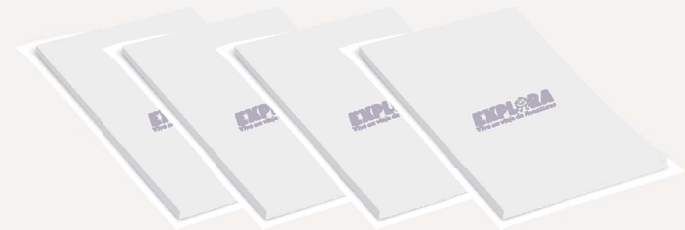
Lápices y libretas

El kit está diseñado para acompañar y potenciar la experiencia de aprendizaje durante el juego. Cada niño recibirá una libreta y un lápiz, ambos personalizados con la temática del juego, para realizar las actividades de forma creativa y organizada.



Plastilina

La plastilina es el material protagonista de la categoría "Crea", diseñada para inspirar la imaginación y dar forma a las ideas de los niños mientras se divierten. Este recurso práctico y versátil les permitirá explorar su creatividad a través del modelado y la expresión artística.



Reloj de arena

El reloj de arena es un componente dinámico que agrega emoción y estructura a las actividades del juego. Este elemento sirve para medir el tiempo en ciertas categorías, motivando a los niños a concentrarse y actuar de manera eficiente mientras participan.



Prueba Piloto

La prueba piloto del proyecto se llevó a cabo en el Liceo Alejandro de Humboldt en la ciudad de Popayán, con niños que se encuentran en el grado escolar de tercero de primaria. Esta prueba se centró en la implementación de la herramienta gráfica, didáctica y experiencial diseñada para fortalecer el desarrollo del autoconcepto en esta etapa crucial de la infancia media. Durante la prueba piloto, se llevó a cabo una validación exhaustiva de varios aspectos clave de la herramienta diseñada.

En primer lugar, se buscaba confirmar si la historia narrada en el cuento lograba cautivar a los niños, si el lenguaje utilizado era adecuado y si la trama era coherente y divertida para su audiencia. La lectura del cuento requería cierta organización por parte de los niños, lo que demandó algo de tiempo inicialmente. Sin embargo, una vez iniciada la narración, los niños se mostraron sumamente participativos, demostrando una notable atención a cada detalle de la historia. Un obstáculo identificado durante esta fase fue el tamaño del cuento, que resultó ser demasiado pequeño para un grupo de niños tan numeroso, lo que dificultaba la visualización de las ilustraciones y la diagramación del mismo. Esta limitación evidenció la necesidad de ajustar el tamaño de la herramienta para futuras implementaciones. A pesar de este contratiempo, el cuento demostró ser legible, atractivo, cautivador, comprensible y entretenido para los niños, lo que indica que la herramienta fue efectiva en su propósito principal.

Durante la aplicación de la segunda herramienta se llevaron a cabo una serie de observaciones y reflexiones que proporcionaron valiosos insights sobre la efectividad y la usabilidad de la herramienta. La conformación de los grupos resultó ser un desafío inicial, ya que tomó demasiado tiempo para organizarse por sí mismos; sin embargo, una vez que la docente intervino para distribuir y conformar los grupos, el proceso se facilitó enormemente, resaltando la importancia del apoyo de un adulto en este tipo de actividades. Una vez explicado en qué consistía la herramienta, los niños mostraron un gran entusiasmo y una actitud activa y participativa, demostrando ansias por comenzar las actividades propuestas.



Se observó que el tamaño del tablero (60cmx60cm) resultó ser demasiado pequeño para un grupo tan grande de estudiantes (37 niños), dificultando la integración cómoda de todos alrededor del tablero, lo que sugiere la necesidad de ampliar las medidas del tablero en futuras implementaciones. A pesar de esto, las fichas en 3D llamaron mucho la atención de los niños y las medidas en las que estaban construidas facilitaban su manipulación, lo que se recomienda conservar en futuras versiones.

Sin embargo, se observó que el material de las tarjetas no era muy funcional, ensuciándose fácilmente y siendo poco legible para los niños, sugiriendo la necesidad de ampliar las medidas para mejorar su usabilidad. A pesar de los desafíos encontrados, la aplicación de la herramienta fue en general exitosa: los niños se mostraron felices, activos y emocionados, trabajando bien en grupo y reconociendo las habilidades de sus compañeros, ofreciendo palabras de apoyo constantemente. Estas observaciones proporcionan información valiosa para mejorar y refinar la herramienta en futuras iteraciones, asegurando que siga siendo efectiva y atractiva para los niños en su objetivo de fortalecer el desarrollo del autoconcepto.

La experiencia de los niños con la herramienta fue sumamente positiva y enriquecedora. Desde el momento en que se les presentó la actividad, los niños mostraron un entusiasmo palpable y una actitud activa y participativa.

Se mostraron ansiosos por comenzar las actividades propuestas y demostraron un compromiso excepcional en cada paso del proceso. A pesar de los desafíos iniciales, como la conformación de grupos y el tamaño del tablero, los niños demostraron una increíble capacidad para adaptarse y colaborar entre sí, destacando su capacidad de trabajar en equipo y su disposición para enfrentar nuevos retos. Además, su participación activa en cada actividad reflejó una profunda conexión con el contenido y una clara comprensión de su importancia para su desarrollo personal. La herramienta no solo logró captar su interés, sino que también les brindó la oportunidad de expresarse libremente, fomentando su creatividad y autoexpresión. En resumen, la experiencia de los niños con la herramienta fue una aventura emocionante y estimulante, donde pudieron explorar y descubrir nuevas facetas de sí mismos mientras disfrutaban de un ambiente de aprendizaje positivo y enriquecedor.





Conclusiones

En general, la experiencia fue exitosa y enriquecedora tanto para los niños como para los observadores, confirmando el potencial de la herramienta para cumplir su objetivo principal: fortalecer el desarrollo del autoconcepto en niños de tercer grado.

- **Impacto positivo de la herramienta:** La herramienta gráfica, didáctica y experiencial diseñada para fortalecer el autoconcepto resultó efectiva en captar la atención de los niños y fomentar su participación activa. A pesar de los desafíos logísticos, los niños demostraron entusiasmo y una conexión significativa con las actividades, logrando un ambiente positivo y enriquecedor que promovió el autoconocimiento, la creatividad y la expresión personal.
- **Fortalezas identificadas:** Elementos clave como la narrativa del cuento, las fichas en 3D y la estructura general de las actividades destacaron por ser atractivas, comprensibles y entretenidas para los niños. Estas características contribuyeron a mantener su interés y facilitaron la interacción grupal, lo que permitió explorar habilidades individuales y fortalecer la colaboración entre compañeros.

- **Desafíos detectados:** Aspectos como el tamaño del tablero y del cuento, así como el material de las tarjetas, representaron limitaciones importantes para la usabilidad de la herramienta. Estas áreas requieren ajustes en futuras iteraciones para garantizar una experiencia más cómoda y funcional, especialmente en grupos grandes.
- **Importancia del apoyo docente:** La intervención de un adulto, especialmente en la organización inicial de los grupos, fue crucial para el desarrollo exitoso de la actividad. Este apoyo permitió superar dificultades iniciales y optimizar el tiempo, asegurando un mejor aprovechamiento de las dinámicas propuestas.
- **Aprendizajes para futuras implementaciones:** Las observaciones realizadas durante la prueba piloto ofrecen valiosa información para refinar la herramienta. Ampliar las medidas del tablero, mejorar el tamaño y material de las tarjetas, y considerar estrategias para optimizar la conformación de grupos son ajustes prioritarios que contribuirán a una experiencia más efectiva y satisfactoria.

Prueba de Validación

La prueba de validación tuvo como propósito fundamental evaluar la funcionalidad de todos los componentes de la herramienta didáctica y garantizar que su aplicación con los niños de tercero de primaria fuera efectiva y lograra los objetivos planteados. Para ello, se utilizó el tablero Escalera a gran escala, que sirvió como el eje central del desarrollo de las actividades. Los niños participaron activamente en cada dinámica asociada a las categorías del juego, trabajando de forma colaborativa y explorando sus habilidades a nivel individual y grupal.

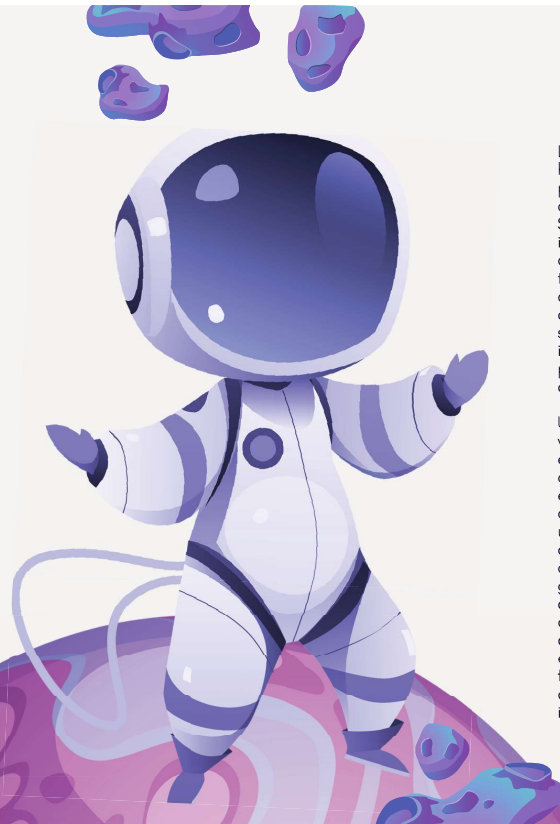
Desde el inicio de la actividad, los niños mostraron gran entusiasmo y curiosidad por la herramienta. El diseño del tablero y las fichas en 3D captaron inmediatamente su atención, ya que eran fáciles de manipular y comprendieron rápidamente las reglas del juego. Esto permitió que se involucraran plenamente en la dinámica sin mayores complicaciones, lo que favoreció el flujo natural de las actividades. Además, la herramienta resultó accesible y manejable, lo que contribuyó a que los niños se sintieran cómodos y seguros al utilizarla.

A lo largo del juego, se pudo observar un amplio rango de emociones en los niños. Experimentaron alegría, emoción y sorpresa, especialmente al enfrentarse a actividades que inicialmente consideraban desafiantes o fuera de sus capacidades. Sin embargo, al completar con éxito dichas actividades, manifestaron orgullo, satisfacción y un aumento evidente en su confianza.

Fue particularmente significativo ver cómo reconocían habilidades en sí mismos que no habían identificado antes, lo que reforzó su autoconcepto y les brindó un sentido de logro personal.

El trabajo en equipo también se destacó como un aspecto positivo de la herramienta. Los niños no solo identificaron y potenciaron sus propias habilidades, sino que también aprendieron a valorar las capacidades de sus compañeros, ofreciendo palabras de aliento y reconociendo los aportes de los demás. Esto creó un ambiente de aprendizaje colaborativo y motivador, que no solo fortaleció sus habilidades sociales, sino que también les ayudó a desarrollar una percepción más positiva de sí mismos.

Durante la retroalimentación, los niños compartieron que la herramienta les resultó divertida y emocionante. Expresaron sentirse felices y realizados al participar en actividades que, inicialmente, no consideraban que pudieran realizar con éxito. Estas experiencias no solo contribuyeron al desarrollo de su autoconfianza, sino que también les permitieron desafiar a sí mismos y disfrutar del proceso de aprendizaje.



La prueba de validación evidenció que la herramienta didáctica diseñada cumple con su propósito principal de fortalecer el desarrollo del autoconcepto en los niños de tercero de primaria. Su funcionalidad quedó demostrada al ser implementada con éxito en un entorno real, donde los niños interactuaron plenamente con el tablero Escalera a gran escala y participaron activamente en las actividades propuestas en cada una de las categorías. La herramienta no solo facilitó la identificación de habilidades individuales y colectivas, sino que también promovió un entorno positivo de aprendizaje, colaboración y crecimiento personal.

Uno de los aspectos más destacados fue la variedad de emociones que los niños experimentaron durante el desarrollo de la actividad. Desde el entusiasmo inicial por explorar el juego hasta la satisfacción de superar desafíos, cada paso del proceso se convirtió en una oportunidad para que los niños conectaran con sus capacidades y reconocieran habilidades que no habían considerado previamente. Esto generó momentos de sorpresa y orgullo personal, consolidando la importancia de la herramienta como un recurso valioso para potenciar la confianza en sí mismos. Los niños también experimentaron emociones como alegría, felicidad y gratitud, al sentirse apoyados por sus compañeros y al recibir el reconocimiento tanto individual como grupal.

La facilidad de uso y manipulación de la herramienta fue otro factor clave que contribuyó al éxito de la prueba. Los elementos del juego, como el diseño del tablero, las fichas en 3D y las actividades estructuradas, estaban adaptados a las necesidades de los niños, lo que permitió que se familiarizaran rápidamente con su funcionamiento. Esto eliminó posibles barreras de uso, facilitó una experiencia fluida y favoreció el nivel de participación de todos los niños. La herramienta logró captar su atención de manera efectiva y mantenerlos motivados a lo largo de la dinámica, gracias a su diseño atractivo y las actividades lúdicas que incluía.

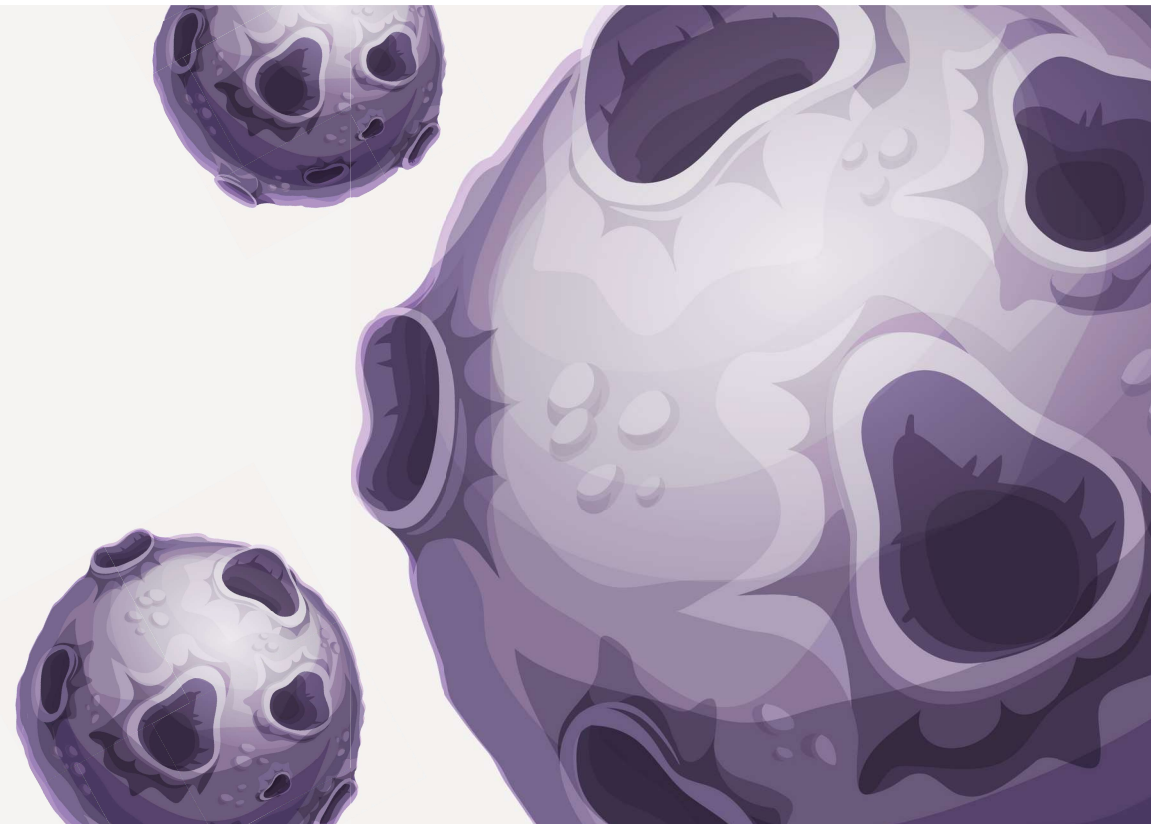
En conclusión, la herramienta didáctica demostró ser un recurso integral y efectivo para trabajar el autoconcepto en niños en la etapa de infancia media. Su diseño no solo facilita su implementación en el aula, sino que también fomenta un aprendizaje significativo, en el cual los niños pueden explorar sus emociones, descubrir sus habilidades y aprender a trabajar en equipo. La herramienta no solo es funcional, sino que también ofrece una experiencia enriquecedora que combina el aprendizaje con el disfrute, ayudando a los niños a construir una visión más positiva y fortalecida de sí mismos.





Conclusiones

- **Integración y efectividad de los componentes de la herramienta:** Cada componente de la herramienta – el cuento, la guía para padres y el juego Escalera cumplió su función en el fortalecimiento del autoconcepto de los niños. El cuento despertó su imaginación y fomentó la reflexión, mientras que la guía facilitó la participación activa de los padres en el proceso. El juego consolidó el aprendizaje mediante actividades dinámicas que permitieron a los niños identificar y valorar sus habilidades de forma práctica y significativa.
- **Diseño funcional y conexión emocional:** La herramienta, diseñada para ser atractiva y fácil de usar, captó el interés de los niños y promovió una experiencia enriquecedora. Aunque se identificaron ajustes necesarios en el tamaño del tablero y el cuento, los elementos como las fichas en 3D y las actividades resultaron motivadores y accesibles. Las emociones de alegría, orgullo y satisfacción expresadas por los niños validaron su impacto positivo.
- **Fortalecimiento del trabajo en equipo y la relación familiar:** Además de desarrollar el autoconcepto individual, la herramienta promovió habilidades sociales como el trabajo en equipo, la empatía y la comunicación. Los niños aprendieron a valorar y apoyar a sus compañeros, mientras que la guía para padres fortaleció los vínculos familiares, fomentando la participación conjunta en el proceso de aprendizaje y desarrollo personal.



Referencias

Amar Amar, J., & Abello Llanos, R. (2006). *El niño y su comprensión del sentido de la realidad 2a. Edición* (2da ed.). Universidad del Norte. https://books.google.com.co/books?id=r8dUEA2Ale0C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Anapsicologiaemocional. (2016). // Desarrollo Emocional // - Qué es y cómo trabajarla. Ana Psicología emocional | Gestión emocional. Retrieved September, 2023, from <https://en.anapsicologiaemocional.com/desarrollo-emocional>

Bello Pulido, J. C., Villalba Yibirin, Z. E., Hurtado Nieto, P. R., & Moreno Méndez, J. H. (2020, August 10). El papel de las competencias emocionales parentales en las conductas internalizantes y el autoconcepto de los niños: The role of emotional parental competencies in children's internalizing behaviors and self-concept | Psicogente. *Psicogente*, 23(44), 166-188. 10.17081

Bermúdez, M. P., & Bermúdez Sánchez, A. M. (Eds.). (2006). *Manual de psicología clínica infantil: técnicas de evaluación y tratamiento* (3.ª ed.). Biblioteca Nueva. <https://www.digitaliapublishing.com/a/5175>

Bernal Torres, C. A., & Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la investigación: administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (O. Fernández Palma, Ed.; 3rd ed.). Pearson Educación. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigación-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>

Bowlby, J. (1988). A SECURE BASE Parent-Child Attachment and Healthy Human Development (41st ed., Vol. 6). BASIC BOOKS. 10.1176

Broc Caverro, M. A. (n.d.). Rendimiento académico y autoconcepto en niños de educación infantil y primaria Academic performance and self-concept in children from preschool and primary education. *Revista de educación*, (303), 281-297. <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/detalle.action?cod=491>

Broc Caverro, M. Á., Ministerio de Educación y Ciencia, & Diputación General de Aragón. (2000). AUTOCONCEPTO, AUTOESTIMA Y RENDIMIENTOACADÉMICO EN ALUMNOS DE 4º DE E.S.O.IMPLICACIONES PSICOPEDAGÓGICAS EN LAORIENTACIÓN Y TUTORÍA. *Revista de Investigación Educativa*, 18(1), 119-146.

BROCH, M. R. (2014, Julio 20). LA AUTOESTIMA EN NIÑOS DE 4-5 AÑOS, EN LA FAMILIA Y EN LA ESCUELA. Universidad Internacional de La Rioja (UNIR). Retrieved September, 2023, from <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2502/broch.alvarez.pdf?sequence=1>

Campa Álvarez, D. R. d. L. Á., Valenzuela, D. B. A., Guillén Lúgigo, D. M., & Campa Álvarez, L. M. L. (2020, Enero 1). Desafíos en la educación inclusiva de grupos vulnerables en primaria: perspectivas del profesorado de Sonora México. *REVISTA INCLUSIONES*, 7(1), 72-94. Retrieved September, 2023, from https://www.researchgate.net/publication/337819701_Desafios_en_la_educacion_inclusiva_de_grupos_vulnerables_en_primaria_perspectivas_del_profesorado_de_Sonora_Mexico

Campo Ternera, L. A. (2014, Octubre 23). EL DESARROLLO DEL AUTOCONCEPTO EN NIÑOS Y NIÑAS Y SU RELACIÓN CON LA INTERACCIÓN SOCIAL EN LA INFANCIA. *Psicogente*, 17(31), 17(31), 67-79. 10.17081

Centros para el Control y Prevención de Enfermedades. (2021, Febrero 22). Niñez mediana (6 a 8 años) | Desarrollo infantil | NCBDDD. CDC. Retrieved September, 2023, from <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/childdevelopment/positiveparenting/middle.html>

Clemente, F. J. (2006). Vista de Relación entre las variables autoconcepto y creatividad en una muestra de alumnos de educación infantil. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 8(1). Retrieved September, 2023, from <https://redie.uabc.mx/redie/article/view/120/208>

Clementin, F. (2022, Enero 11). El desarrollo del autoconcepto en los niños.

Eres Mamá. Retrieved September, 2023, from <https://eresmama.com/el-desarrollo-del-autoconcepto-en-los-ninos/>

Coll Salvador, C. (1984). Estructura grupal, interacción entre alumnos y aprendizaje escolar. *Journal for the Study of Education and Development, Infancia y Aprendizaje*, 27(28), 119-138.

Retrieved September, 2023, from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=668449>

Cortés, A., & García, G. (2017, Enero 1). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio- Colombia | *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía RIIEP. La Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía (RIIEP)*, 10(1), 125-143. 10.15332

Cvencek, D., Fryberg, S. A., Covarrubias, R., & Meltzoff, A. N. (2018, Julio). Self-Concepts, Self-Esteem, and Academic Achievement of Minority and Majority North American Elementary School Children. *Child development*, 89(4), 1099-1109. 10.1111/cdev.12802

DANE & Oviedo Arango, J. D. (2020, Marzo). La información del DANE en la toma de decisiones regionales - Popayán, Cauca. INFORMACIÓN DEL DANE PARA LA TOMA DE DECISIONES EN DEPARTAMENTOS Y CIUDADES CAPITALES. <https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/planes-departamentos-ciudades/210303-InfoDane-Popayan-Cauca.pdf>

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1995). Human autonomy: The basis for true self-esteem. In *efficacy agency and self-esteem* (University of Chicago Press. ed., pp. 171-205). https://www.researchgate.net/publication/232586291_Human_autonomy_The_basis_for_true_self-esteem#fullTextFileContent

Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE). (2020). Pobreza monetaria. DANE. Retrieved September, 2023, from <https://www.dane.gov.co/files/lineas-de-tiempo/pobreza-monetaria-ninez-adolescencia-en-colombia/index.html>

Referencias

Díaz Bravo, L., Torruco García, U., Martínez Hernández, M., & Varela Ruiz, M. (2013). a entrevista, recurso flexible y dinámico The interview, a flexible and dynamic resource. *epartamento de Investigación en Educación Médica, Facultad de Medicina, Universidad Nacional Autónoma de México, 2*(7). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009

Eccles, J., & Wigfield, A. (2002, Diciembre). Changes of Children's Motivation in Physical Education and Physical Activity: A Longitudinal Perspective. *Development of Achievement Motivation, 4*(3), 91-120. 10.1016/B978-012750053-9/50006-1

Erikson, E. H. (1993). *Childhood and Society* (W.W. Norton & Company ed.). W. W. Norton.

Escobar Gutiérrez, G. M., Torres Rojas, I. S., & Toro Vélez, S. (2022). Desarrollo Infantil y Emocional en niños y niñas de Contextos Vulnerables: Un ejercicio comprensivo en Popayán (Cauca). *Participación, Innovación y Emprendimiento en la Escuela. 10.2307/j.ctv36k5dxk.64*

Eustory. (2016, June 19). *La entrevista como herramienta de investigación*. Eustory Iberian Competition. Retrieved September, 2023, from <https://eustory.es/2016/06/19/la-entrevista-como-herramienta-de-investigacion/>

Franco Romero, C. A. (2013). *PROYECTO EDUCATIVO*. Repositorio Universidad de Guayaquil. Retrieved September, 2023, from <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/22115/1/Franco%20Romero%2c%20Claudina%20Antonia.pdf>

GALLEGO GALLARDO, A. J. (2009, Junio). Autoconcepto y aprendizaje. *Revista Digital Innovación y experiencias educativas,, 1*(9), 1-9.

García, M.L., Jiménez, T., & Jiménez, D. (2019). Autoestima y calidad de vida en niños y adolescentes en situación de vulnerabilidad social. *Revista CES Psicología, 12*(2), 106-119.

Gómez Rodríguez, T., Molano, O. P., & Rodríguez Calderón, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga*. Universidad del Tolima. <https://repository.ut.edu.co/entities/publication/b870abc9-6899-4389-a155-7983218a73e7>

Gómez Sánchez, A. M., Fajardo Hoyos, C. L., & Sarmiento Castillo, J. I. (2016). Líneas de pobreza en el Cauca: Una medición subvalorada. *Revista de Economía del Caribe, 1*(7), 90-124. 10.14482/ecoca.15.7192

Harter, S. (1999). *The construction of the self : a developmental perspective* (4th ed., Vol. 15). Guilford Publications. 10.1891/0889-8391.15.4.383

IFEMA Madrid. (2023, May 8). *Qué son las secuencias didácticas y sus beneficios | IFEMA MADRID*. Ifema Madrid. Retrieved September 14, 2023, from <https://www.ifema.es/noticias/educacion/que-son-las-secuencias-didacticas-proceso-y-beneficios>

Informe de Empalme 2018-2022 Sector Educación. (2022, Julio). Ministerio de Educación Nacional. Retrieved September, 2023, from https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-411409_recurso_02.pdf

Instituto Colombiano Bienestar Familiar (ICBF) & Pacto Colombia Juventudes. (2021). *Briefer Escucha Cauca*. Presidencia de la República. Retrieved September, 2023, from <https://pactocolombiajuventudes.presidencia.gov.co/assets/relatorias/CAUCA.pdf>

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF). (2020, Octubre 2). *Cifras de niñez y adolescencia en riesgo*. Icbf. <https://www.icbf.gov.co/cifras>

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) & De la Fuente de Lleras, C. (2021, Agosto 17). *Instituto Colombiano de Bienestar Familiar Cecilia De la Fuente de Lleras*. ICBF. Retrieved September, 2023, from https://www.icbf.gov.co/system/files/plan_indicativo_institucional.pdf

Referencias

Díaz Bravo, L., Torruco García, U., Martínez Hernández, M., & Varela Ruiz, M. (2013). a entrevista, recurso flexible y dinámico The interview, a flexible and dynamic resource. *epartamento de Investigación en Educación Médica, Facultad de Medicina, Universidad Nacional Autónoma de México, 2*(7). https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009

Eccles, J., & Wigfield, A. (2002, Diciembre). Changes of Children's Motivation in Physical Education and Physical Activity: A Longitudinal Perspective. *Development of Achievement Motivation, 4*(3), 91-120. 10.1016/B978-012750053-9/50006-1

Erikson, E. H. (1993). *Childhood and Society* (W.W. Norton & Company ed.). W. W. Norton.

Escobar Gutiérrez, G. M., Torres Rojas, I. S., & Toro Vélez, S. (2022). Desarrollo Infantil y Emocional en niños y niñas de Contextos Vulnerables: Un ejercicio comprensivo en Popayán (Cauca). *Participación, Innovación y Emprendimiento en la Escuela. 10.2307/j.ctv36k5dxk.64*

Eustory. (2016, June 19). *La entrevista como herramienta de investigación*. Eustory Iberian Competition. Retrieved September, 2023, from <https://eustory.es/2016/06/19/la-entrevista-como-herramienta-de-investigacion/>

Franco Romero, C. A. (2013). *PROYECTO EDUCATIVO*. Repositorio Universidad de Guayaquil. Retrieved September, 2023, from <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/22115/1/Franco%20Romero%2c%20Claudina%20Antonia.pdf>

GALLEGO GALLARDO, A. J. (2009, Junio). Autoconcepto y aprendizaje. *Revista Digital Innovación y experiencias educativas,, 1*(9), 1-9.

García, M.L., Jiménez, T., & Jiménez, D. (2019). Autoestima y calidad de vida en niños y adolescentes en situación de vulnerabilidad social. *Revista CES Psicología, 12*(2), 106-119.

Gómez Rodríguez, T., Molano, O. P., & Rodríguez Calderón, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga*. Universidad del Tolima. <https://repository.ut.edu.co/entities/publication/b870abc9-6899-4389-a155-7983218a73e7>

Gómez Sánchez, A. M., Fajardo Hoyos, C. L., & Sarmiento Castillo, J. I. (2016). Líneas de pobreza en el Cauca: Una medición subvalorada. *Revista de Economía del Caribe, 1*(7), 90-124. 10.14482/ecoca.15.7192

Harter, S. (1999). *The construction of the self : a developmental perspective* (4th ed., Vol. 15). Guilford Publications. 10.1891/0889-8391.15.4.383

IFEMA Madrid. (2023, May 8). *Qué son las secuencias didácticas y sus beneficios | IFEMA MADRID*. Ifema Madrid. Retrieved September 14, 2023, from <https://www.ifema.es/noticias/educacion/que-son-las-secuencias-didacticas-proceso-y-beneficios>

Informe de Empalme 2018-2022 Sector Educación. (2022, Julio). Ministerio de Educación Nacional. Retrieved September, 2023, from https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-411409_recurso_02.pdf

Instituto Colombiano Bienestar Familiar (ICBF) & Pacto Colombia Juventudes. (2021). *Briefer Escucha Cauca*. Presidencia de la República. Retrieved September, 2023, from <https://pactocolombiajuventudes.presidencia.gov.co/assets/relatorias/CAUCA.pdf>

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF). (2020, Octubre 2). *Cifras de niñez y adolescencia en riesgo*. Icbf. <https://www.icbf.gov.co/cifras>

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) & De la Fuente de Lleras, C. (2021, Agosto 17). *Instituto Colombiano de Bienestar Familiar Cecilia De la Fuente de Lleras*. ICBF. Retrieved September, 2023, from https://www.icbf.gov.co/system/files/plan_indicativo_institucional.pdf

EXPLORANDOME

Descubriendo el poder del Autoconcepto



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

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