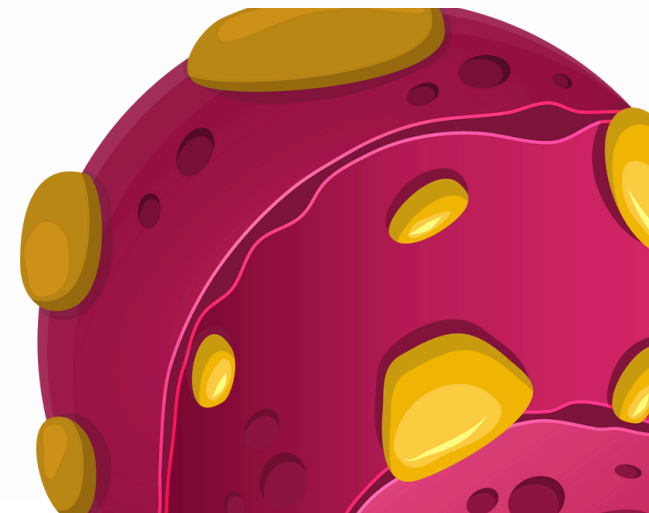
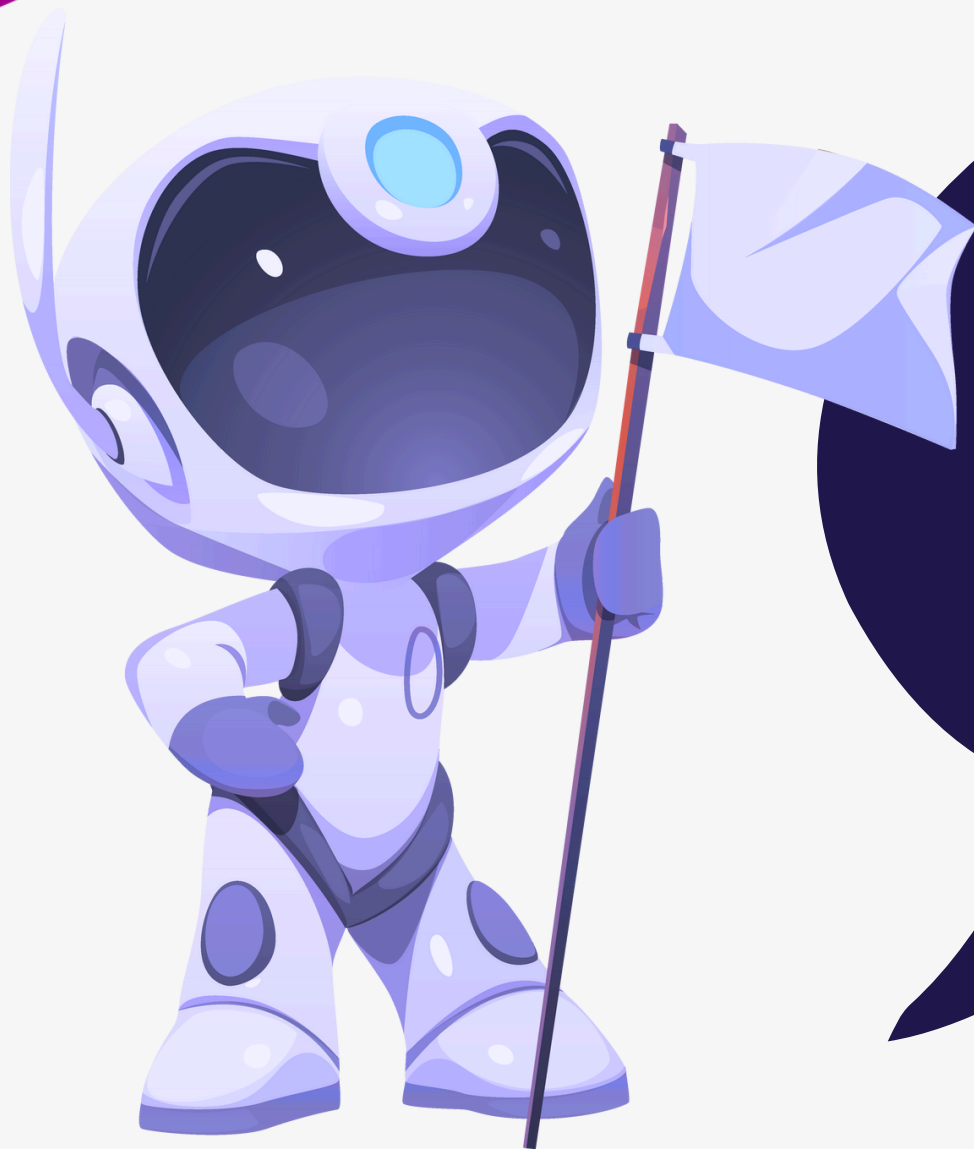


# **EXPLORANDOME**

**Descubriendo el poder del Autoconcepto**





# Tema

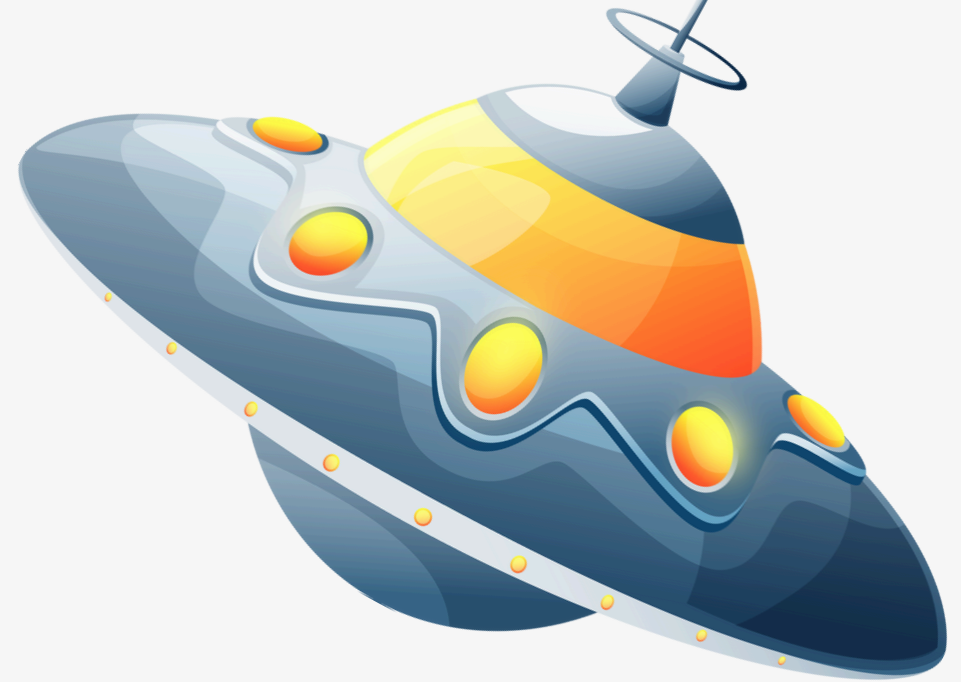
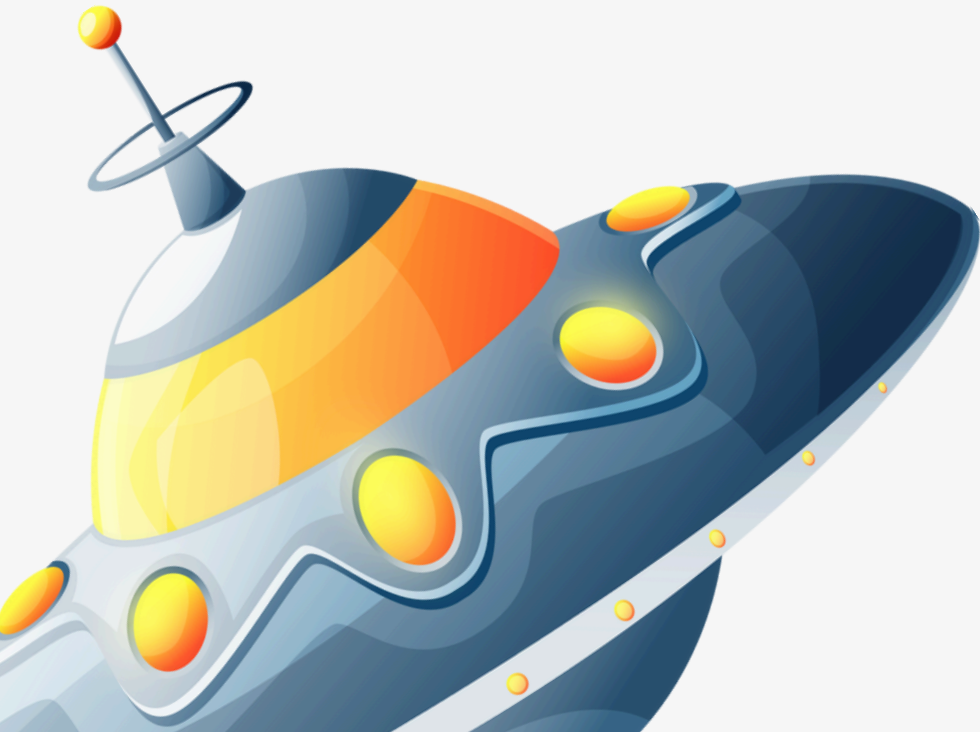
“ Herramienta gráfica, didáctica y experiencial para **Fortalecer** el desarrollo del autoconcepto en niños tercero de primaria de la institución educativa Liceo Alejandro de Humboldt de la ciudad de Popayán en el 2024. ”



# Sistema Producto

## Descripción

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



## Componentes

Este sistema de producto consta de tres componentes principales:

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

# Tipografía

## Boldenvan Regular

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

## Glacial Indifference

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

# Logos

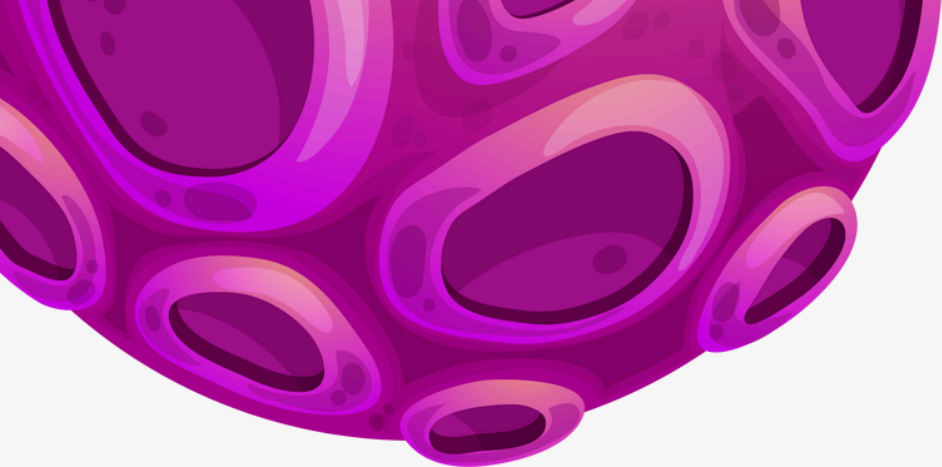


# Gama Cromática



# Elementos visuales





# DescubriendoME

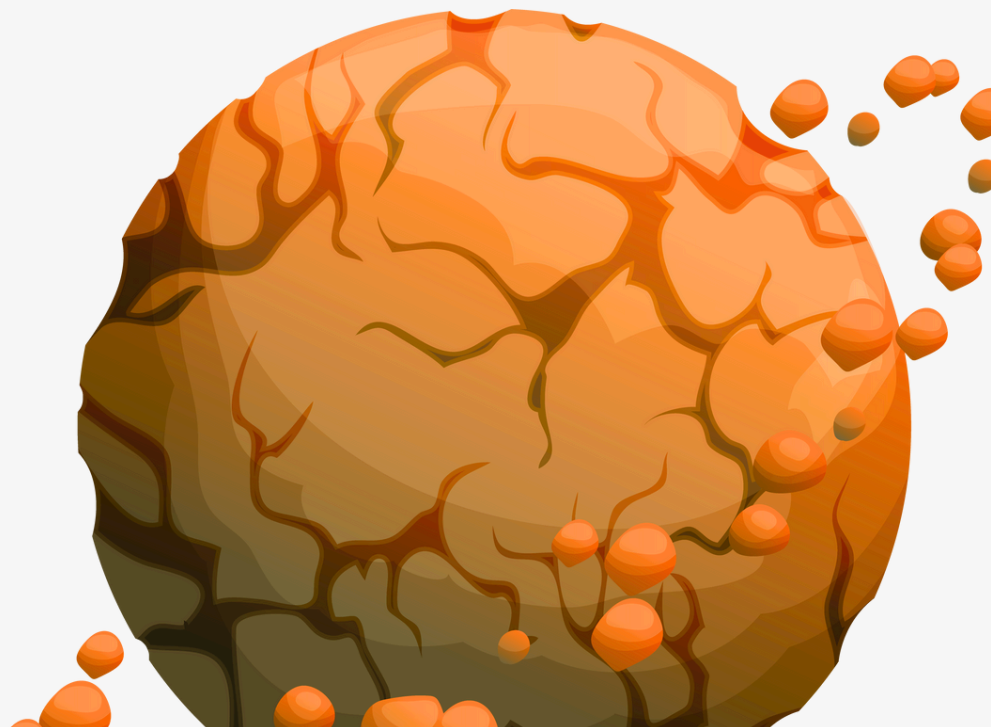
## Viviendo un viaje de Aventuras

## Descripción

# Cuento Corto

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

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



# Descripción

## Tablero escalera

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

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



# Descripción

## Guía para Padres/docentes

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





# Categorías

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

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

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

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

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

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



# Tarjetas

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



# Personajes



# Descripción personajes

## Crea (Azul)

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

## Lexi Desafío (Naranja)

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

## Actúa (Verde)

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

## Canta (Amarillo)

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

## Resuelve (Rojo)

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

# Lápices y libretas

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



# Reloj de arena

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

# Plastilina

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



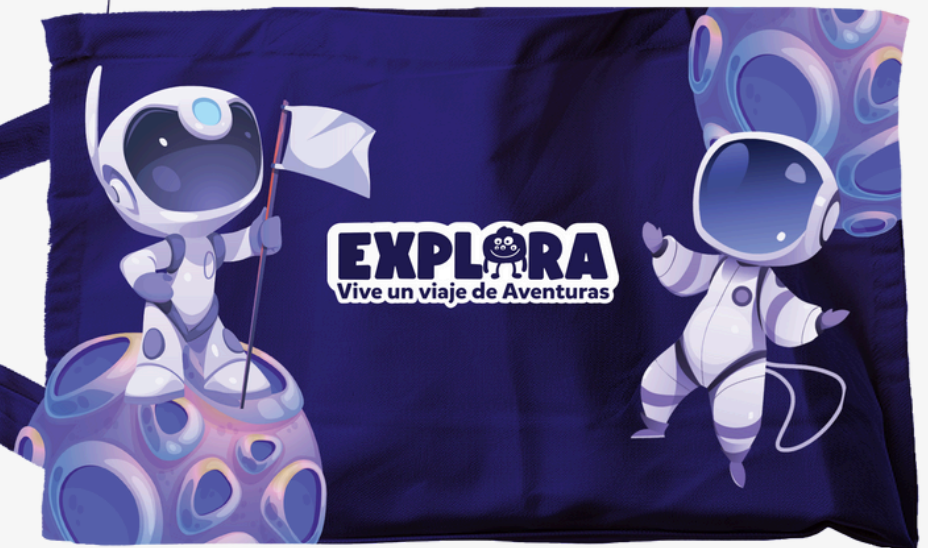
# Ruleta

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



# Empaques

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



# EXPLORANDOME

Descubriendo el poder del Autoconcepto



Pontificia Universidad  
**JAVERIANA**  
Cali

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