

**SUPER YO
ENTRÉNATE PARA SER MEJOR**

**PROYECTO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE DISEÑADOR
GRÁFICO**

JONATHAN ARMANDO REALPE ARBOLEDA

RAÚL ANTONIO RODRÍGUEZ VALLEJO

DIANA MARGORH TOBAR TOBAR

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
PROGRAMA DISEÑO GRÁFICO
SAN JUAN DE PASTO**

2017

**SUPER YO
ENTRÉNATE PARA SER MEJOR
DISEÑO COLABORATIVO, COMO APORTE EN LA CONSTRUCCIÓN Y
FORTALECIMIENTO DEL CONCEPTO AUTOESTIMA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4
GRADO DE LA ESCUELA BÁSICA PRIMARIA CORAZÓN DE MARÍA DE LA
CIUDAD DE SAN JUAN DE PASTO**

**PROYECTO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE DISEÑADOR
GRÁFICO**

JONATHAN ARMANDO REALPE ARBOLEDA

RAÚL ANTONIO RODRÍGUEZ VALLEJO

DIANA MARGOTH TOBAR TOBAR

DOCENTE GUÍA:

ANA TIMARÁN RIVERA

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
PROGRAMA DISEÑO GRÁFICO
SAN JUAN DE PASTO**

2017

Nota de Responsabilidad

Los pensamientos e ideas aquí planteadas,
son responsabilidad única y exclusiva de los autores.
Artículo 1 del Acuerdo No. 324 de Octubre 11 de 1966,
Emanado del honorable consejo directivo de la
Universidad de Nariño.

Nota de Aceptación

Firma del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

Agradecimientos

Todos somos héroes en construcción, dispuestos día a día a superar las batallas que la vida nos presenta; con la fortuna de contar con un equipo de superhéroes que siempre han estado dispuestos a darnos sus mejores armas para vencer los miedos y seguir caminando. Hoy hacemos un reconocimiento especial a esos seres que siempre han sido el motor de nuestra vida, luz y guía de nuestros pasos, Padres, seres incondicionales que han caminado a nuestro lado, solo para no vernos tropezar, para levantarnos y mostrarnos el camino, pero también para soltarnos la mano y dejarnos crecer, gracias por siempre darnos las herramientas para enfrentarnos al mundo, por construir el mejor de los refugios cuando los miedos nos invaden, nuestras familias, cómplices y primeros espectadores de nuestros logros y derrotas, gracias por educarnos en el Amor y la valentía.

A esos cómplices incondicionales y amigos, que siempre supieron cuáles eran nuestros poderes y sin más reparo decidieron caminar a nuestro lado; aunque muchas veces fuimos villanos de nuestra propia historia, gracias por ser compañeros de viaje en la búsqueda de nuestros sueños.

Maestros gracias por compartir una de su mejores armas, el conocimiento; por hacernos amar y odiar lo que hacíamos día a día, gracias por ayudarnos a construir nuestras propias armas y lograr avanzar en la carrera por convertirnos en el héroe de nuestra propia vida.

Y como no agradecer a los seres más grandes de esta historia, los niños y niñas, que nos recordaron que se puede ser feliz con tan poco, que a pesar de sus miedos y temores la creatividad siempre será la mejor herramienta para construir. Gracias por mostraros un mundo diferente.

Gracias por hacer de nuestros días, un maravilloso y valioso recuerdo que guarda la verdadera esencia de quienes somos. Gracias por enseñarnos el valor de hacer lo posible!

Diana, Jonathan, Raúl

Dedicatoria

A lo largo del camino siempre encuentras personas que con su luz te muestran la ruta correcta cuando te encuentras perdido...

Cada esfuerzo consignado en las páginas de esta aventura sin lugar a dudas pertenece a la valentía y grandeza de unos niños que se atreven a vivir cuando parece que la sociedad les ha negado miles de oportunidades, que sin el más mínimo egoísmo te dedican una sonrisa sincera y están dispuestos a caminar a tu lado en la búsqueda de su héroe ideal, convencidos que solo existe un amor para siempre, el amor propio; su mejor arma para enfrentarse a duras batallas y mostrarle al mundo su mejor versión. Súper Yo, Entrénate para ser mejor.

INVENCIBLE

Desde la noche que sobre mí se cierne,
Negra como su insondable abismo,
Agradezco a los dioses si existen
Por mi alma invicta.
Caído en las garras de la circunstancia
Nadie me vio llorar ni pestañar.
Bajo los golpes del destino
Mi cabeza ensangrentada sigue erguida.

Más allá de este lugar de lágrimas e ira
Yacen los horrores de la sombra,
Pero la amenaza de los años
Me encuentra, y me encontrará, sin
miedo.
No importa cuán estrecho sea el camino,
Cuán cargada de castigo la sentencia.
Soy el amo de mi destino;
Soy el capitán de mi alma.

William Ernest Henley

Resumen

Al hablar de Autoestima, muchos son los interrogantes que surgen a raíz de este concepto, y aunque el ser humano adquiere su autoestima a lo largo de los años y las experiencias, no es algo que se elige tener, sino por el contrario es un elemento que está presente desde el mismo momento de su nacimiento, aun hoy por hoy persiste el desconocimiento de su significado, de la variable de componentes que la conforman; de ahí que se hace necesario abordar esta temática desde el diseño, y más específicamente del diseño colaborativo brindando opciones diferentes de aprendizaje haciendo de la imaginación y el juego la principal herramienta con la que el docente cuenta para abordar esta temática.

La autoestima y el autoconcepto son capacidades que se tiene para darse un valor propio y tener el criterio de juzgarse por sí mismo respectivamente, ¿pero qué pasa cuando hay total desconocimiento frente a estos temas?, en muchos casos se somete a personas ajenas generando conceptos incompletos, o incluso cabe la posibilidad de distorsionar la información aumentando la confusión y por ende la no apropiación del mismo, para aplicarlos en las diferentes facetas del niño, tanto en la escuela como es sus hogares, en muchos casos generando los primero índices de menos preciar quien se es en verdad, una persona que posee la misma importancia que cualquier otro individuo en el mundo.

Fortalecer el concepto de autoestima consiste en lograr el empoderamiento personal y colectivo del ser humano, y en potenciar las capacidades individuales, que aporten a un determinado conjunto social. (Lagarde y de los Ríos, 2000)

Palabras Claves: Autoestima, Autoconcepto, Niño, Diseño Colaborativo, Juego, Aprendizaje

Abstrac

When talking about Self-esteem, many are the questions that arise from this concept, and although the human being acquires its self-esteem throughout the years and the experiences, it is not something that is chosen to have, but on the contrary it is an element Which is present from the very moment of its birth, still today the persistence of the lack of knowledge of its meaning, of the variable of components that make it up; Hence it is necessary to address this issue from the design, and more specifically the collaborative design providing different learning options making imagination and play the main tool with which the teacher has to address this issue.

Self-esteem and self-concept are abilities that one has to give oneself value and to have the criterion of judging oneself respectively, but what happens when there is total ignorance frete to these subjects?, In many cases it is submitted to people outside generating concepts Incomplete, or even the possibility of distorting information by increasing the confusion and therefore the misappropriation of the same to apply them in the different facets of the child, both in the school and their homes, in many cases generating the first indices of Less appreciating who one really is, a person who holds the same importance as any other individual in the world.

Strengthening the concept of self-esteem consists of achieving personal and collective empowerment of the human being, and enhancing individual capacities, which contribute to a particular social set. (Lagarde and de los Ríos, 2000)

Keywords: Self-esteem, Self-concept, Child, Collaborative Design, Game, Learning

Tabla de Contenido

INTRODUCCIÓN	
1. CAPITULO I GENERALIDADES	17
1.1. PROBLEMA.....	17
1.1.1. DESCRIPCIÓN PROBLEMA.....	17
1.1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	20
1.2. CONTEXTUALIZACIÓN	21
1.2.1. MACRO CONTEXTO	23
1.2.2. MICRO CONTEXTO	26
2. CAPITULO II DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	31
2.1. OBJETIVOS	31
2.1.1. OBJETIVO GENERAL	31
2.1.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS	31
2.2. JUSTIFICACIÓN	32
3. MARCO TEÓRICO	38
3.1. FUNDAMENTOS CONCEPTUALES	38
3.1.1. LA AUTOESTIMA.....	38
3.1.2. ¿CÓMO SE CONSTRUYE LA AUTOESTIMA?.....	47
3.1.3 FACTORES INFLUYENTES EN LA AUTOESTIMA	47
3.1.4. CONSECUENCIAS DE UNA BAJA AUTOESTIMA	49
3.2. FUNDAMENTOS DE DISEÑO	51
3.2.1. DISEÑO COLABORATIVO	51
3.2.2. DISEÑO ACTIVISTA- ARTE ACTIVISTA.....	56
4. CAPÍTULO IV MARCO REFERENCIAL.....	58
4.1. REFERENTES INVESTIGATIVOS	58
4.2. REFERENTES DE DISEÑO.....	62
5. METODOLOGÍA.....	69
5.1. DISEÑO METODOLÓGICO.....	69
5.2. ENFOQUE.....	69
5.3. MÉTODO.	70
5.4., UNIDAD DE ANÁLISIS.	71

5.4.1. POBLACIÓN.....	71
5.4.1. MUESTRA	71
5.5. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	72
5.6. TRIANGULACIÓN DE DATOS.....	74
6. CAPITULO VI METODOLOGÍA DE DISEÑO	80
6.1. FASE ANALÍTICA.....	82
6.2. FASE CREATIVA.....	86
6.3. FASE DE SELECCIÓN	97
6.4. FASE EJECUTIVA	122
7. CAPITULO VII RESULTADOS	132
7.1 RESULTADOS ESPERADOS.....	132
7.2 ANALISIS DE RESULTAOS INVESTIGATIVOS	133
8. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.	141
9. PRESUPUESTO.....	142
10. CONCLUSIONES	144
11. BIBLIOGRAFÍA.....	148
12 GLOSARIO.....	152
13. ANEXOS	154

Lista de Figuras

<i>Figura 1.</i> Mapa Geográfico Municipio de Pasto.	20
<i>Figura 2.</i> Una tal Martina y su monstruo.	62
<i>Figura 3.</i> Cuentos infantiles con Inteligencia Emocional.....	64
<i>Figura 4.</i> A veces el maltrato infantil es solo visible.	65
<i>Figura 5.</i> The Untouchables- Los Intocables.....	66
<i>Figura 6.</i> Where children sleep- Cuando los niños duermen.....	68
<i>Figura 7.</i> Termómetro de la Autoestima.....	73
<i>Figura 8.</i> Triangulación de datos Stakeholds.	77
<i>Figura 9.</i> Triangulación de datos niños grado 4.	78
<i>Figura 10.</i> Triangulación de datos Temporal.	79
<i>Figura 11.</i> Esquema Metodología de Diseño	81
<i>Figura 12.</i> Perfil de usuario directo e indirecto.	82
<i>Figura 13.</i> Infraestructura Escuela Básica Primaria Corazón de Maria.	84
<i>Figura 14.</i> Focus grup niños de grado 4	84
<i>Figura 15.</i> Mapa de empatia usuarios directos.	85
<i>Figura 16.</i> Mapa de empatia usuarios indirectos	86
<i>Figura 17.</i> Taller concepto de Autoestima.	87
<i>Figura 18.</i> Esquema explicación concepto de Autoestima.	88
<i>Figura 19.</i> Virus de la gripe- Analogía baja Autoestima.....	88
<i>Figura 20.</i> Insigth Oportunidades de diseño grupo 1	89
<i>Figura 21.</i> Insigth Oportunidades de diseño grupo 2.	91
<i>Figura 22.</i> Insigth Oportunidades de diseño grupo 3	92
<i>Figura 23.</i> Insight Oportunidades de diseño grupo 4.	92
<i>Figura 24.</i> I prototipo Salón de la Autoestima	93
<i>Figura 25.</i> Analisis FODA estudiantes de Diseño Gráfico.....	96
<i>Figura 26.</i> FODA Docentes y estudiantes grado 4.....	98
<i>Figura 27.</i> Fuente Tipográfica Mustardo.....	99

<i>Figura 28.</i> Fuente Tipográfica Gooddog.	99
<i>Figura 29.</i> Imagotipo a Color.	102
<i>Figura 30.</i> Imagotipo blanco y negro.	102
<i>Figura 31.</i> Imagotipo escala de grises	103
<i>Figura 32.</i> Resultado testeo II prototipo	103
<i>Figura 33.</i> Resultado 1 y 2 test de Rosemberg niños grado 4	104
<i>Figura 34.</i> Resultado entrevista Docentes y Psicólogos.....	104
<i>Figura 35.</i> Resultado encuesta niños de grado 4.	123
<i>Figura 36.</i> Resultado encuesta muestra de 9 niños grado 4.....	130
<i>Figura 37.</i> Resultado entrevista niños grado 4	136
<i>Figura 38.</i> Cronograma de Actividades.....	137
<i>Figura 39.</i> Presupuesto.	138
<i>Figura 40.</i> Formato de entrevista Docentes y Psicólogos.....	139
<i>Figura 41.</i> CCuestionario de la Autoestima de Rosemberg.	140
<i>Figura 42.</i> Escala de la Autoestima e Rosemberg.	141
<i>Figura 43.</i> Formato testeo usuarios indirectos.....	143
<i>Figura 44.</i> Formato testeo usuarios directos.....	155

Anexos

Anexo A. Entrevista Docentes y Psicólogos.....	155
Anexo B. Cuestionario de la Autoestima de Rosemberg.....	155
Anexo C. Escala de la Autoestima de Rosemberg.....	156
Anexo D. Formato testeo usuarios directos	157
Anexo E. Formato testeo usuarios indirectos.....	158

Introducción

Es un hecho fehaciente que en base a la psicología se puede entender el comportamiento humano, ir más allá de los procesos físicos que la ciencia siempre ha intentado constatar; descubrir la conducta del ser humano en base a aspectos de cómo relacionarse, evolucionar en su forma de pensar a lo largo de la vida y el cómo adaptarse a los cambios del entorno. Basándose en los hechos de comportamiento del hombre, el tema de estudio La Autoestima juega un papel importante, ya que aporta un conocimiento claro y las bases para responder interrogantes como ¿quiénes somos? y ¿cuál es el papel que desempeñamos en una sociedad? factores que al paso de los días se van transformando y permiten la construcción de seres humanos más seguros de sí mismo, capaces de perseguir sueños y metas y actuar de manera acertada frente a los retos que involucra vivir en una sociedad llena de exigencias y transformaciones que explota de cada uno.

El psicólogo humanista Maslow, hace referencia al tema bajo la premisa, la satisfacción de la necesidad de autoestima conduce a sentimientos de autoconfianza, valía, fuerza, capacidad y suficiencia, de ser útil y necesario en el mundo. Entender la relación del ser humano con la realidad en base al auto conocimiento, permite identificar características individuales que lo hacen único y excepcional, el ser humano reconocer su papel en la sociedad y aporta en el desarrollo de la misma siendo consciente de que todos tienen las mismas oportunidades y condiciones frente a los demás para progresar.

A través de esta investigación se busca brindar a niños, niñas de grado 4 y a los actores de la sociedad que intervienen en su formación y contexto familiar y educativo, una herramienta de autoconocimiento y desarrollo adecuado del concepto de autoestima. En ocasiones el desconocimiento es el mayor responsable de los eventos desafortunados que puedan generarse a raíz del mal desarrollo de la autoestima en los estudiantes, ejemplos claros pueden ser los reiterados casos de bullying, como se da a conocer en un artículo publicado por la página web vanguardia.com en donde se menciona que Colombia presenta uno de los índices más altos de matoneo; según Enrique Chaux, los estudios indican que en Colombia 1 de cada 5 estudiantes son víctimas del matoneo en todas sus formas y que este problema presenta unas cifras elevadas en las regiones caracterizadas por la presencia del conflicto armado. (Vanguardia, 2012)

El diseño como un proceso interdisciplinar aporta las herramientas y conocimientos necesarios para la construcción de una solución a la problemática, enfocándose en el trabajo colaborativo de los actores que intervienen en el proceso investigativo, que permitan obtener los resultados deseados como aporte a la construcción y fortalecimiento del concepto de autoestima, en niños y niñas de grado 4 de la Escuela Básica Primaria Corazón de María de la ciudad de San Juan de Pasto, basado en procesos de creatividad, imaginación, participación, juego y relatos.

1. CAPITULO I GENERALIDADES

1.1. Problema

1.1.1. Descripción del Problema

La personalidad del hombre es una unidad organizada e integrada, constituida por muchos elementos que actúan conjuntamente. La autoestima forma parte importante del desarrollo de la personalidad de un individuo, y por lo tanto es un factor determinante en la conducta y forma de comportarse que éste presente ante la sociedad. (Delgado y Salazar; p.05, 2007)

Por años el ser humano ha visto condicionado su comportamiento a distintos factores que lo obligan a encajar dentro de un grupo social, los estudiantes no están exentos de circunstancias que determinan sus acciones y forma de ser, llevándolos a adoptar ciertas características dominantes en un grupo que suelen presentar conductas de apatía, no valoran el trabajo propio ni el de los demás, llaman la atención de sus compañeros imponiéndose como líderes negativos y temidos por otros compañeros dentro del aula de clase; no aceptan estos niños y niñas las normas disciplinarias, sus estados de ánimo cambian, la baja autoestima como factor que afecta el proceso de convivencia con facilidad.

La psicología reconoce estos comportamientos como influencia de modificación riesgosa "los adolescentes valoran altamente el riesgo, así que darán mayor peso a las ideas

y opiniones de los niños más atrevidos, frente a las opiniones más ponderadas, cuidadosas y cautelosas de los niños que evitan los riesgos". (Thompson, Cohen, y O'Neill; p.67, 2003)

Reconocer la influencia que ejerce el entorno social en el comportamiento de niños y niñas, permite entender que valores como la autoconfianza, el autoconocimiento son elementos claves para el fortalecimiento y pleno desarrollo de la autoestima, que facilite procesos de pensamiento diferente, defensa de sus ideas sin sentirse excluidos. El salón de clases es uno de los contextos más importantes para el desarrollo formal de niños y niñas, después de la familia, el no pertenecer a un determinado grupo social significa el aislamiento del individuo convirtiéndolo en blanco fácil del acoso y las agresiones que afectan su proceso de autodesarrollo y autoestima. El Bullying es un factor determinante que afecta de manera directa la autoestima de niños y niñas. Lo primero que se observa es el cambio de conducta: aislamiento, desganado, disminución de la comunicación verbal, rebeldía y descuido en sus tareas del hogar y/o escolares, conducta alimentaria disminuida o aumentada, irritabilidad, y llanto. En un segundo plano; llama la atención los cambios emocionales: pasan de la rebeldía encolerizada a estados de tristeza, hasta la depresión y finalmente; la tercera dimensión sobre la percepción de sí mismo, el menor verbaliza sus ideas sobre las limitaciones de su capacidad física, reconoce su debilidad o inutilidad para afrontar dificultades, descubre la necesidad de cambiar de escenarios; y finalmente llegan a la auto descalificación, destruyendo su autoestima, esto puede progresar con gravedad hasta la idea de suicidio. (Henríquez y Salazar; p.2, 2011).

Ciertamente las consecuencias de sentirse aislados tanto de su familia o los demás grupos que rodean al niño tienen un resultado desfavorable en el desarrollo de su autoestima ocasionando atentados a su personalidad y daños físicos y emocionales. La autoestima y el autoconcepto son capacidades que se tiene para darse un valor propio y tener el criterio de juzgarse por sí mismo respectivamente, ¿pero qué pasa cuando no existe la capacidad de emitir este juicio tan personal?, en muchos casos se somete a personas ajenas a los propios círculos sociales, o incluso cabe la posibilidad de distorsionar o menospreciar quien se es en verdad, una persona que posee la misma importancia que cualquier otro individuo en el mundo.

El proyecto Diseño Colaborativo, como aporte en la construcción y fortalecimiento del concepto de Autoestima en niños y niñas de 4 grado de la Escuela Básica Primaria Corazón de María de la ciudad de San Juan de Pasto, es una iniciativa que busca contribuir en el desarrollo y apropiación del concepto de Autoestima y de procesos de Autoconocimiento, líneas fundamentales de la investigación, que de la mano de la Educación basada en procesos comunicativos visuales y creativos que promueva aprendizaje emocional, social de convivencia encaminado a entender la importancia de desarrollar autoestima eficaz que le permita al niño ser consciente de quién es y el entorno que lo rodea, a través de expresiones artísticas promovidas desde los estudiantes.

El proyecto surge de la necesidad de implementar diferentes herramientas que ayuden a la construcción y fortalecimiento del concepto de Autoestima de niños y niñas estudiantes que en su gran mayoría provienen de hogares disfuncionales y en conflicto; teniendo en cuenta que el salón de clases es uno de los más importantes entornos donde los niños y niñas pasan la mayor parte de su tiempo y es aquí donde forman sus primeras bases para convertirse en los ciudadanos, del mañana.

1.1.2. Planteamiento del Problema

¿Cómo aportar en la construcción y fortalecimiento del concepto de Autoestima, desde el diseño colaborativo en niños y niñas de 4° grado de la Escuela Básica Primaria Corazón de María de la ciudad de San Juan de Pasto?

1.2. Contextualización



Figura 01
Mapa Geográfico del municipio de Pasto
Fuente: Alcaldía municipal de Pasto, 2013

Pasto, oficialmente San Juan de Pasto es una ciudad de Colombia, capital del departamento de Nariño. La ciudad ha sido centro administrativo cultural y religioso de la región desde la época de la colonia, es también conocida como Ciudad sorpresa de Colombia.

Como capital departamental, alberga las sedes de la Gobernación de Nariño, la Asamblea Departamental, el Tribunal del Distrito Judicial, la Fiscalía General, y en general sedes de instituciones de los organismos del Estado, quien la visita se sorprende con su rica historia colonial salpicada de bellas iglesias, por las que ha sido declarada patrimonio religioso también conocida como la capital Teológica de Colombia.

La urbe cuenta con más de 480.000 habitantes, tiene una gran herencia española pues en la época colonial fue uno de los tres principales asentamientos de Nueva Granada, junto

con Santa Fe de Bogotá y Quito, según explicó el historiador y docente universitario Vicente Santander. Su nombre tiene origen en el nombre del pueblo indígena Pastos, Pas = gente y to = tierra, o gente de la tierra. Esta población habitaba el Valle de Atriz a la llegada de los conquistadores españoles.

Organización político-administrativa

El área urbana está dividida en 12 comunas. La zona rural está compuesta por 17 corregimientos: Buesaquillo, Cabrera, Catambuco, El Encano, El Socorro, Genoy, Gualmatán, Jamondino, Jongovito, La Caldera, La Laguna, Mapachico, Mocondino, Morasurco, Obonuco, San Fernando y Santa Bárbara.

Situación y extensión

El municipio está situado en el suroccidente de Colombia, en medio de la Cordillera de los Andes en el macizo montañoso denominado nudo de los Pastos y la ciudad está situada en el denominado Valle de Atriz, con una latitud de 2.527 metros pie del volcán Galeras y está muy cercana a la línea del Ecuador, donde la precipitación y la nubosidad son muy altas, la temperatura promedio anual es de 13.3°C, la visibilidad, de 1° kilómetros y la humedad de 60 a 88. El territorio municipal en total tiene 1.181 km² de superficie de la cual el área urbana es de 26.4 km². (Alcaldía Municipal de Pasto; 2016)

1.2.1. Macro Contexto

El tema de la Autoestima, es un asunto que desde la educación, viene ligado al tratado de valores, deberes y responsabilidades, el reconocimiento de sí mismo como seres sociales, que les permite a los estudiantes identificar su propio valor e importancia dentro de un grupo social. Pero no en todos los casos el papel fundamental que juega la educación primaria ha contribuido eficazmente con la construcción y desarrollo de los niños y niñas.

Una vez se reconoce la importancia de abordar este tema, es indispensable identificar el grupo objetivo con quienes se pretende desarrollar la investigación, que se ubican en la Ciudad de San Juan de Pasto al Sur Occidente del territorio Colombiano.

Según últimas encuestas del DANE, el municipio de Pasto tiene más de medio millón de habitantes, de los cuales aproximadamente cuatrocientos ochenta mil 480.000 viven en la zona urbana o cabecera municipal de Pasto, el resto se encuentra distribuido en la zona rural.

La población ha venido aumentando como consecuencia de los movimientos migratorios originados de zonas rurales y del interior del país, con la ilusión de mejorar el nivel de vida.

La población total del municipio Urbana y rural estimada para 2015 según datos de proyección del DANE es de 490.993 habitantes. (Proyecciones de población hasta 2020, en Censo 2005. Sistema de Consulta de Información Censal. Departamento Administrativo Nacional de Estadística. Colombia. Consultado el 29 de marzo de 2015).

Según las cifras presentadas por el DANE del censo 2015, la composición etnográfica de la ciudad es:

Blancos y Mestizos (97,5%)

Afrocolombianos (1,6%)

Indígenas (0,9%)

El 92,1 % de la población del municipio es alfabeta y el 38,6% de la población residente en Pasto, ha alcanzado el nivel básico primario y el 31,4% secundaria; el 10,8% ha alcanzado el nivel profesional y el 1,9% ha realizado estudios de especialización, maestría o doctorado. La población residente sin ningún nivel educativo es el 5,9%. Para los estudios técnicos profesionales en la ciudad existen sedes de 10 universidades o centros de estudios superiores siendo el principal la Universidad de Nariño con más de 13.000 estudiantes.

Aspecto Económico

La principal actividad de la ciudad de Pasto es el comercio que representa el 51.19% de los ingresos de la ciudad; además, en el municipio se practican actividades agrícolas y ganaderas. Por el sector secundario de la economía, se encuentra la industria que es muy incipiente destacándose la producción de bebidas gaseosa, cerveza y aguardiente y la pequeña industria, a nivel de la construcción y de talleres artesanales donde se trabaja la madera, barniz y cuero.

El sector terciario de la economía está representado por el comercio, transporte, servicios de gobierno, y especialmente el servicio bancario y financiero el cual se ha visto fortalecido en la última década como resultado del notable incremento en la captación del dinero y a la vez del desarrollo comercial y del campo de la construcción. Pasto es una ciudad con un gran desarrollo sociocultural debido a la existencia de muchos

establecimientos educativos a nivel de Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria, Educación Universitaria, Tecnológica, Educación de adultos, Educación Especial y Educación no formal, educación a distancia.

Cultura

Las actividades culturales que caracterizan a la ciudad de Pasto son ilimitadas en los campos de la literatura, la pintura, la música y el arte en general. El municipio cuenta también con escenarios deportivos, salas de cine, parques recreacionales, clubes, museos, bibliotecas y templos de gran valor histórico donde se congrega gran parte de la población. Siendo el Carnaval de Negros y Blancos su fiesta y expresión cultural más representativa declarado Patrimonio Cultural de la Nación por el congreso de la República de Colombia en abril de 2002, y el 30 de septiembre de 2009 añadido entre las listas del Patrimonio Oral e Inmaterial de la Humanidad por la UNESCO; se celebra entre el 2 y el 7 de enero de cada año, principalmente el 4 de enero llegada de la familia Castañeda, el 5 de enero día de negros y 6 de enero día de blancos de cada año, con eventos y características que hacen de estas fiestas únicas en el país y en el mundo.

Alrededor de estas fechas con el tiempo se han ido agregando otras celebraciones, siempre resaltando los rasgos característicos de la cultura local y regional, destacando lo más autóctono y vernáculo, constituyéndose en una referencia ineludible en el calendario de fiestas en Colombia y atrayendo un considerable número de turistas, por sus verbenas populares en calles y plazas, desfiles de carrozas, comparsas y murgas con amplia participación popular.

1.2.2. Micro Contexto

Educación

El sector educativo cuenta con 360 establecimientos, de los cuales 222 están en el sector urbano y 138 en el sector rural; 249 son oficiales y 111 son privados. Los establecimientos educativos, actualmente se encuentran agrupados en 32 Instituciones Educativas conformadas por varias sedes.

Considerando lo anterior, un departamento como Nariño ve reflejado sus carencias y necesidades en sus poblaciones más vulnerables y alejadas, pero no por esto su capital, San Juan de Pasto esta tan alejada de esta realidad, por lo cual enmarcando en el tema investigativo y de estudio que es la Autoestima se hace necesario abordarlo desde la educación Básica Primaria que según estudios representa una fase determinante en la personalidad de los niños y niñas, que serán los hombres y mujeres del mañana.

Una plataforma fundamental de construcción y fortalecimiento del concepto de Autoestima en niños y niñas son las escuelas, quienes proporcionan las bases de la educación y los conocimientos, son estos los espacios que se deben fortalecer para promover prácticas de entendimiento y tolerancia por las diferencias del otro, lo que permita generar la disminución del riesgo psicosocial de la baja autoestima, desde el conocimiento y apropiación del concepto.

Al hablar de la población juvenil existen varios problemas que si bien actualmente se vienen trabajando desde diferentes áreas del conocimiento como la Psicología, El Trabajo Social, aún se necesita de una mayor intervención de las entidades veedoras encargadas de las problemáticas Infantiles y Juveniles en la ciudad.

Según proyecciones del DANE la población juvenil en la región tiende a crecer, en el censo realizado en el 2005 la población total de jóvenes era de 112.386 que representa más de la cuarta parte de la población total de la región (DAJ, 2011).

"Los casos de suicidio totalizados para los años 2007, 2008 y 2009 son respectivamente así: 51, 38 y 39, lo que representa un leve descenso en el número de víctimas. Para el mismo periodo de 48 hombres y 22 mujeres entre las edades de 12 a 26 años, mismas que sumadas representan el 54.68% de las víctimas".

(Dirección Administrativa de Juventud DAJ, 2011, p 91).

Las principales causas de muertes de jóvenes entre los 14 y 26 años en la región se basan en la violencia y el conflicto armado, pero un porcentaje significativo de muertes se relacionan con el suicidio. Por lesión autoinflingida intencionalmente por ahorcamiento, estrangulamiento un total de 7 casos, por envenenamiento autoinflingido intencionalmente por y exposición a otros productos químicos y sustancias nocivas y los no especificados un total de 7 casos, envenenamiento autoinflingido intencionalmente por plaguicidas se registran 3 casos. (DAJ, 2011, p 13).

Estadísticamente las lesiones por violencia autoinflingida en la región se dan con mayor continuidad en jóvenes de 10 a 19 años esto según estadísticas reportadas por la Dirección Administrativa de juventud. (DAJ, p 88, 2011)

Con los datos anteriormente mencionados se puede referenciar la importancia del desarrollo de un proceso investigativo encaminado a la construcción y fortalecimiento del concepto Autoestima en Niños y Niñas, acompañado del reconocimiento de los valores en

la comunidad joven de la región, que se refleje en la disminución de la violencia y la baja autoestima.

Parte primordial de la investigación se enfoca en la identificación de una escuela o institución de educación primaria en la cual se presente algunos índices de baja autoestima de niños y niñas, por lo cual se hace pertinente abordar esta problemática en la Escuela Básica Primaria Corazón de María, Hogar de Cristo, de la Fundación Proinco, ubicada en la Carrera 33 No. 3-07 oeste Conjunto residencial Santa María en la ciudad de san Juan de pasto.

Fundación Proinco - Escuela Básica Primaria, Corazón de María. Sede Hogar de Cristo

Inclusión Educativa con sentido de Transformación Social

La Escuela Corazón de María, sede Hogar de Cristo, aprobada por resolución 534 de 2005 por la Secretaria de Educación Municipal de Pasto, atiende a 170 niños, niñas y adolescentes, desde preescolar hasta el grado quinto de básica primaria. La escuela asume el reto de la calidad educativa, guiada metodológicamente por el Constructivismo, el Aprendizaje Basado en Problemas, la incorporación de las TIC y la Educación Inclusiva; modelo pedagógico que propone la interacción de estos factores, en el proceso social de construcción de un tipo de personas y un tipo de sociedad, con características de liderazgo y servicio a la comunidad.

Objetivo General

Orientar la acción educativa hacia la formación integral de la persona para que se identifiquen en la sociedad como un ser autónomo, libre, con sentido crítico, responsabilidad social y capacidad de trabajo en equipo.

Caracterización

La Escuela vincula a niños, niñas, adolescentes pertenecientes a estrato 1 y 2, con dificultades en el aprendizaje, desertores de la educación formal y en situación de extraridad. Viven en barrios periféricos de la ciudad, en inquilinatos y casas en arrendamiento. En la mayoría de hogares, la madre, es cabeza de familia (75%); son familias nucleares (15%), extensas (60%) y reconstituidas, hogares en un alto porcentaje desestructurados (80%) y con bajo nivel educativo analfabetismo, primaria Incompleta, primaria completa, con algunos niveles de Bachillerato. Al interior de estas familias hay maltrato físico y psicológico, casos de trabajo infantil, otros de abuso sexual, y significativa vulneración de derechos. Algunas de estas familias son inmigrantes, como fruto del conflicto armado que vive el país y especialmente el departamento de Nariño.

Personal del Programa

Comunidad Educativa: Conformado por un Coordinador, una Trabajadora Social, un Psicólogo, 6 Docentes, 2 Personas de servicios generales, 170 Estudiantes, Junta de Padres de Familia, Consejo Académico y Consejo Directivo.

Un camino de 35 años, En el año de 1978, continuando con el eje de educación que caracteriza a la fundación Proinco, se crea La Escuela de Educación Básica Primaria

Corazón de María, que hasta la fecha lleva 35 años de servicio educativo a la niñez del municipio de Pasto.

Por muchos años su modelo pedagógico fue el de Escuela Nueva, convirtiéndose en uno de los pioneros del Municipio; a la fecha y debido a los cambios sociales no solo del Departamento sino del País, la Escuela Corazón de María ha adoptado un modelo pedagógico inclusivo orientado en el Aprendizaje Basado en Problemas y el constructivismo, con el cual partimos de las necesidades de nuestros estudiantes para fortalecer los procesos académicos a partir de la buena práctica de los valores y la integración progresiva de las Tecnologías de Información y Comunicación Tic.

Cabe destacar que nuestra Institución apunta al rescate de la idiosincrasia del pueblo Nariñense en busca del buen uso y el aprovechamiento del tiempo libre por medio de su colectivo coreográfico y la interpretación de instrumentos musicales Andinos. Contamos con el espacio físico adecuado como amplias aulas, zonas verdes, huerta escolar y canchas de futbol y de baloncesto.

Nuestro principio en la educación es siempre saber “Qué tipo de persona queremos formar y que tipo de sociedad” (Fundación Proinco, 2015)

2. CAPITULO II DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

2.1. Objetivos

2.1.1. Objetivo General

Generar una pieza comunicacional a través del Diseño colaborativo que aporte en la construcción y fortalecimiento del concepto de autoestima, en niños y niñas de 4° grado de la Escuela Básica Primaria Corazón de María de la ciudad de San Juan de Pasto.

2.1.2. Objetivos Específicos

- Identificar la importancia de trabajar el concepto de Autoestima en niños y niñas de grado 4
- Reconocer al interior de la escuela qué áreas determinan la enseñanza del concepto de autoestima y qué herramientas utilizan en el proceso de aprendizaje.
- Determinar la Importancia del Diseño Colaborativo como herramienta para un acercamiento a la solución de la problemática partiendo del análisis teórico de la investigación.
- Desarrollar procesos colaborativos de ideación y prototipado, para el cumplimiento parcial o eficaz del objetivo general.
- Impulsar espacios de interactividad y participación, desde el salón de clases como herramienta de construcción y fortalecimiento del concepto de autoestima.

2.2. Justificación

La autoestima no es algo que se elige tener, ni que aparece de forma natural, sino que se va construyendo dependiendo de las condiciones de contexto y de lo que cada persona ha experimentado a lo largo de su vida y en sus relaciones sociales.

Teniendo en cuenta que la calidad de vida de una persona está influida por la forma en que se percibe y valora a sí misma y que la autoestima, según la literatura científica es la valoración que cada uno hace de sí mismo; se considera que el lograr poseer una alta autoestima, les ayudará como medio para ser felices, afrontar la vida con confianza, y prevenir futuras situaciones de violencia. Sin cierta dosis de autoestima, la vida puede resultar enormemente penosa. (Matthew McKay Patrick Fanning 1987)

Conociendo como el mundo actual ha desvalorizado y discriminado a lo largo de la historia a hombres y mujeres por sus condiciones de sexo, Creencias religiosas, Posición Económica e Ideológica, lo que refleja el hecho mismo que hombres y mujeres tengan una autoestima inferior frente a los demás, que no les permita enfrentarse a las situaciones y problemas cotidianos. Fortalecer el concepto de autoestima consiste en lograr el empoderamiento personal y colectivo del ser humano, y en potenciar las capacidades individuales, que aporten a un determinado conjunto social. (Lagarde y de los Ríos, 2000)

Las víctimas de malos tratos, sufren un proceso de disminución progresiva de su autoestima. Vázquez Mezquita (1999) atribuye esta disminución a los mensajes negativos y continuos enviados por el maltratador, estos mensajes pueden ser verbales, por ejemplo: no vales nada, estas gorda... como no verbales: gestos, conductas, agresiones físicas. Pero

también porque la víctima necesita hacer ajustes, distorsiones y creerse lo que le dicen, para justificar la violencia y desprecio de su agresor. Pero hay más variables que afectan a la autoestima como por ejemplo, la falta de expectativas de futuro personal y familiar, la sensación de fracaso en su plan de vida y la dependencia que genera el maltrato hace que tanto la autoestima, los sentimientos, la valía personal y el concepto que se tiene de sí mismo se vea afectado negativamente.

La necesidad de abordar el tema de la Autoestima en niños y niñas, se enfoca hacia el fortalecimiento de una mejor autoevaluación, que les permita conocerse y apreciar tanto sus defectos y cualidades que los hace únicos y diferentes al resto y no menospreciar su propio yo, entendiendo que forman parte de una sociedad en la cual cada diferencia es un aporte fundamental en su construcción. Contribuir a la construcción y fortalecimiento de la Autoestima permitirá que niños y niñas exploten al máximo sus capacidades y confianza en sí mismos y en el desarrollo de sus facultades cognoscitivas.

El período de la vida entre los diez y veinte años de edad es en el que comienzan los cambios puberales somáticos al tiempo que se desarrollan marcadamente el intelecto y se producen importantes transformaciones psicológicas y sociales, el niño debe comenzar a identificar sus capacidades y diferencias y por consiguiente comenzara a deducir que es bueno o es malo para determinadas actividades. (Poblete, p.33, 2003)

De acuerdo con lo anterior desarrollar el proyecto Diseño Colaborativo, como aporte en la construcción y fortalecimiento del concepto de Autoestima en niños y niñas de 4 grado de la Escuela Básica Primaria Corazón de María de la ciudad de San Juan de Pasto,

fundamentalmente aportará desde el diseño colaborativo un proceso de generación de ideas, dentro de una estructura organizativa, en la cual los actores involucrados en la problemática del desconocimiento del concepto de autoestima, trabajan juntos, en el cumplimiento de metas comunes que permita de manera clara la respuesta a necesidades puntuales de los niños y las niñas de esta institución, bajo la importancia del manejo y la enseñanza de la autoestima en estudiantes de grado 4 de edades promedio entre 10 a 12 años, consolidando aportes en pro del desarrollo de su conciencia directa, de sí mismo, de los demás y del mundo que lo rodea.

Expertos como Branden indican que “La autoestima es la suma de la confianza y el respeto por sí mismo. Refleja el juicio implícito que cada uno hace acerca de su habilidad para enfrentar los desafíos de su vida para comprender y superar sus problemas y acerca de su derecho a ser feliz respetar y defender sus intereses y necesidades”. (Branden, p.35. 1993)

Entre los 10 y 12 años los niños y niñas experimentan una etapa de transición significativa en sus vidas, producto de procesos hormonales y psicosociales que en algunos casos no logran comprender en su totalidad, por consiguiente de esto se derivan muchas frustraciones para consigo mismo y su entorno; a esta edad comienzan a construir una concepción más clara de la vida y de sí mismos como seres sociales y a pesar de ello no cuentan con las herramientas suficiente para afrontar situaciones nuevas tanto buenas como malas, al igual en este periodo el niño refiere cierto tipo de comportamientos, actitudes y características que la sociedad suele imponer, que manejado de forma incorrecta representa

un factor de riesgo para el desarrollo de la buena autoestima, "la identidad social puede compensar algunos problemas relacionados con la identidad individual" . (Barón, p.188, 1993)

Para este proceso investigativo y de diseño colaborativo se establece algunos factores principales que interfieren en el desarrollo de la autoestima de niñas y niños que se encuentran en la etapa de infancia intermedia, de 6 a 12 años de edad, también todo tipo de herramientas que puedan brindar un acercamiento significativo hacia la construcción y fortalecimiento de una buena autoestima y un buen autoconcepto y a su vez analizar la población infantil e identificar como se perciben a ellos mismos y cuáles son los factores y referentes que utilizan para su autoevaluación. Según el documento tesis La Autoestima en los/as alumnos/as de los 1º medios de los Liceos con alto índice de vulnerabilidad escolar I.V.E. de la ciudad de Valdivia entienden la autoestima como la autoevaluación que cada persona hace de sí misma. Esta evaluación genera una actitud en el individuo que varía a lo largo de una dimensión positiva- negativa. (Álvarez, Sandoval y Velásquez, 2007)

Una vez consolidado el proceso de investigación formal y confrontada la información juega un papel clave el proceso de Diseño Colaborativo para trabajar en pro de la buena autoestima en la población infantil. Se busca un acercamiento uso de términos y lenguaje de fácil asimilación para los niños y niñas, de tal manera que puedan apropiarse de forma satisfactoria del concepto de Autoestima y logren sensibilizarse acerca de la importancia de esta.

Autoestima es la experiencia de ser apto para la vida y para las necesidades de la vida, y consiste en: Tener confianza en la capacidad de pensar y de afrontar los desafíos básicos de la vida, Confianza en el derecho de ser felices, el sentimiento de ser dignos, de merecer, de tener derecho a afirmar necesidades y a gozar de los frutos de los esfuerzos individuales. (Branden. 1999)

La autoestima es importante porque afecta a sí mismo, a la manera de ser y al sentido de valía personal. Por lo tanto, puede afectar la manera de estar y actuar en el mundo y de relacionarse con los demás. Nada en la manera de pensar, sentir, decidir y actuar escapa a la influencia de la autoestima.

La autoestima adecuada es un sentimiento de aptitud para la vida y aporta fortaleza, resistencia y capacidad de superación, además de bienestar consigo mismo. Por esta razón, para obtener una total integración en la sociedad, y poder llegar a alcanzar un nivel de salud plena, una de las primeras cosas que se debe trabajar es la autoestima, desde su concepto mismo.

Para llegar a la autoestima adecuada es imprescindible tener un buen auto concepto, y una vez se obtiene, aceptarlo para poderlo ofrecer a los demás. Un ejemplo de persona con autoestima adecuada sería el que nos propone Fuertes, j.c. (Comunicación y diálogo Manual para el aprendizaje de habilidades sociales. Madrid 1997)

- ✓ Creer en determinados valores
- ✓ Tener las riendas de su vida

- ✓ Vivir el presente
- ✓ Resolver los problemas
- ✓ Percibirse como iguales a los otros
- ✓ Valorarse a sí mismos
- ✓ Poseer auto conocimiento conocerte a ti mismo como persona
- ✓ Disfrutar de diversas actividades
- ✓ Respetar a los demás, a las normas y a la sociedad en general
- ✓ Ser colaboradores, no serviles

3. CAPITULO III MARCO TEORICO

3.1. Fundamentos Conceptuales

El comprender conceptos fundamentales como la Autoestima, Diseño Colaborativo, permiten las bases argumentales sólidas para justificar y entender el cómo desarrollar el proyecto para la obtención de las piezas finales, para lo cual se ha dividido el proyecto en dos grandes Capítulos.

3.1.1. Autoestima

La autoestima podría ser considerada como el conocimiento que llega a poseer una persona de sí misma, es la forma en que se refiere a sí mismo en los distintos planos de la vida ya sea emocional, intelectual, laboral o social. En la RAE la autoestima se define como " la Valoración generalmente positiva de sí mismo". (Real Academia Española, 2016)

Son múltiples las definiciones que a lo largo de la historia se le han dado al concepto de autoestima, y la gran mayoría de estas apuntan a que el significado es el amor propio, la auto aceptación, el auto respeto, la autoimagen y un conjunto de valores que hacen que la persona reconozca sus cualidades y defectos, en resumidas cuentas es el valor que una persona se da a sí misma.

Para El Dr. Rosemberg, define la autoestima como “la totalidad de los pensamientos y sentimientos de la persona con referencia a sí mismo como objeto”. (Garrido, 2014)

Áreas del conocimiento como la psicología y la educación se han dedicado al estudio y tratado de la autoestima, que lo referencian como un factor importante para el pleno desarrollo del ser humano. A continuación, se expondrán algunas definiciones de autoestima tomadas de diversos autores

En 2009 la tesis de Delgado, Vargas y Salazar, Autoestima en los/as alumnos /as de los 1º medios de los Liceos con alto índice de vulnerabilidad escolar I.V.E. de la ciudad de Valdivia, señala que:

"La autoestima es un conjunto de experiencias que el individuo ha tenido consigo mismo y que lo conducen a un proceso de reflexión y autoevaluación. La autoestima es una actitud valórica emocional, que se mueve por un continuo entre lo negativo y lo positivo. En este caso, lo que es valorado o evaluado es la autoimagen, o sea, la imagen que un individuo tiene de sí mismo." (Hertzog, p.9, 1980)

En el libro Actualizaciones en psicología y psicopatología de la adolescencia se cita a Rosemberg que define la autoestima como "la evaluación que efectúa y mantiene comúnmente el individuo en referencia a sí mismo, y expresa una actitud de aprobación/desaprobación. Es un fenómeno personal y psicológico pero también es siempre un fenómeno social". (Rosemberg. 1965)

Uno de los expertos en el tema, William James fundador de la escuela funcionalista, define la autoestima como el resultado de lo que la persona hace para obtener el éxito en aquellas metas que pretende alcanzar; puesto en este punto de vista el autoestima no solo se limitaría a ser la percepción propia del individuo, incluso puede referirse a la proyección de sus metas o sus expectativas de vida. (Mezerville, 1993)

La National Association for Self-Esteem define autoestima como " la experiencia de tener capacidad para enfrentar los desafíos de la vida y ser merecedor de la felicidad. Las personas que tienen una autoestima auténtica y saludable se ven a sí mismas como seres humanos positivos, responsables, constructivos y confiables". (NASE, 2016)

En el libro de Fundamentos de la Psicología escrito por Robert A. Barón, se hace referencia también a la importancia que tiene la autoestima en la salud, ya que se demostró que personas que presentan cuadros de baja autoestima reportan deficiencia en el funcionamiento del sistema inmunológico cuando piensan en sí mismos. En conclusión una persona con una autoestima saludable presenta consistencia en sí misma, tiene mayor claridad con respecto a sus sentimientos y a sus pensamientos, con respecto a sí mismos y a sus relaciones con el medio, son personas que se consideran independientes y seguras para alcanzar sus metas por sus propios medios y creen en ellas y en su formación y en su aportación para la sociedad.

Conceptos Básicos de la Autoestima

Autoconcepto

El autoconcepto juega un papel decisivo y central en el desarrollo de la personalidad, tal como lo destacan las principales teorías psicológicas; un autoconcepto positivo está en la base del buen funcionamiento personal, social y profesional dependiendo de él, en buena medida, la satisfacción personal, el sentirse bien consigo mismo. De ahí que el logro de un equilibrio socioafectivo en el alumnado a partir de una imagen ajustada y positiva de sí mismo figure entre las finalidades tanto de la Educación Primaria como de la Educación Secundaria Obligatoria. De ahí también que lograr un autoconcepto positivo sea uno de los objetivos más pretendidos en numerosos programas de intervención psicológica, educativa, clínica, comunitaria, cívica...para los que se demandan estrategias y recursos que permitan su mejora.

Se han dado discusiones con respecto a los términos autoestima y autoconcepto, el debate se centra en que si los términos apuntan hacia un mismo sentido, pero García y Musito en su publicación AF-5 Autoconcepto forma 5, hablan en que la principal diferencia entre estos dos términos radica en: "El grado de satisfacción personal del individuo consigo mismo, la eficacia de su propio funcionamiento y una actitud valorativa de aprobación que siente hacia sí mismo. El auto concepto es, por otra parte el producto de esta actividad reflexiva. Es el concepto que el individuo tiene de sí mismo como un ser físico, social y espiritual". (García, Musito, p.10, 2014)

De acuerdo a lo anterior se puede establecer que autoestima se refiere a la valoración de sí mismo, cuando pasa por un filtro sus cualidades y obtiene un resultado que puede ser positivo o negativo, mientras que cuando se habla de autoconcepto se hace referencia a la totalidad de pensamientos y sentimientos del individuo expresados ya de una manera física relacionándola con su entorno.

Damon y Hart distinguen cuatro aspectos o componentes del autoconcepto que no tienen la misma importancia a lo largo de las distintas etapas de la vida.

- 1. El yo físico:** Está integrado por las características personales, el nombre y los bienes materiales. Predomina en los años correspondientes a la educación infantil. La estimación depende de la valoración que el realiza de su cualidades físicas: gordo, flaco...
- 2. El yo activo:** Incluye las conductas y habilidades personales. Predomina en los primeros años de la escolaridad primaria y se entiende como la percepción que tiene de sus propias habilidades en relación con sus compañeros.
- 3. El yo social:** Incluye las características del individuo en cuanto miembro de un grupo y sus relaciones con sus semejantes. Se da en la adolescencia, donde el componente social será el más importante: el cómo se ve a sí mismo en sus relaciones con los demás.
- 4. El yo psicológico:** Incluye las creencias, actitudes, sentimientos, rasgos psicológicos y pensamientos. Se da al final de la adolescencia.

Burns 1990, dice que el autoconcepto es el conjunto de actitudes que el individuo tiene hacia sí mismo, distingue al igual que en toda actitud, tres componentes:

1. **Componente Cognitivo:** repertorio de percepciones, ideas u opiniones que el individuo tiene sobre sí mismo, independientemente de que sean verdaderas o falsas, objetivas o subjetivas, y que le permiten describirse a sí mismo. Si distinguiéramos entre autoconcepto y autoestima, coincidiría con el autoconcepto.
2. **Componente emocional y evaluativo:** se refiere a los sentimientos favorables o desfavorables que experimenta el individuo según sea la valoración que él haga de sus propias características. Se considera el componente más destacado. Si distinguiéramos entre autoconcepto y autoestima, coincidiría con la autoestima. Según Eisenstadt y Leippe, la valoración o autoestima del individuo depende de su concepción del yo ideal, cuanto mayor discrepancia entre el yo ideal, lo que debería ser y la autopercepción que el individuo tienen de sí mismo, lo que es, más baja será su autoestima.
3. **Componente Conductual:** es un componente activo que predispone a un comportamiento congruente con los componentes cognitivo y emocional.

Shavelson, Hubner y Stanton ofrecen un modelo jerarquizado en el que integran cuatro componentes o autoconceptos específicos que se pueden distinguir en los alumnos: el académico, el social, el emocional y el físico. Estos tres últimos se integran dentro del autoconcepto no académico:

- **El autoconcepto académico:** se estructura en función de la actuación del alumno y de sus logros como estudiante en las distintas áreas o materias

escolares. Depende fundamentalmente de la autopercepción de su propia valía y de las calificaciones que obtiene.

- **El autoconcepto no académico:** se estructura en función de la percepción que el alumno tiene de sus cualidades físicas en función de sus experiencias emocionales y en función del tipo de relaciones que mantiene con sus compañeros y con otras personas importantes para él, como puede ser alguno de sus profesores. Se estructura en tres componentes principales: **El autoconcepto físico:** es la percepción que el alumno tiene de su apariencia física: gordo, flaco... **El autoconcepto emocional:** es la percepción que tiene de sus sentimientos predominantes. **El autoconcepto social:** que depende de cómo percibe y valora sus relaciones con sus compañeros y con otras personas significativas. (Shavelson, Hubner y Stanton,1988)

Autorespeto

Cuando se habla de auto respeto se hace alusión al respeto consigo mismo, a tener en cuenta que se es digno y valioso igual que las demás personas, y en cada individuo esta la tarea de respetarse para conseguir a su vez el respeto de los demás. "Auto-respeto significa valorar mi propia existencia. Cuando me valoro a mí mismo/a, también tendré respeto hacia quienes me rodean y hacia la vida. Soy capaz de darme espacio a mí mismo/a y a los demás también". (Kumaris, 2003)

En la mayoría de los casos el autorespeto no se toma de una manera importante en el diario vivir, pero comportamientos de desaprobación o desvalorización que cada individuo

hace de sí mismo y de sus acciones, son un claro ejemplo de una falta de respeto hacia lo que son y sus logros. Cada vez que se hace énfasis en los errores, que se desprecia los logros porque se consideran insuficientes para el ideal que se ha propuesto, cada vez se dice frases como, No valgo para nada, Soy un inútil o Todo lo hago mal es una clara muestra de falta de respeto.

La psicoterapeuta canadiense Nathaniel Branden expone 4 puntos esenciales para aprender a respetarse así mismo. “Si te acostumbras a vivir con respeto, todo en tu vida puede cambiar; te sentirás más valioso y empezarás a vivir con total integridad entre tus necesidades, deseos, pensamientos y acciones. Esto te permitirá mejorar tu autoestima y alcanzar el éxito en todo lo que te propongas”. (Branden, s.f)

¿Qué significa el respeto a sí mismo?

Tener una actitud positiva hacia tu derecho de vivir y ser feliz. Es reafirmar la valía personal, así como los pensamientos, los deseos y necesidades. Cuando se tiene un sentimiento de respeto, existe el derecho innato a la alegría y la satisfacción.

Cuando hay respeto por si mismo de una manera adecuada, los demás también empezarán respetar, entonces la autoestima comenzará a mejorar de manera inevitable, porque eso es lo normal. A medida que el ser humano se va preparando para la vida, estudiando, madurando y creciendo en todos los aspectos, lo más natural es que la autoestima también aumente. Pero si no hay auto-respeto, puede mantenerse baja a pesar de todo.

3.1.2. ¿Cómo se construye la autoestima?

La autoestima del individuo se comienza a desarrollar desde muy temprano, incluso desde que se encuentra en el vientre de la madre.

"Estos primeros esbozos de autoestima ayudaran al bebé a entablar una relación con sus padres a su llegada al mundo, Cuando el bebé nace y empieza a crecer, no sabe quién es, no se conoce y no conoce el mundo que lo rodea. Aprende de lo que siente, ve y escucha y saca sus propias conclusiones. Conclusiones que no están basadas en el análisis de hechos y pensamientos, como las nuestras, son simples sensaciones, pero van dejando una huella en su mente y en sus sentimientos y ayudan a que se forme el adulto, que va a llegar a ser". (Russek, 2007)

La autoestima es un proceso en construcción, una persona no nace con el concepto de autoestima, esta se va formando con el paso de los años las experiencias y los distintos acontecimientos que marcan el crecimiento físico, emocional, psicológico y social de la persona, a la hora de formar la autoestima es de vital importancia los mensajes que recibe el menor del mundo exterior, de las personas que se encuentran a su alrededor, sus padres, amigos, profesores y de más personas que conformen su entorno, se va formando y desarrollando progresivamente en la medida en que se relaciona con el ambiente, mediante la internalización de las experiencias físicas, psicológicas y sociales que la persona obtiene durante su desarrollo. Es decir, la autoestima es algo que se aprende y, como todo lo aprendido, es susceptible de cambio y mejora a lo largo de toda la vida. (Bolívar, Vargas, p.1, s.f)

3.1.3. Factores influyentes en la Autoestima

La Familia

El papel que juega la familia en el desarrollo de la autoestima de los niños y niñas, es quizás el más importante, ya que son los primeros vínculos afectivos con los que el pequeño debe encontrar una relación, establecer lazos que ayuden a que el menor pueda sentirse amado y pueda sentir que es parte de algo.

Los sentimientos de valía solo pueden florecer en un ambiente en el que puedan apreciarse las diferencias individuales, donde el amor se manifieste abiertamente, los errores sirvan de aprendizaje, la comunicación sea abierta, las normas flexibles, la responsabilidad sea modelada y practicada la sinceridad; la clase de ambiente que se observe en una familia. No es accidental que los hijos de familias que practican todo lo anterior, se sientan bien consigo mismos y en consecuencia, sean individuos amorosos, saludables y competentes (Satir, p.40, 2002).

Los grupos sociales o compañeros de clases

Cuando el niño empieza a interactuar con personas nuevas fuera de su círculo de familiares, generará nuevos vínculos; esto contribuye a una libertad en sus primeros inicios y a su vez, tener más confianza en sí mismo, que conlleve a la capacidad de fácil interacción con otros núcleos sociales. En esta etapa el niño se involucra en otros ambientes, conformando distintos vínculos sociales y emocionales, que le permiten entablar gustos por distintas actividades o formas de pensar y ver el mundo, es ahí cuando forman

parte de diferentes grupos con personas diferentes, pero que comparten gustos similares, en su primera fase se habla de la escuela.

"Ingresar al sistema escolar implica asumir un rol nuevo: el de estudiante, encontrarse e identificarse con nuevos otros significativos, nuevos grupos de referencia y pertenencia, y desarrollar nuevos estándares para evaluarse a sí mismo y a los demás. El niño comienza a ser comparado y a compararse con otros, y de esa manera aprende a conocer y valorar sus propias habilidades, a darse cuenta del esfuerzo que debe desplegar para alcanzar sus metas, y la recompensa que obtiene por ello". (Villarroel, p, 2000)

Los Profesores

Al ser las personas que acompañan a los menores en el camino del aprendizaje, generan un nuevo vínculo emocional y por tanto la percepción que los docentes tengan del niño para ellos tendrá una importancia significativa en su formación. "Un Maestro que proyecta confianza en la competencia y bondad de un niño puede ser un poderoso antídoto a una familia que carece de ella, y en la que quizás se transmite la perspectiva contraria". (Villarroel, p.5, 2000)

Medios de comunicación

La sociedad actual constantemente bombardea a las personas exigiendo un tipo de características y comportamientos para ser considerados buenos o aptos para desarrollarse en la sociedad.

Los adolescentes hacen frente a muchos retos relativos a su imagen debido a la importancia que le dan los medios de comunicación; este tipo de atención puede llevar también a una baja autoestima, que es una de las causas de trastornos alimentarios y depresión en los adultos jóvenes. (Los medios de comunicación y la imagen de sí mismo, 2011)

3.1.4. Consecuencias de una Baja Autoestima

La baja autoestima se define como la dificultad que tiene la persona para sentirse valiosa en lo profundo de sí misma, y por tanto digna de ser amada por los demás. Las personas con autoestima baja buscan a veces sin ser muy conscientes de ello, la aprobación y el reconocimiento de los demás y suelen tener dificultad para ser ellas mismas y poder expresar con libertad aquello que piensan, sienten y necesitan en sus relaciones interpersonales, así como para poder decir no al otro sin sentirse mal por ello.

Una baja autoestima puede desarrollar en los niños sentimientos como la angustia, el dolor, la indecisión, el desánimo, la pereza, la vergüenza, y otros malestares. En razón de eso, el mantenimiento de una autoestima positiva es una tarea fundamental a lo largo del crecimiento de los niños. Dentro de cada uno existen sentimientos ocultos que muchas veces no se perciben. Los malos sentimientos, como el dolor, la tristeza, el rencor, y otros, si no son remediados, acaban por convertirse y ganar formas distintas. Estos sentimientos pueden llevar a una persona no solo a sufrir depresiones continuas, como también a tener complejo de culpabilidad, cambios repentinos del humor, crisis de ansiedad, de pánico,

reacciones inexplicables, indecisiones, excesiva envidia, miedos, hipersensibilidad, pesimismo, impotencia, y otros malestares. (Guía Infantil, p.40, 2010)

Durante los primeros años de la vida, cuando la personalidad se está formando, algunas experiencias pueden dañar la autoestima y la persona, que aún no ha desarrollado las armas para enfrentarse a ellas, es quizás cuando comienza a sentirse poco valiosa, pero también de adulta, la persona puede vivir experiencias negativas que afecten su autoestima.

Al atravesar experiencias dolorosas como éstas, la persona puede ir formándose esa opinión negativa sobre su apariencia, su inteligencia o sus capacidades. La baja autoestima **también puede desembocar en comportamientos muy negativos** como, por ejemplo, las adicciones o en algunos casos, llevar a una persona a desarrollar una personalidad violenta, para enmascarar sus vulnerabilidades. (Mind.org, 2012)

3.2. Fundamentos de Diseño

3.2.1. Diseño Colaborativo

El diseño Colaborativo o participativo es un enfoque para diseñar tratando activamente a todas las partes involucradas con el fin de ayudar a asegurar que el producto o pieza diseñada se ajuste a sus necesidades y se pueda utilizar. El diseño participativo es en sí mismo un proceso de ampliación de información, aprendizaje y acuerdos colectivos. Es tan importante la forma en que se desarrolla el proceso como los resultados de diseño a los que se llegan.

Los participantes del diseño están invitados a cooperar con diseñadores, investigadores y desarrolladores durante el proceso de innovación. Potencialmente, participarán en varias etapas de un proceso de innovación: su participación durante la exploración y problema inicial, ayudan a definir tanto el problema y enfocar ideas para una solución, y durante el desarrollo, ayudan a evaluar soluciones propuestas.

Dentro del desarrollo del diseño participativo se puede abordar un concepto importante Transition Design, cultivo de estilos de vida esta concepción sistémica del problema a abordar, es decir, su consideración como parte de un sistema complejo de elementos interdependientes y multi-escala, requiere soluciones de diseño que no pueden concentrarse únicamente en la propia disciplina ni en una sola especialidad de diseño. De hecho, el objetivo prioritario del Transition Design no es producir un objeto, un espacio o un elemento de comunicación, sino darles forma para diseñar estilos de vida que superen las

problemáticas trabajadas a partir de la acción de los propios involucrados. Y, por lo tanto, diseñar juntamente y en consenso con los agentes que participan. Por esta razón se puede hablar del Transition Design como diseño de relaciones de actores o diseño de sistema de actores o agentes implicados en la situación a intervenir. Bien, de hecho, la circunstancia de co-creación y de implementación en el propio nicho socio-ecológico lleva a denominar este proceso con más precisión como cultivo de estilos de vida. (Irwin, Terry; Tonkinwise, Cameron; Kossoff, Gideon. 2015)

El Transition Design proyecta la idea de que el diseño puede jugar un papel importante en el cambio social y ambiental, a partir de un nuevo paradigma de diseño que coincida con los valores de sostenibilidad de todos los ámbitos que conforman lo social: organización, interacción, demografía, recursos, economía, modelos de negocio, sistemas y servicios, educación, gestión y generación del conocimiento. Para ello, el objetivo del diseño se enfoca a la ideación de estilos de vida sostenibles a nivel ambiental, social, emocional, político, alimentario, económico, etc.

Es elemental para lograr resultados positivos establecer el desde donde se pretende mirar el ejercicio del diseño y el planeamiento participativo, pues no se trata de evaluar y analizar una práctica relativamente novedosa, sino de lograr un encuadre desde lo político y lo cultural, del encuentro entre las prácticas tradicionales en el proceso de ocupación del territorio desarrollado por amplios grupos poblacionales y algunas maneras de acercamiento desarrolladas por grupos de profesionales que han venido acompañando procesos sociales específicos. (López, p.28, 2008)

En Gran Bretaña "la idea de que el público debería participar se planteó por primera vez en 1965" (Taylor, p.86, 1996). Sin embargo, el nivel de participación es una cuestión importante. Como mínimo, los talleres y audiencias públicas ya se han incluido en casi toda el esfuerzo de la planificación. (Wheeler, p.46, 2004) Sin embargo, este nivel de consulta puede significar simplemente la información sobre el cambio sin la detallada participación. Participación que "reconoce un papel activo en la toma del plan" (Taylor, p. 86, 1998) no ha sido siempre fácil de lograr. El diseño participativo ha tratado de crear una plataforma para la participación activa en el proceso de diseño, para los usuarios finales.

La irrupción del diseño colaborativo como paradigma está cambiando el panorama de la práctica del diseño porque está permitiendo la aparición de nuevos dominios de creatividad colectiva. El co-diseño es definido por el hecho de que la creatividad de los diseñadores se une a la de personas que tienen otros perfiles y trabajan juntas en el proceso de elaboración del diseño.

El precedente o, si se quiere, el concepto paraguas para el diseño colaborativo es lo que se conoce como creación colaborativa o co-creación. (Huertas, 2009)

Para Elizabeth Sanders, investigadora experta en estos campos, avanzar hacia un proceso co-creativo es un gran cambio para los diseñadores que han sido entrenados en el espacio de diseño tradicional, porque la co-creación requiere de nuevas herramientas, métodos y un nuevo lenguaje de diseño. El diseñador debe aceptar la participación de nuevos socios en el proceso de diseño y adoptar una nueva actitud sobre la creatividad inherente de la gente común. (Sanders, 2006)

El trabajo de un diseñador no es crear o desarrollar un estilo, es y ha sido siempre encontrar una solución a un problema, lo cual incluye aplicar estilos ya creados.

Tradicionalmente el mundo del diseño se ha construido en torno a la originalidad, el objeto único o el estilo propio, como principal valor que podía aportar el diseñador. (Cummings, 2013)

Aceptar que la labor del diseñador debe centrarse en la búsqueda y el análisis de soluciones ya desarrolladas, evaluando la posibilidad de incorporarlas a la solución final, ahorra tiempo y dinero a cualquier proyecto, aumentando la eficiencia de la producción. Además una solución depurada por el trabajo de una comunidad entera tiene muchas más garantías de calidad que el trabajo desarrollado íntegramente por una única persona o equipo. (Raymond, 1999)

Proceso de Diseño Colaborativo

A grandes rasgos, se puede englobar al proceso del diseño colaborativo en cuatro etapas:

1. Aproximación al problema.

En esta primera etapa hay un acercamiento entre los pobladores de una comunidad y el equipo técnico de asesores, a partir de la necesidad específica de resolver un problema urbano y/o arquitectónico. En este momento se forma un colectivo de trabajo para planear de manera conjunta el desarrollo del proyecto. A través del diálogo se consensan los intereses y las prioridades de los diversos actores involucrados. En esta fase resulta muy

importante trabajar sobre la conformación y la cohesión del equipo y sobre la determinación de las prioridades que guiarán al resto del proceso.

Resultados esperados: un equipo de trabajo integrado por diversos actores pobladores, técnicos, autoridades, etcétera, capaces de generar ideas, discutir las, exponer sus intereses y acordar prioridades.

2. Investigación, Conocimiento.

Una vez conformado el equipo de trabajo, se recopila y analiza la información preliminar de cada uno de los componentes urbano, social, económico, cultural desde los cuales surgirán una variedad de ideas que se conjugarán en la propuesta de diseño. Cabe destacar que, desde el enfoque del diseño participativo, se hace prioritaria la triangulación de la información, es decir, la verificación de resultados a partir de varias fuentes, con diversos métodos y con distintos participantes.

Resultados esperados: Información útil para el desarrollo del proceso de diseño

3. Generación de ideas de diseño.

Generalmente, en esta fase se trabaja con base en la realización de talleres de diseño. La información recolectada, analizada y sistematizada en la fase previa sirve de base para el desarrollo colectivo de ideas sobre la forma de los espacios urbanos arquitectónicos. Por medio del diálogo, se busca la participación activa del equipo asesor y la comunidad. Se trabaja sobre todo con materiales visuales planos, croquis dibujos, fotografías y maquetas.

Resultados esperados: La generación colectiva de ideas y criterios de diseño.

4. Concreción y evaluación.

A partir de los materiales generados en el taller de diseño, el equipo asesor trabaja en la elaboración de propuestas, a manera de aproximación a las soluciones posibles. Estas propuestas se discuten, se confrontan y se evalúan en talleres de diseño sucesivos hasta que se logra consensuar un proyecto definitivo.

Resultados esperados: Un proyecto final consensado por todos los actores involucrados en el proceso.

Es necesario aclarar que el proceso no necesariamente se desarrolla de manera lineal, en la secuencia expuesta anteriormente. Es posible que cada una de las fases se combine con otras. El desarrollo del proceso de diseño varía en cada caso particular. (Colectivo CYDED Red XIV.F, 2016)

3.2.2. Diseño Activista – Arte Activista

“El diseño gráfico es un medio ideal para denunciar los problemas sociales”. (Cépeda, Santos, 2012)

El arte activista de la década de los 1990, posicionado en la reflexión sobre el mensaje, toma en cuenta parámetros del diseño gráfico y de la publicidad para lograr un objetivo de denuncia social por medio de imágenes sugerentes y frases reflexivas alrededor de temáticas diversas como, por ejemplo, el machismo, el racismo y la homosexualidad. Sus métodos de producción tienen como regla el estudio en profundidad del problema social, así como también la relación del artista productor con el núcleo social al cual va a dirigir su

mensaje. En palabras de Lucy R. Lippard: «El arte activista es, ante todo, un arte orientado en función del proceso. Tiene que tomar en consideración no sólo los mecanismos formales dentro del propio arte, sino también de qué modo llegará a su contexto su público y por qué. (...) Estas consideraciones han llevado a un planteamiento radicalmente distinto de la creación artística. Las tácticas o las estrategias de comunicación y distribución entran en el proceso creativo, al igual que actividades habitualmente separadas de dicho proceso. Como por ejemplo el trabajo en la comunidad, las reuniones, el diseño gráfico, la colocación de carteles.

Las aportaciones más destacadas al arte activista actual son las que proporcionan no sólo nuevas imágenes y nuevas formas de comunicación en la tradición de la vanguardia si no las que además indagan y penetran en la propia vida social, mediante actividades a largo plazo.» El diseño gráfico es un medio ideal para denunciar los problemas sociales, sin embargo, en muchas ocasiones no toma en consideración las maneras de entender el significado del objeto diseñado por parte de las personas a las cuales se dirige, llámese cartel, anuncio publicitario, entre otros medios. (Céspedes, Santos, 2012)

El diseño gráfico activista hereda de las vanguardias históricas ya también de las recientes los modos de hacer una producción social, incorpora a su vez rasgos del arte activista “se puede argumentar que el activismo en diseño es una respuesta a ciertas condiciones contemporáneas de cambio geopolítico, a condiciones sociales, prácticas económicas, y desafíos medio ambientales. (Campi, 2010)

4. CAPITULO IV MARCO REFERENCIAL

4.1. Referentes Investigativos

Autoestima, Factor clave en el Éxito Escolar

Relación entre Autoestima y variables personales vinculadas a la escuela en estudiantes de nivel socio-económico bajo

Lorena Muñoz Muñoz

Tesis para optar el título Magíster en Psicología Mención Psicología Clínica Infanto-Juvenil

Universidad de Chile/Facultad de Ciencias Sociales/Facultad de Medicina/Escuela de Postgrado/Departamento de Psicología

Santiago, Chile. Diciembre 2011

La presente investigación tiene como objetivo indagar sobre el rol que cumple la autoestima en el ámbito escolar, particularmente en niños y niñas de 2° básico de nivel socio-económico bajo. Se buscaron relaciones entre tipos de autoestima y las siguientes variables: habilidad aritmética, nivel de vocabulario, interés por el trabajo escolar, relaciones con otros, autorregulación, creatividad y autonomía. Los hallazgos de esta investigación confirman la relevancia de la autoestima para la experiencia escolar, al estar ésta vinculada al rendimiento académico y al desenvolvimiento conductual de niños y niñas de primer ciclo básico.

Autoestima: Diseño, implementación y evaluación de un programa para niños de 4° grado de primaria

María Del Rosario Bustamante Ochoa - Lourdes Patricia Peralta Ramírez

Tesis para obtener el título de Licenciado en Psicología

Instituto Tecnológico de Sonora

Ciudad Obregón, Sonora. México Agosto de 2013

El objetivo de la presente investigación fue diseñar, implementar y evaluar la efectividad del programa de intervención de autoestima en niños de 4° grado de primaria. El programa de intervención que se diseño fue de tipo taller y se denominó Vivir Creciendo: Fortaleciendo mí Autoestima, está dividido en 10 sesiones contemplando así la escalera de la autoestima por Rodríguez (1985): autoconocimiento, auto concepto, autoevaluación, auto aceptación, auto respeto y autoestima; con una duración de dos horas por sesión.

La Autoestima y la conducta agresiva en los estudiantes de los séptimos años de educación básica de la Escuela Pedro Vicente Maldonado de la ciudad de Baños de Agua Santa.

Gissela Carolina Caza Núñez

Tesis para optar por el Título de Psicóloga Clínica

Universidad Técnica de Ambato/Facultad de Ciencias de la Salud/Psicología Clínica

Ambato - Ecuador Diciembre, 2014

Es importante dar solución a los comportamientos agresivos de los niños, para ello se requieren de herramientas y opciones que les permitan controlar y nivelar sus acciones,

para ello, el niño debe poder establecer relaciones entre sus experiencias previas y los nuevos conocimientos que estos van adquiriendo, para con esto lograr el equilibrio emocional e intelectual, controlando sus emociones, actitudes, afectos, sentimientos, frustraciones, estados de ánimo, entre otros. Se consideró necesario dar una solución al problema a través del diseño de un programa de intervención mediante técnicas cognitivo-conductuales para el desarrollo de la autoestima que promuevan el control de la conducta agresiva en los estudiantes de los Séptimos Años de educación básica de la Escuela “Pedro Vicente Maldonado”, de la ciudad de Baños de Agua Santa.

Autoestima en la adolescencia: análisis y estrategias de intervención

Artículo Científico

Carmen Rodríguez Naranjo - Antonio Caño González

Universidad de Málaga, España/Facultad de Psicología

Málaga – España 2012

En este artículo se revisa el estado actual de la investigación sobre autoestima centrándose en los factores que son relevantes para la intervención en adolescentes. En primer lugar, se realiza una distinción conceptual y se analizan las relaciones entre autoconcepto, autoestima y percepción de auto valía. Se analiza también el funcionamiento de la autoestima en base a las contingencias de reforzamiento y se revisan sus efectos en los estilos cognitivos y conductuales de afrontamiento. En segundo lugar, se revisa la trayectoria de la autoestima en función del género y se analiza el papel que juegan las contingencias de reforzamiento en su disminución e inestabilidad durante la adolescencia temprana. En tercer lugar, se revisan los hallazgos que muestran la relación entre las

deficiencias de autoestima y la generación de una serie de problemas de conducta, emocionales y de salud. Por último, se revisan los hallazgos sobre la intervención en autoestima y se analizan las estrategias más útiles para su cambio en la adolescencia

Diseño colaborativo: Abriendo el proceso de Diseño

Artículo científico

Alfonso Sánchez Uzábal

Universidad del Bosque/Facultad de Diseño/Imagen y Comunicación

Bogotá, Junio de 2013

Frente a las formas tradicionales de organizar el proceso de diseño se pueden plantear nuevos esquemas más flexibles que desdibujan la separación entre cliente y diseñador. Los procesos de trabajo colaborativo facilitan la comunicación entre las distintas partes implicadas a cambio de debilitar las barreras de conocimiento de los distintos expertos, incluidos los diseñadores. Por otra parte, las nuevas tecnologías, al tiempo que facilitan la comunicación y el intercambio de conocimiento, también permiten al diseñador acceder a un amplio catálogo de soluciones disponibles, modificando por completo el entorno en el que desarrolla su trabajo y relativizando la importancia de la originalidad en el proceso de diseño. En este nuevo paradigma, la gestión del conocimiento creado colectivamente procomún y la comunicación con el cliente pasan a ser habilidades imprescindibles para llevar a buen fin cualquier proceso de diseño.

4.2. Referentes Visuales

Una tal Martina y su Monstruo

Año: 2016

Sara Fratini, Ilustradora y Licenciada de Bellas Artes

¿Cuál es tu miedo, cuál es tu monstruo?

Martina Rossetto es una joven fotógrafa que se siente muy a gusto con sus curvas, con su pelo rebelde y con la compañía de su pequeño monstruo domesticado. Su monstruo es negro, muy negro y con pelo, mucho pelo, es más es una bola de pelo negro que le encanta decirle a Martina que *no va a ser capaz de hacer lo que se propone*. También le encanta decirle a **Martina** lo gorda que está, que no es sexy, ni inteligente, ni... Pero ha llegado un momento en que **Martina** ha crecido en todos los sentidos y ya es capaz de vivir con él en la misma casa pues ha conseguido domesticarlo.



Figura 02.
Una tal Martina y su monstruo
Fuente: Sara Fratini
<http://www.sarafatini.com/>

Cuentos infantiles con inteligencia emocional

Anna Salvatella. Interiorista, diseñadora de páginas web e ilustradora de cuentos infantiles

Son tiempos de crisis económica pero sobre todo se trata de una crisis de valores. La sociedad potencia la competitividad y la agresividad que nos conducen a unos estados de baja autoestima generalizada. Y es en este contexto es en el que están creciendo y educándose los pequeños.

¿Por qué no intentar darle un giro a esta situación potenciando la integración de valores como la autoestima y el respeto a través de unos cuentos infantiles?

De esta idea nace *Cuentos Infantiles con Inteligencia Emocional: El potrillo alegre, El león y la mofeta* y *Un mono muy loco*. Una serie de 3 cuentos independientes entre sí. Son fábulas que ayudan a desarrollar el respeto a los animales, a uno mismo y a otras personas porque ayudan a integrar los valores de autoestima, tolerancia e integración social.





Figura 03.

Cuentos infantiles con inteligencia emocional

Fuente: Anna Salvatella <https://libros.com/crowdfunding/cuentos-infantiles-con-inteligencia-emocional/>

A veces el maltrato infantil es sólo visible para el niño que lo sufre

Campaña Contra el Maltrato Infantil

Publicidad Grey Agencia Española – 2013

Las calles son tapizadas con publicidad que en su mayoría suele pasar desapercibida y se vuelve parte del mobiliario; sin embargo, en esta ocasión, la agencia española de publicidad Grey logró sorprender al mundo con una campaña que, además de ingeniosa, promueve una iniciativa para ayudar a los niños que sufren de maltrato: un cartel digital que permite a cualquier menor de 10 años, o inferior a 1,35 metros, ver un mensaje totalmente diferente al que un adulto lee. De acuerdo con el ángulo desde el que se observa el cartel, se puede leer un mensaje distinto. Los adultos leen la leyenda: **A veces el maltrato infantil es sólo visible para el niño que lo sufre**; mientras que desde el ángulo en el que mira el niño se lee:

Si alguien te hace daño llámanos y te ayudaremos. Tel.: 116 111, el menor lee el mensaje oculto sin que otro se entere. El objetivo es alentar al pequeño a pedir ayuda a través de un anuncio a la vista, incluso, de su agresor.



Figura 04

A veces el maltrato infantil es sólo visible para el niño que lo sufre

Fuente: Publicidad Grey Agencia Española – 2013

The Untouchables - Los Intocables

Una Campaña contra el Abuso Infantil 2013

Erik Ravelo, Artista Cubano

La polémica de “Los intocables” se centra en que la propuesta fotográfica de Ravelo muestra a niños crucificados en la espalda de los personajes que, según él, son sus victimarios. Aunque aparentemente iguales, cada toma es distinta debido a que los protagonistas representan circunstancias diferentes: la pedofilia en la Iglesia; la prostitución infantil en **Tailandia**; los huérfanos de la guerra en Siria; el tráfico de órganos en países subdesarrollados; los asesinatos de niños por la venta de armas en Estados Unidos; los **accidentes nucleares como el de Fukushima**, en Japón y, finalmente, la **obesidad infantil** que generan las grandes empresas de **comida rápida**.



Figura 05.
The Untouchables – Los Intocables
Fuente: Erik Ravelo, Artista Cubano – 201

Where Children Sleep – Donde Duermen los niños

James Mollison, Artista, Fotógrafo Keniata

Dime donde duermes y te diré lo que eres.

James Mollison es un fotógrafo keniano autor de un espectacular trabajo fruto de 4 años llamado *Where children sleep Donde duermen los niños*, un libro de fotografías que cuenta con el apoyo de la ONG *save the children*, y en donde el autor refleja la vida de más de 200 niños a través de la imagen de su dormitorio. Para este trabajo recorrió medio mundo fotografiando menores de distintos países y clases sociales y los lugares donde duermen, toda una reflexión que nos lleva a comparar las diferencias en el mundo. El libro con su trabajo se agotó rápidamente y está a la espera de nuevas ediciones. Mollison cuenta así como se inspiró en este trabajo: “Me descubrí pensando en mi habitación: cuán insignificante fue durante mi niñez, y cómo reflejaba lo que tenía y quién era. Se me ocurrió que una forma de abordar las complejas situaciones y problemas sociales que afectan a los niños sería mirar sus habitaciones en todo tipo de circunstancias”. (Mollison, 2011)



Figura 06.
Where children sleep – Cuando duermen los niños
Fuente: James Mollison – 2011/ BBC Mundo

5. CAPITULO V METODOLOGIA

La metodología como disciplina integra el conocimiento y la aplicación de diferentes métodos y técnicas provenientes desde distintas áreas.

5.1. Diseño Metodológico

En este proceso de investigación, la Metodología a implementar regula el uso adecuado y eficiente de las diferentes técnicas y procedimientos como las observación, la entrevista, la encuesta, el boceto, la fotografía entre otros, a fin de asegurar que se cumplan los objetivos de la investigación, que permitan llegar a una información más verídica y acorde a la realidad de la comunidad de niños y niñas estudiantes de grado 4 de la escuela Básica Primaria Corazón de María, en la Ciudad de San Juan de Pasto, y del proceso teórico frente al tema de la construcción y fortalecimiento del concepto de Autoestima, para construir la solución pertinente aplica desde el diseño colaborativo, que responda a las necesidades identificadas del sujeto comunicacional y los usuarios claves a quienes se dirige la investigación basados en sus experiencias y en los resultados que se obtengan de este proceso.

5.2. Enfoque

Se desarrollara una investigación Cualitativa, basada en el análisis colectivo e individual de la problemática, las causas y consecuencias de la baja autoestima que surge de observar una realidad frente al desconocimiento del concepto de Autoestima y sus componentes que permita desarrollar desde el contexto escolar una herramienta, pieza o metodología de

ayuda para la disminución del desconocimiento del concepto, a partir de una visión abierta analizando el estilo de vida de una comunidad en particular niños y niñas estudiantes de grado 4 de la Escuela Básica Primaria Corazón de María y su interacción con la sociedad, proponiendo una alternativa de solución a través del diseño colaborativo, con las experiencia y las vivencias de la comunidad.

Goyes Yuscátegui, propone el estudio cualitativo, quien lo define como el estudio de los fenómenos sociales y humanos a partir de los significados de sus propios autores, cuyo propósito consiste en lograr la comprensión, interpretación o transformación, del objeto de estudio.

5.3. Método

El método será Hermenéutico-Psicosocial, para el desarrollo de la metodología se parte del análisis de documentación teórica desde áreas como la psicología, la pedagogía y la sociología que explique a profundidad conceptos relacionados con el tema de la Autoestima, el Autoconcepto, Autorespeto, Autoaceptación y Autoimagen. Es de carácter Hermenéutico, porque con base en la información el investigador se encarga de interpretar, clarificar y entender el fondo histórico, social, cultural y económico de un fenómeno o comportamiento, además se aplicara un método critico- Social, que permita desarrollar una investigación con participación colectiva de los actores involucrados, además de dar luces frente a resolver la problemática desde una visión educativa, que trascienda y no se quede en el momento en el que se desarrolla la investigación.

En este proceso se hace necesario no solo la documentación teórica, sino que además de ver la necesidad de recurrir a testimonios de expertos en áreas, Psicológicas, Educativas, Sociológicas y de DDHH, y no se puede dejar de lado ni restarle importancia a los testimonios y aportes colectivos e individuales de los estudiantes de grado 4 y docentes de la Escuela Básica Primaria Corazón de María.

5.4. Unidad de Análisis

5.4.1. Población

Para el desarrollo de la presente investigación, se cuenta con un grupo focal base conformado por los estudiantes de grado 4 de la Escuela Básica Primaria Corazón de María de la Ciudad de San Juan de Pasto, edad promedio de 8 a 12 años, así como, directivas de la escuela (Coordinadores, Docentes), Docentes Universitarios, Profesionales en las áreas de la Psicología.

5.4.2. Muestra

Del total de la población objeto de estudio se selecciona un pequeño grupo de 15 personas, para su selección se tendrá en cuenta características como, Estudiantes que presenten índices de baja autoestima, estudiantes con autoestima buena, docentes de la escuela básica primaria Corazón de María, expertos en el área de la psicología, residentes en la ciudad de San Juan de Pasto.

5.5. Técnicas de Recolección de Datos

Dentro de la investigación se hace necesario el uso adecuado de cierto tipo de técnicas, que permitan reforzar los conceptos teóricos, y encaminen la solución del problema investigativo hacia una solución acertada y pertinente desde el diseño, para este caso se hará uso de algunas técnicas que permitan llegar a información verídica y de primera mano.

Observación: Para el caso se hará uso de la observación participante y directa, asistir a algunas de las clases, y por medio de apuntes y evidencias fotografías registrar el comportamiento de los niños y niñas frente al desarrollo de la clase, en el entorno escolar, el comportamiento frente a la enseñanza de los docentes, identificar ¿Cómo es la clase? ¿Qué hacen? ¿Qué dicen? La observación se considera como el primer acercamiento al contexto proceso que se ejecuta durante la segunda semana del mes de Noviembre del año 2016.

Entrevistas con Docentes y Psicólogos

Basándose en la aplicación de entrevistas se pretende identificar qué tanto conocen del tema de autoestima y cómo se involucran en los procesos de formación y construcción de la misma con sus estudiantes y pacientes. Un valor importante en la primera etapa investigativa es identificar que medio o procesos utilizan para la enseñanza del concepto de autoestima en los niños y niñas, situación que más adelante apoyará la idea de desarrollar esta temática.

Encuesta para Estudiantes

Usando recursos visuales que permita mantener la atención de los niños encuestados, se desarrolla un termómetro de la autoestima, esta herramienta será un apoyo en el momento de la encuesta, para hacer más dinámico este proceso y a su vez el niño pueda revelar de manera clara cierto tipo de acontecimientos de su vida diaria, que influyen en su autoestima.

El termómetro cuenta con una pieza central y tres extraíbles, la pieza central permite realizar movimientos de abajo hacia arriba para indicar el grado de influencia de ciertas situaciones cotidianas en el desarrollo de la autoestima de los niños y niñas, que se encuentra discriminada por colores Amarillo: Influencia Negativa, Naranja: Influencia intermedia y Rojo: Influencia Positiva; las piezas extraíbles representan emociones frente a las situaciones expuestas, Felicidad, Tristeza, Indiferencia..

como es la relación que llevas con tu familia	a. _____
	b. _____
	c. _____
como es la relación con tus compañeros	d. _____
	e. _____
	f. _____
como es tu relación con tus docentes	g. _____
	h. _____
	i. _____
como sientes que es tu desempeño académico	j. _____
	k. _____
te has sentido excluido alguna vez	
tus compañeros te molestan por tu forma de ser	
te has sentido desadaptado en algún maneto en tu entorno	
de las siguientes actividades cual te gusta realizar mas en tu tiempo libre	
TV	
leer	
jugar	

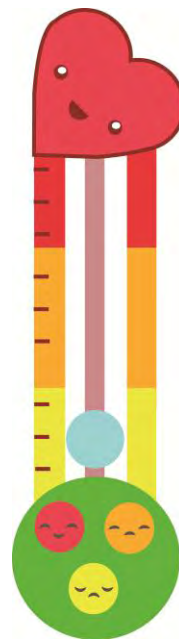


Figura 07
Termómetro de la Autoestima
Fuente: Archivo personal, 2016

Entrevistas con Estudiantes

La aplicación de esta herramienta se basa en la necesidad de conocer de primera mano el grado de conocimiento y cómo definen los niños y niñas la temática a investigar. En este punto se apoya en la escala de la autoestima de Rosemberg que consta de 10 preguntas relacionadas con cómo los niños afrontan distintas situaciones de la vida.

5.6. Triangulación de Datos

En esta parte se efectúa la triangulación de datos sobre el tema de la Autoestima en los niños y niñas de grado 4 de la Escuela Básica Primaria Corazón de María, de la ciudad de San Juan de Pasto, se aplica la modalidad conocida como triangulación de fuentes de la cual consiste en "diferentes fuentes para el estudio de un único fenómeno" (Felip 2007, p. 45), por lo cual se considera puede ser útil para el análisis de los resultados tanto en las fases iniciales de pre diagnóstico y diagnóstico, como durante la realización del estudio para evaluar y dar seguimiento para el caso se realiza con el fin de validar la información obtenida desde diferentes fuentes: La Observación Directa, Entrevista Semi Estructurada, La Encuesta y El Focus Grup. Se establecen dos categorías de análisis, la primera una categoría personal que se enfoca en identificar el grado de intervención de los actores en la problemática, los llamados Stakeholders, y la Segunda una categoría temporal la cual " supone el estudio en distintos momentos y circunstancias" (Baxter 2003, p. 5).

I Categoría Personal

Se determinan tres actores principales que intervienen dentro de la problemática y solución de la investigación clasificados por el nivel de participación,

1. Niños y niñas de grado 4 de la Escuela Básica Primaria Corazón de María
2. Docentes de la Escuela Básica Primaria Corazón de María
3. Profesionales en el área de la Psicología

ESTUDIO – CATEGORÍA	PARTICI PANTES	TÉCNICA DE RECOLECCIÓN DE DATOS	ANÁLISIS DE INFORMACIÓN	TRIANGULACIÓN
Definición del Concepto de Autoestima según sus conocimientos	Niños y Niñas grado 4	Entrevista	No conocen el significado de la Palabra Autoestima, la asocian con el cuidado del cuerpo, el verse bien	Docentes y Psicólogos coinciden en definir la Autoestima como el conocimiento que el individuo posee de sí mismo, reflejado en su personalidad, y en sentimientos de valía y respeto, por el contrario los niños aunque no tienen un conocimiento claro frente al concepto, lo asocian a ciertas actitudes que cada persona tiene frente a si mismo, como el verse bien y el cuidado del cuerpo.
	Docentes		Conjunto y comportamiento de rasgos, actitudes o aptitudes que desarrolla el individuo y que entrelazan la personalidad. La autoestima es el quererse, valorarse y respetarse a sí mismo como persona	
	Psicólogos		La Autoestima es el conocimiento que posee el individuo de sus los rasgos y características positivas y negativas que pueden ser mejorados para construir una personalidad sana	

Relación con sus compañeros	Niños y Niñas grado 4	Encuesta	Un 80% de los estudiantes no se siente conforme con la relación que llevan con sus compañeros.	Un factor determinante para identificar índices de Baja Autoestima son las problemáticas de convivencia de los niños y niñas con su entorno escolar, se presentan relaciones de agresividad y episodios de Bullying.
	Docentes		El 30% de los niños y niñas presentan problemas de agresividad, bajo rendimiento académico y problemas de convivencia en el entorno escolar.	
	Psicólogos		Más de un 700% de los niños y niñas que presentan dificultades para relacionarse con sus compañeros, son víctimas de Bullying, presentan índices de Baja Autoestima.	

Figura 08
Triangulación de Datos Stakeholders
Fuente: Archivo personal, 2017

ESTUDIO – CATEGORÍA	PARTICI PANTES	TÉCNICA DE RECOLECCIÓ N DE DATOS	ANÁLISIS DE INFORMACIÓN	TRIANGULACIÓN
Convivencia en el entorno Escolar	Niños y Niñas de grado 4	Observación	Carencia de un trato amable entre los estudiantes	Los índices de baja Autoestima que presentan los estudiantes de grado 4, pueden estar desencadenados por múltiples factores, siendo la relación con sus compañeros uno de los principales, ya que presentan problemas de comportamiento y convivencia.
		Entrevista	La mayoría de los estudiantes presentan índices de baja Autoestima	
		Encuesta	Más del 80% de los estudiantes no están conformes con la relación con sus compañeros	

Figura 09
 Triangulación de Datos Niños y Niñas Grado 4
 Fuente: Archivo personal, 2017

PARTICIPANTES	ANTES	DURANTE	DESPUES	ANALISIS FINAL
<p>Niños y Niñas de grado 4 Escuela Básica Primaria Corazón de María</p>	<p>Inicialmente presentan problemas de comportamiento y convivencia con sus compañeros, tenían total desconocimiento frente al concepto de Autoestima, aunque algunos lo relacionaban con el cuidado del cuerpo y el verse bien</p>	<p>Se mostraban comprometidos a participar de las actividades, las cuales desarrollaron de manera individual y grupal con buenos resultados, se presenta una leve mejora en el trabajo en equipo, cuando sus grupos de trabajo son reducidos, mostrando más atención y compromiso frente a las actividades.</p>	<p>Al final de proceso y con la implementación de la parte inicial del juego, se presentan resultados notorios, como un leve aumento en la tolerancia y mejora de la convivencia entre los estudiantes, así como la apropiación, del concepto de autoestima, en donde la principal respuesta está relacionada, con el amor propio, quererse a uno mismo, con los aspectos bueno y malos.</p>	<p>Aunque la apropiación del concepto e autoestima no es total por parte de todos los estudiantes de grado 4. Es menor el porcentaje de niños y niñas, que necesitan reforzar el concepto, se presenta una mejora considerable en la relación grupal. Es indudable que se necesita seguir profundizando en el tema, que es un proceso de aprendizaje que requiere de trabajo a largo plazo y el juego solo es una herramienta para la aproximación a solución parcial de la problemática.</p>

Figura 10
Triangulación Temporal de
Fuente: Archivo personal, 2017

6. CAPITULO VI METODOLOGIA DE DISEÑO

Para el proceso de diseño se hace necesario el uso de una metodología acorde con la necesidad del trabajo colaborativo para la posible solución de una problemática, por lo tanto se ve necesario adaptar el proceso metodológico de Design Thinking que en sus cuatros fases, Experiencia de Usuario, Creatividad, Selección, Diseño Y Ejecución se presenta como una metodología para desarrollar la innovación centrada en las personas, ofreciendo una lente a través de la cual se pueden observar los retos, detectar necesidades y, finalmente, solucionarlas. En otras palabras, es un enfoque que se sirve de la sensibilidad del diseñador y su método de resolución de problemas para satisfacer las necesidades de las personas de una forma que sea factible; que en conjunto con la metodología que plantea Bruce Archer desarrollada en tres Etapas Analítica, Creativa, Ejecutiva, permite seleccionar los materiales correctos y darles forma para satisfacer las necesidades de función y estética dentro de las limitaciones de los medios disponibles, para la implementación de un trabajo colaborativo, que involucre la participación de los sketholders no solo como sujetos de estudio, sino también como sujetos de aporte a la solución de problemáticas, para el caso el tratado de la Autoestima en niños y niñas de grado 4.

Como se dijo anteriormente se hace una adaptación del proceso de estas dos metodologías, para lograr construir una metodología propia que se aproxime de manera clara y concreta a la posible solución y aporte a la problemática, partiendo de resolver el objetivo general como los específicos presentes en esta investigación.

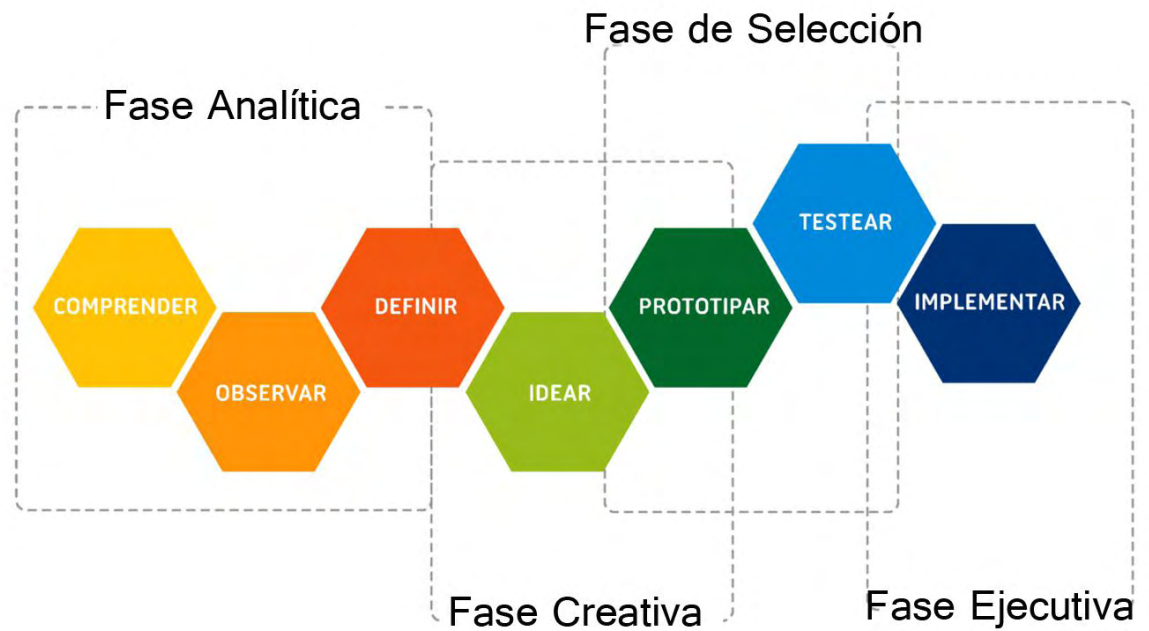


Figura 11
Esquema Metodología de Diseño
Fuente: Archivo personal, 2017

Tipo de proyecto: Diseño social y psicológico

Tipo de datos: Cualitativos

Población: Estudiantes grado 4 de Primaria de la Escuela Básica Primaria Corazón de María. Hogar de Cristo de la ciudad de San Juan de Pasto.

Muestra: 9 Estudiantes: 3 con índice de baja Autoestima, 3 en fase media, 3 con índice de buena Autoestima

6.1. I FASE ANALÍTICA

6.1.1. Comprender:

En este punto se define el problema, las necesidades básicas que se busca resolver, el contexto en el que se pretende realizar la intervención, formulado en una pregunta ¿Cómo implementar el Diseño Colaborativo como aporte en la construcción y fortalecimiento de la Autoestima, en el proceso relacional consigo mismo y con el otro en niños y niñas de 4° grado de la Escuela Básica Primaria Corazón de María de la ciudad de San Juan de Pasto?

Se identifican los usuarios claves, quiénes intervienen de manera directa e indirecta

Usuarios Directos: Niños y Niñas estudiantes de grado 4 de la Escuela Básica Primaria Corazón de María. Hogar de Cristo de la ciudad de San Juan de Pasto.

Usuarios Indirectos: Docentes de la Escuela Básica Primaria Corazón de María, Docentes Universidad de Nariño de las ares de Psicología.



Figura 12
Esquema Perfil de Usuario Directo e Indirecto
Fuente: Archivo personal, febrero de 2017

6.1.2. Observar:

Adquirir empatía con los usuarios, escuchándolos y observándolos, generar un acercamiento a fin de descubrir sus ideas y posturas frente a la problemática, tener en cuenta sus opiniones.

Observación participante: Se hace un reconocimiento del lugar a investigar, evidenciar el comportamiento de los estudiantes mientras desarrollan sus actividades escolares diarias, con el fin de identificar cómo se desenvuelven en el medio, con sus compañeros, con los docentes, cómo reaccionan a los distintos estímulos externos y el grado de afectación en su autoestima.

Entrevistas con docentes: El objetivo es identificar el grado de importancia que le dan al tema de la autoestima y cómo la fomentan entre los estudiantes, cuáles son las herramientas o metodologías que aplican para dar a conocer el tema; y un punto muy importante identificar a través de su experiencia en los salones de clases a estudiantes que presenten alguna dificultad de Autoestima.

Encuesta para estudiantes: Se busca conocer el cómo definen los niños y niñas la autoestima, los valores que la componen, qué conocimientos previos tienen con respecto al tema y cómo lo relacionan con su diario vivir. También se aplica la escala de autoestima de Rosenberg, un cuestionario que explora la autoestima personal los sentimientos de valía y de respeto hacia sí mismo con el fin de poder esquematizar el nivel de autoestima que presentan los estudiantes de la Escuela Básica Primaria Corazón de María.

Entrevistas con estudiantes: Es un proceso personalizado de Focus Grup con ayuda de los docentes se identifica 9 casos de niños y niñas que presenten dificultades frente a la Autoestima, en donde se busca conocer sus historias de vida, aspectos cotidianos de su quehacer en su entorno escolar y familiar, experiencias personales de cómo se conforma el contexto en el que se desenvuelven, cómo esto afecta en el desarrollo de sí mismos y su autoestima, que permita entender interrogantes como ¿Qué dice?, ¿Qué piensa?, ¿Qué hace? Y ¿Qué siente? Frente al tema de manera más cercana.



Figura 13
Fotografías, Infraestructura Escuela Básica Primaria Corazón de María
Fuente: Archivo personal, febrero de 2017



Figura 14
Fotografía, Focus grup niños y niñas grado 4 – Aplicación de encuestas y entrevistas
Fuente: Archivo personal, febrero de 2017

6.1.3. Definir

Desarrollar un punto de vista, ideas, y definición de una posible solución, organizar la información y sintetizarla. En este punto se agrupa la información en mapas de empatía que dentro del Design Thinking es una herramienta clave para el acercamiento y aproximación a los usuarios claves para desarrollar un producto o un servicio de acuerdo a sus necesidades, logrando entender ¿Qué dicen?, ¿Qué piensan?, ¿Qué hacen? Y ¿Qué sienten?

Esta herramienta obliga a ponerse en el lugar de los usuarios con el objetivo de identificar, con claridad las características que permitan realizar un mejor ajuste a sus necesidades o intereses y dar cumplimiento satisfactorio a los objetivos.



Figura 15

Mapa de Empatía Usuarios Directos, niños y niñas grado 4

Fuente: Archivo personal, Marzo de 2017



Figura 16
 Mapa de Empatía Usuarios Indirectos, Docentes
 Fuente: Archivo personal, Marzo de 2017

6.2. II FASE CREATIVA

6.2.1. Definir:

La fase anterior no solo permitió un acercamiento significativo con los usuarios claves que intervienen en la investigación, un elemento importante después de evaluar cada punto de la fase analítica, evidencia que los estudiantes de grado 4 de la Escuela Básica Primaria Corazón de María no conocían el término de Autoestima, por tanto como primer

acercamiento al proceso creativo se hace importante desglosar este término, para que puedan entender cómo funciona la autoestima, cómo se la trabaja individual y grupalmente para de esta manera lograr que los niños y niñas se apropien del concepto y lo apliquen en su diario vivir.

Virus de la Gripe: En este punto se expone a los niños y niñas una pieza gráfica informativa, y haciendo uso de la analogía para explicar el concepto, características de la Autoestima, comparando la mala autoestima con el virus de la gripe y las etapas en la que esta entra en el cuerpo, refiriéndose a que en algún momento de su vida todos han presentado algunos síntomas de la mala autoestima al igual como sucede en con la gripe, existen ciertos remedios que pueden ayudar a combatir ese mal.



Figura 17
Fotografías Taller Explicación del concepto de Autoestima
Fuente: Archivo personal, Marzo de 2017



Figura 18
Esquema Explicación del concepto de Autoestima
Fuente: Archivo personal, Marzo de 2017



Figura 19
Esquema Virus de la Gripe- Analogía de la Baja Autoestima
Fuente: Archivo personal, Marzo de 2017



Figura 20
Esquema Explicación del concepto de Autoestima
Fuente: Archivo personal, Marzo de 2017

6.2.2. Idear:

Generación del mayor número de ideas posibles, Identificar las necesidades y motivaciones de los usuarios finales, Registrar la lluvia de ideas, No juzgar ni debatir ideas, Generar conversación durante la tormenta de ideas.

Una vez evaluada la información de los mapas de empatía por cada usuario clave, y entendiendo la relación de los mismos, se identifican sus necesidades, a partir de las cuales se elaboran algunos Insight, que dentro del marketing es una clave, la clave que permite encontrar la solución a un problema, un camino, un dato que sugiere como resolver cualquier ecuación por compleja que sea. Pero ojo, porque **el Insight no es la solución, es simplemente el punto de partida que lleva al camino de esa solución.**

1. ¿Cómo ayudarías a tus compañeros a construir su autoestima?
2. ¿Qué objetos utilizarías para el aprendizaje de la autoestima?
3. ¿Con qué características crearías un personaje, que ayude a mejorar la autoestima y que herramientas le darías a este personaje?

Una vez identificadas las necesidades de los usuarios claves, es importante partir de algunos insumos para empezar el proceso de prototipado que permita un acercamiento a resolver la problemática, por lo tanto se plantea aplicar un taller de lluvia de ideas que permita conocer de primera mano las propuestas que los usuarios consideran más óptimas para llevar a feliz término el proyecto de acuerdo a sus propias necesidades y experiencias.

Taller Lluvia de ideas

1. Presentación del proyecto: Diseño Colaborativo, como aporte en la construcción y fortalecimiento del concepto de Autoestima en niños y niñas de 4 grado de la Escuela Básica Primaria Corazón de María de la ciudad de San Juan de Pasto. 1 minuto
2. Formar tres grupos, de manera equitativa 10 estudiantes por grupos entre niños y niñas despiertas y proactivos que aporten al proceso de generación de ideas.
3. De manera organizada y para optimizar el proceso de lluvia de ideas se llama a cada grupo a un salón diferente, al que en ese momento se encuentran y al azar se socializa uno de los insight, se formula la pregunta de manera clara, se citan ejemplos para disuadir las confusiones. 2 minutos

4. En un pliego de cartulina o papel bond se pega la pregunta guía del Insight, el reto a resolver para cada grupo, pedir a los integrantes de cada grupo que empiecen a utilizar los pos-it los marcadores, colores con ideas locas – no convencionales, de forma individual coloque una idea, la que a su criterio sea la más importante, sea de manera escrita o a través de una dibujo, no hay límite de ideas, ninguna idea es equivocada todo se vale. 15 minutos por grupo



Figura 21
 Resultado Insight, Oportunidades de diseño Usuarios Directos, 1 grupo
 Fuente: Archivo personal, Marzo de 2017



Figura 22
 Resultado Insight, Oportunidades de diseño Usuarios Directos, 2 grupo
 Fuente: Archivo personal, Marzo de 2017



Figura 23
 Resultado Insight, Oportunidades de diseño Usuarios Directos, 3 grupo
 Fuente: Archivo personal, Marzo de 2017



Figura 24
 Resultado Insight, Oportunidades de diseño Usuarios Indirectos
 Fuente: Archivo personal, Marzo de 2017

6.2.3. Prototipar:

Crear prototipos reales para trabajar con ellos, combinar, ampliar y refinar ideas. Crear bocetos, modelos, maquetas, storyboards. Buscar la retroalimentación de los usuarios finales, presentar una selección de ideas.

A partir de la información recolectada por medio de los mapas de lluvia de ideas, se desarrolla el primer prototipo como un acercamiento a la posible solución de la problemática, dando como resultado la ejecución de un servicio que por medio de la experiencia de usuario, se establezca un lugar en el cual a través de diferentes etapas y

actividades los niños aprendan a conocer el concepto de Autoestima. Este primer acercamiento se desarrolló de la siguiente manera:

SALON DE LA AUTOESTIMA

Se pensó en un posible nombre basado en el concepto de superhéroes, y un sistema de funcionamiento el cual se divide en 4 etapas fundamentales que refuercen el concepto de Autoestima que son: Autoconcepto, Autorespeto, Autoaceptación, y Autoimagen; todo se ubica en un salón el cual estará dividido en estas cuatro etapas, las cuales el niño deberá recorrer encontrando varios elementos que hacen enfoque en cada etapa, que fueron propuestos por ellos durante el proceso de creación colectiva.

Sistema de Funcionamiento

1. En la entrada del salón se ubica un termómetro que mide el grado de conocimiento de los niños frente al tema de Autoestima, que se encuentra dividido por colores así:
Verde: Sabe del tema, Amarillo: Conoce muy poco del tema y Rojo: Desconoce totalmente el tema.
2. Una vez se identifica el grado de conocimiento del tema, se avanza hasta el cubículo que contiene un panel informativo, con cartillas de instrucción para un recorrido éxito durante todo el salón.
3. Recibida la información pertinente los niños proceden a avanzar a la primera etapa del conocimiento, El Autoconcepto
4. **I ETAPA AUTOCONCEPTO:** El niño trabaja el término del autoconcepto con la ayuda de los personajes y las herramientas que propusieron en el desarrollo del taller de lluvia de ideas, como la capa, el anillo, la corona.

5. **II ETAPA AUTORESPETO:** Los niños se encontraran con una balanza en la cual deben ubicar en uno de los lados las cosas que ellos consideran buenas de sí mismos y al otro lado las cosas que sienten que deben mejorar, esto se lograra con bloques desarrollados en un material sobre el cual se pueda escribir y borrar para que las cosas que escriben se relacionen más con la situación por la que esté pasando el niño, al lograr el equilibrio los personajes descubrirán un mensaje alusivo a la al autorespeto.
6. **III ETAPA AUTOACEPTACIÓN:** El niño deberá escribir la historia o problemática que lo llevo a participar en la experiencia y a la vez tendrá un espejo en el que podrá reflejarse como el superhéroe que quiere construir finalmente se entrega una invitación a aceptar sus cualidades y sus cosas por mejorar para lograr así la autoaceptación.
7. **IV ETAPA AUTOIMAGEN:** El niño podrá conocer las historias de vida de algunos de sus compañeros, historias desarrolladas en talleres de cuentos e ilustración, que reflejen el cómo se ven y se proyectan a los demás.
8. Durante todo el recorrido se encontraran piezas de un rompecabezas en blanco, al final del recorrido el niño habrá encontrado y recolectado todas las fichas que podrá montar en un tablero y deberá realizar una pieza alusiva a lo que aprendió , ya sea un escrito o un dibujo relacionado con la experiencia
9. Al final podrá llevarse una pequeña planta como analogía sobre el cuidado diario que se debe hacer para que algo como la autoestima o una planta puedan crecer de una manera apropiada y protegida de agentes externos que puedan alterar un buen crecimiento y desarrollo.



Figura 25
Esquema del I prototipo, Salón de la Autoestima
Fuente: Archivo personal, Abril de 2017

6.3. III FASE DE SELECCIÓN

6.3.1. Testear:

Adquirimiento de conocimientos a partir de los prototipos y revisión, recoger la retroalimentación de los usuarios, determinar si la solución cumplió con sus objetivos, discutir posibles mejoras, medir el éxito, recoger datos y documentar.

Una vez desarrollada la propuesta de prototipo, está se presenta a los usuarios claves, niños y niñas de grado 4 y docentes de la Escuela Básica Corazón de María, con el fin de evaluar el grado de respuesta y pertinencia de dicho prototipo como una posible solución a la problemática.

Presentación Primer Prototipo:

- 1.** Se expone brevemente el objetivo de investigación y el objetivo y pertinencia de diseño
- 2.** Se presenta el prototipo de los usuarios, proceso que se hace en distintos momentos, en donde se explica su funcionamiento y el uso de cada uno de los elementos que se encuentra en las diferentes etapas.
- 3.** Se responden dudas e inquietudes
- 4.** Se entrega a cada uno de los participantes de la presentación de prototipo una guía de evaluación, para medir el éxito, aciertos, las inquietudes y otros elementos que permitan la retroalimentación y mejoras en el prototipo para el cumplimiento de los objetivos

Resultado del 1 Testeo con Usuarios Claves

Para logra entender el grado de satisfacción de los usuarios, con cada uno de los elementos presentados, como resultado del primer acercamiento a la solución de la problemática se analiza la información por medio de un FODA, que permite identificar Fortalezas, Oportunidades y Amenazas, frente a la solución, y algunos aportes cambios para mejorar durante el proceso de diseño.

FODA CON ESTUDIANTES DE DISEÑO

FORTALEZAS

- respaldo grafico
- buena investigación
- interacción
- nuevos procesos de autoconocimiento
- buena estructura
- transmedialidad
- trabajos con niños
- educación diferente
- nuevos espacios
- súper héroes

OPORTUNIDADES

- generar relaciones
- trabajo en equipo
- autoestima atreves de la interacción
- colaboración de profesores
- contar con un colegio
- participación de los niños en el proyecto
- desarrollar el proyecto en otros entornos y también para otras poblaciones
- fortalecer la convivencia del colegio
- trabajar la autoestima
- desarrollar autoconfianza en los niños
- fusión del diseño y la psicología

DEBILIDADES

- tema complejo
- funcionamiento a largo plazo del proyecto
- unir a los profesores en el proyecto
- no hay suficientes herramientas
- definir espacio fijo
- definir el manejo del espacio
- involucrar a la familia
- interacción entre familia docentes y estudiantes
- dificultad de aprendizaje
- muchas fases

resultados FODA

AMENAZAS

- monotonía
- aburrimiento
- bullying hacia los niños que participen
- no colaboración de los docentes
- los niños no quieran ir al lugar
- que no haya nadie a cargo
- complejidad de las herramientas
- que los niños no entiendan

¿QUE AÑADIR?

- profesionales de otras aéreas para verificación y enriquecimiento del proyecto
- que se desarrolle en conjunto con las clases
- enfocar todo a los súper héroes
- un muro donde ellos puedan escribir sus pensamientos
- participación de padres de familia
- trabajo en quipo, fortalecer las relaciones entre los niños
- empoderar a los niños para que lideren el proyecto
- interacción entre niños y profesores
- una fase de escucha (dialogo)
- incluir música, danza, teatro deportes

¿QUE ELIMINAR?

- que no sea por fases
- mesclar fases
- que sea para mas publico
- rompecabezas
- elementos que no tengan un fin especifico

¿QUE CAMBIAR?

- itinerante que visite varias instituciones
- que pueda ser tomado por mas entidades
- que los nombres de las fases sean más llamativos
- facilidad en la interacción
- que sea trabajo en equipo
- el espacio

Figura 26

Análisis FODA, presentación I prototipo Estudiantes de Diseño Gráfico

Fuente: Archivo personal, Abril de 2017

FODA CON DOCENTES DE LA ESCUELA BÁSICA PRIMARIA CORAZÓN DE MARÍA

FORTALEZAS

- trabajo concepto autoestima
- uso de creatividad
- hacer las cosas partiendo de las vivencias
- motivación

OPORTUNIDADES

- apoyo del personal y docentes
- proceso continuo y de expansión
- disposición del espacio físico
- ser voceros de proyectos similares en la universidad

DEBILIDADES

- trabajo en grupo

AMENAZAS

- que no todos los chicos estén interesados

¿QUEAÑADIR?

- que sea un proceso continuo
- actividades al aire libre
- trabajar por grupos
- que cada grupo tenga un poder

¿QUE ELIMINAR?

no hay respuestas

¿QUE CAMBIAR?

- las cosas que cambien se darían a medida que se aplique
- ampliar al grupo, trascender

Figura 27

Análisis FODA, presentación I prototipo Docentes Escuela Básica Primaria Corazón de María

Fuente: Archivo personal, Abril de 2017

resultados FODA

FODA CON DOCENTES DE LA ESCUELA BÁSICA PRIMARIA CORAZÓN DE MARÍA

FORTALEZAS

- trabajo concepto autoestima
- uso de creatividad
- hacer las cosas partiendo de las vivencias
- motivación

OPORTUNIDADES

- apoyo del personal y docentes
- proceso continuo y de expansión
- disposición del espacio físico
- ser voceros de proyectos similares en la universidad

DEBILIDADES

- trabajo en grupo

AMENAZAS

- que no todos los chicos estén interesados

¿QUEAÑADIR?

- que sea un proceso continuo
- actividades al aire libre
- trabajar por grupos
- que cada grupo tenga un poder

¿QUE ELIMINAR?

no hay respuestas

¿QUE CAMBIAR?

- las cosas que cambien se darían a medida que se aplique
- ampliar al grupo, trascender

FODA CON ESTUDIANTES GRADO 4° DE LA ESCUELA BÁSICA PRIMARIA CORAZÓN DE MARÍA

FORTALEZAS

- la dinámica del juego
- los estilos y conceptos
- los materiales usados
- animales
- súper héroes
- escribir los aspectos
- el rompecabezas
- la etapa de las herramientas como la capa y la corona
- las herramientas como el anillo la capa y la corona
- compartir

OPORTUNIDADES

- una manera didáctica para aprender a quererse
- estrategias fáciles
- uso de la imaginación
- todo
- escribir
- jugar

DEBILIDADES

- los niños se distraen y pierden la finalidad del proyecto
- escribir
- factores que se pueden destruir por cualquier otra cosa
- pelear

AMENAZAS

- todos no saben escribir
- el termómetro
- la etapa de escritura
- el rompecabezas no me gusta mucho
- puede ser que algo se dañe por mala construcción
- enseñar
- esta desordenado

¿QUEAÑADIR?

- flechas
- un parque
- la casa para el rey
- espacio con espejo donde puedan visualizarse a sí mismos
- motos y carros
- un parque acuatico

¿QUE ELIMINAR?

- el termómetro
- la balanza
- no me gusta la mesa

¿QUE CAMBIAR?

- que el espejo este primero en lugar del termómetro
- que la mesa sea una mesa de comida
- el rompecabezas
- las entradas tienen que cambiar

Figura 28
Análisis FODA,
presentación I
prototipo Docentes y
estudiantes grado 4
Escuela Básica
Primaria Corazón de
María

Fuente: Archivo
personal, Abril de
2017

6.3.2 Prototipar:

Con base en los resultados anteriores, se replantea la herramienta a desarrollar, considerando elementos como Fortalezas, Debilidades, Amenazas y Oportunidades del prototipo anterior, que lleva a pensar en la necesidad de generar una pieza que contemple aspectos como: Persona responsable, tiempo de ejecución, el juego como herramienta de aprendizaje, y ante todo el aporte en conocimiento de la temática enfocado en niños y niñas de grado 4; a raíz de esto se plantea el desarrollo de un juego que involucre al 100% la participación de los niños y niñas bajo la guía y acompañamiento del docente responsable de cada salón, para este caso de grado 4 de la Escuela Básica Primaria Corazón de María.

Nombre y Marca

El nombre del proyecto, que representa el nombre del juego a desarrollar, se compone de dos conceptos fundamentales resultado del proceso de creación colaborativa desarrollado con los usuarios claves

SÚPER YO: Para Freud el Superyo es la parte que contrarresta al Ello, representa los pensamientos morales y éticos adquiridos y aprendidos por la cultura. Consta de dos subsistemas: la consciencia moral se refiere a la capacidad de la autoevaluación, la crítica y el reproche. Basado en la temática de los superhéroes, hace referencia a construir la mejor

versión de sí mismo, enfocándose en los aspectos positivos y de cualidades propias de cada individuo. SUPER YO, es la construcción del nombre.

ENTRÉNATE PARA SER MEJOR: Es el eslogan que acompaña al nombre, que referencia las herramientas necesarias para defenderse y desenvolverse en cualquier contexto de la vida diaria, hace alusión al proceso de construcción de los superhéroes basado en etapas y niveles de aprendizaje, frente al concepto de Autoestima.

Tipografía

La tipografía es uno de los principales elementos unificadores de la identidad visual de la marca. Se establecen uso de dos fuentes tipográficas:

Mustardo:

Usada para la construcción del nombre, es una tipografía del tipo **Script** está basada en la variedad y el fluido del trazo creado en la escritura a mano, está organizado en tipos informales, muestra unos trazados más imperfectos. Los trazados pueden variar en ancho, pero normalmente parecen que han sido creados con brocha en vez de con pluma. Los tipos informales aparecen a principios del siglo XX y con la llegada de la composición fotográfica a primeros de los 50 su número se vio incrementado rápidamente. Los scripts informales fueron muy usados en Europa y Norte-América en los 70. Se toma esta

tipografía ya que por su variedad y fluidez acompañada de la paleta cromática representa el concepto infantil de superhéroes.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Figura 29
 Tipografía Mustardo
 Fuente: Archivo personal, mayo de 2017

GoodDog

Usada para la construcción del slogan, es una fuente de la familia manuscrita y la subfamilia Plain, se basa en la letra manuscrita o scrip, su peso es de seminegrita y de anchura mediana normal, fue creada en 1996 por Ethan Dunham diseñador de fuentes. Este tipo de fuente se utiliza para resaltar títulos principales, pretende dar la impresión de ser realizada con un pincel creando trazos irregulares en los caracteres que añaden una impresión infantil e informal, se utiliza para reforzar el concepto del público al que va dirigido el proyecto

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Figura 30
 Tipografía GoodDog
 Fuente: Archivo personal, 2017

Imagotipo:

Un Imagotipo es un conjunto icónico-textual en el que texto y símbolo se encuentran claramente diferenciados, para el caso solo funciona de manera horizontal y no puede usarse por separado. El Imagotipo está compuesto por una parte textual que representa el nombre del proyecto, acompañado de su parte icónica, que representa un personaje de superhéroe, que se compone de un niño normal común y corriente y que en su parte posterior se convierte en un superhéroe, que refleja todos los aspectos positivos de su ser.



Figura 31
Imagotipo a color
Fuente: Archivo personal, mayo de 2017



Figura 32
Imagotipo Blanco y negro
Fuente: Archivo personal, mayo de 2017



Figura 33
 Imagotipo Escala de grises
 Fuente: Archivo personal, mayo de 2017

Paleta Cromática



Figura 34
 Paleta Cromática Imagotipo
 Fuente: Archivo personal,
 mayo de 201

JUEGO - SUPER YO
Entrénate Para ser Mejor
INSTRUCTIVO DE USO

PRESENTACION

SUPER YO-Entrénate Para ser Mejor Basado en el concepto de superhéroes, se pretende consolidar el salón de clase como un espacio de formación de héroes para la construcción y el fortalecimiento del concepto de Autoestima, Súper yo hace referencia a construir la mejor versión de sí mismo, y entrénate para ser mejor referencia las herramientas necesarias para defenderse y desenvolverse en cualquier contexto de la vida diaria.

El juego consiste en superar la 2 etapas del conocimiento frente al concepto de Autoestima I Etapa Autoconcepto, II Etapa Autorespeto, cada etapa está dividida en niveles, que contiene retos y actividades que deberán ser superados con éxito, para seguir avanzando y combatir el desconocimiento y defender la Autoestima.

Nota: En caso de no superar con éxito los retos de cada Etapa y sus diferentes niveles, se deberá congelar la barra de poder y repetir el reto y actividad en la siguiente semana. Cada nivel y fase está pensada para desarrollarse en un periodo de tiempo determinado un día por semana con una intensidad de 2 horas, para que al final la primera etapa de este juego tenga una duración de 7 semanas.

¿Serán capaces de salvar a la humanidad? Como miembros de un equipo especializado en la defensa de la Autoestima, tendrán que controlar la expansión del desconocimiento frente al tema. Para conseguir este objetivo tendrán que superar una serie de retos y actividades que los llevaran a adquirir nuevos poderes, para seguir avanzando en los niveles del conocimiento. Si quieren triunfar en esta misión, deben trabajar en equipo sin olvidarse en ningún momento de sus

Habilidades personales. El tiempo avanza sin descanso ¡El destino de la humanidad está en sus manos!

Bienvenidos al juego, un superhéroe en construcción está en camino, las encrucijadas del Autoconcepto serán tu primer reto.

I Etapa – Autoconcepto: Héroe en Construcción

Representada con el color Azul turquesa, esta primera etapa te da las herramientas y materiales de conocimiento para aproximarte al héroe que quieres ser, de tu trabajo y el de tus compañeros depende la construcción de los superhéroes que la humanidad necesita.

Contenido

- 1 Baúl
- 1 Cuento Infantil
- 1 Libro de las Encrucijadas
- 1 Barra de poder
- 3o Cartas de aceptación

- 1 Buzón
- 1 Baraja de 5 cartas ilustradas que expliquen el Autoconcepto
- 9 carteles de cualidades, divididos de la siguiente manera: 3 cualidades físicas, 3 cualidades sociales y 3 cualidades académicas
- 1 plantilla de capa básica para personalizar
- 1 plantilla de antifaz básico para personalizar
- 1 Caja del Tesoro
- 4 Semillas

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Preparar a los Jugadores para que acepten la Misión (1 semana)

El docente encargado prepara a los estudiantes, quienes deberán estar sentados en sus respectivos puestos formando una especie de círculo, a continuación se dispone a sacar el pergamino de su empaque y leerá en voz alta y de manera clara la historia que allí se cuenta, deberá mantener el orden para que no se interrumpa la narración o de lo contrario no se podrá completar el nivel de introducción al juego y la barra de poder no avanzará.

HISTORIA- ENTRENATE PARA SER MEJOR

Benjamine un niño de 12 años caminaba como solía hacerlo todos los días de regreso a casa, cuando un extraño ruido distrajo su atención y aunque con curiosidad miraba para todos lados no lograba descubrir de dónde provenía, pasos más adelante sentada en una banca encontró a una mujer con una pequeña, que de inmediato supuso que era su hija, quien lloraba desconsoladamente, desde lejos Benjamine contemplaba la escena y por cada lagrima que caía de los ojos de la pequeña niña, su madre se enfurecía diciéndole – ¡No sirves para nada!, – ¡Eres una Inútil – ¡ya cállate!, lo que generó tristeza en Benjamine un poco pensativo retomo su caminata, al llegar a casa lo esperaba su madre con un exquisito almuerzo; pero él no podía dejar de pensar en lo ocurrido y lo contó a su madre, quien por sus múltiples ocupaciones no supo responder las inquietudes de su hijo solo dijo – Hijo esas cosas a veces pasan. No te sientas mal por lo sucedido.

Al día siguiente ya es la escuela, las horas de clase pasaban y justo en el momento del receso, se disponía a jugar con sus compañeros; cuando algunos de ellos molestaban a un niño a quien de manera enérgica le gritaban - ¡No puede Jugar, porque es diferente! En el mismo patío otro grupo de niños acorralaban a otro a quien le quitaban lo de su refrigerio mientras le decían –¡Eres un tonto!, y así transcurría la hora de receso y Benjamine no entendía el porqué del comportamiento de sus compañeros, finalmente llegó la hora de volver a casa y esta vez Benjamine no dio su tan acostumbrado paseo, fue directamente con su mamá; todo la tarde estuvo recordando cada una de las desagradables escenas en su escuela, y tratando de buscar respuesta a sus dudas recordó que en varias ocasiones había presenciado actos como esos; pero era la primera vez que le producían un sentimiento negativo; al llegar nuevamente a clases quiso comentarle a su maestra lo ocurrido, pero no

le dio tiempo, nuevamente en el receso sucedieron cosas similares como las ya vividas el día anterior, pero esta vez no solo se quedó contemplando lo que sus compañeros hacían, al observar como molestaban al mismo niño por ser diferente, decidió intervenir y les pido a sus compañeros que lo dejarán de molestar- ¡No es tu problema!, al ver que su intervención no había dado resultado de inmediato corrió a buscar a su maestra, quien al ver la escena llevo a los niños a coordinación para que les impusieran una sanción por su comportamiento, al terminar el receso Benjamine se sentía como un Héroe al salvar el mundo, por haber ayudado a un compañero. Pero en toda historia de Superhéroes siempre aparecen los villanos y sin pensarlo Benjamine se había convertido en un nuevo blanco de burlas y ataques de sus compañeros, quienes lo esperaron a la salida de la escuela para cobrarle la sanción que les habían impuesto, le gritaban – ¡Eres un chismoso! – Si le cuentas a alguien te irá peor, mientras lo empujaban de un lado al otro y sacaban todos sus útiles escolares de su mochila, muy triste, con las rodillas raspadas, el uniforme sucio y sus útiles dañados se dirigió a su casa, pero esta vez no contó nada de lo sucedido, así trascurrieron varios días y sus compañeros no dejaban de molestarlo. Y todo lo feliz que en algún momento había sido se convirtió en burla y agresiones de sus compañeros, ya no sonreía como antes y su propia imagen había cambiado solo tenía pensamientos negativos. Su maestra se había percatado del cambio que surgió en el niño y se dedicó a prestarle más atención mientras permanecía en la escuela, en una ocasión observo como sus compañeros lo agredían, y una vez terminada la clase decidió hablar con él para que contará lo sucedió, pero el niño se reusaba a pronunciar palabra frente a las preguntas de su maestra, solo repetía -¡quise ser héroe, pero me ganaron los villanos!

La maestra después de observar todo lo ocurrido con sus estudiantes buscó la manera de ayudarlos y así evitar las agresiones y los malos pensamientos entre los niños, así que la el salón ya no fue el mismo, al entrar a clase todos observaron varios mensajes pegados en las paredes, algunos de los cuales decían: ¡La Humanidad está en riesgo! ¡No te conviertas en villano! ayuda a tus compañeros y saca ese héroe que llevas dentro, únete a los Aliados por una mejor Autoestima, tus compañeros y el mundo te necesitan, la lucha es contra ti mismo. Los niños no entendían esos mensajes, pero seguían observando, después de unos minutos la maestra pide a sus estudiantes que se sienten cada uno en sus respectivos puestos, empieza a preguntarles - ¿Les Gustaría convertirse en héroes? -¿Me ayudarían a salvar a la Humanidad? La mayoría de los niños bastante intrigados pero con gran entusiasmo respondían si a cada pregunta, a lo que agrego -para convertirse en Héroes, tienen que pasar por muchos niveles de dificultad, realizar actividades y acciones para conseguir sus poderes y que puedan seguir avanzando en su carrera por convertirse en Héroes y así salvar a la Humanidad.

Esta es la Historia de un niño común y corriente que inspira a su maestra para buscar el héroe que cada niño lleva en su interior, si aún no conoces tus poderes y de lo que eres capaz para salvar a la humanidad, arriésgate a Jugar y te garantizo que te divertirás aprendiendo, el único riesgo que puedes correr es el de ser el Héroe de tu propia vida. Desde muy lejanas tierras he decidido compartirte mi juego del Saber junto con esta pequeña historia descubrirás el Baúl Súper Yo, Entrénate para ser mejor, que guarda los secretos que te llevaran a ser Tu Propio Héroe. ¡Es hora de descubrir las Encrucijadas! ¡Vamos a jugar!

2. Encuentra el Baúl

Una vez terminada la lectura, el docente dará las respectivas pistas a sus estudiantes que previamente a elaborado, las pistas deben ser sencillas y fácilmente entendibles, para no generar pérdida de tiempo ni desorden, el trabajo en equipo será indispensable pues se formarán tres equipos a los cuales se les entregara una pista del lugar donde puede estar escondido el baúl, las pistas se dividen en: color del lugar, actividad que se realiza en él, grado de importancia para la Escuela , para que en el transcurso de 15 minutos puedan salir en el búsqueda del Baúl, el equipo que lo encuentre no podrá intentar abrirlo para descubrir su contenido, puesto que solo el docente será el encargado de esta misión. Pasado ese tiempo los estudiantes volverán a su salón de clases y su maestra será quien procederá a abrir el Baúl, en el interior encontrarán las herramientas necesarias que les permitirá cumplir con éxito cada uno de los retos que los lleve a avanzar a otros niveles del juego, cada herramienta estará en su respectivo empaque con una descripción de uso y debidamente enumerada en el orden en el que se deberá usar. A medida que avanza el juego, será este quien determine las herramientas propias para cumplir con el reto.

3. Descubriendo las Encrucijadas

Según el orden de disposición y rotulación de cada herramienta, el docente mostrará a sus estudiantes un por uno de los elementos encontrados, sin leer el instructivo de uso, no deberá revelar a sus estudiantes para que sirva cada

herramienta, ni tampoco debe sacarlas de sus empaques originales, posteriormente dispondrá cada elementos en el lugar que le corresponde en el Baúl.

4. Carta de Aceptación

Una vez dejados todos los elementos en el lugar en que se encontraban inicialmente, el docente se dispone a tomar las cartas de buzón, que se encuentra rotulada como número 1 dentro del orden de disposición, la saca de su respectivo empaque, lee a sus estudiantes la descripción del objeto y posteriormente se dispone a darle cumplimiento a la actividad que representa

Uso: Documento formal en donde los estudiantes dan su aprobación para participar en el juego, y así asegurarse un cupo en el grupo de los próximos superhéroes.

Reto: Lea a sus estudiantes en voz alta una de las cartas del Buzón y después de analizado su contenido, proceda a que uno por uno de sus estudiantes firmen con nombre y apellido en el lugar señalado como símbolo de aceptación a participar en el juego.

- En un mundo que vive al afán, la humanidad se encuentra en peligro, los héroes se agotan, la alianza de la Autoestima necesita de todo tu poder, se un superhéroe, el héroe de tu vida, lo increíble de hacerlo posible.

Súper _____ Me entreno para ser mejor

5. Barra de Poder

El docente procede a sacar de su empaque la barra de poder rotulada con el número 2 y lee a sus estudiantes su uso y el respectivo reto.

Uso: La Barra de poder es un dispositivo que representado en colores muestra el avance del juego y las etapas y niveles superados por los estudiantes como muestra de los retos logrados con éxito, en caso de no superar los retos de cada nivel la barra de poder se congelara y se deberá repetir el reto para poder seguir avanzando. Es un elemento de gran importancia, puesto que se encuentra presente durante todas las etapas del juego.

AUTOCONCEPTO – Azul

AUTORESPETO – Verde

AUTOACEPTACIÓN – Rojo

AUTOIMAGEN – Violeta

Reto: Si los pasos anteriormente dispuestos fueron realizados con orden y disciplina y los estudiantes tuvieron el primer acercamiento al juego, desbloquee la barra de poder y ubíquela en un lugar visible dentro del salón de clase. Deje todos los elementos donde fueron encontrados y prepárate para el siguiente reto, nos vemos en una semana!

6. Baraja del Autoconcepto (2 semana)

El docente debe darle continuación al juego vuelve a disponer a sus estudiantes en círculo y se dispone a tomar el elemento que contiene el número 3, abre el

empaquete del elemento y lee a sus estudiantes las instrucciones de uso y el reto a desarrollar.

Uso: La baraja del autoconcepto contiene 5 cartas ilustradas que simplifican el tema a tratar, que por medio de frases cortas el docente deberá desarrollar la temática desde su concepción básica.

Reto: una vez explicado el concepto, se debe pedir a cada estudiante que se ponga de pie y en sus propias palabras defina que es el Autoconcepto, todos los estudiantes deben participar y el docente es quien evalúa el grado de asimilación del concepto, si más del 90% de los estudiantes asimilaron con facilidad el termino, podrán avanzar en la barra de poder y podrán continuar el juego, de lo contrario se deberá reforzar el concepto hasta lograr el objetivo.

7. Carteles ¿quién soy?

El docente debe devolver a su respectivo lugar el elemento anteriormente utilizado y proseguir en el orden dispuesto a desempacar los carteles marcados con el número 4 leer su uso y preparar a sus estudiantes en el próximo reto.

Uso: Una vez explicado el término es necesario comprender el grado de aceptación de los niños frente al tema, para lo cual se dispone en el salón de clases una serie de carteles que contienen 3 cualidades físicas, sociales y académicas, dispuestas en pequeñas pestañas en su parte inferior.

Reto: se pide a los niños que tomen lápiz y papel y se dibujen, posteriormente deberán correr hacia el cartel que tenga las cualidades que crean que los identifique arrancar las pestañas y pegarlas en el dibujo que anteriormente desarrollaron. Para

tener en cuenta la actividad debe desarrollarse en orden y evitando lastimar a sus compañeros a la hora de correr hacia los carteles, si el reto se desarrolla con éxito, los niños con ayuda del docente ubicarán sus dibujos con las cualidades en las paredes del salón, y procederán a avanzar en la barra de poderes y en los siguientes retos.

8. Niveles del Autoconcepto (3 semana)

El docente debe darle continuación al juego y se dispone a explicar cuáles son los niveles que componen el Autoconcepto y cómo se los ubica en la barra de poder

I NIVEL YO FISICO

II NIVEL YO ACTIVO

III NIVEL YO SOCIAL

IV NIVEL YO PSICOLOGICO

Reto: El docente haciendo uso de un lenguaje simplificado debe explicar el concepto básico de los cuatro niveles, para lo cual puede emplear ejemplos, juego o los elementos que tenga a la mano, pero que no se encuentren dentro del Baúl.

El yo físico: Está integrado por las características personales, el nombre y los bienes materiales. Predomina en los años correspondientes a la educación infantil. La estimación depende de la valoración que el realiza de sus cualidades físicas: gordo, flaco...

El yo activo: Incluye las conductas y habilidades personales. Predomina en los primeros años de la escolaridad primaria y se entiende como la percepción que tiene de sus propias habilidades en relación con sus compañeros.

El yo social: Incluye las características del individuo en cuanto miembro de un grupo y sus relaciones con sus semejantes. Se da en la adolescencia, donde el componente social será el más importante: el cómo se ve a sí mismo en sus relaciones con los demás.

El yo psicológico: Incluye las creencias, actitudes, sentimientos, rasgos psicológicos y pensamientos. Se da al final de la adolescencia.

Si las actividades elegidas por el docente son con éxito Felicidades Bienvenidos a los retos del Autoconcepto se desbloquea el primer nivel en la barra de poder, el docente pide a sus estudiantes que para la próxima misión deberán llevar al salón de clases materiales de manualidades, como papel de colores, marcadores, lo que ellos consideren necesario para dejar volar su imaginación,

9. I NIVEL YO FISICO (4 semana)

Si avanzaste al primer nivel significa que vamos por buen camino, y eres un superhéroe en construcción que se ha apropiado de los conceptos básicos que más adelante te servirán de herramientas.

Todo superhéroe necesita rasgos físicos que lo identifiquen es hora de que empiece tu construcción. El docente procede a descubrir el kit del superhéroe, marcado con el número 5 que contiene una capa básica, un antifaz, como elementos básicos de todo superhéroe, se leen los usos y el reto

Capa

Uso: Representa la protección frente a elementos externos que pueden afectar la manera de cómo el niño se ve a sí mismo, es un escudo protector de los malos pensamientos y actitudes propias o de otros.

Reto 1: El docente muestra a sus estudiantes una capa básica, la cual deben replicar y personalizar, según sus gustos y preferencias usando los materiales que anteriormente se les había solicitado.

Adhesivos

Uso: representan valores y cualidades que todo superhéroe necesita conocer para fortalecer su propia personalidad, basada en el concepto de sí mismo con la ayuda de sus compañeros.

Reto 1: El docente procede a formar tres grupos equitativamente conformados por 10 estudiantes cada uno, cada grupo debe elegir a su representante, quien al azar debe escoger una ficha que contiene un número, el cual representa una cualidad o valor insignia de los superhéroes.

01: Amistad

02: Responsabilidad

03: Amor

Reto 2: Una vez seleccionado el valor o cualidad, cada grupo debe definir una figura, letra o imagen que los represente según el valor anteriormente seleccionado,

posteriormente cada integrante deberá elaborar 3 parches que correspondan a la figura que los representa. (**01:** Amistad, **02:** Responsabilidad, **03:** Amor)

Reto 2: Después de elaborada la capa y los respectivos parches, cada grupo procede hacer entrega a los dos grupos restantes del valor que les correspondió trabajar, representado en las figuras que ellos mismos seleccionaron, así: El grupo de la Amistad deberá entregar 10 parches al grupo de la Responsabilidad, 10 Parches al grupo del Amor, y los 10 restantes deberán repartirse entre los integrantes de su mismo grupo, de esta manera para los demás , hasta lograr que todos los niños y niñas tengan pegados en sus capaz un parche que representa cada valor (Amistad, Responsabilidad y Amor).

Antifaz

Uso: El antifaz representa el poder de tener una mirada positiva, frente a lo que rodea a los niños, es la capacidad de percibir las cosas buenas que los demás pueden ofrecer.

Reto 1: El docente muestra a sus estudiantes un antifaz básico y les pide que saquen los materiales que con anterioridad se les había solicitado para cumplir el reto, posteriormente pide que repliquen y personalicen su antifaz a su gusto, el docente establecerá el tiempo necesario para realizar esta actividad.

Reto 2: Una vez que los estudiantes tengan personalizado sus antifaces, pedirá a cada estudiante que se lo coloque, a través de los cuales verán solo lo positivo que hay en el mundo. Posteriormente el docente deberá entregar una cartulina por

estudiante y cada uno se dibujará en el centro, indicando su nombre. Estas irán pasando de mesa en mesa y los niños, todos con sus antifaces positivos colocados, irán escribiendo cualidades de sus compañeros. Es importante que el docente también haga su aportación. Estos mensajes alimentarán la confianza del niño a través del reconocimiento de los compañeros y del docente, que es un referente clave en su vida.

Si los retos son superados con éxito y hay una respuesta favorable de los estudiantes frente a las actividades, están cada vez más cerca de ser superhéroes, el Nivel II los espera.

10. NIVEL II YO ACTIVO (5 Semana)

En este nivel, empieza el reconocimiento del superhéroe, empieza la búsqueda del tesoro más valioso de cual ni siendo superhéroe se salva.

El docente procede a desempacar la caja del tesoro marcada con el número 6, y lee a sus estudiantes el uso y el reto dispuesto para este nivel.

Caja del Tesoro

Uso: El tesoro oculto, es la herramienta más valiosa que todo superhéroe necesita para actuar, es la base de todos sus poderes.

Retos: El docente llama por separado a sus estudiantes a quienes les hace entrega de la caja del tesoro, con la condición de no revelar el contenido a sus compañeros, el docente da unos minutos a cada niño y niña para que asimilen el tesoro; una vez todos hayan pasado a descubrir el tesoro el docente les pedirá que uno por uno

digán en voz alta qué tesoro han visto dándole un nombre, y les preguntará por aquello que ellos creen que los hace únicos, especiales y valiosos.

NIVEL III YO SOCIAL (6 Semana)

Excelente ya casi cumples con esta etapa, ser un Superhéroe requiere de mucho esfuerzo, pero tranquilo no estás solo en esta misión te pudiste dar cuenta que tus compañeros están igual de dispuestos a darlo todo por lograr su objetivo, así que es hora de apoyarse en ellos para completar este nivel, a veces el trabajo en equipo nos asegura la victoria.

Creciendo Juntos- Semillas de Valor

El docente procede a desempacar el elemento marcado con el número 7

Uso: Las semillas representan las raíces de las que todo Superhéroe está hecho y la necesidad de tener aliados con quienes trabajar en equipo para conseguir los objetivos, A veces necesitamos recordar de donde somos y qué necesitamos de los demás.

Reto: El docente entrega al grupo 4 semillas que representan valores como el amor, el respeto, la tolerancia y la amistad, que deberán sembrar en las zonas verdes de la escuela, con ayuda de sus docentes y haciendo uso de herramientas que previamente ha organizado el docente guía, este es un trabajo en conjunto que requiere del esfuerzo de todos los involucrados, una vez termine la jornada de ubicación de las semillas, el reto no termina ahí podrán avanzar en la barra de poder, pero la misión es estar pendientes de que esas semillas crezcan, así como

cada superhéroe necesita de cuidados para adquirir más poderes para salvar al mundo, así mismo las semillas necesitan de cuidados especiales para que puedan surgir.

11. NIVEL III YO PSICOLOGICO (7 Semana)

Este es el momento de poner a prueba todo lo que has aprendido el último nivel de esta etapa espera por ti, te falta poco para ser el superhéroe que tanto deseas

Si llegas a este punto te darás cuenta que se han agotado tus herramientas, pero espera no te asustes los retos aún continúan.

Reto: El docente proporciona a los estudiantes lápiz, papel colores y pide que en base a todo lo que han vivido en los niveles anteriores relaten una historia que refleje el cómo se ven a sí mismo en el plano físico, mental, y sentimental y posteriormente lo represente por medio de una ilustración. El docente estará dispuesto a resolver cualquier inquietud frente a este reto.

Si lograron cumplir el objetivo de este nivel Felicidades te acercas cada vez más a conseguir tu meta ser el Héroe de tu vida, el camino del Autoconcepto ha sido difícil, pero has dado los primeros pasos para ser un superhéroe completo dispuesto a salvar a la humanidad. Pronto recibirás noticias nuevas, con nuevos desafíos aún hay mucho camino por recorrer. Súper Yo Entrénate para ser mejor.

6.4. IV FASE EJECUTIVA

6.4.1. Testeo

Una vez planteado el segundo prototipo se lleva nuevamente con los usuarios directos, los niños y niñas de grado 4 de la Escuela Básica Primaria Corazón de María, para determinar el grado de aceptación y respuesta frente a cada una de las piezas.

Presentación II Prototipo


Se trabaja con el grupo focal de 9 estudiantes, 3 con buena Autoestima, 3 con Autoestima que necesita ser trabajada, y 3 con problemas de baja Autoestima, a quienes se les presenta el juego, se da una breve introducción y funcionamiento del mismo, a continuación se muestra cada una de las herramientas con las cuales cuenta el juego para desarrollar cada una de las actividades, no se menciona factores de uso, una vez los estudiantes han examinado cada pieza se procede a realizar la siguiente encuesta



¿Qué objeto te agrada más?

1. Baúl	7	1	1
2. Pergamino cuento	8		
3. Libro	8		
4. Barra de poder	7		
5. Baraja de cartas	6		
6. Carteles	5		
7. Capa y antifaz	7		
8. Cofre del tesoro	6		
9. Semillas	8		

¿Te gustaría jugar con estos objetos?

 a 9 de 9 estudiantes les gustaría jugar con estos objetos

¿Por qué?

Es chévere /Me gustaría ser un súper héroe /Es algo muy interesante /Es muy divertido /Me gustan los súper héroes /Es muy bueno y mejor para aprender /Los objetos son muy lindos

Figura 35
 Resultado testeo II Prototipo
 Fuente: Archivo Personal 2017

Presentación II Prototipo Con Docentes

A diferencia de los niños, a los docentes se les expone de manera detallada el funcionamiento del juego, se hace la presentación inicial de cómo y cuándo se aplicará, el tiempo de duración, y la claridad de que son ellos los directamente responsables del manejo y dinámicas de cada actividad expuesta en el juego, se hace una descripción detallada de cada elemento que compone el juego Súper yo, indicándoles, su uso y el reto que se debe cumplir con cada elemento. Posterior a esto se aplica con FODA, que permita identificar

Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas de esta nueva propuesta para mejoras de la solución y el desarrollo de las piezas finales.

FODA Con Docentes

Fortalezas

- La importancia de trabajar el tema de Autoestima
- El juego es interesante, como herramienta para aprender
- Proyecto motivador para fortalecer la capacidad de Auto conocerse

Oportunidades

- Auto conocimiento de los estudiantes
- Aprenden a través de Historias
- Disponibilidad de trabajo por parte del docente grado 4
- Puede ser referente para trabajar con otros grupos

Debilidades

- El tiempo de duración lectura del cuento
- Acompañamiento de Padres de Familia

Amenazas

- Que se aplique a un solo grupo
- Actividades menos teóricas, más prácticas

6.4.2. Implementar

Posteriormente al testeo del II Prototipo, se hace una prueba piloto de implementación del juego con todos los estudiantes de grado 4 de la escuela Básica Primaria Corazón de María, la cual consiste en la primera fase del juego, que es la Presentación y Preparación, que se ejecuta durante una semana, distribuida de la siguiente manera

Día Lunes – 7:00 am – 9:30 am

1. PRESENTACION

En compañía de la docente se hace la presentación de juego SUPER YO-Entrénate Para ser Mejor Basado en el concepto de superhéroes, busca consolidar el salón de clase como un espacio de formación de héroes para la construcción y el fortalecimiento del concepto de Autoestima.

2. PREPARACIÓN DEL JUEGO

I. Preparar a los Jugadores para que acepten la Misión

El docente encargado en conjunto con los estudiantes investigadores prepara a los niños y niñas, quienes deberán estar sentados en sus respectivos puestos a continuación el docente se dispone a sacar el libro de cuentos y lee en voz alta y de manera clara la historia,

mientras los estudiantes investigadores muestran el cuento gráficamente a través de ilustraciones, que con anterioridad han desarrollado.

II. Encuentra el Baúl

Una vez terminada la lectura, se organiza a los estudiantes, y se les informa que en las instalaciones de la escuela se encuentra escondido un Baúl, el cual deben buscar como equipo, alunas de las pistas para empezar la búsqueda establecen que es un lugar amplio, con zonas verdes y cerca del salón de clases, los estudiantes salen en busca del Baúl con la condición de no abrirlo en el momento de ser encontrado, una vez estando afuera, los orientadores de la actividad dan tres palabras claves para saber el grado de proximidad o lejanía del objeto, Frio: cuando están muy lejos, Caliente: cuando están bastante cerca y Tibio: cuando se están acercando. Una vez encontrado el Baúl, todos se disponen a regresar al salón de clases.

Día Martes 9:00 am a 11:00 am

III. Descubriendo las Encrucijadas

Al día siguiente en orden los estudiantes se disponen a ubicarse en sus respectivos asientos, los orientadores del juego, abren el Baúl revelando las herramientas y elementos que contiene, y según el orden de rotulación la van pasando a cada estudiante para que puedan observarlas. Finalmente se devuelven los elementos encontrados a su respectivo lugar.

Lea a sus estudiantes en voz alta una de las cartas del Buzón y después de analizado su contenido, proceda a que uno por uno de sus estudiantes firmen con nombre y apellido en el lugar señalado como símbolo de aceptación a participar en el juego.

IV. Carta de Aceptación

Se procede a tomar el elemento rotulado con el número 1, las cartas y Buzón de aceptación. Se lee a los estudiantes el uso de esos elementos y posteriormente el reto.

USO: Documento formal en donde los estudiantes dan su aprobación para participar en el juego, y así asegurarse un cupo en el grupo de los próximos superhéroes.

Una vez firmada la carta, cada estudiante procede a depositarla dentro del buzón, el cual se dispone en un lugar visible dentro del salón de clases.

V. Barra de Poder

Los orientadores del juego proceden a sacar de su empaque la barra de poder rotulada con el número 2 y leen a los estudiantes su uso y el respectivo reto.

USO: La Barra de poder es un dispositivo que representado en colores muestra el avance del juego y las etapas y niveles superados por los estudiantes como muestra de los retos logrados con éxito, en caso de no superar los retos de cada nivel la barra de poder se congelara y se deberá repetir el reto para poder seguir avanzando. Es un elemento de gran importancia, puesto que se encuentra presente durante todas las etapas del juego.

AUTOCONCEPTO – Azul

AUTORESPETO – Verde

AUTOACEPTACIÓN – Rojo

AUTOIMAGEN – Violeta

RETO: Si los pasos anteriormente dispuestos fueron realizados con orden y disciplina y los estudiantes tuvieron el primer acercamiento al juego, desbloquee la barra de poder y ubíquela en un lugar visible dentro del salón de clase.

VI. Baraja del Autoconcepto

Los orientadores del juego toman el elemento rotulado con el número 3 y se procede a leer el uso y a explicar el reto.

USO: La baraja del autoconcepto contiene 5 cartas ilustradas que simplifican el tema del Autoconcepto, que por medio de frases cortas se desarrolla la temática desde su concepción básica.

RETO: una vez explicado el concepto, se pide a cada estudiante que se ponga de pie y en sus propias palabras defina que es el Autoconcepto, todos los estudiantes participan, y de 27 estudiantes participantes solo 6 estudiantes no lograron definir el concepto.

Considerando el reto como superado.

VII. Carteles ¿quién soy?

Concluida la actividad anterior, se explica el uso y reto del elemento rotulado con el número 4.

USO: Una vez explicado el término es necesario comprender el grado de aceptación de los niños frente al tema, para lo cual se dispone en el salón de clases 3 de carteles que contienen características, físicas, académicas y sociales, las cuales son explicadas por medio de ejemplos

RETO: Se pide a los estudiantes que tomen lápiz y papel y se dibujen, posteriormente uno por uno pasa al frente donde están ubicados los carteles y toman una o varias de las cualidades con las que se sienten identificados y las pegan en su dibujo. Así se concluye con la primera fase del juego, la cual es desbloqueada y permite el avance a la siguiente fase.

Día Jueves 10:00 am – 11:30

Considerando las actividades anteriores, se vuela aplicar el test de Rosemberg que consta de 10 preguntas relacionas con cómo los niños afrontan distintas situaciones de la vida; el cual se confronta con los resultados obtenidos en la parte inicial de esta investigación.

Encuesta aplicada con 25 estudiantes de 4° de la Escuela Basica Primaria Corazón de María

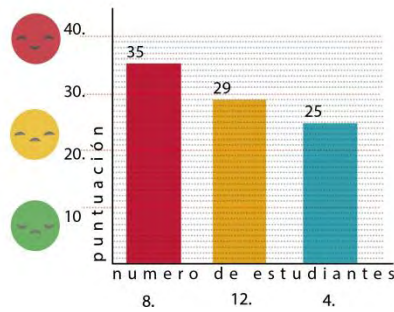
¿Que es autoestima?

saben que es autoestima	13	😊
tienen idea de que significa autoestima	7	😐
no saben no responden	5	😞

escala aplicada con 24 estudiantes de grado 4° de la escuela básica primaria corazón de maría

En base a la escala de la autoestima de Rosenberg ninguno de los 24 estudiantes que realizaron el test, cumplen con los 30 o 40 puntos para corroborar que su autoestima es saludable.

- ★ De 30 a 40 puntos: Autoestima elevada. Considerada como autoestima normal.
- ★ De 26 a 29 puntos: Autoestima media. No presenta problemas de autoestima graves, pero es conveniente mejorarla.
- ★ Menos de 25 puntos: Autoestima baja. Existen problemas significativos de autoestima.



- ★ 8 de 24 estudiantes presentan una autoestima saludable, siendo el tope de la grafica 35 puntos.
- ★ 12 de 24 estudiantes no presentan problemas graves de autoestima pero es conveniente mejorarla, el tope de la puntuación es 29 puntos.
- ★ 4 de 24 estudiantes presentan autoestima baja en la cual existen problemas significativos de autoestima, el tope de la puntuación es 25 y el punto más bajo es 23 puntos.

Escala aplicada con 25 estudiantes de grado 4° de la Escuela Básica Primaria Corazón de María

Analizando la escala de la autoestima de Rosenberg se aprecia que 10 estudiantes presentan una autoestima saludable, mientras que 12 estudiantes tienen una autoestima media y 3 estudiantes presentan una baja autoestima.

- ★ De 30 a 40 puntos: Autoestima elevada. Considerada como autoestima normal.
- ★ De 26 a 29 puntos: Autoestima media. No presenta problemas de autoestima graves, pero es conveniente mejorarla.
- ★ Menos de 25 puntos: Autoestima baja. Existen problemas significativos de autoestima.

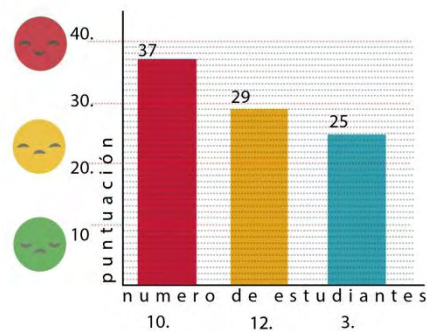


Figura 36
 Resultado 1 y 2 test de Rosemberg en niños grado 4
 Fuente: Archivo Personal 2017

- Como resultado se puede evidenciar que al final de este proceso investigativo 13 estudiantes saben el concepto de Autoestima, a diferencia de la parte inicial en donde la mayoría desconocían el concepto.
- Finalmente el test revela que 10 de 25 estudiantes presentan una Autoestima saludable, siendo el tope de la gráfica 37 puntos, de 40, mientras que en el primer test aplicado a los mismos estudiantes 8 presentaban una autoestima saludable. Siendo el tope máximo 35 puntos de 40.
- Considerando lo anterior se puede decir que el Juego Súper Yo- Entrénate para ser mejor, en su implementación de la fase inicial del juego, disminuyó el índice de desconocimiento y aumento en 2 el número de niños y niñas que presentan una autoestima saludable.

7. CAPITULO VII RESULTADOS

7.1. Resultados Esperados

Con el desarrollo del Proyecto de Diseño SUPER YO – Entrénate para ser mejor, se espera

- a) Un correcto desarrollo del proceso de Diseño Colaborativo, que permita la activa participación de los actores involucrados, niños y niñas, Docentes, Directivos de la Escuela Básica Primaria Corazón de María, así como de los estudiantes investigadores del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño.
- b) Aplicación correcta del proceso de Diseño, que permita el desarrollo de las piezas que componen el juego, que sea funcional, estéticamente acorde al concepto de diseño y de fácil asimilación para sus usuarios.
- c) Satisfacer las necesidades de los usuarios a través del diseño colaborativo, consolidando el aprendizaje y fortalecimiento del concepto de autoestima en niños y niñas de 4 grado, objetivo general de este proyecto.
- d) Que este sea un proyecto referente que permita consolidar algunas bases guía para los docentes, que les permita más adelante construir nuevas herramientas basadas en el juego como método de aprendizaje.

7.2. Análisis de Resultados de la Investigación

Resultados Observación Participante

Esta escuela brinda apoyo a niños y niñas de bajos recursos para que puedan cumplir su formación académica primaria. Cuentan con una buena infraestructura para suplir sus necesidades, aparte de las aulas cuentan con una cafetería, una tienda, un patio de juegos, jardines y una gran cancha de fútbol, espacios que son bien aprovechados por docentes y estudiantes.

Al ingresar a la Escuela Básica Primaria Corazón de María se puede entender que las dinámicas de convivencia que practican los estudiantes no son las más adecuadas, y en ocasiones es difícil para el cuerpo de docentes poder lidiar con todas las situaciones que se presentan con los estudiantes. Muchos de los estudiantes vienen de hogares disfuncionales, presentan problemas de aprendizaje, y han sido víctimas tanto de abuso físico como psicológico.

La Escuela vincula a niños, niñas, adolescentes pertenecientes a estrato 1 y 2, con dificultades en el aprendizaje, desertores de la educación formal y en situación de extraedad. Viven en barrios periféricos de la ciudad, en inquilinatos y casas en arrendamiento. En la mayoría de hogares, la madre, es cabeza de familia (75%); son familias nucleares (15%), extensas (60%) y reconstituidas, hogares en un alto porcentaje desestructurados (80%) y con bajo nivel educativo analfabetismo, primaria Incompleta, primaria completa, con algunos niveles de Bachillerato. Al interior de estas familias hay maltrato físico y psicológico, casos de trabajo infantil, otros de abuso sexual, y significativa vulneración de

derechos. Algunas de estas familias son inmigrantes, como fruto del conflicto armado que vive el país y especialmente el departamento de Nariño. (Fundación Proinco, 2013)

Muchos de los estudiantes se sienten conformes con el apoyo que les brinda el cuerpo de docentes, ya que estos se preocupan tanto por las situaciones académicas como por las personales de los estudiantes. Los niños y niñas de esta institución provienen de zonas de bajos recursos de la regiones medio en el que se desenvuelven y las personas que los rodean los obligan a desarrollar una actitud de alerta y desafiante, con el fin de no verse sometidos ante los estudiantes mayores y los más conflictivos. Muchos de los niños expresan que presentan problemas entre ellos debido a los temperamentos con tendencias problemáticas lo cual impide una sana convivencia entre los estudiantes. (Entrevistas a docentes, 2016)

Resultado entrevista con Docentes – Psicólogos

Las conclusiones obtenidas de las entrevistas con docentes y especialistas en el área de psicología, evidencian la importancia de trabajar algún material de apoyo, que permita mejorar el grado de asimilación y aprendizaje frente al tema de la Autoestima. La construcción de la autoestima de los niños es un trabajo en conjunto de todas las personas que conforman el entorno del menor, la responsabilidad radica en trabajar desde la raíz, generando conocimiento y apropiación en los niños y niñas.

Muchas de las herramientas que se mencionan para el trabajo del concepto de autoestima, también muestran la necesidad de trabajar desde el contexto del salón de clases basado en la necesidad de implementar elementos como el juego, el trabajo en equipo y algunas expresiones artísticas, ya que considera que puede ser el pretexto para la fácil asimilación de conocimiento.

conclusiones entrevistas con docentes, psicólogo, y psicólogo clínico

¿ES IMPORTANTE LA AUTOESTIMA?

juega un papel papel muy importante, citando a jean piaget podemos decir que en las etapas concretas vinculadas a los primeros años de vida, son donde se generan esos cambios hacia el proyecto de vida, cambios que se hacen según la visión, del niño y el docente que le ayudan a asimilar ese proceso, el niño lo asimila lo adopta y lo acomoda para sus años progresivos.

actualmente la autoestima está perdida, no hay buenas bases emocionales, hay falta de afecto y no hay acompañamiento.

juega un papel trascendental si el niño se quiere y se valora tal como es será un adulto consiente maduro y confiado en si mismo

¿COMO AYUDAR A MEJORAR LA AUTOESTIMA?

se puede fomentar desde cualquier asignatura, aun que las calificaciones pueden afectar a los niños.

fomentar la creación de una vida a largo plazo

trabajo colaborativo (trabajo engrupo)

constructivismo emocional y académica

reconocer las falencias y mejorarlas

soltar malas situaciones

nosotros mismos somos el medio para crecer

ayudar a descubrir las cosas positivas

dialogo

hacer seguimiento

observar comportamiento

¿CUALES SON LOS EFECTOS DE UNA MALA AUTOESTIMA?

los neurotransmisores((serotonina , oxitócica) considerados como hormonas de la felicidad)) repercuten en las actividades que el individuo desempeña, actividades que ayudan a relacionarse con el entorno

el individuo puede entrar en estado de anhedonia (sentirse abatido, no disfrutar hobbies ni placeres)

puede resultar con depresión infantil

peor resultado suicidio

Niños agresivos que desconfían de sus propias habilidades

autodesaprobación

timidez

aislamiento

no querer hacer trabajos en grupo

egocentrismo

querer llamar la atención

manifiestan no querer vivir

practicas autodestructivas

los embarazan a corta edad pueden denotar falta de auto estima

nerviosismo

tristeza

mirada lejana

pensamientos negativos

cambios de humor frecuente

¿COMO TRABAJAR LA AUTOESTIMA CON LOS NIÑOS?

trabajos en grupo

videos

audios

dinámicas

imágenes

cuentos

historias

dibujo

fichas guías

secuencias didácticas

construcción de valores

talleres colaborativos

diálogos

lectura y análisis

dramatizaciones

buzón de preguntas

colorimetría

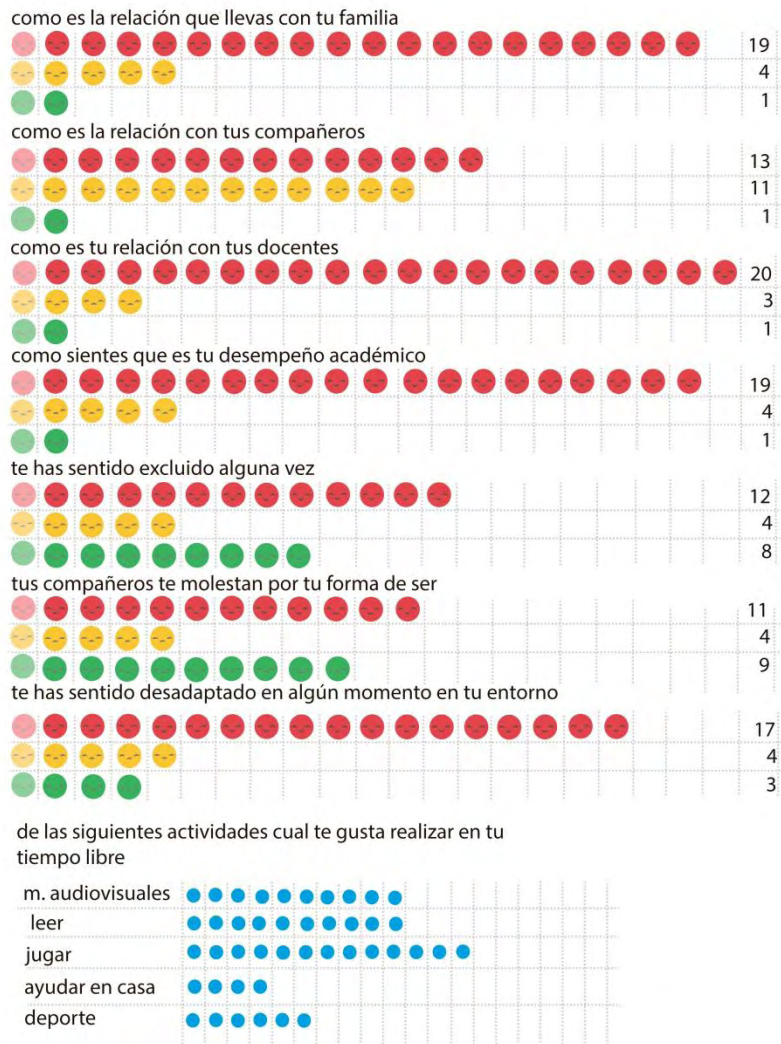
aromaterapia

ejercicios de postura

decretar en el agua (escribir en un vaso con agua el propósito que se quiere lograr, y al beber el agua pedir que nos ayude a cumplirlo)

Figura 37
Resultado Entrevista a docentes y Psicólogos
Fuente: Archivo personal. Febrero de 2017

Resultado Encuesta para estudiantes



encuesta aplicada a 24 estudiantes de grado 4° de la escuela básica primaria corazón de maría

Los resultados arrojados de las encuestas realizadas a 24 niños de las instalaciones de la Escuela Básica Primaria Corazón de María. Dan a entender que las relaciones que manejan con su entorno familiar tienen resultados con los que los estudiantes se sienten conformes, mientras que en las instalaciones de la Escuela un porcentaje importante de estudiantes no se sienten conformes con las relaciones que llevan ente compañeros.

entre las actividades que realizan en su tiempo libre la mayoría de los estudiantes prefieren jugar

Figura 38
Resultado Encuesta a niños y niñas de grado 4
Fuente: Archivo personal, 2016



encuesta aplicada a 9 estudiantes identificados por sus profesores como estudiantes con baja autoestima de grado 4° y 3° de la escuela básica primaria corazón de maría.

Los resultados arrojados de las encuestas realizadas a 9 niños de las instalaciones de la escuela básica primaria Corazón de María. Nos dan a entender que las relaciones que manejan con su entorno familiar tienen resultados con los que los estudiantes se sienten conformes, mientras que en las instalaciones de la escuela el mayor problema de inconformismo está relacionada con las dinámicas de convivencia entre compañeros.

	alto	20
	medio	22
	bajo	21

entre las actividades que realizan en su tiempo libre la mayoría de los estudiantes encuestados practican la lectura como pasa tiempo.

Figura 39
 Resultado Encuesta a la muestra 9 niños y niñas de grado 4
 Fuente: Archivo personal, 2016

Resultados Entrevista Estudiantes

La pregunta ¿Para ti qué es la autoestima?, evidencia el grado de desconocimiento de los niños frente al tema, ya que de los 9 niños y niñas entrevistados ninguno pudo dar respuesta, sin necesidad de una orientación basada en ejemplos. Con la ayuda básica que se les brindo para aclarar la primera pregunta los niños siguieron relacionando y respondiendo.

escala aplicada con 24 estudiantes de grado 4° de la escuela básica primaria corazón de maría

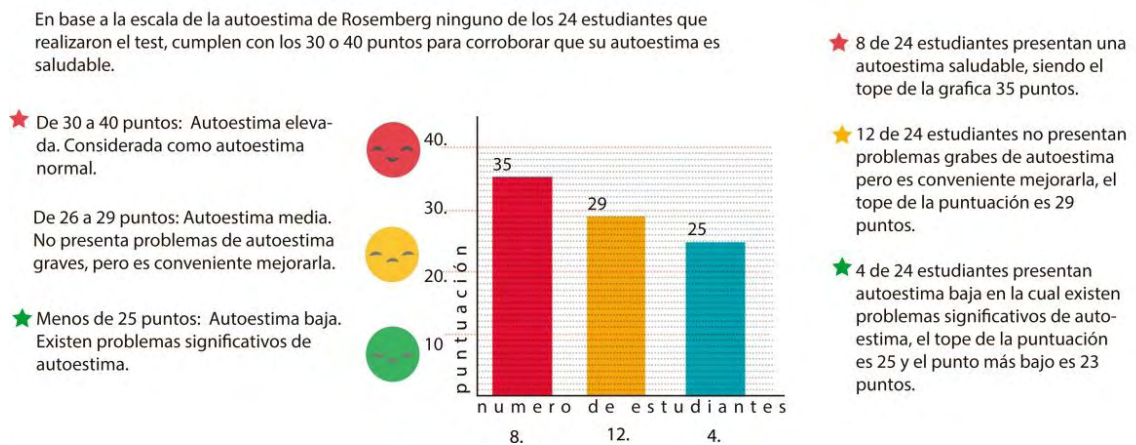


Figura 40
Resultados Entrevista estudiantes grado 4, según escala de Rosemberg
Fuente: Archivo personal, febrero de 2017

escala aplicada con 10 estudiantes identificados por sus profesores como estudiantes con baja autoestima de grado 4° y 3° de la escuela básica primaria corazón de maría.

Analizando la escala de la autoestima de Rosemberg ninguno de los 10 estudiantes que realizaron el test, cumplen con los 30 o 40 puntos para corroborar que su autoestima es saludable.

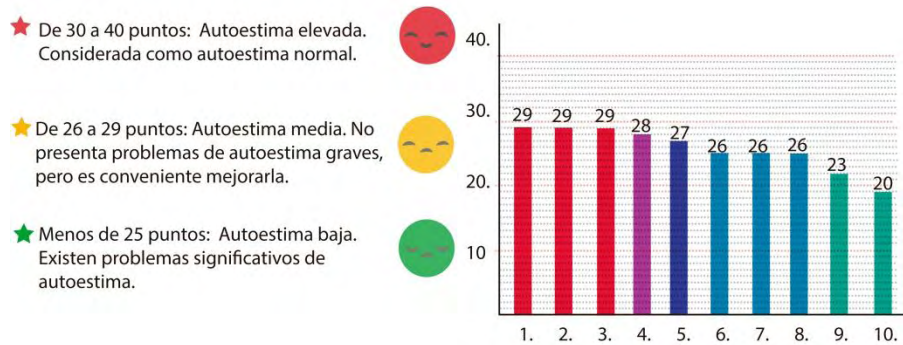


Figura 41
 Resultados Entrevista a la muestra 10 estudiantes de grado 3 y 4, según escala de Rosemberg
 Fuente: Archivo personal, febrero de 2017

9. Presupuesto

ITEAM DE GASTO	Valor Unitario	Cantidad	Total
I FASE – Investigación			
a) Guía Entrevistas/Encuestas a Docentes	\$ 100	10	\$1.000
b) Guía Entrevista/Encuesta Niños y Niñas	\$ 200	30	\$ 6.000
c) Herramienta Termómetro de la Autoestima	\$ 4.000	1	\$ 4.000
d) Transporte	\$ 4.000	4	\$ 16.000
Sub Total:			\$ 27.000
2 FASE – Talleres de Creación			
a) Taller de acercamiento al tema			
• Guías de Evaluación de conceptos	\$ 100	30	\$ 3000
b) Taller Lluvia de Ideas			
• Carteleros	\$ 700	3	\$ 2.100
• Pos It	\$ 2.500	2	\$ 5.000
• Marcadores	\$ 4.200	2	\$ 8.400
• Refrigerio	\$ 1.000	30	\$ 30.000
c) 1 Prototipo			
• Cartulina	\$ 600	2	\$ 1.200
• Cartón	\$ 1.000	1	\$ 1.000
• Papel de Colores	\$ 300	5	\$ 1.500
• Plastilina	\$ 2.000	1	\$ 2.000
• Pegante	\$ 3.500	1	\$ 3.500
d) Transporte	\$ 4.000	4	\$ 16.000
Sub Total:			\$ 73.700
3 FASE- Testeo			
a) Formato testeo Niños - Docentes	\$ 100	19	\$1. 900
c) Refrigerios	\$ 1.000	19	\$ 19.000
d) Transporte	\$ 4.000	2	\$ 8.000
Sub Total:			\$ 28.900
4 FASE – Re Diseño			
a) 2 Prototipo			
• Cartón	\$ 10.000	1	\$ 10.000

• Impresiones	\$ 30.000	1	\$ 30.000
• Impresiones Libro pop up	\$ 15.000	1	\$ 15.000
• Barra de Poder	\$ 8.000	1	\$ 8.000
• Tela	\$ 3.500	1	\$ 3.500
• Antifaz	\$ 2.000	1	\$ 2.000
• Espejo	\$ 500	1	\$ 500
• Semillas	\$ 400	5	\$ 2.000
b) Testeo 2 Prototipo			
• Formato testeo Niños	\$ 100	9	\$ 900
• Formato testeo Docentes	\$ 100	10	\$ 1.000
• Transporte	\$ 4.000	2	\$ 8.000
Sub Total:			\$ 80.900
5 FASE- Producto Final			
• Libro Pop Up	\$ 90.000	1	\$ 90.000
• Baúl	\$ 70.000	1	\$ 70.000
• Contenidos Baúl	\$ 120.000	1	\$ 120.000
• Barra de Poder	\$ 50.000	1	\$ 50.000
• Empaques	\$ 36.000	1	\$ 36.000
Sub Total:			\$ 366.000
TOTAL:			\$ 576.500

Figura 43
 Presupuesto para el desarrollo del proyecto
 Fuente: Archivo personal 2017

10. Conclusiones

Trabajar el tema de la Autoestima, no es un proceso fácil, debido a que en ella se involucran varios factores a tener en cuenta, como el contexto familiar y social en este caso del menor que afectan de manera directa en la percepción que ellos tienen de sí mismo; pero más allá de esto un paso fundamental para abordar esta temática es la necesidad de solventar el desconocimiento y así poder lograr un apropiación y empoderamiento frente a la importancia de la construcción de una buena autoestima.

Al hablar de la autoestima como un proceso en construcción del individuo en el que intervienen varios factores, es preciso enfocarse en el contexto escolar y la necesidad que los docentes busquen y generen los espacios propicios para fortalecer el conocimiento base, como herramienta que más allá tendrán los niños y niñas para hacer su proceso individual de construcción de autoestima. Contar con las herramientas didácticas es un paso fundamental para abordar la problemática y así contribuir en la disminución de los índices de desconocimiento frente al tema, lo cual valida la necesidad de desarrollar este proyecto, como aporte en la construcción y fortalecimiento del concepto Autoestima en niños y niñas.

Hoy por hoy disciplinas como el diseño empiezan a construir una línea fundamental de trabajo basada en la investigación de las necesidades reales de determinado grupo social, en la búsqueda del desarrollo de piezas, productos y servicios que provengan de un trabajo real colaborativo y no sea una solución parcial desde la mirada creativa del profesional, así que durante este proceso, trabajar directamente con los niños y niñas, determino la posible solución bajo sus propias ideas reflejadas en piezas de diseño que encajan en su gustos y necesidades y sean de fácil comprensión como medios para la difusión del conocimiento, como para el caso el tratado del concepto de Autoestima. En este caso si se hablara de diseño tradicional ayuda a desligarse de la idea de negociación contractual, en donde el profesional traduce al idioma creativo las ideas del usuario, sin establecer una relación colaborativa que involucre las dos perspectivas y que puedan garantizar efectividad en el proceso de diseño.

La creatividad, la imaginación, las artes y la cultura juegan un papel fundamental para construir y fortalecer conocimiento, permitiendo generar espacios de fácil apropiación para los niños, en los cuales se involucre el juego, el trabajo en equipo, y la guía del docente como complemento del proceso de aprendizaje. Que más halla se verá reflejado en la apropiación de la temática y la aplicabilidad en la vida diaria en los diferentes contextos de los niños y niñas, lo que puede permitir a través del conocimiento la construcción progresiva de su propia autoestima y la disminución de los índices de baja autoestima y problemáticas de relacionamiento social con el otro.

La autoestima es un recurso que permite que las personas se orienten hacia el bienestar y no hacia la autodestrucción, no es algo que se elige tener, sino que está presente en la vida del ser humano desde sus primeros inicios de vida, que a medida que se avanza en las diferentes etapas se va construyendo y fortaleciendo Sin embargo, de manera automática y poco consciente, el ser humano acostumbra a desarrollar comportamientos que afectan y reducen de manera significativa su calidad de vida, por consiguiente, la urgente necesidad de restablecer la autoestima, que es la pieza clave para todo tipo de relación familiar, amorosa, de trabajo o simplemente social; se ve reflejada en el trabajo desde su concepto y apropiación dando las herramientas necesarias desde la didáctica, para que el individuo, para el caso de estudio el niño pueda estructurar su proceso de construcción y logre una buena autoestima que optimice su calidad de vida y le permita enfrentarse a los retos que la vida dispone, y a mejorar la relación consigo mismo y el entorno.

El diseño como conocimiento interdisciplinar, abarca diferentes áreas del conocimiento, que son de gran valor dentro de los procesos investigativos, que permitan apuntar a un diseño real basado en experiencias de usuario y procesos colaborativos. Hablar de problemáticas de la sociedad basadas en procesos de diseño, para este caso abordar temas psicológicos como la Autoestima y temas didácticos como el desconocimiento de un concepto, es un plus que otorga argumentos reales para involucrar a la sociedad en la innovación y surgimiento de nuevas ideas para abordar una problemática desde diferentes contextos, hoy por hoy el diseño debe estar ligado de forma permanente con problemas sociales, y que se resuelvan de la mano de las comunidades involucradas. Hacer diseño, ya no se constituye en una actividad independiente en donde el diseñador, se imagina las soluciones, sin ni siquiera conocer el contexto que quiere intervenir, hacer diseño para y con la gente, garantiza que todos los conocimientos aprendidos en la academia se apliquen y se fortalezcan en la realidad.

11. Bibliografía

ÁGUEDA A, OLIVA A, (2004), Evolución y determinación de la Autoestima en Adolescentes, Barcelona, Anuario de Psicología, Universidad de Barcelona

ALETIA A. DELGADO, GABRIELA S.VARGAS, SANDRA V. SALAZAR (2007) autoestima en los alumnos de los primeros medios de los liceos con alto índice de vulnerabilidad escolar

ASOCIACIÓN ESPIRITUAL MUNDIAL BRAHMA KUMARIS (2003) Auto-Respeto, Recuperado el 010/010/2016 disponible en <http://bkwsu.org/media/spain/reflexiones/Auto-respeto.pdf>

BARON R. (1997) Fundamentos de la Psicología, Mexico: Prentice Hall Hispanoamericana. S.A

BOLIBAR C, VARGAS C. (s.f) Construcción De La Autoestima Y Su Importancia En La Empresa, Recuperado el 21/010/2016 disponible en http://www.asimet.cl/pdf/Construccion_autoestima.pdf

CANTON D, JUSTICIA F, (2008) Afrontamiento del abuso sexual infantil y ajuste psicológico a largo plazo, Recuperado el 28/10/2016 disponible en <http://www.psicothema.com/pdf/3515.pdf>

CAUSAS Y CONSECUENCIAS DE LA BAJA AUTOESTIMA (2016), Recuperado el 11/11/2016 disponible en <http://tusbuenosmomentos.com/2012/09/causas-consecuencias-baja-autoestima/>

COLOMBIA VANGUARDIA.COM (2012) Colombia es uno de los países con mayores cifras de matoneo. Recuperado el 13/09/2016 disponible en

<http://www.vanguardia.com/actualidad/colombia/148157-colombia-es-uno-de-los-paises-con-mayores-cifras-de-matoneo>

CONGOST S, (2015) Los Diez Factores Que Afectan Negativamente La Autoestima, Recuperado el 09/11/2016 disponible en <http://www.lne.es/vida-y-estilo/salud/expertos/2015/03/10/10-factores-afectan-negativamente-autoestima/1724799.html>

DIRECCIÓN ADMINISTRATIVA DE JUVENTUD (2011) Aproximación a la realidad de la adolescencia y juventud del municipio de pasto desde el enfoque poblacional 2010. <http://www.pasto.gov.co/>

DISCRIMINACIÓN CIENCIAS SOCIALES (s.f), La Desadaptación Social, Recuperado el 09/11/2016 disponible en <http://www.monografias.com/trabajos/discriminacion/discriminacion.shtml>

ELLIS A. (1925) La Terapia Racional Emotiva Conductual, Recuperado el 18/010/2016 disponible en <http://www.cat-barcelona.com/pdf/filosofia/aellis2.pdf>

FABRA. Universitat Pompeu (5 de junio de 2012). «Nuevos escenarios, nuevas formas de expresión narrativa: La Web 2.0 y el lenguaje audiovisual». *www.upf.edu*. Consultado el 1 de marzo de 2016

FRATINI S. (2016) una tal Martina y su mostro, Lumen Editores

FLUSSER, V. 2002. Filosofía del diseño. La forma de las cosas. Madrid: Síntesis

GARCÍA F, MUSITO G. (2014) AF-5 Autoconcepto forma 5, Madrid: Tea Ediciones

GUARINOS, V., GORDILLO, I., Y RAMÍREZ ALVARADO, M.M. (2011). El relato audiovisual transmediático. Esquivando los media tradicionales. Estudios de caso y propuestas creativas. Trípodos extra: VI Congreso Internacional Comunicación Realidad, 577- 585.

HÉCTOR .H, MATEO. S (2011) Bullyng “Destruyendo mi Autoestima”

LAZO H Y SALAZAR M, (2011), Bullyng destruyendo mi autoestima, Revista Salud Sexualidad y Sociedad 3(4), 2011

MANUEL G (2014) Medir la Autoestima Con la Escala de Rosenberg. Recuperado el 19/09/2016 disponible en <http://psicopedia.org/1723/medir-la-autoestima-con-la-escala-de-rosenberg/>

MALTZ M, (1960) Método para la Conquista de una Vida más Fecunda y Dichosa, Mexico, Herrero Hermanos, Sucesores

MEZERVILLE G (1993) El Aprendizaje de la Autoestima como Proceso Educativo Terapéutico. Recuperado el 02/010/2016 disponible en <http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/viewFile/12688/11940>

MASLOW (2016), Recuperado el 02/11/2016 disponible en <http://depsicologia.com/piramide-de-maslow/>

ROBERT R. (2010) What is Self Esteem?. Recuperado el 09/04/2016. Disponible en <https://translate.google.com.co/translate?hl=es&sl=en&u=http://healthyselfesteem.org/&prev=search>

RUZZEK S. (2007) ¿Cómo Se Forma El Autoestima?, Recuperado el 21/010/2016 disponible en <http://www.crecimiento-y-bienestar-emocional.com/formacion-autoestima.html>

SANDERS, E. (2006); “Design serving people, New languages for co-creation”; Cumulus Working Papers; Publication Series G; University of Art and Design Helsinki; Copenhagen.

SATIR V, (2002) Nuevas Relaciones Humanas en el Núcleo Familiar, México, Pax México

THOMPSON, C. J, O’neill. G (2013) ¡Mamá me están molestando! Universidad de Murcia, Necesidades, motivaciones y deseos. Recuperado el 18/05/2016 disponible en <http://www.um.es/docencia/pguardio/documentos/motivacion.pdf>

VALDÉS SYLVIA, ZEN, MARCELA DE, BASTERRECHEA, Del libro: Diseño participativo y sustentable por: Lucía Editorial: Ediciones del CCC- Centro Cultural de la Cooperación Floreal Gorini Fecha: 2013

VILLAROEL A. (2000) Relación entre Autoconcepto y Rendimiento Académico

12. Glosario

Autoconcepto: Se trata de un atributo complejo y dinámico sobre la imagen que una persona tiene sobre sí misma. Se configura a lo largo de la experiencia, a través de la interpretación de cada persona y de las imágenes proyectadas por las demás.

Autoestima: La autoestima podría ser considerada como el conocimiento que llega a poseer una persona de sí misma, es la forma en que se refiere a sí mismo en los distintos planos de la vida ya sea emocional, intelectual, laboral o social.

Autorespeto: Cuando se habla de auto respeto se hace alusión al respeto consigo mismo, a tener en cuenta que se es digno y valioso igual que las demás personas, y en cada individuo esta la tarea de respetarse para conseguir a su vez el respeto de los demás.

Baja autoestima: Se define como la dificultad que tiene la persona para sentirse valiosa en lo profundo de sí misma, y por tanto digna de ser amada por los demás.

Concepto: significa diseño, imagen, construcción o símbolo, concepción, idea u opinión expresada, caracterización. Es la formulación de una idea o una imagen a través de palabras.

Diseño Colaborativo: El diseño Colaborativo o participativo es un enfoque para diseñar tratando activamente a todas las partes involucradas con el fin de ayudar a asegurar que el producto o pieza diseñada se ajuste a sus necesidades y se pueda utilizar.

Docente: es aquel individuo que se dedica a enseñar o que realiza acciones referentes a la enseñanza. El concepto suele utilizarse como sinónimo de profesor o maestro.

Escuela: Institución destinada a la enseñanza, en especial la primaria, que proporciona conocimientos que se consideran básicos en la alfabetización.

Familia: Se designa como familia al grupo de personas que poseen un grado de parentesco y conviven como tal. Según la sociología, el término familia, se refiere a la unidad social constituida por el padre, la madre y los hijos. Por otra parte, en el Derecho, la familia es un grupo de personas que está relacionado por el grado de parentesco.

Niño: Es un ser humano que aún no ha alcanzado la pubertad. Por lo tanto, es una persona que está en la niñez y que tiene pocos años de vida.

Psicólogo: Se llama Psicólogo a la persona que se dedica profesionalmente a la Psicología en general, o en especial a algunas de las áreas de ésta. En tanto, la psicología es la ciencia que se ocupa del estudio de los procesos mentales en sus tres dimensiones: pensamiento, emociones y conducta.

Superhéroe: es un concepto que no forma parte del diccionario de la Real Academia Española RAE. Se trata de un término formado por el prefijo super, elemento compositivo que refiere a algo excesivo, preeminente o en grado máximo y el sustantivo héroe, alguien reconocido por su valor y sus hazañas.

13. Anexos

Entrevista a Docentes y Especialistas

1. En base a sus conocimientos sobre autoestima ¿cuál es su definición?
2. ¿Qué papel juega la autoestima en la vida de los niños?
3. Comportamientos como, cortaduras, Bullying, suicidio ¿conoce usted casos de baja autoestima que hayan tenido resultados graves?
4. ¿Se han presentado casos de baja autoestima que hayan sido tratados obteniendo resultados favorables?
5. Síntomas de autoestima baja y alta ¿por medio de que comportamientos se puede identificar que una persona tiene problemas de autoestima?
6. Si en el hogar no se brindan las herramientas necesarias para desarrollar una buena autoestima, ¿cómo el psicólogo debería manejar este tipo de situaciones?
7. ¿Qué protocolo sigue usted cuando identifica casos graves de baja autoestima?
8. ¿Qué métodos o procesos conoce para tratar casos de baja autoestima?
9. ¿Qué herramienta utilizaría para fomentar el buen desarrollo de la autoestima?
10. entre las siguientes herramientas ¿cuál cree usted que sería más útil para fomentar el buen desarrollo de la autoestima?
 - a. una dinámica
 - b. un libro de actividades
 - c. juego didáctico

ESCALA DE AUTOESTIMA DE ROSEMBERG

Indicación: Cuestionario para explorar la autoestima personal entendida como los sentimientos de valía personal y de respeto a sí mismo.

Codificación proceso: 1.1.1.2.1.1.4. Autoestima (CIPE- α).

Administración: La escala consta de 10 ítems, frases de las que cinco están enunciadas de forma positiva y cinco de forma negativa para controlar el efecto de la aquiescencia Autoadministrada.

Interpretación:

De los ítems 1 al 5, las respuestas A a D se puntúan de 4 a 1. De los ítems del 6 al 10, las respuestas A a D se puntúan de 1 a 4.

De 30 a 40 puntos: Autoestima elevada. Considerada como autoestima normal.

De 26 a 29 puntos: Autoestima media. No presenta problemas de autoestima graves, pero es conveniente mejorarla.

Menos de 25 puntos: Autoestima baja. Existen problemas significativos de autoestima.

Propiedades psicométricas La escala ha sido traducida y validada en castellano. La consistencia interna de la escalas se encuentra entre 0,76 y 0,87. La fiabilidad es de 0,80

ESCALA DE AUTOESTIMA DE ROSEMBERG

Este test tiene por objeto evaluar el sentimiento de satisfacción que la persona tiene de sí misma. Por favor, conteste las siguientes frases con la respuesta que considere más apropiada.

- A. Muy de acuerdo
- B. De acuerdo
- C. En desacuerdo
- D. Muy en desacuerdo

	A	B	C	D
1. Siento que soy una persona digna de aprecio, al menos en igual medida que los demás.				
2. Estoy convencido de que tengo cualidades buenas.				
3. Soy capaz de hacer las cosas tan bien como la mayoría de la gente.				
4. Tengo una actitud positiva hacia mi mismo/a.				
5. En general estoy satisfecho/a de mi mismo/a.				
6. Siento que no tengo mucho de lo que estar orgulloso/a.				
7. En general, me inclino a pensar que soy un fracasado/a.				
8. Me gustaría poder sentir más respeto por mi mismo.				
9. Hay veces que realmente pienso que soy un inútil.				
10. A veces creo que no soy buena persona.				

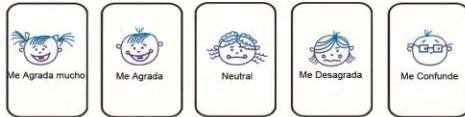
Figura 46
Escala de Autoestima de Rosenberg
Fuente: <http://www.cop.es> 2016

FASE DE VALIDACIÓN

Nombre del Proyecto	STAKEHOLDERS O USUARIO

Fortalezas: Cualidades que tiene el proyecto y permiten generar impacto en la comunidad // **Oportunidades:** Factores que resultan positivos, favorables y explorables para beneficio de la comunidad ahora y en el futuro // **Debilidades:** factores que se pueden minimizar el impacto del proyecto en la comunidad // **Amenazas:** situaciones que provienen del entorno y pueden llegar a quebrantar el proyecto

¿ESTAS DEACUERDO CON EL PROYECTO?



Fortalezas

Debilidades

Oportunidades

Amenazas

¿Qué añadiría?

¿Qué eliminaría?

¿Qué cambiaría?

Figura 47
Formato de Testeo Usuarios Indirectos
Fuente: Archivo personal, 2017

FASE DE VALIDACIÓN

Nombre del Proyecto	STAKEHOLDERS O USUARIO

Lo Bueno: Cualidades que tiene el proyecto y permiten generar impacto en la comunidad // **Lo que Funciona:** Factores que resultan positivos, favorables y explorables para beneficio de la comunidad ahora y en el futuro // **Lo Malo:** factores que se pueden minimizar el impacto del proyecto en la comunidad // **Lo que no funciona:** situaciones que provienen del entorno y pueden llegar a quebrantar el proyecto

¿ESTAS DEACUERDO CON EL PROYECTO?



Lo Bueno

Lo Malo

Lo que Funciona

Lo que no Funciona

¿ Qué hace falta?

¿Qué no te gusta?

¿Qué cambiaría?

Figura 48
 Formato de Testeo Usuarios Directos, Niños y Niñas de grado 4
 Fuente: Archivo personal, 2017