

**Diseño del juego Yo Fantástico, para potenciar la  
Autoestima en niños de 3 a 4 años.**

Por:

Alejandra Rodríguez Correa



Pontificia Universidad  
**JAVERIANA**  
Bogotá

---

**Facultad de Arquitectura y Diseño**  
Maestría en Diseño para la Innovación de Productos y Servicios

Proyecto Trabajo de Grado

Director

D.I. Martin Horacio Gómez

Bogotá, Colombia

Junio 2019

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

## DEDICATORIA

A la Santísima Trinidad y la Virgen de Fátima

A mis padres Raúl y Lupe por su amor incondicional

A mi hermanito Alejandro por su apoyo

A mis primas que me escucharon

A mi abuelita por orar siempre por mi

A Martin por su guía en el proceso de maestría

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

## RESUMEN

La autoestima es uno de los factores primordiales para el desarrollo del niño, siendo una de las cualidades básicas para el éxito en las diferentes relaciones que generará en el transcurso de su vida, desde un buen trato en el ámbito social y personal, como el éxito en su vida académica y profesional.

Se hace una unión con el juego y la fantasía como herramientas que conectan los procesos de aprendizaje frente a elementos de la autoestima, siendo un aspecto intrínseco del crecimiento de los niños y catalizador de creación, liberación, y enseñanza de los nuevos conocimientos diarios por los que están pasando, que facilitará la introspección de los factores que componen la autoestima.

En este trabajo se muestra la propuesta de productos que facilitarán el proceso de potenciar la autoestima en los niños dentro de sus hogares por medio de una ejecución colaborativa, esto con el fin de volver a empoderar a los padres en el proceso de enseñanza y convivencia con sus hijos.

Se construye por medio de la metodología de Diseño centrado en el ser humano e investigación exploratoria.

Palabras clave: Autoestima; Fantasía; Padres; Hijos; Participación Colaborativa; Hogar.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

## ABSTRACT

Self-esteem is one of the main factors for the child's development, being one of the basic qualities for success in the different relationships that it will generate in the course of his life, from a good deal in the social and personal environment, such as success in his academic and professional life.

A union is made with play and fantasy as tools that connect the learning processes to elements of self-esteem, being an intrinsic aspect of children's growth and a catalyst for creation, liberation, and teaching of new daily knowledge by children. that are happening, that will facilitate the introspection of the factors that make up the self-esteem.

This paper shows the proposal of products that will facilitate the process of enhancing self-esteem in children within their homes through a collaborative execution, this in order to re-empower parents in the process of teaching and living with their children.

It is constructed through the methodology of Design focused on the human being and exploratory research.

Keywords: Self-esteem; Fantasy; Parents; Children; Collaborative Participation; Home.

YO FANTÁSTICO - “Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias” Goethe.

## Tabla de contenido

RESUMEN .....	3
ABSTRACT .....	4
1. Capítulo 1 .....	7
1.1. Problema .....	7
1.2. Definición del Problema .....	7
1.3. Marco Conceptual y Referencial .....	11
1.3.1. Autoestima .....	11
1.3.2. Fantasía y Juego .....	22
1.4. Estado del arte .....	29
1.4.1. ASEDEM Asociación Española de Educación Emocional .....	29
1.4.2. Propuesta didáctica para la mejora de la autoestima en educación primara .....	30
1.4.3. FUNTASY ISLAND .....	34
1.4.4. Manual de juegos para la autoestima .....	36
1.4.5. Mapocci .....	38
1.4.6. EMOTICAPSULES .....	39
1.4.7. FEELINKS, el juego de las emociones .....	41
1.4.8. Budsies .....	42
2. Capítulo 2 .....	44
2.1. Objetivos .....	44
2.1.1. Objetivo General .....	44
2.1.2. Objetivos Específicos .....	44
2.2. Metodología del Proyecto y la investigación .....	45
2.3. Grupo de Interés .....	48
3. Capítulo 3 .....	51
Desarrollo de la propuesta según la metodología .....	51
3.1. Escuchar: Entendiendo a los padres y contrastándolo con profesionales .....	52
3.1.1. Acercamiento .....	52
3.1.2. Investigación .....	55
3.1.3. Creación .....	58
3.1.4. Propuestas creadas .....	59
3.1.5 Modelo de negocio .....	64
3.1.5. Equipo para la elaboración del proyecto .....	73

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

3.1.6. Evaluación.....	73
4. Capítulo 4.....	74
4.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS Y PROPUESTA .....	74
4.2. CONCLUSIONES .....	76
4.3. PROYECCIONES .....	77
4.4. BIBLIOGRAFÍA .....	79
Bibliografía.....	79
4.5. Anexos .....	83

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

## 1. Capítulo 1

### 1.1. Problema

Empoderar a los padres en la tarea de potenciar la autoestima de sus hijos, en el hogar.

### 1.2. Definición del Problema

La autoestima es uno de los factores más importantes en el desarrollo de la personalidad, permite generar la motivación en las diferentes etapas de la vida, encontrar soluciones a momentos de frustración o dificultad, aprendiendo de igual manera a valorar todo aquello que compone al individuo. El cerebro es el órgano que por medio de su estructura guarda la información de las actividades cotidianas y posteriormente hace uso de las mismas, para generar lo que llamamos recuerdos; el cerebro se modifica gracias a la neuroplasticidad que permite cambiar segundo a segundo a medida que interactúa con el entorno, brindando la primera etapa de desarrollo de la autoestima, está siendo denominada como la "batería" que moviera cada una de las necesidades de las personas y llevarlas a generar grandes cambios en sus vidas, trabajos, hogares y compromiso social.

El desarrollo de una buena autoestima genera salud mental, es fundamental que se trabaje de forma constante desde el nacimiento del niño y se potencie adecuadamente en cada una de las etapas de crecimiento y formación psicosocial; en los múltiples documentos, tesis e informes frente a la autoestima, se encuentra que esta se empieza a desarrollar de forma más constante en el momento en que los niños entran al colegio y cuando están en edades avanzadas, esto se debe a que las actividades están enfocadas a dar una evaluación de cómo se percibe, como lo ven los demás, que le gusta y que no, lo que permitió entender que en los primeros años no se han desarrollado propuestas que ayuden a trabajarla.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

Pocas páginas están enfocadas a la autoestima en los niños, cada una de ellas tienen en común la importancia de la participación activa de los padres en el proceso de apoyar el crecimiento emocional de sus hijos y la importancia del empoderamiento y responsabilidad como dadores de experiencias propias para potenciar la autoestima. Es importante resaltar que el empoderamiento y la responsabilidad de los padres se forma y se debe ejercer desde que el bebé está en el vientre, por tal motivo a la edad de tres a cuatro años se debe estar más fortalecida, permitiendo una comunicación adecuada con respecto a los sentimientos, explicación de momentos difíciles y saber expresar la frustración de ambas partes. Hay guías fragmentadas en la red de como los padres pueden ayudar a manejar la autoestima en el hogar, cada una de ellas da diferentes opiniones, puntos de vista y enfoques que se consideran son importantes a trabajar, pero no hay elementos fuera de los textuales que les permita a los padres desarrollarlo de forma entendible y práctica.

La participación de los padres se ha ido reduciendo a causa de los horarios de trabajo, anteriormente las mamás tomaban la decisión de quedarse en casa y aportar en el cuidado de los hijos, pero con el pasar de los años ellas también tienen los mismos horarios de trabajo, generando que se vuelva más difícil la participación en el crecimiento de sus hijos, dejándole esta misión a los abuelos, niñeras o familiares, el poco tiempo que están con él, buscan actividades de integración familiar.

De igual manera la inclusión de la tecnología ha generado una brecha en el tiempo que se establece entre padres e hijos, no se está diciendo que es malo, siempre y cuando se sepa manejar, pero si trae una disrupción en la comunicación que se genera en el hogar, cada integrante tiene un celular, generando que todo tipo de contacto, haciendo que el manejo de la autoestima se vea reducido.



YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

En el ámbito de la autoestima, los padres se han enfocado en el aspecto emocional, siendo esta la capacidad que permite dominar las emociones y configurar rasgos de carácter como la autodisciplina, la compasión, el altruismo, algo que es de vital importancia para que tenga éxito en la vida y pueda llegar a ser feliz, considerando que es el que más impacto tiene en sus hijos.

Esta de igual manera permite entender y reconocer lo que se siente, llegar a controlar respuestas emocionales de forma adecuada, aprender a automotivarse y a entusiasmarse por elementos o acciones que son de su gusto, permitiendo alcanzar las metas sin llegar a caer en la frustración; el individuo tendrá la capacidad de ver la vida con confianza y optimismo, aprende a respetar y comprender los sentimientos de los demás.

Pero para entender de forma clara la autoestima y la inteligencia emocional, se debe saber cuáles son las etapas del desarrollo de los niños, para poder potenciarla de forma adecuada. Este es un factor del cual los padres no tienen un conocimiento lo que hace que las pocas acciones que se realizan generan cierto impacto en el niño, se implementan por medio de conocimiento adquirido anteriormente.

Emoticapsules es uno de los juegos que actualmente están en el mercado, hacen énfasis en el desarrollo de la autoestima en edades avanzadas, donde el niño ya debe tener un conocimiento que ha ido adquiriendo con el paso de sus años; Feelinks, el juego de las emociones, es otros que tienen un enfoque dirigido a desarrollar las emociones, pero principalmente la empatía de los niños, generando un impacto positivo en los padres, donde se puede generar una participación mínima de los papas, pero está pensado para que se trabaje en edades similares.

Cada uno de estos productos vienen con sus respectivas guías para poder manipularlos de forma adecuado, pero no hay un referente de trabajo con los padres, no es una explicación adecuada de

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

los beneficios de tener una autoestima alta; el proceso inicial se realiza con el padre que explica la forma de desarrollarlo, posteriormente solo el niño, continua con el ejercicio, acompañado de otros acompañantes de su edad.

Este proceso siempre se ha realizado de forma un tanto individual e intuitivo en los padres, no tienen un apoyo por parte de los profesionales y de los colegios; las actividades que se realizan dentro de la institución son grupales, pero no hay un proceso de seguimiento fuera de las aulas y de la misma, esto hace que en los hogares no se genere un énfasis en cómo entenderla, potenciarla y sobre todo dirigirla de forma adecuada.

Una de las formas más activas de generar apropiación del tema es por medio de una participación colaborativa junto con los padres, puesto que ellos son los que inicialmente proporcionan experiencias frente a la autoestima.

Junto con lo anterior un elemento que aporta positivamente al desarrollo de la autoestima es el uso de la fantasía como instrumento que facilita la aprehensión de los conceptos que conforman el desarrollo y seguimiento de la autoestima y hace parte intrínseca de la capacidad humana, todo niño es capaz de imaginar y seguir un "guion" con elementos de su agrado para entender el mundo y generar experiencias que complementan su forma de comunicarse, aprender, conocerse.

Siendo esta usada principalmente en historias, libros, cuentos, poesía, historietas, algunas de estas tienen temáticas que podrían apoyar el proceso de la autoestima en los niños, pero ninguna está diseñada con el fin de proporcionar elementos que den una guía apropiada en el manejo en casa, esto se basa en el análisis de los múltiples textos, videos e información recolectada a través de la investigación.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

Considerando la importancia de la autoestima, se debe tener en cuenta una participación activa de los padres en el proceso para potenciarla, ellos deben tener bases para gestionarla por medio de actividades atractivas para el niño y lo más importante pasar tiempo con ellos, apoyándolos en su crecimiento.

Por lo tanto y por medio de la investigación se llegó a la siguiente hipótesis: La unión de la fantasía, junto con la autoestima y una guía adecuada que permita a los papás apoyar el crecimiento de sus hijos por medio de un proceso de cocreación, permitirá conocer las habilidades y debilidades, generar una apropiación familiar en el desarrollo emocional, físico y de pensamiento realista.

Este proyecto permitirá a los padres tener como herramienta el elemento fantástico que les facilitará a potenciar la autoestima y empoderarse del crecimiento de sus hijos.

### 1.3. Marco Conceptual y Referencial

#### 1.3.1. Autoestima

El psicoanalista Ecik Erikson, en sus investigaciones se centró en el desarrollo de las etapas del desarrollo psicosocial donde a) incrementó el entendimiento del 'yo' como una fuerza intensa, vital y positiva, como una capacidad organizadora del individuo con poder de reconciliar las fuerzas sintónicas (virtudes o potencialidades) y las distónicas (defectos o vulnerabilidad), así como de solucionar las crisis que surgen del contexto genético, cultural e histórico de cada individuo; b) se basó en las dimensión social y el desarrollo psicosocial en el desarrollo de cada persona; c) extendió el concepto de desarrollo de la personalidad para el ciclo completo de la vida, de la infancia a la vejez; d) exploró el impacto de la cultura, de la sociedad y de la historia en el desarrollo de la personalidad (Bordignon, 2005).

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

La crisis según Erikson comprende el paso de un estadio a otro, los estadios es cada una de las etapas del desarrollo del "yo", es un proceso progresivo de cambio de las estructuras operacionales, o un proceso de estancamiento (o regresión) en cada etapa, manteniendo las estructuras operacionales; Para cada estadio, Erikson atribuye una característica central básica y una crisis básica psicosocial; cada estadio tiene una potencialidad sintónica específica para superar el potencial de su antítesis. A su vez, la fuerza simpática también presenta una contradicción antipática que permanece como constante amenaza para la persona y para el orden social estas son: (Bordignon, 2005)

Tabla 1 Resumen de cuadro (Bordignon, El desarrollo psicosocial de Eric Erikson., julio-diciembre, 2005)

Estadio (edad)	Crisis psicosocial	Relaciones significativas	Modalidades psicosociales	Virtudes psicosociales	Mal adaptaciones y malignidades
I (0-1) infante	Confianza vs desconfianza	Madre	Coger y dar en respuesta	Esperanza, fe	Distorsión sensorial y desvanecimiento
II (2-3) bebé	Autonomía vs vergüenza y duda	Padres	Mantener y dejar ir	Voluntad, determinación	Impulsividad y compulsión
III (3-6) preescolar	Iniciativa vs culpa	Familia	Ir más allá a jugar	Propósito, coraje	Crueldad e inhibición
IV (7-12) escolar	Laboriosidad vs inferioridad	Vecindario y escuela	Completar Hacer cosas juntos	Competencia	Vultuosidad Unilateral e inercia
V (12-18) adolescencia	Identidad yoica vs	Grupos, modelos de roles	Ser uno mismo. Compartir ser uno mismo	Fidelidad, lealtad	Fanatismo y repudio

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

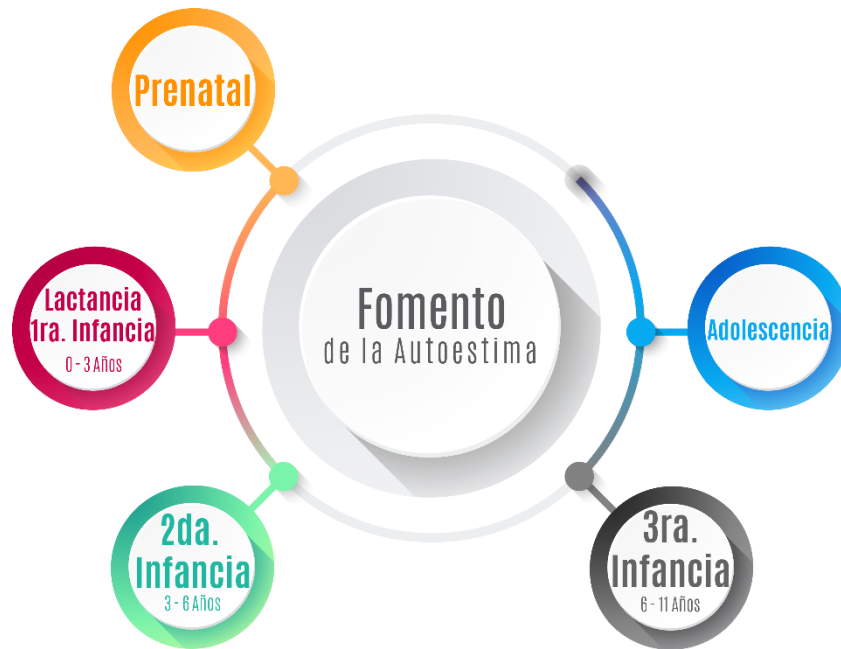
	confusión de roles				
<b>VI (los 20's)</b> <b>adulto joven</b>	Intimidad vs aislamiento	Colegas, amigos	Perderse y hallarse a uno mismo en otro	Amor	Promiscuidad y exclusividad
<b>VII (20's tardíos a 50's)</b> <b>adulto medio</b>	Generalidad vs auto absorción	Hogar, compañeros de trabajo	Lograr ser Cuidar de	Cuidado	Sobretensión y rechazo
<b>VIII (50's)</b> <b>adulto viejo</b>	Integridad vs desesperación	Los humanos o los "míos"	Ser, a través de haber sido. Enfrentar el no ser	Sabiduría	Presunción y desesperanza

Dando paso al desarrollo del autoconcepto, siendo la imagen que tenemos de nosotros mismos; la representación total de nuestras capacidades y rasgos, describe lo que sabemos y sentimos acerca de nosotros mismos y guía nuestras acciones (Harter, 1996, 1998). Los niños incorporan a su autoimagen la representación que otros reflejan hacia ellos (Papalia, Olds, & Feldman, 2009). La autoestima es la parte evaluativa del autoconcepto, el juicio que hacen los niños acerca de su propia valía. La autoestima se basa en la creciente capacidad cognitiva de los niños para describirse y definirse a sí mismos (Papalia, Olds, & Feldman, 2009).

En el ámbito de la constitución de las personas, la autoestima es uno de los temas que más se habla y se considera como importante para un adecuado desarrollo del individuo; los psicólogos en cada una de las etapas han estudiado la forma más conveniente de atender sus necesidades, pero por diferentes aspectos sociales, culturales y familiares hacen que sus servicios se vean aislados y subutilizados (Correa, 2019).

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

Los grupos de crecimiento de los niños y como se determinan son cinco (Papalia, Olds, & Feldman, 2009).



*Ilustración 1 Etapas de la autoestima, ilustración propia, basada en el libro Psicología del Desarrollo, de la infancia a la adolescencia.*

Los componentes de la autoestima están categorizados en los siguientes ámbitos:

1. **Familiar:** cómo se siente como parte integrante de su familia.
2. **Físico:** cómo ve su aspecto físico o sus capacidades físicas.
3. **Social:** sentimientos del niño sobre las relaciones con sus amigos.
4. **Académico:** qué piensa de su faceta como estudiante.
5. **Autoestima global:** valoración general que hace de sí mismo.

Siendo el vínculo con sus padres lo que va a favorecer el inicio de la autoestima, ya que este sentimiento de sentirse querido y protegido posibilitará que él bebe se perciba como alguien importante y valioso (Bautista & Villafuerte, 2010).

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

Hasta los tres o cuatro años, el autoconcepto y la autoestima se van construyendo por la imagen que de sí mismo van proyectando las personas más significativas para el niño, es decir, sus padres; es fundamental que el niño se sienta querido por sus padre y que éstos no le coloquen etiquetas para definirlos como "eres malo", "eres un trasto"... porque los niños acabaran auto percibiéndose y comportándose de acuerdo a esas etiquetas impuestas (Lorente, 2012).

Por lo tanto en los niños de 3 a 4 años de edad, siendo una etapa donde el niño está aprendiendo a ser independiente, quiere conocer su función en la casa, empiezan a desarrollar su autonomía, de igual manera sus miedos empiezan a ser más intensos ya que están empezando a conocer el mundo desde otra perspectiva, tienen más contacto con otras personas al momento de ingresar al jardín, temen perder a sus padres y seres queridos, cada acción realizada se basa en la aprobación de sus seres más cercanos, su conocimiento sobre su cuerpo empieza a ser fundamental en el desarrollo del niño y el manejo de las emociones se empieza a volver una exigencia en su personalidad, todos estos elementos se vuelven fundamentales en el desarrollo de la autoestima (Bernal & Narvárez, 2008).

Cada niño posee características propias, adquiridas por su entorno familiar, por lo cual es importante observar los elevados niveles de ansiedad, la baja autoestima, las distorsiones cognitivas, el pobre desempeño escolar y las deficiencias en sus habilidades sociales, que también pueden contribuir al desarrollo de depresión (Tochoy & Chaskel, 2004).

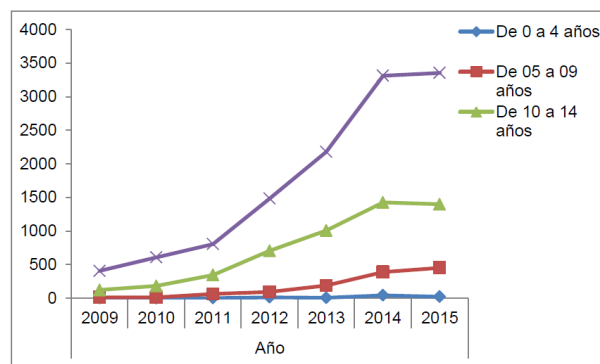
Otro factor importante que influye en la familia, es la comunicación, ya que están estrechamente relacionadas, según se hayan comunicado nuestros padres con nosotros, esos van a ser los factores que influyan en nuestra personalidad, nuestra conducta, nuestra manera de juzgarnos y de relacionarnos con los demás, estas experiencias permanecen dentro de nosotros toda la vida (Bautista & Villafuerte, 2010).

YO FANTÁSTICO - “Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias” Goethe.

Igualmente, uno de los mitos más hablados en la actualidad es que los niños no sufren de baja autoestima, pero hay que eliminarlo, pues este es un tema que se ha dejado de lado por muchos años y genera una disrupción social generando un alejamiento de las responsabilidades de los papás, frente al cuidado de sus hijos, dejándolas en las manos de las instituciones (Tochoy & Chaskel, 2004).

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), “la depresión es un trastorno mental frecuente que se caracteriza por la presencia de tristeza, pérdida de interés o placer, sentimientos de culpa o falta de autoestima, trastornos del sueño o del apetito, sensación de cansancio y falta de concentración” (MINSALUD, 2017).

Aunque en general la tendencia muestra que desde los 10 años de edad en adelante el número de casos se hace mayor, llama la atención que se reportaron casos de depresión a edades muy tempranas, como en menores de 5 años: “la evidencia de depresión en niños ha sido asociada con la presencia de otras enfermedades mentales, al tiempo de ser considerado un factor de riesgo para el consumo de sustancias psicoactivas, bajo desempeño escolar y desenvolvimiento social”, los datos se pueden visualizar en la ilustración 1 (MINSALUD, 2017).



*Ilustración 2 Número de niños, niñas y adolescentes atendidos por depresión moderada en Colombia, de 2009 a 2015; elaborado por el Ministerio de Salud, a partir de los registros*



YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

*Individuales de Prestación de Servicios (RIPS), en la bodega de datos del SISPRO, consultado el*

*19 febrero 2017.*

Una vez que el niño empieza en la escuela, cambia el contexto y las personas con las que se desenvuelve su vida, y en este caso, sus profesores son lo que también van a influir en la construcción y desarrollo de su autoestima (Lorente, 2012).

Por lo que las investigaciones se han centrado en el proceso de potenciar la autoestima desde que los niños ingresan en los colegios; el desarrollo del autoconcepto y de la autoestima son dos procesos dependientes y muy relacionados entre sí, es por ello que abordaremos ambos procesos de forma conjunta, a continuación, en la Tabla 1, se presentan las diferentes fases por las que pasa un niño en el desarrollo de su autoconcepto y su autoestima, centrándonos sobre todo en aquellas etapas que coinciden con la escolarización del alumno (Días, 2014).

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

*Tabla 2 Etapas del desarrollo del autoconcepto y la autoestima. Elaboración a partir de Mruk (1998) y Garma y Elexpuru (1999)*

EDAD DEL NIÑO	ASPECTOS RELEVANTES DE SU AUTOCONCEPTO Y SU AUTOESTIMA
De 0 a 3 años	El niño comienza a explorar su propio cuerpo, con el fin de determinar el límite entre él y el exterior. En estos dos años de vida, tiene lugar la configuración de la imagen personal, así como algunos aspectos de la identidad (pertenencia a un sexo, a una familia...). El factor externo que determina la autoestima en esta etapa son los padres, a través de muestras de cuidado y cariño.
De 3 a 6 años (Segundo ciclo de Educación Infantil)	Establece diferencias entre sí mismo y los demás, lo que refuerza su autoconcepto. Además, presenta actitudes de oposición (la "etapa del no"), con la intención de reafirmar la propia personalidad. El infante comienza a poder juzgar sus acciones. Esto proviene en mayor parte de lo que los adultos le dicen que está bien o que está mal.
De 6 a 8 años (Primer ciclo de Educación Primaria)	Comienza a desarrollar su autoconcepto en diferentes marcos, en especial el escolar, y a integrarlas de manera global. Mediante la comparación con sus iguales, va estableciendo juicios sobre sus propias capacidades.
De 8 a 12 años (Segundo y tercer ciclo de Educación Primaria)	El autoconcepto se basa casi en su totalidad en la comparación social, así como los juicios emitidos sobre el mismo. En este aspecto, la escuela cumple un papel fundamental. En esta etapa destaca la presencia de un amigo íntimo con el cual el niño se comunica plenamente. A través de la comunicación se va autoafirmando su identidad.
De 12 a 16 años (Educación secundaria)	A esta edad, el adolescente desarrolla un autoconcepto completo y personalizado. La autoestima va mejorando con la edad y depende más de las experiencias personales que de las valoraciones externas recibidas.

La importancia de la autoestima, se debe a que es una necesidad humana fundamental, ya que la valoración de uno mismo es fuente de salud mental y desarrollo socioemocional, y la autoestima positiva es el requisito fundamental para una vida plena; esta se correlaciona con nuestra capacidad para conseguir lo que nos proponemos y ser felices, cuanto mayor y saludable sea la autoestima tenderemos a ser más ambiciosos, resolveremos más eficazmente los problemas de nuestra vida, estaremos más dispuestos a tener relaciones que sean más gratificantes que

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

perjudiciales, nuestras comunicaciones serán más abiertas y apropiadas puesto que creemos que nuestros pensamientos tienen valor (Lorente, 2012).

Hacia el segundo año de vida, los niños ya esperan la aprobación de sus padres ..., prueban qué pueden hacer y que no, es tarea de los padres enseñarles a diferenciar entre aquello que está bien y mal en un principio; lo importante es que detrás de las buenas y malas acciones hay un niño o niña que es valioso por sí mismo, y se castiga la acción, no la persona (Bautista & Villafuerte, 2010).

Los rasgos que caracterizan una alta o baja autoestima (Lorente, 2012):

*Tabla 3 Características de los niños con alta autoestima vs baja autoestima, elaboración propia*

CARACTERÍSTICAS DE NIÑOS CON ALTA AUTOESTIMA	CARACTERÍSTICAS DE NIÑOS CON BAJA AUTOESTIMA
Seguridad y confianza de en sí mismos.	Se hunden ante dificultades.
Suelen estar y ser felices.	Manifiestan un estado de ánimo triste.
Son estables emocionalmente.	Carecen de responsabilidad.
Disfrutan de sus cualidades sin fanfarronear.	Se sienten minusvalorados.
Son creativos, cooperativos y siguen las reglas.	Inaceptación psicofísica y baja imagen corporal.
Tienen aprecio de sí mismos	Buscan modelos que imitar.
No se sobrevaloran ni infravaloran con relación a los demás.	No tienen confianza en sus posibilidades.
Admiten sus limitaciones y aspectos menos favorecidos de su personalidad.	

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

Su amistad es agradable.	
Saben proyectarse hacia los demás.	
Son abiertos y atentos.	Agresividad, timidez excesiva o violencia.
Mantienen relaciones saludables.	Echar la culpa a otros.
Son consecuentes entre lo que piensan y sus actuaciones.	Negación frecuente. Frustrarse, con facilidad.

Sin embargo, investigaciones recientes tratan de explicar el desarrollo del cerebro indicando cómo este posee millones de células que conectadas entre sí controlan el pensamiento, el movimiento y los sentidos, la adecuada conexión de estas células dependerá en gran medida de lo estimulante que sea el medio ambiente en que se desarrolla la vida del niño, del cariño y el afecto que reciba de su entorno (Bernal & Narváez, 2008).

Durante mucho tiempo se pensó que hacer niños más inteligentes sólo tenía que ver con estimular habilidades cognoscitivas, hoy se sabe que la inteligencia abarca no solo las capacidades intelectuales, sino primordialmente un conjunto de destrezas emocionales (Bernal & Narváez, 2008).

La actividad lúdica en la primera infancia en adelante cobra una real importancia, a través de diferentes experiencias los niños elaboran fantasías, sentimientos, deseos, conflictos, temores; el juego tiene influencia en la constitución subjetiva del niño, por medio de este se estimula la imaginación, la inteligencia, se promueven aprendizajes, se ensayan competencias, la socialización entre pares; el juego como tal es un potenciador de la construcción del psiquismo, de la simbolización, del desarrollo afectivo y cognitivo del niño (Gonzales, 2015).

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

En la psicología de la educación se ha estado manejando el uso de inteligencia emocional, se trata de un aspecto muy relevante en el ajuste emocional, el éxito en la vida y las relaciones interpersonales en diferentes contextos de la vida cotidiana (Fernández-Berrocal & Aranda, 2008).

La inteligencia emocional constituye una forma de interactuar con el mundo, que tiene en cuenta los sentimientos; implica una serie de habilidades emocionales como la autoconfianza, la empatía, la perseverancia, la autoconciencia y el autocontrol, que son igual de importantes o más para el desarrollo personal que el razonamiento lógico y matemático (Bernal & Narváez, 2008). Según Salovey y Mayer, citado por Fernández-Berrocal y Ruiz (Fernández-Berrocal & Aranda, 2008) (p. 429), la inteligencia emocional se define a través de cuatro habilidades básicas: "*la habilidad para percibir, valorar y expresar emociones con exactitud, la habilidad para acceder y/o generar sentimientos que faciliten el pensamiento, la habilidad para comprender emociones y el conocimiento emocional y la habilidad para regular las emociones promoviendo un crecimiento emocional e intelectual.*" (Fernández-Berrocal & Aranda, 2008)

Las experiencias tempranas que un niño obtiene a través de los sentidos, influyen sobre la forma como desarrollan su cerebro, estos hallazgos simplemente confirman que: los niños estimulados tienen mayor y mejor información del mundo que los rodea y logran un excelente manejo de las situaciones de la vida diaria; poseen sentido común, resuelven adecuadamente los problemas, son muy observadores, con gran capacidad de análisis y síntesis, así como adecuado manejo del espacio, su vocabulario será más amplio y tendrá facilidad de expresión (Bernal & Narváez, 2008).

Pero en estos tiempos donde todo transcurre a una velocidad vertiginosa, donde las horas del día parecen no alcanzar, la tecnología comienza a ocupar el lugar del contacto, de la mirada, de la

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

presencia del otro, los niños cada vez invierten más tiempo en los juegos de computadora y el intercambio con sus pares y figuras parentales va desplazándose; el "jugar" con otros y sobre todo el juego simbólico con otros parece ir desapareciendo, a los niños se los podía ver disfrutar jugando con sus iguales a "los papás", a "la peluquera", a la "feria"; el tiempo completo en la escuela, el PlayStation, la tv cada vez se imponen con más presencia en los hogares, la tecnología nos ofrece una gran cantidad de ventajas y posibilidades, tal vez nunca pensadas, pero con excesiva frecuencia su uso resulta abusivo (Gonzales, 2015).

### 1.3.2. Fantasía y Juego

Al considerar el pensamiento en su totalidad, se incluye el pensamiento imaginativo que resulta valioso como cualquiera otra forma de inteligencia; en los niños se halla caracterizado por ser una mezcla de fantasía y realidad, son especialmente productivos en todo lo que a creatividad se refiere; se sienten muy atraídos por el color, las formas, las texturas y la combinación ingeniosa de estas (Bernal & Narváez, 2008).

La actividad lúdica de los niños, como la fantasía y la invención, es una de las fuentes esenciales que le permite reafirmar su identidad tanto de manera colectiva como individual (Montoya, 2004).

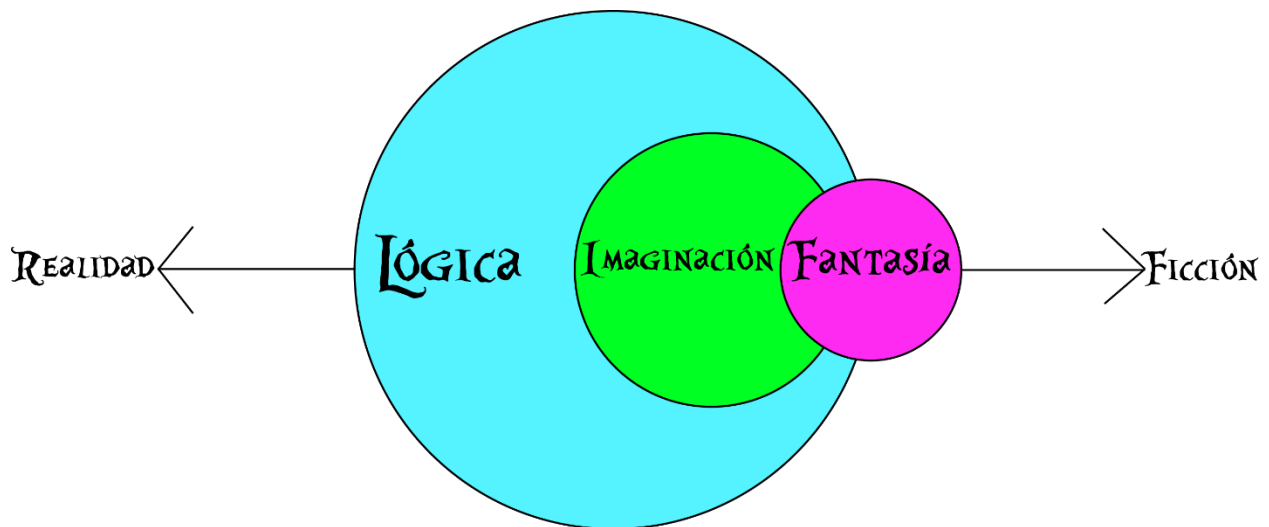
Desde los colegios y la crianza en casa se están limitado los espacios para imaginar y usar la fantasía y se está impulsando innecesariamente a los niños, a resolver problemáticas que no son acordes a su edad y que los están distanciando de una construcción libre y propia de su identidad (Antolínez, 2016).

La palabra fantasía viene del griego "phantasia", que significa: facultad mental para imaginarse cosas inexistentes y proceso mediante el cual se reproducen con imágenes los objetos del entorno; la fantasía, que debe ser defendida a toda costa, constituye el grado superior de la

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

imaginación capaz de dar forma sensible a las ideas y de alterar la realidad, de hacer que los animales hablen, las alfombras vuelen y las cosas aparezcan y desaparezcan como por arte de magia (Montoya, 2004).

La fantasía es una actividad de la mente humana que se hace por placer y que funciona como un proceso de la imaginación, en donde la diferencia con ésta última radica en: el involucramiento de elementos mágicos, ficticios y absurdos (Vigotski, 2003) y en la detonación de juegos y dinámicas que no tienen un fin más que divertir, pero que como beneficios trae a los niños: el desarrollo del lenguaje, la empatía y la creatividad (Ratner, 1978). (Antolínez, 2016)



*Ilustración 3 Representación de la conexión entre Lógica, Imaginación y Fantasía; Funtasy Island.*

Según Violet Oaklander terapeuta infantil (1992), los tres tipos de fantasía más utilizados por los niños son: 1. la fantasía simbólica, que consiste en atribuir comportamientos y características diferentes a objetos, personas y animales, 2. la fantasía narrativa, que consiste en contar historias a partir de textos, dibujos o narraciones orales y 3. la fantasía imaginativa que consiste en involucrarse en juegos y ser parte de mundos imaginarios con otros personajes, los tres tipos de fantasía son progresivos en el mismo orden en el que fueron presentados, lo que quiere decir que

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

para que exista fantasía imaginativa, es necesario contar con fantasía simbólica y narrativa (Antolínez, 2016).

La fantasía, como cualquier otro del conocimiento humano, ha sido un tema que ocupó el tiempo y la mente de los hombres desde la más remota antigüedad, los filósofos como Schiller, Schelling, Schopenhauer y Hegel, ponderaron el rol activo de la fantasía en procesos racionales y cognitivos, mientras los escritores románticos, como Wordsworth y Coleridge, sostuvieron la teoría de que sólo a través de la fantasía se podía alcanzar la ciencia y la verdad (Montoya, 2004).

El recurso a la fantasía se puede emplear para solucionar problemas reales de forma imaginativa, ofrecer una vía de escape, o enfrentar al niño con situaciones que requieren valor e inteligencia, aparte de ser una forma de liberación imaginativa para el niño, la fantasía puede ser un eficaz vehículo para la enseñanza moral, puesto que la acción se hace más relevante por la proximidad de lo fantástico a la realidad del personaje niño (Davis, 2000).

La fantasía permite a los niños imaginar otros mundos posibles, encontrar nuevas formas de resolver problemas, proyectar miedos, intereses y pasiones, y aprender a relacionarse e interactuar con otros sin tener repercusiones en la vida real (Antolínez, 2016).

El físico alemán-americano Albert Einstein, entrevistado por George Silvestre Viereck en 1929, dijo: "Soy lo suficientemente artista como para dibujar libremente sobre mi imaginación. La imaginación es más importante que el conocimiento, el conocimiento es limitado, la imaginación circunda el mundo (...) Cuando me examino a mí mismo y mis formas de pensar llego a la conclusión de que el regalo de la fantasía ha significado más para mí que mi talento para absorber el conocimiento positivo" (Montoya, 2004).



YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

Los juegos con personajes que ofrecen rico alimento a la imaginación infantil permiten al niño profundizar y consolidar cualidades valiosas de la personalidad (valentía, decisión, organización, ingenio, etc.), confrontando su conducta y la conducta ajena en la situación imaginada y con la conducta del personaje imaginado, el niño aprende a realizar las necesarias evaluaciones y comparaciones (Petrovski, 1976).

La fantasía, que emerge de lo concreto y no de lo abstracto, hace que el niño invente y modifique su entorno, así como Leonardo da Vinci diseñó una nave espacial luego de observar a los pájaros, o como Julio Verne escribió aventuras de submarinos después de observar a los peces; del mismo modo, los niños, por medio de su imaginación inagotable, transforman la realidad en la que viven, sobre todo, si se piensa que toda actividad fantástica en ellos es reproducción, herencia o imitación de su experiencia anterior; de acciones y situaciones observadas, sentidas u oídas en la naturaleza y en el mundo adulto, la prueba está en que un niño puede tenderse sobre el césped e imaginarse que las nubes son monstruos surcando el espacio o, estando sentado en una caja cualquiera, imaginarse que es un pirata a bordo de una nave que se mece en alta mar, asediado por ballenas y tiburones; la fantasía no es un privilegio reservado sólo para escritores y pintores, sino una facultad humana que ocupa un primer lugar en la vida mental de los niños, quienes son una especie de primitivos que recurren a la imaginación para compensar su falta de capacidad cognoscitiva (Montoya, 2004). Según Henri Wallon: "lo único que sabe el niño es vivir su infancia, conocerla corresponde al adulto" (Wallon, 1980).

Lo que ocurre con el con el fabricar sucede con el jugar (...)es pertinente llamarlo homo ludens, el hombre que juega, expresa una función tan esencial como la de fabricar, y merece, por lo tanto ocupar su lugar junto al de homo faber; de una manera general, sin contradicción alguna, se suele tomar como punto de partida de cualquier investigación científica que el juego posee una

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

considerable importancia, que cumple una finalidad, si no necesaria por lo menos útil; el juego pues es una forma de actividad, como una forma llena de sentido y como función social, no busca los impulsos naturales que condicionarían, de una manera general, el jugar, sino que considera el juego, en sus múltiples formas concretas, como una estructura social (Huizinga, 2007).

La actividad lúdica de los niños, como la fantasía y la invención, es una de las fuentes esenciales que le permite reafirmar su identidad tanto de manera colectiva como individual; no obstante, desde la más remota antigüedad hasta nuestros días, muchos siguen considerando al niño como un "homúnculo" (adulto en miniatura) y siguen exigiendo de él un razonamiento lógico, a pesar de que la psicología evolutiva ha demostrado que el niño tiene un dinamismo propio que lo diferencia del adulto (Montoya, 2004).

El concepto de juego que nos es común, es: el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión, alegría y de la conciencia de "ser de otro modo" que en la vida corriente (Huizinga, 2007).

En los primeros años de vida se producen las "primeras experiencias", aquellas inscripciones y registros que se constituyeron en el aparato psíquico y colaboraron en la construcción del mundo interno, por lo cual es importante analizar y desarrollar la trascendencia del vínculo entre los padres y sus hijos; en la actualidad Berenstein (Berenstein, 2007) prefiere al hablar de vínculo utilizar "relación entre otros", este no es posible sin una relación de presencia, sin ella sería una relación de objeto (Gonzales, 2015).

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

Actualmente podemos pensar que lo que está en juego es un modo de relación con el otro, el niño nos habla a través del juego; es necesario que los adultos, se pueda privilegiar este espacio; al jugar el niño desplaza al exterior sus miedos y angustias, situaciones que por lo general le resultan intolerables para su yo, que aún se caracteriza por ser débil, por no encontrarse totalmente estructurado (Gonzales, 2015).

Los juegos con personajes que ofrecen rico alimento a la imaginación infantil permite al niño profundizar y consolidar cualidades valiosas de la personalidad (valentía, decisión, organización, ingenio, etc.), conformando su conducta y la conducta ajena en la situación imaginada y con la conducta del personaje imaginado, el niño aprende a realizar las necesarias evaluaciones y comparaciones (Montoya, 2004).

El niño o el adulto que juega a "como sí", puede imaginar o interpretar diferentes situaciones o personajes que pueden pertenecer a la vida real o formar parte de sus fantasías y deseos, "El juego no es la vida "corriente" o la vida "propriadamente dicha". Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia. Y el infante sabe qué hace "como si...", la actividad lúdica se desarrolla en un tiempo y espacio determinado; en un tiempo porque que tiene un principio y un fin; y un espacio porque es en el aquí y ahora (Huizinga, 2007).

El juego según Donald Winnicott, es una actividad creadora, una experiencia en un continuo espacio y tiempo, universal y natural; una forma básica de vida, señala que todos los niños tienen la capacidad para jugar y que lo propio del niño es el juego; de igual manera plantea la importancia que tiene el ambiente desde el comienzo de la vida infantil, por lo que es indispensable un ambiente facilitador, el cual sea capaz de proporcionar ciertas condiciones al niño, de este modo pueda soportar las fallas y enfrentar las frustraciones mediante una

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

preparación anticipada. En la relación madre-hijo, en la que ambos se encuentran interrelacionados e interdependientes. La madre le presenta el mundo al bebé, brindándole lo necesario en el momento más o menos oportuno (Gonzales, 2015).

Los niños necesitan contar con padres con los que puedan identificarse, es necesaria una consolidación gradual de la capacidad de sentir que el mundo exterior y el mundo interior están relacionados, pero no son idénticos; el medio que rodea al niño debe crear situaciones en las que pueda desarrollar nuevas capacidades a través del juego, que es una actividad creadora esencial y que constituye el principal medio infantil de resolver los problemas emocionales inherentes al desarrollo, la actividad lúdica es uno de sus medios de expresión, una manera de decir y preguntar (Winnicott, 3ra edición).

Cuando los niños y sus padres comparten actividades lúdicas, el ambiente pasa a ser más confiable, los padres tienen la tarea de ilusionar y gradualmente desilusionar al niño.

"...atención, contención, ritmo, palabra, objeto, narrativa, suspenso, sorpresa, intersubjetividad (...) son conceptos que conforman una malla simbólica que sostiene al bebé y que le permitirá transformar creativamente (...) una experiencia de dolor, de angustia, en placer compartido" (Guerra, 2010). (Gonzales, 2015).

De modo que la actividades de la fantasía es la creación artística, los sueños diurnos y el ingenioso juego de los niños, especialmente el juego de roles, a través del cual los niños representan el rol profesional y familiar de los adultos; el niño, juega y fantasea hasta el cansancio, representa una serie de personajes en su proceso de socialización, independientemente de cual sea la reacción de su entorno (Montoya, 2004).

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

#### 1.4. Estado del arte

A continuación, se hará una lista de los diferentes proyectos y/o productos nacionales e internaciones que se han desarrollado con base al tema de la autoestima; esto permitirá entender los diferentes conceptos, espacios, materiales y objetivos que permitieron el desarrollo de los mismos. Reconociendo los aspectos sociales, culturales, familiares y académicos que permiten el fortalecimiento de la autoestima en los niños y el impacto que ha generado.

##### 1.4.1. ASEDEM Asociación Española de Educación Emocional

"Desde hace unos años, son muchas las iniciativas que están surgiendo en el ámbito educativo y familiar en torno a la educación emocional cuyo objetivo es dar respuesta a las "nuevas necesidades" de los niños y niñas tanto en las escuelas como en la sociedad en general.

Desde diferentes corrientes pedagógicas, psicológicas, antropológicas y de otros ámbitos, se comienzan a ofrecer propuestas aisladas para ayudar a la formación de docentes o al propio acompañamiento de niños y niñas. De forma que aquel profesional, padre o madre sensible en este tema, comienza a hacer formaciones, leer o preguntar sobre qué es lo que puede hacer para contribuir al bienestar de sus hijos o alumnos.

De ahí surge la idea de ASEDEM, para comenzar a estructurar, dar forma, aunar o complementar todas estas nuevas propuestas que están surgiendo y empezar a crear una idea común de Educación Emocional que facilite el trabajo de docentes y el compromiso de las familias." (SEMED, Asociación Española de de Educación Emocional, s.f.)

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

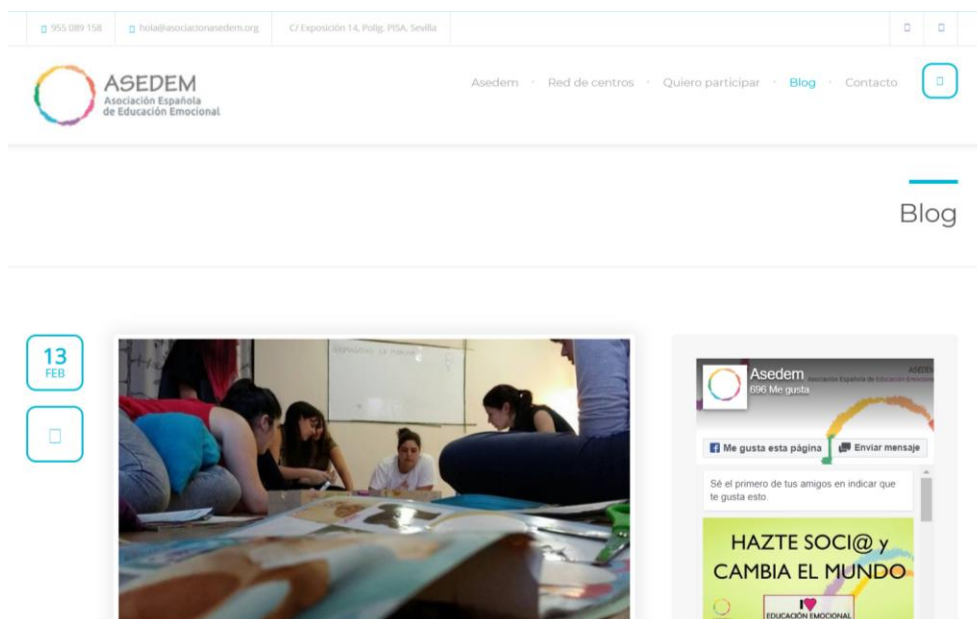


Ilustración 4 Tomada de <http://asociacionasedem.org/quienes-somos/>

**Análisis:** este servicio es flexible en el proceso de la mejora o apoyo de la autoestima, se puede tener una participación no solo de los niños, sino de los padres que desean tener un mejor conocimiento frente al desarrollo del mismo, pero si se deseara manejar en otro contexto sería difícil trasladar a todas las personas que hacen parte de los programas.

Las actividades están dirigidas a jóvenes, los cuales ya tienen un conocimiento de sus falencias o problemas frente a su autoestima, esto genera que niños que aún no han generado las experiencias necesarias puedan ser partícipes de los programas.

#### 1.4.2. Propuesta didáctica para la mejora de la autoestima en educación primaria

“Una propuesta destinada a la educación, el fomento y el correcto desarrollo de un autoconcepto realista, así como de una autoestima adecuada y equilibrada en los estudiantes. Pretendemos hacer conscientes a los niños de la idea que tienen de sí mismos, y ajustar la misma a la realidad. Esto implica aceptar tanto las virtudes como los defectos, y valorar las diferencias propias y de los compañeros.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

La presente propuesta didáctica consta de un conjunto de actividades y materiales, organizadas para su desarrollo a lo largo de todo el curso escolar. Teniendo en cuenta la naturaleza de los objetivos que queremos alcanzar. Se compone de varias sesiones que son:

1. Así soy yo: Objetivo: Definir el autoconcepto de los niños. Evaluar de forma previa como se ven los niños a sí mismos y qué destacan de su persona.

Recursos: Folios y material para dibujar.

2. Así me veo yo, así me ven los demás: Objetivo: Definirse a uno mismo con palabras, e identificar como propia una definición hecha por otra persona.

Recursos: Papel y material para escribir.

3. Nuestra clase: Objetivo: Crear sentimiento de grupo entre los niños. Concienciar de la necesidad de todos y cada uno de ellos dentro de la clase.

Recursos: Fotos tipo carnet que los niños habrán traído de casa. Piezas de puzle grandes, de diferentes tamaños. Material para dibujar.

4. Mi caja especial: Objetivo: Dar la oportunidad a los niños de que expresen su mundo interior: sus gustos, pensamientos, personalidad; así como su historia y su contexto.

Reafirmar el autoconcepto y la identidad.

Recursos: Cajas grandes de cartón, que los niños habrán traído de sus casas. Material decorativo: témperas, pegatinas, rotuladores, tampones de estampar, cintas de colores, brillantina, etc. Tanto los niños como la maestra aportarán estos materiales, que serán compartidos por todos.

5. Momentos felices y tristes: Objetivo: Expresar sentimientos de forma abierta y equilibrada, dándoles la importancia que merecen.

Recursos: Ficha con cara feliz y cara triste. Material para escribir.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

6. Iguales pero diferentes: Objetivo: Afirmar la identidad del niño, así como las diferencias y similitudes con otros compañeros, y valorarlas positivamente.

Recursos: Ficha con preguntas personales

7. Mi nombre habla de mí: Objetivo: Reforzar el sentimiento de identidad, en este caso relacionado con el nombre. Reflexionar acerca de las cualidades positivas.

Recursos: Papel y material para escribir.

8. ¿Qué nota me pongo?: Objetivo: Evaluar la autoestima de los niños, conocer su autoconcepto y el modo en que se evalúan a sí mismos, así como los aspectos más necesarios de reforzar en el grupo.

Recursos: Ficha del test de autoestima

9. Mi esfuerzo vale mucho: Objetivo: Recordar a los niños que no solo cuenta la nota numérica del boletín de notas sino sobre todo el esfuerzo que realizaron para la asignatura.

Recursos: Papel y material para escribir.

10. Soy único e irreplicable: Objetivo: Recordar a los niños lo valiosos que son, simplemente por ser ellos mismos. Fomentar el aceptarse cada uno tal y como es. Aceptar las virtudes y defectos. Aprenden a valorar y mostrar las virtudes mientras escondemos e intentamos mejorar los defectos.

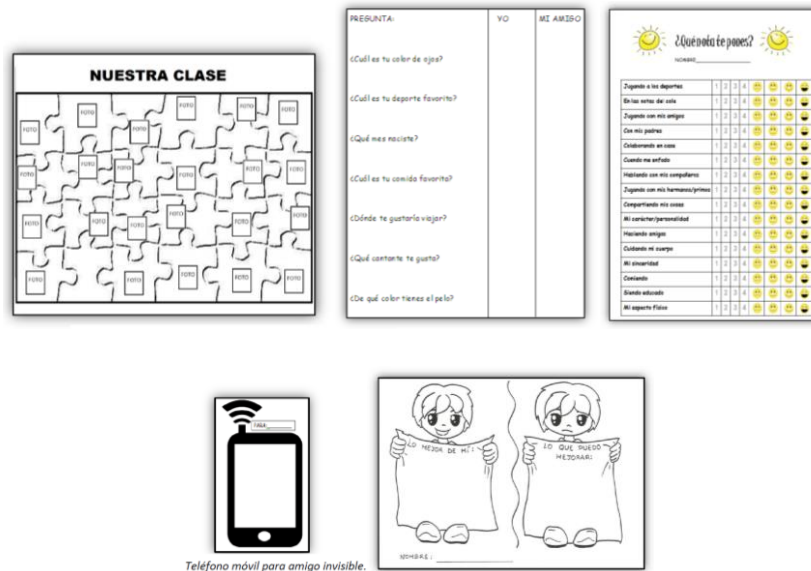
Recursos: Cuento "El mayor tesoro del mundo". Caja con un espejo en el fondo. Fichas "Lo mejor de mí".

11. El entierro del no puedo: Objetivo: Fomentar en los niños la fe en sus propias capacidades, y el deseo de superación.



YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

Recursos: Papel y material para escribir. Dos cajas, una de ellas metálica y apta para quemar algo dentro, y otra decorada y con un gran "2014" en su frontal." (Días, 2014)



*Ilustración 5a Tomado de Tesis, Propuesta didáctica para la mejora de la Autoestima en Educación Primaria.*

**Análisis:** esta propuesta es interesante por las actividades y materiales que presentan en la institución, permite tener un contexto de cada una de las fases para mejora y conocimiento del autoconcepto, del respeto a la diferencia y conocer las habilidades, defectos de cada uno de sus compañeros y el propio, saber cómo expresar sus emociones de forma adecuada.

Cada una de estas tiene una guía de desarrollo que debe ser manejada por medio de profesores encargados, el desarrollo debe realizarse en espacios amplios ya que casi todas deben estar acompañadas de los compañeros, las individuales deben ser expuestas para generar una retroalimentación favorable en el proceso.

Aunque la propuesta es válida en el contexto estudiantil, no es una metodología que se siguiera manejando, se realizaron las pruebas de funcionamiento y si generaba un impacto positivo en los

YO FANTÁSTICO - “Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias” Goethe.

niños, posteriormente no se continuo con la actividad, no se hizo un control posterior para ver si se continuó mejorando los conceptos en los participantes, dejando inconcluso la propuesta.

Los padres dentro y fuera de la institución no tienen ninguna participación activa en la construcción de los ejercicios, no pueden generar un seguimiento en sus hogares, así que de esa forma el proceso sigue siendo intuitivo en los hogares, siguen sin tener bases adecuadas para potenciar la autoestima.

### 1.4.3. FUNTASY ISLAND

“*Fantasy Island* es una experiencia de juego que busca generar momentos de *fantasía* e imaginación en los niños, con el fin de permitirles explorar aspectos de su *identidad*. Para esto, utiliza una serie de herramientas –detonantes de *fantasía*- que apoyan el proceso de creación de personajes y situaciones fantásticas, y que guían a los niños en el desarrollo de una historia compartida, creada y modificada por ellos mismos.

Esta experiencia de juego, comprende la creación de un personaje, su mundo, recursos y poderes, a partir de los cuales, pueden enfrentar las situaciones que los demás jugadores les presentan. En los distintos momentos de la experiencia, los niños viajan entre la realidad y la *fantasía*, a través de los retos que involucran aspectos de su *identidad* como: sus sentidos, su cuerpo, su poder y su intelecto. Como resultado, los niños desarrollan distintas historias producto de su imaginación, que pueden ser compartidas con otros y almacenadas con la ayuda de una aplicación digital, que funciona como biblioteca de evidencias y recuerdos de las fantasías y creaciones de los niños.”

(Antolínez, 2016)

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.



*Ilustración 6 Tomada de la tesis, Funtasy Island.*

**Análisis:** propuesta de diseño que generó un atractivo tanto en padres como en hijos, sus personajes, colores y texturas permitieron una participación activa de los miembros de la familia, el uso de la fantasía generó que los niños sintieran una conexión más rápida en el proceso, dándoles la libertad de crear sus propios personajes, de generar una pequeña historia y de entender el proyecto. Los padres de igual manera participan en cierta parte del desarrollo, es decir cuando se está explicando la funcionalidad del proyecto, que beneficios traerá para el niño y posteriormente ellos pierden el contacto del proyecto, puesto que se centra exclusivamente en los hijos.

De igual manera el seguimiento del proyecto se ve detenido al momento de terminar con las validaciones, no se sabe si el conocimiento adquirido tiene una evolución y si el mismo proyecto tiene el impacto deseado.

Mientras se realizó la segmentación de los usuarios, se generó una participación de los padres en la construcción de los ideales fantásticos que hacían parte de ellos y las diferencias entre épocas

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

con sus hijos, posteriormente escuchaban la descripción de los personajes creados; el manual está dirigido al entendimiento del niño.

#### 1.4.4. Manual de juegos para la autoestima

"Confeccionar un manual que contenga juegos, que pueden ser aplicados en los diferentes subsectores de aprendizaje para fortalecer la autoestima de niños y niñas del Tercer año básico del Colegio Pierrot. De esta manera facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El manual contiene en cada juego: áreas de desarrollo relacionadas con la autoestima, materiales, organización inicial, lugar, descripción o desarrollo y evaluación.

1. Seguridad en sí mismos:
  - 1.1 ¿Quién soy?
  - 1.2 Mímica
  - 1.3 EL anónimo
  - 1.4 ¿Eres Drácula?
2. Autocontrol
  - 2.1 Estatuas
  - 2.2 Los nombres
  - 2.3 La isla musical
3. Tomar conciencia del otro
  - 3.1 Lo que me gusta de ti
  - 3.2 Cambios de expresión
  - 3.3 El muñeco imitador
  - 3.4 Descubrir el intruso
  - 3.5 La zanahoria

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

3.6 Los anteojos

3.7 Yo te quiero

4. Fortalecer el trabajo en equipo

4.1 Los objetos

4.2 La lluvia y el caracol

4.3 El perro y el gato

4.4 El teléfono

4.5 El lobo y los corderitos

4.6 La telaraña

**Análisis:** esta guía está desarrollada de igual manera para el manejo dentro de una institución con el fin de potenciar la autoestima en los niños de tercer grado, cada actividad cuenta con un manual y materiales que permite a los niños tener una mayor interactividad y apropiación de los temas relacionados con la autoestima, permite de igual manera tener una comunicación y entendimiento de la forma de pensar y actuar de los demás compañeros, de ahí entender y respetar la opinión de los demás, poniéndose en sus zapatos, saber expresar sus emociones y superar miedos.

Es un material que de igual manera aporta en el desarrollo de los niños, pero si se deseara hacer fuera de la institución no sería tan flexible puesto que son actividades que deben realizarse con personas de la misma edad para tener el impacto deseado.

Los padres no tuvieron una participación en ninguna de las actividades, generando que de igual manera su conocimiento siga siendo básico e intuitivo en el desarrollo de la autoestima, en el hogar ellos no podrán desarrollar actividades que les facilite el manejo del tema y como potenciarlo.

YO FANTÁSTICO - “Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias” Goethe.

#### 1.4.5. Mapocci

“Es un juguete interactivo inspirado en el funcionamiento empático del cerebro, diseñado para promover la comunicación y la educación emocional de los niños, especialmente aquellos que tienen problemas comunicativos; se presenta como una interfaz lúdica, diseñada para que niños y niñas puedan interactuar por medio del tacto, el movimiento y la actividad física, experimentando así la comunicación emocional a partir de una experiencia física y sonora. El proyecto, presentado por las artistas multimedia Laura Malinverni de Novara (Italia) y Lilia Villafuerte de Lima (Perú).

*Mapocci*, se presentó públicamente en LABoral el pasado 4 de diciembre. Gracias a un sistema de sensores y un software de inteligencia emocional, esta especie de robot social que permite la conexión a distancia entre niños y también adultos, puede reconocer el cuidado que recibe y reaccionar en consecuencia. Estas características permiten que el muñeco funcione como un objeto relacional, encargado de recoger y visibilizar los estados emocionales, que se expresan en la interacción física. Esta capacidad se amplía gracias a la posibilidad de los *Mapocci* de comunicarse entre sí, a través de las tecnologías móviles 3G que permiten que dos muñecos se conecten.

“Este peluche apachurrable cuenta con sensores capaces de detectar los tipos de gestos que una persona cumple y a partir de estos gestos producir una respuesta emocional relacionada con su estado de ánimo y los cuidados que está recibiendo” explican Malinverni y Villafuerte, que tuvieron la idea a raíz de su experiencia trabajando con tecnologías tangibles y los niños autistas” (Bosco & Caldana, 2012)

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.



*Ilustración 7 Tomada de <https://blog.elchupete.com/2013/01/08/mapocci-el-juguete-sensorial/>*

**Análisis:** es un producto que se adapta a cada uno de los espacios donde el niño desarrolla su vida diaria, es uno de los cuales implementa el desarrollo de la inteligencia emocional y de diferentes formas de expresar las emociones por las cuales su usuario está pasando. Al ser de materiales suaves, es atractivo al momento de adquirirlo, de transportarlo y de adecuarlo a diferentes espacios.

Uno de los problemas que veo en el producto es que al no generar una interacción de mayor impacto sus elementos pueden no generar el conocimiento deseado en el usuario, sino que genera una respuesta positiva en las demás personas que rodean al niño, ya que es una forma de demostrar lo que está pasando, pero no tiene una retroalimentación que fortalezca los conocimientos frente a la autoestima y la inteligencia emocional.

Por medio de este la interacción con los padres se puede ver un poco más activa pues le permite entender los sentimientos de su hijo y apoyarlo, pero el producto no tiene una guía o forma de enseñarle la mejor forma de mejorar los estados de ánimo negativos, no permite una participación más allá de la posible comunicación.

#### 1.4.6. EMOTICAPSULES

Emoticapsules es un juego muy especial, específicamente creado por expertos para ayudar a conocer y gestionar las emociones para los niños pequeños. Está pensado para niños entre 2 y 6

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

años, para jugar individualmente o en grupo. Pero está especialmente indicado para jugar en casa, en familia, con los mayores, dirigido por los adultos que ayudan a resolver y superar los pequeños conflictos emocionales que pueden surgir cada día. Su objetivo es aprender jugando, de forma sencilla y natural a conocer las propias emociones y las de los demás y descubrir estrategias para gestionar los estados de ánimo." (Imaginarium, 2018)



*Ilustración 8 Tomada de <https://www.imaginarium.es/juego-de-capsulas-con-caritas-de-emociones-emoticapsules-92224.htm>*

**Análisis:** al ser un material resistente permite manipularse en diferentes espacios, sin temor a dañarse, de igual manera puede mojarse y las fichas de papel no se perderán, puesto que el plástico las cubrirá.

Al ser un producto que ayuda a gestionar las emociones, está generando una de los enfoques importantes de la potencialización de la autoestima, generando también un proceso de desarrollo junto a sus padres, ya que ellos son lo que deben gestionar las acciones explicando elementos que para el niño pueden ser confusas.



YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

Ayuda de igual manera a ir conociendo una parte de las habilidades motoras como el dibujo, permitiendo conocer ciertas habilidades que motivan al niño a generar las ilustraciones, pero frente a una retroalimentación más amplia en el desarrollo de la autoestima se ve limitado a solo dibujos, cosa que puede llegar a aburrir al niño en el proceso o toma de la actividad a futuro.

Los padres ayudan en el desarrollo de las cartas, escuchando atentamente lo que motiva al niño a colocarlas en cada capsula, apoyarlos a gestionar sus emociones, dándoles una participación activa en el proceso de cocreación de momentos apropiados para desarrollar una parte de la autoestima, el aspecto emocional.

#### 1.4.7. FEELINKS, el juego de las emociones

"Es un juego diseñado para trabajar las emociones, pero también para trabajar un concepto fundamental de ellas, la empatía." (Campos, 2018)



*Ilustración 9 Tomada de <https://bebeamordor.com/2018/06/15/juego-de-mesa-feelinks-emociones/>*

**Análisis:** un juego que llama la atención de los niños y padres que buscan fomentar la empatía y emociones, encontrando soluciones apropiadas a las situaciones presentadas.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

Al ser un juego de cartas se permite el transporte con facilidad, su manipulación de igual manera adecuada para todas las personas que hagan parte del juego. El proceso de retroalimentación y aprendizaje debe ser instantáneo, puesto que debe darse una solución a la situación al instante.

Los padres pueden ser partícipes de la actividad ya que su experticia ayuda al desarrollo de la actividad permitiendo una apropiación del tema de la empatía más fácilmente en el niño, al ser un juego con cartas es atractivo para todas las edades; de igual forma está enfocado en una parte de la autoestima que es el aspecto emocional.

#### 1.4.8. Budsies

"Budsies® is a South Florida-based company that brings artwork to life. Budsies are beautiful custom-sewn stuffed animals created from any drawing or photo. First launched in August 2013 by Founder & CEO Alex Furmansky, the company is headquartered in Boynton Beach, Florida. Since its start, over 76,000 Budsies have been created for happy customers across 63 countries around the world, including the U.S., France, India and Australia.

Whether artwork, people, or pets: we make the world more huggable!" (Furmansky, 2013)



*Ilustración 10 Tomada de <https://www.budsies.com/>*

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

**Análisis:** permite darle al niño la importancia que tiene el desarrollo de sus habilidades, haciéndolos sentir valorados.

Esto permite generar una motivación de creación, potencia su imaginación y fomenta el deseo de seguir realizando elementos que complementen su arte. Permite a los padres demostrar la importancia de sus dibujos y sus habilidades, es un proceso flexible en la adquisición y entrega, también la manipulación del muñeco es adecuada para todas las edades.

Los padres pueden estar interesados en motivar a sus hijos en el desarrollo de sus habilidades artísticas permitiendo tener su diseño en físico, pero su participación en el proceso es mínima, siguen sin tener un conocimiento apropiado para potenciar la autoestima y su desarrollo sigue siendo intuitiva.

**Análisis general:** todos los productos y servicios mencionados anteriormente tienen un impacto positivo en los espacios para los que fueron desarrollados y diseñados, tienen más impacto aquellos que son representados como juguetes adorables o que tienen la facilidad de ser manipulados como juegos.

Actualmente los productos que se nombraron, están desarrollados en Europa, elemento que hace que la adquisición sea un poco más difícil, puesto que no se llegan a conocer los beneficios de los mismos.

Es importante tener en cuenta que cada uno de estos están desarrollados para niños con edades avanzadas, solo uno de ellos contempla desde los 2 años en adelante, con una participación de compañeros de su misma edad y los padres interactúan muy poco con ellos, los manuales enseñan como es el manejo de los productos, lo que se espera que se desarrolle y posteriormente lo que deberían aprender con su manejo.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

Solo dos de los nombrados anteriormente tienen un proceso donde la participación de los padres puede tener una acción importante en el desarrollo de la actividad, teniendo una guía para desarrollarlo, generando un proceso de cocreación que ayude a una retroalimentación positiva en los objetivos buscados.

Pero las actividades que se realizaron con profesionales genero una disrupción en el conocimiento que los padres pueden adquirir al momento de potenciar la autoestima en los hogares. Permite un conocimiento básico en los niños al momento de ser partícipes de cada uno de los ejercicios programados, pero sin un seguimiento adecuado, se ira olvidando los conocimientos adquiridos.

## 2. Capítulo 2

### 2.1. Objetivos

#### 2.1.1. Objetivo General

Potenciar la autoestima de los niños por medio de la fantasía.

#### 2.1.2. Objetivos Específicos

- Diseñar una estrategia de comunicación para los padres de familia, que fomente la autoestima de sus hijos en casa.
- Proponer un diseño consistente, que promueva un desarrollo de cocreación entre padres e hijos, frente al tema de la autoestima, junto con elementos fantásticos que potencien la participación.
- Desarrollar estrategias que permitan a los padres entender cada uno de los factores en el proceso de potenciar la autoestima, generando una conexión con la fantasía y los temas relacionados.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

## 2.2. Metodología del Proyecto y la investigación

El diseño estará orientado a la corriente que surge de la sociedad, siendo esta de constante, movimiento, dinámica, debido al nacimiento de nuevos conceptos asociados al diseño industrial, como el co-diseño (diseño colaborativo), diseño emocional, diseño social, entre otros., donde "el diseño puede dar forma a un mundo cambiante y ofrecer oportunidades para dar pie a nuevos tipos de comportamiento (Manzini, 1994). Se busca diseñar e innovar para y con las personas, buscando generar un diseño inclusivo, al alcance de todos y se pueda acceder fácilmente.

El diseño centrado en el ser humano (human-centered design HCD, siglas en inglés) busca trabajar para y por las personas: diseño en el que están presentes temas como la promoción de los derechos humanos, la cooperación para el desarrollo, la promoción de la mujer, **protección de la infancia**, el fomento de la igualdad de oportunidades, la defensa del medio ambiente, el impulso de una economía social, el voluntariado social, la atención a las personas en riesgo de exclusión por razones físicas, sociales, económicas o culturales, u otro cualesquiera" (Morer, Rodríguez-Ferradas, & CaZón).

Para el desarrollo del proyecto se llevó a cabo por medio de las siguientes fases:

- ❖ **Investigación:** consta de generar una investigación del tema, análisis de los usuarios y sus necesidades, permitiendo conocer los requisitos del proyecto, siendo la fase clave en el proceso del desarrollo del proyecto, esto se debe a que es de vital importancia conocer a las personas que harán uso del producto y/o servicio, aquí se conocen las limitaciones y deseos, para generar una respuesta asertiva.
- ❖ **Definición:** es una síntesis de la exploración e investigación iniciales, de este modo permite generar los insights, se busca definir el problema a resolver, encontrando los aspectos más importantes.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

- ❖ **Generación:** por medio de los requisitos de los usuarios, se generarán perfiles, escenarios, análisis de tareas, propiciando la fase de diseño del producto y/o servicio, generando prototipos básicos y final.
- ❖ **Evaluación:** El producto final se evalúa con los usuarios, permitiendo saber si cumple con las expectativas y función.



*Ilustración 11 Diagrama de Diseño basado en el ser humano, creación propia.*

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

El alcance del proyecto, se estableció con el diseño de una guía para los padres, donde inicialmente encontrara la explicación de lo que es la autoestima, su importancia en el desarrollo en la edad de 3 a 4 años, el rol de los padres, la importancia de ser potenciada y manejada desde casa, los beneficios que se presentaran, sus consecuencias, el manejo de la comunicación frente a los elementos que hacen parte del desarrollo de la autoestima, los tipos de fantasías y como se manejara dentro del tema principal, junto con la importancia del juego, estas dos como herramientas que están encaminadas a aportar favorablemente en el manejo de la autoestima, se desarrollara guías por etapas que conforman la autoestima (autoconocimiento y autorespeto), que les permitirá entender y desarrollar diferentes actividades y juegos con relación al manejo de la autoestima de los niños, una caja fantástica que cuenta con cuatro personajes, 2 escenarios y el mismo empaque se convierte en escenario. Junto con una explicación del servicio de un mockup de pedido de las diferentes guías por edad y por etapas, junto con personajes extras, otros escenarios e indumentaria que se pueden personalizar.

Se llevara a cabo por medio de investigación exploratoria, ya que esta, está diseñada y concebida para enriquecer el conocimiento; por medio de un muestreo no probabilístico y enfatizada en una investigación interpretativa, "la cual está diseñada para la comprensión de los diversos sentidos de un evento social, hace lectura de fenómenos sociales desde la perspectiva de los actores que participan directamente en ellos" (Garzón, 2005, p.69), esta permitirá orientar la toma de decisiones, planear acciones concretas y específicas; se reforzara por medio de estudios de caso, ya que "es una estrategia metodológica de investigación orientada a la comprensión de un fenómeno social, con los cual se busca posibilitar el fortalecimiento , crecimiento y desarrollo de las teorías existentes o proponer nuevas para entender o explicar el fenómeno"(Paramo, 2011, p.307). (Rojas, 2013)

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

La investigación exploratoria se llevó a cabo por medio de encuestas y entrevistas con padres, psicólogos y colegios, dando a conocer elementos frente a la autoestima que no se tenían en cuenta en el momento de manejarla de forma adecuada, donde en cada una de estas se llegó a la conclusión de ser un tema desarrollado en las casas y/o colegios, los padres no poseen el conocimiento adecuado en sus hogares de manejar la autoestima.

De igual manera se amplió el conocimiento por la investigación de textos relacionados al desarrollo de la autoestima, encontrando que la gran mayoría están enfocados para ser implementados en colegios y no en casa.

### 2.3. Grupo de Interés

La población para la que se diseñó el producto y con la cual se validó son los padres de familia que tienen hijos en edades de 3 a 4 años, que buscan estrategias para potenciar la autoestima de los menores. En esta población se identificaron dos grupos de interés esenciales para el proyecto, el primero son aquellas personas que son padres por primera vez y buscan una guía que les permita tener actividades, explicaciones y juegos frente a la autoestima de los hijos y como potenciarla; el segundo se enfoca en los padres que ya han tenido hijos pero que buscan potenciar la autoestima y mejorar la comunicación en el hogar.



YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

### HOGARES PARTICULARES SEGÚN NÚMERO DE PERSONAS, 2005 - 2018<sup>Pr</sup>

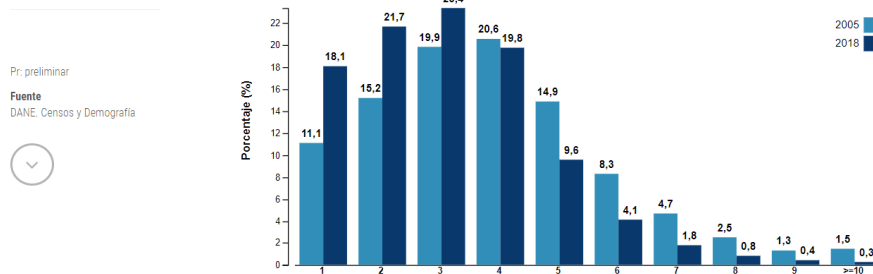


Ilustración 12 <https://sitios.dane.gov.co/cnpv-presentacion/src/#cuantos00>

Hace un par de años era común encontrar hogares conformados por 12 hijos, del 2005 al 2018 los hogares han reducido el número de miembros por hogar siendo el 21% con un solo hijo y el 23.4% con dos, demostrando que el grupo objetivo tiene un gran espectro de trabajo e impacto en el proyecto.

Según el ministerio de Salud, en el boletín de salud mental de 2017, personas de todas las edades, de ambos sexos, la depresión ocupa el segundo lugar como causa de carga emocional a causa de la baja autoestima y tiene un incremento del 2% al 5% en edades tempranas, debido a los cambios culturales, sociales, políticos y tecnológicos a los que se enfrentan los niños en la actualidad.

Así que, con el fin de generar las pruebas de comprobación, estas se llevaran a cabo con padres de familia que tengan de uno a dos hijos en la edad de 3 a 4 años de edad en la ciudad de Bogotá.

YO FANTÁSTICO - “Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias” Goethe.

**Herramientas usadas:** para el desarrollo de este proyecto se utilizaron las siguientes herramientas (las preguntas y desarrollo están ubicadas en los anexos):

❖ **Entrevistas y encuestas:** Se realiza con el grupo objetivo y profesionales del tema, esto permite conocer y tener un acercamiento con los usuarios, de igual manera da paso a encontrar los insights del proyecto.

Las encuestas se les realizaron a 65 padres de familia, donde permitió encontrar y enlazar elementos en común con la investigación.

La entrevista dio puntos de conocimiento frente al manejo de la autoestima en el hogar, lo que influye y hace que una persona moldee una personalidad acorde a sus metas y deseos a futuro.

❖ **Mapa de empatía:** Es un formato que busca describir el cliente ideal de un producto o servicio por medio del análisis de 6 aspectos, relacionados a los sentimientos del ser humano. Puede ser realizado a partir de preguntas que ayudan a entender a conocer el cliente y como relacionarse con él.

Permitiendo conectar los diferentes aspectos que influyen en el desarrollo de la autoestima dentro del hogar, se puntualizó que los padres no consideran que el bullying se genere en casa o con miembros de la familia, lo que aportó a la investigación y al desarrollo de las diferentes guías.

❖ **Mockup de la aplicación de pedidos:** Es una representación gráfica de la aplicación con la que interactúan los padres para pedir las guías, personajes y escenario extras para complementar la actividad fantástica.

YO FANTÁSTICO - “Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias” Goethe.

- ❖ **Role-Play**: Es una simulación de la propuesta diseñada llevada a cabo por dos o más personas, con el fin de comprender la forma de manipular y ejecutar las acciones establecidas, con el grupo de interés.

### 3. Capítulo 3

#### Desarrollo de la propuesta según la metodología

El diseño basado en el usuario (Human-centered design HCD), es un método que permite generar cambios en los ámbitos sociales y ambientales, este permite generar productos, experiencias y servicios, permitiendo tener un mayor impacto en los usuarios, mejorando las propuestas que se les brinda y dando la posibilidad de adoptarlas en sus vidas y sus actividades diarias.

Se busca por medio de esta innovar en el sector social, permitiendo al diseñador aprender de los usuarios y entregar nuevas soluciones que satisfagan positivamente al mundo; por medio de cada fase fue posible desarrollar cambios en el diseño y en el proyecto, encontrando necesidades que potencian el desarrollo, el prototipo y sus ajustes.

El HDC posee una facilidad de posibilidades creativas, a medida que se avanzaba por las fases: escuchar, crear e implementar; lo que permitió encontrar y generar cambios en el diseño de los productos y servicios, desde insights concretos, hasta propuestas inciertas, posteriormente los ajustes de la propuesta final.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.



**ESCUCHAR**



**CREAR**



**IMPLEMENTACIÓN**

*Ilustración 13 Esquema del proceso: HDC*

### 3.1. Escuchar: Entendiendo a los padres y contrastándolo con profesionales

Esta etapa del proyecto, consistió en comprender las dinámicas culturales y familiares que componen el desarrollo de la autoestima, desde el conocimiento de profesionales en el área de la psicología infantil y los puntos de vista de los padres, sus interacciones dentro del hogar y sus hijos.

Siguiendo con el análisis en el impacto sociocultural y en el marco de la primera fase de la metodología HCD, se planteó generar un acercamiento por medio de encuestas y entrevistas para identificar sus acciones frente al manejo y entendimiento de la autoestima dentro de sus casas, generando al mismo tiempo un proceso de empatía con ellos.

#### 3.1.1. Acercamiento

Se recolectó información sobre el entorno (hogares) y las dinámicas que se generan en familia; mediante el diálogo, se pudo registrar aspectos de los componentes de los padres de familia y como actuaban con sus hijos, en su trato, forma de hablar y de escucharse. Por medio de esta acción, se identificaron comportamientos, necesidades, rutinas entre padres e hijos.

#### **Objetivo del acercamiento**

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

Observar sobre las acciones realizadas por los padres, frente al manejo de la autoestima con sus hijos dentro del hogar, entender que hacen para encontrar información sobre el tema y que actividades usan para trabajarla.

### **Proyección del acercamiento**

**Definición:** Se busca observar y entender, los comportamientos de los padres de familia, junto con sus hijos al momento de generar actividades o acciones para potenciar la autoestima, de igual manera el tiempo que le dedican, en acciones dadoras de experiencias positivas para su desarrollo.

**Quién:** Es necesario la participación de padres de familia, junto con sus hijos, en lo posible que los pequeños estén en la edad de tres a cuatro, siendo ellos a los que la investigación va dirigida, es importante que ambos padres estén presentes.

**Dónde:** En sus respectivos hogares.

**Qué:** Corroborar que los padres son conscientes de la importancia del manejo de la autoestima de sus hijos, mientras están en el hogar. Así mismo, entender las acciones que realizaban para manejarla, sus búsquedas en la red, el conocimiento frente a productos y/o servicios que podrían brindarles ayuda, y como realizan actividades para enseñar a sus hijos.

### **Plan:**

Disponibilidad de tiempo para poder asistir a diferentes sesiones y charlas con padres de familia.

**Recursos humanos:** padres de familia que tengan un hijo en la edad de tres a cuatro años, o familias que tengan dos hijos donde uno de ellos este en la edad establecida.

**Recursos físicos:** estar dentro de las casas de las familias.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

**Tiempo:** se realizaron visitas a treinta familias, en un tiempo de 1 hora con cada uno inicialmente.

### **Recolección de información:**

Se observó en cada uno de los hogares, que no tenían las herramientas necesarias para generar un adecuado manejo de la autoestima, las madres son las que más participación tienen con el dialogo con sus hijos, se centran principalmente en el ámbito emocional, sus búsquedas en internet de igual manera les da información de manejo emocional, pero no de los otros elementos importantes en el desarrollo de la autoestima.

Saben cuáles son las consecuencias de tener una baja autoestima y que puede generar en los niños a futuro, pero un tema en el que siempre dudan es el desarrollo del bullying, que este no se genera en casa, sino en los colegios.

Tratan de no replicar acciones que vivieron en su infancia con sus hijos.

### **Objetivo de las encuestas y entrevistas:**

Entender sobre los procesos de manejo de la autoestima que se lleva a cabo actualmente en los hogares, sus bases en el desarrollo, las etapas y las consecuencias futuras de potenciarla en sus hijos.

Comparar la percepción que tienen los profesionales frente al cuidado de la autoestima de los niños en el hogar y la forma en que los ven los padres, en el cuidado mental.

### **Quien:**

Se necesita de la participación de los padres de familia, especialmente que tengan de uno a dos hijos, puesto que a ellos va dirigida la investigación y el proceso de diseño.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

Un profesional que haya trabajado con niños y su cuidado mental, frente al desarrollo de la autoestima.

**Donde:**

En los hogares de cada uno de los participantes y jardines.

**Qué:**

Se busca validar la percepción que tienen los padres del manejo de la autoestima, fuera y dentro de la casa, sus conocimientos frente a las fases que ayudan y tienen mayor impacto en el manejo de la autoestima.

**Plan:**

Tener disponibilidad de tiempo para poder visitar las diferentes casas y jardines, comunicarse con los padres para agendar una hora de visita y participación en la encuesta.

3.1.2. Investigación

Se inició con una investigación exploratoria por medio de encuestas que se realizaron vía internet, fue resuelta por padres de familia primerizos o tienen su segundo hijo en la edad de los tres a cuatro años, tienen un conocimiento básico frente al cuidado de la autoestima y que debe ser desarrollada en la casa y fomentada en los colegios, las acciones que realizan con sus hijos están enfocadas hacia la potencialización en la fase emocional, no saben que hay otros elementos que hacen parte del desarrollo, como las fases psicosocial y de la autoestima, tienen claridad de las consecuencias que genera el tener una baja autoestima.

Por medio de las entrevistas se hizo posible evidenciar que los padres evitan mostrar emociones de tristeza o frustración frente a sus hijos, considerando que solo van a dañarlo, prefieren

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

esconderlas sin saber que los niños son extremadamente perceptivos a estos cambios y generan en su mente que no son confiables, dando paso que no tienen un dialogo frente a estas emociones que le permitan enseñarle la mejor manera de comunicarlas y encontrar la mejor forma de solucionarlas.

De igual manera consideran que tienen ciertos métodos para ayudar con la autoestima, se basan principalmente en el buen trato, pensamiento positivo y concientización de esforzarse en alcanzar sus metas, su enfoque está ubicado en la parte emocional; no saben que hay otras fases o edades que podrían generar un mayor aporte en el desarrollo de la autoestima y temáticas puntuales; la información que buscan para complementar el proceso es por medio de páginas web con datos fragmentados o libros de estimulación emocional.

Por medio de las diferentes interacciones con los usuarios, se concluyó que los padres no conocen juegos, actividades o productos que puedan ayudarles en el desarrollo de la autoestima en casa, por eso consideran que la mejor forma de potenciarla es en el momento de ingresar en los colegios con la ayuda de profesionales.

No creen que la baja autoestima provenga del hogar, sino del contacto que tienen en los colegios, otros familiares y amigos, para ellos el bullying es el que genera que la autoestima se empiece a perder, la depresión puede existir, pero no en las primeras edades.

Frente a la búsqueda de ayuda profesional, muchos padres consideran que asistir al psicólogo es sinónimo de estar "loco", por lo cual no consideran necesario presentarse cuando sentimientos como la tristeza o el dolor emocional se vuelve constante.

La entrevista con la profesional, se desarrolló con el fin de encontrar puntos de conexión en las experiencias en el trabajo, con los padres y los niños, dando a entender que sus servicios están



YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

siendo sub utilizados, por los pensamientos pre establecidos que se van pasando de generación en generación, los abuelitos consideran que asistir a un psicólogo es sinónimo de locura, elemento que para ellos no es cierto, ellos comentan a sus hijos lo mismo inculcando la idea y se va repitiendo progresivamente.

Afirman que un elemento que demuestra la falta de experiencia de potenciar la autoestima en los niños por parte de los padres, se ve reflejada en el comentario "quiero ser alguien cuando sea grande", esto es algo erróneo puesto que ellos desde que nacen ya son alguien, solo que no han desarrollado todas las capacidades necesarias para alcanzar metas.

El desarrollo de la autoestima se enfoca en la casa, en cómo viven, el trato que se da y especialmente su comunicación, los niños que son maltratados o no se les presta la suficiente atención tienden a presentar problemas de autoestima tanto individual como global, sienten que no son necesarios y esos sentimientos negativos pueden llevarlos a iniciar con el consumo de drogas, alcohol y otras sustancias psicóticas que lastimarán su cuerpo y mente, todo con el fin de sentirse bien.

Es importante educar a los padres en la salud mental, tanto de ellos como de sus hijos para que el trabajo del manejo de la autoestima sea completa, productiva y tenga una retroalimentación positiva en cada uno.

Por medio de la investigación en libros, tesis y paginas referentes al tema se encontró que la autoestima es un proceso constante que se debe desarrollar desde que el bebé está en el vientre, generando una conexión adecuada con la madre y al nacer también con el padre. Se presentan fases que ayudan a generar acciones adecuadas en cada etapa y así experimentar una mejor participación en el proceso de crecimiento de la autoestima conjunta en el hogar.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

Es importante generar un espacio de cocreación entre padres e hijos donde, pasar tiempo y empezar a conocer todas las características físicas y emocionales del menor sea una prioridad; esto se puede realizar por medio de juegos fantásticos que potencian la imaginación, el aprendizaje y el desarrollo de temáticas acordes a la autoestima, donde la retroalimentación se hace visible por el simple hecho de ser parte del niño la acción de jugar.

### **Conclusiones finales:**

- ❖ Aunque los padres buscan la forma de potenciar la autoestima en los hogares, se basan en información que ha sido transmitida anteriormente o por medio de búsquedas en la red, tratando de encontrar la mejor manera de desarrollarla con sus hijos en la búsqueda principalmente de una estabilidad emocional.
- ❖ Consideran que la baja autoestima no se desarrolla en el hogar, sino por elementos externos.
- ❖ Buscan apoyo en los profesionales de los jardines donde están sus hijos.
- ❖ Por lo anterior se especifica el desarrollo del proyecto se llevará a cabo en los hogares, donde no solo los hijos tendrán la posibilidad de potenciar la autoestima, sino que se generara un espacio de cocreación con los padres donde se generara un aprendizaje por ambas partes.

#### 3.1.3. Creación

Por medio de la investigación se encontró que los padres no cuentan con una guía apropiada para guiar y aprender del proceso de potencialización de la autoestima de sus hijos en la casa, los pocos o nulos productos que existen en el mercado no suplen la necesidad y se basan en el conocimiento apropiado anteriormente y buscan satisfacer esa necesidad de entender y apoyar el crecimiento del menor, por lo que se llega a los siguientes requisitos:

YO FANTÁSTICO - “Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias” Goethe.

- ❖ Debe ser atractivo para los padres.
- ❖ Tener información adecuada con respecto al manejo de la autoestima, en el hogar.
- ❖ Actividades, juegos y explicación de las diferentes fases que componen la autoestima y como debe ser manejada.
- ❖ Hacer uso de la fantasía como elemento generador de aprendizaje entre padres e hijos.
- ❖ Saber cómo evaluar el proceso después de una actividad realizada.

**Siendo así que:** se busca potenciar la autoestima de los niños de tres y cuatro años por medio de la fantasía, entregando un cuaderno guía que aportara a los padres el conocimiento y las actividades necesarias para dirigirlos y aprender en el proceso.

A continuación, se hace una síntesis del perfil de usuario:

*Tabla 4 Perfil de usuario*

¿Quién es?	¿Cómo es?
Familias de tres a cuatro miembros, profesionales.	Preocupadas por mejorar la autoestima de sus hijos, invierten en ellos sin importar el precio, buscan que sean felices.
¿Qué necesita?	¿Qué desea?
Productos o servicios accesibles en el mercado, que se entienda el proceso y sea divertido para los miembros del hogar.	Guías adecuadas que le faciliten el entendimiento de actividades o formas que ayuden a potenciar la autoestima en sus hijos.

#### 3.1.4. Propuestas creadas

A continuación, se nombrarán las propuestas iniciales y final del proyecto:

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

- ❖ Se planteó la propuesta de libros con temáticas referentes al desarrollo de la autoestima por medio de historias fantásticas denominada fantasía doméstica y en la categoría de bildungsromance, puesto que son novelas educativas que se articulan con la realidad por medio de la unión de un mundo fantástico, permitiendo al niño entrar a un mundo secundario, empleándolo en la temática del impacto de la autoestima. Se buscaba que por medio de este se fomentara la lectura, generando la acción nocturna de compartir con los hijos, entendiendo que los padres actualmente trabajan todo el día. Se buscaba trabajar con la segunda infancia (3 – 6 años) y la tercera infancia (7 – 11 años), enfocándose en el tema principal que es la autoestima, la autoestima global y el crecimiento emocional; al tener un espectro de edad tan amplio se empezó a complicar el desarrollo y entendimiento de los temas, puesto que cada edad presenta necesidades diferentes, enfoques y formas de pensar diferente. Frente al uso de los temas principales, no se realizó un adecuado análisis de los componentes que podían llegar a cada uno de ellos, lo cual hacía que el desarrollo de las historias se volviera menos factibles de entender y de desarrollar.

La propuesta fue descartada al no tener un enfoque de diseño que permitiera el trabajo de cocreación en el hogar, problemas en la explicación de los temas y atractivo para cada una de las edades.

- ❖ Al continuar con el propósito de entregar temáticas de autoestima, junto con un trabajo de cocreación dentro del hogar, se estaba diseñando un servicio que estuviera compuesto por elementos fantásticos que estuvieran compuestos por un libro, junto con una implementación virtual, los cuales se iban a mejorar por medio de un juego que permitiera la aprensión de los conocimientos adquiridos; se redujo el manejo a la segunda infancia (3 – 6 años), esperando así poder generar un enfoque más adecuado.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

De igual manera la propuesta fue descartada por la complejidad al unir 3 funciones con la idea de potenciar la autoestima, donde al analizar los componentes de vida diaria de los padres se entendió que, al momento de llegar de sus trabajos, probablemente estén dispuestos y con la energía suficiente de solo leer el libro, dando paso al aislamiento del libro virtual y el juego, haciendo que la experiencia quedara fragmentada y no cumpliera con la propuesta en su totalidad.

**Propuesta final:**

Se presentó finalmente la propuesta de "Yo Fantástico", que está dirigido a las edades de tres a cuatro años, siendo edades que se complementan en el desarrollo de la fantasía, la creatividad, y el juego como base de crecimiento, aprendizaje, superación de miedos y aporte de la autonomía como ser integral e importante de la familia; con el desarrollo y conglomerado de los elementos que hacen parte del desarrollo de la autoestima en los niños, los cuales se dividen en el *emocional, físico y pensamiento realista*, permitiendo explicar a los padres la importancia de manejar los tres en el proceso dentro del hogar, estas se dividieron en 2 fichas, cada una para entender el ¿qué?, ¿para qué? y ¿cómo?, del manejo de los niños y los padres, en cada uno de los ámbitos.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

EMOCIONAL - PAPÁS -			EMOCIONAL - NIÑOS -		
QUÉ	PARA QUÉ	CÓMO	QUÉ	PARA QUÉ	CÓMO
<ul style="list-style-type: none"> <li>Interacción diaria con los hijos.</li> <li>No ser permisivos o autoritarios, se deben combinar ambos.</li> <li>Delegar responsabilidades.</li> <li>Mostrar empatía - preocuparse por los demás -.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Enseñar límites y seguir reglas.</li> <li>Autonomía y responsabilidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pedirles que dibujen y expliquen.</li> <li>Juegos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>Fantásticos</li> <li>Plastilina</li> <li>Escondidas con personas u objetos.</li> </ul> </li> <li>Fotografías o libros que muestren las diferentes expresiones de sentimientos y explicarles.</li> <li>Dramatizaciones.</li> <li>Leer cuentos que ilustren los diferentes sentimientos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sienten miedo.</li> <li>Expertos en comunicación.</li> <li>Expresan sus emociones tal cual las sienten.</li> <li>Crisis entre independencia y la dependencia.</li> <li>Reconocimiento constante.</li> <li>Vestirse relativamente solos.</li> <li>Desvestirse solo.</li> <li>Ayudan a sus padres con gusto.</li> <li>Elegir lo que mas les gusta, de 2 opciones.</li> <li>Juegan activamente.</li> <li>Tienen amigos imaginarios.</li> <li>Juegan consigo mismo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Autoconciencia.</li> <li>Autocontrol.</li> <li>Empatía.</li> <li>Perseverancia.</li> <li>Automotivación.</li> <li>Ayuda a mejorar la frustración.</li> <li>Estimula la cooperación.</li> <li>Manejar la presión.</li> <li>Desarrollo de la amistad.</li> <li>Llevarse mejor con las figuras de autoridad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ven atentamente lo que hacen sus padres, ellos son los principales dadores de emociones.</li> <li>Juegos conjunto y físico.</li> <li>Dibujos.</li> <li>"Escritura".</li> <li>Juegos de búsqueda.</li> <li>Bailar.</li> <li>Cantar.</li> </ul>

*Ilustración 14 Análisis Emocional, acciones de padres e hijos respectivamente. Desarrollo personal.*

El factor emocional es el que más se maneja en el hogar, puesto que los padres siempre que pueden buscan las palabras de aliento que motivaran al niño en la búsqueda de su lugar en el mundo, de alcanzar sus metas, mostrarles que son importantes y de igual forma hacen mayor contacto físico para que se sientan queridos y valorados.

Pero aquí es donde se deben empezar a colocar ciertos límites donde, es importante que sepan a no contradecirse en el proceso de llamar la atención del niño al momento de hacer una acción negativa, el castigo físico debe ser aislado en su totalidad, se debe explicar de forma calmada los errores que se han cometido, pero jamás con expresiones que denigren al niño.

Fomentar la autoestima en nuestros hijos no significa decirle que todo está bien.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

FÍSICO - PAPÁS -			FÍSICO - NIÑOS -		
QUÉ	PARA QUÉ	CÓMO	QUÉ	PARA QUÉ	CÓMO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayudarles a explorar sus capacidades y habilidades.</li> <li>• Escucharlos.</li> <li>• Hablarles y explicar las dudas de forma clara.</li> <li>• Fomentar las habilidades manuales y físicas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entender y enseñar la diferencia en los procesos de crecimiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos:               <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Manuales.</li> <li>→ Físicos.</li> <li>→ Con obstáculos.</li> </ul> </li> <li>• Rompecabezas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Motricidad gruesa:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tira pelotas pequeñas.</li> <li>2. Patea pelotas grandes.</li> <li>3. Saltan en 1 solo lugar.</li> <li>4. Montan en su triciclo.</li> <li>5. Seguridad al caminar.</li> <li>6. Aumentan y disminuyen velocidad.</li> <li>7. Sube escaleras alternando los piés.</li> <li>8. Permanece sobre 1 pié.</li> </ol> </li> <li>• <b>Motricidad fina:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dibujan círculos.</li> <li>2. Hacen garabatos que tienen nombre y los explican.</li> <li>3. Construyen torres.</li> <li>4. Martillan objetos.</li> <li>5. Usa los cubiertos.</li> <li>6. Mejor coordinación ojo - mano.</li> <li>7. Construyen lugares fantásticos con los objetos a su alrededor.</li> </ol> </li> <li>• La fantasía forma parte de sus juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación con los demás.</li> <li>• Imitación - expresión corporal.</li> <li>• Juego de parejas.</li> <li>• Colorear.</li> <li>• Hablar - narrar.</li> </ul>	

Ilustración 15 Análisis Físico, acciones de padres e hijos respectivamente. Desarrollo personal.

Actualmente el físico ha ido perdiendo el valor que se merece, las propagandas con un(a) modelo con proporciones únicas, genera lentamente perdida de la autoestima ya que se volverá difícil alcanzar los estándares de "belleza", impuestos por una minoría.

Es importante generar de igual manera un impacto en las creencias del niño, donde el entienda que su cuerpo y su forma de crecer son completamente diferentes al resto de la familia y de los conocidos, que no hay nada malo con su colectividad, enseñarles a aceptarse tal cual son, es un paso importante para conocer sus habilidades y debilidades, aprendiendo a fomentar aquellas que realiza con facilidad y buscando soluciones para las que lo hacen sentir frustrado.

PENSAMIENTO REALISTA - PAPÁS -			PENSAMIENTO REALISTA - NIÑOS -		
QUÉ	PARA QUÉ	CÓMO	QUÉ	PARA QUÉ	CÓMO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ser sincero y veraz -conciso-</li> <li>• Decir la verdad, aunque sea dolorosa; detallando los hechos desde nuestro punto de vista.</li> <li>• No proteger a los niños del dolor y del estrés, no los beneficia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Generar atmósferas sin juicios.</li> <li>• Demostrar y enseñar que los errores, construyen una fuente de aprendizaje.</li> <li>• No ocultar los sentimientos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leer y contar historias:               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Enseña a los niños de que modo resolver sus problemas de forma realista.</li> <li>2. Temas familiares, con situaciones similares, pero no iguales.</li> <li>3. Héroes, animales, fantasía.</li> <li>4. Leer o contar con entusiasmo.</li> <li>5. Contacto frecuente con la mirada.</li> <li>6. Alentar al niño a preguntar.</li> </ol> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asocian los objetos, con nombres, actividades y facilidad de manipulación.</li> <li>• Hacen uso de los objetos de forma fantástica o creativa.</li> <li>• Aun no memorizan todas las funciones reales de las cosas.</li> <li>• Están aprendiendo a ver el mundo, tal cual es.</li> <li>• Están aprendiendo a responder por medio de decisiones y conductas adecuadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aceptación</li> <li>• Consideración.</li> <li>• Interés.</li> <li>• Entusiasmo.</li> <li>• Enfrentar situaciones difíciles.</li> <li>• Mejora del autoconcepto.</li> <li>• Desarrollo moral.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escuchan atentamente.</li> <li>• Preguntan activamente.</li> <li>• Juegos físicos o manuales.</li> </ul> <p>FORMA DE APRENDER:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejemplo, actitudes y expresiones de los padres.</li> </ul>

Ilustración 16 Análisis de Pensamiento Realista, acciones de padres e hijos respectivamente.

Desarrollo personal.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

Nos interesa una autoestima realista, sana y positiva, no una autoestima inflada y vana en el niño, es importante siempre ser sincero, evitar las mentiras, si queremos mejorar la comunicación y la confianza en el hogar.

Aprender a ponerse en los zapatos de los demás, así evitara a toda costa generar bullying en los demás y hacerse respetar si es necesario, por medio de una respuesta clara, sin violencia, encontrando la solución más acertada; se debe enseñar que los errores no son un tema de miedo o de mentiras, sino que por medio de ellos se puede aprender.

Con base a los anteriores cuadros se desarrolló el primer prototipo de Yo Fantástico, que, por medio de un muñeco en tela (mini YO), se podría generar una manipulación de los trajes, escenarios y enfocar cada elemento referente a la autoestima, este sería un kit que tendría una medida de 25 x 6, donde internamente vendría todos los accesorios necesarios, junto con personajes extras que representarían a los papas; en el momento de presentarlo a los padres se entendió que faltaba un elemento que permitiera entender y desarrollar las actividades de manera conjunta y a ellos les costaba trabajo comprender y explicar los temas de importancia, de igual manera se descubrió que a los adultos les parecía más interesante poder crear sus personajes, junto con su hijo y que llegaran con las especificaciones dadas, permitiendo una apropiación del ejercicio.

### 3.1.5 Modelo de negocio

A continuación, se explicará cada uno de los elementos que componen el sistema:

#### **1. Guía base para padres (Anexo; se encuentra la guía base y el modelo de cada etapa)**



YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.



*Ilustración 17 Portada Guía Base*

Entendiendo las falencias de los padres en encontrar información completa en un solo punto, se generó una guía base dirigida a los padres que explica de forma detallada la mejor forma de trabajar y entender que es la autoestima, dándole las bases necesarias de implementarla en el hogar, de igual manera se les explica el desarrollo de la guía con base a la teorías de psicoanalistas (Erick Erickson), psicología (Diane Papalia) y terapeutas infantiles (Violet Oaklander), su rol en el proceso, el manejo de la comunicación, la importancia, tipos y uso de la fantasía y el juego que están encaminadas a aportar favorablemente al desarrollo de la autoestima del niño; esta guía está compuesta por elementos visuales que les permite a los papas entender de forma clara su papel en el desarrollo de la autoestima, se resaltan en recuadros elementos a tener en cuenta y "sabías que", que dan pequeños tips del tema que se está tratando, y/o puntos importantes para tener en cuenta, en el fomento de la autoestima.

YO FANTÁSTICO - “Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias” Goethe.



Ilustración 18 Diseño interno de la guía base; creación propia.

## 2. Aplicación de guías por etapas de la autoestima

Al finalizar la guía base, se encuentra un código QR que permitirá descargar la aplicación de “Yo Fantástico” donde encontrará un sistema de guías por etapas de la autoestima que son: autoconocimiento, autorespeto, autoconcepto y autoaceptación, junto con diferentes edades que se trabajarán, a lo largo del crecimiento del niño; de igual manera por medio de esta app pueden acceder a la “Caja Fantástica”, esta cuenta con personajes (cuatro en su totalidad, mamá, papá, hijo, hija), escenarios (dos en tamaño pliego) e indumentaria (con base a los escenarios), que permitirán tanto a los padres e hijos generar una inmersión en las actividades y juegos, esta caja al expandirla se convierte en otro escenario. Cada etapa se divide en, momentos y fases.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

### Caja fantástica.



*Ilustración 19 Elementos que componen la Caja Fantástica; creación propia.*

Donde los momentos son esenciales en el crecimiento y fortalecimiento de la autoestima, permiten al niño irse conociendo, aprender sobre empatía y potenciando sus habilidades.

Las fases son las que permitirán desarrollar puntos precisos en cada momento, son acumulativos, es decir que con cada edad que se desarrolle, se irán fortaleciendo las etapas anteriores.

Cada fase tiene una actividad que ayudara a enseñarle al niño, de forma divertida los momentos y complementar las diferentes fases, esto ira fortaleciendo el desarrollo de la autoestima.

Las actividades les permitirán a los padres tener un seguimiento del avance de sus hijos en el aprendizaje y el juego permitirá reforzar los conocimientos adquiridos en las actividades y paralelamente permite fortalecer términos que han sido difíciles de apropiar.

Cada una de las guías cuenta con este desarrollo, se replica en las demás etapas, permitiéndole a los papás ir sumando el conocimiento y desarrollarlo con sus hijos.

YO FANTÁSTICO - “Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias” Goethe.



Ilustración 20 Diseño de guías por etapas; creación propia.

A continuación, se especifican cada una de las etapas, junto con sus momentos, fases y actividades que se desarrollaron con el propósito de mostrarles el proceso de aprendizaje de la autoestima a los padres y que así puedan implementarlo con los hijos.

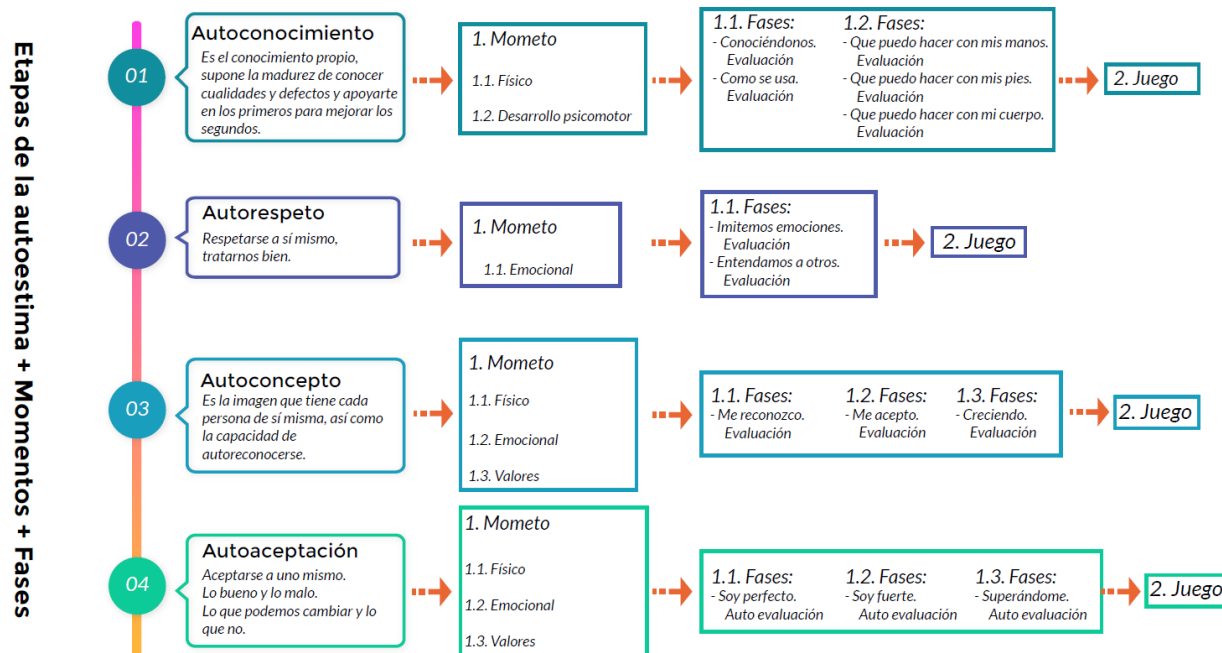


Ilustración 21 Etapas de la autoestima + momentos + fases; creación propia.

En alcances para el proyecto, se desarrolló en su totalidad, la descripción de las etapas:

Autoconocimiento y Autorespeto.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

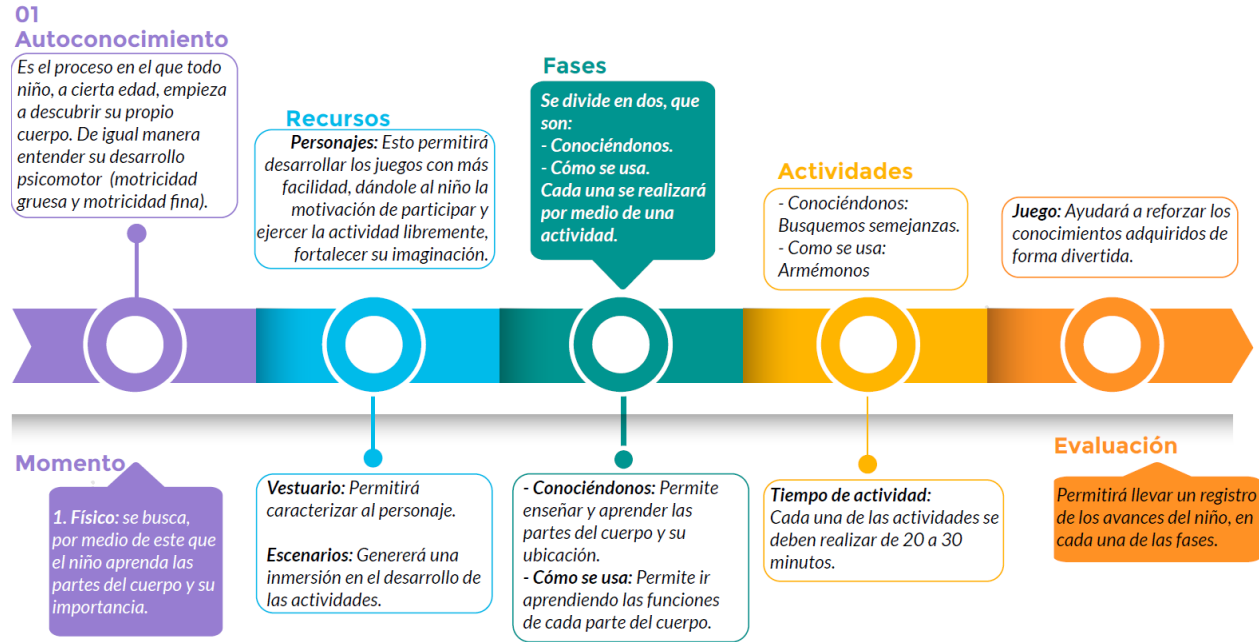
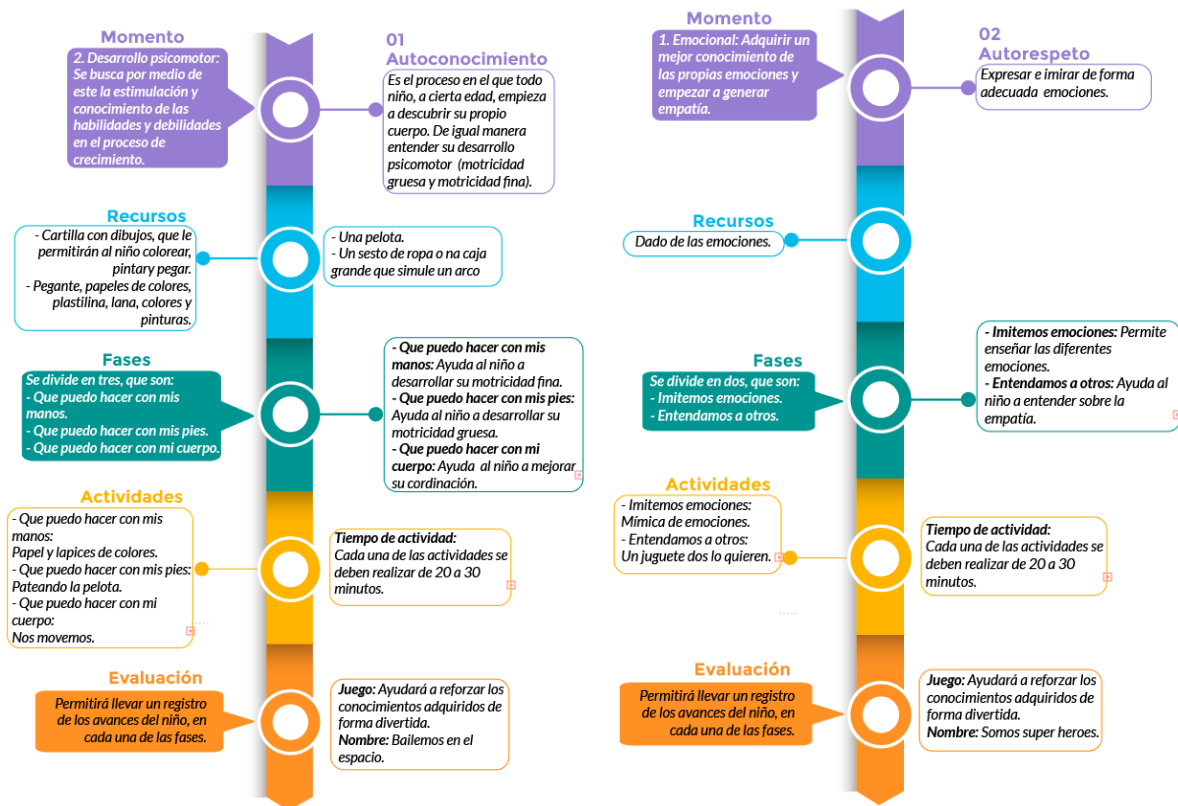


Ilustración 22 Autoconocimiento, momento 1; creación propia.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.



*Ilustración 23 Autoconocimiento, momento 2; creación propia. Ilustración 24 Autorespeto, momento 1; creación propia.*

Cada guía por etapa cuenta con la descripción de las fases y sus respectivas actividades, finalizando con el juego fantástico que permitirá reforzar los conocimientos adquiridos y ayudar con aquellos que se le han dificultado aprender.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

### Etapa 1 Autoconocimiento

*Es el conocimiento propio, supone la madurez de conocer cualidades y defectos y apoyarte en los primeros para mejorar los segundos.*

*Para el desarrollo de las actividades es importante:*

*Los primeros 5 minutos, los padres deben explicar la actividad, entregarle el material, y hacer una demostración de lo que se busca con cada actividad. Posteriormente la pueden dirigir por medio de las siguientes preguntas:*

- ¿Dónde queda la cabeza?
- ¿Dónde quedan los ojos?
- ¿Dónde quedan los brazos?
- ¿Dónde queda la nariz?



### Fase 2 Cómo se usa

**Actividad: Armémonos**  
*Esta fase se debe realizar 2 o 3 veces por semana, se busca que los niños puedan colocar las partes del cuerpo sin ayuda.*

**Qué puede hacer**

- Permitan que sus hijos exploren cada pieza del mini yo, estando sus partes del cuerpo desarticuladas.
- Pídanle que nombre la parte del cuerpo que tiene en la mano y que la coloque en el lugar correspondiente, posteriormente pídale que señale en su cuerpo la pieza que acaba de ubicar.
- Dejen que los niños aprendan a girar sus manos y sus muñecas intentando colocar las partes del cuerpo en el lugar indicado.
- Permitan que el niño coloque los vestuarios del mini yo en el lugar indicado, que diga el nombre mientras lo viste.

**Qué observar**

- Si los niños pueden poner los objetos que más usa en el lugar indicado.
- Que los niños pregunten frente a objetos que no conoce, su nombre y que puede hacer con él.

**Identificación de logros**

- Poder armar el mini yo de forma correcta y decir las partes del cuerpo.
- Poder ubicar el vestuario de forma adecuada en el mini yo.



*Ilustración 25 Actividad, Fase 2; creación propia.*

Inicialmente se hace una pequeña descripción de la etapa que se va a trabajar, el objetivo y elementos que se deben tener en cuenta para poderla desarrollar, cada actividad puede realizarse con uno de los padres, esto se debe a que los tiempos de trabajo pueden generar que la participación de ambos sea difícil; al realizarlas es sustancial estar desconectados de celulares, televisión y Tablet, pues se busca empezar a generar tiempo para compartir y aprender sobre el desarrollo de los hijos. Posteriormente se puede ingresar la información necesaria en la aplicación para el registro de la evaluación y seguimiento.

Para los juegos se especifica la importancia de la participación de ambos padres en su ejecución, en este se explica el escenario, la distribución de personajes, que se espera que el niño junto con

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

sus padres pueda hacer, lo que los padres deben observar en el momento de realizarse, las opciones de desarrollo que facilitarán y potenciarán el juego y al final que se logra con él.

Presentará un formato de evaluación que les permitirá a los padres llevar un registro del avance en el aprendizaje de las temáticas de cada fase, tendrá el servicio de notificaciones de continuidad de cada una de las actividades y las fases. Tendrá una conexión familiar, donde las notificaciones llegaran a ambos padres, junto con la opción de actividades específicas para esos temas que se han vuelto difíciles de apropiar, no solo serán de desarrollo manual, también corporal y musical, con el fin de no volver el proceso repetitivo y tedioso tanto para los niños, como para los padres.

## Juego

### Hagamos música en el bosque encantado

Realícenlo una vez por semana, esto permitirá al niño afianzar el conocimiento y apropiarlo.

#### Escenario

El bosque encantado

#### Personajes

Padres: uno de ustedes tomara el rol de director de la orquesta de las hadas y elfos, el otro sera parte de la orquesta.  
Hijo y otros participantes: Hadas o elfos músicos de la orquesta.

#### Qué puede hacer

- Diga a los músicos de la orquesta que van a tocar los instrumentos de su cuerpo: los brazos, las manos, los dedos, las mejillas, los pies, etc.
- El director de la orquesta debe enseñarles a producir sonidos con el cuerpo: dando palmas, chiscando los dedos, dándose palmadas en los muslos, dando golpecitos en la mesa o en el suelo con los pies.

#### Qué observar

- Que los niños sean capaces de imaginar formas de crear sonidos con su cuerpo.
- Que los niños imiten sus movimientos y repitan sus palabras, recuerden siempre que usen una parte del cuerpo recalcarla.



#### Opciones de desarrollo

- Ustedes papitos deberán sentarse en una posición segura y cómoda mirando al niño, comience a dar palmas y digan: "Da palmas, palmas, palmas con las manos". Creen su propio ritmo o rima, acorde con el ritmo que desea que el niño siga, que sea fácil de repetir y entender, pídale que imite sus movimientos de igual manera.
- Ponte de pie y toma al niño de las manos e inicia un baile mientras hacen los diferentes sonidos con los cuerpos.

#### Importante

- Sonrían tanto como les sea posible y haga que sus hijos se sientan cómodos y confiados.
- Interpreten su personaje con entusiasmo, así el niño podrá expresarse libremente, junto a ustedes.

#### Que se logra

- Con este juego se logra afianzar el conocimiento adquirido con las actividades.
- Ayuda a reforzar las falencias en los términos de las partes del cuerpo.
- Estimular el conocimiento de su cuerpo y los elementos que lo compone.

Ilustración 26 Juego Autoconocimiento; creación propia.



YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

### **3. Acceso a las guías y sus funciones**

Las guías por etapa y/o edad, se podrán acceder por un pago trimestral, este tiempo se debe a la implementación de cada una de las fases, es decir que cada tres meses puedan ampliar el repertorio de actividades, juegos y temas frente al desarrollo de la autoestima. En la aplicación encontrará el desarrollo de cada actividad y juego, junto con la caja fantástica; esta caja puede ser personalizada con su apariencia o ser escogida por temáticas del gusto de sus hijos.

Se espera que la caja fantástica, sea un punto de partida para ir ampliando, con cada etapa ir accediendo a escenarios e indumentaria que potencie el trabajo en el hogar e ir escalando en el desarrollo de la autoestima. Cuando esta pierda su función puede ser regresada favoreciendo el proceso de la cuna a la cuna y así hacer un adecuado reciclaje de los elementos.

#### **3.1.5. Equipo para la elaboración del proyecto**

Para poner en marcha el proyecto y que genere el impacto deseado en el grupo objetivo, se debe contar con un equipo interdisciplinar, entre ellos, editoriales y editores, diseñadores gráficos, ingenieros de sistemas, diseñadores de experiencias de usuarios e interfaz e usuarios, pedagogos, psicólogos, producción manual y diseñadores industriales, esto con el fin de poder generar una experiencia grata en el uso de los diferentes productos y servicios.

Hay que resaltar, que, para esta fase del proyecto, el conocimiento debe ser especializado, capacidad técnica, financiamiento y aliados externos que robustezcan la implementación, con cada uno de estos se busca generar funciones para impulsar el uso de los medios digitales y dar continuidad a los productos y servicios.

#### **3.1.6. Evaluación**

- ❖ Se realizaron pruebas con los mini yo, estos tenían una alta aceptación en los niños permitiendo un manejo adecuado, agradando por la facilidad de vestirlos, armarlos y

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

explicar que correspondía. Los niños comentaban que querían expresar con cada elemento, haciendo entender a los padres su sentir.

- ❖ Los padres hacían participación activa en el desarrollo del mini yo, generando una atmosfera de escucha y comunicación, se encontró que fallaban en no encontrar metodologías o una guía que les permitiera generar otras actividades para el fomento de la autoestima.
- ❖ El cuaderno guía, se llevará a cabo en los hogares, donde se evaluó el entendimiento de las actividades, juegos, la terminología y la puesta en práctica con los hijos.
- ❖ Se generaron varios cambios en la redacción y uso de terminología para que fuera más adecuada para los padres, al momento de leerla y ponerla en práctica.
- ❖ Las guías bases eran fáciles de leer y entender, los padres entendían lo que se buscaba y como desarrollar el tema de la autoestima en el hogar, colocándolo en práctica rápidamente.
- ❖ Las actividades, juegos y uso del mini yo, se potencio con la descripción puntual de lo que se buscaba desarrollar con cada etapa, permitiendo una infección más agradable.
- ❖ El uso de la caja fantástica facilito el cuidado y orden de cada uno de los objetos que lo componen.

## 4. Capítulo 4.

### 4.1. ANÁLISIS DE RESULTADOS Y PROPUESTA

Con el proceso de diseño y participación de las diferentes familias, se identificó que la solución de la guía dirigida para los padres, las guías por etapas y la posible implementación de la aplicación, es un sistema que integra todos los elementos sociales y de desarrollo adecuado de la autoestima en los hogares.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

Según el análisis en los capítulos anteriores, se generó una adecuada estructuración en el manejo de la autoestima por parte de los padres, frente al desarrollo de sus hijos en un espacio de trabajo sin intervención apropiada, donde los padres de forma empírica trataban de dar con el mejor camino para interactuar este tema con sus hijos.

Al juntar las experiencias de los padres con las bases profesionales, se encontraron comportamientos comunes en el enfoque social, cultural y familiar frente al manejo de la autoestima, encontrando que se intensifica por medio de actividades en el colegio, donde el niño ya puede dar una explicación de cómo lo ven los demás, como se sienten, que les gusta y que no, entre otras que ayudan a generar empatía; esto confirmo que no se trata de tener buenas intenciones, sino de tener las herramientas adecuadas para que el conocimiento sea construido de forma concreta, que se entienda los procesos y las etapas que conforman el desarrollo por edades la autoestima y la importancia de que los padres se empoderen con su misión de educar a sus hijos con el fin de ser personas que buscan su felicidad, se respetan y valoran.

De igual manera permitió entender y desarrollar actividades y juegos que favorezcan el desarrollo de la autoestima, sin que se vuelvan tediosas y aburridoras en su desarrollo, facilitando la participación de cada uno de los miembros de la familia, generando un espacio de comunicación, conocimiento y buen trato dentro del hogar.

El proyecto plantea en el ámbito social, cambios en el desarrollo de la autoestima y del entendimiento del bienestar que este genera si se maneja de forma adecuada, desde la infancia, ayudándoles a entender cada aspecto que conforma su presencia en el hogar, en la familia, el colegio y finalmente en la sociedad, siendo capaz de empatizar no solo con los demás, sino con todo lo que conforma su ser, interiorizando que él también es y será un dador de experiencias y respeto. En el ámbito ambiental, es potenciar el manejo del esquema de la cuna a la cuna, que los

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

padres no se deshagan de los productos, sino que empiecen a concientizarse en el regreso de los elementos al punto de creación y en el ámbito económico, donde podrán acceder a diferentes guías, con actividades, juegos y sus pasos de desarrollo por un precio accesible, permitiéndoles tener una herramienta de seguimiento, recordación e información extra.

#### 4.2. CONCLUSIONES

Ante las preocupaciones y esfuerzos que hacen los padres para brindarles a sus hijos un mejor progreso en cada uno de los ámbitos personales, sociales, culturales y de educación, se identificó para el desarrollo de este proyecto, el potenciar la autoestima de niños de tres a cuatro años de la autoestima dentro del hogar. Para esto, se abordaron diferentes investigaciones, teorías que permitieron encontrar y formular una problemática, que permitiera un abordaje adecuado a las necesidades del mismo, siendo la falta de herramientas adecuadas para potenciar la autoestima de sus hijos en casa.

Cada etapa del proyecto permitió identificar y analizar los puntos de mayor importancia para su desarrollo; en la primera etapa el estudio frente al usuario, permitió identificar las falencias, el uso de estrategias dentro del hogar, sus esfuerzos por enseñar a sus hijos y los procesos de desarrollo de la autoestima, entendiendo las dinámicas dentro de cada uno de las familias participantes.

La siguiente etapa, se idearon y comprobaron diferentes propuestas que buscaban ayudar a los padres en el manejo de la autoestima de sus hijos de forma adecuada dentro del hogar, la propuesta final es una fusión de productos y servicios que facilitaran el manejo de la autoestima de los niños de forma divertida, permitiendo a los padres de igual manera ir conociendo a sus hijos. Para que esto funcionara se diseñó la guía base, con la explicación de lo que es la autoestima y como los padres deben potenciarla, seguido de esto y para ponerla en práctica, se

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

diseñaron guías por etapas de la autoestima, donde se explican los recursos, tiempos, objetivos, etc., que ayudaran a ir paso a paso inculcando en el niño los elementos fundamentales en la apropiación de la autoestima, estas se encontraran en una aplicación que facilita su visualización, manejo de tipos de evaluación frente al conocimiento adquirido, notificaciones de recordación para trabajar si se han encontrado falencias, junto con una conexión entre los padres. Cada etapa y edad cuenta con elementos que facilitaran la participación de las actividades, denominada caja fantástica.

Finalmente, se planteó la construcción e implementación de un sistema de guías físicas y digitales, con el propósito de ser factible y viable en su desarrollo e implementación; en esta etapa se validaron el entendimiento de la terminología, los temas, el desarrollo y la participación de cada una de las guías, junto con los componentes de la caja fantástica.

Dicha interacción con todos los elementos propuestos y el grupo objetivo, permitió comprobar y enfatizar la importancia de la autoestima y su manejo adecuado en el hogar, para ir fortaleciendo de forma continua en sus hijos, facilitando el conocimiento de sus habilidades, defectos y forma de aprender.

Se debe desarrollar de forma clara y precisa la aplicación que permitirá gestionar los pedidos, la evaluación que los padres deben realizar, , junto con su registro y la información por etapas de la autoestima, ya que esta parte de la comprobación se hizo por medio de una guía aparte.

#### 4.3. PROYECCIONES

Desarrollo de guías por edades que permita a los padres ampliar su conocimiento en las fases de la autoestima, teniendo más actividades y servicios que complementen toda la experiencia,

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

dándole las herramientas necesarias para trabajar con sus hijos en la casa, junto con familiares y amigos.

De igual manera es importante desarrollar las imágenes con un ilustrador o diseñador gráfico, para que sean acordes a todo los productos y servicios, todas las imágenes utilizadas en la guía fueron sacadas de <https://www.freepik.com/>

La aplicación deberá estar en completo funcionamiento, permitiendo acceder a todos los productos, servicios, formato de evaluación, registro de progresos, notificaciones y experiencias que permita a los padres tener un acceso fácil y con entrega puntual de sus pedidos.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

#### 4.4. BIBLIOGRAFÍA

##### Bibliografía

- Antolínez, L. (2016). *Fantasy Island, Experiencia de juego para la fantasía*. Bogota D.C., Colombia.
- Bautista, P. B., & Villafuerte, P. J. (03 de 2010). *Ángeles Psicológicos, A.C.* Obtenido de Autoestima en Niños:  
[http://eopsabi.educa.aragon.es/descargas/F\\_Educacion\\_emocional/f\\_7\\_autoestima/f\\_7.2.Obras\\_padres\\_madres/2.2..Autoestima%20en%20ninos.pdf](http://eopsabi.educa.aragon.es/descargas/F_Educacion_emocional/f_7_autoestima/f_7.2.Obras_padres_madres/2.2..Autoestima%20en%20ninos.pdf)
- Berenstein, I. (2007). *Del Ser al Hacer: Curso de vincularidad*. Buenos Aires.
- Bernal, M. E., & Narváez, M. T. (2008). *Inteligencia Emocional Aprendiendo y Creciendo Juntos; Desarrollo del niño de 0 a 3 años*. Bogotá: ediciones gamma.
- Bernal, M. E., & Narváez, M. T. (2008). *Inteligencia emocional, Aprendiendo y Creciendo Juntos; El desarrollo de niño 4 a 12 años*. Bogotá: ediciones gamma.
- Bordignon, N. A. (2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto. *LASALLISTA de Investigación*, 50-63.
- Bosco, R., & Caldana, S. (31 de 12 de 2012). *EL PAÍS*. Obtenido de <https://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2012/12/juguetes-sensoriales-para-la-comunicacion-emocional.html>
- Briadot, N. (2013). *Cómo funciona tu cerebro para Dummies*. Barcelona: Grupo Planeta.
- Campos, M. J. (28 de 05 de 2018). *Psicología, educación y valores*. Obtenido de <https://www.mariajesuscampos.es/2018/05/28/conociendo-feelinks-juego-las-emociones/>

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

Correa, A. P. (02 de 02 de 2019). Autoestima en niños. (A. R. Correa, Entrevistador)

Davis, R. G. (2000). *MUNDOS PARALELOS: UNACERCAMIENTO A LA FANTASÍA EN LA LITERATURA INFANTIL*. Navarra, Pamplona, España.

Días, A. M. (26 de 04 de 2014). Propuesta didáctica para la mejora de la Autoestima en Educación primaria. Valladolid, España.

Fernández-Berrocal, P., & Aranda, D. R. (2008). *La Inteligencia Emocional en la Educación*. Málaga, España.

Furmansky, A. (01 de 2013). *Budsies, Making a Huggable World*. Obtenido de <https://www.budsies.com/about/>

Galeano, R. (2008). Diseño Basad en el Usuario. *Revista Q, Educación, Comunicación, Tecnología*, Vol. 2 No. 4. Obtenido de Revista Educación, Comunicación Tecnología.

Gonzales, N. (30 de 07 de 2015). *Universidad de la Republica*. Obtenido de El juego como promotor del vínculo padres-hijos: [https://sifp.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/trabajo\\_final\\_de\\_grado\\_nathy\\_gonzalez.pdf](https://sifp.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/trabajo_final_de_grado_nathy_gonzalez.pdf)

Guerra, V. (. (2010). *La violencia del cuidado del bebé y el placer de la subjetivación en el jardín de infantes. Jornada de educación inicial y psicoanálisi. "Crecer como otros"*. Obtenido de <http://www.unesco.org/new/es/office-in-montevideo/home/>

Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. España: Historia Alianza/Emecé.

Imaginarium. (2018). *My Imaginarium Club*. Obtenido de <https://www.imaginarium.es/juego-de-capsulas-con-caritas-de-emociones-ematicapsules-92224.htm>



YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

Lorente, M. J. (26 de 10 de 2012). *Universidad Internacional de la Rioja*. Obtenido de El desarrollo de la autoestima en Educacion Infantil:

[https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/972/2012\\_11\\_15\\_TFG\\_ESTUDIO\\_D  
EL\\_TRABAJO.pdf?sequence=1](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/972/2012_11_15_TFG_ESTUDIO_D<br/>EL_TRABAJO.pdf?sequence=1)

Manzini, E. (1994). Design, Environment and Social Quality. *Design Issues, Vol. 10, num. 1*, 37-43.

MINSALUD. (03 de 2017). Boletín de salud mental Depresion Subdireccion de Enfermedades no Transmitibles. Bogotá D.C., Colombia.

Montoya, V. (2004). *El poder de la fantasía y la literarura infantil*. Argentina: Ediciones del Sur.

Morer, P., Rodríguez-Ferradas, M., & CaZón, A. (s.f.). El rol social del Diseño; El diseño industrial es un enfoque holístico a resolver. *ELISAVA Temes de Disseny*, 99-109. Obtenido de El diseño industrial es un enfoque holístico a resolver.

Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Psicología del Desarrollo De La Infancia a la adolescencia*. Mc Graw Hill.

Petrovski, A. (1976). *Psicología general*. *Progreso*, 329-330.

Ratner, N. &. (1978). Games, social exchange and the acquisition of language. *Journal of child language*, 391-401.

Rojas, F. P. (2013). *Investigación de Mercados*. Bogotá: Ediciones de U.

*SEMED, Asociación Española de de Educación Emocional*. (s.f.). Obtenido de <http://asociacionasedem.org/quienes-somos/>

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

Tochoy, P. P., & Chaskel, R. (28 de 10 de 2004). *Depresión en niños y adolescentes*. Obtenido de <https://scp.com.co/wp-content/uploads/2016/04/3.-Depresi%C3%B3n.pdf>

Vigotski, L. (2003). *La imaginación y el arte en la infancia. Capítulo 2: Imaginación y Realidad*. Ediciones Akal.

Wallon, H. (1980). *La evolución psicológica del niño*. Barcelona: Grijalbo.

Winnicott, D. (3ra edición). *El niño y el mundo externo*. Buenos Aires: Lumen.

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

#### 4.5. Anexos

##### 1. **Entrevista a la profesional, Ángela Patricia Colmenares Correa.**

###### ENTREVISTA DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA EN NIÑOS.

##### 1. **¿Cómo se desarrolla la autoestima en los niños?**

Es un proceso de aprendizaje, por medio de las vivencias y trato que se genere en su hogar, esto permitirá y generara aspectos que forman su personalidad y el concepto propio. Los padres por medio de la comunicación y contacto diario con los niños permitirán al niño irse conociendo, sus fortalezas, defectos, habilidades, etc.

Los padres no tienen las bases para hacerle entender al niño que, desde su nacimiento él ya posee una autoestima en desarrollo, por eso a futuro es normal escucharlo decir "yo quiero llegar a ser alguien en la vida".

Los padres tienen la "misión" de gestionar acciones adecuadas para potenciar la autoestima.

##### 2. **¿Cuáles son los factores y consecuencias que afectan a una óptima autoestima?**

Es un proceso multifactorial que aporta a la autoestima, inicialmente es la familia, la forma en que se comunican con el niño, con quien vive y como es tratado, si el hogar es disfuncional, el niño es constantemente recriminado, si es señalado o tratado como estorbo puede llegar a generar un impacto negativo en el niño, la parte social tiene un gran impacto puesto que es muy diferente cuando es un niño que tiene creencias positivas sobre la vida, a uno que fue abandonado o maltratado, de igual forma como el resto de la sociedad que lo rodea influye en su comportamiento, en sus enseñanzas y la cultura es un factor que influye en verse en el mundo, en encontrar su valía, por medio de los valores que se han inculcado; si alguno de estos falla el niño no encontrará la

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

importancia en la sociedad, sus frustraciones pueden tener un impacto en su comportamiento personal, la depresión puede generar una mella en su forma de pensar y verse, no encuentran la motivación en sus acciones y el interés en aprender.

Las principales consecuencias de una baja autoestima en niños son la depresión, suicidio, aislamiento, se genera bullying familiar y académico, problemas del sueño, problemas sociales y se permitirá la violencia interfamiliar.

### **3. ¿Qué está ocurriendo con los padres actualmente?**

Los padres inicialmente deben adquirir conocimiento de inteligencia emocional, así podrán brindar acciones adecuadas para la fomentación de la autoestima.

Actualmente los padres han empezado a alejarse de sus hijos a causa de su trabajo, tienen falta de entrega en la crianza dejando las responsabilidades que le corresponde en valores, educación y tiempo, a otras personas entre ellos los abuelos, colegio o niñeras.

Los padres nunca han tenido la cultura de asistir al psicólogo o psiquiatra, para ellos es una debilidad y lo que piensan es transmitido a sus hijos, tienen mitos y tabús frente al cuidado de la salud mental, no se va donde un profesional a causa de ser señalados como locos; tanto padres e hijos consideran que es "normal sentirse mal" o que es "para ricos", hay que cambiar la forma de pensar frente al cuidado de la salud mental y de la manera de cuidar la autoestima.

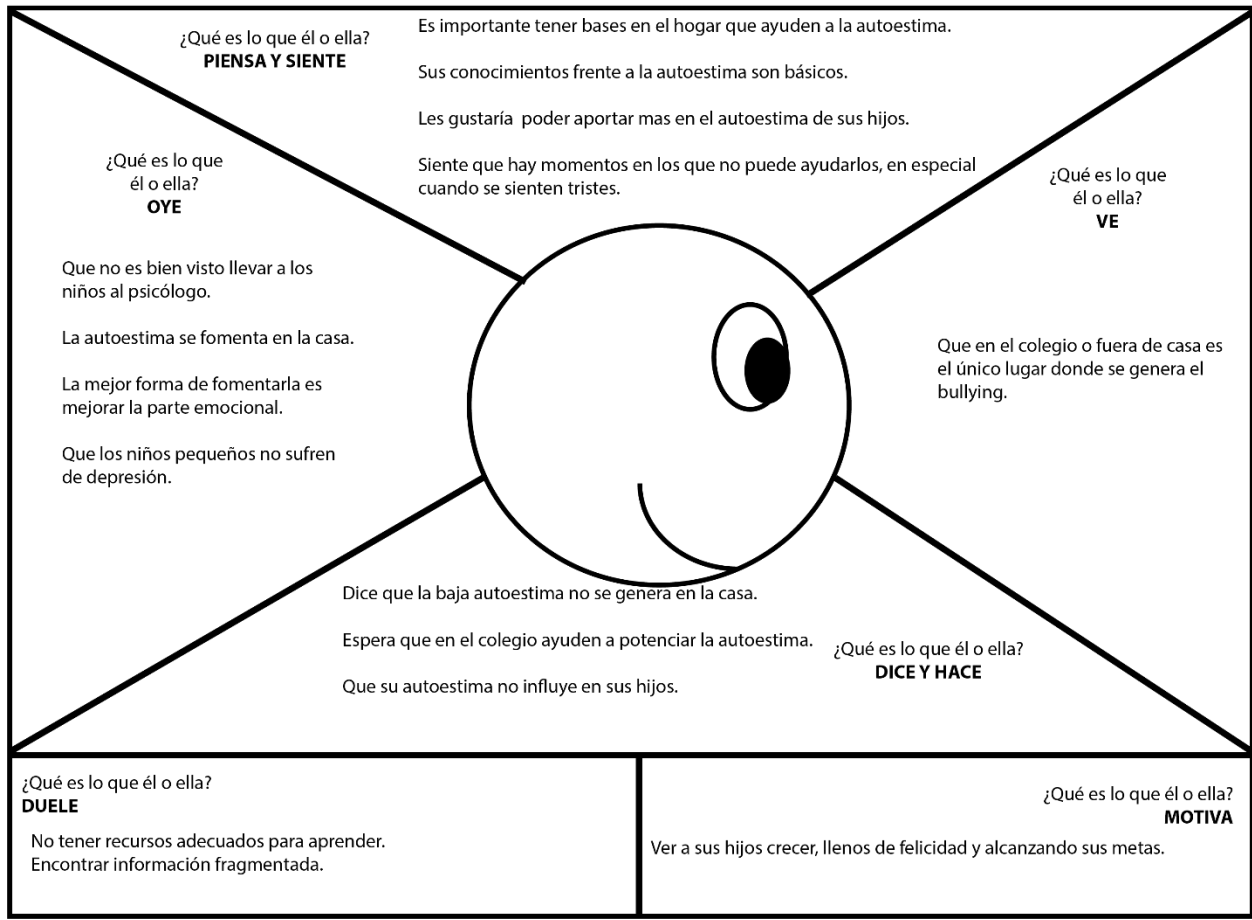
### **Conclusión**

Los padres no tienen una educación apropiada frente al manejo de la autoestima de sus hijos dentro del hogar.

### **2. Mapa de Empatía**

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

## Yo Fantástico



### 3. Preguntas de la Encuesta

1.0. ¿Cuántos hijos tienes?

- ❖ 1-2
- ❖ 3-4
- ❖ 4-6

2.0. ¿Sabes que es la autoestima?

- ❖ Si
- ❖ No

3.0. ¿Sabes en donde se trabaja la autoestima en los niños?

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

- ❖ Colegio
- ❖ Psicólogo
- ❖ Casa

4.0. ¿Sabes de métodos para mejorar la autoestima?

- ❖ Si
- ❖ No

5.0. Si has mencionado positivamente la pregunta anterior, menciona cuales.

6.0. ¿Sabes cuáles son las consecuencias de que tu hijo tenga baja autoestima?, nómbralas.

7.0. ¿Sabes cómo mejorar la autoestima en tus hijos?

- ❖ Si
- ❖ No

8.0. Si has mencionado positivamente la pregunta anterior, menciona como.

#### **4. Preguntas de la Entrevista**

1.0 ¿Qué tal esta tu autoestima?

2.0 ¿Tus papás ayudaron a tu autoestima?

3.0 ¿Cuándo has sufrido de depresión has buscado ayuda profesional?

4.0 ¿Cómo aprendiste a mejorar la autoestima en tus hijos?

5.0 Con respecto a la autoestima, ¿sabes que tiene etapas por edades que sirven para potenciarla?

6.0 Los métodos que usas en tus hijos, ¿dónde los aprendiste?

7.0 ¿Cuánto tiempo suelen jugar con sus hijos?

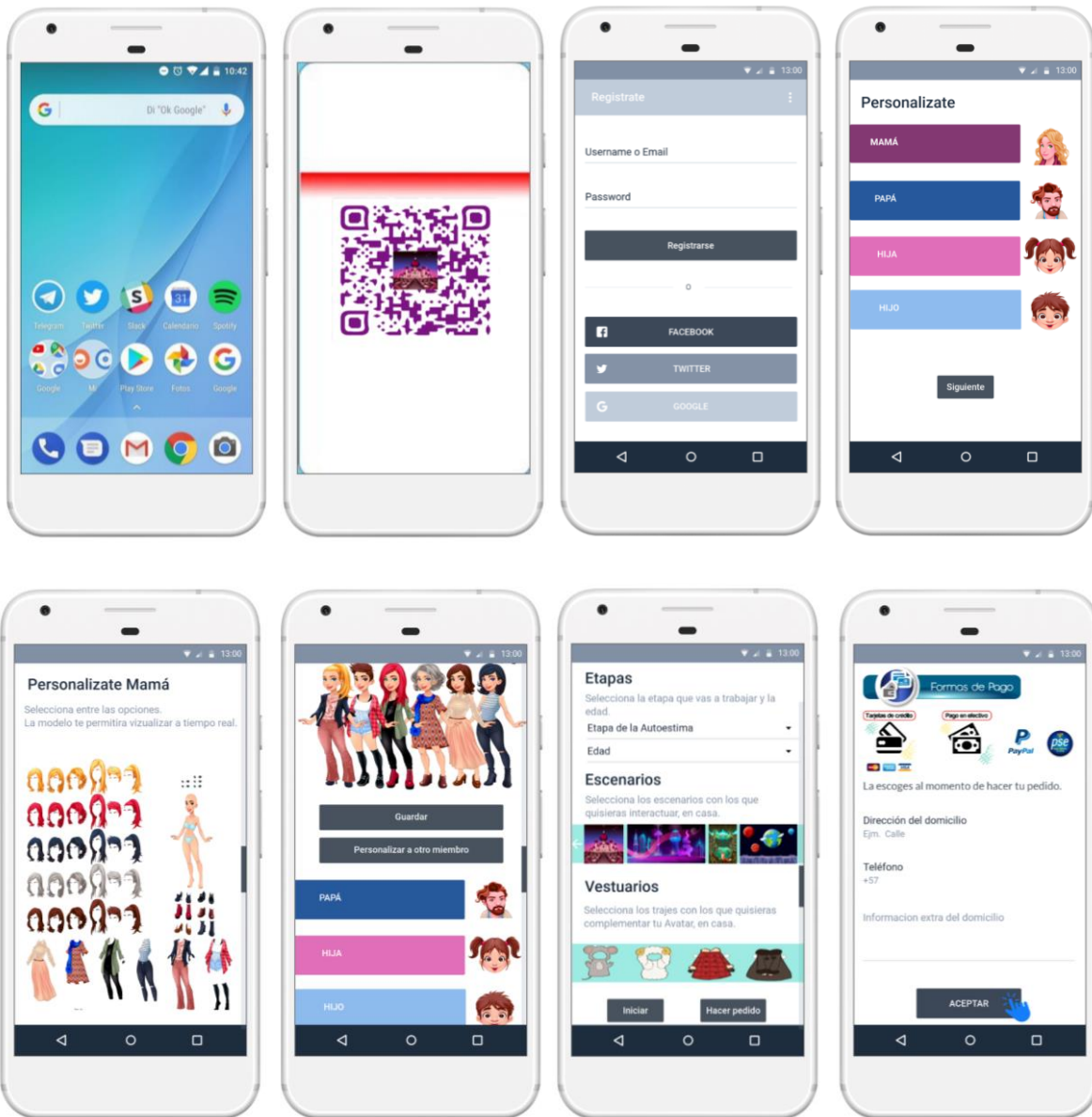
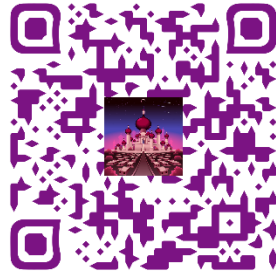
8.0 ¿Tienen algún juego que ayude a potenciar la autoestima en sus hijos?

9.0 ¿Hacen uso de la fantasía?, ¿cómo?

10.0 ¿Estarían dispuestos a adquirir una guía que les ayude a potenciar la autoestima en casa?

YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

## 5. Mockup de la aplicación



YO FANTÁSTICO - "Lo mejor que puedes hacer por los demás no es enseñarles tus riquezas, sino hacerles ver las suyas propias" Goethe.

Modelo base del posible funcionamiento de la aplicación, se busca dar una guía de lo que internamente tendría y la facilidad de adquirir un nuevo producto, acceder a las diferentes guías y sus respectivas actividades, juegos, seguimiento y evaluación del proceso de aprendizaje de la autoestima; no se generan pruebas de funcionamiento, ya que es un complemento del producto principal. El código QR, actualmente lleva a la página donde se realizó el Mockup.