UACM
Universidad Autónoma de la Ciudad de México
Nada humano me es ajeno

COLEGIO DE HUMANIDADES y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

Plan de comunicación para mejorar la autoestima en los niños y niñas de 3 a 12 años a través del juego

TRABAJO RECEPCIONAL

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

P R E S E N T A :

EVELYN JAZMÍN DELGADILLO PÉREZ

D I R E C T O R A

DRA. YOLANDA GUERRA MACÍAS

Ciudad de México, febrero de 2022.

UACM
Universidad Autónoma de la Ciudad de México
Nada humano me es ajeno

CA Coordinación Académica

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO
COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS©

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

Dios

Principal autor de este trabajo.

Gracias por guiarme a ser mejor cada día

y enseñarme que tus tiempos son perfectos.

Gracias por darme la fuerza para ser perseverante.

Te amo.

Agradezco

A mis padres. *Gracias por estar en mis caídas y logros. Por el aprendizaje que me han dado. Es infinito el amor que les tengo. Los honro, valoro y respeto. Si volviera a nacer los escogería mil veces. Estoy muy orgullosa de Uds.*

A mi esposo. *Gracias por tomar mi mano y no soltarme. Gracias por apoyarme en tantas locuras como esta y soñar juntos. "Cordón de tres dobleces no se rompe fácilmente".*

A mis hijas: *Denisse… fuiste el motivo para seguir. Me enseñaste a ser fuerte y a la vez tan frágil. Me enseñaste a luchar sin descansar y le diste un motivo a mi vida. Un día tomaste mi cara con tu manita tan pequeña y prometí no rendirme. Hanna, por ti decidí este tema. Quiero que crezcas no como una mujer rota, sino llena de valor y rodeada de amor. Gracias por cada sonrisa que nos das, tus bailes y esa ternura que calma mis días de tormenta. Estoy muy orgullosa de Uds.*

A mis suegros. *Gracias por ser unos padres para mí, por apoyarme en mi proceso y amarme como soy.*

A mis amigos: *gracias por ser parte de mi familia y apoyarme en este caminar. "Un amigo es como un hermano". Gracias por los consejos y ánimos que recibí para seguir.*

Con todo mi corazón los amo.

A mi directora Dra. Yolanda Guerra Macías. *No cabe en mi corazón el agradecimiento que le tengo. Fueron muchos días de paciencia, motivación, amor, amistad, apoyo y le tengo tanto respeto. Siempre estuvo ahí, abriendo las cortinas para ver un futuro mejor y vamos por más. Soy tan privilegiada por compartirme sus conocimientos, consejos, enseñanzas y la admiro y amo. Gracias por poner tanto empeño en mí y confiar en que lo lograría. Principalmente gracias por no tomarme*

como una alumna más, sino enseñarme a hacer la diferencia poniendo el corazón en las personas.

A mis lectores.

Olga Rodríguez Cruz. *Agradezco el aporte de su conocimiento a este proyecto que anhelo pueda servir para cambiar vidas. Gracias por el reconocimiento a mi trabajo y el apoyo brindado.*

Mtro. David Clemente Zamora. *Agradezco el reconocimiento a mi trabajo y la seguridad que me ha dado para este proyecto. ¡A lucir se ha dicho y llegar a más!*

Mtro. Juan Carlos López Martínez. *Agradezco sus comentarios y aportaciones para desarrollar mejor este trabajo.*

A mi Universidad.

Agradezco a mi casa de estudios la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM), por brindarme apoyo económico para la impresión y empastado de mi trabajo. También agradezco la oportunidad de seguir estudiando a través del tiempo y no basarse en cantidad de egresados, sino en hacer personas con un pensamiento más crítico y humanista que otra universidad no me habría permitido.

Introducción ___ ***9***

Capítulo I. Planteamiento del problema ___ ***13***

Presentación del problema social ___ 13

Presentación del objeto de estudio. ___ 13

Descripción del espacio social. ___ 21

Análisis de estrategias de comunicación ___ 35

Sustento teórico desde la comunicación. Comunicación para el cambio social 47

Capítulo II. Diagnóstico ___ ***51***

Selección y justificación de la estrategia metodológica. ___ 51

Selección y justificación de la técnica de investigación. ___ 54

Objetivos de investigación. ___ 56

Objetivo general: ___ 56

Objetivos particulares: ___ 56

Perfil del informante. ___ 56

Tamaño de la muestra. ___ 56

Instrumento metodológico: cuestionario ___ 57

Instrumento metodológico: observación participante ___ 58

Instrumento para la encuesta ___ 61

Instrumento para la etnografía ___ 61

Análisis de resultados cuantitativos ___ 61

Análisis de resultados cualitativos ___ 61

Matrices de datos ___ 62

Análisis de cruce de datos ___ 62

Análisis FODA 65

Capítulo III. Estrategia de comunicación ***66***

Metas 66

A corto plazo 66

Mediano plazo 66

Largo plazo 67

Objetivo general 67

Objetivos particulares 67

Actores 68

Beneficiarios 68

Perfil sociodemográfico y socioeconómico de los beneficiarios. 70

Indicadores Sociodemográficos 70

Medición multidimensional de la pobreza 71

Indicadores asociados al índice de rezago social 71

Estrategias 72

Análisis de estrategias: 73

Interinstitucional 73

Artística 73

Mediática 73

Educativa 74

Recreativa 74

Justificación de cada estrategia dentro de este proyecto. 75

Marco Lógico 76

Factibilidad y Viabilidad del proyecto 79

Manual de tácticas ***80***

Táctica 1. Interinstitucional 81

Táctica Interinstitucional 82

Táctica 2 Cuentacuentos _____ 83
Desarrollo de Táctica. _____ 84
Programa de la obra de teatro _____ 95
Formato de inscripción _____ 96
Hoja de evaluación para padres. _____ 97
Volante de invitación. _____ 98
Táctica 3. Campaña de difusión _____ 99
Desarrollo de Táctica. _____ 100
Racional de Medios _____ 105
Estrategias de medios impresos _____ 107
Estrategias de redes sociales _____ 108
Temáticas _____ 108
Flowchart _____ 110
Diagramas de flujo _____ 111
Bocetos _____ 118
Táctica 4. Taller para Padres _____ 121
Desarrollo de Táctica. _____ 122
Hoja para el docente. Taller para padres. Sesión 1. _____ 134
Diapositivas del taller para padres. Sesión 1. _____ 136
Derechos de los niños _____ 153
Tríptico sobre violencia _____ 154
Formato de inscripción _____ 156
Diploma _____ 157
Hoja de evaluación para padres. _____ 158
Volante de invitación al Taller de bordado en foto _____ 159
Táctica 5. Taller para hijos _____ 160
Desarrollo de Táctica. _____ 161
Hoja para el docente. Taller para hijos. Sesión 1 _____ 167
Hoja de registro _____ 169
Foto bordado _____ 170

Hoja de evaluación para niños. 171
Volante de invitación al taller transferencia a madera 172
Hoja para el docente. Taller para hijos. Sesión 2 176
Hoja de registro 178
Transferencia 179
Hoja de evaluación para niños. 180
Volante de invitación al taller jugando a lo mexicano 181
Táctica 6. Jugando a lo mexicano 182
Desarrollo de Táctica 183
Hoja para el docente. Jugando a lo mexicano. Sesión 1 190
Hoja de registro 192
Organización del circuito 193
Tarjeta de juegos 194
Hoja de evaluación para niños 198
Volante del taller jugando a lo mexicano. Sesión 1 199
Hoja para el docente. Sesión 2 204
Hoja de registro 206
Organización del circuito 207
Tarjeta de juegos 208
Hoja de evaluación para niños 212
Volante del taller jugando a lo mexicano. Sesión 2 213
Hoja para el docente. Sesión 3 217
Hoja de registro 219
Organización del circuito 220
Tarjeta de juegos 221
Hoja de evaluación para niños 225
Volante del taller jugando a lo mexicano. Sesión 3 226
Diploma de certificación del programa 227
Convenio de participación 228
Presupuesto por táctica 231
Resumen de inversión 237

Cronograma _____ 238

Capítulo IV. Propuesta de evaluación del plan estratégico _____ 239

Selección y justificación del tipo de evaluación _____ 239

Características de los participantes _____ 240

Presentación del instrumento de evaluación _____ 241

Alcances y límites del plan de comunicación _____ 243

Reflexiones éticas_____ 244

Conclusiones generales _____ 245

Bibliografía _____ 248

Anexo I. Cuestionario Piloto aplicado _____ 257

Anexo II. Diario de campo _____ 263

Anexo III. Análisis de resultados cuantitativos _____ 264

Anexo IV. Análisis de resultados cualitativos. _____ 287

Anexo V. Matrices de datos_____ 295

Índice de Ilustraciones_____ 302

Índice de tablas _____ 303

Introducción

En el presente trabajo de Plan de Comunicación se estudia cómo mejorar la autoestima en los niños y niñas de 3 a 12 años dentro de la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros en la alcaldía Azcapotzalco.

Al analizar la problemática, se encontró que uno de los factores que afectan de manera considerable la autoestima en los niños es la violencia que se vive cada día debido a que va en aumento y se refleja en sus diferentes entornos como el académico, familiar y social, calculando que más de 1.6 millones de personas pierden la vida y muchas más sufren lesiones no mortales como resultado de diferentes tipos de violencia a nivel mundial.

Al generar una baja autoestima en un niño o niña, le puede ocasionar pensamientos negativos sobre sí mismo y también con los demás al no poder relacionarse de una manera adecuada por tener actitudes negativas y posteriormente generar comportamientos violentos que lo tendrán en un círculo vicioso, generando violencia en su entorno.

Cabe señalar que uno de los factores que puede contrarrestar estos efectos es la ludificación, la cual sirve para aumentar la motivación, generar interés, favorecer la colaboración, desarrollar habilidades y mejorar la creatividad, así como promover el trabajo en equipo a través de diversos juegos.

En particular se han tomado como referencia la edad de tres a doce años debido a la importancia que la autoestima representa. De los cero a cinco años se considera primera infancia y en donde a los tres años ya son adentrados al ámbito escolar trabajando en su motricidad fina y gruesa. De los 6 a los 12 años empieza un proceso diferente de maduración donde lo que se haya aprendido antes, determinará mucho el comportamiento y actitudes del menor avanzando hacia la madurez.

A partir de esto se originaron las siguientes preguntas de investigación para poder conocer más ampliamente el tema: ¿qué factores pueden influir para desarrollar baja autoestima en los niños y niñas de 3 a 12 años dentro de esta colonia? Y como preguntas periféricas ¿qué es la autoestima?, ¿por qué es importante fomentar una autoestima saludable en los niños y niñas de 3 a 12 años? ¿cuál es la importancia de los juegos tradicionales para fomentar la autoestima?

Los beneficiarios de esta estrategia de comunicación se han dividido por primarios y secundarios debido a estar pegadas ambas unidades donde los padres de la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros, asisten a jugar con sus hijos al parque que se encuentra a unos cuantos pasos en la Unidad Cuitláhuac habiendo mucha interacción entre ambas.

Los beneficiarios primarios y a quien va enfocado este trabajo son a las familias de los niños de 3 a 12 años de edad que habitan en la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros en la alcaldía de Azcapotzalco y los beneficiarios secundarios son los niños de 3 a 12 años de edad que habitan en la Unidad Cuitláhuac de la misma alcaldía.

De esta manera, se tomaron como objetivos de investigación: describir qué es la autoestima, así como su importancia. Describir la importancia de una autoestima saludable y la forma en que afecta o beneficia en la edad de 3 a 12 años. Describir y analizar los juegos tradicionales que existen en México los cuales se realizan sin la intervención de tecnología y que pueden ayudar a la implementación de estrategias diseñadas para fortalecer la autoestima.

A partir de esta investigación realizada se proponen los objetivos del plan: sensibilizar a los niños de 3 a 12 años sobre la autoestima, mejorar el conocimiento en los padres sobre el tema, así como informarles sobre la violencia y el impacto que tiene sobre sus hijos, promover el juego para mejorar la autoestima, y promover la participación de la comunidad en la implementación de actividades y talleres.

Este trabajo se presenta a través de capítulos. En el capítulo I se muestra la problemática social que se da en el crecimiento de los menores de 3 a 12 años. Como objeto de estudio se desarrolla el tema de la violencia y autoestima dentro de un espacio social mostrado a nivel internacional, Latinoamérica, México, Alcaldías y enfocando el trabajo en la colonia Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros en la Alcaldía Azcapotzalco. De igual forma se expone un análisis detallado sobre cuatro campañas y un proyecto que habla sobre las distintas formas de trabajo que han desarrollado para fomentar una autoestima saludable en México finalizando el capítulo con la importancia de la comunicación social para generar un cambio.

En el capítulo II se desarrolla el diagnóstico de la estrategia metodológica utilizando para la obtención de resultados un método mixto de datos de la metodología cuantitativa y cualitativa para un mayor entendimiento y análisis. Para la metodología cuantitativa se utiliza como técnica de investigación la encuesta y como instrumento empleado el cuestionario realizado a 46 familias que habitan en esta Unidad Habitacional. Mientras que para la metodología cualitativa se utiliza como técnica de investigación la etnografía y como instrumento empleado el registro realizado de la observación participante.

En el capítulo III se hace un despliegue sobre las estrategias de comunicación desarrollando objetivos tanto generales como particulares para ayudar a la campaña a corto, mediano y largo plazo seleccionando a los actores y beneficiarios primarios y secundarios con sus indicadores sociodemográficos y socioeconómicos para diseñar una correcta intervención a través de la estrategia interinstitucional, artística, mediática, educativa y recreativa.

En el capítulo IV se realiza la entrevista como propuesta de evaluación del plan estratégico pos campaña para conocer si existe una mayor reflexión en las familias sobre el tema de violencia y sobre lo que significa educar basado en una alta autoestima, así como entender si los niños aprendieron las consecuencias e importancia de este mismo tema para aplicarlo en nuevas conductas que favorezcan la convivencia.

En suma, la finalidad de este proyecto es dar a conocer el gran impacto negativo que tiene la violencia sobre la autoestima. Se invita al lector a recorrer el presente trabajo que aborda una gran problemática que se vive día a día, por lo que, se espera que este proyecto sea de gran utilidad no solo para la colonia Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros, sino también para la Unidad Cuitláhuac, así como la alcaldía Azcapotzalco.

Cabe señalar, que la violencia intrafamiliar tiene un gran impacto en el desarrollo de los niños generando un círculo vicioso de violencia, por ello, la importancia de seguir implementando juegos que ayuden a los niños a percibirse como valiosos e importantes, en una sociedad que los necesita para generar grandes cambios.

Capítulo I. Planteamiento del problema

Presentación del problema social

Hoy en día nos encontramos con una gran problemática y es la violencia que se vive cada día en nuestro entorno académico, social y familiar entre otros, el cual va en aumento. Los niños no quedan exentos de este ecosistema pues se enfrentan a diversas situaciones que contienen violencia de alguna manera. En el ámbito escolar por ejemplo se encuentra el bullying en tanto que en lo familiar está la violencia intrafamiliar.

La violencia ejercida a niños de 3 a 12 años queda muy marcada debido a ser la primera infancia donde se encuentran involucrado el proceso de maduración y desarrollo cognitivo. Pero cuando un menor ha sido expuesto a algún tipo de violencia, este mecanismo ejerce directamente sobre el menor dejándolo sin armas para pelear, generando una baja autoestima que a la larga afectará en su proceso de maduración y relaciones interpersonales.

Presentación del objeto de estudio.

Palabras clave: Violencia, autoestima y juego.

La violencia es algo que se vive día a día a nivel mundial. De cierta manera, afecta tanto a unos como a otros debido a formar parte de las prácticas humanas. El problema son los efectos que se muestran de diferente manera en todo el mundo.

La Organización Mundial de la Salud (2006) define a la violencia como “el uso intencional de la fuerza o el poder físico (…) contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones” (pág. V), calculando que más de 1.6 millones de personas pierden la vida y muchas más

sufren lesiones no mortales como resultado de diferentes tipos de violencia a nivel mundial.

En el Informe mundial sobre la violencia y la salud se indica que “En 1996, la 49.a Asamblea Mundial de la Salud (…) declara que la violencia es un problema de salud pública fundamental y creciente en todo el mundo (…) que afectan a personas de todas las edades (…)” (Krugg, Dahlberg, Mercy, Zwi, & Lozano, 2003, pág. Xii).

En el informe sobre la situación mundial de la prevención de la violencia 2014 por parte de la OMS indica lo siguiente:

> Las mujeres, los niños y las personas mayores son quienes soportan la mayor parte del maltrato físico y psicológico y los abusos sexuales no mortales”, cabe señalar que la violencia propicia una mala salud debido a que las malas experiencias generan un ambiente de “tabaquismo y el consumo indebido de alcohol y drogas, y la adopción de comportamientos sexuales de alto riesgo” (Departamento de Manejo de las Enfermedades No Transmisibles, Discapacidad y Prevención de la Violencia y las Lesiones, 2014, pág. 4).

A continuación, se muestran las consecuencias que acarrea la violencia en las personas.

Tabla 1 Consecuencias de la violencia en el comportamiento y la salud

Consecuencias físicas	Lesiones abdominales, torácicas o cerebrales Quemaduras y escaldaduras Fracturas Desgarros Discapacidad.
Salud mental y problemas de conducta	Abuso de alcohol y drogas. Depresión y ansiedad. Trastorno por estrés postraumático. Trastornos de la alimentación y el sueño. Deficiencias de la atención. Hiperactividad. Comportamiento de externalización. Tabaquismo. Pensamientos suicidas.

	Comportamiento suicida. Prácticas sexuales de riesgo.
Salud sexual y reproductiva	Embarazos involuntarios. Complicaciones en el embarazo. Abortos peligrosos. Trastornos ginecológicos. Síndromes de dolor complejo. Dolor pélvico crónico. VIH Otras infecciones de transmisión sexual.
Enfermedades crónicas	Artritis y asma. Cáncer. Trastornos cardiovasculares. Diabetes. Problemas renales. Hepatopatías. Accidentes cerebrovasculares.

Fuente: (Departamento de Manejo de las Enfermedades No Transmisibles, Discapacidad y Prevención de la Violencia y las Lesiones, 2014).

Mostrando la cifra global y la definición general de violencia que se muestra como un problema creciente en nuestros días, la violencia se divide en 3 categorías generales según la Organización Mundial de la Salud:

Violencia autoinfligida donde una persona se hace daño a sí misma.

Violencia interpersonal. Ésta es aplicada por otra u otras personas, donde entra la subcategoría de violencia familiar y de pareja, así como la violencia comunitaria que se produce entre personas que no tienen ningún vínculo.

Violencia colectiva cuyo poder lo ejerce el Estado.

Este elemento tan importante como lo es la violencia, es de gran cuidado debido a que afecta la autoestima de un niño que está en proceso de crecimiento, obteniendo sus herramientas a través del entorno en el que se desarrolla, en especial el de la familia por lo que el maltrato se visualiza con mayor potencia en esta institución con una relación inestable carente de amor y empatía. La carencia de afecto, no permite un acercamiento propiciando falta de comunicación y

sensibilidad siendo el castigo físico el método de crianza que finalmente afectará la autoestima.

Una forma de explicarlo es a través del conductismo social de George Mead quien muestra que el comportamiento humano no solo son movimientos físicos o experiencias mentales sino también abarca una dimensión social (Mead, 1982).

Un niño, desde el punto de vista de Mead, introyecta para su formación y desarrollo hacia la adultez, papeles de las personas que están a su alrededor.

> Desde su nacimiento el niño está sumergido en un medio sociocultural diferenciado: pertenece a un cierto pueblo, a una época, a una clase, es decir, se halla en un grupo dotado de especificaciones históricosociales concretas. Los papeles que introyecta, que asume en el proceso de formación de su individualidad, son aquellos que el ambiente le ofrece (Mead, 1982, pág. 10).

Esto, por lo tanto, va ir despertando la autoconciencia con ciertas especificaciones. Siendo el “mí” donde se guarda lo inconsciente y el “yo” de donde vienen las opiniones tanto personales o sociales.

Según la Real Academia Española, la autoestima es la Valoración generalmente positiva de sí mismo. Pero, si ésta se convierte en negativa o baja por todas las circunstancias antes mencionadas, se obtienen niños intolerantes, frustrados, descuidados en su persona y tímidos, entre otras cosas (Real Academia Española, 2018).

La parte principal que afecta la baja autoestima, es en el desarrollo emocional porque ahí es donde se desarrollarán las relaciones interpersonales, la construcción de su personalidad y esto beneficiará o afectará en varios factores como son aprendizaje, capacidades, destrezas, relaciones y deporte.

En resumen, un niño con autoestima negativa, tendrá problemas para jugar porque le costará más trabajo socializar y este componente es básico para su desarrollo, refugiándose así, en el sedentarismo a través de videojuegos, tabletas o

celulares de donde irá construyendo su personalidad y no de la experiencia vivida (Gómez, 2016).

Es importante no dejar atrás los derechos de niñas y niños[1] que se encuentran en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos como a continuación se muestran, recabado de la Comisión Nacional de Derechos Humanos (Comisión Nacional de los Derechos Humanos, 2020):

- Derecho a la vida, a la supervivencia y al desarrollo;
- Derecho de prioridad;
- Derecho a la identidad;
- Derecho a vivir en familia;
- Derecho a la igualdad sustantiva;
- Derecho a no ser discriminado;
- Derecho a vivir en condiciones de bienestar y a un sano desarrollo integral;
- Derecho a una vida libre de violencia y a la integridad personal;
- Derecho a la protección de la salud y a la seguridad social;
- Derecho a la inclusión de niñas, niños y adolescentes con discapacidad;
- Derecho a la educación;
- Derecho al descanso y al esparcimiento;
- Derecho a la libertad de convicciones éticas, pensamiento, conciencia, religión y cultura;
- Derecho a la libertad de expresión y de acceso a la información;
- Derecho de participación;
- Derecho de asociación y reunión;
- Derecho a la intimidad;

[1] “Los Derechos Humanos de niñas, niños y adolescentes están previstos en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, en los tratados internacionales y en las demás leyes aplicables, esencialmente en la Convención sobre los Derechos del Niño y en la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes (publicada el 4 de diciembre de 2014), la cual reconoce a niñas, niños y adolescentes como titulares de derechos y, en su artículo 13, de manera enunciativa y no limitativa” (Comisión Nacional de los Derechos Humanos, 2020).

- Derecho a la seguridad jurídica y al debido proceso;
- Derechos de niñas, niños y adolescentes migrantes, y
- Derecho de acceso a las tecnologías de la información y comunicación, así como a los servicios de radiodifusión y telecomunicaciones, incluido el de banda ancha e Internet.

Por otro lado, el tema del juego es muy significativo debido a proporcionar la confianza que uno mismo necesita, dando al niño una buena función de crecimiento fisiológico, de maduración, así como ayudarle a explorar, desarrollar inteligencia, motivar el aprendizaje, ayudar a sentirse contento consigo mismo y lo más importante es darle seguridad para expresarse (Ramírez, 2007).

Groos afirma que el juego viene siendo un ensayo de la vida adulta que va aumentando el grado de dificultad. En su periodo de crecimiento, se va desarrollando y aprendiendo aptitudes haciendo mención a que la niñez es dada para jugar (Martínez, 2008).

El ser humano comienza con el juego simbólico entre los diez y doce meses, aunque es más fuerte entre los preescolares de tres a seis años. Inicia con la imaginación de acciones el cual pasa a representaciones donde teje historias. De esta manera "(…) se construye a sí mismo, escenifica roles, le sirve de catarsis, representa mentalmente, imagina y usa su cerebro" (Serrano, 2010, pág. 94).

En el libro Los juegos Populares y Tradicionales se menciona lo siguiente:

> El juego en los niños es una forma de realización y contribuye a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo y afectivo. Es, esencialmente, formativo, pues induce a la imitación y al progreso de facultades físicas, intelectuales y morales. En gran manera, los adultos son los que procuran los ejemplos culturales que los niños usan para identificarse con su sociedad y consigo mismo. (Saco, 2001, pág. 19)

En realidad, el juego es una actividad de placer donde como práctica cultural, el juego tradicional se ha ido transmitiendo de generación en generación de manera

oral. Es importante mencionar los conceptos que se manejan para el juego tradicional, popular y autóctono donde el juego tradicional comenzó con los adultos practicado solo por la aristocracia, a diferencia del popular que lo practicaba el pueblo regularmente de procedencia mágica o religiosa y donde en lo autóctono es lo típico de un lugar o determinada zona no con procedencia de fuera a diferencia del tradicional el cual pudo haber llegado de otro lugar (Saco, 2001).

En la actualidad lo juegos tradicionales que antes se practicaban están desapareciendo. Cada vez son más los padres que ya no salen con sus hijos a jugar por cuestiones laborales, falta de tiempo o espacio, así como la práctica desmedida del uso de aparatos electrónicos guiándoles a construir una realidad basada en medios tecnológicos.

Cabe mencionar que el juego tradicional fomenta más las relaciones socio afectivas debido a que en la mayoría no hay un rol determinado, sino que va cambiando dentro del mismo juego enriqueciendo la relación entre los mismos participantes.

La Lic. María Regina Ófele menciona lo siguiente acerca de los juegos tradicionales:

> (…) tienen su origen en tiempos muy remotos, esto 'asegura' de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares (…) a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones. (Ófele, 1999)

Algunos de los juegos tradicionales que se están perdiendo son: gallinita ciega, stop, el avión, bote pateado, cebollitas, encantados, Doña Blanca, los listones, las estatuas, los quemados, las escondidas, uno, dos, tres por mí, a la víbora de la mar, matarili, lili, lo, San Serafín del Monte, el juego del calentamiento,

a pares y nones, el patio de mi casa, las coleadas, naranja dulce, matatena y pares y nones, el lobo, las sillas, la botella, ahí va un navío, cargado de…, pipis y gañas, el teléfono descompuesto, telegrama recibido, entre otros (Gedovius, 1986).

Descripción del espacio social.

Para ilustrar un poco sobre el tema de violencia con hechos reales, a continuación se muestran las siguientes estadísticas suscitadas en las Américas (Organización Panamericana de la Salud, 2017).

En Chile. “Entre el 2005 y el 2012, la mortalidad de niños de 1 a 4 años de edad descendió desde 0,34 a 0,28 por cada 1 000 niños. Las causas de defunción más importantes entre esos niños son los accidentes y la violencia (31%)” (Organización Panamericana de la Salud, 2017, pág. 109).

En Costa Rica. “Para el 2010, la enfermedad isquémica del corazón, los accidentes de transporte terrestre y la violencia interpersonal fueron las primeras causas de años de vida potencialmente perdidos” (Organización Panamericana de la Salud, 2017, pág. 117).

Ecuador. “Los accidentes de tránsito terrestre constituyeron la principal causa entre las muertes por accidentes y violencias (19,9 por 100 000 habitantes) y 50% de los accidentes estuvo relacionado con el consumo de alcohol” (Organización Panamericana de la Salud, 2017, pág. 133).

El Salvador. “En las últimas tres décadas se han venido manteniendo altos índices de violencia, con 103 muertes por homicidio por 100 000 habitantes en el 2015; destaca también la violencia de género, registrándose 1 062 muertes violentas de mujeres entre el 2012 y el 2015. Los homicidios, la proliferación de pandillas, el tráfico de drogas, el uso de armas de fuego y la violencia se relacionan principalmente con el conflicto entre las principales pandillas del país” (Organización Panamericana de la Salud, 2017, pág. 136).

Estados Unidos de América. “El trastorno por estrés postraumático (TEPT) se ha convertido en un importante problema de salud en el país, como consecuencia de la exposición a agresiones personales violentas o violencia con armas de fuego, desastres naturales o causados por el hombre, accidentes, combates militares y

otros eventos traumáticos. La prevalencia del TEPT en el curso de vida de la población es de 6,8%" (Organización Panamericana de la Salud, 2017, pág. 141).

Guatemala. "En las ciudades más grandes y en las zonas fronterizas se observan inseguridad y violencia derivadas del narcotráfico, la prostitución y el tráfico de personas, entre otras circunstancias" (Organización Panamericana de la Salud, 2017, pág. 154).

"La migración es importante y se dirige principalmente hacia los Estados Unidos y México. Por su posición geográfica, el país se encuentra en un corredor migratorio que registra actividades relacionadas con la trata de personas y las drogas. Esto expone al país a episodios de violencia e inseguridad" (Organización Panamericana de la Salud, 2017, pág. 154).

Haití. "En el 2012 la tasa de homicidios se estimaba en 10,2 muertes por 100 000 habitantes. La violencia doméstica es común en Haití. En el 2012, más de una cuarta parte de las mujeres de 15 a 49 años (28%) informó que había sido víctima de violencia física desde los 15 años y 13% de las mujeres de ese mismo grupo de edad declaró haber sufrido abusos sexuales en algún momento de su vida" (Organización Panamericana de la Salud, 2017, pág. 162).

Nicaragua. "En el 2012 se constató que 67,3% de las mujeres de 15 a 49 años de edad había sufrido alguna vez violencia física o sexual" (Organización Panamericana de la Salud, 2017, pág. 195).

Es importante mencionar que esta investigación se realizó en el año 2019, por lo que a la actualidad "Se ha observado un aumento considerable del número de llamadas a los centros de ayuda telefónica a los niños maltratados y a las víctimas de violencia conyugal" (UNESCO, 2020). Otro dato recabado indica que "(…) se ha detectado un aumento de los daños reales y potenciales en línea, entre ellos la explotación sexual y la intimidación cibernética, debido al incremento del uso de la internet en la población infantil" (Organización Mundial de la Salud, 2020).

Dentro de este análisis, México se encuentra con cifras alarmantes sobre el tema de violencia basado en el índice de paz México 2019 de donde se han sacado los datos estadísticos que a continuación se muestran:

Cada año, uno de cada tres adultos es víctima de un delito en México. Según el documento Índice de Paz (…) es más probable que los hombres sean víctimas de homicidio, mientras que 44% de las mujeres han sufrido violencia por parte de su pareja en algún momento de su vida. Fueron hombres las víctimas en nueve de cada diez homicidios y en 74% de los secuestros. Sin embargo, también fueron hombres quienes cometieron el 85% de los delitos. La violencia afecta más a los jóvenes que a los adultos de más edad, y de hecho la tasa de homicidios de jóvenes de entre 15 y 29 años fue 42% más alta que la de la población en general (Organización Panamericana de la Salud, 2017, pág. 3).

Según los datos del Índice de Paz en México 2019, en 2018, el nivel de paz se deterioró 4.9% en México, siendo 3 años ya de deterioro. El homicidio aumentó a 14% en 2018, superando las 27 muertes por cada 100,000. La violencia con armas de fuego también está en aumento, ya que la tasa de delitos con armas de fuego se duplicó de 13.5 por cada 100,000 personas en 2015 a 28.6 en 2018. Yucatán sigue siendo el estado más pacífico de México, seguido de Campeche, Tlaxcala, Chiapas e Hidalgo. Baja California es ahora el estado menos pacífico de México, seguido de Guerrero, Colima, Quintana Roo y Chihuahua. La tasa de delitos con violencia se incrementó 25% de 2015 a 2018. La tasa de crímenes de la delincuencia organizada se elevó 11.6% en 2018 aumentando tanto la extorsión como los delitos de narcomenudeo, mejorando la tasa de secuestro y trata de personas (Instituto para la Economía y la Paz, 2020, pág. 4).

La tasa de homicidios para hombres alcanzó 49 por 100,000 en 2018, un 15% más que en 2017. La tasa de homicidios para mujeres aumentó un 7% llegando a 5.5 por cada 100,000 mujeres y niñas. En 2018, aproximadamente nueve de cada diez víctimas de homicidio eran hombres, mientras que un tercio de las víctimas de homicidio tenían entre 15 y 29 años de edad. La policía registró 580 víctimas de

trata de personas en 2018; cuatro de diez eran niños y niñas, y 71% de las víctimas eran mujeres y niñas. El 93% de las extorsiones se hicieron por teléfono y las demandas de los extorsionadores fueron satisfechas en 6.8% de los casos. En 2018, las víctimas de asalto fueron hombres en su mayoría: 49%, mientras que 35% fueron mujeres; no hubo datos sobre el sexo de la víctima en 16% de los casos. Aproximadamente 85% de todos los delitos fueron cometidos por un hombre o un grupo de hombres (Instituto para la Economía y la Paz, 2020, pág. 5).

La violencia intrafamiliar se incrementó en 5.7% de 2017 a 2018 pero se carece del número, edad y sexo de las víctimas (Instituto para la Economía y la Paz, 2020, pág. 54).

Al año 2021 según la OMS:

> A nivel mundial, se calcula que cada año uno de cada dos niños de dos a 17 años de edad es víctima de algún tipo de violencia. Cerca de 300 millones de niños de dos a cuatro años en el mundo a menudo se ven sometidos a castigos violentos a manos de sus cuidadores. Una tercera parte de los estudiantes de 11 a 15 años en el mundo han sido víctimas de intimidación de parte de sus pares en el último mes, y se calcula que 120 millones de niñas han tenido algún tipo de contacto sexual contra su voluntad antes de cumplir los 20 años. La violencia emocional afecta a uno de cada tres niños, y uno de cada cuatro niños en el mundo vive con una madre cuya pareja la trata con violencia. (Organización Mundial de la Salud, 2020, pág. 1)

Según los datos del Índice de Paz en México del año 2021 “(…) México sigue siendo el país con la novena tasa de homicidios más alta del mundo (…) Tijuana, Ciudad Juárez, Uruapan, Irapuato y Ciudad Obregón tienen las cifras más altas del mundo” (Instituto para la Economía y la Paz, 2021, pág. 2), siendo Tijuana la ciudad más violenta.

Los feminicidios aumentaron y en marzo del 2020 las llamadas a la línea directa de emergencia para mujeres de la Ciudad de México crecieron drásticamente. A fines del 2020, la línea directa había recibido más del triple de

llamadas de violencia familiar que en 2019 (Instituto para la Economía y la Paz, 2021, pág. 19).

Mientras que la violencia interpersonal aumentó en 2020. De las tasas de violencia familiar y delitos sexuales, han aumentado en un 63.6 y 59.9 %, respectivamente (Instituto para la Economía y la Paz, 2021, pág. 9).

Según el Reporte de incidencia delictiva del primer trimestre de 2021, la violencia familiar cambió en la CDMX la tasa de 84.10% (con 7,439 casos) a 93.92% (con 8,183 casos) cambiando un 11.68%. Mientras que a nivel nacional cambio la tasa de 42.61% (con 54,150 casos) a 46.25% (con 59,313 casos) cambiando un 8.54% (Observatorio Nacional Ciudadano, 2021, pág. 19).

Se considera importante mencionar los siguientes datos estadísticos que se suscitan en la Ciudad de México dentro del primer trimestre del 2021.

Tabla 2. Datos estadísticos de delitos del primer trimestre 2021.

¿Cada cuánto sucede un delito?	
Tiempo	**Casos Identificados**
16 minutos	1 Violencia familiar
21 minutos	1 Robo con violencia
20 minutos	1 Robo a transeúnte
1 hora	3 Robo de vehículo
2 horas	1 Lesiones dolosas
2 horas	1 Narcomenudeo
2 horas	1 Robo a casa habitación
2 horas	3 Robo a negocio
2 horas	1 Robo en transporte público
4 horas	1 Violación

Fuente: Realización propia recabada del Observatorio Nacional Ciudadano (Observatorio Nacional Ciudadano, 2021, pág. 4).

La violencia también generó gastos muy elevados para el país como se muestra a continuación:

> …en México fue de 4.71 billones de pesos (US$ 221 mil millones) en 2020, lo que equivale al 22.5 % del PIB de México (…) más de siete veces mayor que el gasto del Gobierno en el sistema de salud pública y más de seis veces mayor que el gasto del Gobierno en el sistema educativo en 2020”. (Instituto para la Economía y la Paz, 2021, pág. 3)

Al realizar el siguiente análisis de los países de la República Mexicana, se hizo la delimitación para revisar por alcaldías la Ciudad de México y mostrar la cantidad de delitos únicamente registrados por parte de la Procuraduría General de Justicia actualmente llamada Fiscalía General de Justicia de la Ciudad de México.

Cabe señalar que los datos de esta investigación se realizaron en el año 2019 por lo que se anexan datos del año 2021 para cotejar la información.

Tabla 3. Delitos por bien jurídico afectado y Alcaldía septiembre 2019.

ALCALDÍA	DELITOS CONTRA EL PATRIMONIO	DELITOS CONTRA LA FAMILIA	DELITOS CONTRA LA LIBERTAD PERSONAL	DELITOS CONTRA LA LIBERTAD Y LA SEGURIDAD SEXUAL	DELITOS CONTRA LA SOCIEDAD	DELITOS CONTRA LA VIDA Y LA INTEGRIDAD CORPORAL	DELITOS CONTRA OTROS BIENES JURIDICOS AFECTADOS	TOTAL POR ALCALDÍA
ÁLVARO OBREGÓN	871	182	15	44	7	106	270	1495
AZCAPOTZALCO	523	111	13	28	0	43	158	876
BENITO JUÁREZ	1079	77	8	27	9	75	281	1556
COYOACÁN	836	141	13	26	7	77	231	1331
CUAJIMALPA	167	39	5	7	2	28	58	306
CUAUHTÉMOC	1891	196	32	89	43	163	612	3026
GUSTAVO A. MADERO	1149	308	26	59	8	143	335	2028
IZTACALCO	417	131	4	14	4	52	161	783
IZTAPALAPA	1658	390	36	96	8	253	617	3058
MAGDALENA CONTRERAS	175	60	2	11	1	16	60	325
MIGUEL HIDALGO	930	83	9	23	8	56	176	1285
MILPA ALTA	60	34	1	7	0	15	23	140
TLÁHUAC	239	104	8	17	3	57	75	503
TLALPAN	700	111	17	38	3	80	205	1154
VENUSTIANO CARRANZA	698	175	12	31	3	68	283	1270
XOCHIMILCO	370	107	8	19	2	32	103	641
TOTAL POR BIEN JURÍDICO	**11763**	**2249**	**209**	**536**	**108**	**1264**	**3648**	**19777**

Fuente: Realización propia recabada la información de la PGJ (Procuraduría General de Justicia. Gobierno de la Ciudad de México, 2019).

Tabla 4.Delitos por bien jurídico afectado y Alcaldía de agosto del 2021.

ALCALDÍA	DELITOS CONTRA EL PATRIMONIO	DELITOS CONTRA LA FAMILIA	DELITOS CONTRA LA LIBERTAD PERSONAL	DELITOS CONTRA LA LIBERTAD Y LA SEGURIDAD SEXUAL	DELITOS CONTRA LA SOCIEDAD	DELITOS CONTRA LA VIDA Y LA INTEGRIDAD CORPORAL	DELITOS CONTRA OTROS BIENES JURIDICOS AFECTADOS	TOTAL POR ALCALDÍA
ÁLVARO OBREGÓN	784	238	9	59	11	72	257	1430
AZCAPOTZALCO	574	169	5	25	15	21	158	967
BENITO JUÁREZ	932	112	7	30	18	79	229	1407
COYOACÁN	784	223	11	37	8	51	207	1321
CUAJIMALPA	200	72	2	15	6	16	64	375
CUAUHTÉMOC	1637	254	18	134	58	90	681	2872
GUSTAVO A. MADERO	1041	384	27	110	23	108	347	2040
IZTACALCO	441	164	5	32	13	31	136	822
IZTAPALAPA	1404	462	41	133	29	156	458	2683
MAGDALENA CONTRERAS	151	92	4	17	7	16	55	342
MIGUEL HIDALGO	764	115	7	39	31	45	186	1187
MILPA ALTA	77	58	3	10	1	12	30	191
TLÁHUAC	228	111	9	32	6	21	90	497
TLALPAN	692	189	7	46	17	52	223	1226
VENUSTIANO CARRANZA	583	139	11	45	8	58	180	1024
XOCHIMILCO	299	166	12	41	3	34	104	659
NO SE ESPECIFICA	17	3	0	36	1	6	10	73
TOTAL POR BIEN JURÍDICO	**10608**	**2951**	**178**	**841**	**255**	**868**	**3415**	**19116**

Fuente: Realización propia recabada la información de la Fiscalía General de Justicia (Fiscalía General de Justicia. Ciudad de México, 2021).

Al observar la anterior información se realizan las siguientes tablas para mostrar las cifras de delitos por bien jurídico por alcaldías que se han registrado solo para el mes de septiembre del 2019 y agosto del 2021 así como demostrar la alcaldía de mayor a menor registro de incidencias que tiene.

Tabla 5. Cifras de delitos por bien jurídico del mes de septiembre 2019.

Nivel	Alcaldía	Delitos
1	Cuauhtémoc	3,026
2	Iztapalapa	3,058
3	Gustavo A. Madero	2,028
4	Benito Juárez	1,556
5	Álvaro Obregón	1,495
6	Coyoacán	1,331
7	Miguel Hidalgo	1,285
8	Venustiano Carranza	1,270
9	Tlalpan	1,154
10	Azcapotzalco	876
11	Iztacalco	783
12	Xochimilco	641
13	Tláhuac	503
14	Magdalena Contreras	325
15	Cuajimalpa	306
16	Milpa Alta	140
Total de delitos		19,777

Fuente: Realización propia recabada de la Procuraduría General de Justicia (Procuraduría General de Justicia. Gobierno de la Ciudad de México, 2019).

Tabla 6.Cifras de delitos por bien jurídico del mes de agosto 2021.

Nivel	Alcaldía	Delitos
1	Cuauhtémoc	2,872
2	Iztapalapa	2,683
3	Gustavo A. Madero	2,040
4	Álvaro Obregón	1,430
5	Benito Juárez	1,407
6	Coyoacán	1,321
7	Tlalpan	1,226
8	Miguel Hidalgo	1,187
9	Venustiano Carranza	1,024
10	Azcapotzalco	967
11	Iztacalco	822
12	Xochimilco	659
13	Tláhuac	497
14	Cuajimalpa	375
15	Magdalena Contreras	342
16	Milpa Alta	191
Total de delitos		19,043

Fuente: Realización propia recabada de la Fiscalía General de Justicia (Fiscalía General de Justicia. Ciudad de México, 2021).

Dentro de la alcaldía de Azcapotzalco solo del mes de septiembre 2019, se encuentra la concentración de delitos en tres niveles de los más importantes por sus cifras. En primer lugar, se encuentran los delitos contra el patrimonio (Diferentes tipos de robos) con la cantidad absoluta de 11,763 casos y en proporción del 59.5%. En segundo lugar, están los delitos contra otros bienes jurídicos afectados (Fraude, abuso de confianza, despojo, encubrimiento, extorsión) de 3,648 casos, en proporción 18.4%. Y en tercer lugar se encuentran los delitos contra la familia con

2,249 casos y en proporción 11.4% (Procuraduría General de Justicia. Gobierno de la Ciudad de México, 2019).

Identificar los delitos contra la familia en un tercer lugar, muestra la violencia que en ocasiones se da dentro del hogar. A pesar de que en los Derechos Humanos de niñas, niños y adolescentes (Comisión Nacional de los Derechos Humanos, 2014), se encuentra el Derecho a vivir en familia de manera pacífica, la violencia afecta la motivación y socialización del menor porque puede generar comportamientos violentos de alguna manera (Ixta, 2016) que interioriza e irá reproduciendo como lo menciona George Mead en su teoría del conductismo social (Mead, 1982).

Se resalta que para el año 2021, la alcaldía Azcapotzalco en el mes de agosto, se siguen encontrando en los tres primeros lugares, los delitos contra el patrimonio con la cantidad absoluta de 10,608 y en proporción 55.5% disminuyendo en cantidad absoluta 1,155 casos. En Segundo lugar, los delitos contra bienes jurídicos afectados son de cantidad absoluta 3,415 casos y en proporción 17.9% disminuyendo en cantidad absoluta 233 casos. En tercer lugar, los delitos contra la familia en cantidad absoluta de 2,951 y en proporción 15.4% aumentando en cantidad absoluta 702 casos.

Los siguiente datos recabados que se muestran han sido para hacer la descripción del espacio social de la Delegación Azcapotzalco, recolectados de la encuesta intercensal 2015 por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI, 2015).

- La Alcaldía Azcapotzalco cuenta con una extensión territorial de 3,330 hectáreas, 33.5 kilómetros cuadrados los cuales representan el 2.3% de la Ciudad de México, donde su población estimada es de 400 161 habitantes.

- Sus principales localidades son el Barrio de Santa Apolonia Tezcolco, Barrio de San Juan Tlilhuaca, Barrio de San Marcos Ixquitlán, Barrio de San Miguel Amantla, San Pedro Xalpa, Unidad Habitacional El Rosario y Clavería.
- El promedio de escolaridad es de 11.1 años.
- 47% de su población se encuentra desarrollando actividades económicas en otra Alcaldía.
- 37.6% de hogares cuentan con jefatura femenina.
- El 22.7% de hogares recibe ingresos monetarios por programas de gobierno.
- El promedio de ocupantes por vivienda es de 3.4.
- El 60.3% de viviendas cuenta con internet.
- Un 31.8% son viviendas propias que se están pagando.
- Corresponde a los distritos electorales locales: III Y V.

A continuación, se muestran los programas junto con actividades sociales que la Alcaldía Azcapotzalco ejecutó para el 2018 (Instituto Electoral de la Ciudad de México, 2018):

- Mujeres en oficio.
- Apoyo para Unidades Habitacionales.
- Apoyo a Estudiantes de Secundaria Azcapotzalco 2018.
- Alimentación a Niñas, Niños, y Personal Adscrito a la Jefatura de los Centros de Desarrollo Infantil CENDIs.
- Apoyo Económico a Adultos Mayores.
- Apoyo Económico a Mujeres y Hombres con Discapacidad.
- Apoyo Económico a Niñas y Niños Chintololos.
- Apoyo Económico a Deportistas de Alto Rendimiento.
- Multiplicadores de Asistencia Social para la Salud.
- Guardianes por la Paz.
- Apoyo Económico a Músicos Sinfónica de Azcapotzalco.

- Apoyo Vivienda Vulnerable.
- Premios Deporte.
- Premios Educación y Cultura.
- Premios Adultos Mayores.
- Murales en Espacios Públicos 2018.
- Casa de Emergencia para Mujeres Víctimas de Violencia.
- Apoyo en Especie a Personas con Discapacidad.
- Azcapotzalco te Apoya para Ingresar a la Educación Media Superior.
- Comedores Públicos Azcapotzalco.
- Promotores Culturales, Educativos, Ambientales y Deportivos 2018 en Azcapotzalco.
- Instructores que Imparten diferentes disciplinas a la población en general en las diferentes casas de cultura y los centros de desarrollo comunitario en la Delegación.

Dentro del boletín que emite la Alcaldía Azcapotzalco (Coordinación de Comunicación Social. Gobierno de la Ciudad de México, 2019). El día 21 de febrero de 2019 se informó que el Consejo Ciudadano para la Seguridad y Justicia de la Ciudad de México había firmado un convenio de colaboración con la Alcaldía de Azcapotzalco, en el marco del programa Tu Alcaldía Segura para mejorar la respuesta de las autoridades ante la comisión de actos delictivos con la finalidad de mejorar las acciones de prevención y contención del delito, pero pese a estos esfuerzos, la violencia y delincuencia siguen siendo un factor importante como se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 7. Incidencia delictiva en la Ciudad de México por bien jurídico afectado en la Alcaldía Azcapotzalco 2019.

	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE
Delitos contra la vida y la integridad corporal	1,159	1,264	1,268

Delitos contra la libertad personal	226	209	205
Delitos contra la libertad y seguridad sexual	605	539	632
Delitos contra el patrimonio	12,567	11,763	12,140
Delitos contra la familia	2,439	2,341	2,222
Delitos contra la sociedad	105	108	107
Delitos contra otros bienes jurídicos afectados	3,663	3,650	3,632
Total	**20,764**	**19,874**	**20,206**

Fuente: Realización propia recabada de la Dirección General de Política y Estadística Criminal (Dirección General de Política y Estadística Criminal, 2019).

La siguiente información se coteja con el boletín estadístico de la incidencia delictiva en la Ciudad de México del año 2021

Tabla 8. Incidencia delictiva en la Ciudad de México por bien jurídico afectado en la Alcaldía Azcapotzalco 2021

	JUNIO	JULIO	AGOSTO
Delitos contra la vida y la integridad corporal	871	884	868
Delitos contra la libertad personal	178	185	178
Delitos contra la libertad y la seguridad sexual	837	785	841
Delitos contra el patrimonio	10,578	10,673	10,608
Delitos contra la familia	3,087	2,913	2,951
Delitos contra la sociedad	185	239	255
Delitos contra otros bienes jurídicos afectados	3,796	3,505	3,415
Total	**19,532**	**19,184**	**19,116**

Fuente: Realización propia recabada de la Fiscalía General de Justicia (Fiscalía General de Justicia. Ciudad de México, 2021).

Análisis de estrategias de comunicación

Una de las maneras en que nuestro país está enfrentando la problemática sobre violencia o maltrato, es a través de estrategias de comunicación como campañas y proyectos que capacitan y equipan a niños y niñas, con herramientas para fortalecer su autoestima y contrarrestar este problema.

En este apartado, se muestra el análisis de cuatro campañas que se escogieron por el significado de los colores utilizados, la colaboración de patrocinadores, las estrategias usadas en contra de la violencia y un proyecto para fortalecer la autoestima. Se realizó una tabla con las características correspondientes a cada proyecto para mejorar su comprensión.

En cuanto al análisis de los colores, se toma como referencia la teoría del color de Eva Heller quien, a partir del estudio de Goethe, menciona lo siguiente:

> (…) colores y sentimientos no se combinan de manera accidental, sus asociaciones no son cuestión de gusto, sino experiencias universales profundamente enraizadas desde la infancia en nuestro lenguaje y nuestro pensamiento. El simbolismo psicológico y la tradición histórica permiten explicar por qué esto es así. (Heller, 2008).

Por lo tanto, cada color comunica y es descrito en las campañas analizadas: Infancia sin violencia, Campaña Mundial de Prevención de la Violencia (2012-2020) por parte de la OMS, Ser Buena onda Siempre está de moda “Quiere y hazte querer”, #SantaEresTú y el Proyecto para la autoestima Dove.

Campaña 1. Infancia sin violencia.

Esta campaña busca promover y sensibilizar sobre el impacto social que provoca la violencia contra niños, niñas y adolescentes. A través de la “participación” de la gente, busca que se dé a conocer la problemática de violencia que se vive.

“Compartir” es el segundo paso para poder informar a otros y crear conciencia para continuar al tercer paso que es “reportar” para visibilizar lo que sucede y de esta manera, generar un cambio social.

Esta campaña cuenta con algunas organizaciones como: Kellogg Foundation, ChildFun, MAMA A.C., Techo Comunitario A.C., Ludoteca, El caracol, así como Fundación para la Protección contra la Niñez entre otros.

A continuación, se muestra el análisis sobre esta campaña:

Tabla 9. Campaña Infancia sin violencia

Campaña:	*Infancia sin violencia*
Breve descripción de la empresa:	Tienen un espacio que busca promover y sensibilizar sobre el impacto social que provoca la violencia contra niños, niñas y adolescentes. Es una iniciativa de Red por los Derechos de la Infancia en México (Infancia sin violencia, 2012).
Objetivo principal:	Su objetivo, dar a conocer mediante cifras la violencia que se da a niños, niñas y adolescentes tanto por maltrato físico, como por violencia armada y sexual. Busca ayudar a correr la voz y formar conciencia sobre este importante problema.
Análisis de la imagen:	

Texto en la imagen:	Infancia sin violencia.
Colores	Se utilizan los colores blanco, naranja y negro de manera principal.
Significado de colores en la imagen:	**Blanco**. Inocencia, pureza. Representa lo positivo. **Negro.** Se le relaciona con poder, elegancia y misterio. Así como autoridad, emociones fuertes, dureza y nobleza. **Naranja.** Color cálido. En grandes extensiones es atrevido y agresivo. Se le relaciona con regocijo, fiesta, placer, calor y apetito.
Lenguaje denotativo:	Globo y alambre de púas.
Lenguaje connotativo:	• Globo. Juguete para niño. • Alambre de púas. Instrumento que lastima.
URL	http://infanciasinviolencia.org/

Realización propia recabada de la página Infancia sin violencia (Infancia sin violencia, 2012).

Campaña 2. Campaña Mundial de Prevención de la Violencia (2012-2020)

Esta campaña tuvo por objetivo la participación a nivel internacional de apoyo contra la violencia. A través de seis objetivos buscó generar un cambio y aunque finalizó como tal en el año 2020, actualmente la OMS (Organización Mundial de la Salud, 2019), sigue teniendo diferentes programas contra la violencia.

Los dos primeros objetivos buscaron priorizar la prevención de la violencia en la agenda de la salud pública mundial. Los tres puntos siguientes buscaron generar actividades para prevenir la violencia. El último punto, promover la prevención de la violencia relacionada a la parentalidad, aptitudes para la vida, normas sociales, alcohol, riesgo de muerte y lesiones por armas de fuego, y servicios para las víctimas. La finalidad de la Campaña fue apoyar a que continuaran los objetivos antes mencionados a nivel mundial.

El destinatario de este Plan de Acción fue la comunidad mundial interesada en la prevención de la violencia, abarcando gobiernos, organismos de las Naciones Unidas y organismos de asistencia oficial para el desarrollo, fundaciones filantrópicas, organizaciones no gubernamentales e instituciones académicas.

A continuación, se muestra el análisis sobre esta campaña

Tabla 10. Campaña 2. Campaña Mundial de Prevención de la Violencia (2012-2020)

Campaña:	*Campaña Mundial de Prevención de la Violencia (2012-2020)*
Breve descripción de la empresa:	La Organización Mundial de la Salud se encarga de buscar la prevención, promoción e intervención de importantes temas de salud a nivel mundial (Organización Mundial de la Salud, 2019)
Objetivo principal:	Poner en práctica las recomendaciones del Informe mundial sobre la violencia y la salud para que se tome conciencia sobre el problema de la violencia y el apoyo que puede desempeñar la salud pública para abordar sus causas y consecuencias, y fomentar la prevención.
Análisis de la imagen:	
Texto en la imagen:	Ninguno
Colores	Rojo
Significado de colores en la imagen:	**Rojo.** Se relaciona con fuerza, coraje y valentía. También es ligado al amor, así como a advertir peligro. Es un color estimulante relacionado con la energía

Lenguaje denotativo:	Dos manos: una abierta y la otra cerrada
Lenguaje connotativo:	• La mano abierta puede representar ayuda, alto o detente. • La mano cerrada representa la fuerza, el dominio, poder.
URL	https://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/global_campaign/es/

Fuente: Realización propia recabada de la página de la OMS (Organización Mundial de la Salud, 2019)

Campaña 3. Ser Buena onda Siempre está de moda "Quiere y hazte querer".

Fundación en Movimiento es una Asociación Civil que tiene como misión: "Erradicar y prevenir el bullying promoviendo la Educación para la Paz" a través de valores como la generosidad, el respeto y la responsabilidad. Su objetivo, informar a la sociedad sobre el impacto psicológico y social que causa el bullying en la niñez y adolescencia. A través de campañas de concientización, propone programas y estrategias eficaces previamente analizadas, partiendo de las necesidades detectadas en la comunidad escolar.

Crea redes a través de la vinculación personal y comunicación digital en beneficio de la sociedad en general donde busca mejorar el entorno de los centros escolares y contribuir a mitigar el bullying.

A continuación, se muestra el análisis sobre esta campaña:

Tabla 11. Campaña 3. Ser Buena onda Siempre está de moda "Quiere y hazte querer".

Campaña:	*Ser Buena onda Siempre está de moda "Quiere y hazte querer"*
Breve descripción de la empresa:	Fundación en Movimiento A.C. con el apoyo de Seguritech, ha dedicado sus esfuerzos para prevenir y erradicar la práctica del bullying (acoso

	escolar) y del mobbing (acoso laboral) a través de la educación para la paz. (PDG, 2019). Esta Fundación Cuenta con diferentes materiales y campañas sobre el bullying. Algunas son: “Quiere y hazte querer”, “Stalkea tu interior” y “Acciones en movimiento”, entre otras (Fundación en Movimiento, A.C. , 2019).
Objetivo principal:	Proporcionar a los niños, jóvenes, padres de familia y maestros estrategias para activar la generosidad. La campaña invita a realizar 5 medidas para ejercitar el valor de la generosidad a través de pequeños actos diarios que se conviertan después de 21 días en un hábito, y de tres meses en un valor.
Análisis de la imagen:	
Texto en la imagen:	Ser buena onda siempre está de moda
Colores	Naranja, amarillo, azul, rojo y blanco de los más destacados
Significado de colores en la imagen:	**Naranja.** Color cálido. En grandes extensiones es atrevido y agresivo. Se le relaciona con regocijo, fiesta, placer, calor y apetito **Amarillo.** Se relaciona con la creatividad, energía intensa, aunque en exceso puede llegar a considerarse perturbador. Se utiliza para señalar advertencia. Logra evocar sensaciones agradables y alegres, niñez y pensamientos positivos. **Azul:** Suele relacionarse con la frescura, la espiritualidad, libertad y paz, así como la calma, tristeza o depresión, al igual que la masculinidad. **Rojo:** Se relaciona con fuerza, coraje y valentía. También es ligado al amor, así como a advertir peligro. Es un color estimulante relacionado con la energía **Blanco:** Inocencia, pureza. Representa lo positivo.

Lenguaje denotativo:	Dos niñas dentro de una aula de clases
Lenguaje connotativo:	• Las niñas se ven contentas mostrando que hay unión a través de la cercanía de sus hombros. • Se ven felices dentro de una aula donde hay más estudiantes con ropa de color clara al igual que el salón
URL	http://fundacionenmovimiento.org.mx/ser-buena-onda-siempre-esta-de-moda

Realización propia recabada de la página Fundación en Movimiento, A.C. (Fundación en Movimiento, A.C. , 2019).

Campaña 4. #SantaEresTú.

Esta campaña anima a situar a las niñas y niños entre cero y seis años en el centro de las políticas para impulsar el desarrollo de su máximo potencial.

La campaña invita a realizar una donación en el sitio web apoyo.savethechildren.mx o a través del teléfono 01-800-872. La cual se destinará de manera íntegra a los programas que la organización desarrolla en favor de la primera infancia. Quienes donen en el sitio web podrán acceder desde su computadora o celular a un link que les permitirá tomarse una foto y agregar una barba blanca de Santa Claus, que se adaptará automáticamente al rostro. A continuación, podrán compartir esta fotografía en Facebook con el hashtag #SantaEresTú. Quienes donen mediante vía telefónica, recibirán en su correo electrónico el link para tomarse y compartir su foto.

Save the Children cuenta con programas de Salud y Nutrición, Educación y Protección infantil que proporcionan herramientas para mejorar las condiciones de vida y garantizan el cumplimiento de los derechos en la primera infancia. A través de la educación para padres y madres, se pretende que mejore la crianza no violenta, así como el impulso del desarrollo cognitivo, socioemocional, lingüístico y físico.

A continuación, se muestra el análisis sobre esta campaña:

Tabla 12. Campaña 4. #SantaEresTú.

Campaña:	*#SantaEresTú*
Breve descripción de la empresa:	Save the Children es una organización independiente líder en la promoción y defensa de los derechos de niñas, niños y adolescentes. Trabaja en más de 120 países atendiendo situaciones de emergencia y programas de desarrollo. Ayuda a los niños y niñas a lograr una infancia saludable y segura. En México, trabaja desde 1973 con programas de salud y nutrición, educación, protección infantil y defensa de los derechos de la niñez y adolescencia, en el marco de la Convención sobre los Derechos del Niño de Naciones Unidas. (Save the Children, 2018).
Objetivo principal:	Apoyar el desarrollo de la primera infancia en México y animar a situar a las niñas y niños entre cero y seis años en el centro de las políticas para impulsar el desarrollo de su máximo potencial.
Análisis de la imagen:	
Texto en la imagen:	#SANTAERESTÚ
Colores	Rojo, blanco, negro

Significado de colores en la imagen:	**Rojo:** Se relaciona con fuerza, coraje y valentía. También es ligado al amor, así como a advertir peligro. Es un color estimulante relacionado con la energía **Blanco:** Inocencia, pureza. Representa lo positivo. **Negro:** Se le relaciona con poder, elegancia y misterio. Así como autoridad, emociones fuertes, dureza y nobleza.
Lenguaje denotativo:	Barba de Santa Claus
Lenguaje connotativo:	• Santa Claus es un personaje muy amado de todos los niños por creer que les trae regalos donde su barba, es un icono de la navidad.
URL	https://www.savethechildren.mx/sci-mx/files/99/998f2247-e807-4db1-bd5d-4a7ea0c5b186.pdf

Realización propia recabada de la página Save the Children (Save the Children, 2018).

Campaña 5. Proyecto para la autoestima Dove.

Dentro de la empresa Dove, su visión es sobre cómo la belleza debe ser una fuente de confianza, no de estrés. Su misión es asegurarse de que la siguiente generación crezca disfrutando de una relación positiva con su apariencia.

Este proyecto fue lanzado en el 2008 a más de 625.000 maestros quienes han llevado a cabo talleres de autoestima Dove y más de 1.5 millones de padres involucrados con el contenido online que han generado pero que también se han impartidos en diferentes escuelas una vez al año.

En México a través de la fundación Amará cada año hacen el Dove Day donde se suman voluntarios de la empresa Unilever a la cual pertenece Dove, para

impartir talleres y actividades que fomenten una sana autoestima y sensibilizar sobre los estereotipos con los que se vive en la actualidad.

A continuación, se muestra el análisis sobre este proyecto:

Tabla 13. Proyecto para la autoestima Dove.

Campaña:	*Proyecto para la autoestima Dove*
Breve descripción de la empresa:	La marca Dove pertenece a la empresa Unilever quien maneja aproximadamente 400 marcas en más de 190 países. Aparte del proyecto para la autoestima Dove, también se encuentra la campaña "Mi belleza mi decisión". A través del voluntariado del personal de la misma empresa, se les capacita para impartir actividades y talleres en relación a la autoestima y estereotipos en la actualidad.
Objetivo principal:	Fortalecer la autoestima y descubrir su potencial.
Análisis de la imagen:	
Texto en la imagen:	Dove proyecto para la autoestima.
Colores	Azul y blanco
Significado de colores en la imagen:	**Azul.** Suele relacionarse con la frescura, la espiritualidad, libertad y paz, así como la calma, tristeza o depresión, al igual que la masculinidad. **Blanco.** Inocencia, pureza. Representa lo positivo.

Lenguaje denotativo:	Se visualizan tres palomas
Lenguaje connotativo:	• Se muestran tres figuras en forma de palomas, las cuales simbolizan paz.
URL	https://www.dove.com/us/es/stories/about-dove/dove-self-esteem-project.html https://trafficmexico.com/2013/10/14/unilever-a-traves-de-dove-se-une-al-esfuerzo-global-por-hacer-de-la-belleza-una-fuente-de-confianza-y-no-de-ansiedad https://www.unilever.com.mx/about

Realización propia recabada de la página Dove (Dove, 2020).

Con el análisis antes descrito se puede encontrar que se está realizando un gran esfuerzo por erradicar la violencia en sus diferentes formas.

La campaña Infancia sin violencia busca la participación de la gente, compartir la información y reportar para visibilizar.

La Campaña Mundial de Prevención de la Violencia (2012-2020), buscó generar actividades para prevenir la violencia, implementar estrategias a nivel mundial con la participación de gobiernos, organismos de las Naciones Unidas y organismos de asistencia oficial para el desarrollo, fundaciones filantrópicas, organizaciones no gubernamentales e instituciones académicas que a la fecha siguen participando para erradicar el problema.

La campaña Ser Buena onda Siempre está de moda “Quiere y hazte querer” busca erradicar y prevenir el bullying promoviendo la Educación para la Paz a través de valores como la generosidad, el respeto y la responsabilidad a través de campañas de concientización.

La campaña #SantaEresTú de Save the Children, busca apoyar el desarrollo de la primera infancia en México y animar a situar a las niñas y niños entre cero y seis años en el centro de las políticas para impulsar el desarrollo de su máximo potencial. Ayuda a los niños y niñas a lograr una infancia saludable y segura a través de programas de salud y nutrición, educación, protección infantil y defensa de los derechos de la niñez y adolescencia.

El Proyecto de autoestima Dove a través de talleres a maestros y a padres de manera online busca que se genere una autoestima de confianza y no de estrés.

Por lo tanto, estas estrategias de comunicación como ya se menciona, son importantes porque buscan contrarrestar el problema que se está presentando sobre la violencia manifestada en diferentes ámbitos pero que cada vez está en aumento en nuestra sociedad.

Sustento teórico desde la comunicación. Comunicación para el cambio social

La comunicación para el cambio social es un proceso que tienen las personas donde a través del diálogo, se decide quienes son, que necesitan, y cómo pueden actuar en unión para lograr lo cometido.

El cambio social solo se logra si se quiere, y tienen las herramientas adecuadas para obtenerlo, de otra manera será imposible realizarlo. Esto deberá nacer de la persona o comunidad afectada donde es necesario la participación para generar una comunicación verdaderamente participativa, basada en el diálogo para probar que exista un desarrollo social correcto y sostenible.

Dentro del diálogo, las palabras son muy importantes debido a que, si no se utilizan las correctas y que vayan de manera horizontal, es decir, en un mismo sentido, se puede causar confusión en las ideas o conceptos. Dicho de otra manera, se busca generar lazos de cooperación horizontal donde todos los que reciben el mensaje, van a convertirse en activos porque no solo reciben mensajes, sino que participan conjuntamente.

Es necesario abordar el origen de la comunicación social para lograr entender su desarrollo y el gran impacto que tiene hasta nuestros días.

Después de la Segunda Guerra Mundial, se inició un proceso de reconstrucción del mundo donde surgieron cambios a través de dos corrientes principales: La modernización y como lo menciona Gumucio (2011), una "comunicación nacida de las luchas sociales anticoloniales y antidictatoriales del Tercer Mundo, que tienen su referente académico en las teorías de la dependencia" (pág.28).

Dentro de la modernización, la estrategia utilizada por el gobierno de los Estados Unidos era fabricar diversos productos para lograr un consumo masificado. El problema eran las comunidades, siendo el principal obstáculo su cultura, pues

debido a estar ligada y arraigada a sus prácticas, difícilmente permitirían el acceso de algo externo e impedirían un desarrollo de las comunidades. De esta manera se les consideraba como atrasadas.

Quienes apoyaron a la modernización buscaron estrategias para ser más persuasivos y generar un consumo masivo dentro de poblaciones marginales a la vez que expandían los mercados. Estas estrategias tenían que ver con la transferencia de información y difusión de innovaciones tecnológicas a lo que Gumucio-Dragón (2011) llamaría "(…) modelos verticales, generados en laboratorios de empresas privadas, agencias de publicidad y universidades de Estados Unidos" (pág. 28), dicho de otra manera, la comunicación vertical es aquella en la que existen niveles jerárquicos que presentan barreras y dificultades por la estratificación social y las diferencias de poder.

Mientras que los proyectos de comunicación significaban la falta de diálogo en una parte, en América Latina se estaba generando un cambio para poder entender la comunicación no desde el poder que impone y subyuga, sino desde el diálogo y la empatía. Es decir, se buscaba defender la autonomía de estos grupos que se consideraban vulnerables por el hecho de no entrar en su sistema. De esta manera surge la comunicación para el desarrollo basada en las teorías de la dependencia[2].

La teoría de la dependencia sostiene lo siguiente:

- El subdesarrollo está directamente ligado a la expansión de los países industrializados.
- Desarrollo y subdesarrollo son dos aspectos diferentes del mismo proceso.

[2] La teoría de la dependencia ocupó en la teoría política latinoamericana a fines de la década de los sesenta un gran espacio decayendo bajo los efectos del pensamiento hegemónico neo-liberal. Fue también la primera que aportó en latinoamericana a las ciencias sociales y como lo menciona Blomström en su texto La teoría del desarrollo en transición "(…) plantean teorizaciones que implican rupturas con la imitación y sujeción a las teorizaciones de las ciencias sociales del mundo occidental central" (Bonetto & Piñero, 1990, pág. 27).

- El subdesarrollo no es ni una etapa en un proceso gradual hacia el desarrollo ni una precondición, sino una condición en sí misma.
- La dependencia no se limita a relaciones entre países, sino que también crea estructuras internas en las sociedades (Spicker, Alvarez, & Gordon, 2009, pág. 279).

Diferentes colectivos como indígenas, feministas y sindicatos de trabajadores entre otros, no quisieron seguir viendo las cosas desde el punto de vista de la cultura dominante de las elites, sino que buscaron crear a través de los medios de comunicación una nueva forma de diálogo y participación en conjunto, surgiendo así la comunicación para el cambio social.

Cada vez son más países los que se suman a promover cambios sociales y donde cobran relevancia el mundo académico y profesional. Áreas como la relación entre comunicación, educación e identidad, son la base de lo que hoy se plantea como Comunicación para el Cambio Social (Muñoz, 2009), aunque es importante señalar que en su gran mayoría esa comunicación sigue siendo dirigida hacia el ámbito estatal y comercial.

La comunicación no es sólo divulgar información sino tejer esa información de manera conjunta para avanzar en igualdad, es establecer una comunicación sin niveles jerárquicos, con el fin de buscar una mejor organización.

En los últimos años, la comunicación para el cambio social ha sido un tema de gran reflexión donde el reto es revisar cómo se plantea y la relación que tiene con una estructura metodológica que demanda “(…) la creación de cualquier contenido programático de clase, o incluso, la formulación de un currículo que quiera involucrar este campo en los procesos formales de educación” (Quijano, 2014, pág. 2).

Este tipo de comunicación es pertinente para el plan de comunicación que se realiza, porque en el área cultural busca rescatar los juegos tradicionales transmitidos a partir de la oralidad. En el área educativa busca una mejora en la

autoestima para desarrollar niños seguros y felices. Mientras que en la identidad se busca que en cuánto a sus características, tengan una aceptación positiva de sí mismos.

Capítulo II. Diagnóstico

Selección y justificación de la estrategia metodológica.

La investigación es un proceso con diferentes características generales dirigida a la obtención de nueva información (Hernández-Sampieri, Fernández Collado, & Baptista , 2014) y que a continuación se muestra:

1. Llevan a cabo la observación y evaluación de fenómenos.

2. Establecen suposiciones o ideas como consecuencia de la observación y evaluación realizadas.

3. Demuestran el grado en que las suposiciones o ideas tienen fundamento.

4. Revisan tales suposiciones o ideas sobre la base de las pruebas o del análisis.

5. Proponen nuevas observaciones y evaluaciones para esclarecer, modificar y fundamentar las suposiciones e ideas o incluso para generar otras.

Cabe señalar que cada investigación hace uso de la metodología cualitativa, cuantitativa o ambas que conllevan características particulares:

- La investigación cuantitativa puede generalizar resultados de manera más amplia, "(…) ofrece la posibilidad de generalizar los resultados de manera abundante, confiere cierto control sobre los fenómenos, así como un punto de vista basado en conteos y magnitudes. También, brinda una gran posibilidad de repetición y se centra en puntos específicos de ciertos fenómenos y facilita la comparación entre estudios similares (Hernández-Sampieri, Fernández Collado, & Baptista , 2014, pág. 15).

- La metodología cualitativa por otro lado "(…) proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o

entorno, detalles y experiencias únicas. Asimismo, aporta un punto de vista 'fresco, natural y holístico' de los fenómenos, así como flexibilidad" (Hernández-Sampieri, Fernández Collado, & Baptista , 2014, pág. 16).

Dentro de este trabajo se utilizan ambas metodologías por ser lo más conveniente para recabar los datos y proyección de los resultados de manera estadística y narrativa a través de una triangulación en el análisis final.

Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos que involucra a la metodología cuantitativa y cualitativa para tener un mayor entendimiento del tema a analizar y por su complejidad. "La triangulación, la expansión o ampliación, la profundización y el incremento de evidencia mediante la utilización de diferentes enfoques metodológicos nos proporcionan mayor seguridad y certeza sobre las conclusiones científicas" (Hernández-Sampieri, Fernández Collado, & Baptista , 2014, pág. 537).

Para desarrollar el diseño mixto, se hará de manera secuencial, es decir, primero se recaban datos cuantitativos y se analizan a través de estadísticas, posteriormente se recogen y evalúan datos cualitativos sobre el problema de esta investigación para complementar y construir los resultados en la interpretación de ellos a través del análisis de datos.

Es así como este proceso de investigación se adapta a las necesidades requeridas para desarrollar el presente trabajo, tanto por las circunstancias como por el proceso sistemático que implica la recolección de datos y su análisis.

Aunque por mucho tiempo se han considerado como visiones diferentes tanto a la metodología cuantitativa como cualitativa donde se cree que "la base del divorcio entre ambos enfoques se ha centrado en la idea de que un estudio con un enfoque puede neutralizar a otro" (Portillo, 2005, pág. 169). Son las contradicciones que se pueden generar entre la información cuantitativa y cualitativa en los resultados un punto negativo. De este modo, se tomará en cuenta la presente

información para tener un óptimo desarrollo en todo el proceso del análisis de la investigación.

Selección y justificación de la técnica de investigación.

De manera inicial, se utiliza en la metodología cuantitativa como técnica la encuesta, tomando como herramienta el cuestionario. Hernández-Sampieri, Fernández, & Baptista (2014) menciona que esta técnica "se basa en preguntas que pueden ser cerradas o abiertas. Sus contextos pueden ser: autoadministrados, entrevista personal o telefónica, vía internet" (pág. 197).

Mientras que para Romo (1998) es "(…) una herramienta fundamental para el estudio de las relaciones sociales (…) por ser un instrumento indispensable para conocer el comportamiento de sus grupos de interés y tomar decisiones sobre ellos" (pág. 33).

Se toma la encuesta como técnica por ser la más utilizada y contener preguntas abiertas o cerradas, al igual que mucha gente se encuentra familiarizada a ella. Sus ventajas son:

> "Primero, pueden utilizarse para investigar los problemas en los ambientes reales (…). Segundo, el costo de las encuestas es razonable considerando la cantidad de información recopilada (...). Una tercera ventaja es que es posible recopilar una gran cantidad de información con relativa facilidad de una variedad de personas" (Portillo, 2005, pág. 321).

Según Portillo (2005), indica que la encuesta como técnica ayuda a encontrar muchas variables que permiten utilizar estadísticos multivariados con el fin de analizar las referencias. Cabe señalar que las preguntas cerradas en el cuestionario tienen la facilidad de ser codificadas para su análisis, pero su desventaja es la limitante que enfrenta a sus respuestas. En tanto que las preguntas abiertas al proporcionar mayor información son muy útiles cuando no se cuenta con ninguna información sobre el tema o es insuficiente. El problema que presentan es la dificultad que se tiene al codificar, clasificar y analizar (pág. 322).

De manera secuencial, se utiliza el método cualitativo con la técnica de etnografía, tomando como herramienta el registro realizado de la observación participante.

Debido a que la etnografía es un método que ayuda a definir el comportamiento de un grupo, será de mucha utilidad al analizar la información a través de la herramienta de observación participante. Galindo (1998) expresa que "la etnografía tiene una vocación del otro, lo busca, lo sigue, lo contempla. Su asombro se resuelve muchas veces en la racionalidad de los propios referentes, pero también hace estallar la certidumbre y alerta a la imaginación" (pág. 347). Dicho de otra manera, ayuda a percibir las formas de relacionarse en el entorno a desarrollar la investigación, siendo de gran utilidad en el registro objetivo que se lleva a cabo de manera participativa.

Debido a que la información etnográfica se ha ido transformando con el tiempo, su actual función ayuda a la comunicación de entender al otro para conocerlo y relacionarse con él (Galindo, 1998). Es por ello que, dentro de la observación, ver y oír se vuelve esencial para lo que se desee estudiar.

En cuanto a la herramienta de observación participante o también llamada observación antropológica la cual será individual, Ander-Egg (1995) la menciona como "(…) la participación real del observador en la vida de la comunidad, del grupo o de una situación determinada" (pág. 98). Siendo esta técnica la que va a ayudar a la obtención de resultados por ser partícipe de la comunidad que se investiga.

Una vez que se hayan recabado los datos, se procede a su análisis con la finalidad de triangular información para la obtención de un mejor resultado.

Objetivos de investigación.

- Los objetivos de investigación a trabajar son para ambas metodologías.

Objetivo general:

- Indagar los factores que influyen en la baja autoestima de los niños y niñas de 3 a 12 años de la colonia Hogares Ferrocarrileros en la delegación Azcapotzalco.

Objetivos particulares:

- Describir qué es la autoestima, así como su importancia.
- Describir la importancia de una autoestima saludable y la forma en que afecta o beneficia en la edad de 3 a 12 años.
- Describir los juegos tradicionales que existen en México.
- Analizar los diferentes tipos de juegos tradicionales que existen en México los cuales se realizan sin la intervención de tecnología

Perfil del informante.

- El perfil del informante para ambas metodologías son las familias que habitan dentro de la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros en la Alcaldía Azcapotzalco y cuentan con hijos de 3 a 12 años de edad.

Tamaño de la muestra.

Para sacar el nivel de muestra, se realizó el cálculo a través de la calculadora SurveyMonkey donde el tamaño de la población es de 100 familias con un nivel de confianza del 90%, margen de error del 9% y tomando como muestra a 46 familias. Cabe señalar que debido a la pandemia decretada en enero del 2020 por el

coronavirus COVID-19, se tuvieron que limitar las muestras por el aislamiento social requerido para evitar contagios y poner en riesgo la salud tanto de las personas como la propia.

Para obtener la muestra, se tomó la siguiente ecuación de la página de SurveyMonkey (SurveyMonkey, 2019).

$$\frac{\frac{z^2 \times p\,(1-p)}{e^2}}{1 + \left(\frac{z^2 \times p\,(1-p)}{e^2 N}\right)}$$

Explicación de la ecuación:

- N = tamaño de la población • e = margen de error (porcentaje expresado con decimales) • z = puntuación z
- La puntuación z es la cantidad de desviaciones estándar que una proporción determinada se aleja de la media.

Instrumento metodológico: cuestionario

Las variables que se manejan son:

1. Violencia
2. Autoestima

La definición operacional de las variables es:

- 1.- Violencia: Es el uso intencional de la fuerza o el poder físico, de hecho, o como amenaza, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones.

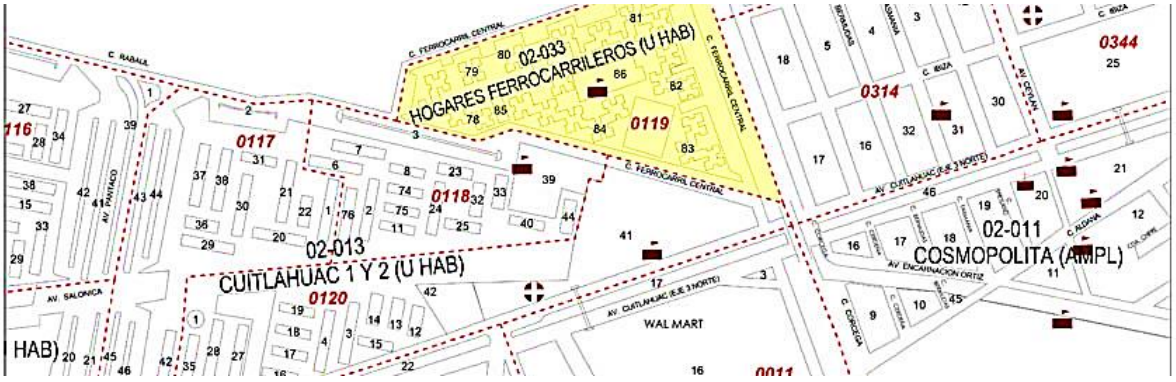
- 2.- Autoestima: Valoración positiva que se tiene a uno mismo.

Instrumento metodológico: observación participante

Debido al aislamiento social que se tuvo por el COVID-19 desde marzo del 2020, se realizó la guía de observación del contacto que se tuvo tanto con padres como con sus hijos de la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros, un mes antes del confinamiento.

Cabe señalar que la Unidad Cuitláhuac cuenta con un pequeño parque y el kínder República Islámica de Irán, donde padres de familia de ambas unidades asisten con sus hijos como se muestra a continuación.

Ilustración 1. Croquis



Fuente: (Instituto Electoral del Distrito Federal, 2010)

Ilustración 2. Kínder República Islámica de Irán



Fuente: Realización propia

Los tópicos de observación a utilizar son:

1. Violencia
   1.1. Cómo es la interacción entre los padres e hijos en los momentos de juego.
   1.2. Actitud de los padres ante un conflicto que tenga su hijo.

2. Autoestima
   2.1. Comportamiento que muestran los niños en los momentos de juego hacia otros niños.

A continuación, se muestra el libro de códigos con su definición operacional:

Tabla 14. Libro de códigos.

Dimensión		**Definición operacional**	**Código**
Violencia	Interacción entre padres e hijos	Relación que se tienen unos a otros	V.I.
	Actitud de los padres ante un conflicto	Postura que se toma ante una situación de desacuerdo entre dos o más personas	V.A.
Autoestima	Comportamiento mostrado por los niños al jugar	Conducta de una persona	A.C.

Fuente: Realización propia

Instrumento para la encuesta

Para la recolección de datos de manera cuantitativa, se diseñó como herramienta un cuestionario aplicable a la muestra de este proyecto.

Primeramente, se realizó una prueba piloto, pero no cumplió con los objetivos del proyecto por lo que se tuvo que realizar un nuevo cuestionario ubicado en el anexo I.

Instrumento para la etnografía

Para la recolección de datos de manera cualitativa, se utilizó como herramienta un diario de campo para desarrollar la observación participante.

Las ocho situaciones presentadas dentro del parque de la Unidad Habitacional, se encuentra en el anexo II.

Análisis de resultados cuantitativos

El análisis de resultados cuantitativos que se obtuvo de las encuestas, se muestra en el anexo III junto con sus gráficas.

Análisis de resultados cualitativos

El análisis de resultados cualitativos que se realizó de los ocho casos de observación participante, se encuentran ubicados en el anexo IV.

Matrices de datos

Las matrices de datos más relevantes en función a los tópicos de observación se muestran en el anexo V.

Análisis de cruce de datos

A continuación, se muestra un análisis de la información que se obtuvo de los datos cuantitativos reflejados en las encuestas, así como del informe cualitativos que se muestran en la observación participante.

A través de los resultados reflejados en la encuesta, se obtuvo que el 76% de las personas encuestadas mostraron ser del sexo femenino, el 44% son de 35 a 44 años. 46% cuenta con el nivel de licenciatura mientras que de preparatoria son el 31%. 54% se encuentra casado, siendo un 78% quien tienen de uno a dos hijos. 44% de esos menores son de 3 a 5 años donde el 45% son preescolares.

Cuando se les preguntó a los padres a través de la encuesta si habían sufrido algún tipo de bullying en la escuela, el 61% lo negó, pero en el análisis de la observación participante que se obtuvo en el parque de los mismos niños que asisten al kínder República Islámica de Irán, se obtuvo que la mayoría de niños golpeaba a otros, ignoraba u ofendía de manera natural, cosa que se contradice con el 85% de los padres que indicaron haberle enseñado a su hijo a solucionar los conflictos acusando a su agresor. Solo el 13% indicaron regresar la acción.

Cabe señalar que el 74% de los padres mencionó tener hijos con un buen rendimiento escolar, por lo que entonces, cualquier tipo de bullying no les ha afectado en este campo o al menos que ellos se hayan percatado.

Respecto a la convivencia, el 81% de padres asiste al parque con sus hijos. El 78% considera que tienen buena interacción con otros niños al jugar. El 37% se enoja fácilmente, mientras que otro 37% lo hace a veces.

Del 63% de padres, perciben que sus hijos siguen las reglas dentro del juego. Un 89% observa que sus niños, solucionan de manera pacífica los conflictos y un 83% de los menores no considera que los demás los superen, siendo el 89% quienes se aceptan tal y como son, por lo que el 76% muestra no desanimarse de lo que hace, mientras que otro 76% puede expresar sus sentimientos con facilidad y solo el 49% a veces muestra tolerar sus fracasos.

En la observación participante que se llevó a cabo tanto en el kínder como en el parque, se pudo observar la poca convivencia entre los padres e hijos en la mayoría de casos. Con respecto a la solución de conflictos enseñado por parte de los padres, se contradice debido a que los mismos tutores mostraron solucionar los conflictos de manera agresiva, ignorando o quedarse callados ante el hecho. Pero el reflejo de los niños para solucionar algún conflicto tampoco fue de manera pacífica, pues en lo que unos golpeaban, ignoraban o decían palabras ofensivas como defensa, había algunos que se quedaban callados sin importarles el mal trato de algún otro compañero con tal de complacerle.

Otro de los aspectos importantes es haber observado en los niños, berrinches para obtener la atención de los padres o mostrar su descontento ante un juego, así como problemas para socializar, seguir reglas y lidiar con la frustración.

Con respecto a la encuesta se obtuvo que el 89% de los padres no suele comparar a su hijo con alguien más, el 63% mostró elogiarlo y el 58% indicó que prefiere dialogar cuando no es obedecida alguna orden dada. Pero en los datos de la observación participante, se mostró que en el parque si algún niño practicaba algún nuevo juego o reto entre sus compañeros, no recibía ningún alago por parte de los padres debido a estar en el celular o platicando con alguien más.

Respecto a las actividades realizadas entre padres e hijos, el 63% lleva a sus hijos al cine una vez al mes. El 38% de dos a tres veces por semana asiste al parque, el 37% realiza manualidades solo una vez al mes. 63% asiste al zoológico cada seis meses, el 62% de los padres realiza las tareas escolares juntos. El 28% una vez al mes practica juegos de mesa. El 41% se sienta a platicar con sus hijos todos los días. El 49% concurre museos cada seis meses mientras que el 42% asiste a actividades culturales cada seis meses.

En relación a la importancia de fomentar la cultura mexicana a sus hijos, el 93% de padres mencionó ser importante, donde el 39% de sus hijos juega el avión una vez al mes, 62% nunca juega al resorte, 43% tampoco a Doña Blanca. De la gallinita ciega el 43% nunca lo juega, ni el bote pateado con un 58%, al igual que cebollitas un 56%. Algunos otros juegos que también nunca son practicados son: 56% los listones, 28% los quemados, 54% canicas, 24% encantados, 28% las estatuas y un 39% a la víbora de la mar.

Esta información sobre la cultura mexicana recabada en las encuestas no coincide con lo mostrado en el parque, debido a solo observar algunos juegos como atrapadas o encantados.

Debido a la importancia de la convivencia en familia para generar una buena autoestima, el análisis mostró la falta de interacción que se tiene entre padres e hijos. La necesidad de no solo llevar al parque a los hijos, sino también transmitirles a través de la oralidad y participación, juegos tradicionales que son importantes de la cultura mexicana. No es jugar por jugar. Es jugar por aprender, por desarrollar niños con amor que lidien con la frustración o críticas y enseñarles el valor tan preciado que tienen sus vidas, pero también la importancia de ver al otro no como un enemigo, sino con empatía para generar adultos capaces de ayudarse mutuamente lejos de la violencia que se vive día a día.

Análisis FODA

Fortalezas	**Debilidades**
Los papás llevan a sus hijos al parque como recreación. El espacio del parque es propicio para la comunicación entre padres y para realizar actividades en familia. La interacción de habitantes de ambas unidades puede ayudar a que se sensibilice a más familias.	Los padres no son conscientes de la violencia que ejercen, aunque puede ser un valor cultural introyectado que no les causa reflexión alguna de sus hechos. Falta de muestras de afecto por parte de los padres. Niños con problemas de interacción social.
Oportunidades	**Amenazas**
Si se logra concientizar a los padres sobre el tema de violencia, se puede fortalecer la autoestima de la familia. Al mostrarles a los padres la importancia de los juegos tradicionales mexicanos, se ayuda a que permanezca parte de la cultura. No solo se puede concientizar sobre violencia y autoestima a los habitantes de la Unidad Hogares Ferrocarrileros, sino también a los de la Unidad Cuitláhuac.	Falta de interés sobre el tema de violencia Ignorar los patrones de violencia que se viven desde casa debido a normalizarlos. Desistir en ayudar a desarrollar una autoestima saludable de padres a hijos. Indiferencia por los juegos tradicionales mexicanos.

Fuente: Realización propia

Capítulo III. Estrategia de comunicación

En la estrategia de comunicación se han desarrollado objetivos tanto generales como particulares que ayudan a ampliar la campaña siendo puntos importantes: la mejora de la autoestima, sensibilizar, informar y promover tanto el conocimiento como la participación en las consecuencias que ocasiona la violencia, así como la importancia del juego, actividades y lo que conlleva una relación de padres e hijos.

Metas

A corto plazo

- Se pretende que los niños trabajen de forma activa los juegos tradicionales adaptándolos para fomentar una autoestima saludable con la participación activa de los padres
- Se busca la participación de los padres y cooperación al realizar las actividades recreativas.

Mediano plazo

- Fomentar una buena relación entre padres e hijos.
- Buscar que los niños jueguen con mayor soltura los juegos tradicionales.
- Que, a través de los juegos y estrategias tomadas para aumentar la autoestima, el niño se sienta con entusiasmo y feliz para comenzar a aplicarlo en su diario vivir.

Largo plazo

- Al conseguir sensibilizar y concientizar a los padres e hijos sobre la importancia de una autoestima saludable, se espera que tenga un impacto favorable para continuar fomentando desde casa el amor y atención que un niño necesita, para un mejor desarrollo en cualquiera que sea su entorno.
- Que el niño cada día crezca sintiéndose amado, importante y feliz, generando una autoestima saludable que dará frutos en su crecimiento.
- Se espera que los juegos tradicionales mexicanos, sigan pasando de generación en generación a través de su práctica y oralidad.

Objetivo general

- Mejorar la autoestima en los niños y niñas de 3 a 12 años dentro de la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros.

Objetivos particulares

1) Sensibilizar a los niños de 3 a 12 años sobre la autoestima.

2) Mejorar el conocimiento en los padres sobre la autoestima en sus hijos.

3) Informar a los padres sobre la violencia y el impacto que tiene sobre sus hijos.

4) Promover el juego para mejorar la autoestima.

5) Promover la participación de la comunidad en la implementación de actividades y talleres.

Actores

- Los actores que forman parte de esta estrategia de comunicación son los papás y mamás de los niños de 3 a 12 años de edad que habitan en la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros en la alcaldía de Azcapotzalco.

Beneficiarios

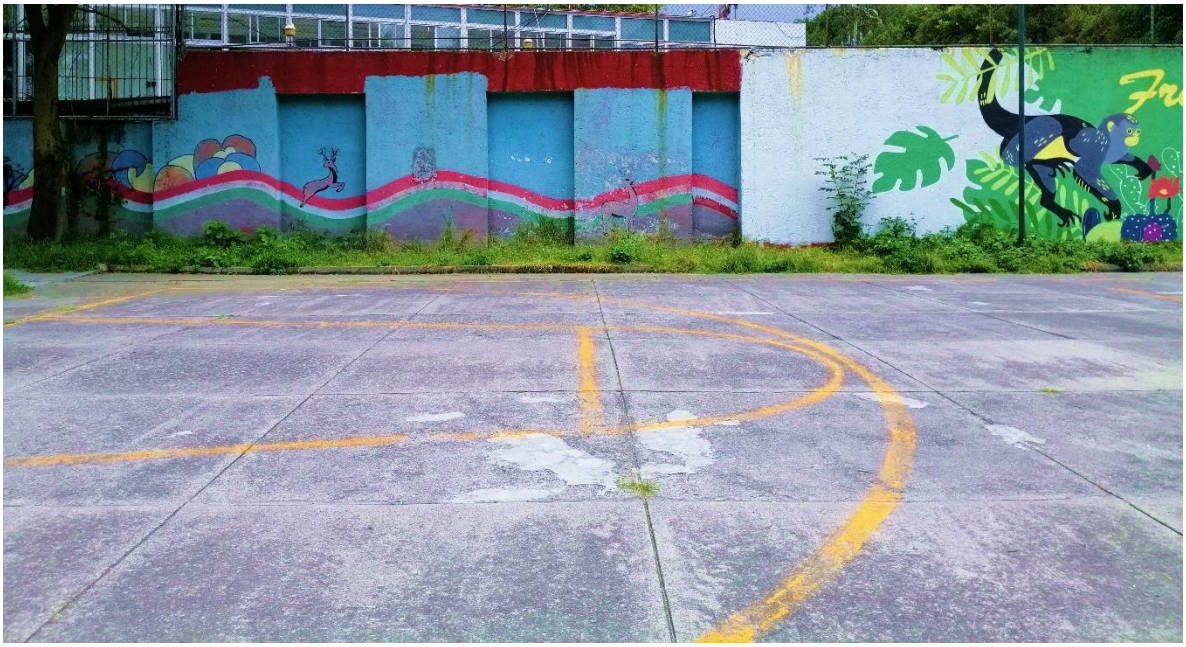
- Los beneficiarios de esta estrategia de comunicación se han dividido por primarios y secundarios debido a estar juntas ambas unidades, donde los padres de la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros, asisten a jugar con sus hijos al parque que se encuentra a unos cuantos pasos en la Unidad Cuitláhuac.
- Los beneficiarios primarios son los niños de 3 a 12 años de edad que habitan en la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros en la alcaldía de Azcapotzalco.
- Los beneficiarios secundarios son los niños de 3 a 12 años de edad que habitan en la Unidad Cuitláhuac en la alcaldía Azcapotzalco.
- Debido a la interacción que tienen ambos beneficiarios, cabe señalar que el principal trabajo va enfocado en los habitantes de la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros.

Ilustración 3. Parque de la Unidad Cuitláhuac



Fuente: Realización propia

Ilustración 4. Parque de la Unidad Cuitláhuac



Fuente: Realización propia

Perfil sociodemográfico y socioeconómico de los beneficiarios.

Para realizar la descripción sociodemográfica y socioeconómica de la alcaldía Azcapotzalco que es donde se ubica la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros, se recurrió al informe anual sobre la situación de pobreza y rezago realizado por el Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social CONEVAL y en colaboración con el Instituto Nacional de Estadística y Geografía INEGI realizado en el año 2010 (Secretaría de Desarrollo Social, 2010).

A continuación, se muestran los siguientes datos recabados.

Indicadores Sociodemográficos

La población total de la alcaldía es de 414,711 personas siendo el 4.7% de la población en la entidad federativa, habiendo 114,084 hogares (4.8% del total de hogares en la entidad federativa) con un tamaño promedio en los hogares de 3.6, de los cuales 38,212 son conducidos por jefas de familia (5.1% del total de la entidad federativa).

El grado promedio de escolaridad de la población de 15 años o más es de 10.8%

En 2010, la alcaldía cuenta con 155 escuelas preescolares (4.5% del total de la entidad), 168 primarias (5% del total) y 69 secundarias (4.9%). Cuenta con 24 bachilleratos (4.2%), 4 escuelas de profesional técnico (4.2%) y 23 escuelas de formación para el trabajo (4.5%), sin contar con ninguna primaria indígena.

Medición multidimensional de la pobreza

Se encuentran en pobreza 79,638 individuos (20.6% del total de la población), de los cuales 76,189 (19.7%) presenta pobreza moderada y 3,449 (0.9%) están en pobreza extrema.

La condición de rezago educativo se vio afectada en un 8% de la población, esto es 30,829 personas.

Las personas sin acceso a servicios de salud son de 23.5%, equivalente a 90,877 personas.

El 39.7% de la población tuvo carencia por acceso a la seguridad social siendo 153,370 personas afectadas.

Las viviendas reportadas con mala calidad de materiales y espacio insuficiente son de 4.5% total de 17,231 personas. Las que no tienen los servicios básicos de 0.6% siendo 2,179 personas afectadas.

49,734 personas tienen carencia por acceso a la alimentación siendo un 12.9% de la población.

Indicadores asociados al índice de rezago social

Las viviendas que cuentan con un solo cuarto son 3,769 (3.3% del total), 673 tienen piso de tierra (0.6%), 584 viviendas no disponen de agua entubada de la red pública (0.5%), 147 no tienen ningún bien (0.1%), 118 viviendas no disponen de drenaje (0.1%) y 28 no disponen de energía eléctrica (0%).

La población que no es derechohabiente a ningún servicio de salud es de 103,119 (24.9%), 73,809 son población de 15 años y más con educación básica incompleta (22.8%), 20,567 de viviendas no disponen de lavadora (18%), 6,815 viviendas no disponen de refrigerador (6%), 1,269 de la población de 6 a 14 años no asiste a la escuela (2.5%), 5,235 de la población de 15 años o más es analfabeta (1.6%) y 1,184 viviendas no tienen excusado o sanitario (1%).

Estrategias

El presente trabajo consiste en una intervención diseñada para fomentar una autoestima saludable en los menores de 3 a 12 años de edad. A través de este diseño, se intenta que la familia trabaje de forma activa no solo la autoestima sino la implementación de los juegos tradicionales mexicanos para no olvidar parte de nuestra cultura.

Al fomentar una autoestima saludable, se logrará romper con ese círculo vicioso sobre “violencia, genera violencia” dando pie a una mejor convivencia.

Las actividades a realizar son a través de 5 estrategias cada una con ciertas tácticas diseñadas con los objetivos planteados. Es por ello que, para lograr la participación y el empleo de estos juegos, se ha creado una campaña donde se usarán algunos juegos como Stop, Cebollitas, El avión, Bote pateado, entre otros.

A continuación, se muestran las estrategias a implementar:

Tabla 15. Estrategias.

Estrategia	Táctica
1. Interinstitucional	• Convenios de participación
2. Artística	• Obra de teatro
3. Mediática	• Campaña de difusión
4. Educativa	• Talleres para padres • Talleres para niños
5. Recreativa	• Jugando a lo mexicano

Fuente: Elaboración propia

Análisis de estrategias:

Interinstitucional

Esta estrategia es muy importante debido a que anteriormente han existido programas de juegos y convivencia en la Unidad Habitacional a implementar esta campaña, siendo los resultados desfavorables por la falta de organización y planeación de estrategias.

Se busca la participación tanto de los padres de familia como de la alcaldía a través del compromiso con la comunidad para la implementación de estrategias diseñadas con las necesidades específicas de esta población.

Artística

A través de las actividades culturales donde se muestran escenas, imágenes, metáforas y emociones es posible se recuerde con mayor facilidad, debido a que puede tocar recuerdos y sacar a flote sentimientos guardados que de alguna manera necesitan ser confrontados (Jenatsch & Bauer, 2016).

Esta estrategia se desarrolla pensando en la edad y tipos de aprendizaje junto con la creación artística del niño que ayude a visualizarse en el entorno de su hogar y construir un pensamiento de comprensión, tolerancia y valores.

La parte artística ayuda a la formación intelectual del niño, así como a su expresión verbal, gestual, de observación, reflexión e imaginación.

Mediática

Con esta estrategia se busca hacer una campaña de difusión para sensibilizar y poder llegar a muchos hogares dentro de la Unidad Habitacional Hogares

Ferrocarrileros al igual que a la Unidad Habitacional Cuitláhuac por su cercanía. El principal objetivo de esta estrategia es difundir las actividades a realizar como talleres, pláticas y juegos para que participen y se sensibilicen sobre el tema de la autoestima y violencia.

Los productos impresos al ser la herramienta más utilizada para promover nuevos métodos o sensibilizar sobre temas complejos, es de mucha utilidad por el grado de aceptación que tienen donde pueden servir para fijar conceptos o ilustrar los pasos a seguir en un proceso determinado (Jenatsch & Bauer, 2016).

Tanto las redes sociales como diversas plataformas, son de gran apoyo para difundir esta campaña. Adecuar la información de difusión es importante para nuestro público meta.

Educativa

Con esta estrategia se busca la interacción comunicativa tanto con padres como hijos, siendo el tema principal la autoestima. Generar un buen discurso, es imprescindible para atraer la atención de la familia y lograr el objetivo de este proyecto.

La planeación de talleres tomando en cuenta el medio educativo será la clave para desarrollar tácticas que muestren resultados favorables basándonos en que “Siendo la comunicación oral más antigua, directa y emocional sirve para crear confianza (…) Definir necesidades, verificar resultados y mediar en conflicto” (Jenatsch & Bauer, 2016, pág. 22).

Recreativa

Dentro de la teoría de Karl Groos existen 3 perspectivas sobre el juego, como son la excesiva energía que tienen las personas, la segunda habla de cómo el juego

puede ofrecer relajación y la tercera habla del juego como un factor de preparación para la vida adulta (Martínez, 2008).

Esta estrategia está pensada en la relación que tiene el niño con el juego, así como su aprendizaje, desarrollo y de qué manera puede influir en su autoestima. Cabe señalar que el diseño de talleres es basado en la ludificación que sirve para aumentar la motivación, generar interés, favorecer la colaboración, desarrollar habilidades y mejorar la creatividad, promoviendo a su vez el trabajo en equipo. Por lo tanto, cada actividad ha sido planeada y desarrollada con un propósito y no solo por la cuestión recreativa.

Justificación de cada estrategia dentro de este proyecto.

Para realizar estas estrategias junto con sus tácticas, se tomó en cuenta la comunicación interpersonal debido a la problemática planteada, donde la interacción es muy importante para la adaptación y comprensión de las acciones que se están suscitando.

Los niños a través del juego aprenden de una mejor manera estando en un espacio abierto que les haga sentir libres de expresarse, por lo tanto, se pretende tener un buen medio de difusión a través de impresiones distribuidas por toda la Unidad Habitacional, así como el uso de diversas plataformas de internet, lo cual se considera benéfica para atraer la atención tanto de padres como hijos. Por otro lado, se pretende tener convenios de participación por parte de la Alcaldía Azcapotzalco y de un comité vecinal, para poder desarrollar e implementar las actividades y talleres a padres e hijos de las diferentes estrategias descritas.

De esta manera, al realizar la estrategia artística, mediática, educativa, recreativa e interinstitucional, se busca sensibilizar a las familias, así como su cooperación y participación para fomentar una autoestima saludable desde casa.

Marco Lógico

A continuación, se muestra la información dividida para una mejor compresión en resumen narrativo, indicador de evaluación, medio de verificación y supuesto.

Tabla 16. Marco Lógico

Resumen narrativo	Indicador de evaluación	Medio de verificación (son las evidencias)	Supuesto
Concientizar de la importancia de la autoestima en los niños en edad de 3 a 12 años.	Poder observar la conciencia que los padres muestran en torno a sus hijos.	Cuestionario. Hoja de evaluación	Falta de interés. Falta de difusión. Falta de recursos.
Mejorar la autoestima en los niños y niñas de 3 a 12 años dentro de la Unidad.	A través de actividades como el juego, tanto individuales como familiares, se busca una autoestima saludable.	Etnografía fotográfica. Hoja de evaluación	Falta de interés. Falta de difusión.
Sensibilizar a los niños de 3 a 12 sobre la autoestima.	Se realizarán talleres y manualidades sobre la importancia que cada uno tiene, así como el respeto hacia los demás.	Formato de inscripción. Etnografía fotográfica. Hoja de evaluación	Falta de interés. Falta de difusión. Falta de recursos.
Mejorar el conocimiento en los padres sobre la autoestima en sus hijos.	Se mostrará información sobre la autoestima y su influencia en el crecimiento del menor a través de pláticas y material impreso.	Formato de inscripción. Hoja de evaluación	Falta de interés. Falta de difusión. Falta de recursos.
Informar a los padres sobre la violencia y el	Se mostrará diversa información como fotografías, cifras y	Formato de inscripción. Hoja de evaluación	Falta de interés. Falta de difusión.

Resumen narrativo	Indicador de evaluación	Medio de verificación (son las evidencias)	Supuesto
impacto que tiene sobre sus hijos.	antecedentes sobre la violencia intrafamiliar.		Falta de recursos.
Promover el juego para mejorar la autoestima.	Se busca fomentar el conocimiento sobre la autoestima y violencia que se da en diferentes entornos.	Etnografía fotográfica. Formato de inscripción. Hoja de evaluación	Falta de interés. Falta de difusión. Falta de recursos.
Promover la participación de la comunidad en la implementación de actividades y talleres.	Se pretende que el 20% de los habitantes de la Unidad participe en las actividades.	Formato de inscripción. Constancia de asistencia de participación.	Falta de interés. Falta de difusión. Falta de recursos.
Obra de teatro.	Que exista interés por parte de la comunidad por presenciar el evento.	Etnografía fotográfica. Formato de inscripción. Hoja de evaluación	Falta de interés. Falta de difusión. Falta de recursos.
Campaña de difusión.	Se utilizará una estrategia de difusión mediática para promover la campaña.	Carteles. Promoción a través del Blog compartido mediante la página de Facebook.	Falta de recursos. Poca difusión.
Talleres para padres.	Que los padres estén interesados en participar en los talleres.	Etnografía fotográfica. Formato de inscripción. Hoja de evaluación	Falta de interés. Falta de difusión. Falta de recursos.
Talleres para niños.	Que los niños estén interesados en participar en los talleres.	Etnografía fotográfica. Formato de inscripción. Hoja de evaluación	Falta de interés. Falta de difusión. Falta de recursos.

Resumen narrativo	Indicador de evaluación	Medio de verificación (son las evidencias)	Supuesto
Jugando a lo mexicano.	Que los hijos estén interesados en participar a través de talleres.	Etnografía fotográfica. Formato de inscripción. Hoja de evaluación	Falta de interés. Falta de difusión.
Convenios de participación.	Verificar el número de vínculos institucionales que se hacen para apoyar el proyecto.	Convenios firmados.	Falta de interés. Cambio de Gobierno.

Fuente: Realización propia.

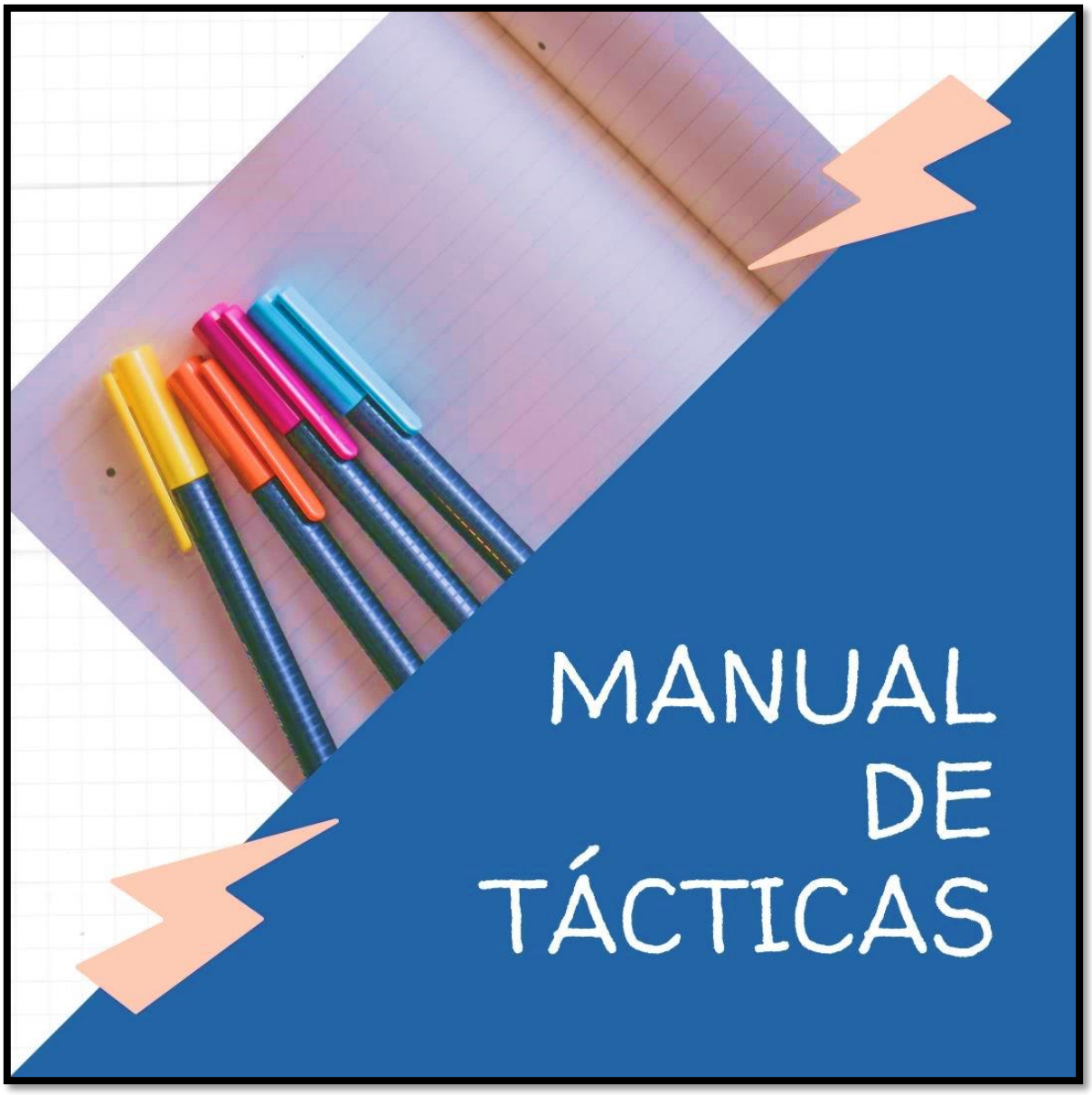
Factibilidad y Viabilidad del proyecto

La viabilidad de este proyecto es sensibilizar a la gente sobre los problemas que está ocasionando la violencia debido a que, dentro de la Alcaldía Azcapotzalco, se muestran grandes niveles de incidencia delictiva con 20,764 casos en agosto del 2019. 19,874 en septiembre y 20,206 casos en octubre (Dirección General de Política y Estadística Criminal, 2019).

Dentro de la concentración de mayores delitos, en tercer lugar, se encuentran los cometidos contra la familia lo que muestra la violencia que se llega a dar dentro del hogar y donde los niños están a la intemperie sobre esta problemática, por lo que con esta campaña se pretende sea factible para sensibilizar a las familias sobre las consecuencias que afectan de por vida el uso de violencia dentro de casa.

No solo es mostrar las consecuencias de actos físicos y psicológicos violentos, sino concientizar a la población sobre la importancia de generar una autoestima saludable, es por ello que se considera pertinente el apoyo de la Alcaldía Azcapotzalco para realizar esta campaña debido a la poca funcionalidad que han tenido algunos proyectos implementados en esta Unidad Habitacional los cuales se han abandonado.

Manual de tácticas



Táctica 1. Interinstitucional



Táctica Interinstitucional

En lo que se refiere a esta estrategia, la vinculación que se propone con la Alcaldía Azcapotzalco consiste en apoyar a que este proyecto se implemente para la mejora de las familias, tanto en la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros, como en la Unidad Cuitláhuac por su cercanía. Para ello se requiere del apoyo financiero, así como de recursos humanos que puedan apoyar a desarrollar este proyecto.

Cabe mencionar que anteriormente han existido programas de juegos y convivencia en la zona de juegos de la Unidad Cuitláhuac, pero no se obtuvieron grandes resultados debido a que el personal solo llevaba balones, raquetas, cuerdas y hula hula, entre otros, dejando que el niño escogiera qué quería jugar sin una organización previa o con alguna finalidad en el juego, lo que llevó al desinterés de los niños.

Se pretende exista un compromiso de la alcaldía que pueda llevar a la comunidad a ser más participativa y organizada para la implementación de cada estrategia, con la finalidad de sensibilizar sobre la importancia del juego para fortalecer la autoestima, así como vincularla con la vida cotidiana.

Del resultado total del presupuesto, se pretende que lo financie la Alcaldía Azcapotzalco proponiéndola como coautor de este proyecto diseñado para los ciudadanos en especial a las familias que habitan dentro de ambas unidades, tomando en cuenta que los delitos contra la familia se encuentran en tercer lugar, siendo la violencia un gran factor de riesgo en aumento. Por otro lado, también se busca promocionar el logotipo de la Alcaldía en cada material impreso y electrónico para mostrar el trabajo realizado.

Táctica 2 Cuentacuentos



Desarrollo de Táctica.

Estrategia:	**Artística**
Táctica:	Cuentacuentos
Duración:	Se realizarán una obra con duración aproximada de una hora.
Propósitos:	➢ Sensibilizar sobre la manera en que afecta la violencia ➢ Concientizar sobre las consecuencias de una baja autoestima ➢ Vincular la fortaleza de la autoestima a su vida cotidiana.
Lugar de desarrollo:	Dentro de la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros en el salón de usos múltiples.
Actores Sociales**:**	Este proyecto va dirigida a las familias con hijos de 3 a 12 años que viven en la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros como actores principales y como actores secundarios, se invitará a las familias de la Unidad Habitacional Cuitláhuac por su cercanía.
Personas inscritas	Número máximo de 50 personas. Número mínimo para realizar la actividad de 10 personas.
Temática:	• ¿Qué es la violencia y cómo la viven día a día en diferentes entornos? • ¿Cómo pueden evitar los efectos de la violencia a través de una sana autoestima?

	• ¿Cómo pueden fortalecer la autoestima a través de acciones?
Recursos Humanos:	Se tendrá la participación del comité vecinal de padres de familia para la organización de la obra, así como 5 personas de apoyo por parte de la delegación.
Fotógrafo:	Se necesitará ya sea un fotógrafo para la toma de evidencias del evento o cualquier persona que cuente con un celular de gama media para registrar de manera visual con una resolución mínima de 20Mp.
Datos importantes de los apoyos requeridos	➢ Al finalizar, ser partícipe de recoger todo el material y entregar el lugar de manera limpia. ➢ El tiempo de recepción para las actividades será de 10 minutos para los papás y niños. ➢ Tener el programa a la mano para cualquier duda o aclaración. ➢ Deben portar su gafete en todo momento.
Autor:	El autor original de esta obra es Cristina Rodríguez Lomba nacida en Paris el 25 de mayo de 1972 (Rodríguez, 2017). Periodista, guionista, escritora, historiadora y biógrafa española de expresión francesa. Casada con Frédéric Neuwald, también escritor, numismático y supervisor de efectos especiales.
Adaptación	La obra original es realizada por la autora Cristina Rodríguez Lomba con el nombre de Kitete y sus hermanos (Rodríguez, 2017), cabe señalar que se hizo la

	adaptación del guion original por parte de Evelyn Jazmín Delgadillo Pérez.
Sinopsis	La historia trata sobre una mujer sin familia que vive sola la cual, todas las noches admira las estrellas y anhela tener compañía. Debido a su arduo trabajo vive cansada, sin ganas de nada. Su vida es muy triste hasta que un día las estrellas se compadecen de ella y bajan a la tierra en forma de niños. Todo marcha bien hasta que la mujer tiene un episodio de enojo sobre el pequeño más débil por ser diferente a los demás, no mide sus palabras y acciones aprendiendo la gran lección de que las palabras pueden quitarle el brillo al ser más amado.
Medio Informativo:	Para la difusión de este evento se realizará la impresión de 200 volantes con la información de la obra, fecha y lugar a realizar para seguir difundiendo e invitando a las familias. Para la entrega de volantes, se realizará a través del personal de la alcaldía Azcapotzalco quince días antes del taller y se logre la audiencia deseada. Cabe señalar que, en cada actividad, se distribuirán volantes del siguiente taller para generar un mayor interés y también se publicará por Facebook.
Planeación de la obra:	Seis meses antes se realizará la petición a la Alcaldía de Azcapotzalco para gestionar todo el equipo técnico y los permisos necesarios. A su vez, se estará en contacto con

	la compañía teatral que realizará la obra para estar al pendiente de cualquier detalle que pueda surgir.
Compañía teatral:	Es importante la participación de una Compañía Teatral comprometida con la puesta en escena requerida. Debe contar con gran experiencia en el ámbito infantil debido a ser un público muy exigente con características específicas donde la creatividad es primordial, así como una buena narración oral.
Direcciones:	La Compañía teatral se encargará de la dirección de escena, asistente de dirección, coreógrafo, escenógrafo, musicalizador, encargado de vestuario, asistente de vestuario. A su vez, tendrá como responsabilidad al equipo técnico como de iluminación u otros efectos especiales y de sonido que utilice para la presentación. Cabe señalar que todo estará bajo la supervisión de la Alcaldía. El productor, el productor ejecutivo y los asistentes de producción serán seleccionados de acuerdo al perfil requerido para cumplir con el propósito de la obra.
Actores:	Para la realización de esta obra se necesita la participación de un cuentacuentos que sepa manejar la entonación, velocidad en la explicación y entusiasmo en la narración. La sugerencia de interpretación para los personajes es la siguiente:

	Maya: Mujer de 40 años que vive sola. Demacrada y triste. **Chavali:** Niño débil, torpe, lleno de mucho amor. Edad de 7 años. **Niños:** Niños seguros de sí, juguetones, fuertes, valientes, alegres. Edad de 7 años.
Vestuario:	La sugerencia de vestuario para los personajes es la siguiente: **Cuentacuentos:** vestuario de colores llamativos. **Mamá:** utilizará un sombrero ya viejo, un vestido largo y un paraguas que será como su bastón. **Chavali:** vestuario de marinerito con short azul marino, gorro y calcetas blancas. **Niños:** pantalón Azul marino, camisa blanca y gorra
Utilería:	Para la realización de esta obra se necesitarán los accesorios que el cuentacuentos convenga a sus intereses para presentar la obra, con base en su profesionalismo para narrar y cumplir el objetivo.
Requerimientos técnicos:	Debido a que la obra será realizada dentro de un salón de usos múltiples en la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros, se hará la solicitud para el patrocinio de la parte técnica a la Alcaldía de Azcapotzalco donde se solicitará lo siguiente:

	• 50 Sillas • 2 Bocinas JBL modelo PRX815 con tripie o similar • 2 Micrófonos inalámbricos Shure BLXSM58 o similar • 2 bases con Boom para micrófono • Cables de señal • Consola de audio SQ5 o similar
Escenografía	Al ser una obra de teatro infantil, se recurrirá a un escenario divertido, con una paleta de colores luminosos. La historia transcurre en una casa, por lo que se realizará la escenografía de la sala con una chimenea como sugerencia.
Música y ambientación:	Una vez que el cuentacuentos analice la obra, él determinará la musicalización a usar para lograr el objetivo de la obra.

Fuente: Realización propia.

Estrategia: **Artística** Sesión: **1**

Táctica: **Cuentacuentos** Duración: **1 hora**

Materiales:

- 50 sillas.
- 50 hojas de registro.
- 50 hoja de evaluación.
- 200 volantes de invitación.
- 50 plumas.
- 50 Sillas.
- 2 Bocinas JBL modelo PRX815 con tripie o similar.
- 2 Micrófonos inalámbricos Shure BLXSM58 o similar.
- 2 bases con Boom para micrófono.
- Cables de señal.
- Consola de audio SQ5 o similar

Desarrollo:

- **Hoja de registro**

- **Presentación del taller:**

  Bienvenida y explicación del taller
  Se les dará la bienvenida a los padres de familia a la obra de teatro y se les mencionará este proyecto dándoles las redes sociales y página del blog.

- **Obra:**

  Guion literario

  Obra teatral cuentacuentos
  La gran estrella que nadie podía ver
  Adaptación del cuento popular de Tanzania

  Autor: Cristina Rodríguez Lomba con la adaptación de Evelyn Jazmín Delgadillo Pérez

---

Personajes:
Narrador. Cuentacuentos
Mamá. Maya
Chavali. Niño pequeño
Estrellas. Niños

Presentación
El cuentacuentos dará la bienvenida: Hola amiguitos. ¿Cómo están? Es un gusto saludarlos y darle la bienvenida a esta obra tan maravillosa. Mi nombre es… Y he venido a contarles un cuento maravilloso. ¿Le gustan las estrellas? ¿Alguna vez han deseado ser una de ellas? Tienen un brillo maravilloso y les gusta estar en el cielo juntitas. Pero ¿qué pasaría si alguna de ellas pudiera bajar y estar al lado de nosotros? ¡Sería padrísimo no?
Pues comencemos.

NARRADOR: Había una mujer que vivía muy triste. No tenía esposo ni hijos. Todos los días salía por las mañanas a trabajar y regresaba muy cansada, sin ganas de hacer nada. Los platos estaban siempre sucios, la cama sin tender, apenas y podía lavar algo de ropa. No tenía con quien platicar ni reír.
Todos los días antes de dormir se asomaba por la ventana y miraba el cielo contemplando las brillantes estrellas.

MAYA: ¡Si tan solo tuviera compañía, así como las estrellas se tienen una a la otra, tendría con quien hablar, con quien sonreír, y no estaría tan solita! Necesito tanta ayuda en casa.

NARRRADOR: Maya lloraba sin cesar todas las noches hasta quedarse dormida, abrazando la almohada como su única compañía.
Un día las estrellas se miraron una a la otra y se pusieron a llorar. Habían visto lo triste que era la vida de aquella mujer y decidieron bajar a la tierra para iluminar su vida y ayudarle en todos sus quehaceres.
Maya ese día había llegado más cansada que nunca.
MAYA: ¡Que dolor! No aguanto mis pies. Quisiera una rica sopita caliente.

NARRADOR: Maya se dejó caer sobre el sofá sin darse cuenta de algo. Había 4 estrellas colgadas en las vigas de su casa. Tuvieron que apagar la luz que salía de ellas para no ser vistas, aunque la más pequeña no pudo subir y se tuvo que quedar a la orilla de la chimenea.
Al amanecer, Maya salió a trabajar como todos los días. Mientras, en su hogar sucedió algo increíble: ¡las cinco estrellas se transformaron en cinco niños!
Los cuatro que estaban colgados de las vigas llamaron al más pequeño que estaba junto a la chimenea gritando

ESTRELLAS: ¡Chavali, ayúdanos a bajar, por favor!

NARRADOR: Chavali les ayudó a descolgarse y en cuanto tocaron el piso, se convirtieron en 5 adorables niños. Pronto comenzaron a hacer todas las tareas de la casa. Para ellos era un juego divertido limpiar, lavar y hacer tareas del hogar, así que terminaron en un abrir y cerrar de ojos. Chavali, en cambio, se quedó quietecito al lado de la chimenea. Era muy pequeño y con pocas fuerzas, así que no era de mucha ayuda para sus hermanos.
Acabado el trabajo, Chavali les ayudó a subir otra vez a la viga y los cinco volvieron a transformarse en unas maravillosas estrellas apagando su brillo.
Por la noche Maya regresó a la casa y se dio cuenta de que todo estaba recogido y reluciente.

MAYA: ¡Qué extraño! ¿Quién habrá entrado a la casa? ¡Todo está limpio y ordenado!

NARRADOR: Se acostó y no pudo cerrar los ojos en toda la noche pensando en lo que había sucedido. Después de darle muchas vueltas, pensó.

MAYA: Mañana fingiré que voy a trabajar, pero me asomaré por la ventana para ver qué ocurre. ¡Necesito saber quién entra en mi casa a escondidas!

NARRADOR: Así lo hizo. Después de desayunar salió de su hogar, pero al llegar a dos calles se regresó. Caminó rápidamente para revisar y cuando llegó a la ventana, abrió muy despacito.
¡Casi se desmaya cuando observó lo que dentro sucedía! Como por arte de magia ¡las estrellas se transformaron en niños de verdad ante sus ojos!
Con el corazón agitado, escuchó las voces de los cuatro que estaban colgados de la viga.

ESTRELLAS: ¡Chavali, ayúdanos a bajar!

NARRADOR: Chavali, que seguía junto a la chimenea, extendió las manos para que pudieran bajar sin hacerse daño. Después, como el día anterior, comenzaron a limpiar el polvo, a barrer, y a dejarlo todo muy limpio.
Maya no pudo aguantar más y entró por sorpresa dando muestras de felicidad.

MAYA: ¡Qué emoción! ¡Mi casa está llena de niños! Es lo que más he deseado toda mi vida ¡Por favor, no se transformen en estrellas otra vez! Pueden vivir aquí y dejarme ser su mamá.

NARRADOR: Los niños aceptaron encantados y se quedaron a vivir allí.
Pasaron las semanas y los cuatro mayores se convirtieron en los hijos con los que Maya siempre había soñado: eran guapos, sanos, fuertes, muy listos. En cambio, el pequeño Chavali era un niño débil y enfermizo. Él no aprendía como los demás porque le costaba trabajo. Siempre se le caían las cosas de las manos, pero era muy feliz y disfrutaba ver que todos eran felices a pesar de

no ser igual a sus hermanos. Todo el tiempo se sentaba a la orilla de la chimenea y le gustaba imaginar que era una gran estrella con una luz radiante. Maya lo amaba como a los demás, pero no soportaba verlo ahí, sin hacer nada en todo el día.
Una mañana la mamá atravesó el comedor sosteniendo en sus manos una gran olla de frijoles por ser lo único que tenían para comer y sin querer tropezó con las frágiles y delgaduchas piernas de Chavali. No pudo evitar caerse al suelo y que todos los frijoles se desparramaran por todas partes.
Enfurecida, gritó a Chavali sin compasión:

MAYA: ¡Mira lo que ha pasado por tu culpa! ¡Si no estuvieras ahí, tirado en el suelo como un inútil, no habría tropezado contigo!

NARRADOR: Chavali la miraba con ojos llorosos sin poder decir una palabra. La mujer siguió gritando, aventando las cosas fuera de control

MAYA: Tus hermanos son buenos hijos, pero tú ni siquiera te mueves ¡No sé para qué te has transformado en niño si no sirves para nada

NARRADOR: Mientras Maya regañaba duramente a Chavali, lo jaloneo tan fuerte que no se dio cuenta del gran error que estaba cometiendo.
Las duras palabras de Maya lastimaron tanto a Chavali, que se fue transformando de nuevo en una estrella sin brillo.
¡Qué mal se sintió Maya cuando se dio cuenta del daño que había hecho con sus palabras y acciones! Corrió directo a abrazar aquella estrella lastimada y sin brillo. Lloró desconsoladamente, la abrazó y apretó junto a su pecho.

MAYA: Oh, no, ¡qué he hecho! ¡vuelve, mi querido Chavali, no lo decía en serio! Yo te amo tanto como a tus hermanos, ¡perdóname, mi niño, he sido muy cruel contigo!

NARRADOR: Pero a pesar de sus ruegos, Chavali no volvió a transformarse en niño. Siguió siendo una estrella.
Los cuatro hermanos, que observaron todo lo que había pasado, se sintieron muy tristes al ver a su madre llorar y abrazando tan fuerte aquella estrella apagada.
Se miraron y sin decir nada, treparon por la viga. Desde allí, dijeron una vez más:

ESTRELLAS: ¡Chavali, ayúdanos a bajar, por favor!

NARRADOR: Y entonces, sucedió el milagro: la estrella se convirtió una vez más en un niño, en el dulce y tierno Chavali.
Maya sintió una emoción tan grande en su corazón y comenzó a llenarlo de besos.

MAYA: ¡Hijo mío, gracias por regresar! Eres más delicado que tus hermanos, pero te quiero y te respeto igual que a ellos. No temas, que yo estaré aquí siempre para cuidar de ti.

Con mucha ternura se abrazaron todos y sentándose junto a la chimenea se dijeron cuanto se amaban. A partir de ese día todos respetaron que Chavali fuera diferente. Le ayudaban a sentirse seguro, le repetían que era fuerte, valiente, importante y con el tiempo Chavali se convirtió en un niño con ese gran brillo que tanto anhelaba ser. Formaron una familia muy unida, llena de respeto, tolerancia, amor y felicidad.

- **Retroalimentación**

Explicación del tallerista

Indicar que el propósito de la obra es mostrar que las palabras pueden acabar con el brillo de sus hijos. No solo los golpes sino también las palabras son armas en sus manos que penetran en la autoestima de los niños haciéndolos frágiles e indefensos ante los demás.

- **Cierre del taller**

Despedida e invitación a los talleres

Sugerencia. Agradecemos su asistencia y la atención que nos han dado. Los invitamos a los siguientes talleres que vienen de manualidades y juegos tradicionales donde aprenderán a divertirse de una manera diferente.

Nota: Se les entregará volantes del siguiente taller para niños y se les invitará a consultar la página de Facebook donde se estará compartiendo diferente información sobre autoestima, violencia y juego.

Hoja de evaluación

Finalizando se les entregará a los padres la hoja de evaluación junto con el volante del siguiente taller**.**

Conclusiones

Programa de la obra de teatro

Tiempo	Tema	Estrategia de enseñanza – aprendizaje
10´	Registro	Se les entregará hoja de registro a los participantes
5´	Presentación de la obra	El coordinador les dará la bienvenida a la obra.
10´	Obra	Realización de la obra
10´	Retroalimentación	Explicación del coordinador sobre la importancia de las palabras
10´	Cierre	Despedida e invitación a las actividades Hoja de evaluación

Formato de inscripción

Formato de inscripción

_____

Nombre del taller

Fomentando una autoestima saludable

“Crea una autoestima saludable en tus hijos”

Nombre y apellido _____ Edad _____

Domicilio _____ Colonia _____

Alcaldía _____ C.P. _____ Teléfono _____

e-mail _____ Ocupación _____

¿Cuántos hijos tiene? _____ ¿Qué edades tienen? _____

Te gustaría recibir información vía e-mail sobre nuestro blog:
fomentandounautoestimasaludable.blogspot.com

_____ Sí _____No

Hoja de evaluación para padres.

1. Considera que la información proporcionada ha sido la adecuada y fácil de comprender?

Sí ___ No ___ Porque _____

2. Considera que la coordinación del evento ha sido…

Excelente ___ Buena ___ Regular ___ Mala ___

Porque _____

3. ¿Considera que los materiales utilizados son los correctos?

Sí ___ No ___ Porque _____

4. En general, ¿está satisfecho con el desarrollo de este taller?

Sí ___ No ___ Porque _____

5. La duración del taller la considera

Excelente ___ Buena ___ Regular ___ Mala ___

Porque _____

6. ¿Qué fue lo más importante que aprendió en este taller?

_____

_____

Volante de invitación.

Parte delantera

Boceto 1



Parte trasera

Boceto 2



Fuente: Realización propia utilizando la página Canva para su diseño (Canva, 2020).

Táctica 3. Campaña de difusión



Desarrollo de Táctica.

Estrategia:	**Mediática**
Táctica:	Campaña de difusión
Duración:	Esta campaña tendrá una duración de seis meses aplicada a un año para no sobrecargar a los padres a excepción del blog y Facebook que estarán presentes todo el año
Propósitos:	➢ Sensibilizar sobre la manera en que afecta la violencia. ➢ Concientizar sobre las consecuencias de una baja autoestima. ➢ Conocer la importancia del juego para fortalecer la autoestima

Brief creativo

Eslogan	“Crear una autoestima saludable en tus hijos”.
Call to action	El call to action que se va a manejar es la responsabilidad que tiene la familia en cuanto a fomentar una autoestima saludable, para construir personas que generen acciones en amor, armonía, empatía y concienticen sobre el tema de la violencia como un factor destructivo.
Tono y manera	La manera y el tono a utilizar, ayudará a transmitir la información, así como desarrollar un contexto estratégico

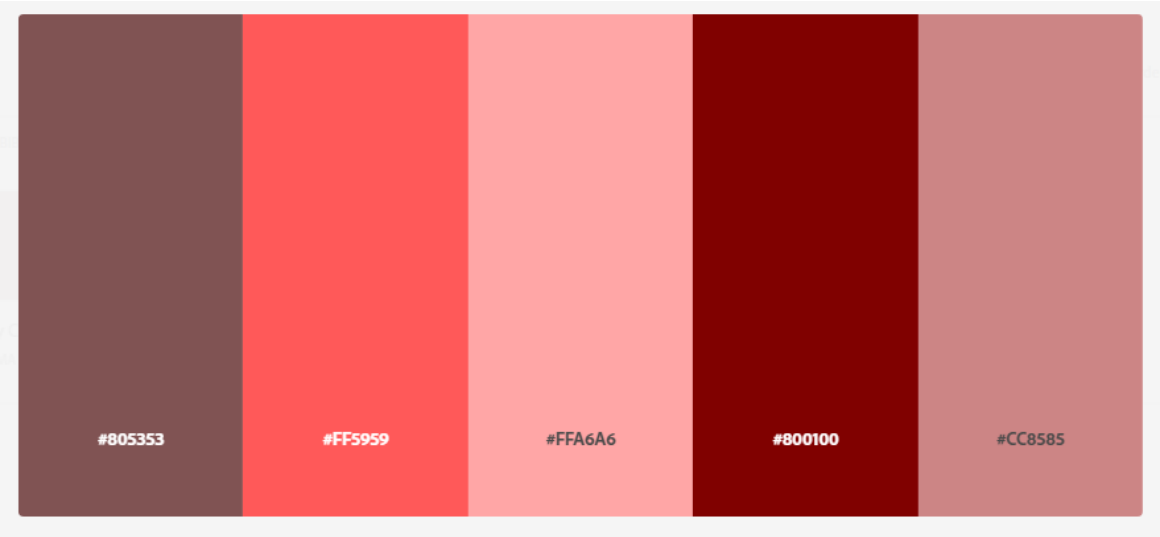
	de gran utilidad para el público objetivo que en este caso son los padres, siendo beneficiarios los niños. **Tono:** será emocional debido a plantear temas sobre autoestima principalmente como el amor, confianza, alegría y responsabilidad entre otros. **Manera:** se utilizará un lenguaje cercano a los padres basado en emociones, utilizando el pronombre personal en 2da. persona del singular.
Estrategia visual	Para esta estrategia, se tomó como referencia el color vino que es el más marcado en los logos de la Alcaldía Azcapotzalco por la hormiga, como a continuación se muestran las imágenes.



De esta manera se tomaron los colores monocromáticos de la página de adobe color[3] para la creación de la paleta de colores que se utilizará en un blog

[3] Adobe Color es una herramienta de diseño que ayuda a crear paleta de colores (Adobe, 2020).

diseñado con toda la información sobre autoestima, violencia y juego, pero compartido a través de la página de Facebook.



Cabe señalar que el target para recibir los mensajes son los padres, pero como beneficiarios sus hijos, por lo que se utilizará una segunda paleta de colores al crear el contenido para los niños y hacer visible de manera divertida la información a través no solo de colores, sino de un oso que será el personaje principal por lo que éste representa, como lo menciona la BBC NEWS:

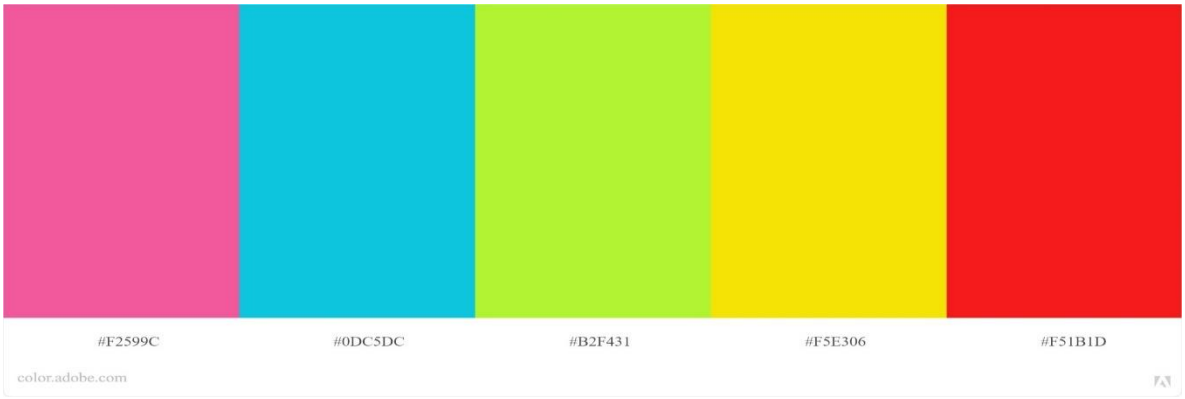
> (…) debido a que los osos representan seguridad y felicidad, son esos amigos de la infancia que nunca cambian ni te defraudan. Por alguna razón, los peluches atraen tanto a los niños y adultos de todas las edades con una intensidad que los elefantes, tigres, monos, avestruces o delfines nunca han conseguido (BBC NEWS, 2013).

Oso a utilizar para esta estrategia.



Fuente: Pixabay (Pixabay, 2020).

La siguiente paleta de colores fue extraída de la página de adobe color (Adobe, 2020).



A continuación, se muestra la siguiente definición sobre los colores a utilizar según la página de UNAYTA (UNAYTA, 2018):

COLORES A UTILIZAR:	
AMARILLO:	Está relacionado con la inteligencia, fomenta la creatividad, es un color de los más luminosos y cálidos. En diseño se utiliza para atraer la atención.
ROJO:	Es un color muy intenso, apasionante. Usado frecuentemente por los diseñadores para llamar la atención sobre un elemento en particular. Debe usarse de manera lógica, pues su intensidad y excitación puede cansar.
AZUL:	El color frío por excelencia. Simboliza la frescura, la calma y el reposo, se le asocia con la inteligencia y las emociones profundas, con la amistad, la fidelidad, la serenidad… Si es muy claro denota optimismo y pureza.
VERDE:	Evoca lo relacionado con la naturaleza y la vegetación, lo fresco y lo sedante. Es el color calmado, incita al equilibrio por lo cual es el más tranquilo y sedante.
ROSA:	Representa ternura, ingenuidad, romance (Pereda, 2020).

Fuente: Realización propia.

Racional de Medios

- **Medios primarios:** los cuales serán a través de un blog y Facebook, donde se estará generando la información sobre el tema de autoestima, violencia y juegos, siendo compartidos con la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros y la Unidad Cuitláhuac por la cercanía que ambos tienen.

Fuente: Realización propia.

MEDIO	CARACTERÍSTICAS	PERTINENCIA
BLOG	El blog es una página dinámica donde se sube información o lo que se llama entradas, para un target específico de manera recurrente. El propósito del blog, es crear una cultura de sensibilización sobre temas de autoestima, violencia y juegos tradicionales que se puedan difundir y se cree consciencia sobre estos temas que pueden estar introyectados por nuestra cultura donde se percibe de manera natural en las familias. A su vez, se busca mostrar las cifras y tipos de violencia.	Es una herramienta con gran potencial, por hablar sobre desafíos y logros de desarrollo desde un ángulo personal. Está comprobado que la gente confía más en testimonios personales de cooperantes que en la información "oficial", producida por los servicios de información (Jenatsch & Bauer, 2016). Otro dato curioso es que cerca del 77% de los usuarios en internet lee blogs (Londoño, 2020).
FACEBOOK	Al mostrarse como la red predilecta de los mexicanos, es un medio ideal para posicionar la información y atraer la atención de los padres con información que les agrade e impacte al mismo tiempo, así como resolver dudas o tener interacción con las familias.	Se encuentra en el top 5 de las redes sociales en México con el 95% de cuentas activas entre los internautas, seguido por Whatsapp (93%), YouTube (72%), Twitter (66%) e Instagram (59%) (De la Fuente, 2020).

- **Medios secundarios:** los cuales serán de manera impresa a través de trípticos, volantes y cartel publicitario que serán compartidos dentro de la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros, así como en el parque de la Unidad Cuitláhuac por la cercanía que ambos tienen y donde las familias de ambas unidades se reúnen por ser el área recreativa más cercana.

Medio	***Características***	***Pertinencia***
Trípticos	Esta herramienta distribuye de manera efectiva la información por lo que se requiere una buena planeación, observación, coordinación, persuasión e inteligencia para desarrollarlo. Es un formato con: portada (presentación) e interiores (contenido). Debe ser atractivo, organizado, breve, persuasivo y con imágenes. Se elabora con una hoja de papel tamaño carta la cual se debe situar horizontalmente para plegarla en tres partes idénticas que serán las seis páginas disponibles para colocar la información, tres interiores y tres exteriores (Máxima, 2020). Las medidas extendidas de la hoja son de 28 x 21.5 cm. Medida final: 9.3 x 21.5 cm.	Debido a ser un folleto doblado en tres partes, regularmente en tamaño carta. La información proporcionada la pueden llevar a cualquier lado. Esta herramienta es de gran utilidad al ofrecer información clave de manera organizada.
Volantes	Se considera una herramienta muy antigua y efectiva para atraer gente en puntos clave, con contenido y enfoque específico.	Se considera pertinente, aunque vaya dirigida a los papás, la información será con paleta de colores alegres donde también puedan leerla los niños.

	El material a utilizar será en papel Couché brillante de 150grs., tamaño 1/2 carta, impresión a color en frente y vuelta conforme a lo requerido.	Un punto clave donde se entregarán será en el parque que es donde hay afluencia de niños.
Cartel	Esta herramienta cuenta con una técnica de difusión siendo la intención lo primordial para dar a conocer una marca, producto, servicio, evento o celebración entre otros. El cartel sugerido es de 700mm x 475mm en papel Couché Mate de 90grs solo en color al frente, aproximadamente 100 pzas. para su difusión en el inicio y transcurso de la campaña.	Se considera pertinente debido a que se pueden colocar en las puertas de algunos edificios de la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros y lograr así una mayor difusión.

Fuente: Realización propia.

Estrategias de medios impresos

Para lograr dar a conocer la información de manera impresa se realizará mediante trípticos, volantes y cartel publicitarios, los cuales serán compartidos dentro de la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros, así como en el parque de la Unidad Cuitláhuac en diferentes ubicaciones conforme la táctica lo requiera.

Cabe señalar que, si el presupuesto es bajo, las impresiones se podrán realizar en blanco y negro.

Estrategias de redes sociales

Para lograr dar a conocer la información de esta estrategia, se realizará en tres categorías: autoestima, violencia y juego, a través de una página de Blog difundido por Facebook.

Temáticas

La difusión del blog y Facebook se manejará de la siguiente manera:

- Para **Facebook** en la frecuencia alta **(FA)** se realizará una publicación cada tercer día durante un mes, mientras que la frecuencia baja **(FB)** se realizará una vez a la semana por un mes, alternando los meses.
- Para el **blog** en la frecuencia alta **(FA)** se realizará una publicación por semana durante un mes, mientras que la frecuencia baja **(FB)** se realizará una vez cada quince días por un mes, alternando los meses.

Las temáticas a mostrar por mes, tanto en el blog como en la página de Facebook son las siguiente indicando como frecuencia alta **(FA)** y como frecuencia baja **(FB)**:

Mes	*Temáticas*
1	**(FA)** Definiciones de la autoestima.
2	**(FB)** Importancia del juego.
3	**(FA)** Diferentes tipos de violencia.
4	**(FB)** Distintas caras de la autoestima.
5	**(FA)** Importancia de los juegos tradicionales.

6	**(FB)** Estadísticas a nivel internacional y nacional sobre violencia infantil.
7	**(FA)** Técnicas para desarrollar una sana autoestima.
8	**(FB)** Tipos de juegos tradicionales.
9	**(FA)** Cómo identificar el maltrato infantil.
10	**(FB)** Conceptos relacionados con la autoestima: autoconocimiento, autoconcepto, autoaceptación, autorespeto.
11	**(FA)** El juego, un facilitador de catarsis para el niño .
12	**(FB)** Violencia infantil: síntomas y causas.

Fuente: Realización propia.

Cabe señalar que debido a no tener la misma frecuencia tanto el blog como la página de Facebook, se trabajarán las mismas temáticas, solo que en la página de Facebook se añadirán memes, videos, imágenes e infografías.

Flowchart

Para poder realizar el flowchart, se han separado las formas de mostrar la información a través de colores como a continuación se muestra.

Tabla 17. Flowchart.

	Mes 1				Mes 2				Mes 3				Mes 4				Mes 5				Mes 6				Mes 7				Mes 8				Mes 9				Mes 10				Mes 11				Mes 12			
Semana	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Blog																																															
Facebook																																															
Tríptico																																															
Volante																																															
Cartel																																															

Fuente: Realización propia.

Diagramas de flujo

El nombre que se manejará tanto para el Blog como para la página de Facebook es: Fomentando una autoestima saludable**,** la cual va dirigida a los padres.

Dirección del Blog: **fomentandounautoestimasaludable.blogspot.com**

Las publicaciones se van a generar a través de tres categorias: autoestima, violencia y juego, mismas que se podrán encontrar en el blog en la parte de “Etiquetas” o también estarán disponibles en la página principal, mientras que en “Archivo del Blog”, se podrán ver por fecha los archivos generados.

Una vez que se de click en el título de interés, se abrirá una ventana con toda la información, misma que en la parte posterior se ubican los comentarios y el poder compartir via correo electrónico, por BlogThis, Twitter, Facebook y Pinterest.

Entrada principal



Entrada con información específica



Respecto a la página de Facebook será principalmente para compartir la información antes mencionada del Blog, así como fechas de actividades a realizar.

También se subirán a la red memes, videos, imágenes e infografías sobre autoestima, violencia y juegos como a continuación se muestra:

Autoestima






NO PUEDES TENER PROBLEMAS DE BAJA AUTOESTIMA
SI NO TIENES AUTOESTIMA
memegenerator.es
"CREA UNA AUTOESTIMA SALUDABLE EN TUS HIJOS"


"CREA UNA AUTOESTIMA SALUDABLE EN TUS HIJOS"
Eres único para mi
Confío en ti
Vas a hacerlo genial
Sabía que lo conseguirías
Estoy muy orgullosa de ti
Sé que podrás
Yo te ayudaré
Muchas gracias
Tú puedes
Conseguirás lo que te propongas
Cuenta conmigo
Mereces lo mejor

Violencia


"CREA UNA AUTOESTIMA SALUDABLE EN TUS HIJOS"


"CREA UNA AUTOESTIMA SALUDABLE EN TUS HIJOS"



Juegos tradicionales mexicanos






"CREA UNA AUTOESTIMA
SALUDABLE EN TUS HIJOS"


"CREA UNA AUTOESTIMA
SALUDABLE EN TUS HIJOS"

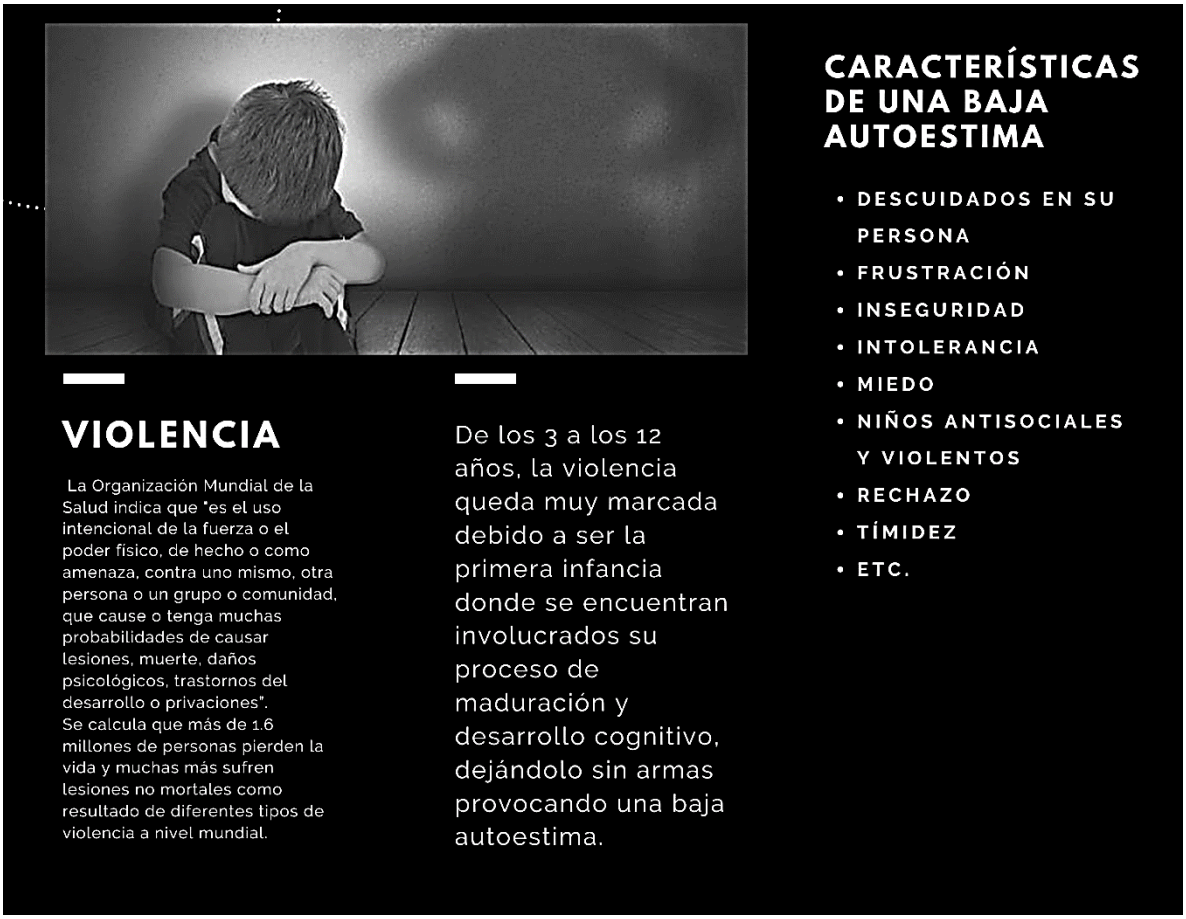
Bocetos

Tríptico exterior



Fuente: Realización propia utilizando la página Canva para su diseño (Canva, 2020).

Tríptico interior



Fuente: Realización propia utilizando la página Canva para su diseño (Canva, 2020).

Cartel publicitario



Fuente: Realización propia utilizando la página Canva para su diseño (Canva, 2020).

Táctica 4. Taller para Padres



Desarrollo de Táctica.

Estrategia:	**Educativa.**
Táctica:	Taller para padres.
Duración:	Aproximada de una hora.
Propósitos:	➢ Sensibilizar sobre la manera en que afecta la violencia. ➢ Concientizar sobre las consecuencias de una baja autoestima. ➢ Vincular la fortaleza de la autoestima a su vida cotidiana. ➢ Conocer la importancia del juego para fortalecer la autoestima.
Fecha	Mes cuarto.
Lugar de desarrollo:	Salón de usos múltiples, dentro de la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros.
Actores Sociales**::**	Este proyecto va dirigido a las familias con hijos de 3 a 12 años que viven en la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros como actores principales y como actores secundarios, se invitará a los padres de la Unidad Habitacional Cuitláhuac por su cercanía
Personas inscritas:	Número máximo de 50 personas. Número mínimo para realizar la actividad de 10 personas.

Temática:	La temática a mostrar son la violencia y sus consecuencias, así como el efecto que tiene en la autoestima del niño y la importancia del juego.
Recursos Humanos:	Se tendrá la participación del comité vecinal de padres de familia para la organización así como a personas de apoyo por parte de la delegación.
Fotógrafo:	Se necesitará ya sea un fotógrafo para la toma de evidencias del evento o cualquier persona que cuente con un celular de gama media para registrar de manera visual con una resolución mínima de 20Mp.
Datos importantes del tallerista y apoyos	➢ Se requiere tengan conocimiento en el área de Comunicación y Pedagogía. ➢ Tener una buena actitud y gran carisma. ➢ Es imperativo que antes de iniciar cada taller, hayan preparado con anticipación las actividades y juegos. ➢ Deben estar todo el tiempo con los niños sin descuidarlos en cada actividad asegurándose de tomar en cuenta a los apoyos para cualquier situación que se presente. ➢ Apegarse a los horarios establecidos para cada actividad. ➢ Al finalizar, ser partícipe de recoger todo el material para poder entregarlo y poder entregar el lugar de manera limpia. ➢ Informarse con los encargados de alguna duda que tengan.

	➢ El tiempo de recepción para las actividades será de 10 minutos para los papás y niños. ➢ Tener el programa a la mano para cualquier duda o aclaración por parte de los padres o niños. ➢ Tranquilizar a los más pequeños si lloran. ➢ Deben portar su gafete en todo momento.
Medio Informativo:	Para la difusión de este evento se realizará la impresión de 200 volantes con la información del taller, fecha y lugar a realizar para seguir difundiendo e invitando a las familias. Para la entrega de volantes, se realizará a través del personal de la alcaldía Azcapotzalco quince días antes del taller y se logre la audiencia deseada. Al finalizar el taller se les repartirá un tríptico de tamaño carta con impresión en blanco y negro con información relacionada a la temática vista.

Fuente: Realización propia.

Estrategia **Educativa** Sesión: **1**

Táctica **Taller para padres** Duración: **1 hora**

Materiales:

- 150 hojas blancas cortadas por la mitad
- 200 Volantes de invitación al siguiente taller.
- 25 hojas tamaño carta cortadas por la mitad.
- 350 etiquetas en forma de círculo.
- 50 crayones.
- 50 diplomas.
- 50 Hojas de evaluación
- 50 hojas de los derechos del niño.
- 50 hojas de registro
- 50 plumas
- 50 sillas.
- 50 trípticos sobre violencia.
- Proyector.

Desarrollo:

- **Hoja de registro.**

- **Presentación del taller:**

Bienvenida y Explicación.
El propósito de este taller es mostrarles el tema de la violencia y sus consecuencias, así como el efecto que tiene en la autoestima de sus hijos y la importancia del juego

Actividad rompe hielo.
El tallerista comenzará diciendo una palabra e ira señalando a diferentes personas para que ellas a su vez digan otra palabra con la última silaba de la anterior. Ejemplo: El tallerista dice zapato, la siguiente persona que señale dirá topo, otra persona dirá portero y así sucesivamente. Es importante que todos participen. Se puede ir haciendo más compleja la actividad si se le pone rapidez.

- **Introducción a la violencia:**

Hoja de violencia y explicación.
Sugerencia. Tallerista: muy bien papás, gracias por su participación (entregarles una hoja media carta y una pluma), ahora quiero que sean muy sinceros con uds. mismos y en esa hojita que nadie va a ver y uds. mismos la van a romper o si se la quieren llevar, deberán dividirla a la mitad y escribir en ella ¿qué palabras les lastimaba o dolía que les dijeran sus padres cuando eran chicos? (darles unos minutos), muy bien, en el otro lado quiero que escriban ¿cuántas de esas palabras uds, les dicen a sus hijos para llamarles la atención, o cuando están molestos?

- **Definición de violencia.**

Exposición del tallerista sobre el tema.
El propósito de esta actividad es mostrarles que la violencia es como un circulo donde "violencia genera violencia".

Presentación de diapositivas de la 1 - 8, e ir dando la plática conforme a la siguiente información:

Diapositiva 1

Presentación.

Diapositiva 2 y 3

Hoy en día nos encontramos con una gran problemática y es la violencia que se vive cada día en nuestro entorno académico, social y familiar entre otros, el cual va en aumento.

La violencia ejercida a niños de 3 a 12 años queda muy marcada debido a ser la primera infancia donde se encuentran involucrados su proceso de maduración y desarrollo cognitivo. Cuando un menor ha sido expuesto a algún tipo de violencia, este mecanismo ejerce directamente sobre el menor dejándolo sin armas para pelear, generando una baja autoestima que a la larga afectará en su proceso de maduración y relaciones interpersonales.

Diapositiva 4

La Organización Mundial de la Salud (2006) define a la violencia como: "el uso intencional de la fuerza o el poder físico, de hecho o como amenaza, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones" (pág. V), calculando que más de 1.6 millones de

personas pierden la vida y muchas más sufren lesiones no mortales como resultado de diferentes tipos de violencia a nivel mundial.

Diapositiva 5

La violencia se ha vuelto un problema de salud pública que afecta a personas de todas las edades y de ambos sexos. Según la OMS “Las mujeres, los niños y las personas mayores son quienes soportan la mayor parte del maltrato físico y psicológico y los abusos sexuales no mortales”, cabe señalar que la violencia propicia una mala salud debido a que las malas experiencias generan un ambiente de “tabaquismo y el consumo indebido de alcohol y drogas, y la adopción de comportamientos sexuales de alto riesgo”

Diapositiva 6

La violencia se divide en 3 categorías generales según la Organización Mundial de la Salud:

Violencia auto-infligida donde una persona se hace daño a sí misma.

Violencia interpersonal. Ésta es aplicada por otra u otras personas, donde entra la subcategoría de violencia familiar y de pareja, así como la violencia comunitaria que se produce entre personas que no tienen ningún vínculo.

Violencia colectiva cuyo poder lo ejerce el Estado.

Diapositiva 7

Un niño que sufre violencia de alguna manera, le va a afectar en su autoestima que está en proceso de crecimiento, obteniendo sus herramientas a través del entorno en el que se desarrolla, en especial el de la familia. Por lo tanto, el maltrato se visualiza con mayor potencia en esta institución con una relación inestable carente de amor y empatía. La carencia de afecto no permite un acercamiento, propiciando falta de comunicación y sensibilidad siendo el castigo físico el método de crianza que finalmente afectará la autoestima.

Diapositiva 8

A continuación, se muestran las consecuencias que acarrea la violencia en las personas.

Tabla 18 Consecuencias de la violencia en el comportamiento y la salud

Consecuencias físicas	Lesiones abdominales, torácicas o cerebrales, quemaduras y escaldaduras, fracturas, desgarros y discapacidad.
Salud mental y problemas de conducta	Abuso de alcohol y drogas. Depresión y ansiedad. Trastorno por estrés postraumático. Trastornos de la alimentación y el sueño. Deficiencias de la atención. Hiperactividad. Comportamiento de externalización. Tabaquismo. Pensamientos suicidas. Comportamiento suicida. Prácticas sexuales de riesgo.
Salud sexual y reproductiva	Embarazos involuntarios. Complicaciones en el embarazo. Abortos peligrosos. Trastornos ginecológicos. Síndromes de dolor complejo. Dolor pélvico crónico. VIH. Otras infecciones de transmisión sexual.
Enfermedades crónicas	Artritis y asma. Cáncer. Trastornos cardiovasculares. Diabetes. Problemas renales. Hepatopatías. Accidentes cerebrovasculares.

Fuente: (Departamento de Manejo de las Enfermedades No Transmisibles, Discapacidad y Prevención de la Violencia y las Lesiones, 2014).

Actividad: hoja arrugada.

Sugerencia. Tallerista: Es importante recalcar que sus hijos son como esta hoja en blanco, sin líneas, ni nada escrito (tomar una hoja en blando, mostrarla y después arrugarla hasta hacerla bolita y después desdoblar y mostrar), pero cada palabra o acción que uds. tengan hacia ellos, no podrán quitarlo y permanecerá para siempre. Por eso cuidemos de sembrar en ellos palabras positivas, llenas de amor, de abrazarlos y decirles cuánto los amamos. Quizá nosotros tuvimos o no eso, pero no necesariamente debemos repetir historias. ¡Fomentemos una autoestima saludable en nuestros hijos!

- **Introducción a la autoestima**

  Actividad: etiquetas.
  Depende de la cantidad de papás para esta actividad. Pueden ser mínimo 5 personas en un equipo o máximo 10.
  A cada papá se les dará 7 etiquetas y una pluma, en ellas deberán poner cuatro taches y 7 palomitas. Cuando estén listos se les dará la indicación de comenzar y cada equipo deberá intentar pegar sus etiquetas en el equipo contrario, pero deberán hacer todo lo posible porque no les peguen ninguna etiqueta.
  Gana el equipo que se quede sin etiquetas.

  Explicación del tallerista.
  Sugerencia. Felicidades al equipo ganador, un fuerte aplauso. ¿Verdad que fue muy difícil tratar de que no les pegaran etiquetas? Bueno pues así son las palabras que usamos, sean para bien o para mal es imposible que no les lleguen a nuestros hijos, pero si tienen una baja autoestima será muy difícil quitárselas.

  Palabras negativas como “tonto, inútil, no puedes, siempre lo haces mal, todo se te cae, eres un chillón, si te portas mal ya no te voy a querer, etc.” podemos contradecirlas diciéndoles “eres inteligente, sigue intentando, tú puedes, debes tener más cuidado y principalmente enseñarles que el amor no es condicional.

- **Definición de la autoestima.**

  Presentación de diapositivas de la 9 - 11, e ir dando la plática conforme a la siguiente información:

Diapositiva 9 y 10

Autoestima

La autoestima es la valoración generalmente positiva de sí mismo. Pero, si ésta se convierte en negativa o baja por todas las circunstancias antes mencionadas, se obtienen niños intolerantes, frustrados, descuidados en su persona y tímidos, entre otras cosas.

La parte principal que afecta la baja autoestima, es en el desarrollo emocional porque ahí es donde se desarrollarán las relaciones interpersonales, la

construcción de su personalidad y esto beneficiará o afectará en varios factores como son aprendizaje, capacidades, destrezas, relaciones y deporte.

Diapositiva 11

En resumen, un niño con autoestima negativa, tendrá problemas para jugar porque le costará más trabajo socializar y este componente es básico para su desarrollo, refugiándose así, en el sedentarismo a través de videojuegos, tabletas o celulares de donde irá construyendo su personalidad y no de la experiencia vivida.

Se les entregará en una hoja impresa los Derechos de los niños a los padres para poder leerlo a continuación:

Es importante no dejar atrás los derechos de niñas y niños[4] que se encuentran en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos como a continuación se muestran en sus trípticos, recabado de la Comisión Nacional de Derechos Humanos:

- Derecho a la vida, a la supervivencia y al desarrollo;
- Derecho de prioridad;
- Derecho a la identidad;
- Derecho a vivir en familia;
- Derecho a la igualdad sustantiva;
- Derecho a no ser discriminado;
- Derecho a vivir en condiciones de bienestar y a un sano desarrollo integral;
- Derecho a una vida libre de violencia y a la integridad personal;
- Derecho a la protección de la salud y a la seguridad social;
- Derecho a la inclusión de niñas, niños y adolescentes con discapacidad;
- Derecho a la educación;
- Derecho al descanso y al esparcimiento;

[4] "Los Derechos Humanos de niñas, niños y adolescentes están previstos en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, en los tratados internacionales y en las demás leyes aplicables, esencialmente en la Convención sobre los Derechos del Niño y en la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes (publicada el 4 de diciembre de 2014), la cual reconoce a niñas, niños y adolescentes como titulares de derechos y, en su artículo 13, de manera enunciativa y no limitativa" (Comisión Nacional de los Derechos Humanos, 2020).

- Derecho a la libertad de convicciones éticas, pensamiento, conciencia, religión y cultura;
- Derecho a la libertad de expresión y de acceso a la información;
- Derecho de participación;
- Derecho de asociación y reunión;
- Derecho a la intimidad;
- Derecho a la seguridad jurídica y al debido proceso;
- Derechos de niñas, niños y adolescentes migrantes, y
- Derecho de acceso a las tecnologías de la información y comunicación, así como a los servicios de radiodifusión y telecomunicaciones, incluido el de banda ancha e Internet.

❖ **Introducción al juego:**

Actividad: fila de las emociones.
Depende de la cantidad de papás para esta actividad. Pueden ser mínimo 5 personas en un equipo o máximo 10.
Se separarán a los equipos y se pondrán en fila uno detrás del otro sin voltear ni hablar. Se les darán 6 hojas media carta y un crayón a cada participante. El tallerista le irá diciendo al oído a los participantes que esté hasta atrás de la fila 6 emociones: enojo, alegría, tristeza, llanto, miedo, divertido.
Cuando indique el tallerista comenzarán a dibujar recargados en la espalda del otro y ese a su vez irá dibujando lo que entienda del dibujo en su espalda, así sucesivamente.
Gana el equipo que más aciertos tenga.

Explicación.
La finalidad de esta actividad es darnos cuenta como a través del juego podemos conocer las emociones, pero también sobre la importancia del juego en nuestras vidas.

❖ **Definición del juego**

Presentación de diapositivas de la 12 - 15, e ir dando la plática conforme a la siguiente información:

Diapositiva 12 y 13

Juego

El juego en el menor es muy significativo debido a proporcionar la confianza que uno mismo necesita, dando al niño una buena función de crecimiento fisiológico, de maduración, así como ayudarle a explorar, desarrollar inteligencia, motivar el aprendizaje, ayudar a sentirse contento consigo mismo y lo más importante es darle seguridad para expresarse, debido a que el juego viene siendo un ensayo de la vida adulta que va aumentando el grado de dificultad, donde va desarrollando y aprendiendo aptitudes para el día a día.

Diapositiva 14

El ser humano comienza con el juego simbólico entre los diez y doce meses, aunque es más fuerte entre los preescolares de tres a seis años. Inicia con la imaginación de acciones el cual pasa a representaciones donde teje historias. De esta manera “se construye a sí mismo, escenifica roles, le sirve de catarsis, representa mentalmente y usa su cerebro”

El juego en los niños es una forma de realización y contribuye a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo y afectivo. Es, esencialmente, formativo, pues induce a la imitación y al progreso de facultades físicas, intelectuales y morales. En gran manera, los adultos son los que procuran los ejemplos culturales que los niños usan para identificarse con su sociedad y consigo mismo.

Diapositiva 15

En realidad, el juego es una actividad de placer donde como práctica cultural, el juego tradicional se ha ido transmitiendo de generación en generación de manera oral.

En la actualidad lo juegos tradicionales que antes se practicaban están desapareciendo. Cada vez son más los padres que ya no salen con sus hijos a jugar por cuestiones laborales, falta de tiempo o espacio, así como la práctica desmedida del uso de aparatos electrónicos guiándoles a construir una realidad basada en medios tecnológicos.

Pero no olvidemos que este tipo de juegos fomenta las relaciones socio afectivas debido a que en la mayoría no hay un rol determinado, sino que va cambiando dentro del mismo juego enriqueciendo la relación entre los mismos participantes.

Cabe mencionar que el juego tradicional fomenta más las relaciones socio afectivas debido a que en la mayoría no hay un rol determinado, sino que va cambiando dentro del mismo juego enriqueciendo la relación entre los mismos participantes.

- **Cierre del taller**

  Video y reflexión
  Invitar a los padres a ver el siguiente video y hacer una reflexión sobre lo visto.
  https://www.youtube.com/watch?v=RRAPb81Mva4

- **Diploma**
  Se les entregará un diploma a cada padre o madre de familia.

- **Despedida e invitación a los talleres**
  Sugerencia. Agradecemos su asistencia y la atención que nos han dado. Los invitamos a los siguientes talleres que vienen de manualidades y juegos tradicionales donde sus hijos podrán divertirse y aprender sobre la autoestima.

  Nota: Se les entregará volantes del siguiente taller para niños y se les invitará a consultar la página de Facebook donde se estará compartiendo diferente información sobre autoestima, violencia y juego.

- **Hoja de evaluación**
  Finalizando se les entregará a los padres la hoja de evaluación junto con el tríptico.

Conclusiones

Hoja para el docente. Taller para padres. Sesión 1.

TIEMPO	TEMA	ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE	RECURSOS MATERIALES	RECURSOS BIBLIOGRÁFICOS
5´	Registro	Hoja de registro	50 sillas. 50 hojas de registro 50 plumas	
10´	Presentación del taller	Bienvenida y explicación del taller Actividad rompe hielo: juego de palabras		
10´	Introducción a la violencia	Hoja de violencia y explicación	25 hojas tamaño carta cortadas por la mitad 50 plumas	
10´	Definición de violencia	Exposición del tema Diapositiva de la 1-8 Actividad: hoja arrugada	Proyector	
10´	Introducción a la autoestima	Actividad: ponerle tache a las etiquetas	350 etiquetas en círculo	

		Explicación del tallerista.	50 plumas	
10´	Definición de la autoestima	Diapositiva de la 9-11 Entregar hoja con los derechos	Proyector 50 impresiones con los derechos de los niños.	
10´	Introducción al juego	Actividad: Fila de las emociones Explicación	150 hojas cortadas por la mitad 50 crayones	
10´	Definición del juego	Diapositiva de la 12-15	Proyector	
15´	Cierre del taller	Video y reflexión Diploma Invitación a los talleres Hoja de evaluación Entrega de tríptico	Proyector 50 diplomas 50 hojas de evaluación 200 volantes de invitación 50 trípticos sobre violencia	

Diapositivas del taller para padres. Sesión 1.

Diapositiva 1.



Diapositiva 2.



Diapositiva 3.



Diapositiva 4.



Diapositiva 5.



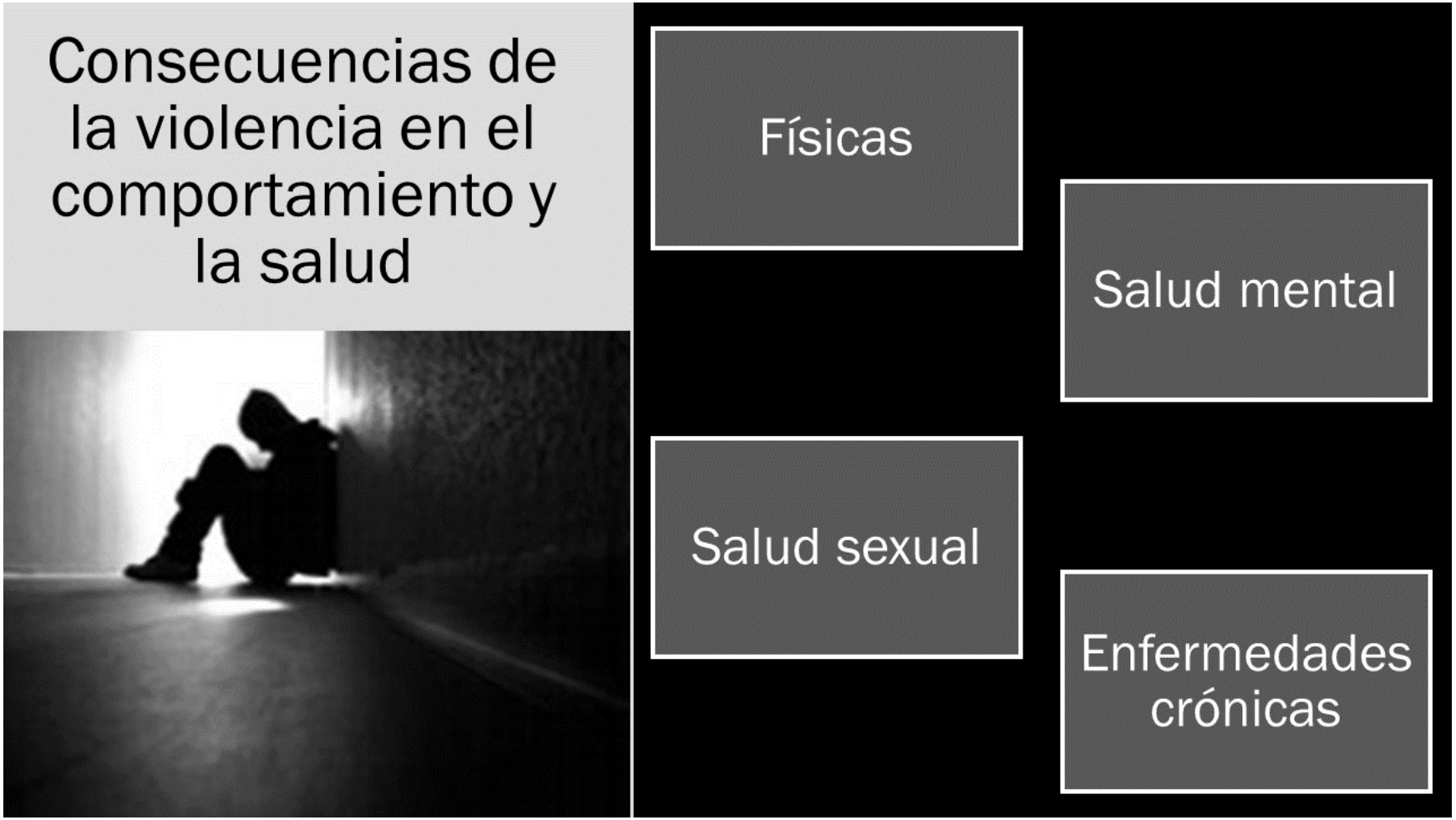
Diapositiva 6.



Diapositiva 7.



Diapositiva 8.



Diapositiva 9.



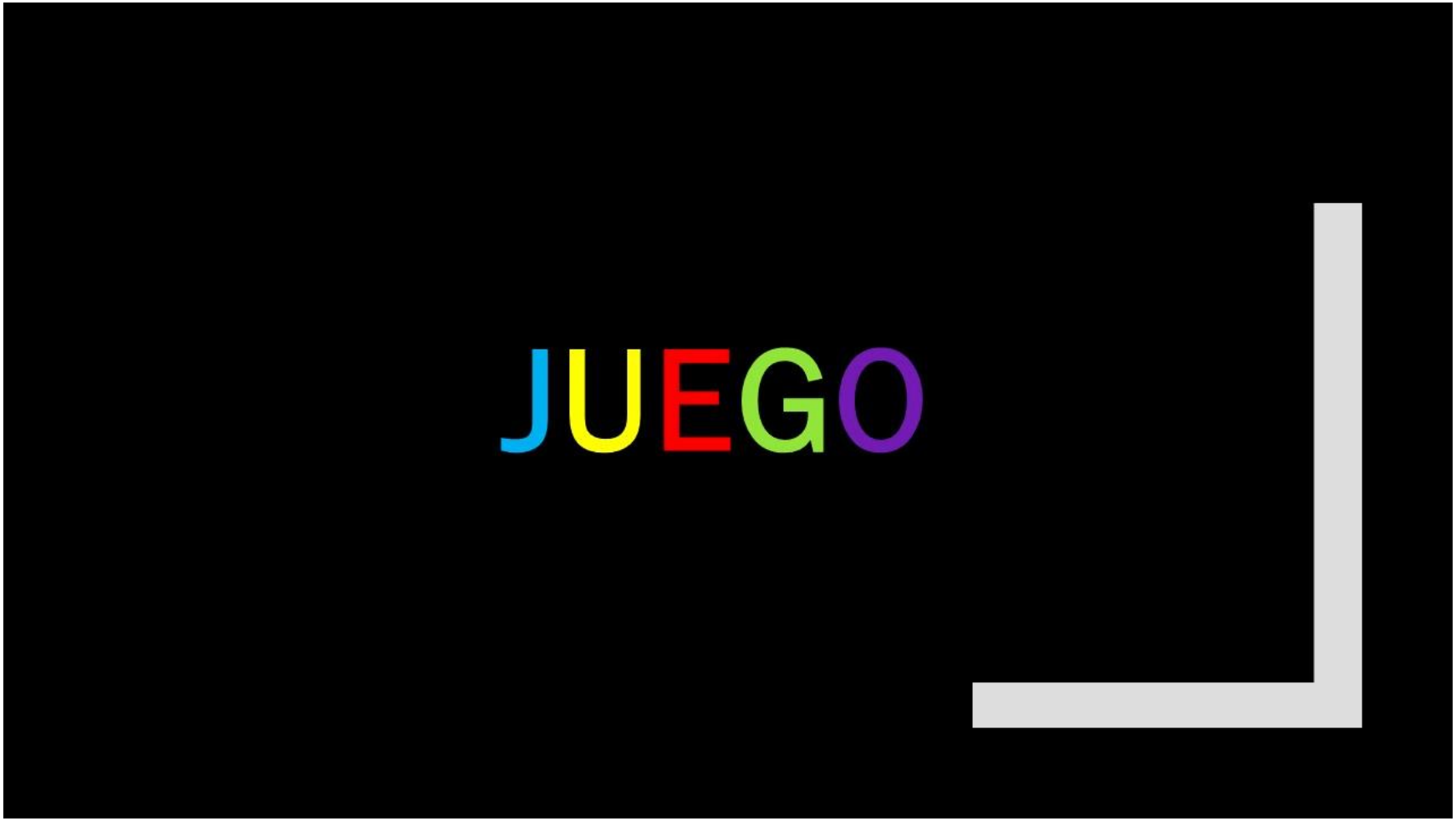
Diapositiva 10.



Diapositiva 11.



Diapositiva 12.



Diapositiva 13.



Diapositiva 14.



Diapositiva 15.



Diapositiva 16.

Los juegos tradicionales se han ido perdiendo por diversas causas.

Pero no olvidemos que este tipo de juegos fomenta las relaciones socio afectivas debido a que en la mayoría no hay un rol determinado, sino que va cambiando dentro del mismo juego enriqueciendo la relación entre los mismos participantes.



Diapositiva 17.



Derechos de los niños



Fuente: Realización propia utilizando la página Canva para su diseño (Canva, 2020).

Tríptico sobre violencia



Fuente: Realización propia utilizando la página Canva para su diseño (Canva, 2020).



Fuente: Realización propia utilizando la página Canva para su diseño (Canva, 2020).

Formato de inscripción

Formato de inscripción

_____

Nombre del taller

Fomentando una autoestima saludable

“Crea una autoestima saludable en tus hijos”

Nombre y apellido _____ Edad _____

Domicilio _____ Colonia _____

Alcaldía _____ C.P. _____ Teléfono _____

e-mail _____ Ocupación _____

¿Cuántos hijos tiene? _____ ¿Qué edades tienen? _____

Te gustaría recibir información vía e-mail sobre nuestro blog:
fomentandounautoestimasaludable.blogspot.com

_____ Sí _____No

Diploma



Fuente: Realización propia utilizando la página Canva para su diseño (Canva, 2020).

Hoja de evaluación para padres.

1. Considera que la información proporcionada ha sido la adecuada y fácil de comprender?

Sí ___ No ___ Porque _____

2. Considera que la coordinación del evento ha sido…

Excelente ___ Buena ___ Regular ___ Mala ___

Porque _____

3. ¿Considera que los materiales utilizados son los correctos?

Sí ___ No ___ Porque _____

4. En general, ¿está satisfecho con el desarrollo de este taller?

Sí ___ No ___ Porque _____

5. La duración del taller la considera

Excelente ___ Buena ___ Regular ___ Mala ___

Porque _____

6. ¿Qué fue lo más importante que aprendió en este taller?

_____

_____

Volante de invitación al Taller de bordado en foto



Fuente: Realización propia utilizando la página Canva para su diseño (Canva, 2020).

Táctica 5. Taller para hijos



Desarrollo de Táctica.

Estrategia:	**Educativa**
Táctica:	Taller para hijos.
Duración:	Se realizarán dos talleres aproximada de una a dos horas cada uno.
Propósitos:	➢ Sensibilizar sobre la manera en que afecta la violencia. ➢ Concientizar sobre las consecuencias de una baja autoestima. ➢ Vincular la fortaleza de la autoestima a su vida cotidiana.
Fecha	Mes quinto y sexto
Lugar de desarrollo:	Dentro de la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros en el salón de usos múltiples.
Actores Sociales**::**	Este proyecto va dirigida a los hijos de 3 a 12 años de las familias que viven en la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros como actores principales y como actores secundarios, se invitará a los hijos de los padres de la Unidad Habitacional Cuitláhuac por su cercanía.
Personas inscritas:	Número máximo de 50 niños. Número mínimo para realizar la actividad de 10 niños.

Temática:	• ¿Qué es la violencia y cómo la viven día a día en diferentes entornos? • ¿Cómo pueden evitar los efectos de la violencia a través de una sana autoestima? • ¿Cómo pueden fortalecer la autoestima a través de acciones?
Recursos Humanos:	Se tendrá la participación del comité vecinal de padres de familia para la organización de la obra, así como 5 personas de apoyo por parte de la Alcaldía.
Fotógrafo:	Se necesitará ya sea un fotógrafo para la toma de evidencias del evento o cualquier persona que cuente con un celular de gama media para registrar de manera visual con una resolución mínima de 20Mp.
Datos importantes del tallerista y apoyos	➢ Se requiere tengan conocimiento en el área de Comunicación y Pedagogía. ➢ Tener una buena actitud y gran carisma. ➢ Es imperativo que antes de iniciar cada taller, hayan preparado con anticipación las actividades y juegos. ➢ Deben estar todo el tiempo con los niños sin descuidarlos en cada actividad asegurándose de tomar en cuenta a los apoyos para cualquier situación que se presente. ➢ Apegarse a los horarios establecidos para cada actividad. ➢ Al finalizar, ser partícipe de recoger todo el material y poder entregar el lugar de manera limpia.

	➢ Informarse con los encargados de alguna duda que tengan. ➢ El tiempo de recepción para las actividades será de 10 minutos para los papás y niños. ➢ Tener el programa a la mano para cualquier duda o aclaración por parte de los padres o niños. ➢ Tranquilizar a los más pequeños si lloran. ➢ Deben portar su gafete en todo momento.
Medio Informativo:	Para la difusión de este evento se realizará la impresión de 200 volantes con la información del taller, fecha y lugar a realizar para seguir difundiendo e invitando a las familias. Para la entrega de volantes, se realizará a través del personal de la Alcaldía Azcapotzalco quince días antes del taller y se logre la audiencia deseada. Cabe señalar que, en cada actividad, se distribuirán volantes del siguiente taller para generar un mayor interés y también se publicará por Facebook.

Fuente: Realización propia.

Estrategia **Educativa** Sesión: **1**

Táctica **Taller para hijos. Bordado en foto.** Duración: **1 hora**

Materiales:

- 50 sillas.
- 3 tablones.
- 50 hojas de registro
- 50 hoja de evaluación
- 200 volantes de invitación.
- 50 fotos.
- 50 agujas de canavá.
- 1 caja de hilo con 100pzas para bordar de colores diferentes.
- 50 Tijeras.
- 50 hojas blancas
- 1 caja de crayones con 65 pzas.
- 50 plumas.

Desarrollo:

- **Hoja de registro**

- **Presentación del taller:**

Bienvenida
Sugerencia. Bienvenidos a este taller. ¿Alguno de uds. sabe lo que es bordar? (preguntarles de manera personal a diferentes niños). Hoy aprenderemos cómo bordar sobre una foto donde le daremos color ya sea a su vestimenta, pelo, accesorio o a lo que uds. quieran.

Nota: Los niños de 3 a 6 años deberán estar acompañados de un adulto para realizar la actividad.

Actividad rompe hielo. Construir una historia
Se les explicará que conforme vaya señalando el tallerista a un niño irán participando. El tallerista comenzará diciendo una palabra, a quien elija irá agregando cada uno, una palabra hasta ir formando una larga frase.

- **Introducción a la autoestima:**

  Actividad: autorretrato
  Los niños se deberán dibujar y al finalizar se les irá preguntando sobre el dibujo para que cuenten cómo son, qué les gusta, que no les gusta, etc. Lo más importante es que vean sus cualidades, se genere aceptación y una sana autoestima.
  Es importante que el tallerista también realice la actividad y comience mostrando su dibujo para así generar empatía.

  Explicación
  Sugerencia. El propósito de este taller es que uds. se den cuenta de lo importante que son y lo especial que somos cada uno. Algunos son más altos, otros bajitos, unos pueden tener cabello oscuro, claro y aunque todos somos diferentes, merecemos que nos respeten, pero también es necesario que entendamos que somos importantes. Puede haber días donde no te salgan las cosas como quieres, pero no significa que seamos tontos o no podamos. Debes saber que eres muy inteligente. A veces puedes tener miedo y está bien porque todos en algún momento le hemos tenido miedo a algo, pero debes ser muy valiente para enfrentarlo.

- **Manualidad:**

  Actividad: bordado en foto.
  Los niños irán bordando en foto escogiendo el color de hilo que más les guste conforme a lo que quieran ponerle color. No deberán perforar muy cerca de cada hoyo para que la foto no se les rompa.

  Nota: los niños de 3 a 6 años deberán realizar la actividad con algún adulto.

- **Definición de la autoestima:**

  Explicación del tallerista
  Sugerencia. ¡A todos les ha quedado un trabajo muy hermoso lleno de mucha creatividad! ¿Se dan cuenta que los personajes tiene ropa de diferentes colores, diferente cabello, que en realidad son diferentes a otros? Esto es porque nadie es igual a otros. Todos somos especiales y únicos. Así que cuando vean su foto bordada, recuerden sus cualidades y lo genial que son.

- **Cierre del taller**

  Despedida e invitación a los talleres

Agradecemos su asistencia y la atención que nos han dado. Los invitamos a los siguientes talleres que vienen de manualidades y juegos tradicionales donde aprenderán a divertirse de una manera diferente.

Nota: Se les entregará volantes del siguiente taller para niños y se les invitará a consultar la página de Facebook donde se estará compartiendo diferente información sobre autoestima, violencia y juego.

Hoja de evaluación
Finalizando se les entregará a los niños la hoja de evaluación junto con el volante del siguiente taller**.**

Conclusiones

Hoja para el docente. Taller para hijos. Sesión 1

Tiempo	Tema	Estrategia de enseñanza – aprendizaje	Recursos materiales	Recursos bibliográficos
5´	Registro	Hoja de registro	3 tablones 50 sillas 50 hojas de registro 50 plumas	
10´	Presentación del taller	Bienvenida Actividad rompe hielo: construir una historia		
10´	Introducción a la autoestima	Actividad. Autorretrato Explicación	50 hojas blancas 1 caya de crayones con 65 pzas.	
15´	Manualidad	Actividad. Bordado en foto	50 fotos 50 agujas de canavá	https://www.youtube.com/watch?v=OE_oWq-q0f8

Tiempo	Tema	Estrategia de enseñanza – aprendizaje	Recursos materiales	Recursos bibliográficos
			1 caja de hilo con 100pzas para bordar de colores diferentes. 50 Tijeras.	
5´	Definición de la autoestima	Explicación del tallerista		
5´	Cierre del taller	Despedida e invitación a los talleres Hoja de evaluación	50 hojas de evaluación 200 volantes	

Hoja de registro

Formato de inscripción

_____

Nombre del taller

Fomentando una autoestima saludable

“Crea una autoestima saludable en tus hijos”

Nombre y apellido _____ Edad _____

Domicilio _____ Colonia _____

Alcaldía _____ C.P. _____ Teléfono _____

e-mail _____ Ocupación _____

¿Cuántos hijos tiene? _____ ¿Qué edades tienen? _____

Te gustaría recibir información vía e-mail sobre nuestro blog:
fomentandounautoestimasaludable.blogspot.com

_____ Sí _____No

Foto bordado



Hoja de evaluación para niños.



Fuente: Realización propia utilizando la página Canva para su diseño (Canva, 2020).

Volante de invitación al taller transferencia a madera



Fuente: Realización propia utilizando la página Canva para su diseño (Canva, 2020).

Estrategia **Educativa** Sesión: **2**

Táctica **Taller para hijos. Transferencia a madera.** Duración: **1 hora**

Materiales:

- 50 sillas.
- 3 tablones.
- 50 hoja de registro
- 50 hoja de evaluación
- 200 volantes de invitación del siguiente taller
- 50 impresiones en copiadora laser para la transferencia.
- 50 círculos o corazones de madera.
- 25 frascos de quitaesmalte a base de acetona.
- Masking Tape.
- 50 Tijeras.
- 1 bolsa de algodón.
- 1 espejo.
- 3 bolsas de dulces.
- 1 caja de crayones con 65 pzas.

Desarrollo:

- **Hoja de registro**

- **Presentación del taller:**

Bienvenida
Sugerencia. Bienvenidos a este taller donde aprenderemos a transferir una imagen a un pedazo de madera, pero antes de comenzar vamos a comenzar con una actividad.

Nota: Los niños de 3 a 6 años deberán estar acompañados de un adulto para realizar la actividad.

Actividad rompe hielo. Caramelos.
Se les pondrá en la mesa a su alcance, varios dulces los cuales se les ofrecerá diciéndoles que agarren los que quieran, puede ser desde uno hasta cuatro. El tallerista también tomará para sí y comenzará a decir una característica suya por cada dulce tomado e invitará a cada niño a decir las suyas dependiendo de la cantidad de dulces tomados.

- **Introducción a la autoestima:**

Explicación. Ser único y valioso
Sugerencia para el Tallerista. El propósito de este taller es que uds. se den cuenta de lo importante que son y lo especial que somos cada uno. Algunos tenemos el cabello color negro, otros tienen el cabello café claro, hay gente que es pelirroja, pero cada uno es único, no hay alguien igual a nosotros. Todos levanten su dedo pulgar. ¿Ya vieron que tienen unas rayitas? Esas se llaman huellas y entre tantos que somos en la tierra, ninguna es igual a la otra. ¿Saben por qué? Porque somos únicos y eso nos hace ser importantes, es decir, tenemos un valor que no alcanzaría todo el dinero del mundo. Somos tan valiosos que nadie tiene el derecho a lastimarnos, golpearnos, llamarnos tontos o hacernos sentir tristes.

Actividad. Espejo.
Escoger a 5 niños que pasarán al frente. El tallerista se verá al espejo y dirá lo que le gusta de él para generar confianza, después le pasará a cada niño el espejo y les preguntará ¿qué te gusta de ti? (algunos dirán sus ojos, la boca, el cabello, etc.), ¿se dieron cuenta que a cada uno nos gusta algo? Es importante amarnos como somos, amar lo que vemos frente al espejo y que debemos cuidar este hermoso cuerpo que nadie puede lastimar.
La violencia es algo que nos daña y puede afectar como nos vemos en ese espejo haciéndonos sentir vergüenza, timidez o no querer hablar con nadie. La violencia es la fuerza que alguien puede utilizar sobre nosotros y puede ser física o verbal. La podemos encontrar dentro de nuestra casa, en la escuela, en el parque o en cualquier lugar donde estemos, por eso es importante siempre saber lo importante que somos y que nadie puede dañarnos.

- **Manualidad:**

Actividad. Transferencia de imagen
Sugerencia para el Tallerista. La manualidad que hoy haremos se llama transferencia donde vamos a pasar una imagen en papel, a una figura de madera. Éste lo podemos poner en nuestro cuarto para que al despertar recordemos lo que dice o también en la puerta para que antes de salir recordemos que “soy importante, soy valiente, valgo mucho, me amo como soy, nadie me puede lastimar”.

Instrucciones.
Recortar la imagen y pegarla con Masking Tape en la figura de madera. Es importante que las letras se peguen al revés para que al transferirse estén al derecho.

Deben mojar un pequeño algodón con quitaesmalte e irlo pasando por la imagen.

Con las mismas tijeras, ir presionando de manera muy sutil para que se vaya transfiriendo.

Dejar secar e ir quitando poco a poco.

Nota: los niños de 3 a 6 años deberán realizar la actividad con algún adulto.

Actividad. Aplicación del taller.
Se les pedirá que levanten sus figuras para ver cuál quedó mejor y elogiar cada trabajo.
Por mesa se les pedirá que digan la frase escrita y la mesa que lo grite más fuerte es la que ganará.

Al final pedirles a todos que se den un gran aplauso por haberlo hecho muy bien.

- **Cierre del taller**

Despedida e invitación a los talleres
Agradecemos su asistencia y la atención que nos han dado. Los invitamos a los siguientes talleres que vienen sobre juegos tradicionales donde aprenderán a divertirse de una manera diferente.

Nota: Se les entregará volantes del siguiente taller para niños y se les invitará a consultar la página de Facebook donde se estará compartiendo diferente información sobre autoestima, violencia y juego.

Hoja de evaluación
Finalizando se les entregará a los niños la hoja de evaluación junto con el volante del siguiente taller.

Conclusiones

Hoja para el docente. Taller para hijos. Sesión 2

Tiempo	Tema	Estrategia de enseñanza – aprendizaje	Recursos materiales	Recursos bibliográficos
5´	Registro	Hoja de registro	3 tablones 50 sillas 50 hojas de registro 50 plumas	
10´	Presentación del taller	Bienvenida Actividad rompe hielo. Caramelos	3 bolsas de caramelos	
10´	Introducción a la autoestima	Explicación. Ser único y valioso. Actividad. Espejo	1 espejo	
15´	Manualidad	Actividad. Transferencia de imagen	50 impresiones en copiadora laser para la transferencia 50 círculos o corazones de madera.	

Tiempo	Tema	Estrategia de enseñanza – aprendizaje	Recursos materiales	Recursos bibliográficos
		Actividad. Aplicación del taller.	25 frascos de quitaesmalte a base de acetona. Masking Tape. 50 Tijeras. 1 bolsa de algodón. 1 caja de crayones con 65 pzas.	
10´	Cierre del taller	Despedida e invitación a los talleres Hoja de evaluación	50 hojas de evaluación 200 volantes	

Hoja de registro

Formato de inscripción

_____

Nombre del taller

Fomentando una autoestima saludable

“Crea una autoestima saludable en tus hijos”

Nombre y apellido _____ Edad _____

Domicilio _____ Colonia _____

Alcaldía _____ C.P. _____ Teléfono _____

e-mail _____ Ocupación _____

¿Cuántos hijos tiene? _____ ¿Qué edades tienen? _____

Te gustaría recibir información vía e-mail sobre nuestro blog:
fomentandounautoestimasaludable.blogspot.com

_____ Sí _____No

Transferencia

Me amo como soy

Nadie puede lastimarme

Soy importante

Soy valiente

Valgo mucho

Nota: Para que la transferencia se realice de manera correcta, la impresión debe ser en fotocopias laser y se han invertido las palabras para que pueden quedar al derecho al momento de imprimirse en el material deseado.

El tamaño indicado para quedar dentro del corazón es de 14cm de ancho por 12cm de alto.

Hoja de evaluación para niños.



Fuente: Realización propia utilizando la página Canva para su diseño (Canva, 2020).

Volante de invitación al taller jugando a lo mexicano



Fuente: Realización propia utilizando la página Canva para su diseño (Canva, 2020).

Táctica 6. Jugando a lo mexicano



Desarrollo de Táctica

Estrategia:	**RECREATIVA**
Táctica:	Jugando a lo mexicano
Duración:	Se realizarán tres talleres aproximada de una a dos horas cada uno.
Propósitos:	➢ Sensibilizar sobre la importancia del juego para fortalecer la autoestima. ➢ Vincular la fortaleza de la autoestima a su vida cotidiana.
Fecha	Mes séptimo, octavo y noveno.
Lugar de desarrollo:	Área de juegos de la Unidad Cuitláhuac.
Actores Sociales**::**	Este proyecto va dirigida a los hijos de 3 a 12 años de las familias que viven en la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros como actores principales y como actores secundarios, se invitará a los hijos de los padres de la Unidad Habitacional Cuitláhuac por su cercanía.
Personas inscritas:	Número máximo de 50 niños. Número mínimo para realizar la actividad de 10 niños.
Temática:	• Qué es la violencia y cómo la viven día a día en diferentes entornos. • ¿Cómo pueden evitar la violencia través de una sana autoestima?

	• ¿Cómo pueden fortalecer la autoestima a través de los juegos?
Recursos Humanos:	Se tendrá la participación del comité vecinal de padres de familia para la organización de la obra, así como 5 personas de apoyo por parte de la delegación.
Fotógrafo:	Se necesitará ya sea un fotógrafo para la toma de evidencias del evento o cualquier persona que cuente con un celular de gama media para registrar de manera visual con una resolución mínima de 20Mp.
Datos importantes del tallerista y apoyos	➢ Se requiere tengan conocimiento en el área de Comunicación y Pedagogía. ➢ Tener una buena actitud y gran carisma. ➢ Es imperativo que antes de iniciar cada taller, hayan preparado con anticipación las actividades y juegos. ➢ Deben estar todo el tiempo con los niños sin descuidarlos en cada actividad asegurándose de tomar en cuenta a los apoyos para cualquier situación que se presente. ➢ Apegarse a los horarios establecidos para cada actividad. ➢ Al finalizar, ser partícipe de recoger todo el material para poder entregarlo y poder entregar el lugar de manera limpia. ➢ Informarse con los encargados de alguna duda que tengan. ➢ El tiempo de recepción para las actividades será de 10 minutos para los papás y niños.

	➢ Tener el programa a la mano para cualquier duda o aclaración por parte de los padres o niños. ➢ Tranquilizar a los más pequeños si lloran. ➢ Deben portar su gafete de tallerista todo el tiempo.
Medio Informativo:	Para la difusión de este evento se realizará la impresión de 200 volantes con la información del taller, fecha y lugar a realizar para seguir difundiendo e invitando a las familias. Para la entrega de volantes, se realizará a través del personal de la alcaldía Azcapotzalco quince días antes del taller y se logre la audiencia deseada. Cabe señalar que, en cada actividad, se distribuirán volantes del siguiente taller para generar un mayor interés y también se publicará por Facebook.

Fuente: Realización propia.

Estrategia **Recreativa** Sesión: **1**

Táctica **Jugando a lo mexicano** Duración: **1 hora**

Materiales:

- 50 hojas de registro
- 50 hoja de evaluación
- 200 volantes de invitación.
- 50 plumas.
- Gises
- Pañuelo
- 1 rollo de papel de baño
- 1 botella de agua de 2 litros

Desarrollo:

- **Registro. Hoja de registro**

- **Presentación del taller:**

  Bienvenida
  Se le dará la bienvenida al taller a los niños de 3 a 12 años.

  Nota: Los niños de 3 a 6 años deberán estar acompañados de un adulto para realizar las actividades.

  Actividad rompe hielo. De frente a frente.
  Se divide el grupo en dos partes unos frente a otros. Cuando se dé la señal los niños del grupo derecho comenzarán diciendo “Hola, mi nombre es … “, después el otro grupo se presentará de la misma manera. El tallerista dará una palmada y dirá diferentes instrucciones, pero conforme lo haga se tendrán que ir describiendo lo más posible (soy Ernesto, tengo 10 años, me gusta correr, etc.). El tallerista puede decir como ejemplos “cabeza con cabeza, rodilla con rodilla, codo con codo, talón con talón, etc.” Para que al final cada niño describa a su compañero.

- **Introducción a la autoestima**

Sugerencia. ¿Uds. saben que la valoración que tenemos de nosotros mismos es nuestra autoestima? Pero si alguien de nuestros papás, compañeros, maestros, primos o amigos nos dice palaras como “eres un tonto”,” eres torpe”, “no puedes”, “eres chillón” y muchas otras cosas más, pueden hacer que esa autoestima que tenemos se destruya. En este taller aparte de divertirnos, vamos a salir bien equipados para que cuando alguien utilice este tipo de palabras hacia nosotros, no las creamos y simplemente podamos decir “soy importante”, “soy valiente”, “merezco respeto” y “todo lo puedo lograr”.
¿Están listos?

- **Estructura del circuito:**

Se enviarán a cada estación del circuito de 10 en 10 y se les indicará que cuando suene el silbato, tendrán que cambiar de estación.

En cada base es imperativo que exista retroalimentación hacia los niños, reconocimiento verbal y aplausos desde el más hábil, el más cooperativo, el más motivado, el más sociable, así como al menos participativo con la finalidad de que no se sienta aislado.

Las fichas que se han hecho sobre los juegos tradicionales son una sugerencia de cómo implementarlos.

Base 1. El pañuelo
Historia. La rosa blanca
Tema. Autoestima
Los niños llegarán a la base donde estará un monitor y sus apoyos. Se sentarán en círculo.

Monitor. Bienvenida e indicarles que después de la historia contada se les harán varias preguntas donde se pondrá un pañuelo en su mano y explicarles el juego.

Historia. En un jardín estaba una rosa muy bella. Era tan blanca que tenía un gran resplandor. Sus hojas eran muy hermosas que parecían terciopelo y era como si bailara con el aire. Las demás flores siempre la miraban por su belleza, aunque ella no podía verse no se sentía muy bonita y pronto comenzó a marchitarse. Cerca estaba una niña que al verla sintió feo y se la llevó a su casa para ponerla en agua. Al darle el sol, la rosa comenzó a sentirse feliz. De repente vio un reflejo y al mirar fijamente, se dio cuenta que era ella. Nunca se había dado cuenta de lo hermosa que era. Había pasado los días mirando a las demás flores sin darse cuenta de quién era ella (Sacristán, 2021).

En cada pregunta que haga el monitor, irán poniendo el pañuelo en diferentes manos para que todos logren participar.
Preguntas: ¿Qué podemos aprender de la historia? ¿Cómo podemos aplicarla a nuestra vida? ¿Cómo podemos saber quiénes somos en realidad? ¿Por qué debemos ver siempre a nuestro corazón y no a nuestro alrededor? Etc.

Actividad. Juego

Retroalimentación. Enseñarles la importancia de tener una sana autoestima para poder darse cuenta de lo maravilloso que son.

Base 2. Stop
Tema. Importancia de las palabras negativas.

Actividad. Juego

Retroalimentación final. Explicar la importancia del peso que tiene cada palabra en nuestras vidas como en la familia, la escuela, con los amigos, etc.

Base 3. Los encantados.
Tema. Conquistando emociones.

Actividad. Juego

Retroalimentación. Explicar que el conquistador es aquel que gana mediante estrategias para conseguir algo, en tanto que el conquistado es aquel a quien le han ganado. Indicar que nuestras emociones son de la misma manera. Si alguien utiliza palabras como eres un tonto, no sirves para nada, eres feo o cualquier otra palabra negativa, uno decide si quiere conquistar esa idea y desecharla de su cabeza o dejarse conquistar y creer todo lo que le digan.

Base 4. El avión.
Tema. Autoestima saludable.

Actividad. Juego

Retroalimentación. Recordarles a los niños lo importante y valioso que son.

Base 5. Centro

Retroalimentación. En esta base se trata de juntar todas las actividades y aprendizajes para darles una retroalimentación completa sobre los temas vistos: importancia de las palabras negativas, la conquista de las emociones y una sana autoestima.

- **Cierre del taller**

Despedida e invitación a los talleres
Agradecemos su asistencia y la atención que nos han dado. Los invitamos a seguirse divirtiendo con más juegos tradicionales.

Nota: Se les entregará volantes del siguiente taller para niños y se les invitará a consultar la página de Facebook donde se estará compartiendo diferente información sobre autoestima, violencia y juego. También se les invitará a que compartan sus experiencias a través de Facebook.

Hoja de evaluación
Finalizando se les entregará a los niños la hoja de evaluación junto con el volante del siguiente taller.

Conclusiones

Hoja para el docente. Jugando a lo mexicano. Sesión 1

Tiempo	Tema	Estrategia de enseñanza – aprendizaje	Recursos materiales	Recursos bibliográficos
5´	Registro	Hoja de registro	50 hojas de registro 50 plumas	
10´	Presentación del taller	Bienvenida Actividad rompe hielo. Frente a frente		Imágenes Educativas. Obtenido de https://www.imageneseducativas.com/wp-content/uploads/2020/08/25-DIN%C3%81MICAS-DE-GRUPO-PARA-ROMPER-EL-HIELO.pdf
5'	Introducción a la autoestima	Explicación del tallerista		
50´	Estructura del circuito	Base 1. El pañuelo Tema. Autoestima Historia. La rosa blanca Preguntas Actividad. Juego Retroalimentación Base 2. Stop Tema. Importancia de las palabras negativas Actividad. Juego	1 pañuelo Gises 1 rollo de papel higiénico Botella de 2lts. De agua	Cuentopía. Obtenido de https://cuentosparadormir.com/ Gedovius, E. (1986). Vamos a jugar. Juegos Infantiles Tradicionales de México. México: Edamex. Secretaría de Educación de Baja California. Obtenido de http://www.educacionbc.edu.mx/eventos/

Tiempo	Tema	Estrategia de enseñanza – aprendizaje	Recursos materiales	Recursos bibliográficos
		Retroalimentación Base 3. Los encantados Tema. Conquistando emociones Actividad. Juego Retroalimentación Base 4. El avión Tema. Autoestima saludable Actividad. Juego Retroalimentación Base 5. Centro Retroalimentación		2014/juegosinfantiles/Juegos%20Infantiles%20Tradicionales.pdf
10´	Cierre del taller	Despedida e invitación a los talleres Hoja de evaluación	50 hojas de evaluación 200 volantes	

Hoja de registro

Formato de inscripción

_____

Nombre del taller

Fomentando una autoestima saludable

“Crea una autoestima saludable en tus hijos”

Nombre y apellido _____ Edad _____

Domicilio _____ Colonia _____

Alcaldía _____ C.P. _____ Teléfono _____

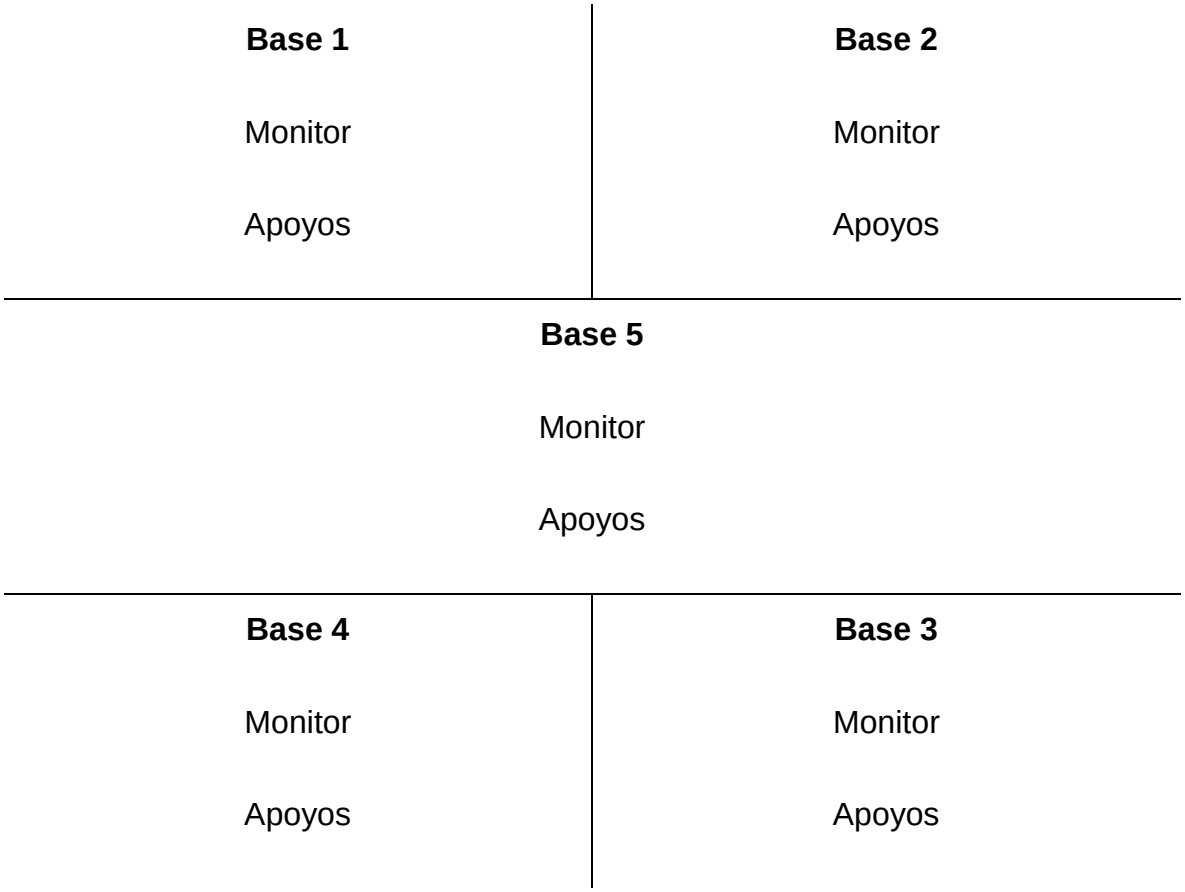
e-mail _____ Ocupación _____

¿Cuántos hijos tiene? _____ ¿Qué edades tienen? _____

Te gustaría recibir información vía e-mail sobre nuestro blog:
fomentandounautoestimasaludable.blogspot.com

_____ Sí _____No

Organización del circuito



Tarjeta de juegos

Tabla 19. Juego. El pañuelo

“El pañuelo”

Todos los niños se sentarán en el suelo formando un círculo, colocando los brazos a sus espaldas, con las palmas hacia arriba, haciendo nidito.

Uno solo, con un pañuelito en la mano, recorrerá una y otra vez el círculo tras de los niños sentados, y cuando tire el pañuelito sobre alguna mano, el que lo reciba deberá levantarse inmediatamente y perseguir al que le dejó caer el pañuelito, pero éste tendrá que ponerse listo y sentarse en el lugar que quedó vacío.

Al ocupar el sitio del que se levantó, éste a su vez recorrerá el círculo y lo dejará caer en otra mano, y así sucesivamente.



Fuente: elaboración propia tomado de la información de: (Gedovius, 1986; Gil, 2019).

Tabla 20. Juego. Stop

“Stop”

Se dibujará un círculo con gis como se muestra en la imagen. En las divisiones tendrá escrito: tristeza, enojo, abandono, preocupación, menosprecio, violencia, golpes, crítica, humillación, insulto.

Cada jugador pondrá su pie en una palabra y se dirá “declaro la guerra en contra de mi peor enemigo que es…” y cuando escoja una de las palabras escritas, todos deben correr, pero al niño que le haya tocado la palabra deberá pisar el círculo pequeño y decir “stop”.

El niño que dijo "Stop" escogerá a un niño(a) parado fuera del circulo y deberá adivinar cuántos pasos tiene que dar para llegar hasta el compañero, sí adivina la cantidad de pasos suficientes para llegar al niño(a) más cercano, se le pone un punto o piedrita en la parte del círculo que le corresponda, y si no, se le pone al que no llegó con los pasos. Al primero que lleve cinco puntos, se le pone un castigo que deciden entre todos.



Fuente: elaboración propia tomado de la información de: (Ruelas, 2020; Nava, 2005).

Tabla 21. Juego. Los encantados

“Los encantados”

Habrá 2 bases donde estarán a salvo al tocarlas. La base uno serán los conquistados y la base 2 los conquistadores. Se dividirá al equipo donde solo pueden refugiarse en su base y no del contrincante. Se escogerá a un niño quien comience a encantar es decir a tocar a los niños y cuando lo haga debe gritar “encantado” y se tendrá que quedar quieto hasta que alguien más llegue a tocarlo y lo desencante. Para que todos participen se le puede dar a cada niño 20 segundos para que encante al mayor número de niños.



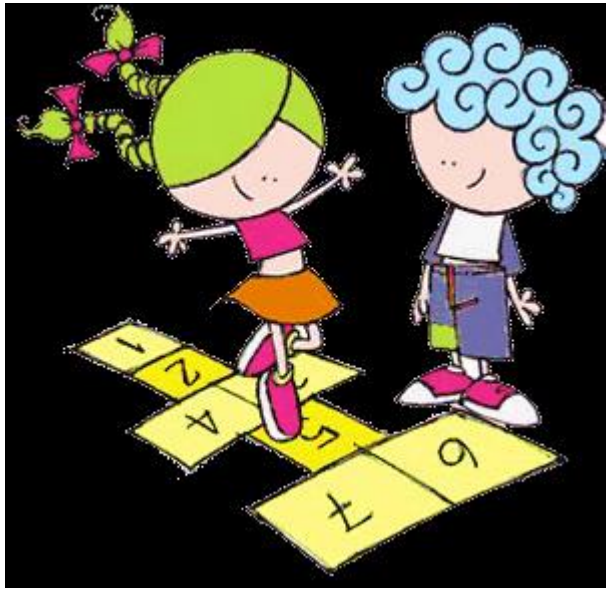
Fuente: elaboración propia tomado de la información de: (Gedovius, 1986; Villalobos, 2016).

Tabla 22. Juego. El avión

“El Avión”

El grupo se dividirá en 2 equipos por lo que deberán estar pintados dos aviones. En cada casilla con su número se pondrán las siguientes frases: soy importante, soy inteligente, todo lo puedo lograr, mi cuerpo es hermoso, nadie me puede lastimar, merezco respeto, me amo, soy valiente, soy fuerte, tengo un gran valor.

En cada equipo los niños van a ir recorriendo cada casilla comenzando con el uno. En la siguiente vuelta deberán ir poniendo una teja echa de papel con agua en la casilla que le corresponde. Al colocarla seguirá brincando en cada casilla y así sucesivamente. No deben pisar donde haya una teja porque volverán a comenzar.



Fuente: elaboración propia tomado de la información de: (Ruelas, 2020; Bravo, 2015).

Hoja de evaluación para niños



Fuente: Realización propia utilizando la página Canva para su diseño (Canva, 2020).

Volante del taller jugando a lo mexicano. Sesión 1



Fuente: Realización propia utilizando la página Canva para su diseño (Canva, 2020).

Estrategia **Recreativa** Sesión: **2**

Táctica **Jugando a lo mexicano** Duración: **1 hora**

Materiales:

- 50 hojas de registro
- 50 hoja de evaluación
- 200 volantes de invitación.
- 50 plumas.
- Gises
- 5 pelotas

Desarrollo:

- **Registro. Hoja de registro**

- **Presentación del taller:**

  Bienvenida
  Se le dará la bienvenida al taller a los niños de 3 a 12 años.

  Nota: Los niños de 3 a 6 años deberán estar acompañados de un adulto para realizar las actividades.

  Actividad rompe hielo. Pelota bailarina.
  Los niños harán un circulo parados. Se les irá pasando una pelota y cuando se de una palmada deberán cambiarla de dirección, pero la pelota debe irse pasando lo más rápido posible.

  Se enviarán a cada estación del circuito de 10 en 10 y se les indicará que cuando suene el silbato, tendrán que cambiar de estación.

- **Estructura del circuito:**

  Base 1. Los quemados
  Tema. Pensamientos positivos y negativos.

  Actividad. Juego

Retroalimentación. Explicarles que los pensamientos siempre deben tenerlos en control, así como esa pelota. Si son pensamientos negativos sin control, pueden sacarlos del juego y destruirlos, como un regaño de los padres y sentirse que no le aman, pero si esos pensamientos se cambian a algo positivo pueden ser capaz de sacar lo que no sirve de sus mentes.

Base 2. Las estatuas
Tema. Canalizando emociones

Actividad. Juego

Retroalimentación. Explicarles que todos tenemos emociones que no se deben ocultar porque son parte de nosotros. Que está bien llorar, reír, estar triste, enojado, etc. Pero lo importante es canalizar esa emoción para que no se vuelva algo negativo.

Base 3. Cebollitas
Tema. Trabajo en familia

Actividad. Juego

Retroalimentación. Explicarles la importancia del trabajo en equipo en la familia pues eso fortalece el amor y la unión. Hacer la comparación con el juego mostrando que al trabajar todos en equipo para lograr algo es más fácil que hacerlo solo.

Base 4. El juego del calentamiento.
Tema. Autoaceptación

Actividad. Juego

Historia. Se les contará la siguiente historia.
Tita cobró vida a medianoche, igual que todos los demás dibujos de aquel día de colegio y se fue a formar a la fila donde el Dr. Dibujos revisaba a todos los dibujos que habían sido hechos por cualquier niño y que tenían cuerpos diferentes.

- Eres una doctora un poco rara. Tienes la bata y la cruz, de eso no hay duda. Pero no llevas herramientas y te falta una mano. Además, tienes la cabeza

muy grande y una boca enorme. Me costará mucho operarte, pero te dejaré tan bien que podrás operar conmigo.
- ¿Es obligatorio que me opere, doctor? Me gusta como soy.

- ¿Qué?
El doctor se enfadó muchísimo. Nunca nadie había rechazado una de sus magníficas operaciones, y envió a Tita a la zona de los imperfectos.

- ¡Intenta arreglar a todos esos sin operarlos! - gritó furioso con tono de burla. Tita no se enfadó. Es más, le pareció una gran idea. No tenía herramientas, pero seguía teniendo su bata de médico y su gran sonrisa. Se acercó a un triste jardinero sin nariz y le preguntó dulcemente.

- ¿Cuál es tu enfermedad, ¿qué te hace estar tan triste?

- Nunca podré oler las flores, es lo peor que le podría pasar a un jardinero…

- Pues sí es un problema, pero no creo que sea tan grave ¿Sabías que hay flores preciosas que huelen mal, y por eso nadie las planta? La flor más grande del mundo es una de ellas… Tú podrías tener un jardín único.

Siguieron hablando un ratito. Poco después, sin que hicieran falta operaciones, el jardinero marchó contentísimo a plantar su nuevo jardín. Algo parecido ocurrió con Todo-pies, el tristemente conocido niño sin manos, cuando descubrió que sus cuatro pies le convertirían en un futbolista irrepetible. O con la chica de los 20 dedos, que llegó a ser tan buena tocando el piano como haciendo cosquillas.

Los tratamientos de Tita, basados en dejar atrás las quejas y la tristeza y tratar de sacar lo mejor de cada uno, cambiaron para siempre la zona de los imperfectos, convirtiéndola en un lugar alegre y original. Muchos perfectos se fueron a vivir allí. Al final, incluso el Doctor Dibujos visitó a Tita para que le enseñara a practicar su maravillosa medicina, y juntos formaron un magnífico equipo médico. (Sacristán, 2021).

Retroalimentación. Explicarles la importancia de amarse con el cuerpo que tienen y el ser únicos. Podría faltarles un brazo, una pierna o tener alguna discapacidad, pero nadie tiene el derecho de violentar a nadie por ser diferente ni que a ellos los violenten por ser diferentes.

Base 5. Centro

Retroalimentación. En esta base se trata de juntar todas las actividades y aprendizajes para darles una retroalimentación completa sobre los temas

vistos: autoestima, los pensamientos positivos, las emociones, el trabajo en familia, la violencia y la autoaceptación.

- **Cierre del taller**

Despedida e invitación a los talleres
Agradecemos su asistencia y la atención que nos han dado. Los invitamos a seguirse divirtiendo con más juegos tradicionales.

Nota: Se les entregará volantes del siguiente taller para niños y se les invitará a consultar la página de Facebook donde se estará compartiendo diferente información sobre autoestima, violencia y juego. También se les invitará a que compartan sus experiencias a través de Facebook.

Hoja de evaluación
Finalizando se les entregará a los niños la hoja de evaluación junto con el volante del siguiente taller.

Conclusiones

Hoja para el docente. Sesión 2

Tiempo	Tema	Estrategia de enseñanza – aprendizaje	Recursos materiales	Recursos bibliográficos
5´	Registro	Hoja de registro	50 hojas de registro 50 plumas	
10´	Presentación del taller	Bienvenida Actividad rompe hielo. Pelota bailarina	Gises 1 Pelota	Imágenes Educativas. Obtenido de https://www.imageneseducativas.com/wp-content/uploads/2020/08/25-DIN%C3%81MICAS-DE-GRUPO-PARA-ROMPER-EL-HIELO.pdf Campus Educativo. (2020). *Campus Educativo*. Obtenido de https://campuseducativo.santafe.edu.ar/wp-content/uploads/700-Din%C3%A1micas-grupales.pdf
50´	Estructura del circuito	Base 1. Los quemados Tema. Pensamientos positivos y negativos Actividad. Juego Retroalimentación Base 2. Las estatuas Tema. Canalizando emociones	Gises 5 pelotas	Cuentopía. Obtenido de https://cuentosparadormir.com/ Gedovius, E. (1986). Vamos a jugar. Juegos Infantiles Tradicionales de México. México: Edamex.

Tiempo	Tema	Estrategia de enseñanza – aprendizaje	Recursos materiales	Recursos bibliográficos
		Actividad. Juego Retroalimentación Base 3. Cebollitas Tema. Trabajo en familia Actividad. Juego Retroalimentación Base 4. El juego del calentamiento Tema. Autoaceptación Actividad. Juego Retroalimentación Base 5. Centro Retroalimentación		Secretaría de Educación de Baja California. Obtenido de http://www.educacionbc.edu.mx/eventos/2014/juegosinfantiles/Juegos%20Infantiles%20Tradicionales.pdf
10´	Cierre del taller	Despedida e invitación a los talleres Hoja de evaluación	50 hojas de evaluación 200 volantes	

Hoja de registro

Formato de inscripción

_____

Nombre del taller

Fomentando una autoestima saludable

“Crea una autoestima saludable en tus hijos”

Nombre y apellido _____ Edad _____

Domicilio _____ Colonia _____

Alcaldía _____ C.P. _____ Teléfono _____

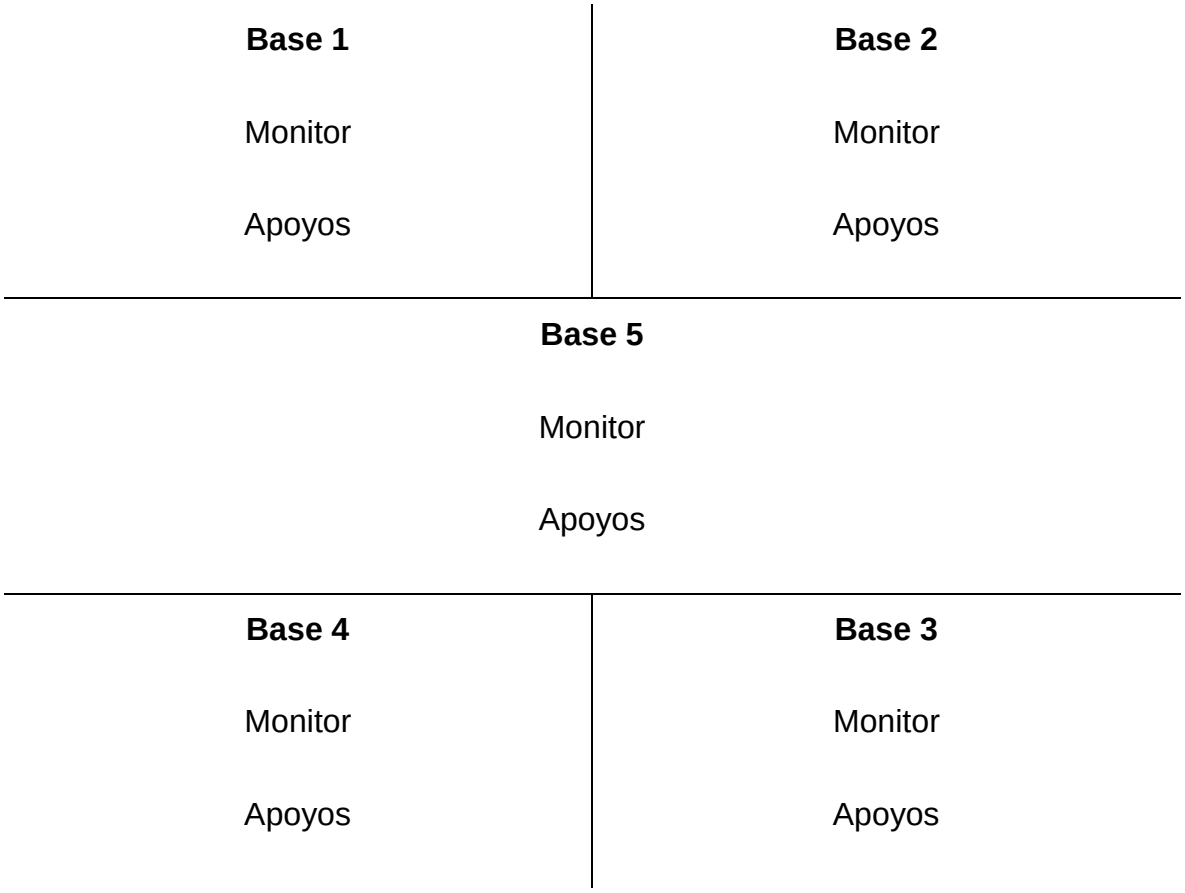
e-mail _____ Ocupación _____

¿Cuántos hijos tiene? _____ ¿Qué edades tienen? _____

Te gustaría recibir información vía e-mail sobre nuestro blog:
fomentandounautoestimasaludable.blogspot.com

_____ Sí _____No

Organización del circuito



Tarjeta de juegos

Tabla 23. Juego. Los quemados

“Los quemados”	
Se debe separar el espacio donde jugarán los niños por la mitad. Cada equipo se pondrá de un lado y a la indicación deberán lanzarse el balón mutuamente para que al tocar al contrincante vayan quedando eliminados.	

Fuente: elaboración propia tomado de la información de: (Gedovius, 1986; Ucha, 2015).

Tabla 24. Juego. Las estatuas

“Las estatuas”

Se debe hacer una rueda con los niños y uno estará al centro. Cantarán “a las estatuas de marfil. Uno, dos y tres así, el que se mueva baila el twist... Al terminar la canción todos deberán hacer la forma de una estatua, pero deberán reflejar una emoción para que el niño del centro pueda adivinar las emociones de los otros niños. Irán escogiendo a otros niños para ir participando.



Fuente: elaboración propia tomado de la información de: (Gedovius, 1986; Jugando juntos, 2015).

Tabla 25. Juego. Cebollitas

“Cebollitas”

Se deberán sentar los niños en dos equipos con las piernas estiradas uno detrás de otro y abrazándose. Uno de los niños será el comprador diciendo “¿me vende una cebollita? “los niños contestarán “arránquela si puede”. El comprador tratará de arrancar al niño de su equipo y así sucesivamente, se irán uniendo los niños que vayan saliendo para arrancar más pronto a las cebollitas.



Fuente: elaboración propia tomado de la información de: (Ruelas, 2020: Faustino Trejo, 2018).

Tabla 26. Juego. El juego del calentamiento

“El juego del calentamiento”	
Se deben tomar de las manos y avanzar en círculo cantando “Este es el juego del calentamiento, vamos a ver la orden del jinete. Jinete: ¡a la carga! ¡Una mano! Y así sucesivamente donde irán cambiando las acciones, ya sea que levanten un pie de alguna forma, se sienten, brinquen, etc., pero conforme avancen se irá haciendo más complejo.	

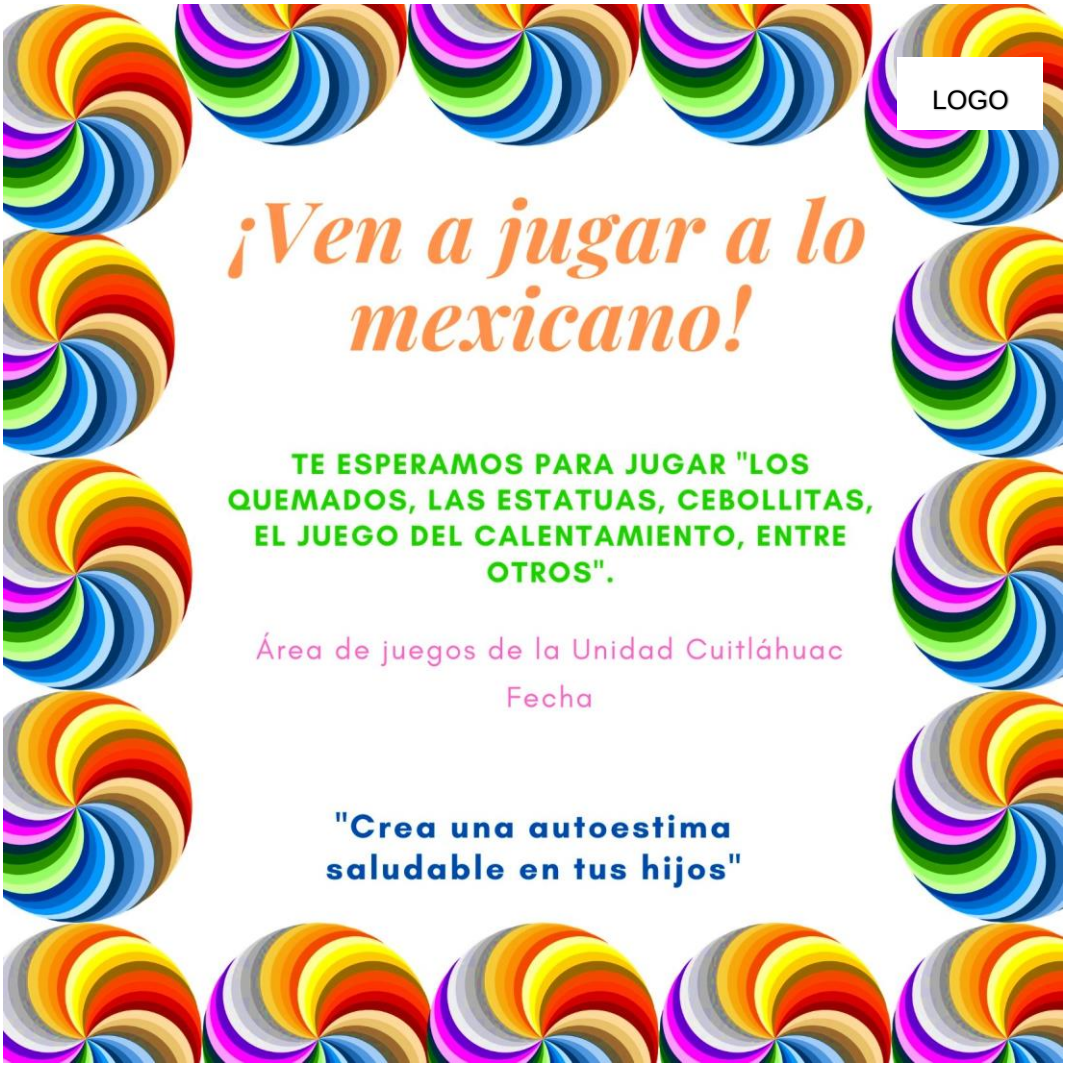
Fuente: elaboración propia tomado de la información de: (Gedovius, 1986; Red Magistral, 2015).

Hoja de evaluación para niños



Fuente: Realización propia utilizando la página Canva para su diseño (Canva, 2020).

Volante del taller jugando a lo mexicano. Sesión 2



Fuente: Realización propia utilizando la página Canva para su diseño (Canva, 2020).

Estrategia **Recreativa** Sesión: **3**

Táctica **Jugando a lo mexicano** Duración: **1 hora**

Materiales:

- 50 hojas de registro
- 50 hoja de evaluación
- 200 volantes de invitación.
- 50 plumas.
- 1 pelota
- Gises
- 2 vendajes para los ojos
- 50 Diplomas

Desarrollo:

- **Registro. Hoja de registro.**

- **Presentación del taller:**

  Bienvenida
  Se le dará la bienvenida al taller a los niños de 3 a 12 años.

  Nota: Los niños de 3 a 6 años deberán estar acompañados de un adulto para realizar las actividades.

  Actividad rompe hielo. El rey de los elementos.
  Se forma un círculo con todos los participantes, el animador tendrá la pelota y se la pasará a cualquiera, cuando la tire debe mencionar un elemento (aire, agua o tierra) el que atrape la pelota debe mencionar un animal que pertenezca al elemento que mencionaron (Acrbio, 2020).

- **Estructura del circuito:**

  Base 1. Gallinita ciega
  Tema. Autocontrol

  Actividad. Juego

Retroalimentación. Explicarles la importancia del autocontrol de las emociones. Algunos al realizar el juego pudieron sentir miedo, enojo, desconfianza, etc., y deben tratar de tener control sobre ellas. También explicarles que la violencia muchas veces no se ve, pero es importante detectarla para que no se esconda y se vea de manera natural.

Base 2. Los colores
Tema. Violencia y estar seguros

Actividad. Juego

Retroalimentación. Darles la definición de violencia y explicar que se usa de manera verbal, física y psicológica donde puede estar en el hogar, escuela o cualquier entorno y es necesario buscar siempre alguien en quien confiar para hablarlo y sentirse seguros.

Base 3. A pares y nones
Tema. Amor y perdón

Actividad. Juego

Historia. Pedrito siempre estaba enojado en la escuela. Cuando todos salían a jugar, él se sentaba y miraba a todos los demás con los brazos cruzados y cara de gruñón. No le gustaba platicar con nadie o que se le acercaran, pero si le gustaba molestar a otros niños. Un día Juanito se le acercó y le dio un abrazo rápido a Pedrito, y salió corriendo. Al otro día hizo lo mismo Juanito y así cada día. Pedrito se acostumbró a los abrazos sin decir nada, pero pronto dejó de molestar a otros niños. Hubo un día que Pedrito espero su abrazo de su amigo sin que éste llegara, así que lo fue a buscar y se encontró que Juanito había tenido un mal día y estaba muy triste. Así que Pedrito se sentó junto a él y le dio un fuerte abrazo. Ambos se pararon riendo y se fueron a jugar con sus demás compañeros sin darse cuenta que habían cambiado su día por uno lleno de alegría.

Retroalimentación. Explicarles la importancia del amor y perdón. Explicarles la importancia de sentirse bien en el lugar donde se encuentren acompañados sin que reciban maltratos o ellos maltratando.

Base 4. Telegrama recibido
Tema. Demostrar los sentimientos

Actividad. Juego

Retroalimentación. Explicarles la importancia de que cuando algo les sucede o duele es necesario decirle a la persona correcta el mensaje que se quiere. Poner la actividad “Cuando tu... me siento... porque... y lo que me gustaría es...”
Ponerle los siguientes ejemplos para responder lo anterior:
-Un compañero de clase no deja de molestarme.
-Mi hermano miente sobre mí diciendo que tiré algo.
-Mi mejor amigo ya no me habla.
-Estoy haciendo la tarea y mi mamá o papá me gritan diciendo que no lo hago bien.
-Me castigaron por algo que yo no hice.
-Mis papás están peleando.

Base 5. Centro

Retroalimentación. En esta base se trata de juntar todas las actividades y aprendizajes para darles una retroalimentación completa sobre los temas vistos: autoestima, los pensamientos positivos, las emociones, el trabajo en familia, la violencia y la autoaceptación.

- **Cierre del taller**

Despedida e invitación a
Se les invitará a consultar la página de Facebook donde se estará compartiendo diferente información sobre autoestima, violencia y juego. También se les invitará a que compartan sus experiencias a través de Facebook.

Hoja de evaluación
Finalizando se les entregará a los niños la hoja de evaluación junto con el volante del siguiente taller.

Conclusiones

Hoja para el docente. Sesión 3

Tiempo	Tema	Estrategia de enseñanza – aprendizaje	Recursos materiales	Recursos bibliográficos
5´	Registro	Hoja de registro	50 hojas de registro 50 plumas	
10´	Presentación del taller	Bienvenida Actividad rompe hielo. El rey de los elementos	1 Pelota	Imágenes Educativas. Obtenido de https://www.imageneseducativas.com/wp-content/uploads/2020/08/25-DIN%C3%81MICAS-DE-GRUPO-PARA-ROMPER-EL-HIELO.pdf Campus Educativo. (2020). *Campus Educativo*. Obtenido de https://campuseducativo.santafe.edu.ar/wp-content/uploads/700-Din%C3%A1micas-grupales.pdf
50´	Estructura del circuito	Base 1. Gallinita ciega Tema. Autocontrol Actividad. Juego Retroalimentación Base 2. Los colores Tema. Violencia y seguridad	Gises 2 vendajes para ojos	Cuentopía. Obtenido de https://cuentosparadormir.com/ Gedovius, E. (1986). Vamos a jugar. Juegos Infantiles Tradicionales de México. México: Edamex.

Tiempo	Tema	Estrategia de enseñanza – aprendizaje	Recursos materiales	Recursos bibliográficos
		Actividad. Juego Retroalimentación Base 3. A pares y nones Tema. Amor y perdón Actividad. Juego Retroalimentación Base 4. Telegrama recibido Tema. Demostrar sentimientos Actividad. Juego Retroalimentación Base 5. Centro Retroalimentación		Secretaría de Educación de Baja California. Obtenido de http://www.educacionbc.edu.mx/eventos/2014/juegosinfantiles/Juegos%20Infantiles%20Tradicionales.pdf
10´	Cierre del taller	Despedida e invitación a que sigan el blog y la página de Facebook Hoja de evaluación	50 hojas de evaluación	

Hoja de registro

Formato de inscripción

_____

Nombre del taller

Fomentando una autoestima saludable

“Crea una autoestima saludable en tus hijos”

Nombre y apellido _____ Edad _____

Domicilio _____ Colonia _____

Alcaldía _____ C.P. _____ Teléfono _____

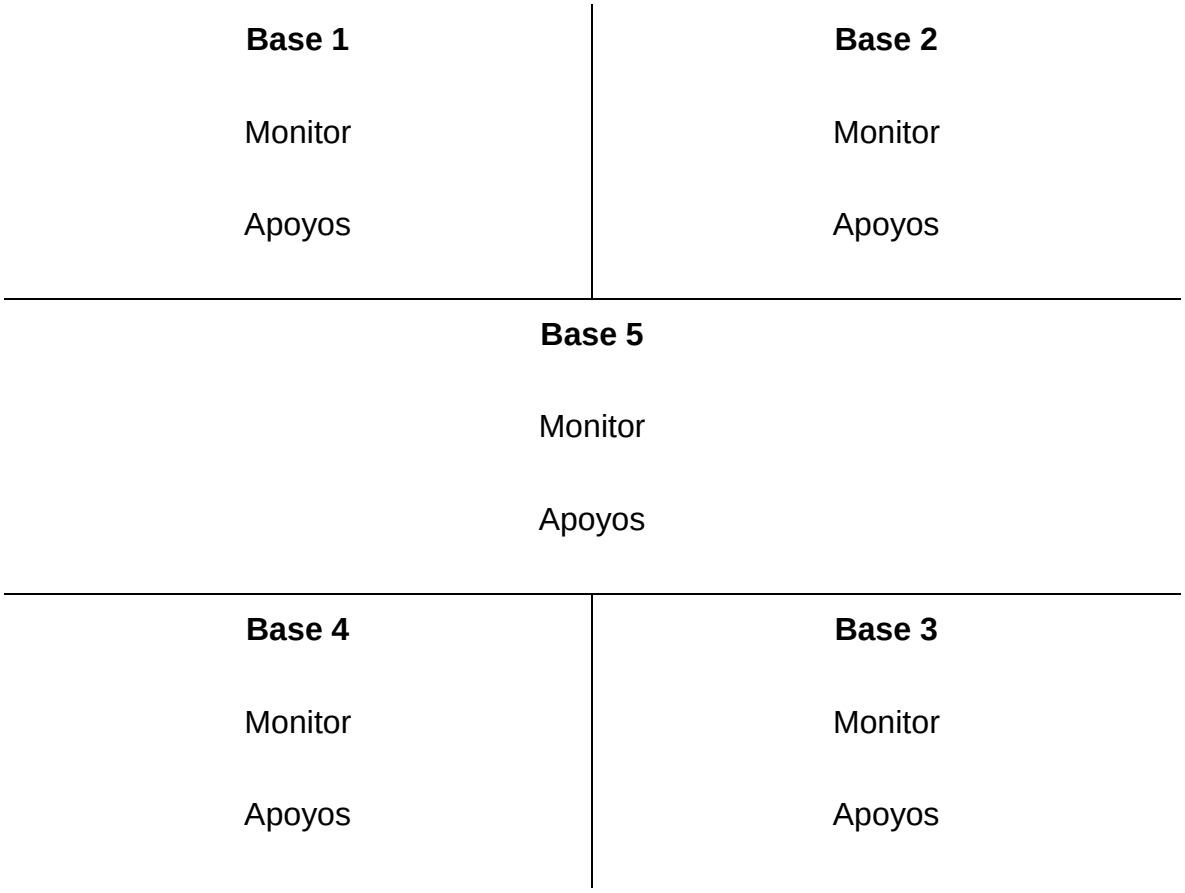
e-mail _____ Ocupación _____

¿Cuántos hijos tiene? _____ ¿Qué edades tienen? _____

Te gustaría recibir información vía e-mail sobre nuestro blog:
fomentandounautoestimasaludable.blogspot.com

_____ Sí _____No

Organización del circuito



Tarjeta de juegos

Tabla 27. Juego. Gallinita ciega

“Gallinita ciega”	
Se deben tener dos equipos y se escogerá a un niño de cada equipo. Se les vendarán los ojos para ser la gallinita ciega. Mientras intenta atrapar a algunos niños, éstos deben hacerle algunas travesuras sin lastimarlo. Una vez que haya atrapado a alguien, se convertirá en la nueva gallinita ciega y así sucesivamente hasta que pasen todos.	

Fuente: elaboración propia tomado de la información de: (Ruelas, 2020; javert68justice, 2018).

Tabla 28. Juego. Los colores

“Los colores”

Un jugador se queda de figurante ("toro"), y los demás se preparan para correr libremente. Cuando el "toro" diga las siguientes palabras:

"Toro, ¿de qué color es? Rojo, amarillo, marrón o ninguno de los tres. Color: Verde".

Cada jugador deberá buscar el color verde y tocarlo para que el toro no lo pueda coger. Aquel jugador que no toque el color y sea cogido por el toro será el siguiente toro.

Variante: Aquel jugador que toque primero el color dicho, pasará a ser toro.



Fuente: elaboración propia tomado de la información de: (Ruelas, 2020; Caisabuano, 2017).

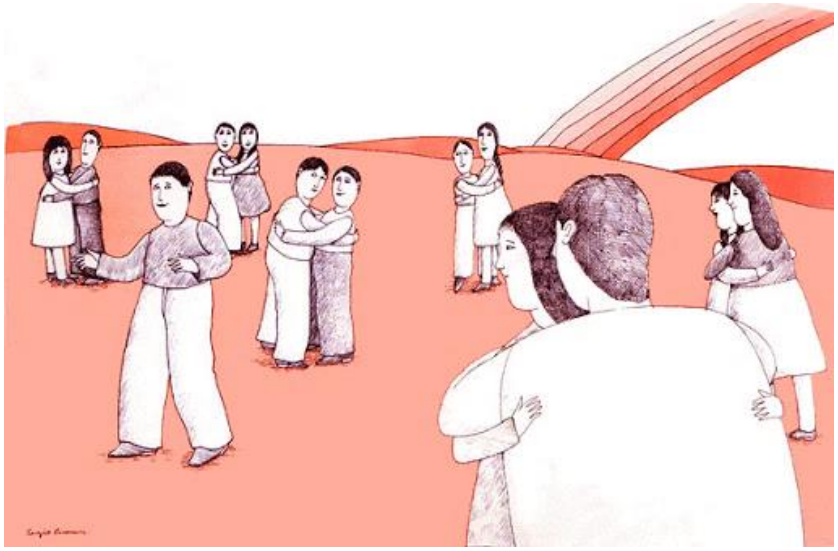
Tabla 29. Juego. A pares y nones

“A pares y nones”

Se harán dos equipos de cinco. Se tomarán de las manos y conforme canten irán avanzando.

-A pares y nones, vamos a jugar, el que quede solo ese perderá

Al terminar la canción todos deben buscar estar con alguien, quien quede solo deberá entregar alguna prenda y volverá al juego.



Fuente: elaboración propia tomado de la información de: (Gedovius, 1986; Consejo Nacional de Fomento Educativo, 1999).

Tabla 30. Juego. Telegrama recibido

“Telegrama recibido”



Sentados en el piso se deberán tomar las manos. Un niño quedará en el centro vigilando. Uno de los niños dirá: yo quiero mandarle un telegrama a Fulanito... escogiendo a otro niño que quede bastante retirado, y comenzará a enviarle el telegrama a la derecha o izquierda, con un ligero apretón de manos para que no se dé cuenta el vigilante. El que recibió el apretón lo pasará a su vez a otro, que puede ser el mismo que inició para despistar.

El niño que está en el centro tratará de descubrir en dónde va el telegrama. Si lo descubre, el que es descubierto perderá y pasará a su vez al centro. Si no, el telegrama llega sin problemas a Fulanito y entonces éste gritará: “Telegrama recibido”, perdiendo el niño que está en el centro, el cual puede perder dos o tres veces.

Fuente: elaboración propia tomado de la información de: (Gedovius, 1986; Tu cuento Favorito, 2020).

Hoja de evaluación para niños



Fuente: Realización propia utilizando la página Canva para su diseño (Canva, 2020).

Volante del taller jugando a lo mexicano. Sesión 3



Fuente: Realización propia utilizando la página Canva para su diseño (Canva, 2020).

Diploma de certificación del programa



Fuente: Realización propia utilizando la página Canva para su diseño (Canva, 2020).

Convenio de participación

ACUERDO DE CONVIVENCIA

En este documento se establecen las declaraciones y normas a las que todos los miembros tanto de la Alcaldía Azcapotzalco como de Evelyn Jazmín Delgadillo Pérez quien diseña el plan de comunicación están dispuestos a ajustarse. Para lograr una convivencia armoniosa, sana y de participación, ambas partes se comprometen a seguir y respetar los siguientes acuerdos:

1. Se establece un convenio de participación entre la Alcaldía Azcapotzalco y Evelyn Jazmín Delgadillo Pérez quien diseñó el proyecto “plan de comunicación para mejorar la autoestima en los niños y niñas de 3 a 12 años a través del juego” para colaborar con respeto, cordialidad y mutuo interés en la aplicación de dicho plan.

2. Los derechos de autor quedarán a nombre de Evelyn Jazmín Delgadillo Pérez y como coautor a la Alcaldía Azcapotzalco.

3. En cada material impreso y de difusión se promocionará el logotipo de la Alcaldía Azcapotzalco.

4. El presupuesto total será financiado por la Alcaldía Azcapotzalco, siempre haciendo mención en los materiales impresos y electrónicos.

5. La Alcaldía Azcapotzalco proporcionará el capital requerido para la ejecución del proyecto en los términos y ejecución a los que lleguen ambas partes mostrando mensualmente el desglose de gastos a la Alcaldía.

6. La alcaldía Azcapotzalco proporcionará el equipo que proponga tener a disposición de este proyecto para reducir en gastos previamente notificado y en común acuerdo.
7. En caso de ser conveniente se rentará a terceros, equipo que se requiera para la ejecución de este proyecto siendo la Alcaldía Azcapotzalco quien apruebe previamente el alquiler que se deba pagar.

8. El pago de los daños y perjuicios que sean originados por la ejecución de las obras será realizado por parte de la Alcaldía Azcapotzalco.

9. Se llevará un control de las evaluaciones de cada táctica con la finalidad de presentarlas como guía del impacto que está causando este proyecto.

10. Debido a que la finalidad de este proyecto es concientizar a la población de la alcaldía Azcapotzalco es necesario que el plan de comunicación permanezca un año como se ha diseñado para obtener óptimos resultados.

11. Se propone que el plan de comunicación se siga aplicando a través de actividades incluyendo diferentes tipos de juegos como es el tradicional mexicano ya sea con la misma comunidad o con otras partes de la misma a largo plazo, haciendo un rediseño de las estrategias para realmente tener un impacto.

12. El presente acuerdo solo será modificado o adicionado por escrito firmando ambas partes.

13. Ambas partes se obligan a guardar secreto profesional sobre el presente trabajo y se comprometen a no desarrollar algún otro proyecto igual, semejante o asociarse con algún tercero para desarrollar uno similar, siendo responsable la parte que incumpla de los daños y perjuicios que se le ocasionen a la otra parte o a terceros con dicho actuar.

14. Lo siguiente son causas de rescisión del presente convenio:

    1. Por uso de las inversiones aportadas para negocios propios de alguna de las partes.
    2. Por infracción a las disposiciones que rijan al presente convenio.
    3. Por comisión de actos fraudulentos o dolosos por alguna de las partes en perjuicio de la asociación en participación.
    4. Por fractura de la Alcaldía Azcapotzalco, suspensión o inhabilitación para ejercer el convenio.

15. Toda diferencia o controversia que surja en relación con el cumplimiento, incumplimiento o interpretación de ambas partes, será decidida en la Ciudad de México por los Tribunales del Fuero Común.

El presente contrato, se extiende por duplicado, firmado por todos ellos en la Ciudad de México en la Alcaldía Azcapotzalco, el día [*] de [*] del 20[*].

Alcaldía Azcapotzalco	Evelyn Jazmín Delgadillo Pérez

Presupuesto por táctica

Táctica 2. Cuentacuentos

Recursos Humanos	Costos	Recursos Materiales	Costos
Tallerista ($500 por taller siendo 1 taller en esta táctica)	$ 500.00	50 sillas de plástico plegable en renta	$ 400.00
Compañía teatral	$ 3,000.00	50 hojas de registro b/n Office Depot $0.90 c/u	$ 45.00
Apoyos (5 personas por día con un sueldo cada uno de $200 por día)	$ 1,000.00	1 cja. Con 50pzas. de plumas Bic Cristal Dura Más / punto mediano	$ 195.00
		50 hojas de evaluación b/n Office Depot $0.90 c/u	$ 45.00
		200 volantes de invitación en papel Couché brillante de 150grs, tamaño ½ carta a color frente y vuelta	$ 580.00
		2 Bocinas JBL modelo PRX815 con tripie o similar en renta por día	$ 2,000.00
		2 Micrófonos inalámbricos Shure BLXSM58 o similar en renta por día	$ 2,000.00
		2 bases con Boom para micrófono en renta por día	$ 1,000.00
		Cables de señal en renta por día	$ 1,000.00
		Consola de audio SQ5 o similar en renta por día	$ 5,000.00
Subtotal	**$ 4,500.00**	**Subtotal**	**$12,265.00**
I.V.A.	**$ 720.00**	**I.V.A.**	**$ 1,962.40**
Total	**$ 5,220.00**	**Total**	**$14,227.40**

Nota: se propone que las bocinas, micrófonos, bases, cables y consola lo preste la Alcaldía para evitar este costo.

Táctica 3. Campaña de difusión.

Recursos Humanos	Costos	Recursos Materiales	Costos
Coordinador de lunes a viernes, incluyendo los sábados que se implementarán los talleres ($13,000 mensuales x 12 meses)	$156,000.00	Cartel publicitario de 700mm x 475mm en papel Couché Mate de 90grs solo en color al frente. 100 pzas.	$ 2,300.00
Subtotal	**$156,000.00**	**Subtotal**	**$ 2,300.00**
I.V.A.	**$24,960.00**	**I.V.A.**	**$ 368.00**
Total	**$180,960.00**	**Total**	**$ 2,668.00**

Táctica 4. Taller para padres.

Recursos Humanos	Costos	Recursos Materiales	Costos
Tallerista ($500 por taller siendo 1 taller en esta táctica)	$ 500.00	50 sillas de plástico plegable en renta	$ 400.00
Apoyos (5 personas por día con un sueldo cada uno de $200 por día)	$ 1,000.00	50 hojas de registro b/n Office Depot $0.90 c/u	$ 45.00
		1 cja. Con 50pzas. de plumas Bic Cristal Dura Más / punto mediano	$ 195.00
		Paquete de Papel Bond Office Depot Premium con 500 hojas tamaño carta de 75grs.	$ 98.00
		350 etiquetas en círculo	$ 25.00
		50 impresiones con los derechos de los niños a color en Office Depot $12.00 c/u	$ 600.00
		1 cja de crayones Office Depot con 64pzas.	$ 79.00
		50 diplomas impresos a 4x0 colores sobre couche 300 grs tamaño final 21.5x28 cms.	$ 300.00
		50 hojas de evaluación b/n Office Depot $0.90 c/u	$ 45.00
		200 volantes de invitación en papel couché brillante de 150grs, tamaño 1/2 carta a color solo frente	$ 330.00
		50 trípticos sobre violencia b/n Office Depot $0.90 c/u	$ 45.00
		Proyector rentado	$ 1,000.00
Subtotal	**$ 1,500.00**	**Subtotal**	**$ 3,162.00**
I.V.A.	**$ 240.00**	**I.V.A.**	**$ 505.92**
Total	**$ 1,740.00**	**Total**	**$ 3,667.92**

Nota: se propone que el proyector lo preste la Alcaldía para evitar este costo

Táctica 5. Taller para hijos.

Recursos Humanos	Costos	Recursos Materiales	Costos
		Sesión 1	
Tallerista ($500 por taller siendo 2 sesiones en esta táctica)	$ 1,000.00	3 tablones en renta	$ 210.00
Apoyos (5 personas por día con un sueldo cada uno de $200 por día, siendo 2 sesiones en esta táctica)	$ 2,000.00	50 sillas de plástico plegable en renta	$ 400.00
		50 hojas de registro b/n Office Depot $0.90 c/u	$ 45.00
		1 cja. Con 50pzas. de plumas Bic Cristal Dura Más / punto mediano	$ 195.00
		1 caja de crayones Office Depot con 64pzas.	$ 79.00
		50 fotos 4x6 $4.00 c/u	$ 250.00
		50 agujas de canavá no.20	$ 100.00
		1 caja de hilo con 50pzas para bordar de colores diferentes	$ 200.00
		3 docenas de tijeras $171 c/tira con 12pzas.	$ 513.00
		50 hojas de evaluación a color en Office Depot$12.00 c/u	$ 600.00
		200 volantes de invitación en papel couché brillante de 150grs, tamaño 1/2 carta a color solo frente	$ 330.00
		Sesión 2	
		3 tablones en renta	$ 210.00
		50 sillas de plástico plegable en renta	$ 400.00
		50 hojas de registro b/n Office Depot $0.90 c/u	$ 45.00
		1 cja. Con 50pzas. de plumas Bic Cristal Dura Más / punto mediano	$ 195.00
		3 bolsas de caramelo	$ 100.00
		1 espejo	$ 30.00
		50 impresiones en copiadora laser para la transferencia $5.00 c/u	$ 250.00
		50 círculos o corazones de madera $7.00 c/u	$ 350.00

		15 frascos de quitaesmalte a base de acetona $15.00 c/u	$ 225.00
		3 Masking Tape 12mmX50m $16.15 c/u en Office Depot	$ 48.45
		3 docenas de tijeras $171 c/tira con 12pzas.	$ 513.00
		1 bolsa de algodón	$ 100.00
		1 caja de crayones Office Depot con 64pzas.	$ 79.00
		50 hojas de evaluación a color en Office Depot $12.00 c/u	$ 600.00
		200 volantes de invitación en papel couché brillante de 150grs, tamaño 1/2 carta a color solo frente	$ 330.00
Subtotal	**$ 3,000.00**	**Subtotal**	**$ 6,397.45**
I.V.A.	**$ 480.00**	**I.V.A.**	**$ 1,023.59**
Total	**$ 3,480.00**	**Total**	**$ 7,421.04**

Táctica 6. Jugando a lo mexicano.

Recursos Humanos	Costos	Recursos Materiales	Costos
		Sesión 1	
Tallerista ($500 por taller siendo 3 sesiones en esta táctica)	$ 1,500.00	50 hojas de registro b/n Office Depot $0.90 c/u	$ 45.00
Apoyos (5 personas por día con un sueldo cada uno de $200 por día, siendo 3 sesiones en esta táctica)	$ 3,000.00	1 cja. Con 50pzas. de plumas Bic Cristal Dura Más / punto mediano	$ 195.00
		1 pañuelo	$ 30.00
		1 cja. de Gises	$ 100.00
		1 rollo de papel higiénico	$ 10.00
		Botella de 2lts. De agua	$ 15.00
		50 hojas de evaluación a color en Office Depot $12.00 c/u	$ 600.00
		200 volantes de invitación en papel couché brillante de 150grs, tamaño 1/2 carta a color solo frente	$ 330.00
		Sesión 2	
		50 hojas de registro b/n Office Depot $0.90 c/u	$ 45.00
		1 cja. Con 50pzas. de plumas Bic Cristal Dura Más / punto mediano	$ 195.00
		1 cja. de gises	$ 100.00
		5 pelotas	$ 100.00
		50 hojas de evaluación a color en Office Depot $12.00 c/u	$ 600.00
		Sesión 3	
		50 hojas de registro b/n Office Depot $0.90 c/u	$ 45.00
		1 cja. Con 50pzas. de plumas Bic Cristal Dura Más / punto mediano	$ 195.00

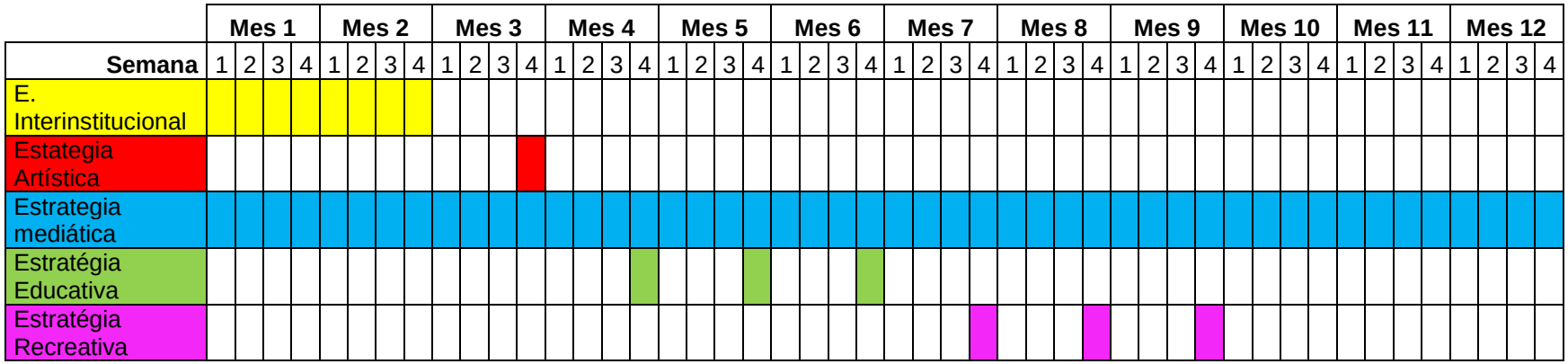
		1 cja. de gises	$ 100.00
		1 pelota	$ 30.00
		2 vendajes para ojos	$ 50.00
		50 hojas de evaluación a color en Office Depot $12.00 c/u	$ 600.00
		50 Diplomas	$ 300.00
Subtotal	$ 4,500.00	Subtotal	$ 3,685.00
I.V.A.	$ 720.00	I.V.A.	$ 589.60
Total	$ 5,220.00	Total	$ 4,274.60

Resumen de inversión

Táctica	Costos
Táctica 1. Obra de teatro	$ 16,765.00
Táctica 2. Campaña de difusión	$ 158,300.00
Táctica 3. Taller para padres	$ 4,662.00
Táctica 4. Taller para hijos	$ 9,397.45
Táctica 5. Jugando a lo mexicano	$ 8,185.00
Subtotal	**$197,309.45**
I.V.A.	**$31,569.51**
Total	**$228,878.96**

Este es el presupuesto total que se solicita a la Alcaldía Azcapotzalco para apoyar el proyecto proponiendo como coautor a la Alcaldía con la finalidad de promocionar su logotipo en cada material impreso y electrónico, así como la promoción de este proyecto diseñado por la Alcaldía para los ciudadanos para mejora de las familias que habitan dentro de ambas unidades, tomando en cuenta que los delitos contra la familia se encuentran en el tercer lugar siendo la violencia un gran factor de riesgo en aumento.

Cronograma


Mes 1
Mes 2
Mes 3
Mes 4
Mes 5
Mes 6
Mes 7
Mes 8
Mes 9
Mes 10
Mes 11
Mes 12
Semana
1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4
E. Interinstitucional
Estategia Artística
Estrategia mediática
Estratégia Educativa
Estratégia Recreativa

Capítulo IV. Propuesta de evaluación del plan estratégico

Selección y justificación del tipo de evaluación

Debido a que la metodología cualitativa “proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas” como lo mencionan los autores (Hernández-Sampieri, Fernández Collado, & Baptista , 2014, pág. 15) registrado en el capítulo II, se pretende usar este método para conocer si existe una mayor reflexión en las familias sobre el tema de violencia y autoestima y ver si están aplicando nuevas conductas que favorezcan la convivencia.

Cabe resaltar que con este método se podrá conocer si los padres cuentan con un nivel diferente de conciencia sobre la violencia intrafamiliar y sobre lo que significa educar basado en una alta autoestima, así como entender si los niños aprendieron las consecuencias e importancia de este mismo tema.

Es por ello que la técnica a utilizar es la entrevista como medio de evaluación post campaña, la cual será aplicada a través de una guía de preguntas semiestructuradas para precisar la información.

Características de los participantes

Debido a que la entrevista es la técnica utilizada en la metodología cualitativa donde se pueden obtener respuestas más abiertas, se ha escogido para evaluar la post campaña teniendo como perfil del informante a las familias que habitan dentro de la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros en la Alcaldía Azcapotzalco y cuentan con hijos de 3 a 12 años de edad, así como las familias de la Unidad Cuitláhuac que hayan participado por lo menos en 2 actividades.

Cabe señalar que la entrevista será semiestructurada basándose en una guía de preguntas específicas, pero dándole la libertad al entrevistador de aplicar otras preguntas similares para obtener una mayor información.

Para realizar las preguntas, se ha tomado en cuenta el orden que menciona Hernández-Sampieri, Fernández, & Baptista (2014) “Preguntas generales y fáciles, preguntas complejas, preguntas sensibles y delicadas para finalizar en preguntas de cierre” (pág. 405). Los tipos de preguntas serán de expresión de sentimientos, de conocimiento y de antecedentes.

Presentación del instrumento de evaluación

Tópico 1. **Pregunta de conocimiento**	**Preguntas**
Conocer si hay conciencia de la violencia, la autoestima y la importancia del juego para fomentar una sana autoestima	Ud. Podría definir ¿qué es violencia? ¿Conoce la violencia intrafamiliar? ¿Qué opina de la violencia intrafamiliar? ¿Conoce qué es la autoestima? ¿Qué sabe de las causas que provocan una baja autoestima? ¿Ud. sabe el impacto que tiene el juego en la autoestima de un niño? ¿Cómo piensa que puede aplicar lo aprendido con su familia?

Tópico 2. **Pregunta de antecedentes**	**Preguntas**
Conocer si alguno de los papás ha sufrido algún tipo de violencia y cómo ha cambiado la falta de juego en la autoestima.	¿En su niñez sufrió de algún tipo de violencia? ¿Considera que la violencia que antes se vivía en el hogar se ha incrementado?

	¿Por qué? ¿Cree que ese tipo de violencia la han sufrido algunos de sus hijos? ¿Considera que la práctica de los juegos mexicanos que antes se tenía ayudó a desarrollar una mejor autoestima que en estos tiempos?

Tópico 3. **Pregunta de expresión de sentimientos**	**Preguntas**
Conocer cómo se sienten los padres ante la información y actividades realizadas.	¿Cómo se siente al conocer toda la violencia que se vive en las familias? ¿Cómo describiría su experiencia en estas actividades? ¿Qué sintió al conocer lo que provoca una baja autoestima?

Alcances y límites del plan de comunicación

Debido a que a nivel mundial hay una gran población que sufre violencia, tanto los niños, las mujeres y las personas de la tercera edad quedan muy expuestos a esta situación donde por lo menos 1.6 millones pierde la vida y muchas más sufren lesiones no mortales. A nivel nacional como ejemplo, la violencia intrafamiliar se incrementó, mientras que en la Alcaldía Azcapotzalco queda en tercer lugar los delitos contra la familia.

Pese a diferentes programas que ha realizado la Alcaldía, la comunidad no ha estado expuesta a un tema como el que se presenta en este proyecto, ni se ha trabajado alguna estrategia de comunicación a profundidad sobre esta problemática. Es así como se parte para realizar este trabajo que se sugiere, deba continuar a largo plazo para generar conciencia en las familias debido a que un plan bien diseñado y evaluado, puede lograr una disminución considerable de la violencia.

Mi propuesta es la repetición de actividades incluyendo diferentes tipos de juegos como es el tradicional mexicano ya sea con la misma comunidad o con otras partes de la misma, haciendo un rediseño de las estrategias para realmente tener un impacto.

Cabe señalar que no se está mencionando como solución a la violencia y baja autoestima a este proyecto, sino que es el inicio de un cambio que puede generar una mejora en las familias sirviendo de impacto a las nuevas generaciones para generar una verdadera conciencia de lo que conlleva esta problemática.

Reflexiones éticas

Como comunicólogo una de las mayores virtudes que se tiene, es la de ser mediador dentro de una comunidad donde el saber escuchar, conocer las necesidades, observar de manera objetiva y saber cómo actuar para generar empatía y establecer una comunicación horizontal, es fundamental para ayudar a generar un cambio.

Siendo éticos en el trabajo a realizar nos ayuda con temas tratados que se refieren a establecer valores que sean positivos para la comunidad, tejiendo de manera conjunta lazos horizontales donde la jerarquía como una comunicación vertical, no se interponga en la mejora de una organización para un fin común.

Cabe recordar que el cambio social se da solo y si la comunidad se da cuenta del problema dejándose ayudar siendo participe en la mejora de la problemática y es así, como este tipo de comunicación se considera pertinente para el plan de comunicación que se realiza debido a ir de la mano cultura-educación-identidad en este trabajo.

El diálogo y la empatía estarán de continuo en el comunicólogo para poder diseñar estrategias, que atiendan a una comunidad en sus necesidades a través de escuchar, así como ayudarles a crecer para lograr una mejora.

Conclusiones generales

El presente trabajo surgió de observar el comportamiento de varios niños entre preescolar y primaria que asistían con sus padres al parque de la Unidad, entre ellos mi hija y pude percatar que algunos niños tenían comportamientos agresivos, otros eran muy pasivos dejándose dominar por los líderes, algunos les gustaba jugar solos y muchos otros actuaban con mucha seguridad. Otra cosa que me hizo pensar en el comportamiento visto fue la actitud de los padres ante alguna acción de sus hijos utilizando frases como “eres un chillón, no te dejes, si te pegan te pego, bájate de ahí porque no puedes y algunas otras como inténtalo, esfuérzate, tu puedes, no pegues o no te burles, entre otras cosas.

Cabe señalar que, en el mayor de los casos, los padres permanecían sentados observando su celular, algunos platicando entre ellos, otros observaban con gran cuidado a sus hijos y alguno más fumando marihuana con su pareja en lo que su hijo se subía a los juegos sin tener el menor cuidado de él.

Lo siguiente que llamó mi atención fue ver la forma de juego que practicaban los niños, donde ninguno realizó algún juego tradicional. Fue así como partió mi investigación a través de tres palabras clave: violencia, autoestima y juego.

Para mi sorpresa, encontré que la violencia es más común de lo que se piensa, la cual ya se ha convertido en un problema de salud pública que cada vez va en aumento. Al menos en México la violencia intrafamiliar se ha incrementado ocupando el tercer lugar en la Alcaldía Azcapotzalco.

El objeto de estudiar primero el significado de violencia y sus consecuencias, me llevó a entender la forma en que afecta a la autoestima de un niño porque le va a afectar a la percepción de sí mismo, así como a propiciarle una mala salud llevándole a prácticas insanas y a una falta de socialización que no le permitirán desarrollar a través del juego, ciertos aspectos que va a necesitar para su vida

adulta. Aparte de que hoy en día, los juegos tradicionales mexicanos que se han transmitido de generación en generación a través de la oralidad se han perdiendo.

Es así como escogí desarrollar un plan de comunicación que sirviera para sensibilizar a las familias sobre la importancia del juego para fortalecer la autoestima, así como vincular la fortaleza de la misma a la vida cotidiana libre de violencia siendo un derecho que se encuentra en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.

Las estrategias desarrolladas fueron meticulosamente escogidas y diseñadas, porque se busca contrarrestar la gran problemática que conlleva el uso de violencia dentro de la familia, debido a ser el primer entorno de donde un menor obtiene sus herramientas y al estar expuestos a algún tipo de maltrato, tiene un gran efecto negativo propiciando relaciones antipáticas, carentes de amor, intolerantes, llenas de frustración generando baja autoestima con pensamientos negativos sobre sí mismo, vergüenza y timidez entre otras cosas.

De esta manera, se tomaron como objetivos particulares de las estrategias: sensibilizar a los niños de 3 a 12 años sobre la autoestima, mejorar el conocimiento en los padres sobre la autoestima en sus hijos, informar a los padres sobre la violencia y el impacto que tiene sobre sus hijos, promover el juego para mejorar la autoestima, así como promover la participación de la comunidad en la implementación de actividades y talleres.

Uno de los obstáculos con que me enfrenté al realizar la evaluación a través del cuestionario a los papás de la Unidad Habitacional, donde a algunos conocía perfectamente por tener una relación de amistad y ver la forma de convivencia con sus hijos, me percaté que no escribieron la realidad que vivían respondiendo que todo en su familia estaba bien y nunca habían aplicado violencia a sus hijos. Por lo tanto, tuve que recurrir al método de observación participante para obtener un mejor resultado.

Las estrategias a implementar son cinco junto con tácticas a desarrollar en una duración de seis meses aplicadas a lo largo de un año.

En la estrategia interinstitucional se proponen convenios de participación, mientras que en la estrategia artística se ha desarrollado una obra de teatro que va a sensibilizar y mostrar la importancia de nuestras palabras y acciones sobre los hijos. La estrategia mediática busca a través de una campaña de difusión por Facebook y un blog, compartir información sobre violencia, autoestima y la importancia del juego. En la estrategia educativa se ha diseñado un taller para padres vinculando la información sobre violencia, autoestima y juego mostrando los daños y beneficios que ocasiona, mientras que en los talleres para niños se busca sensibilizar y concientizar a través de manualidades, sobre la manera en que se perciben y la importancia de la autoestima. Finalizando, en la estrategia recreativa donde se vincula el tema de la autoestima con los juegos tradicionales mexicanos.

Este proyecto considero que, aunque no es una solución, si puede ser un generador de cambio debido a que en la parte cultural se busca rescatar los juegos tradicionales que son transmitidos a partir de la oralidad y que por diversos factores se están perdiendo. En el área educativa se puede ver influenciada para mejora por la elevación de la autoestima que desarrollará niños seguros y felices, por lo tanto, sociables. Por la parte de identidad, le hará entender su autenticidad en cuanto a sus características sin buscar igualar a otros generando una aceptación positiva.

Es importante señalar que es necesario una evaluación al finalizar este proyecto para conocer si los padres concientizaron sobre la violencia y sobre lo que significa educar basado en una alta autoestima, así como aplicar los juegos tradicionales mexicanos para no perder una tradición significativa que puede ayudar a una mejor socialización en la etapa adulta.

Bibliografía

Acrbio. (12 de agosto de 2020). *Imágenes Educativas*. Obtenido de https://www.imageneseducativas.com/wp-content/uploads/2020/08/25-DIN%C3%81MICAS-DE-GRUPO-PARA-ROMPER-EL-HIELO.pdf

Adobe. (2020). *Adobe Color*. Obtenido de https://color.adobe.com/es/create/color-wheel

Ander-Egg, E. (1995). *Introducción a las técnicas de investigación social.* Buenos Aires: Lumen.

BBC NEWS. (17 de febrero de 2013). *El inagotable encanto de los ositos de peluche.* Obtenido de https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/02/130207_opinion_osos_peluche_en

Bonetto, M., & Piñero, M. (1990). *La teoría del desarrollo en transición.* México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

Boté, R. B. (2020). *Secretaría de Educación de Baja California*. Obtenido de http://www.educacionbc.edu.mx/eventos/2014/juegosinfantiles/Juegos%20Infantiles%20Tradicionales.pdf

Bravo, R. (8 de abril de 2015). *Universidad Alonso de Ojeda*. Obtenido de https://sites.google.com/site/profesorarosmarybra18/6-conclusion

Caisabuano, R. (06 de febrero de 2017). *Juegos Tradicionales*. Obtenido de http://juegostradicionales123richard.blogspot.com/2017/02/juegos-para-el-desarrollo-del-esquema.html

Campus Educativo. (2020). *Campus Educativo*. Obtenido de https://campuseducativo.santafe.edu.ar/wp-content/uploads/700-Din%C3%A1micas-grupales.pdf

Canva. (2020). *Canva*. Obtenido de https://www.canva.com/

Comisión Nacional de los Derechos Humanos. (4 de diciembre de 2014). *CNDH MÉXICO*. Obtenido de https://www.cndh.org.mx/derechos-humanos/derechos-humanos-de-ninas-ninos-y-adolescentes

Comisión Nacional de los Derechos Humanos. (2020). *Comisión Nacional de los Derechos Humanos*. Obtenido de Derechos de las niñas, niños y adolescentes: https://www.cndh.org.mx/derechos-humanos/derechos-de-las-ninas-ninos-y-adolescentes

Consejo Nacional de Fomento Educativo. (1999). *Biblioteca Digital del ILCE*. Obtenido de http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/Colecciones/index.php?clave=huasteca&pag=4

Coordinación de Comunicación Social. Gobierno de la Ciudad de México. (21 de febrero de 2019). *Azcapotzalco.* Obtenido de http://azcapotzalco.cdmx.gob.mx/wp-content/uploads/2019/03/BoletIn-15.pdf

De la Fuente, P. (2020). *Go Virtual*. Obtenido de https://www.govirtual.com.mx/automotriz/blog/panorama-de-las-redes-sociales-en-marketing-automotriz

Departamento de Manejo de las Enfermedades No Transmisibles, Discapacidad y Prevención de la Violencia y las Lesiones. (2014). *Informe sobre la situación mundial de la prevención de la violencia 2014.* Switzerland: OMS.

Dirección General de Política y Estadística Criminal. (2019). *Procuraduría General de Justicia de la Ciudad de México.* Obtenido de https://www.pgj.cdmx.gob.mx/procuraduria/estadisticas-delictiva

Dove. (2020). *Dove*. Obtenido de https://www.dove.com/us/es/stories/about-dove/dove-self-esteem-project.html

Faustino Trejo. (21 de noviembre de 2018). *Faustino Trejo*. Obtenido de http://tinotrejo.blogspot.com/p/juego-de-las-cebollitas.html

Fiscalía General de Justicia. Ciudad de México. (2021). *Fiscalía General de justicia. Ciudad de México.* Obtenido de https://www.fgjcdmx.gob.mx/procuraduria/estadisticas-delictivas

Fundación en Movimiento, A.C. . (2019). *Fundación en Movimiento*. Recuperado el 09 de noviembre de 2019, de http://www.fundacionenmovimiento.org.mx/

Galindo, C. L. (1998). *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación.* México: Pearson Educación.

Gedovius, E. (1986). *Vamos a jugar. Juegos Infantiles Tradicionales de México.* México: Edamex.

Gil, B. J. (mayo de 2019). *Ideáctica: Comunicación, educación y juegos para el desarrollo humano*. Obtenido de https://penitenciasyretos.blogspot.com/2018/02/juegos-con-un-panuelo-o-trapo.html

Gómez, R. (6 de Octubre de 2016). *EL PAÍS*. Obtenido de https://elpais.com/elpais/2016/10/06/opinion/1475771551_741931.html

Gumucio-Dragón, A. (enero-junio de 2011). Comunicación para el cambio social: clave del desarrollo participativo. *Signo y Pensamiento, XXX*(58), 26-39. doi:10.26439/contratexto2008.n016.783

Heller, E. (2008). *Psicología del color.* Barcelona: Gustavo Gili.

Hernández-Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista , L. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta ed.). México: McGRAW-HILL.

INEGI. (Diciembre de 2015). *Instituto Nacional Electoral.* Obtenido de https://evalua.cdmx.gob.mx/storage/app/media/Archivos/Seminario%202018%20sistema%20bienestar%20social/INEGI-%20ALAIN_EIC_2015_DISTRITO%20FEDERAL.pdf

Infancia sin violencia. (2012). *INFANCIA SIN VIOLENCIA ORG*. Obtenido de http://infanciasinviolencia.org/

Instituto Electoral de la Ciudad de México. (2018). *Instituto Electoral Ciudad de México.* Obtenido de http://www.iecm.mx/www/images/banners/PELO20172018/www/ps/Azcapotzalco07CalendarioPS.pdf

Instituto Electoral del Distrito Federal. (2010). Obtenido de http://secure.iedf.org.mx/screc2010/coloniasRecibe.php?col=HOGARES%20FERROCARRILEROS%20(U%20HAB)%20|%2002-033

Instituto para la Economía y la Paz. (abril de 2020). *Índice de Paz México 2020* (Sexta ed.). Sidney. Obtenido de indicedepazmexico.org

Instituto para la Economía y la Paz. (2021). *Índice de Paz México 2021: identificación y medición de los factores que impulsan la paz.* Sídney: Instituto para la Economía y la Paz. Obtenido de https://www.visionofhumanity.org/resources/

Ixta, R. M. (2016). *Favorecer mediante juegos colaborativos la seguridad y autoestima en los niños de preescolar (Tésis de pregrado).* Zamora: Universidad Pedagógica Nacional. Obtenido de http://200.23.113.51/pdf/33825.pdf

Jenatsch, T., & Bauer, R. (2016). *Comunicación para el Desarrollo.* Suiza: Agencia Suiza para el Desarrollo y la Cooperación (COSUDE).

Jugando juntos. (10 de junio de 2015). *Jugando juntos*. Obtenido de https://jugandojuntos.wordpress.com/juegos-didacticos/ciencias-naturales/

Krugg, E., Dahlberg, L., Mercy, J., Zwi, A., & Lozano, R. (2003). Informe mundial sobre la violencia y la salud. (O. P. Salud, Trad.) *Organización Panamericana de la Salud*(Publicación Científica y Técnica 588). Obtenido de http://iris.paho.org/xmlui/bitstream/handle/123456789/725/9275315884.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Leonardi, J. (2015). *Educación emocional en la primera infancia: análisis de un programa de conocimiento emocional, en niñas y niños de cinco años en un Jardín de Infantes público de Montevideo (tesis de pregrado).* Montevideo: Universidad de la República de Uruguay. Obtenido de https://sifp.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/tfg_-julieta_leonardi_2015-.pdf

Londoño, P. (11 de junio de 2020). *HubSpot*. Obtenido de https://blog.hubspot.es/marketing/caracteristicas-blog

López, R. H. (1998). La metodología de encuesta. En C. L. Galindo, *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación* (págs. 33-73). México: Pearson Educación.

Martínez, R. E. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos. *Magiste*(22), 7-22.

Máxima, U. J. (16 de marzo de 2020). *Características*. Obtenido de https://www.caracteristicas.co/triptico/

Mead, G. H. (1982). *Espíritu, persona y sociedad.* Buenos Aires: Ediciones Paidós.

Muñoz, N. A. (2009). Comunicación para el Cambio Social. *MSJ, 58*(581), 58-59. Obtenido de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3226953

Nava, G. (2005). *VIX*. Obtenido de https://www.vix.com/es/cultura-pop/184691/a-que-jugabamos-los-millennials-cuando-no-habia-internet

Observatorio Nacional Ciudadano. (2021). *Observatorio Nacional Ciudadano.Seguridad, Justicia y Legalidad.* Obtenido de https://onc.org.mx/uploads/Presentacion-1t-2021.pdf

Ófele, M. (1999). Los juegos tradcionales y sus proyecciones pedagógicas. *Lecturas: Educación Física y Deportes, 4*(13). Obtenido de https://www.efdeportes.com/efd13/juegtra1.htm

Organización Mundial de la Salud. (2019). *Organización Mundial de la Salud*. Recuperado el 10 de Noviembre de 2019, de https://www.who.int/es/about/who-we-are

Organización Mundial de la Salud. (2020). *Informe sobre la situación mundial de la prevención de la violencia contra los niños 2020: resumen de orientación [Global status report on preventing violence against children 2020: executive summary].* Ginebra: Organización Mundial de la Salud.

Organización Panamericana de la Salud. (2017). Salud en las Américas. *Organización Panamericana de la Salud*(Publicación Científica y Técnica 642). Obtenido de http://iris.paho.org/xmlui/handle/123456789/34322

PDG. (05 de junio de 2019). *EXCELSIOR*. Obtenido de https://m.excelsior.com.mx/nacional/fundacion-en-movimiento-creada-por-seguritech-promueve-campana-contra-bullying/1316915

Pereda, M. (24 de abril de 2020). *Rockcontent*. Obtenido de https://rockcontent.com/es/blog/colores-en-la-publicidad/

Pixabay. (2020). *Pixabay*. Obtenido de https://pixabay.com/es/

Portillo, M. (2005). *Metogología Cuantitativa. Antología.* Ciudad de México: Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Procuraduría General de Justicia. Gobierno de la Ciudad de México. (2019). *Boletín estadístico de la incidencia delictiva.* Obtenido de https://www.fgjcdmx.gob.mx/procuraduria/estadisticas-delictiva

Quijano, T. M. (2014). *¿Cómo enseñar la comunicación para el cambio social? Retos y debates desde la academia local para la enseñanza de este campo.* Colombia: Universidad Pontifícia Bolivariana. Obtenido de http://congreso.pucp.edu.pe/alaic2014/wp-content/uploads/2014/11/GT12-Melba-Patricia-Quijano-Triana.pdf

Ramírez, R. M. (2007). *El juego como estratégia didáctica para elevar el autoestima en niños de tercer grado de preescolar (Tesina).* México, D.F.: Universidad Pedagógica Nacional.

Real Academia Española. (2018). *Real Academia Española*. Obtenido de https://dle.rae.es/?id=4SXaTku

Red Magistral. (16 de marzo de 2015). *Red Magistral*. Obtenido de https://www.redmagisterial.com/med/6848-la-rueda-de-san-miguel/

Rodríguez, L. C. (22 de agosto de 2017). *Mundo Primaria*. Obtenido de https://www.mundoprimaria.com/cuentos-infantiles-cortos/kitete-y-sus-hermanos

Saco, P. M. (2001). *Los juegos populares y tradicionales.* Mérida: Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología. Obtenido de http://bam.educarex.es/gestion_contenidos/ficheros/341%5djuegos%20populares.pdf

Sacristán, P. (2021). *Cuentopía*. Obtenido de https://cuentosparadormir.com/

Salazar, G. M., & Sepúlveda, R. (2011). Perspectivas y proyección profesional de la comunicación social. *Signo y Pensamiento, XXXI*(59), 194-209. Obtenido de https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86022458014

Save the Children. (14 de noviembre de 2018). *Save the Children*. Recuperado el 10 de 11 de 2019, de https://www.savethechildren.mx/sci-mx/files/99/998f2247-e807-4db1-bd5d-4a7ea0c5b186.pdf

Secretaría de Desarrollo Social. (2010). *Informe Anual Sobre La Situación de Pobreza y Rezago Social.* México: SEDESOL. Obtenido de https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/32206/Distrito_Federal_002.pdf

Secretaría de Salud. (2006). *Informe Nacional sobre Violencia y Salud.* México: Secretaría de Salud. Obtenido de http://archivos.diputados.gob.mx/Centros_Estudio/ceameg/violencia/siv1/doctos/InformeNalsobreViolenciaySalud.pdf

Serrano, A. (2010). *Ayudando a crecer.* México: Producciones Educación Aplicada.

Spicker, P., Alvarez, L. S., & Gordon, D. (2009). *Pobreza Un glosario internacional.* (P. Spicker, S. Alvarez Leguizamón, Edits., P. Ibarra, & S. Alvarez Leguizamón, Trads.) Buenos Aires, Argentina: CLACSO. Obtenido de http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/clacso/crop/glosario/t.pdf

Steemit. (2018). *Steemit*. Obtenido de https://steemit.com/freewrite/@javert68justice/la-gallinita-ciega-5-minutes-freewrite

SurveyMonkey. (2019). *SurveyMonkey*. Obtenido de https://es.surveymonkey.com/mp/sample-size-calculator/

Tu cuento Favorito. (02 de julio de 2020). *Tu cuento Favorito*. Obtenido de https://tucuentofavorito.com/dona-blanca-ronda-infantil-mexicana-para-jugar-en-corro/

Ucha, F. (octubre de 2015). *Definición ABC*. Obtenido de https://www.definicionabc.com/deporte/dodgeball-quemados.php

UNAYTA. (18 de diciembre de 2018). *UNAYTA*. Obtenido de https://unayta.es/teoria-del-color/

UNESCO. (18 de junio de 2020). *UNESCO*. Obtenido de https://es.unesco.org/news/nuevo-informe-naciones-unidas-demuestra-que-algunos-paises-no-protegen-ninos-violencia

Villalobos, V. R. (1 de octubre de 2016). *Prensa Libre*. Obtenido de https://www.prensalibre.com/revista-d/aquellos-inolvidables-juegos-de-antes/

Anexo I. Cuestionario Piloto aplicado

Cuestionario para padres de familia con hijos de 3 a 12 años que viven en la Unidad Habitacional Hogares Ferrocarrileros en la Delegación Azcapotzalco

A través de este cuestionario completamente anónimo, nos gustaría conocer su opinión sobre algunos aspectos relacionados con la autoestima y cultura mexicana.

¡Gracias por su amable atención!

1. Sexo

( ) Masculino ( )Femenino

2. Edad

( ) Menor a 18 ( ) 18 años a 24 años ( ) 25 años a 34 años

( ) 35 años a 44 años ( ) 45 años a 54 años ( ) Más de 54

3. ¿Último grado de estudios?

( ) Primaria ( ) Secundaria ( ) Preparatoria ( ) Licenciatura ( ) Maestría ( ) Doctorado

4. Estado civil

( ) Soltero ( ) Casado ( ) Unión libre ( ) Divorciado ( ) Viudo

5. ¿Cuántos hijos tiene?

( ) 1 a 2 ( ) 3 a 4 ( ) 5 a 6 ( ) Más de 7

6. ¿Qué edad tienen?

( ) 3 a 5 años ( ) 6 a 8 años ( ) 9 a 12 años

7. Nivel escolar de su hijo(a)

( ) Preescolar ( ) Primaria ( ) Secundaria

8. ¿Su hijo(a) ha sufrido algún tipo de bullying en la escuela?

( ) Siempre ( ) Algunas veces ( ) Nunca

9. ¿Cómo lo ha solucionado?

( ) Le pega por dejarse ( ) Le enseña que debe regresar la acción

( ) Le pide que acuse a quien le hizo daño ( ) Le dice que ignore el acontecimiento

10. Seleccione la respuesta que considere correcta en relación a su hijo(a)

	Sí	No	A veces
¿Tiene bajo rendimiento escolar?	( )	( )	( )
¿Sale a jugar al parque?	( )	( )	( )

¿Considera que la interacción con otros niños al jugar es buena?	( )	( )	( )
¿Se enoja fácilmente?	( )	( )	( )
¿Es cooperativo y sigue las reglas?	( )	( )	( )
¿Soluciona los conflictos de manera agresiva?	( )	( )	( )
¿Al jugar, considera que los demás niños lo superan en todo?	( )	( )	( )
¿Se acepta tal y cómo es?	( )	( )	( )
¿Se desanima con frecuencia de lo que hace?	( )	( )	( )
¿Puede expresar sus sentimientos con facilidad?	( )	( )	( )
¿Tolera sus fracasos?	( )	( )	( )
¿En casa lo comparan con alguien más?	( )	( )	( )
¿Ha ridiculizado a tu hijo(a)?	( )	( )	( )
¿Suele elogiar el comportamiento de su hijo(a)?	( )	( )	( )

11. Si nota que su hijo no le obedeció en alguna tarea asignada Ud.…

( ) Lo obliga a realizarla ( ) Lo castiga ( ) Le grita

( ) Lo corrige de manera física ( ) Dialoga

12. ¿Cuántas veces al mes realiza estas actividades con su hijo(a)?

	Cada 6 meses	1 vez al mes	1 vez a la semana	De 2 a 3 veces por semana	Todos los días	Nunca
Ir al cine	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Ir al parque	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Hacer manualidades juntos	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Ir al zoológico	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Tareas escolares	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Juegos de mesa	( )	( )	( )	( )	( )	( )

Sentarse a platicar “únicamente” (sin ver T.V., ni celular, videojuegos o tableta)	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Otros	( )	( )	( )	( )	( )	( )

13. ¿Considera que es importante fomentar a su hijo(a) la cultura mexicana?

( ) Sí ( ) No ( ) Tal vez

14. De la siguiente lista de juegos tradicionales, ¿Con que frecuencia los ha practicado su hijo(a)?

	Cada 6 meses	1 vez al mes	1 vez a la semana	De 2 a 3 veces por semana	Todos los días	Nunca
El avión	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Resorte	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Doña Blanca	( )	( )	( )	( )	( )	( )
La gallina ciega	( )	( )	( )	( )	( )	( )

Bote pateado	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Cebollitas	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Los listones	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Los quemados	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Canicas	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Encantados	( )	( )	( )	( )	( )	( )
Las estatuas	( )	( )	( )	( )	( )	( )
A la víbora de la mar	( )	( )	( )	( )	( )	( )

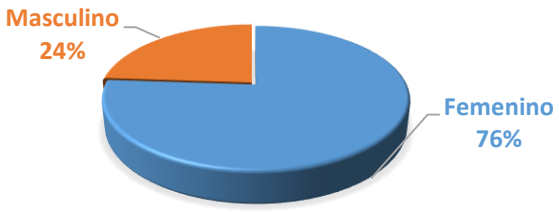
Nota: Los cuestionarios aplicados se encuentran en el archivo adjunto debido a la cantidad generada, para corroborar los datos obtenidos en caso de que se requiera.

Anexo II. Diario de campo

Caso	**Fecha:**	
Lugar: .		
Situación:		**Código**
Observaciones:		

Anexo III. Análisis de resultados cuantitativos

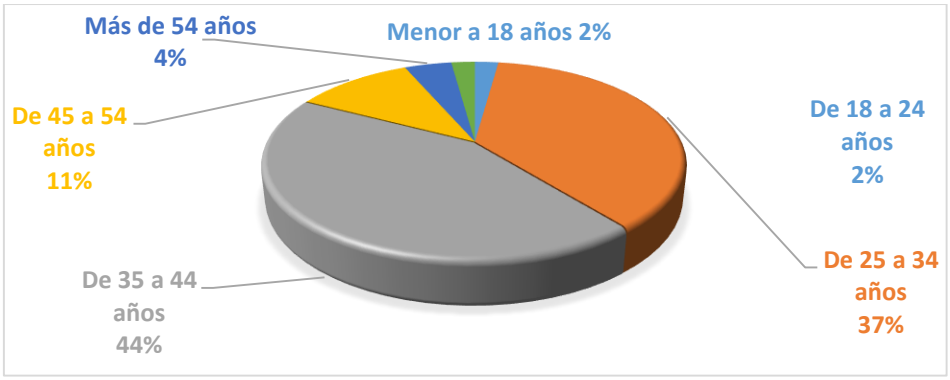
Gráfica 1.



Pregunta 1. Sexo

De las 46 encuestas realizadas, 35 pertenecen al sexo femenino y 11 al sexo masculino. En porcentajes el 76% pertenece a las mujeres y el 24% a los hombres. En la metodología la técnica de recolección era al azar, por eso se recolectó más mujeres que hombres donde se muestra que las mujeres llevan más a los niños al parque que los hombres.

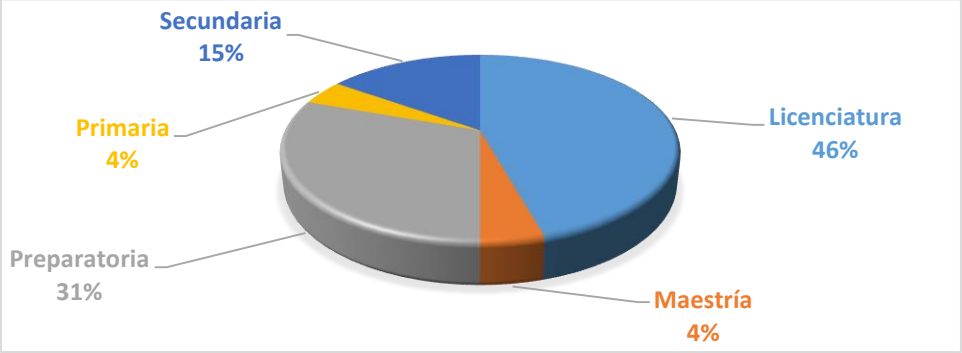
Gráfica 2.



Pregunta 2. Edad

La edad de los padres fluctúa de la siguiente manera. El 44% tiene de 35 a 44 años, mientras que el 37% de 25 a 34 años. El 11% pertenece a las personas de 45 a 54 años, el 4% de 18 a 24 años en tanto que un 2% de 18 a 24 años y otro 2% corresponde a menos de 18 años.

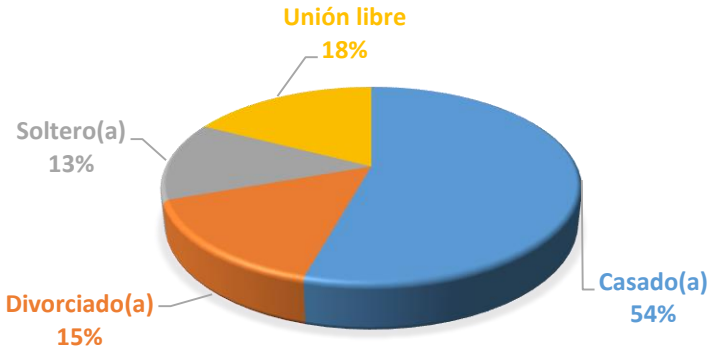
Gráfica 3



Pregunta 3. ¿Último grado de estudios?

El porcentaje del grado de estudios mayor pertenece al nivel de Licenciatura con un 46%, seguido de la Preparatoria con un 31%. El siguiente nivel corresponde al de Secundaria con un 15% y en empate con un 4% pertenece al de Primaria y Maestría.

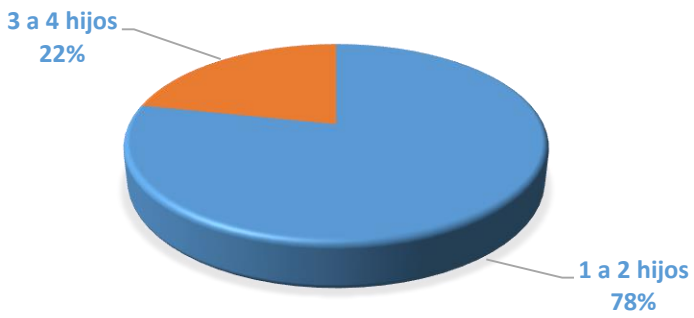
Gráfica 4



Pregunta 4. Estado civil

El estado civil que predomina es de las personas casadas con un 54%, mientras que el 18% de las personas vive en unión libre. El 15% son padres divorciados y el 13% son solteros con hijos.

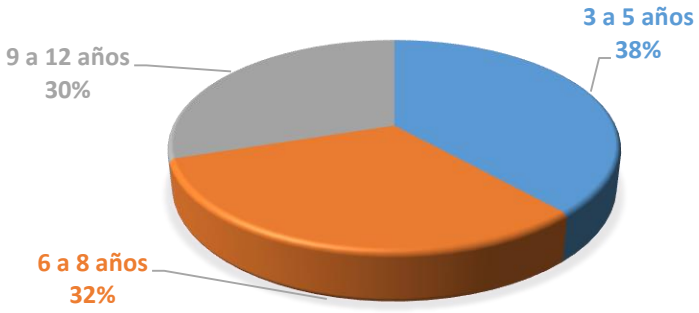
Gráfica 5



Pregunta 5. ¿Cuántos hijos tiene?

De los habitantes entrevistados el 78% indicó tener de 1 a 2 hijos, mientras que el 22% de las personas dijo tener de 3 a 4 hijos.

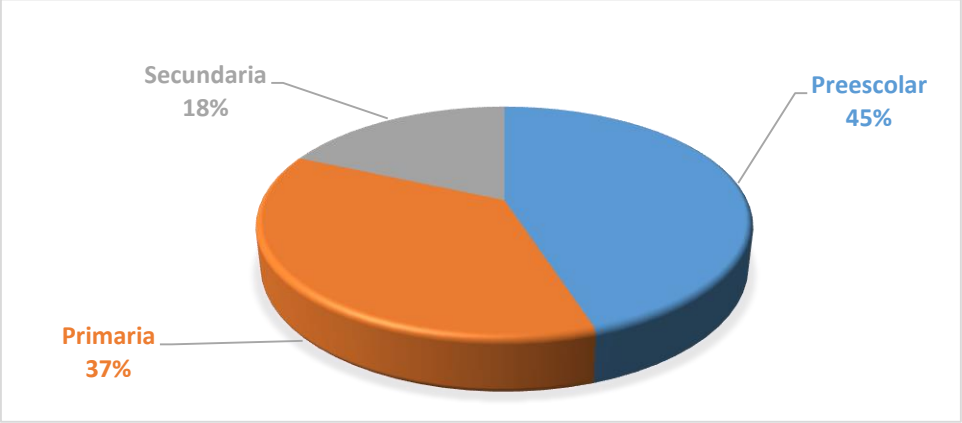
Gráfica 6



Pregunta 6. ¿Qué edad tienen?

Con respecto a la edad de los hijos, el 38% tiene de 3 a 5 años, mientras que el 32% corresponde a las edades de 6 a 8 años y el 30% de 9 a 12 años.

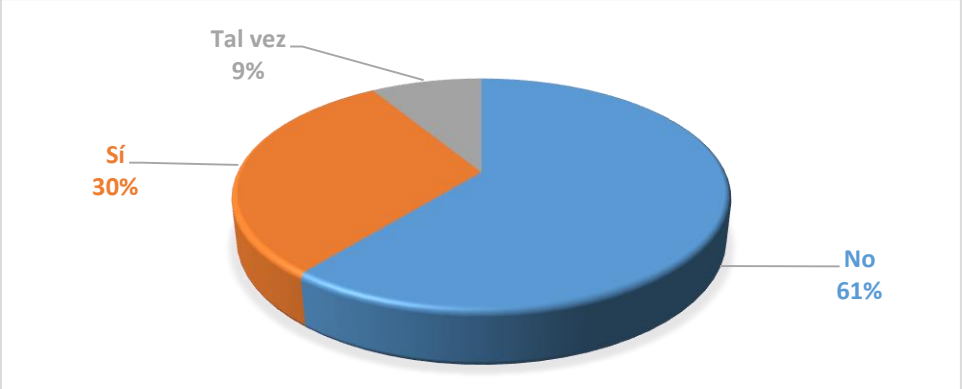
Gráfica 7



Pregunta 7. Nivel escolar de su hijo(a)

El nivel escolar de los hijos que predomina son los preescolares con un 45%. 37% pertenece a primaria y el 18% a secundaria.

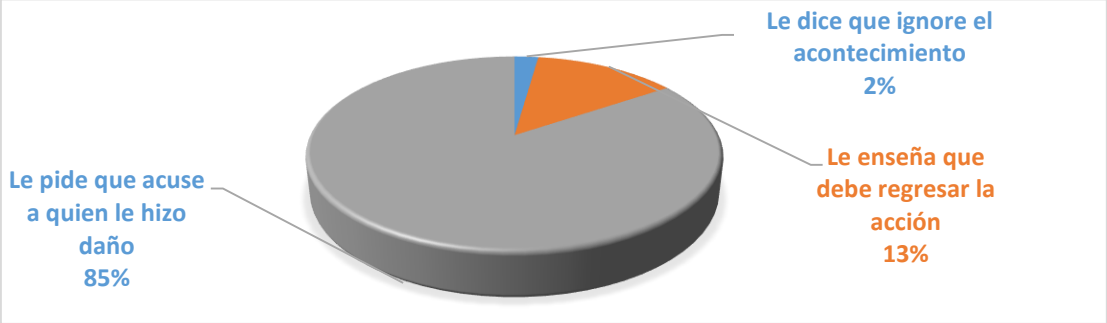
Gráfica 8



Pregunta 8. ¿Su hijo(a) ha sufrido algún tipo de bullying en la escuela?

Dentro del bullying que se vive en las escuelas, el 61% de los menores no lo ha recibido de ningún tipo. Por otra parte, el 30% si lo ha sufrido y solo el 9% tal vez lo sufrió.

Gráfica 9

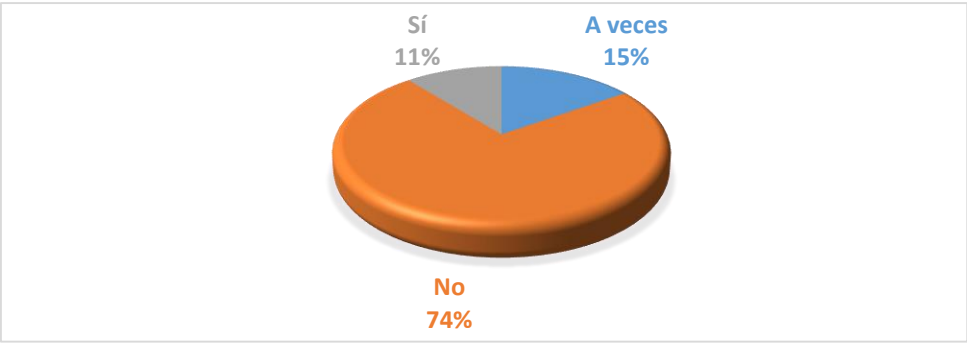


9. ¿Cómo lo ha solucionado?

La manera de solucionar el problema por parte de la mayoría de los padres con un 85% es acusar a quien le hizo daño. Por otro lado, el 13% indica que le enseña que debe regresar la acción y el 2% les pide que ignoren el acontecimiento.

Pregunta 10. Seleccione la respuesta que considere correcta en relación a su hijo(a)

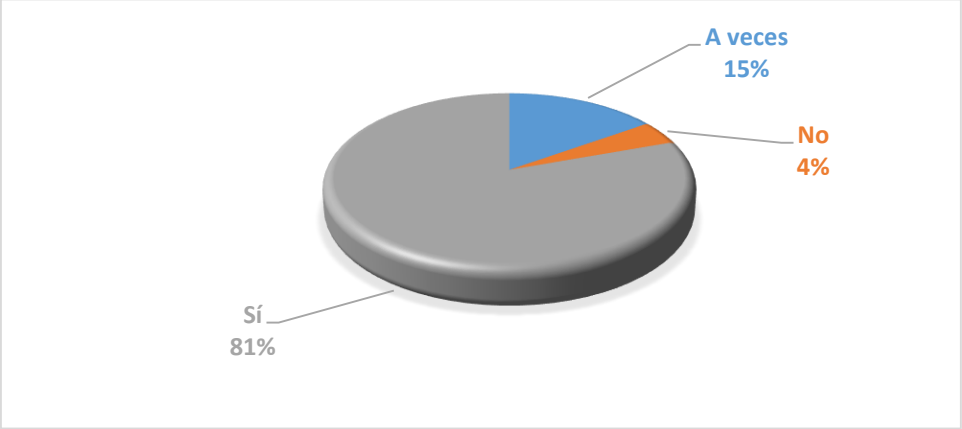
Gráfica 10



Inciso 1 ¿Tiene bajo rendimiento escolar?

En relación al rendimiento escolar, los padres consideran que el 74% no tiene bajo rendimiento escolar, mientras que el 15% indica que a veces si lo tiene y el 11% confirma tener bajo rendimiento escolar.

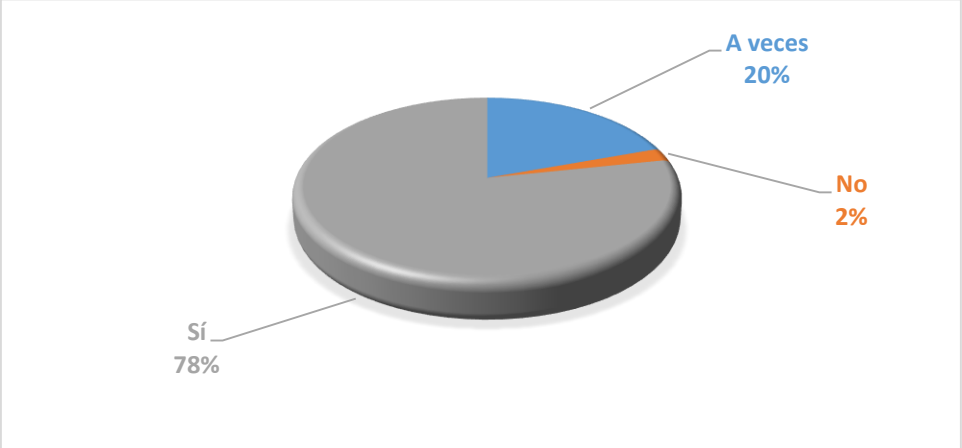
Gráfica 11



Inciso 2. ¿Sale a jugar al parque?

En lo que respecta a la recreación, el 81% de los padres menciona que su hijo si asiste al parque, donde el 15% menciona a veces y el 4% indica que no asiste al parque.

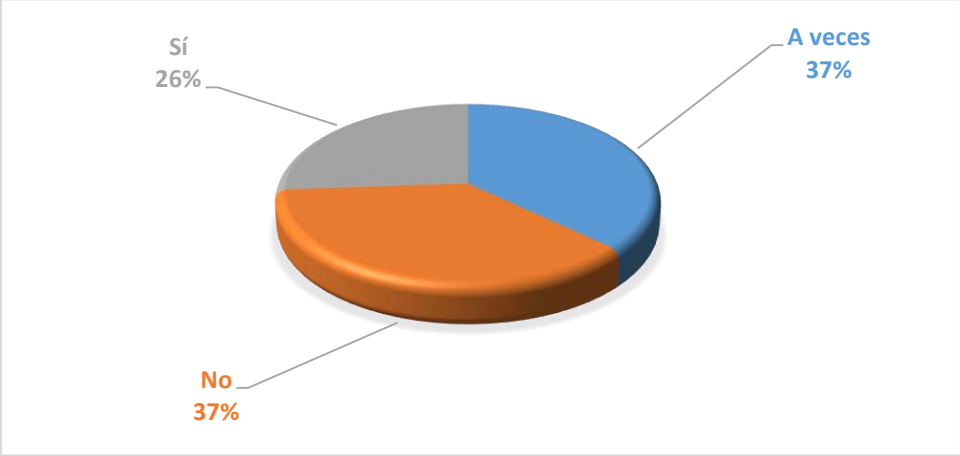
Gráfica 12



Inciso 3. ¿Considera que la interacción con otros niños al jugar es buena?

La interacción que los padres ven de sus hijos hacia otros niños al jugar considera ser buena la mayoría de ellos, siendo el 78%. El 20% se ha dado cuenta que a veces es buena y el 2% reconoció no ser así.

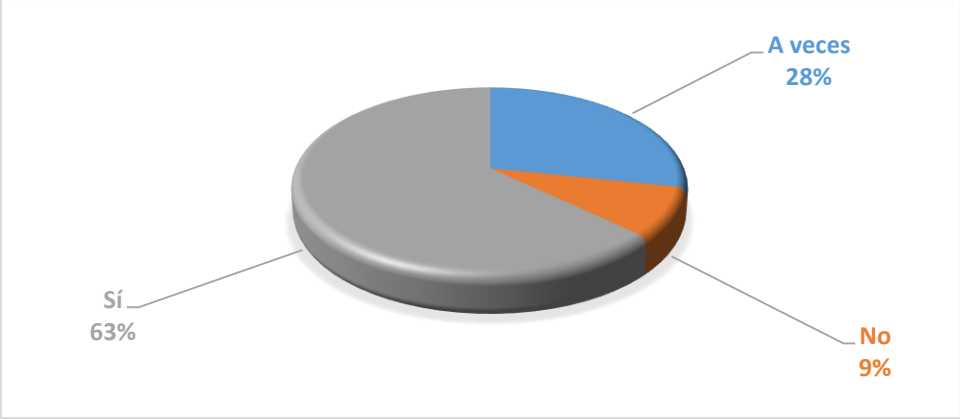
Gráfica 13



Inciso 4. ¿Se enoja fácilmente?

Dentro de la interacción con otros niños, el 37% de los padres indica que sus hijos no se enojan fácilmente. Por otro lado, el 37% también indica que lo hacen a veces y el 26% afirma que si lo hacen.

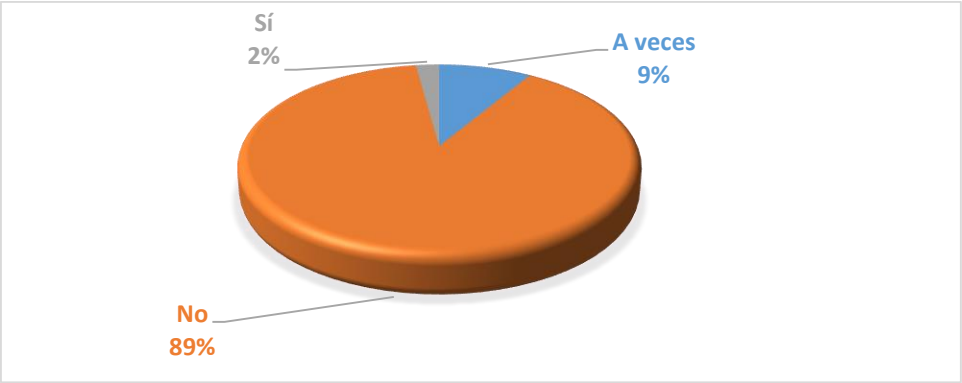
Gráfica 14



Inciso 5. ¿Es cooperativo y sigue las reglas?

En cuanto a cooperar y seguir las reglas el 63% de los padres menciona que sus hijos si lo hacen. Por otra parte, el 28% indica hacerlo a veces y el 9% revela que no.

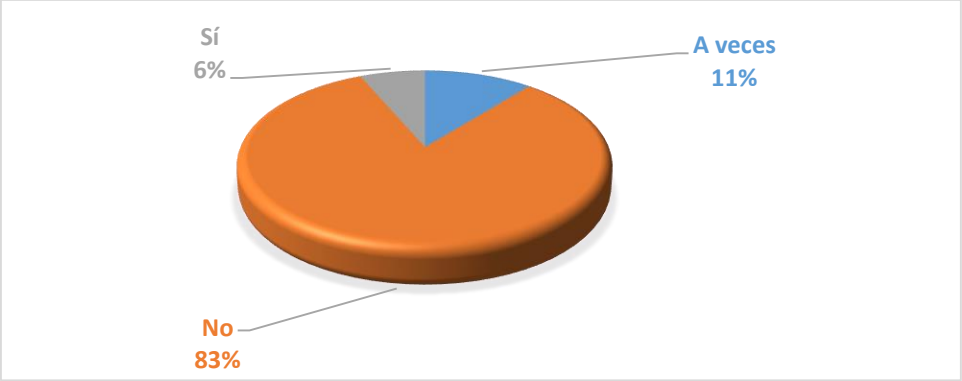
Gráfica 15



Inciso 6. ¿Soluciona los conflictos de manera agresiva?

Con lo que se refiere a la solución de conflictos por parte de los menores, el 89% de los padres menciona no hacerlo de manera agresiva, el 9% indica que a veces sí lo han hecho y el 2% indica si hacerlo de esta forma.

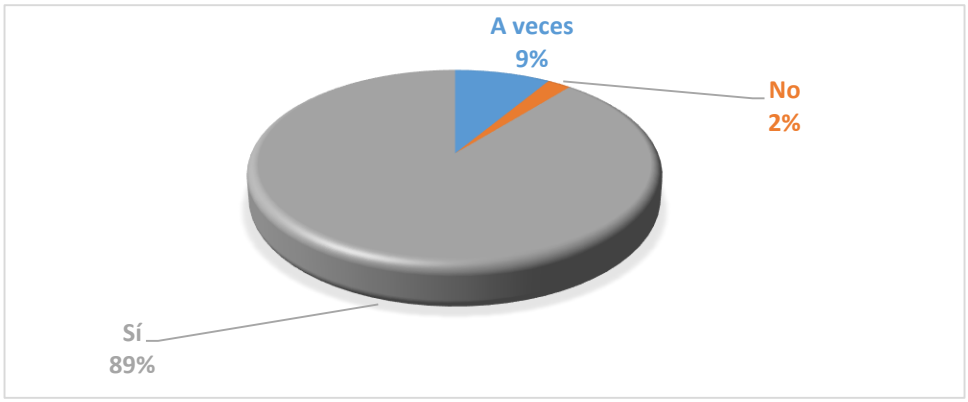
Gráfica 16



Inciso 7. ¿Al jugar, considera que los demás niños lo superan en todo?

Con relación al juego, el 83% de los padres menciona que sus hijos no consideran que los demás niños los superen en todo, solo el 11% indica que si pasa a veces y el 6% menciona que si lo toman en cuenta sus hijos.

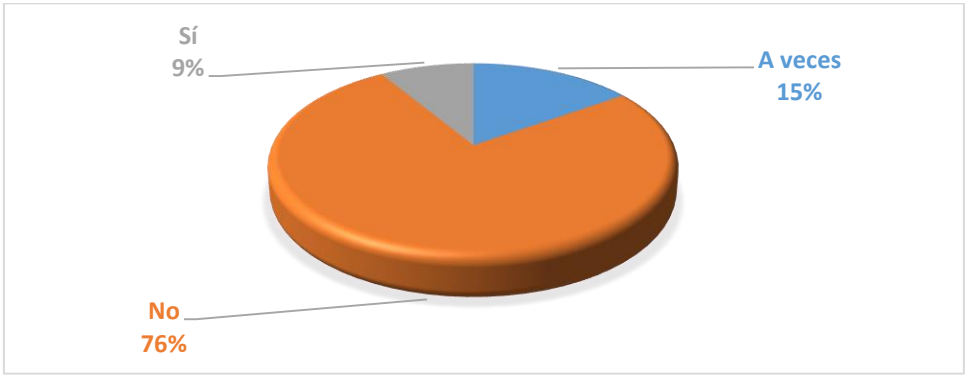
Gráfica 17



Inciso 8. ¿Se acepta tal y cómo es?

En cuanto al tema de la aceptación tal y cómo es, el 89% de los padres percibe que sus hijos si lo hacen. El 9% menciona que a veces y el 2% que no.

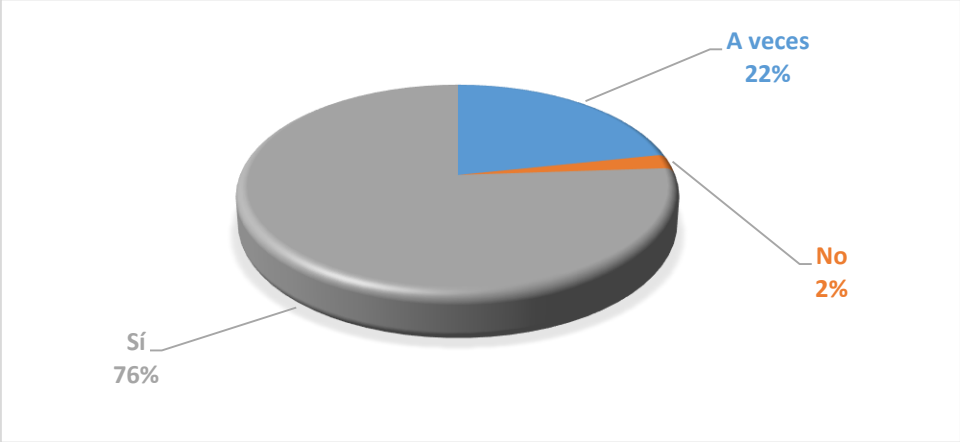
Gráfica 18



Inciso 9. ¿Se desanima con frecuencia de lo que hace?

Sobre el tema del desánimo que experimentan los niños, los padres indican que el 76% no lo hace, mientras que el 15% menciona que a veces si lo presentan y el 9% indican que por completo.

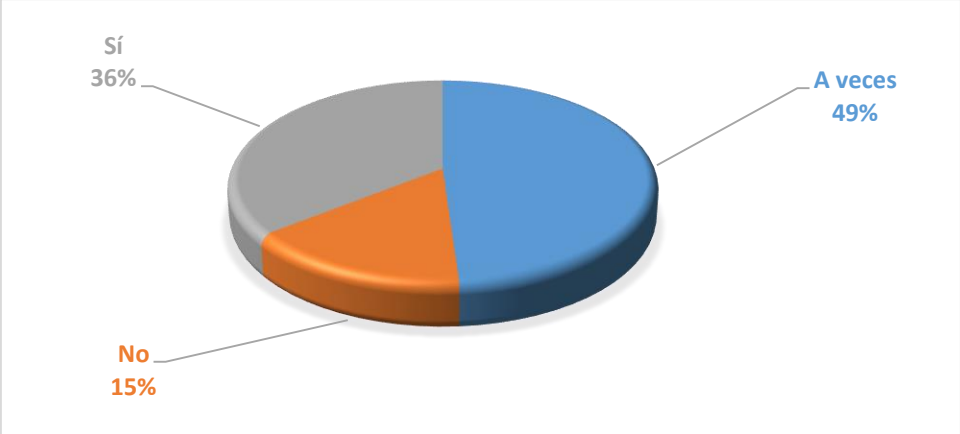
Gráfica 19



Inciso 10. ¿Puede expresar sus sentimientos con facilidad?

Acerca de los sentimientos, el 76% de los padres indicar que sus hijos sí pueden expresar sus sentimientos con facilidad. El 22% lo hace a veces y el 2% no lo hace.

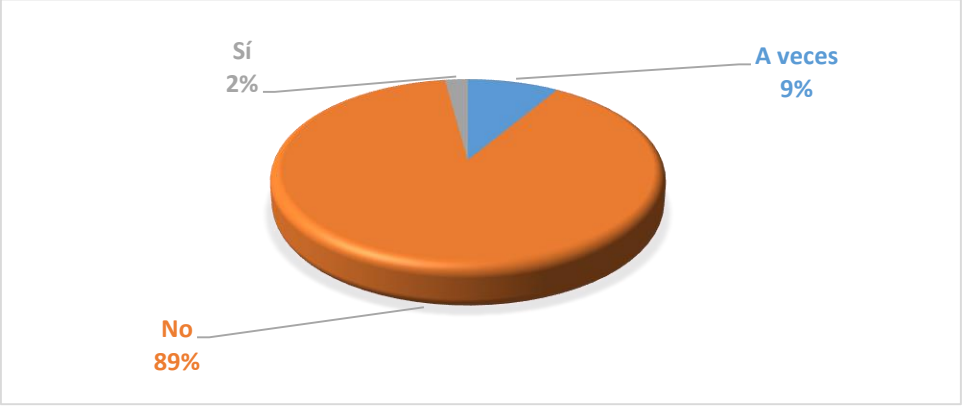
Gráfica 20



Inciso 11. ¿Tolera sus fracasos?

En cuanto a tolerar sus fracasos, el 49% de los niños lo manifiesta a veces, el 36% si lo hace y el 15% no.

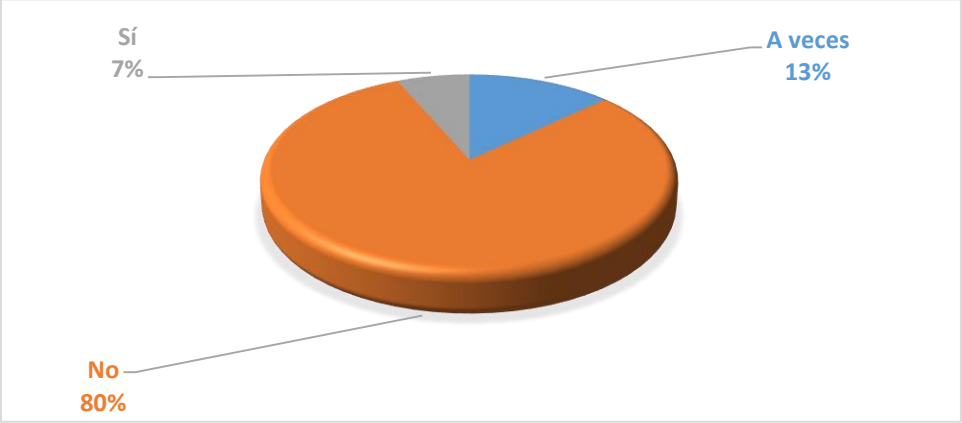
Gráfica 21



Inciso 12. ¿En casa lo comparan con alguien más?

Por lo que se refiere a los padres, el 89% señaló no hacer comparaciones en casa de sus hijos con alguien más. El 9% indicó a veces hacerlo y el 2% mencionó si realizarlo.

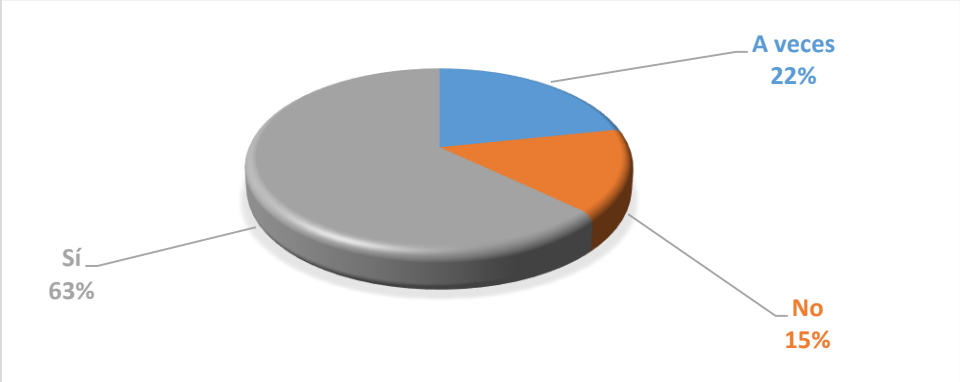
Gráfica 22



Inciso 13. ¿Ha ridiculizado a su hijo(a)?

En cuanto a ridiculizar a sus hijos, el 80% de los padres menciona no haberlo hecho, el 13% a veces lo ha efectuado y el 7% afirma esta acción.

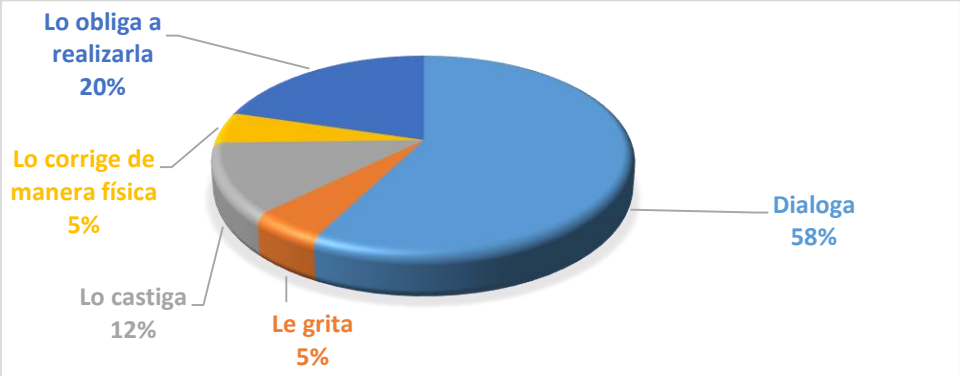
Gráfica 23



Inciso 14. ¿Suele elogiar el comportamiento de su hijo(a)?

Sobre el tema de elogiar el comportamiento de sus hijos, el 63% de los padres menciona si hacerlo, pero el 22% a veces lo dice y el 15% definitivamente no lo hace.

Gráfica 24



Pregunta 11. Si nota que su hijo no le obedeció en alguna tarea asignada Ud…

Con respecto a la obediencia que los hijos deben mostrar ante una tarea asignada. El 58% indica que dialoga si la tarea no se efectuó, mientras que el 20% obliga a sus hijos a realizar lo que se le pidió, el 12% le castiga y el 5% indica gritar y corregir de manera física.

Gráfica 25

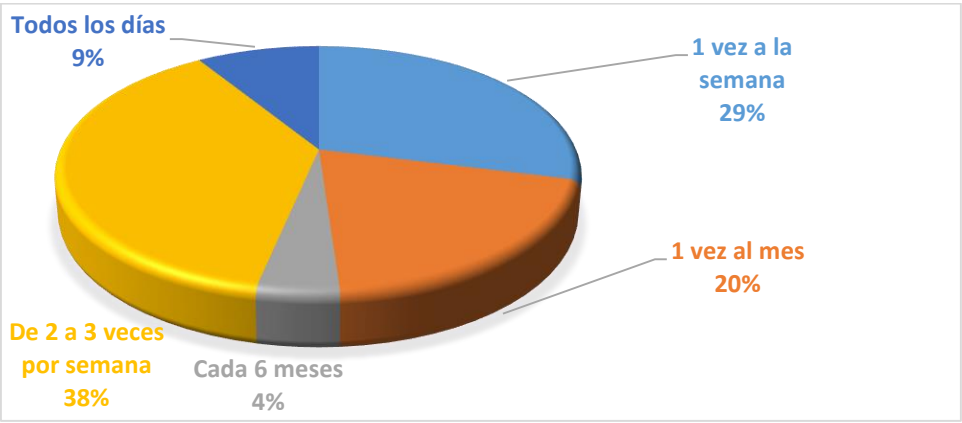


12. ¿Cuántas veces al mes realiza estas actividades con su hijo(a)?

Inciso 1. Ir al cine.

Respecto a la frecuencia de actividades que los padres realizan con sus hijos, el 63% va una vez al mes al cine, el 33% asiste cada 6 meses, mientras que el 2% acude una vez a la semana y el otro 2% dos a tres veces por semana.

Gráfica 26



Inciso 2. Ir al parque.

De los padres que asisten con sus hijos al parque, el 38% lo hace de 2 a 3 veces por semana. El 29% una vez a la semana. El 20% una vez al mes. El 9% asiste todos los días y el 4% cada seis meses.

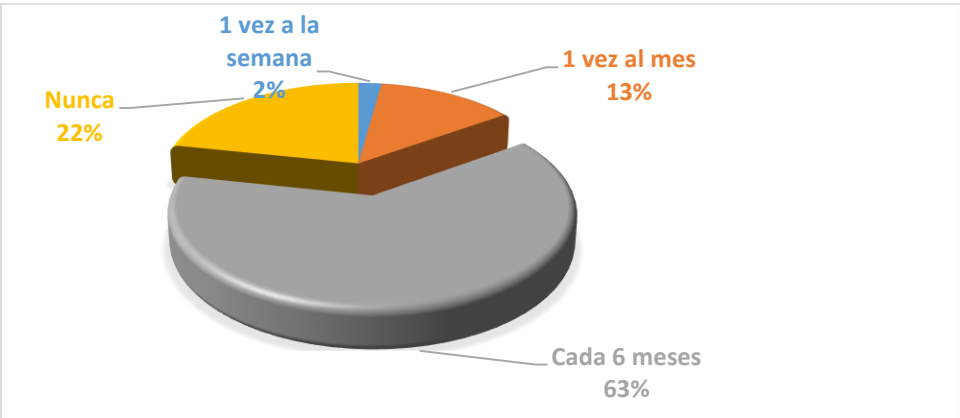
Gráfica 27



Inciso 3. Hacer manualidades juntos.

Acerca de las manualidades que realizan juntos padres e hijos indican el 37% hacerlo una vez al mes. El 24% una vez a la semana. El 17% de dos a tres veces por semana. El 11% menciona no hacerlo nunca, en tanto que el 7% cada seis meses y el 4% todos los días.

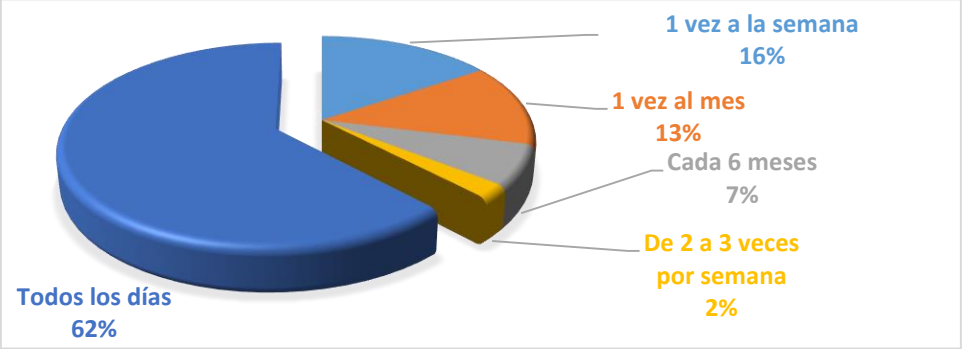
Gráfica 28



Inciso 4. Ir al zoológico.

El 63% de los padres hizo mención de asistir al zoológico con sus hijos cada seis meses, siendo un 22% el que nunca lo ha hecho. El 13% asiste una vez al mes y el 2% una vez a la semana.

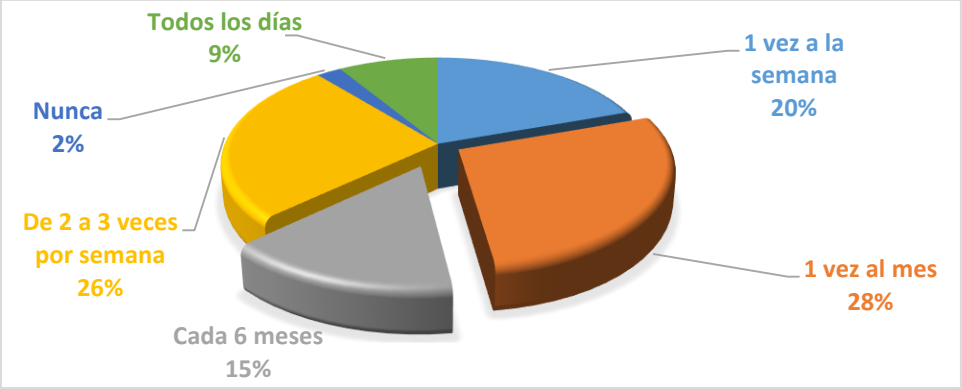
Gráfica 29



Inciso 5. Tareas escolares

Con lo que atañe a las tareas escolares que les dejan a sus hijos, el 62% de los padres indica realizarlo con ellos. El 16% menciona hacerlo una vez a la semana, el 13% una vez al mes, el 7% cada seis meses y el 2% de dos a tres veces por semana.

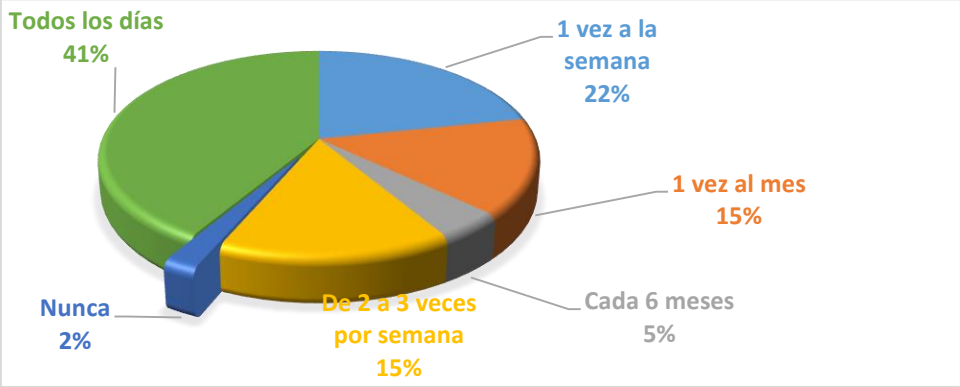
Gráfica 30



Inciso 6. Juegos de mesa

En cuanto a practicar juegos de mesa, el 28% de los padres menciona realizar esta actividad con sus hijos una vez al mes. Por otro lado, de dos a tres veces por semana lo hace un 26%, practicando una vez a la semana un porcentaje del 20%, el 15% cada seis meses, 9% todos los días y el 2% nunca lo practica.

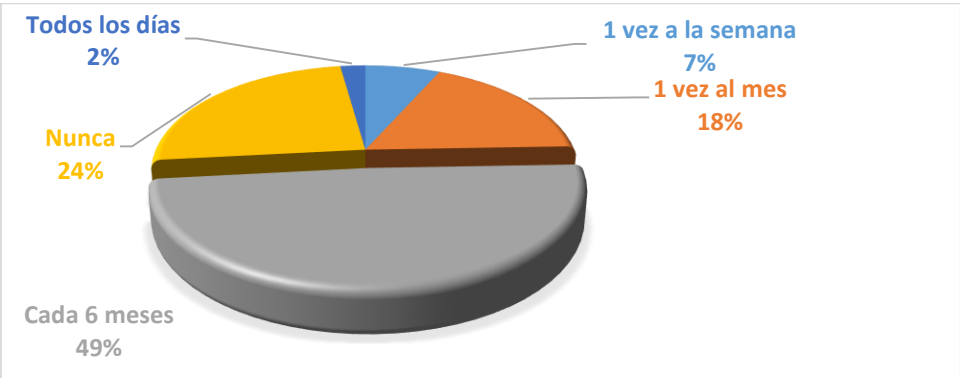
Gráfica 31



Inciso 7. Sentarse a platicar "únicamente" (sin ver T.V., ni celular, videojuegos o tableta).

En cuanto al tema de dedicarle tiempo a sus hijos sentándose a platicar con ellos sin ningún medio electrónico de por medio, únicamente el 41% lo realiza todos los días, mientras que el 22% lo hace una vez a la semana. El 15% los hace una vez al mes como aquellos que lo practican de dos a tres veces por semana. El 5% se sienta a platicar cada seis meses y el 2% menciona nunca hacerlo.

Gráfica 32



Inciso 8. Ir al museo.

Asistir al museo con sus hijos los practica un 49% de padres cada seis meses. El 24% nunca lo hace. El 18% asiste una vez al mes, siendo el 7% quienes van una vez a la semana y el 2% menciona hacerlo todos los días.

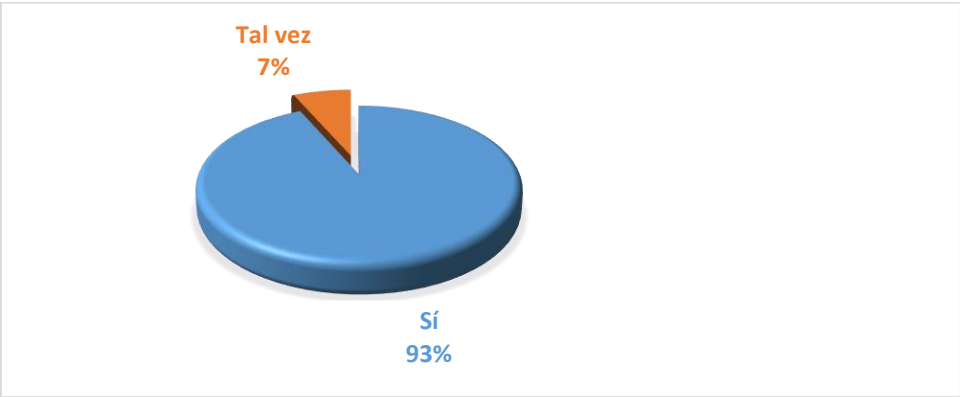
Gráfica 33



Inciso 9. Asistir a actividades culturales.

El 42% de los padres menciona asistir a actividades culturales con sus hijos cada seis meses, mientras que el 31% lo hace una vez al mes. El 14% nunca lo hace, el 9% asiste una vez a la semana en tanto que un 2% menciona practicarlo todos los días y otro 2% de dos a tres veces por semana.

Gráfica 34



Pregunta 13. ¿Considera que es importante fomentar a su hijo(a) la cultura mexicana?

El 93% de los padres considera ser importante fomentarles a sus hijos la cultura mexicana, en tanto que el 7% menciona ser tal vez significativo.

Gráfica 35



14. De la siguiente lista de juegos tradicionales, ¿Con que frecuencia los ha practicado su hijo(a)?

Inciso 1. El avión.

El 39% de los niños practica “el avión” como juego una vez al mes, el 20% cada seis meses, un 18% nunca lo hace, 14% una vez a la semana, 7% de dos a tres veces por semana y el 2% todos los días.

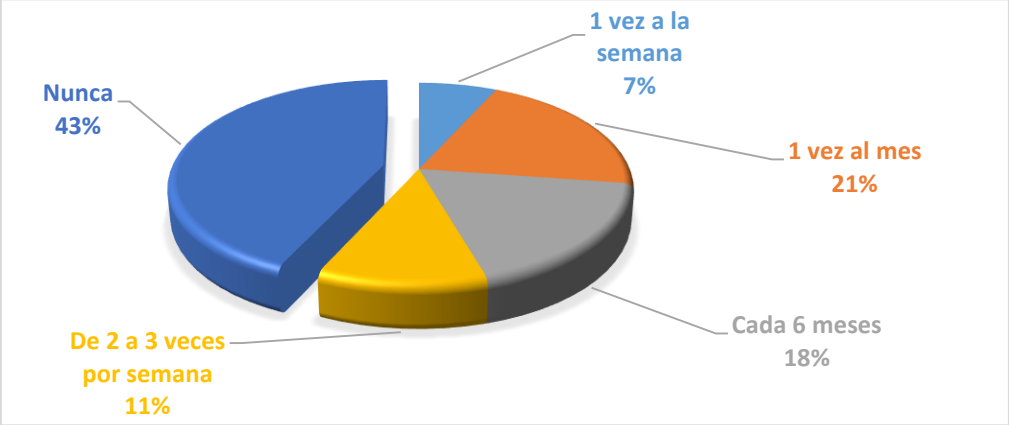
Gráfica 36



Inciso 2. Resorte.

Respecto al juego “resorte”, el 62% de los niños nunca lo practica, solo el 18% una vez al mes, siendo 11% cada seis meses, 7% una vez a la semana y 2% de dos a tres veces por semana.

Gráfica 37



Inciso 3. Doña Blanca.

En el juego de “Doña Blanca” el 43% de niños nunca lo practica, el 21% lo hace una vez al mes, mientras que el 18% cada seis meses, de dos a tres veces por semana un 11% y el 7% una vez a la semana.

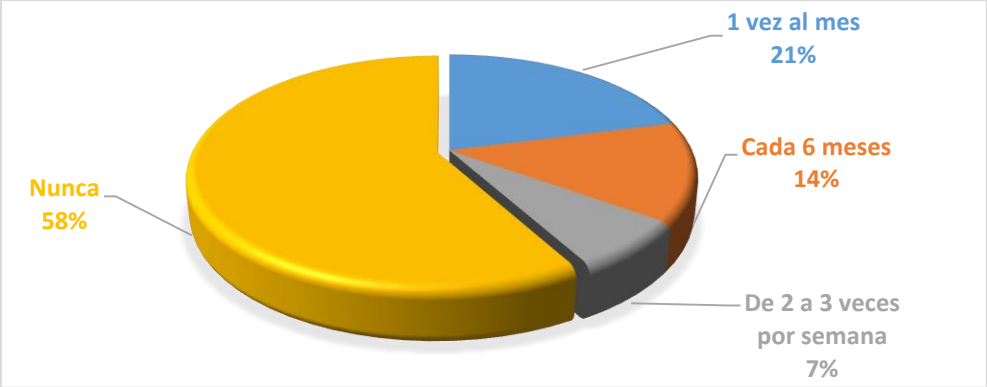
Gráfica 38



Inciso 4. Gallinita ciega.

Del juego la “gallinita ciega” el 43% de los niños nunca lo practica, el 23% una vez al mes, mientras que un 11% cada seis meses y otro 11% de dos a tres veces por semana, siendo un 7% quien lo realiza una vez a la semana y el 5% todos los días.

Gráfica 39



Inciso 5. Bote pateado.

El juego de “bote pateado” nunca lo practican el 58% de los niños, mientras que el 21% lo hace una vez al mes, el 14% cada seis meses y el 7% de dos a tres veces por semana.

Gráfica 40



Inciso 6. Cebollitas.

Con el juego de las “cebollitas”, el 56% de los menores nunca lo practica, el 18% lo hace una vez al mes, el 12% cada seis meses. 7% de dos a tres veces por semana, siendo el 5% todos los días y el 2% una vez a la semana.

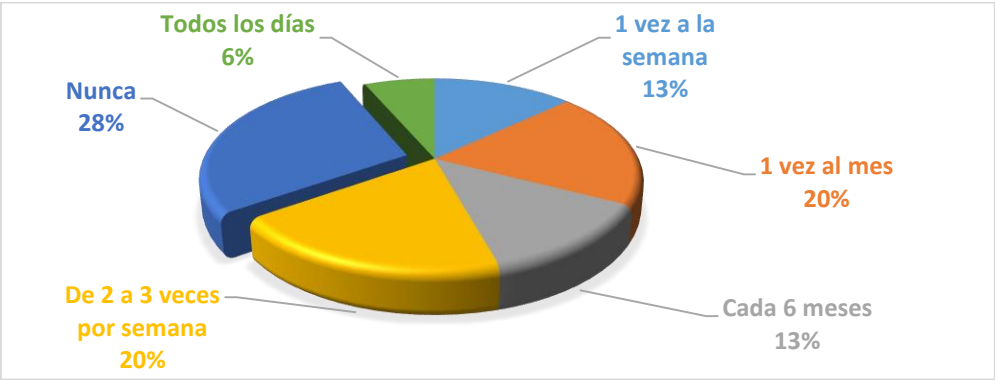
Gráfica 41



Inciso 7. Los listones.

Con lo que respecta al juego “los listones”, el 56% nunca lo practica. 13% lo realiza una vez al mes, el 11% de dos a tres veces por semana. Por otro lado, tanto un 9% cada seis meses, como otro 9% una vez a la semana y 2% todos los días.

Gráfica 42



Inciso 8. Los quemados.

En el juego “los quemados”, el 28% de los niños nunca lo practica. Un 20% lo hace una vez al mes, en tanto que otro 20% de dos a tres veces por semana, mientras que un 13% cada seis meses y otro 13% una vez a la semana, solo el 6% lo practica todos los días.

Gráfica 43



Inciso 9. Canicas.

En el juego las “canicas” el 54% nunca lo practica, el 20% lo hace una vez al mes, el 11% cada seis meses y el 7% una vez a la semana. Por otro lado, tanto un 4% de dos a tres veces por semana como otro 4% lo practica todos los días.

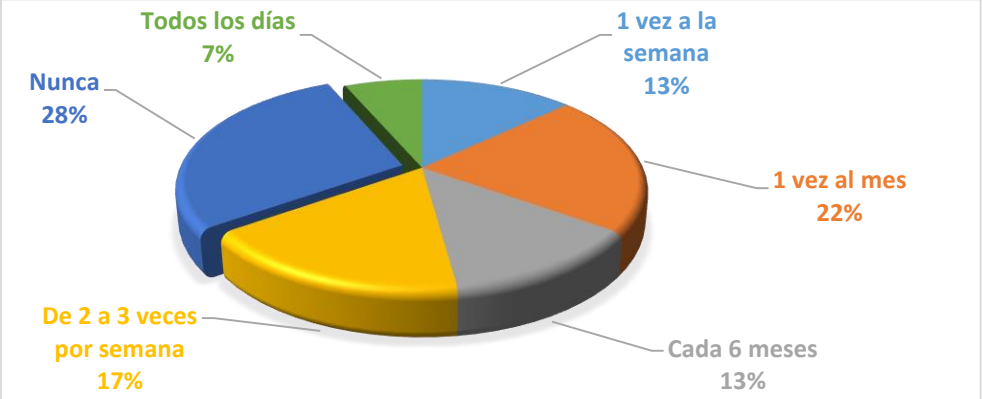
Gráfica 44



Inciso 10. Encantados.

Para el juego los “encantados” un 24% de los menores nunca lo practica y otro 24% una vez al mes. El 19% una vez a la semana, 15% de dos a tres veces por semana en tanto que un 9% cada seis meses y otro 9% todos los días.

Gráfica 45



Inciso 11. Las estatuas.

En el juego de “las estatuas” el 28% de los menores nunca lo practica, mientras que el 22% una vez al mes. 17% de dos a tres veces por semana, 13% cada seis meses, en tanto que otro 13% una vez a la semana y el 7% todos los días.

Gráfica 46



Inciso 12. A la víbora de la mar.

En el juego “a la víbora de la mar” el 39% de los niños nunca lo practica, mientras que el 24% una vez al mes. El 13% cada seis meses. Un 9% una vez a la semana y otro 9% de dos a tres veces por semana donde solo el 6% lo realiza todos los días.

Anexo IV. Análisis de resultados cualitativos.

Caso 1	**Fecha:** febrero 2020.
Lugar: .parque y kínder República Islámica de Irán ubicados dentro de la Unidad Habitacional.	
Situación:	**Código**
María mujer separada de aproximadamente 43 años llevaba dos o tres veces por semana a su hijo de 5 años al parque. Las veces que llegaba, se sentaba en las bancas mientras su hijo Intentaba jugar con otros niños en los juegos del parque. María cuando llegaba al parque ubicaba a las personas que nos conocía y se sentaba a platicar siempre del papá de su hijo nombrándolo de manera ofensiva y haciendo hincapié en que no visitaba al niño porque no lo quería.	V.I.
Algunas veces le decíamos que no dijera esas cosas delante del niño, pero mencionaba que él era muy pequeño para darse cuenta de quien tenía como papá.	
La interacción que el niño tenía con otros de su misma edad no era muy buena debido a que se enojaba fácilmente. No aceptaba que los demás niños ganaran y por no saber manejar su frustración de todo lloraba y hacía berrinches como tirarse al piso, gritar o pegar a los demás niños. Después corría a los brazos de su mamá diciendo que nunca era el primero mientras que los niños lo acusaban de no seguir las reglas de los juegos que acordaban. Cuando alguna Mamá intentaba consolarlo, el niño se portaba muy grosero ignorando lo que otros le decían o te daba la espalda. La mamá se reía de su hijo y lo trataba como un chillón aunque siempre lo abrazaba. Esta situación era todas las veces que llegaba a ir al parque pero también en la escuela mostraba los mismos comportamientos por lo que casi ningún niño lo toleraba y a la mamá siempre la mandaban llamar porque el golpeaba a otros o porque le ponían apodos	A.C. V.I. V.A.

por lo que ella le decía al niño que se defendiera y no se dejara aunque en ocasiones ella misma les reclamaba a las mamás ante algún conflicto.	V.A.
Observaciones: En el proceso de recabar los datos en el parque de la unidad, el juego que este niño practicaba era encantados. **Nota:** Debido a que mi hija asistió a esta escuela, facilitó recabar los datos para realizar la observación dentro de la escuela.	

Nota: Por resguardo de su identidad, no se muestran los nombres de las personas observadas.

Caso 2	**Fecha:** febrero 2020.
Lugar: .parque y kínder República Islámica de Irán ubicados dentro de la Unidad Habitacional.	
Situación:	**Código**
Fernanda asistía una vez por semana al parque junto con su hijo de 5 años y su bebé de meses.	
Mientras que el preescolar iba a jugar, ella le ponía más atención a su Bebé donde en ocasiones lo ignoraba. Solo de repente si llegaba a verlo pelear, le llamaba y hablaba con él para arreglar las cosas verbalmente.	V.I. V.A.
Siempre mencionaba que los niños tenían gran capacidad de aprendizaje y se les debía dar libertad aunque cuando llegaba la hora de irse, el niño no le obedecía y se terminaban yendo cuando el niño quería.	V.I.
Este pequeño tenía muy buena interacción con los demás. Usaba mucho su imaginación y le gustaba dialogar con otros niños aunque si se cansaba de algún juego con otros niños, comenzaba a ignorarlos y por más que le hablaran, se daba la vuelta y comenzaba a jugar sólo.	A.C.
Dentro de la escuela tenía la misma actitud al jugar por lo que no era un niño conflictivo solo que le gustaba apartarse mucho de los demás.	A.C.

Observaciones: Debido a que cuando llegaba al parque siempre llevaba algún juguete. Si se aburría de los juegos del parque como los columpios, resbaladilla o pasamanos, usaba sus muñecos, pero no jugaba algún juego tradicional. **Nota:** Debido a que mi hija asistió a esta escuela, facilitó recabar los datos para realizar la observación dentro de la escuela.

Nota: Por resguardo de su identidad, no se muestran los nombres de las personas observadas.

Caso 3	**Fecha:** febrero 2020.
Lugar: .parque y kínder República Islámica de Irán ubicados dentro de la Unidad Habitacional.	
Situación: Perla, mujer de 33 años aproximadamente con tres hijos. Dos de Preescolar y un bebé. Asistían diario al parque porque decía que era una manera de que sus hijos sacaran su estrés. Su rutina era llegar al parque y platicar con alguna mamá mientras las dos hijas jugaban con otros niños y el bebé como estaba aprendiendo a caminar, solo de repente lo observaba, aunque la mayoría de las veces le pedía a la hija mayor de 5 años cuidar de sus hermana de 3 años y del bebé de un año que apenas estaba aprendiendo a caminar. La interacción con sus hijos era mala debido a que no importaba si sus hijos traían derramando el moco, les enseñaba a limpiarse con la ropa y arreglar sus problemas con los demás niños. Si alguna vez sus hijos tenían algún conflicto con otros niños, se volteaba y seguía platicando o tenía la costumbre de estar en el celular las dos o hasta tres horas que se quedaba en el parque. Nunca tuvo alguna interacción sobre enseñarle algunos juegos a sus hijos. De hecho, en una ocasión el bebé agarró un vidrio que encontró en el suelo y la traía jugando en la mano. Una mamá fue a reclamarle	**Código** V.I. V.A. V.I.

diciendo que cuidara a su hijo y ella solo se rio y le dijo a su hija la mayor (5 años) que cuidara más al bebé.	V.I.
La niña mayor era muy tranquila. Nunca peleaba con otros niños al jugar. A todos los juegos decía que sí. Era muy sumisa con los demás y muy independiente, como si fuera una mamá en pequeño. Su	A.C.
mamá se jactaba diciendo que nunca le ayudaba a sus tareas pues ella siempre podía y no le daba ninguna lata. La hija de 3 años era muy	V.I.
tierna y le gustaba abrazar a todos los niños pero cuando no le prestaban juguetes, pegaba y aventaba las cosas.	A.C.
El bebé de un año era muy enojón y a todos los niños les aventaba cosas y para conseguir algo lloraba para que se lo dieran y los demás niños accedían.	
Su hija la mayor cuando daban algún taller en el kínder, hacía sola las cosas debido a que Perla casi nunca asistía a las juntas	V.I.
Observaciones: Perla era una mamá muy descuidada con sus hijos. A veces cuando llevábamos las mamás alguna galleta o alimento, sus hijos se acercaban a pedirnos y se devoraban la comida. Otras veces llevaba a los niños sin algún abriguito cuando hacía frío. **Nota:** Debido a que mi hija asistió a esta escuela, facilitó recabar los datos para realizar la observación dentro de la escuela.	

Nota: Por resguardo de su identidad, no se muestran los nombres de las personas observadas.

Caso 4	**Fecha:** febrero 2020.
Lugar: .parque y kínder República Islámica de Irán ubicados dentro de la Unidad Habitacional.	
Situación:	**Código**
Marisol, mamá de dos niñas de preescolar con 5 y 6 años de edad.	
Una vez por semana iban al parque. La mamá mostraba favoritismo por la menor al abrazarla más, mientras que a la otra casi no la tocaba. Decía que la menor era muy sensible y tierna con ella.	V.I.

Cuando las niñas se iban a los juegos del parque como la resbaladilla, columpios o sube y baja, Marisol no paraba de decirles todo el tiempo lo que debían hacer. Su frase en todo tiempo era “te vas a caer”.	V.I.
Ante algún conflicto ella decía que no le tocaran a sus hijas porque tenía mucha madre aunque padre no tuvieran del cual hablaba muy mal por haberlas abandonado y lo hacía delante de las niñas. Sus expresiones en todo tiempo era de decir muchas groserías por lo que las mamás del parque preferían no meterse con ella ante algún conflicto con sus hijas.	V.A. V.I.
Debido a ser una mamá sobreprotectora, la hija menor cada que jugaba con otros niños, buscaba la aprobación de la mamá diciéndole si estaba bien o no, mientras que la hija mayor jugaba muy autoritaria ofendiendo a otros niños o diciendo a quien si a quien no quería para su juego.	A.C.
En las actividades escolares del kínder siempre mostró la misma actitud al igual que sus hijas, aunque casi no asistía y cuando le Llegaban a pegar a alguna de sus hijas, armaba un gran conflicto.	V.A.
Observaciones: En el parque alguna vez las niñas jugaron las atrapadas. **Nota:** Debido a que mi hija asistió a esta escuela, facilitó recabar los datos para realizar la observación dentro de la escuela.	

Nota: Por resguardo de su identidad, no se muestran los nombres de las personas observadas.

Caso 5	**Fecha:** febrero 2020.
Lugar: .parque y kínder República Islámica de Irán ubicados dentro de la Unidad Habitacional.	
Situación: Dulce, mujer de aproximadamente de 28 años con dos hijos, uno de primaria y otro en preescolar de 5 años.	**Código**

Diario asistía al parque y era muy callada. Todo el tiempo observaba a sus hijos. Cuando el mayor le pegaba al menor o le decía llorón, ella sólo lo amenazaba: "vas a ver".	V.I.
El pequeño era muy apegado a ella y le gustaba sentarse a su lado en las bancas del parque. Siempre les llevaba su bicicleta o balón de fútbol y les decía que se pusieran a jugar. El inconveniente que tenían los niños era que no sabían respetar a otros, en especial el mayor.	V.I. A.C.
En una ocasión me golpearon con su balón y sólo se rieron y se siguieron como si fuera algo gracioso. La mamá solo sonrió y se agachó sin ofrecer alguna disculpa.	V.A.
En otra ocasión, ella hizo el comentario que nadie se metiera con sus hijos lo que me sorprendió por ser tan seria.	V.A.
En los juegos no eran muy sociables. Sólo tenían a un amiguito y no permitían a otros jugar, en especial el niño mayor pues era muy ofensivo con groserías y los aventaba si perdían en algún juego.	V.A.
El niño menor dentro del kínder era muy callado. No solía tener amigos y se ponía a inventar sus propios juegos sin invitar a algún otro niño.	A.C.
Observaciones: En el parque los niños nunca jugaron algún juego tradicional mexicano. **Nota:** Debido a que mi hija asistió a esta escuela, facilitó recabar los datos para realizar la observación dentro de la escuela.	

Nota: Por resguardo de su identidad, no se muestran los nombres de las personas observadas.

Caso 6	**Fecha:** febrero 2020.
Lugar: .parque y kínder República Islámica de Irán ubicados dentro de la Unidad Habitacional.	
Situación: Eliza mamá soltera de aproximadamente 30 años con una hija de 5 años. Casi no asistía al parque. Era muy sociable aunque su hija era muy tímida y a pesar de tener	**Código**

5 años, la trataba como bebé mientras que la hija se sentía la mamá. La niña tanto en el parque como en la escuela de todo lloraba para que los demás niños la integraran a sus juegos, lo que causaba las burlas de los demás niños o que se aislaran de ella. En relación a los conflictos, Eliza siempre trataba de evitarlos. o prefería no decir nada. A la hija de Eliza le costaba trabajo socializar por lo que se refugiaba en lo mejores juguetes que su mamá le compraba para que estuviera feliz y no tener que lidiar con otros niños.	V.I. A.C. V.A. V.I.
Observaciones: En el parque la niña nunca jugó algún juego tradicional mexicano. **Nota:** Debido a que mi hija asistió a esta escuela, facilitó recabar los datos para realizar la observación dentro de la escuela.	

Nota: Por resguardo de su identidad, no se muestran los nombres de las personas observadas.

Caso 7	**Fecha:** febrero 2020.
Lugar: .parque y kínder República Islámica de Irán ubicados dentro de la Unidad Habitacional.	
Situación: Jessica casi no frecuentaba el parque con sus hijos. Tenía un niño en la primaria y una niña en el kínder de 5 años, decía que no tenía tiempo de sacar a sus hijos porque siempre trabajaba aunque ya tenía varios conflictos con diferentes madres debido a que pedía dinero y no pagaba por lo que si su hija tenía algún conflicto, le había enseñado a defenderse a golpes para ella no tener que intervenir. A veces se jactaba de que su hija fuera muy canija y se defendiera de todos los que tuvieran algo en contra de ella. En cambio se quejaba mucho de su hijo el de primaria, ya que tanto en la escuela como en	**Código** V.I. V.A. A.C. A.C.

su casa, le hacían bullying y siempre le pegaban o lo humillaban pero debido a ser tan tímido, no hacía nada y ella lo regañaba. Dentro del kínder la niña era muy conflictiva. Le gustaba pelear y pegar para conseguir sus juguetes. Tenía bajo rendimiento académico y su vestir siempre era muy descuidado.	 V.I. V.I.
Nota: Debido a que mi hija asistió a esta escuela, facilitó recabar los datos para realizar la observación dentro de la escuela.	

Nota: Por resguardo de su identidad, no se muestran los nombres de las personas observadas.

Caso 8	**Fecha:** febrero 2020.
Lugar: .parque de la Unidad Habitacional.	
Situación: Diana y su esposo llegaban todas las tardes al parque con su hijo. Tenían aproximadamente 30 años mientras que su hijo 6 años. En cuanto se sentaban en las bancas del parque, le decían a su hijo Que se fuera a jugar mientras que ellos sacaban un cigarro de Marihuana y comenzaban a fumar sin percatarse si estaba bien o no. Había veces en que el niño se quedaba mucho tiempo en un solo juego viendo a los demás jugar debido a que no le gustaba Interactuar con otros. Solo llevaba a su perro con quien se portaba muy cruel a veces. Lo hacía chillar o le pegaba y lo presumía delante de los demás niños. En varias ocasiones el papá le llegó a gritar diciéndole que no fuera cobarde y se aventara de algún juego como la resbaladilla.	**Código** V.I. A.C. V.I.
Observaciones: debido a que los padres terminaban muy drogados y el niño nunca jugó con otros, no se registró ningún conflicto por parte de los padres.	

Nota: Por resguardo de su identidad, no se muestran los nombres de las personas observadas.

Anexo V. Matrices de datos

Matriz 1

Tópico 1.1. Interacción entre padres e hijos (código V.I.)

	Situación positiva	**Situación negativa**
Caso 1	Cada que el niño llegaba con su mamá llorando y frustrado, ella lo abrazaba.	La mamá consideraba gracioso ver a su hijo llorar y también se reía de él poniéndole el apodo de chillón.
Caso 2	A Fernanda le gustaba mucho hablar con su hijo diciéndole como relacionarse.	Debido a tener un bebé, aunque llevaba a su hijo de 5 años al parque a jugar, no le ponía mucha atención y en ocasiones lo ignoraba por lo que cuando ella decía que se fueran, el niño también la ignoraba.
Caso 3		Era muy descuidada con sus hijos. No los atendía, los ignoraba por estar en el teléfono y toda la responsabilidad se la dejaba a la hija mayor de 5 años, aun en las tareas de la escuela no mostraba su apoyo. Respecto a los talleres que hacían en el kínder, casi no asistía y su hija la mayor debía hacer las cosas sola.
Caso 4		Mamá sobreprotectora que todo el tiempo les decía lo que debían hacer en los juegos. Mostraba su favoritismo hacia una de sus hijas. Siempre se mostraba como una mamá independiente sin ayuda del papá por haberlas abandonado diciéndolo delante de ellas.
Caso 5	Dulce era una mamá muy atenta con sus hijos, en especial con el menor a quien sentaba junto a ella en las bancas del parque.	Debido a la mala interacción entre sus hijos, debía intervenir con amenazas.

Caso 6	Eliza era muy atenta con su hija.	La interacción que tenían madre e hija era de niñas, donde la hija se sentía como la mamá por lo que no obedecía ante alguna instrucción y donde la mamá le complacía comprando los mejores juguetes para tenerla contenta.
Caso 7		Jessica casi no estaba en casa y por lo tanto tenía poca interacción con sus hijos. Con su hijo mayor peleaba por dejarse golpear y por no hablar, en cambio con la niña se sentía orgullosa de que fuera peleonera y no se dejara como ella le había enseñado.
Caso 8		Debido a que los padres se la pasaban fumando marihuana en el parque, la única interacción era para regañarlo y ofenderlo por no ser valiente para aventarse a algún juego.
Interpretación de datos: el análisis que se muestra a continuación sobre la interacción que tienen padres e hijos en la mayoría de casos se muestra como negativa, dónde se cree que por llevar a los hijos al parque a divertirse sin interactuar con ellos está bien. Datos como el desvalorizar un sentimiento, una acción, poner apodos, cambiar de posición en cuanto a autoridad con los hijos, creer que el celular es mejor que la interacción, hablar con amenazas para obtener la respuesta favorable, comprar los mejores juguetes para así no tener que lidiar con el menor o ceder ante cualquier berrinche como medio de manipulación, muestran la falta de interacción por parte de los padres en el momento de la recreación fuera de casa. En cambio, en las situaciones positivas, aunque muy pocas, se muestra el afecto, la atención, el amor y preocupación por los padres hacia los hijos para desarrollar una buena autoestima. Cabe señalar que la mayoría de las madres son quien lleva a sus hijos a este parque o a las actividades escolares.		

Matriz 2

Tópico 1.2. Actitud que toman los padres ante los conflictos de sus hijos (código V.A.)

	Situación positiva	**Situación negativa**
Caso 1	Cada que al niño le pegaban o pegaba en la escuela o el parque, la mamá lo abrazaba	La mamá le decía al niño que no se dejara y se defendiera. En ocasiones le reclamaba a las mamás de los niños.
Caso 2	Fernanda siempre les decía a las mamás que conocía que la mejor forma de solucionar algo era hablando porque los niños eran muy listos.	A veces era demasiado pasiva Fernanda y se quedaba callada.
Caso 3		La hija mayor había aprendido a solucionar cualquier conflicto debido a ignorarla su mamá por siempre mostrarle importancia al celular.
Caso 4		Debido a que sus expresiones siempre eran de muchas groserías y amenazas, otras mamás trataban de evitar tener conflictos con ellas o entre sus hijos. En el kínder mostraba la misma actitud y cuando le llegaron a pegar a alguna de sus hijas, armo un gran conflicto.
Caso 5	A Dulce no le gustaba entrar en conflictos y trataba de evitarlos.	Debido a evitar los conflictos, era muy pasiva e ignoraba cualquier hecho que causara una discusión a pesar de tener sus hijos las culpa.
Caso 6	Eliza mostraba siempre mucho amor por su hija.	A pesar de ser tan sociable, siempre evitó cualquier conflicto. Prefería ignorarlos o evitarlos.
Caso 7		Jessica prefirió enseñarle a su hija a solucionar los pleitos con golpes para ella no tener que enfrentar a nadie lo

		cual le causaba una gran alegría por decir que su hija era muy lista.
Caso 8		Debido a que los padres terminaban muy drogados y el niño nunca jugó con otros, no se registró ningún conflicto por parte de los padres.
Interpretación de datos: en cuanto a la actitud tomada por los padres ante algún conflicto que tengan sus hijos, las actitudes positivas de algunas mamás fue solucionar el problema hablando, quedarse calladas o ignorar cualquier conflicto, mientras que en cuanto a las actitudes negativas habían mamás conflictivas que intervenían de manera grosera o habían enseñado a sus hijos a defenderse con golpes y creían que eso era algo satisfactorio y de orgullo.		

Matriz 3

Tópico 2.1. Comportamiento de los niños en el juego (código A.C.)

	Situación positiva	**Situación negativa**
Caso 1		El niño no aceptaba que los demás ganaran. Le costaba mucho trabajo lidiar con la frustración expresándolo con berrinches, gritos y golpes donde su expresión era “nunca seré el primero”.
Caso 2	El niño mostraba disposición en los juegos y no era ofensivo. Sabía lidiar con la frustración y mostraba buena interacción.	Cuando se cansaba de algún juego solo comenzaba a ignorar a los demás niños no importa cuánto le rogaran que jugara y se apartaba a un lugar solo para no molestarlo.
Caso 3		La hija mayor era tan tranquila y sumisa que le gustaba complacer a los demás. La niña de 3 años en cambio pegaba y aventaba las cosas cuando se enojaba y el bebé de un año estaba aprendiendo a que con berrinches se obtiene cualquier cosa al igual que con golpes.
Caso 4		Debido a la sobreprotección por la madre, la hija menor mostraba mucha inseguridad, en tanto que la mayor era muy autoritaria y le gustaba ofender a los niños si algo no le agradaba.
Caso 5		No sabían respetar ni a las personas ni a otros niños por lo que su actitud era de ignorar si ellos hacían algo o de pelear y decir groserías si el juego iba mal. Por esto mismo casi no tenían amigos.
Caso 6		Debido a llorar por todo, la niña casi no tenía amigos con quien jugar y se

		refugiaba siempre en sus juguetes que presumía delante de los demás niños.
Caso 7		Por lo mismo que la niña era muy grosera y le gustaba golpear, casi no tenía amiguitos con quien jugar, en cambio su hermano por ser tan tímido, se aislaba de los demás y le hacían bulliyng.
Caso 8		Al ser tan tímido el niño, no le gustaba hablarle ni interactuar con otros niños, sólo se refugiaba en su perro a quien golpeaba en ocasiones.
Interpretación de datos: respecto al comportamiento positivo mostrado por los niños, de los 8 casos observados, solo uno mostró disposición para socializar, jugar con otros y lidiar con la frustración, en tanto que, en los casos positivos, la mayoría de los niños no sabían lidiar con la frustración de perder o no jugar sus juegos. Algunos sabían que hacer berrinche como llorar, tirarse al suelo o pegar, era la solución para obtener algo. Los golpes, empujones y palabras ofensivas fueron las principales acciones mostradas. Cabe señalar que, en el parque todos los niños interactuaban, pero estos periodos de discusión y peleas eran en todo momento donde las mamás decían que los niños estaban aprendiendo a jugar.		

Índice de ilustraciones y tablas

Índice de Ilustraciones

Ilustración 1. Croquis..... 58

Ilustración 2. Kínder República Islámica de Irán 59

Ilustración 3. Parque de la Unidad Cuitláhuac..... 69

Ilustración 4. Parque de la Unidad Cuitláhuac..... 69

Índice de tablas

Tabla 1 Consecuencias de la violencia en el comportamiento y la salud 14

Tabla 2. Datos estadísticos de delitos del primer trimestre 2021. 25

Tabla 3. Delitos por bien jurídico afectado y Alcaldía septiembre 2019. 27

Tabla 4.Delitos por bien jurídico afectado y Alcaldía de agosto del 2021. 28

Tabla 5. Cifras de delitos por bien jurídico del mes de septiembre 2019. 29

Tabla 6.Cifras de delitos por bien jurídico del mes de agosto 2021. 30

Tabla 7. Incidencia delictiva en la Ciudad de México por bien jurídico afectado en la Alcaldía Azcapotzalco 2019. 33

Tabla 8. Incidencia delictiva en la Ciudad de México por bien jurídico afectado en la Alcaldía Azcapotzalco 2021 34

Tabla 9. Campaña Infancia sin violencia 36

Tabla 10. Campaña 2. Campaña Mundial de Prevención de la Violencia (2012-2020) 38

Tabla 11. Campaña 3. Ser Buena onda Siempre está de moda “Quiere y hazte querer”. 39

Tabla 12. Campaña 4. #SantaEresTú. 42

Tabla 13. Proyecto para la autoestima Dove. 44

Tabla 14. Libro de códigos. 60

Tabla 15. Estrategias. 72

Tabla 16. Marco Lógico 76

Tabla 17. Flowchart. 110

Tabla 18 Consecuencias de la violencia en el comportamiento y la salud 128

Tabla 19. Juego. El pañuelo 194
Tabla 20. Juego. Stop 195
Tabla 21. Juego. Los encantados 196
Tabla 22. Juego. El avión 197
Tabla 23. Juego. Los quemados 208
Tabla 24. Juego. Las estatuas 209
Tabla 25. Juego. Cebollitas 210
Tabla 26. Juego. El juego del calentamiento 211
Tabla 27. Juego. Gallinita ciega 221
Tabla 28. Juego. Los colores 222
Tabla 29. Juego. A pares y nones 223
Tabla 30. Juego. Telegrama recibido 224