

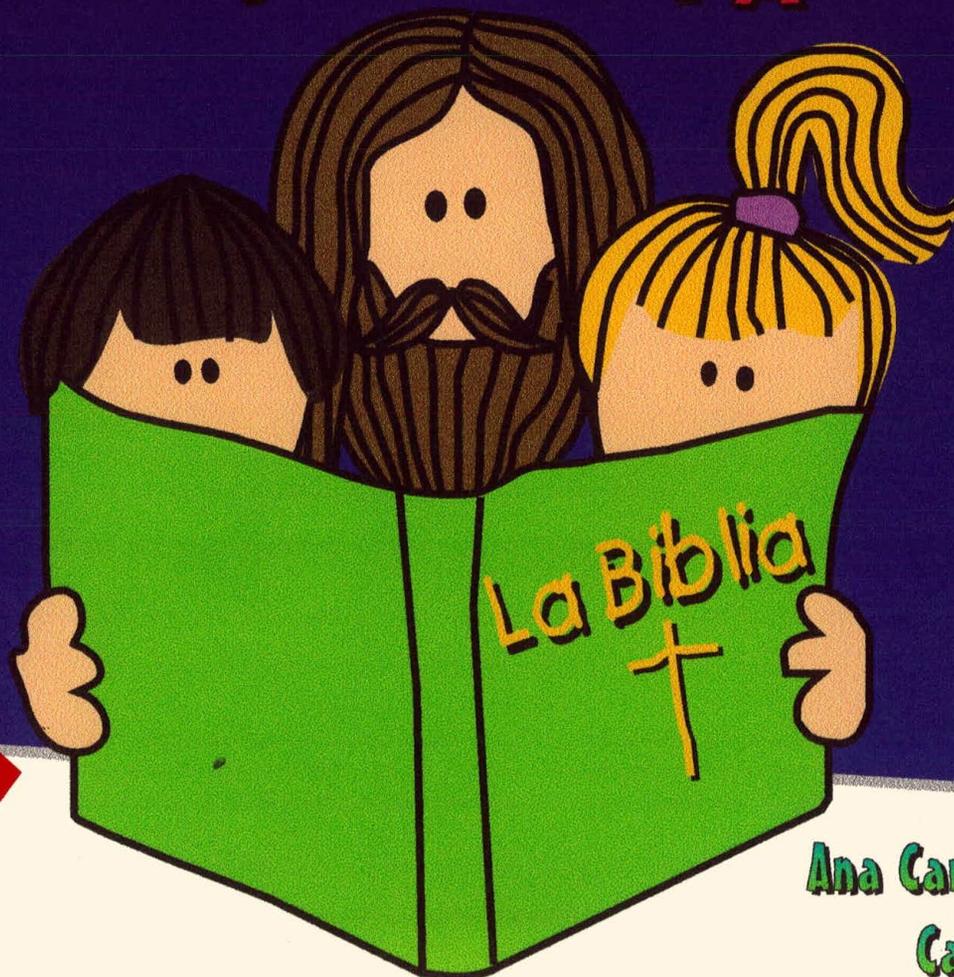
Universidad Rafael Landívar

Facultad de Arquitectura

Diseño Gráfico

URL
03
T386

REVISTA INFANTIL CRISTIANA



Ana Carolina Marroquín Monzón

Carnet # 41750 - 91



Universidad Rafael Landívar
Facultad de Arquitectura
Departamento de Diseño Gráfico



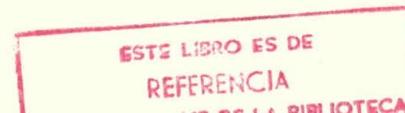
REVISTA INFANTIL CRISTIANA

TESIS

Presentada al Consejo de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Rafael Landívar por Ana Carolina Marroquín Monzón al Conferírsele el Título de Diseñadora Gráfica en el Grado académico de Licenciada con especialidad en Diseño de Material Didáctico



Guatemala, mayo de 1990



Autoridades Universidad Rafael Landívar

Lic. Gabriel Medrano Valenzuela	Rector
Licda. Guillermina Herrera Peña	Vicerrectora General
Dr. Charles J. Beirne, S.J.	Vicerrector General
Lic. Jorge Guillermo Araúz Aguilar	Secretario General
Lic. Tomás Martínez Cáceres	Director Administrativo
Lic. Luis Felipe Cabrera	Director Financiero

Autoridades Facultad de Arquitectura

Arq. Daniel Arturo Borja Rosales	Decano
Arq. Santiago Erwin Reynoso Mijangos	Vicedecano
Arq. Mauricio Valencia Arriola	Secretario
Arq. Victor Leonel Paniagua Tomé	Director Depto. de Arquitectura
Lic. Manuel Antonio Gaitán Dávila	Director Depto. de Diseño Gráfico
D.I. Oscar Luis Arce Fallas	Director Depto. de Diseño Industrial
Arq. Julio Roberto López Villatoro	Representante Catedráticos
Dra. Amalia Geraldine Grajeda Bradna	Representante Catedráticos



Universidad Rafael Landívar

VISTA HERMOSA DE ZONA 16, APARTADO POSTAL 29-C
PER: 690131, 690132, 690133, 690140
PAK 690758 - GUATEMALA, C.A. 01516

Facultad de Arquitectura

Reg.Arq. No.-421-97

Decanato de la Facultad de Arquitectura
a veintidós días del mes de mayo de mil
novecientos noventa y siete.

Con base al dictamen rendido por la asesora Dra. Amalia Geraldine
Grajeda Bradna y el resultado de Evaluación Comprensiva y Defensa
Privada de Tesis, titulada "**Revista Infantil Cristiana**", presentada
por la estudiante **Ana Carolina Marroquin Monzón**, previo a su
Graduación Profesional, se autoriza la impresión de dicha tesis.

Arq. Daniel Arturo Borja Rosales

DECANO



Arq. Mauricio Valencia Arriola

SECRETARIO



24 de febrero de 1997

D.G. Antonio Galtán
Director del Departamento de Diseño Gráfico
Facultad de Arquitectura
Universidad Rafael Landívar

Estimado D.G. Galtán:

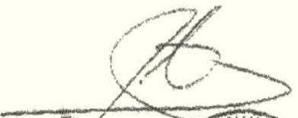
Por medio de la presente, hago de su conocimiento que he revisado el informe final de la tesis titulada "Revista infantil cristiana". Tesis presentada por la estudiante Ana Carolina Marroquín Manzón, carné No. 41750-91, previo a optar al grado académico de Licenciado en Diseño Gráfico.

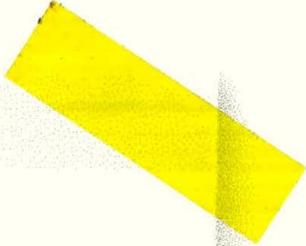
Considero que esta tesis cumple con todos los requisitos de Investigación estipulados por la Facultad y que puede ser sometida a los exámenes reglamentados por la Facultad de Arquitectura de la URL.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,


Geraldine Grajeda Bradna, MAE.
Aseñora


24 FEB. 1997

24 de febrero de 1997

Lic. Antonio Galtán
Director del Departamento de Diseño Gráfico
Facultad de Arquitectura
Universidad Rafael Landívar

Estimado Lic. Galtán:

Por medio de la presente, hago de su conocimiento que he revisado desde el punto de vista de redacción, estilo y ortografía, el informe final de la tesis titulada "**Revista infantil cristiana**". Tesis presentada por la estudiante Ana Carolina Marroquín Manzón, carné No. 41750-91, previa a optar al grado académico de Licenciado en Diseño Gráfico.

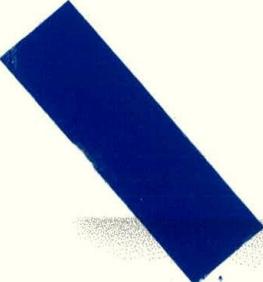
La citada estudiante realizó todas las correcciones que le fueron indicadas, por lo que puede ser sometida a los exámenes reglamentados por la Facultad de Arquitectura de la URL.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,



Yolanda Peña Ogóñez.
Asesora



Quiero dar gracias...

A **Dios**, mi Señor, por estar conmigo desde el principio y mostarme su misericordia al haberme alcanzado a la mitad de mi carrera para enseñarme Su camino, no el mío, presentarme a Jesucristo, mi Salvador y ayudarme a seguirlo hasta el fin...

A **mis padres** por haber puesto a mi alcance todos los recursos necesarios para poder terminar esta carrera, estar a mi lado en las buenas, en las malas y en casi todos los desvelos...

A **mi hermana** por mostrarme con valor como ser mujer y afrontar los problemas por muy grandes que sean; por ese regalo tan precioso llamado María Andrea...

A **mi hermano** por buscar siempre tiempo para "molestarme" demostrarme así su cariño y enseñándome, muy a su manera, la importancia que tengo para su vida...

A **la mamita** porque desde que recuerdo, siempre que se trata de ayudarme ella hace todo por lograrlo incluso desvelarse...

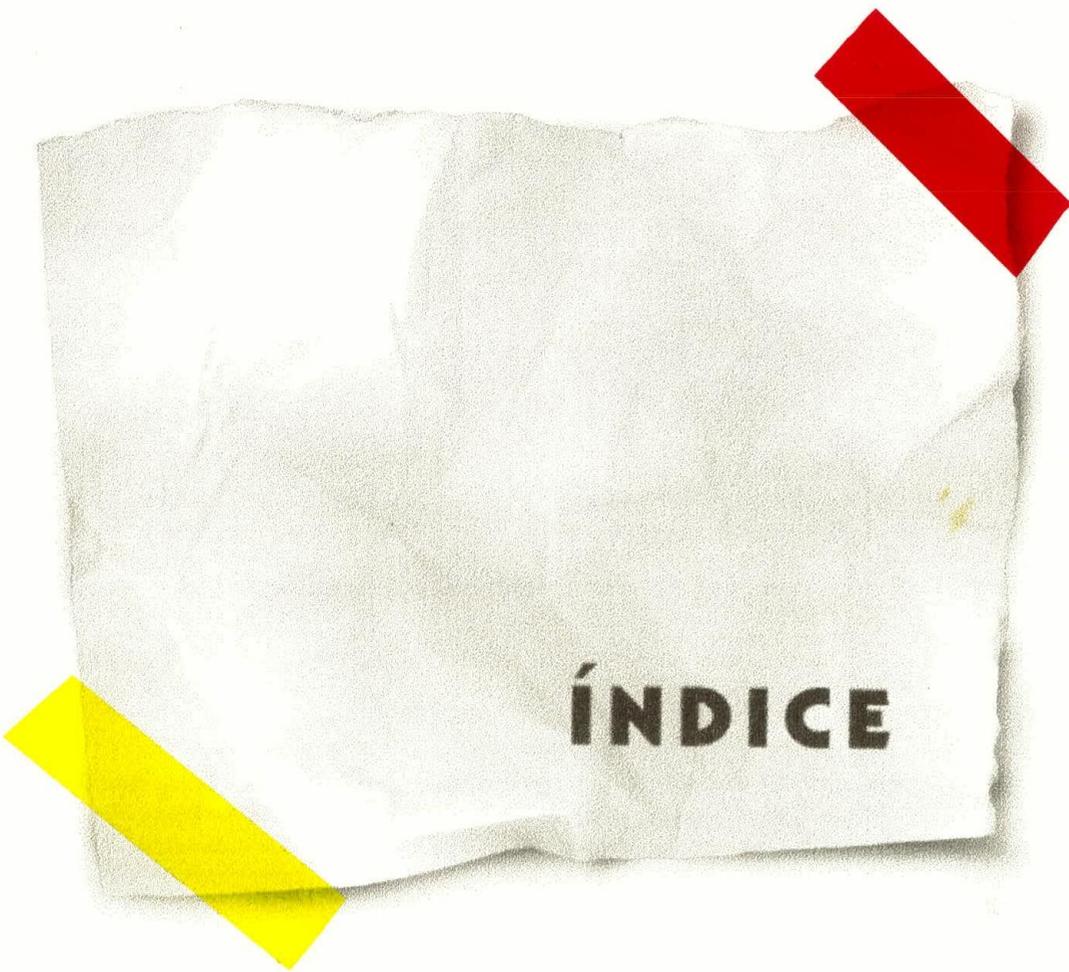
A **Guto y la Ne** por estar conmigo en cada momento, aunque sea desde lejos, pendientes de todo lo que pasa y siempre dispuestos a dar una mano...

A **la Lola** por por aguantar todo mi desorden siempre regañándome con cariño...

Y a **mi futuro esposo** por estar siempre conmigo, dándome todo su tiempo apoyandome y alentandome con mucho amor durante toda mi carrera...



INFORME FINAL



ÍNDICE

ÍNDICE

INFORME FINAL

Introducción	10
I.Marco Metodológico	12
1.Planteamiento del problema.....	13
2.Objetivo.....	14
3.Alcances.....	15
4.Límites.....	15
5.Justificación.....	16
6.Tipo de investigación.....	17
7.Aportes.....	18
8.Grupo objetivo.....	19
9.Procedimientos.....	20
10.Instrumentos.....	22

12-50
11-23
9-10-18

II. Marco de Referencia	24
1. Antecedentes.....	25
III. Marco Teórico-Conceptual	27
1. Material Didáctico	28
1.1. ¿Qué es material didáctico?.....	28
1.2. Material didáctico una nueva fuente de trabajo en Guatemala.....	29
1.3. Clasificación del material didáctico	30
1.4. Aspectos importantes del material didáctico	31
1.5. Objetivos del material didáctico.....	32
2. Educación	33
3. Mediación Pedagógica	34
4. Diseño Gráfico	38
4.1. ¿Qué es diseño gráfico?.....	38

5.El Juego.....	39
5.1.¿Qué es el juego?.....	39
5.2.Valor del juego en el niño.....	40
5.3.El juego educativo.....	41
6.Perfil Psicopedagógico del niño.....	42
6.1.Desarrollo intelectual.....	44
6.2.Desarrollo moral.....	45
7.La Biblia.....	47
7.1.¿Qué es la Biblia?.....	47
8.La Revista.....	48
8.1.¿Qué es una revista?.....	48
8.2.Clasificación de la revista.....	49

8.3.Formato y diagramación.....	50
8.4. Ilustraciones.....	51
8.5.El color.....	54
8.6.Proceso de elaboración de una revista.....	56
8.7.Función de la revista.....	58
9.Diseño de Personajes.....	59
IV.Presentación de Resultados.....	62
V.Discusión de Resultados.....	68
VI.Referencias Bibliográficas.....	73

PROPUESTA

1.Presentación.....	2
2. Justificación de la revista.....	3
3.Grupo Objetivo.....	4

4. Diseño.....	5
4.1. Nombre de la revista.....	5
4.2. Logotipo de la revista.....	8
4.3. Partes de la revista.....	14
4.4. Diseño de la revista.....	16
4.5. Los pasatiempos.....	21
4.6. Personajes de la revista.....	23
4.7. Tipografía de la revista.....	28
5. Utilización.....	30
6. Mapa de Juego.....	31
7. Dummy de la Revista.....	35

ANEXOS	36
1. Contenidos Bíblicos.....	37
2. Encuestas e Instrumentos.....	42
3. Referencias Bibliográficas.....	53



INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN



En la actualidad, la mayoría de personas crecen y se desarrollan desconociendo lo que es en sí la Biblia, a tal punto, que la consideran como una simple recopilación de libros que se escribieron hace mucho tiempo; de allí que algunas personas la perciban como un conjunto de "historias bonitas"; y otras creen que es un libro muy complicado, difícil de entender y con algunas partes muy aburridas, especialmente para los niños. Todas estas concepciones, manifiestan una erroneidad total ya que la Biblia es fundamento principal de todas las religiones cristianas, (todas aquellas cuya roca fundamental es Cristo), de ella derivan el conjunto de normas y principios que rigen la vida religiosa y moral de sus creyentes.

Para facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje de la misma, debería de enseñarse su lectura desde que el niño es muy pequeño; haciendo de su enseñanza un proceso dinámico, agradable y diferente. Una propuesta para resolver esta necesidad es la elaboración de una revista infantil de entretenimientos basados en la Biblia; esta revista comprende dos secciones, la principal, de historias bíblicas a manera de cuentos y la

segunda de juegos educativos, pasatiempos que sirven para reforzar la historia de la revista; ya que la revista es un recurso económico, de fácil acceso, didáctico y entretenido para los niños. Por medio de la revista se pueden impartir didácticamente contenidos bíblicos, apoyados de juegos que los refuerzan.

Se trabajó con niños de 7 a 10 años, debido a que es en esta etapa de la vida en la que ellos adquieren conocimientos que en la edad adulta formarán parte de su personalidad y la base para formar criterios religiosos, morales, etc. trayendo valiosos beneficios por su contenido espiritual, moral, social. La enseñanza de la Biblia desde muy temprana edad permite a las personas familiarizarse con ella.



**MARCO
METODOLÓGICO**

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

ESTE LIBRO ES DE
REFERENCIA
NO PUEDE SALIR DE LA BIBLIOTECA



La Biblia es el fundamento principal de todas las religiones cristianas, (todas aquellas cuya roca fundamental es Cristo), de ella derivan el conjunto de normas y principios que rigen la vida religiosa y moral de sus creyentes; la manera en la que una persona cristiana, (que cree en Cristo) debe vivir; deja ver las normas y reglas que debe cumplir, para su correcto desarrollo como persona dentro de la sociedad que lo rodea.

El problema de crecer sin conocimientos bíblicos puede llevar a las personas a vivir sin amor ni entendimiento del verdadero sentido de la religión, así como de la manera correcta de vivir la misma. Lo que contribuye a que la sociedad actual carezca de valores y principios morales, éticos y religiosos, los cuales deben formarse en los niños desde que son muy pequeños y es la familia, como fuente de valores, la responsable de formar en los niños estos valores. El niño crece sin criterio propio, respecto al tema, dejándose llevar por lo que otros pueden interpretar y aplicar para sí mismos de la Biblia y por ende de la religión.

En la actualidad la mayoría de personas crecen con desconocimiento parcial o total de la Biblia, considerándola como una simple recopilación de libros que se escribieron hace mucho tiempo, con redacción muy complicada y difícil de entender, con algunas partes muy aburridas, especialmente para los niños.

La mayoría de personas adultas desconocen la Biblia, debido a que de niños no tuvieron una educación formal acerca de ella, algunos nunca la han leído y muy pocos han escuchado algunos de sus versículos.

Para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Biblia, debería enseñarse su lectura desde que el niño es muy pequeño; haciendo de su enseñanza un proceso dinámico, agradable y diferente. Entre los 7 a 10 años, los niños adquieren la mayoría de conocimientos que más adelante serán el fundamento de su personalidad y con ello sus criterios religiosos, morales, etc.

He aquí la importancia de estudiar la Biblia desde temprana edad, no sólo por el hecho mismo de



conocerla, comprenderla y estudiarla, sino con el fin de formar valores morales, religiosos y éticos desde que el niño es muy pequeño; utilizando para ello un medio económico y accesible para la mayoría de la población guatemalteca.

¿Es la Revista Infantil, el material didáctico adecuado para la enseñanza de temas Bíblicos?

2 . O B J E T I V O



iseñar un material didáctico para niños que medie pedagógicamente los contenidos bíblicos y lo ayude a una mejor comprensión de los mismos.

3. ALCANCES



El material se trabajó con un material didáctico que contiene historias y entretenimientos Bíblicos. El material contiene una historia de la Biblia, mediada pedagógicamente y sintetizada en 7 hojas apoyadas con coloridas ilustraciones que apoyan gráficamente el texto y como complemento, se refuerza la historia por juegos educativos que a la vez de entretener al niño le ayudarán a la internalización del tema.

4. LÍMITES



El material se dirige únicamente a personas alfabetas, por tratarse de lecturas, comprensión y ejercicios sobre las mismas.

El material no va a producirse, únicamente se diseñará el prototipo del mismo y se dejarán sugeridos algunos temas que se podrían tocar si el proyecto se realizara con el patrocinio de alguna entidad.

5. JUSTIFICACIÓN



Se legó trabajar con niños para contribuir al ataque del problema de falta de valores morales, sociales y religiosos de los adultos, debido a que, en primer lugar los adultos ya tienen el criterio y personalidad formados y es más difícil tratar de cambiarlos; y según investigadores como Piaget, Freud, etc., es en la etapa de los 0 a 12 años que los niños adquieren patrones específicos para formar su personalidad adulta.

Debido a que para la enseñanza de la lectura de la Biblia es necesario que el grupo objetivo sepa leer y escribir, además de ser capaz de aprender y retener fácilmente, se eligió trabajar con niños de 7 a 10 años, que es la etapa comprendida entre primero, segundo y tercer grado de educación primaria, en la que los niños, se inician en la lectura y escritura y ansiosos leen el material que se les presenta, con más interés si es atractivo a sus ojos.

Se escogió plantear una revista, pensando en obtener el apoyo de algún patrocinador e insertarla quincenal o mensualmente en los periódicos de mayor

circulación del país, a manera de la revista Chicos de Prensa Libre o Carrousel de Siglo Veintiuno. La revista es un recurso didáctico, económico y divertido, que está al alcance de la mayoría de niños de la capital.

6. TIPO DE INVESTIGACIÓN



Se realizó, por el nivel de profundidad, una investigación de tipo descriptivo (Monzón: 1993), una encuesta de opinión inicial permitió conocer el comportamiento de los sujetos de estudio y analizar la necesidad, o no, del material planteado. Para este tipo de investigación se hizo uso de encuestas, cuestionarios y entrevistas además de libros de texto.

Con la encuesta de opinión inicial se pudo observar el desconocimiento que se tiene de la Biblia, principalmente en los niños, los cuales son nuestros sujetos de estudio y que al ser sometidos a un material educativo de la Biblia pueden aprender acerca de ella, ya que no existe en la actualidad alguno que esté al alcance de toda la población y para todas las religiones.

Por el grado de aplicabilidad inmediata, la investigación es aplicada ya que pretende encontrar una respuesta al problema de crecer sin valores morales, sociales y religiosos por el desconocimiento de la Biblia, sino que dar una solución inmediata por medio del material propuesto, la Revista Infantil Cristiana.

Por el origen de los datos, es documental y de campo, pues se recurrió a libros de texto para investigar el perfil psicológico de los niños, sujetos de estudio, el juego educativo, material didáctico, conceptos de diseño, etc.; y a la vez se realizaron encuestas a expertos y a los sujetos de estudio, acerca de las revistas infantiles, conceptos de diseño, el perfil de los niños, etc.

Por el enfoque metodológico la investigación es de tipo descriptiva, ya que investiga el comportamiento de los sujetos de estudio con respecto al problema planteado del desconocimiento de la Biblia.

Por el grado de participación de la población, la investigación es no participativa, ya que los sujetos de estudio participan únicamente en encuestas o entrevistas en el momento de la investigación, pero no controlan los aspectos a investigar.

7. APORTES



Para los padres de familia es un gran aporte, debido a que es una herramienta educativa, de fácil acceso que permite a los niños aprender por medio de juegos y entretenimientos.

Con respecto a la sociedad constituye un aporte importante, por el contenido en sí, rico en recursos educativos y de fácil acceso para la sociedad guatemalteca.

La elaboración de un material didáctico de historias bíblicas, entretenimientos, etc., es un instrumento que ayudará a los niños a desarrollar y afinar sus movimientos de psicomotricidad gruesa y fina, así como su agilidad mental, ampliar su vocabulario, sociabilizarse con niños de su misma edad, etc.

Puede favorecer o incrementar el hábito de la lectura en los niños, mostrándoles una forma divertida y entretenida de leer, en este caso la Biblia.

El material constituye un medio de entretenimiento infantil de buena calidad, bajo costo y fácil adquisición para todos los niños guatemaltecos.

8. GRUPO OBJETIVO



El grupo objetivo está formado por niños de la ciudad de Guatemala, de 7 a 10 años de edad, de nivel socioeconómico ABC, de colegios privados o escuelas de la ciudad capital.

Para la validación del material, se trabajó con niños en una etapa comprendida entre los 7 a 10 años, del **Colegio Dominical Iglesia de Cristo Ebenezer**, que asisten los domingos al colegio dominical de la Iglesia de Cristo Ebenezer, situada en la 13 av. 27-59 zona 5; los cuales son parte del grupo objetivo y tienen las características del mismo.

9. PROCEDIMIENTOS

- **A**plicación de "**encuestas de opinión inicial**" para conocer la actitud del grupo objetivo respecto al problema planteado y establecer la necesidad o no de la propuesta del material, la revista.
- **E**ntrevistas no estructuradas a expertos.
- **T**abulación e interpretación de datos de tales encuestas.
- **D**efinición de la forma que los contenidos del material deben tener, de acuerdo al grupo objetivo (mediación pedagógica de los mismos).
- **G**eneración de conceptos de diseño, colores, formas, técnicas, promesas y razonamientos; después de definida la plataforma creativa en base a los conceptos, se entró de lleno a la fase de diseño del material.
- **P**revio a la fase de diseño se entrevistó a personas que trabajan con revistas infantiles como Carrousel, Chicos, etc.
- **D**efinición de la tipografía, tamaños, formas, colores, tipo de ilustraciones, diagramación, recursos gráficos, etc.
- **E**n la fase de diseño se contempló el diseño del tipo de ilustraciones que se utilizaron en todo el material, para dejar establecida la línea gráfica de los mismos, tomando en cuenta la posibilidad de realizar el proyecto y producir este material quincenal o mensualmente.
- **D**idactización de los contenidos bíblicos.
- **D**igramación de la revista.
- **E**laboración de un dummy o prueba piloto para ser validado.
- **L**uego de la fase de diseño siguió la de validación del material.

- Se visitó a niños de la Escuela Dominical Infantil de Iglesia de Cristo Ebenezer, en diversas ocasiones para validar el material.
- Se presentó al grupo el material, con la colaboración de los maestros o encargados se aplicó la encuesta específica de validación.
- Elaboración de cambios necesarios al material piloto según los resultados de la validación; esto se hizo con el objetivo de lograr que el material esté lo más apropiado posible al grupo objetivo.
- Luego de definir los cambios necesarios se elaboró el dummy del material final, lo más fiel a la realidad posible y con esto quedó concluida la fase de diseño.

10. INSTRUMENTOS

-A. CUESTIONARIO DE OPINIÓN INICIAL:

Permitió determinar el nivel de conocimiento que se tiene acerca de la Biblia y la percepción que se tiene de ella. El tipo de preguntas eran directas como por ejemplo: ¿Sabe lo que es la Biblia?, ¿La ha leído?, ¿Quién le enseñó a leer la Biblia?, ¿La entiende?, mencione algunos libros de la Biblia, etc.

Este tipo de preguntas no permitieron comprobar acerca del conocimiento o desconocimiento de la Biblia pues la mayoría respondió que leían la Biblia e incluso el nombre de algunas historias de ella. Al realizar una segunda encuesta de opinión inicial, con el mismo grupo de niños pero con respuestas cerradas y más específicas, se demostró el desconocimiento de la Biblia, utilizando preguntas más específicas como: ¿En cuántas partes se divide la Biblia?, ¿El libro de reyes se encuentra en el Antiguo o Nuevo Testamento?, ¿Cuál fue el primer milagro de Jesús?, ¿Cómo se llama el último libro de la Biblia?, etc. Los resultados de esta encuesta demostraron que los niños desconocen la Biblia, no la leen y si la leen no la comprenden o no han aprendido de ella.

-B. GUÍA DE ENTREVISTAS: Se elaboraron guías para las entrevistas no estructuradas a expertos, las cuales se adjuntan en la parte de los anexos.

-C. ENCUESTA: Se aplicó encuestas no estructuradas a niños de 7 a 10 años de edad. El tipo de encuestas con que se trabajó en los tres casos fue de pregunta directa, con algunas excepciones, con dos niveles de respuesta (sí o no), por razones del grupo objetivo y algunos espacios en blanco para que anotaran comentarios respecto a la pregunta. El cuestionario contenía una serie de ítems o afirmaciones cortas y sencillas; con "SI o NO" como respuesta y una línea abajo para anotar el porqué de la respuesta si lo consideraban necesario.

-D. INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN: El instrumento de validación permitió determinar los aspectos del material que necesitaban ser modificados para que este fuera adecuado. Así como la actitud del niño hacia el material en sí. El instrumento de validación utilizó pregunta directa y de fácil comprensión para el niño, para que lo entendiera y pudiera contestar lo más

objetivo posible; utilizando preguntas sencillas como: ¿Te gusta la revista?, ¿Te gustan los dibujos?, ¿Hay palabras difíciles de entender?, ¿Las instrucciones de los juegos son claras?, etc.

La parte de validación técnica se realizó con maestros de escuela dominical o encargados del grupo y expertos en Diseño Gráfico, para evaluar si cumplía o no con aspectos didácticos, objetivos, de diseño, etc. Para esta validación se utilizó el recurso de entrevistas no estructuradas y fue constante en todo el proceso de diseño del material.

Los instrumentos propiamente dichos, encuestas, guías de entrevista e instrumentos de validación se encuentran adjuntos en la parte de los anexos.



**MARCO DE
REFERENCIA**

1. ANTECEDENTES



Las primeras revistas que se publicaron se hicieron en Europa hace unos trecientos años; se cree que la primera se editó en París con el nombre de **"Journal del Savante"**.

En América Latina se cree que en México se imprimió por primera vez una publicación periódica que se denominó **"La Gaceta"**, en el año de 1,728, un año antes de que apareciera en Guatemala la publicación mensual **"Gaceta de Guatemala"**. (Lehnoff: 1985)

En cuanto a material didáctico para la enseñanza de la Biblia en Guatemala se ha hecho muy poco, existen Biblias mediadas pedagógicamente, las cuales no son producidas en Guatemala, en forma de enciclopedias de 2, 4 a 5 tomos que no están al alcance de todos los bolsillos guatemaltecos. Por otro lado hay otro tipo de material denominado "La Biblia del niño", la cual está dirigida, en su mayoría, para niños de lectura avanzada, entre los 10 a 15 años de edad.

En Argentina se imprimió en 1962 por CODEXSA una colección de la Biblia editada en forma de revistas para adultos, la cual tiene gráficas o ilustraciones de la misma pero dirigida para los adultos.

El problema del desconocimiento de la Biblia que se observó en los adultos es causado, en su mayoría, porque de niños no se les fomentó el hábito de la lectura de la misma, esta es una de las razones por las que se eligió trabajar con niños, para crear un primer acercamiento de éstos a la misma, despertando en ellos el interés y gusto por la lectura de la Biblia; esto ayudará a que cuando sean adultos estén familiarizados con ella y además de practicar el hábito de lectura, la comprendan y lo fomenten en sus hijos.

El trabajar una revista insertada en los periódicos de mayor circulación permite que esta tenga mayor difusión y pueda estar al alcance de todos los niños guatemaltecos.

La revista no solamente contiene la historia en sí, sino a la vez juegos educativos a manera de pasatiempos infantiles, que permiten una mejor internalización de los contenidos debido a la importancia y el valor del juego educativo en el proceso de enseñanza - aprendizaje (Hernández: 1986).



**MARCO
TEÓRICO -
CONCEPTUAL**

1. MATERIAL DIDÁCTICO

1.1. ¿QUÉ ES MATERIAL DIDÁCTICO?



Es todo recurso no terminal que ayuda a la fijación e internalización de contenidos de una manera dinámica, agradable y diferente.

El material didáctico es de suma importancia en la enseñanza, principalmente en nuestro medio, ya que el acto educativo se reduce a un profesor situándose frente a los alumnos, prescindiendo muchas veces de la utilización de mapas, gráficas, retratos, aparatos de proyección, que faciliten el aprendizaje de los alumnos.

El material didáctico es la unión entre las palabras y la realidad, complementándola con una representación lo más analítica y sintética posible, cuya finalidad es la siguiente:

- A. Darle al alumno una visión más exacta de los contenidos estudiados por medio de los elementos que puedan aproximarse a la realidad, motivándolo más al conocimiento de los mismos y hacer más dinámica la clase.

- B. Facilitar la comprensión y percepción de los hechos o el tema que se le presenta.
- C. Ilustrar la exposición verbal o escrita.
- D. Contribuir a la fijación del aprendizaje a través de la impresión que puede provocar dicho material o evaluar lo aprendido.
- E. Brindar la oportunidad de colaborar, participar y lograr una mejor relación entre alumno y maestro, así como con sus compañeros a través del desarrollo de aptitudes y habilidades específicas.

Para que el apoyo que nos brinda el material didáctico sea eficaz, debe adecuarse al tema de la clase, ser de fácil aprensión y manejo y estar en perfectas condiciones de funcionamiento. (Alvarado: 1986).

1.2 MATERIAL DIDÁCTICO UNA NUEVA FUENTE DE TRABAJO EN GUATEMALA



Muchas aplicaciones del diseño gráfico han sido explotadas hasta ahora en Guatemala, como la publicidad, papelería, fotografía comercial, textiles, moda, etc.; pero el material didáctico es una nueva fuente de trabajo, así como un nuevo campo de desarrollo muy poco explotado por los diseñadores del país.

Todo material didáctico debe elaborarse de acuerdo a los principios pedagógicos, psicológicos y estéticos requeridos de acuerdo al grupo objetivo; realizado a través de una adecuada combinación y composición de formas, colores, tamaños, ilustraciones, fotografías, etc., que darán una mejor visualización del tema expuesto y facilitarán su asimilación.

El material didáctico puede ser de tipo informativo, ilustrativo, visual o audiovisual, experimental, etc.

El material informativo puede incluir: folletos, revistas infantiles, documentos o films, etc. El ilustrativo:

Ilustraciones literarias, en libros educativos, para colorear, etc. El experimental: Juegos educativos bidimensionales o tridimensionales, etc. (Alvarado: 1986).

1.3. CLASIFICACIÓN DEL MATERIAL DIDÁCTICO



El material didáctico puede clasificarse en:

- A. MATERIAL PERMANENTE DE TRABAJO:** pizarrón, yeso, cuadernos, útiles escolares, borrador, proyector, etc.

- B. MATERIAL INFORMATIVO (DE CONSULTA O REFERENCIA):** mapas, libros, films, enciclopedias, revistas, ficheros, etc.

- C. MATERIAL ILUSTRATIVO VISUAL O AUDIOVISUAL:** esquemas, cuadros sinópticos, dibujos, carteles, grabados, muestras en general, discos, proyectores, cassettes.

- D. MATERIAL EXPERIMENTAL:** aparatos o materiales variados que ayuden a la realización de experimentos en general. (Alvarado: 1986).

ESTUDIO ES DE
NO PUEDE SALIR DE LA BIBLIOTECA



1.4. ASPECTOS IMPORTANTES DEL MATERIAL DIDÁCTICO



Algunos elementos de gran importancia para el material didáctico son:

- A. **COLOR:** el material colorido es más sugestivo y atrae más la atención por medio de una combinación estética de los colores.
- B. **TAMAÑO:** facilita la aprensión por medio del proceso de transformación de lo grande a lo pequeño o viceversa.
- C. **MODELOS:** La tridimensionalidad de los objetos es de gran ayuda, si es tomada de la realidad y proporcionalmente ya que ayuda a una mejor visualización de un contenido determinado así como la internalización del mismo.
- D. **FUNCIONABILIDAD:** La funcionabilidad y maniobrabilidad de un material didáctico es de gran importancia, pues si éste no es maniobrable o funcional no es un elemento de ayuda para el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Alvarado: 1986).

1.5.OBJETIVOS DEL MATERIAL DIDÁCTICO



Entre los principales objetivos del material didáctico podemos mencionar:

- A. Despertar y atraer la atención.
- B. Ayudar a la retención de la imagen visual y a una mejor comprensión del tema.
- D. Favorecer la enseñanza basada en la observación y experimentación.
- E. Ayudar a formar imágenes correctas y a que cada persona pueda percibir la información.
- F. Mejorar la fijación e integración del aprendizaje.
- G. Lograr más objetividad en la enseñanza y que ésta sea concreta y próxima a la realidad. (Alvarado:1986).

2. EDUCACIÓN



La educación es la actividad que tiene por fin formar, dirigir o desarrollar la vida humana para que el individuo llegue a su plenitud. La educación puede ser formativa e informativa. Para una educación formativa es necesaria la adquisición previa de conocimientos y recursos instrumentales. La educación informativa pertenece a la "mera" instrucción y la educación formativa al "mero" hecho de la educación.

La instrucción es un hecho intelectual y académico. No es necesaria una relación personal entre educador y educando; el fin es inmediato e instrumental, es objetiva; mientras que la educación es un hecho afectivo y moral, es necesaria una relación afectiva, aceptación de fines, valores y principios; en donde el fin es mediato y sólo puede alcanzarse cuando existe el deseo de hacerlo. La educación es subjetiva. (Lemus: 1973).

El educando es toda persona sometida a una acción educativa, permanente y sistemática, consciente o inconscientemente. Toda persona que es objeto de la educación, que puede cambiar por una acción

educativa; ser que es objeto de la acción sistemática de la educación.

El alumno, en un acto educativo preciso, es la persona que de manera consciente y voluntaria asiste a la escuela o se somete a la acción deliberada de un maestro.

3. MEDIACIÓN PEDAGÓGICA



La mediación pedagógica es de gran importancia en cualquier sistema de enseñanza - aprendizaje. En una clase magistral el mediador pedagógico es el docente; el cual es un mediador entre la información que se presenta y el aprendizaje por medio de los estudiantes.

En los sistemas de educación a distancia, la mediación pedagógica se da por medio de textos u otros materiales, los cuales deben estar pedagógicamente diferentes a los materiales utilizados en la educación presencial. Los textos no deben ser una simple información, sino una información mediada pedagógicamente. Estos textos deben llenar los objetivos de una educación a distancia y no solamente un contenido programático con algunos ejercicios y guías didácticas.

La mediación pedagógica parte de una concepción opuesta a los sistemas instruccionales que se basan en la enseñanza como un traspaso de información. Es el tratamiento de contenidos y formas

de expresión de un tema que hace posible el acto educativo.

La mediación pedagógica tiene tres fases:

- **A. TRATAMIENTO DESDE EL TEMA:** el autor del texto base utiliza recursos pedagógicos para hacer la información accesible, clara y organizada en función del autoaprendizaje. El tratamiento desde el tema incluye 5 aspectos:
 - **UBICACION TEMÁTICA:** el estudiante debe tener una visión global del contenido del texto. Esta ubicación temática no debe ser la misma que la presentación de los objetivos.
 - **TRATAMIENTO DEL CONTENIDO:** en el momento de la elaboración del texto se debe tener presente al interlocutor, si se pretende que sea el sujeto del proceso educativo.
 - **TRATAMIENTO DEL LENGUAJE:** el lenguaje debe utilizarse en los textos para develar, indicar,

demostrar, explicar, significar, relacionar y enriquecer el tema a través del juego y la belleza, teniendo presente al interlocutor. Un texto educativo no puede prescindir de la narratividad ya que favorece a la interlocución. El pensamiento se apoya en la relación dialógica, en la educación a distancia es el texto quien debe lograr esta relación, para ello debe tomarse en cuenta:

- **El texto debe de ser lo suficientemente rico** para que el estudiante mantenga una relación dialógica.
- **El texto debe fomentar el diálogo o discusión** del mismo con otras personas, a fin de fomentar un intercambio de conocimientos y experiencias con personas de su comunidad.
- **El texto debe llevar a una reflexión y un diálogo** consigo mismo.

La personalización del contenido como consecuencia de una relación dialógica permite que el interlocutor esté presente en cada momento. El autor

conversa con el destinatario por medio del empleo de pronombres personales y posesivos, involucrándolo emocionalmente, para despertar en él un interés personal por el tema.

La presencia de un narrador dentro de un texto involucra al lector y a la vez da continuidad a las diferentes partes del texto.

Lo claro y lo sencillo del texto es de gran importancia, sobre todo si se trata de niños. Un texto claro permite hacer propio un tema, interesarse por él. Un texto sencillo acerca al interlocutor con sus expresiones cotidianas. De esto derivan las siguientes recomendaciones:

- **No seguir adelante en el tema si queda un concepto poco claro.**
- **Si se utilizan tecnicismos o palabras poco conocidas, definir las de inmediato.**
- **Evitar párrafos muy largos.**

- **CONCEPTOS BÁSICOS:** para una mejor comprensión y asimilación del contenido es recomendable incluir un glosario mínimo del contenido que se presenta.
- **RECOMENDACIONES GENERALES:** antes de escribir un texto se debe estudiar y definir claramente al interlocutor. Para definir las estrategias de entrada, desarrollo y cierre, es necesario definir con anterioridad la estructura global del texto y la estructura de cada unidad.
- **B. TRATAMIENTO DESDE EL APRENDIZAJE:** utilizando los procedimientos adecuados para convertir el autoaprendizaje en un acto educativo; por medio de ejercicios que enriquecen el texto con referencia a las experiencias del educando. Al tratarse de una educación a distancia, donde se involucra un autoaprendizaje, lo más importante es la participación del interlocutor, la cual se logra a partir de sugerir actividades, prácticas, ejercicios, etc.
- **C. TRATAMIENTO DESDE LA FORMA:** por medio de la utilización de recursos de diseño que son importantes en el material, como la diagramación, tipos de letra, ilustraciones, etc.

Los procedimientos pedagógicos constituyen la segunda fase de la mediación pedagógica. Hay tres líneas para lograr esta fase de la mediación:

 - **A. PROCESO DE AUTOAPRENDIZAJE:** es el proceso mediante el cual un estudiante a distancia logra una mayor autonomía en el manejo de su situación de aprendizaje. Los ejercicios deben orientarse a un estudiante que trabaja solo. Esta fase comprende tres actividades:
 - **APROPIACIÓN DEL TEXTO:** se refiere a los ejercicios destinados a concretar la relación del estudiante y el texto.

- **RELACIÓN TEXTO - CONTEXTO:** en la educación a distancia el contexto es el principal espacio de interlocución por lo que debe ser de importancia en un material alternativo.
- **APLICABILIDAD:** el propósito central del aprendizaje es la aplicación de lo aprendido. Existen tres formas de aplicabilidad:
 - **Actividades de producción**
 - **Actividades de reflexión**
 - **Actividades de invención**
- **B. PROCESO DE INTERAPRENDIZAJE:** el trabajo en grupo busca la interacción entre diferentes grupos para multiplicar los contextos en los que operan los participantes.
- **C. EVALUACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN:** el ideal de un sistema de autoaprendizaje es la autoevaluación. Los aspectos a evaluar deberían ser:
 - **APROPIACIÓN DEL CONTENIDO:** no es lo mismo la asimilación de información y la apropiación de un contenido. Esto incluye: capacidad de síntesis, de análisis, de comparación, de relacionar temas y conceptos, de evaluar, imaginar, etc.
 - **DESARROLLO Y CAMBIO DE ACTITUDES:** en un proceso de autoaprendizaje es donde se van cambiando actitudes, se puede evaluar entre la relación positiva con el contexto, capacidad de relación teórica - práctica, mantenimiento de una actitud investigativa, etc.
 - **DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD:** la creatividad es la diferencia entre la enseñanza tradicional y un proceso creativo. Esta puede evaluarse en la capacidad del estudiante para recrear los contenidos, capacidad para recrear conceptos, capacidad de imaginar situaciones nuevas. (Grajeda: 1995)

4. DISEÑO GRÁFICO

4.1. ¿QUÉ ES DISEÑO GRÁFICO?



Es la forma artística y estéticamente expresada que se ha creado para ser reproducida y cuya principal función es la de llevar algún tipo de información a las personas a quienes va dirigida. El arte y el diseño gráfico se entrecruzan en sus bases, desde sus orígenes, aunque no simultáneamente, como lo demuestran sus principios estéticos. Ambos usan el mismo vocabulario básico y los mismos valores.

El arte gráfico transmite dichos valores o códigos en una forma universal, desarrollando la identificación de imágenes visuales, por medio de un código gráfico único.

La base de la comunicación visual por medio del diseño gráfico consiste en lograr transmitir un mensaje en forma imaginativa y única.

El diseñador debe lograr el balance adecuado entre la presentación objetiva del mensaje y la visión subjetiva del receptor, pues es éste quien reúne los

códigos mentalmente y los interpreta en base a sus conocimientos o experiencias personales. (González: 1980)

5. EL JUEGO

5.1. ¿QUÉ ES EL JUEGO?



Es una actividad infantil que sirve como instrumento de aprendizaje e integra al grupo. Por medio del juego, el niño expresa sus sentimientos, creación, temores, inquietudes y curiosidades y con ello manifiesta al mundo su presencia.

Según algunos investigadores, el juego es una forma de reposo y por ello se opone al trabajo como actividad seria. Otros afirman que por medio del juego se elimina energía sobrante no utilizada en el trabajo.

En resumen, el juego es una actividad libre, indispensable y vital; expresión de todas aquellas formas de movimiento y relación que hacen posible la comunicación entre los hombres, a la vez que afirman los valores sociales, culturales y éticos de la sociedad en que se desenvuelve.

Es la primera actividad que ayuda en el ser humano al desarrollo de su personalidad, la formación de sus características y la ampliación de su carácter. Por medio del juego el niño puede perfeccionar su coordinación neuromuscular.

El juego es un elemento indispensable y de gran importancia para el desarrollo integral de la persona, en su espíritu, alma y cuerpo. Además por medio de la recreación el ser humano elimina las tensiones acumuladas durante el día de una manera armoniosa. (Hernández: 1986).

Los juegos infantiles que se utilicen deben ir relacionados con los contenidos, como refuerzo de los mismos, para ayudar a una mejor internalización y fijación de los contenidos bíblicos; al mismo tiempo de darle dinamismo a la revista.

5.2. VALOR DEL JUEGO EN EL NIÑO



El juego, le proporciona al niño la oportunidad de desarrollarse socialmente dentro de un grupo, despierta su interés por participar e intervenir en la toma de decisiones.

A través del juego aprende a dominar reglas de conducta que le servirán de base para su comportamiento. Es por ello que el juego psicológicamente, forma parte de la vida del niño, le permite un desarrollo armónico de sus facultades, lo ayuda a incorporarse a un medio social. La actividad lúdica desarrolla los valores necesarios para la vida grupal tales como la sociabilización, por lo que en la escuela primaria debe atenderse con mayor énfasis, es cuando el niño siente la necesidad de integrarse al grupo porque ha superado el período de egocentrismo. El juego también introduce al niño en el proceso de la comunicación, lo importante es la forma de conducta que asume por su participación.

El niño juega debido a su necesidad de movimiento, imitación, curiosidad de descubrir algo nuevo, satisfacción, placer, etc.; se siente bien jugando, se entretiene, se distrae, es parte de su naturaleza.

Las formas de juego de los niños son variadas en cuanto a su metodología, así la importancia que para ellos representa, como los juegos funcionales; de ficción, cuya interpretación es más compleja pero también cumplen un papel importante; los juegos de creación en donde el niño se sumerge en un mundo personal, imaginativo, mágico y fantástico; desempeñan funciones de carácter psicológico ayudando al niño a una mejor adaptación a su medio. Unido al carácter recreativo que un juego puede tener, está el beneficio que tiene a la formación del niño, en cuanto lo ayuda a desarrollar su creatividad, imaginación, sociabilización, psicomotricidad, etc. de una manera que al niño le es agradable y divertida; dentro de un ambiente familiar para él.

El valor del juego se multiplica al aplicarlo al campo de la enseñanza; evidenciando su valor pedagógico como técnica aplicada en el proceso de aprender más que de enseñar, promueve la actividad en el niño. El juego encierra funciones de gran importancia en la vida del niño, lo ayuda en su desarrollo físico, psíquico, social, moral e intelectual; fomenta valores éticos. (Hernández: 1986).

5.3. EL JUEGO EDUCATIVO



El propósito del juego educativo es posibilitar la integración de las tres áreas del conocimiento que son afectividad, cognoscitividad y psicomotricidad. El juego educativo se convierte en un recurso didáctico por excelencia, establece comunicación entre los jugadores, lo que hace que las relaciones del grupo mejoren. Desarrolla el conocimiento humano, didactiza de manera no terminal. Internaliza conocimientos sin que el jugador se de cuenta. Transmite el conocimiento de una manera dinámica, agradable y diferente. El uso de los juegos educativos desarrolla un clima afectivo dentro del grupo también ayuda a estrechar la amistad entre los jugadores a través de compartir con los otros jugadores.

-A. DETERMINACION DE LAS NECESIDADES:

Antes de empezar a diseñar un juego educativo se debe definir cuál es el área del conocimiento que se quiere estimular; la afectividad, la psicomotricidad o la cognoscitividad. El grupo objetivo se debe definir claramente para desarrollar en base a éste el juego educativo, como también las características psicosociales y culturales. El juego será diseñado con un objetivo

claro, y la destreza que se quiere que tenga. Se debe determinar gráficamente como se realizará el juego partiendo del tema a transmitir y de las características de ese juego.

-B. DISEÑO DE JUEGOS EDUCATIVOS:

Para realizar un adecuado diseño de juegos educativos se debe determinar la metodología a usar para alcanzar los objetivos, determinar la dinámica de juego y el grupo objetivo al que se dirigirá. Antes de realizar el juego y procesar los contenidos se debe determinar las necesidades que tiene el grupo objetivo así como determinar los contenidos adecuados. Antes de empezar a diseñar un juego educativo se debe definir el área del conocimiento que se quiere estimular. La destreza que requerirá el juego, es un aspecto importante que debe tomar en cuenta la habilidad que se quiere estimular en el grupo objetivo. Como base del diseño se parte de la elaboración de un mapa de juego en sí, el cual ayudará a definir los conceptos para el diseño del juego. (Mollinedo:1995).

6. PERFIL PSICOPEDAGÓGICO DEL NIÑO



Los niños de 7 a 10 años se encuentran en la etapa conocida como pre-adolescencia, corresponde a los años de la escuela primaria, la cual se inicia a los 7 años y termina a los 12. En esta etapa, los niños dan grandes pasos en su desarrollo; es una etapa de consolidación más que de innovación. Se encuentran en la etapa en la que el niño se está iniciando en su educación formal. El niño inicia una nueva etapa de "responsabilidad", denominada **EDAD DE LA RAZÓN**. En la etapa de los 5 a 8 años, el niño desarrolla sus capacidades lingüísticas y perceptual-motoras, facilitando así el aprendizaje, el que puede verse retardado o retrasado por factores como herencia, alimentación, etc. Los niños progresan en cosas que ya han estado haciendo; las actividades motoras las realizan con mayor precisión y destreza; aplican sus conocimientos numéricos, palabras y conceptos más eficazmente. Los rasgos de personalidad que han comenzado a desplegar, se graban más profundamente. Los padres ejercen una influencia importante sobre ellos; las relaciones de grupo con niños de su misma edad son de gran importancia en el desarrollo de su personalidad.

La etapa escolar, es de gran importancia para los niños, en ella ponen a prueba sus competencias físicas, intelectuales, sociales y emocionales, para averiguar si están a la altura de las exigencias que le ponen sus padres, maestros y la sociedad en general. Es una etapa de mucha competencia en los niños. En la escuela es en donde adquieren seguridad en sus capacidades para realizar cosas y establecer relaciones sociales con sus compañeros. La escuela es de gran importancia en el desarrollo del niño, debido a que lo ayuda a maximizar sus recursos personales. Es una etapa de competencia en todas las áreas de desarrollo.

En la etapa de los 6 a 12 años, el desarrollo físico e intelectual del niño puede describirse como "**lento y estable**". En la preadolescencia, si la comparamos con la infancia temprana, el crecimiento físico disminuye; sus habilidades motoras aumentan. El desarrollo cognoscitivo avanza en gran parte dentro de la estructura de la escuela. Cuando el niño entra en lo que Jean Piaget describe como "**Operaciones Concretas**", su pensamiento llega a ser verdaderamente lógico. En esta etapa es capaz de entender conceptos

complejos. La lógica le permite hacer juicios morales más maduros, cuando él logra entender los conceptos de verdadero y falso es menos egocéntrico, estos cambios le ayudan en su desarrollo social.

Según el método de proceso de información, el niño en esta edad, está mejor capacitado para usar estrategias que mejoren su memoria y puede entender mejor los procesos implicados en la comunicación y el conocimiento. (Papalia: 1992).

61. DESARROLLO INTELECTUAL



En algún momento, entre los 5 a 7 años de acuerdo con Piaget, los niños entran en el estadio de **"las Operaciones Concretas"**, cuando pueden pensar lógicamente pero aún no son capaces de realizar abstracciones, generalmente permanecen en este estadio hasta cerca de los 11 años.

El **"pensamiento operacional"**, consiste en que los niños son capaces de usar símbolos para llevar a cabo operaciones o actividades mentales, en contraste con actividades físicas que fueron la base para la mayoría de sus primeros pensamientos. Pueden hacer representaciones mentales de objetos y eventos que no están presentes inmediatamente, su aprendizaje está atado todavía a la experiencia física. Los niños en el estadio operacional, pueden clasificar, manipular números, tratar conceptos de tiempo y espacio y distinguir la realidad de la fantasía.

En esta etapa tienen mayor problema en recordar eventos que no entienden, aparentemente porque no pueden organizarlos en su mente. A medida que el desarrollo cognoscitivo avanza, así lo hace la memoria

en la mayoría de los casos. La habilidad para recordar mejora mucho en la preadolescencia.

Los años intermedios de la niñez, se caracterizan por un alto nivel de actividad y por los graduales progresos fisiológicos que ayudan al niño a refinar las habilidades motoras y la coordinación. Los niños en esta etapa aprenden a hacer inferencias lógicas, procesar mentalmente las transformaciones físicas, invertir su pensamiento e inventar teorías acerca del mundo. A partir de esta etapa, el niño empieza a adquirir estrategias nemotécnicas, para la memoria, la cual se vuelve más confiable, mejorando así la capacidad retentiva. (Papalia: 1992).

6.2. DESARROLLO MORAL



El desarrollo de valores morales es un proceso racional que coincide con el crecimiento cognoscitivo.

Jean Piaget y Lawrence Kohlberg, teóricos modernos del desarrollo del razonamiento moral, sostienen que los niños no pueden hacer juicios morales saludables sino hasta que cambian su pensamiento egocéntrico y logran cierto nivel de madurez cognoscitiva. Existen tres teorías respecto al desarrollo moral:

- **Teoría de Piaget:** La concepción de moralidad de los niños se desarrolla en dos estadios; que coinciden con las etapas preoperacional y la operacional. El primer estadio, "**moralidad forzada**", o moralidad sujeta a otras leyes o reglas, se caracteriza por juicios rígidos y simplistas. Piensan que las reglas son inalterables, la conducta es correcta o incorrecta. El segundo estadio, "**moralidad de la cooperación**", o moralidad autónoma, está caracterizado por la flexibilidad de la moral. Los niños concluyen que no hay una norma moral absoluta, sino que la gente hace las reglas y las cambia. Están en

camino de formular sus propios códigos morales. (Papalia: 1992).

- **Teoría de Selman:** Selman, describe el desarrollo moral en la situación de **asumir un papel**, la cual divide en cinco estadios de los cuales nos interesa el segundo, el que se desarrolla entre los 6 a 8 años de vida, el niño se da cuenta de que otros pueden interpretar una situación de una manera diferente a la suya. (Papalia: 1992).
- **Teoría de Kohlberg:** o **Teoría del razonamiento moral.** El nivel del razonamiento moral, está asociado con el nivel cognoscitivo de la persona. Basado en esto Kohlberg describió tres niveles de razonamiento moral: **moralidad preconven-cional, moralidad de conformidad con el papel convencional, moralidad de principios morales autónomos.** (Papalia: 1992).

En la **moralidad preconvencional**, de los 4 a 10 años de edad, los niños bajo controles externos, obedecen reglas para obtener recompensas o evitar castigo. Estudios realizados muestran que los juicios morales están fuertemente influenciados por la educación.

En esta etapa de la vida infantil, los niños son alegres, activos, entusiastas, desordenados, colaboradores, les gusta jugar todo tipo de juego, tienen deseo de aprender, son platicadores, su lenguaje no es muy extenso, se aburren fácilmente si no se les motiva, inquietos, molestones, etc. (Papalia: 1992).

7. LA BIBLIA

7.1. ¿QUÉ ES LA BIBLIA?



Se llama también "**Sagrada Escritura**" o "**Las Escrituras**". Comprende el Antiguo Testamento y Nuevo Testamento. El primero fue escrito casi todo en hebreo y era la Biblia de la antigua iglesia de los judíos. El Nuevo Testamento fue escrito en su totalidad en griego.

La Biblia entera es la regla de la fe para todos los cristianos (toda persona que cree en Cristo). El Antiguo Testamento contiene 39 libros y 27 libros en el Nuevo Testamento.

El Antiguo Testamento es una recopilación de leyes, profecías y escritos que narran la historia del pueblo de Dios (los judíos), esperando y preparando el terreno para la venida del Hijo de Dios.

El Nuevo Testamento narra los sucesos acontecidos durante la visita de Jesucristo, El Hijo de Dios, a la tierra, sus obras, milagros, etc. así como la obra evangelizadora de los apóstoles dejados por El Hijo de Dios. (Rand: 1970).

8. LA REVISTA

8.1. ¿QUÉ ES UNA REVISTA?



Revista significa "**Segunda vista o examen hecho con cuidado y diligencia**". Publicación periódica por cuadernos, con escritos sobre varias materias, o sobre una sólo especialmente. (Aula: 1985).

Esta surge por la falta de permanencia que posee el periódico, es menos costoso y más accesible que un libro, la mayoría de su contenido es: cuentos, relatos, ensayos, reportajes, críticas bibliográficas, poemas, entretenimientos, juegos, etc.

La revista es un medio de comunicación social estratificado con secciones especializadas que va dirigida a un grupo objetivo. (Lehnoff: 1985)

El diseño de una revista se asemeja al diseño de un libro con la diferencia de que un libro debe ser diferente al otro mientras que la revista debe guardar unidad de ejemplar a ejemplar; aunque dentro de la misma revista todos los artículos que ella contiene se trabajen por separado, apoyándose siempre de ilustraciones y fotografías. (Lehnoff: 1985)

8.2. CLASIFICACIÓN DE LA REVISTA



La revista puede dividirse según el material literario que contenga en :

- 8.3.1. Generales:** Cuando contiene diversos temas como noticias, entretenimientos, enfoque, caricaturas, cuestionarios, etc.
- 8.3.2. Especializadas:** Con temas específicos como economía, comercio, tecnología, geografía, etc. A la vez pueden subdividirse según su presentación, público, precio, enfoque y según su aparición. (Lehnoff: 1985)

8.3. FORMATO Y DIAGRAMACIÓN



Los formatos de las revistas pueden ser de diversos tamaños; horizontales, verticales; dependiendo del tipo de revista y la cantidad de información que se esté manejando.

Las revistas infantiles de los periódicos en Guatemala trabajan con formatos aproximados de $6\frac{1}{8}'' \times 9\frac{3}{4}''$. Por razones de costo y accesibilidad, se imprimirá como parte de los periódicos, con rotativas, utilizando para ello rollos de papel que imprimen 16 páginas, 4 en el tiro y 4 en el retiro.

Cuando se trabaja para niños pequeños, como en este caso entre 7 a 10 años de edad, se debe trabajar una diagramación sencilla, a una columna, preferiblemente, para que puedan seguir con facilidad el orden de la lectura; utilizando pocas palabras por línea y no más de 20 líneas por párrafo. La justificación que se le dé al texto no es tan importante, es más importante el impacto visual que provoque.

Es aconsejable a la vez que el texto se mezcle de alguna manera con la ilustración y no separada de ella

para atraer la atención de los niños con la parte gráfica y que luego se interesen por la lectura; sin que al mezclarse con la ilustración distraiga demasiado u obstaculice el orden lógico de la misma.

El tipo de letra que se utiliza en materiales para niños es sencillo, de molde y de fácil lectura, como por ejemplo, una Avant Garde, Helvética, etc. Los titulares entre 25 a 40 pts., el bloque de texto no debe ser menor de 9 pts. y de color negro o de un solo color; que sobresalga del fondo en el que se coloque, leyéndose con facilidad, sin competir con el mismo, de lo contrario dificultaría la lectura de los niños. Los titulares deben ser cortos, con letra grande y legible y de colores llamativos para atraer la atención, por medio de colorido y formas. (Xuyá: 1995).

8.4. ILUSTRACIONES



Las revistas infantiles deben ilustrarse casi en su totalidad, es aconsejable colocar una ilustración que abarque la página completa y un pequeño texto que se integre a la ilustración; si se coloca la ilustración separada del texto, lo que más va a llamar la atención del niño va a ser la ilustración y no el texto en sí. Las ilustraciones deben ser muy coloridas, con mucho contraste visual, para crear un impacto visual, atractivas y llamativas; es aconsejable delimitarlas por una línea negra pues esto le permite a los niños una mejor abstracción, limitación y definición de las formas. No se recomienda trabajar con fotografías o ilustraciones muy reales, no caricaturezcas ya que estas no permiten fáciles delimitaciones mentales en el niño como la caricatura simple. La ilustración puede impactar más, en comparación con la fotografía, ya que ésta es muy extensa y rica en colorido y detalles; además de que el despegarse un poco de la realidad le permite al niño dejar volar su imaginación con respecto a lugares, acontecimientos, etc. (Xuyá: 1995).

El empleo adecuado de los colores ayuda mejor al niño perceptivamente hablando, ya que todo cambio de color ocurrido en una composición gráfica atrae su atención y lo fuerza a ver qué está ocurriendo en el trabajo. Cuanto más contraste entre un color y otro se emplee en la ilustración más fácil será para el niño diferenciar una forma de otra. (Camargo: 1987).

Las proporciones, ángulos o elementos de las ilustraciones, deben ser lo más cercano a la realidad, cuidando un poco la lógica, para no confundir al niño, aunque se pueden exagerar ciertos detalles o características.

La caricaturización de personajes, al trabajar con niños pequeños, debe ser sencilla, con tendencia a engordarlos y exagerar algunas características, utilizando colores fuertes, contrastantes y como ya se dijo, delimitados por contornos negros. Cuidando siempre el manejo del volumen y la proporción de los mismos.

La importancia de una excelente ilustración reside en que la primera experiencia de aprendizaje de un niño se realiza a través de la conciencia táctil; luego el olfato, el oído y el gusto. Lo icónico (capacidad de ver, reconocer y comprender visualmente fuerzas ambientales y emocionales), supera estos sentidos. La vista ha sido muy importante y poderosa en la apreciación del entorno. Es veloz, comprensiva y simultáneamente analítica y sintética. Requiere de tan poca energía para funcionar, permite a la mente conservar un número infinito de unidades de información en una fracción de segundo.

En la conducta humana se puede detectar una propensión a la información visual. Se busca un apoyo visual, por el carácter directo de la información y por su proximidad a la experiencia real. Lo gráfico tiene una gran importancia para el niño (piensa en imágenes y no por razonamiento); uno de los primeros rasgos del lenguaje del niño es la imagen (lo gráfico es la traducción de lo que se quiere expresar). Las imágenes del niño son más gráficas que las del adulto. La imagen

que sea capaz de traducir sus experiencias será más aceptable que la palabra directa. La imagen aparece en el niño tan pronto como su lenguaje se organiza. (Mollinedo: 1993).

Uno de los caminos de aprendizaje del niño es la observación, para luego poder imitar. De aquí que lo visual sea uno de los medios más importantes para aprender. Gran parte de la pedagogía moderna ha hecho uso de lo gráfico para enseñar a leer. La gráfica atrae la atención del niño y lo conduce a la búsqueda de más información.

El material de lectura para niños que quiera cumplir con su cometido, debe prestar especial atención a las ilustraciones y además tener muy en cuenta aspectos que se describen anteriormente como: el tamaño del formato, que el texto pueda leerse de manera agradable, la tipografía que se utilice en la composición, en los que deberían predominar los redondos y grandes que llaman la atención a la vista. (Mollinedo: 1993).

Las ilustraciones deben ser muy coloridas, ya que constituyen el primer contacto del niño con un material. Las ilustraciones ricas en detalles atraen la atención del niño, de la historia en sí, haciéndola interesante y permitiéndole poner en juego su imaginación; cuidando siempre que la ilustración sea un apoyo del texto y no competencia del mismo. (Xuyá: 1995).

Una de las funciones básicas de las ilustraciones es atraer y capturar la atención. Los editores de las revistas, los diseñadores de la publicidad y otros usuarios de los medios han descubierto que una ilustración impactante es tal vez la mejor forma de hacer que la atención del lector se dirija hacia determinado punto del material. Las ilustraciones son a menudo tan vitales o más que las palabras. (Mollinedo: 1993).

8.5. EL COLOR

La forma y el color son dos elementos básicos en la estimulación visual; desempeñan una parte vital en la vida emocional del hombre.

Las funciones del color en una composición son:

- **Llamar la atención:** este es el principal uso del color. El contraste es la base de la atención. Para crear contrastes es necesario tener en cuenta que:

- La utilización de colores análogos hace que la composición sea menos excitante que si se utilizaran colores opuestos puesto que crea un mayor contraste.
- La utilización de un color más el negro ofrece el mayor contraste ya que un color alcanza siempre su mayor intensidad al ser usado con el negro.
- Los colores cálidos tienen más visibilidad que los colores fríos.

- El contraste en valores (claro vrs. oscuro) es mayor que el contraste en matices (azul vrs. amarillo).
- Entre más oscuro sea el fondo, el color que esté sobre él parecerá más claro.

Llamar la atención se refiere a dos respuestas de los lectores:

- a) que se sientan atraídos
- b) que pongan atención, si lo que les atrajo conserva significado e interés.

- **Producir efectos psicológicos:** según la psicología del color, los colores sugieren estados de ánimo, sensaciones, efectos, etc. como las sugerencias del color de frialdad y calor, formalidad e informalidad, etc. El rojo, por ejemplo, implica vida y muchos estados de ánimo e ideas asociadas con la vida como la acción, pasión, alegría, violencia, etc. El azul connota distinción, reserva, serenidad, etc. El verde es la naturaleza; el morado el esplendor y la pompa, el blanco pureza, etc.

- **Desarrollar asociaciones:** por lo general el ser humano tiende a asociar ciertos colores con objetos: el rojo es asociado con la mayoría de las comidas, mientras que el verde no es muy felizmente asociado con ellas.

- **Lograr la retención:** el color tiene un alto valor en la memoria, ayudándole a grabar en ella objetos, elementos, sensaciones, etc.

- **Crear una atmósfera estética placentera:** el mal uso de un color en un mensaje o composición es peor que la total falta de uso de colores. El color puede llamar la atención inicialmente, pero si esta no es sostenida y convertida en interés, el lector no invertirá tiempo en absorber el mensaje. Una pobre selección o aplicación de colores puede repeler a los lectores inmediatamente tras haber despertado su atención.

El color le agrega más peso a los elementos. Los colores brillantes resultan más ligeros mientras que los oscuros más pesados.

El contraste es necesario para la legibilidad. Cuando se utiliza un color como fondo debe tenerse cuidado en su tratamiento para que no disminuya otros elementos. Si estos últimos son oscuros el fondo debe ser claro y viceversa.

El uso rítmico del color se logra mediante su repetición en diversos puntos de la composición; es aquí en donde el color y la forma contribuyen a alcanzar la unidad de la misma.

Pruebas psicológicas han descubierto preferencias personales por ciertos colores: el azul es muy popular y preferido entre los hombres; el segundo preferido por las mujeres después del rojo. Las preferencias por los colores varían de acuerdo a la edad. Los colores brillantes atraen a la gente joven y a los niños; los colores suaves a las personas mayores. (Mollinedo: 1993).

Todo lo anteriormente mencionado nos muestra que el color es una vital herramienta en la comunicación gráfica.

8.6. PROCESO DE ELABORACIÓN DE UNA REVISTA



Para la elaboración de una revista, de cualquier tipo, son necesarios nueve pasos, antes de su promoción, distribución y venta, los cuales son:

- A. **COMPOSICIÓN DE TEXTOS:** Este paso consiste en el levantado del texto y la diagramación del mismo.
- B. **ELABORACIÓN DE PRUEBA:** Es necesario elaborar una prueba piloto o varias, si fuera necesario, para validar el material y hacer las correcciones que sean necesarias, de acuerdo a los objetivos planteados, necesidades e intereses del grupo objetivo.
- C. **CORRECCIÓN DE PRUEBA:** De errores gramaticales, ortográficos, mecanográficos, etc. así como de ilustraciones, textos, etc. que no se adecúen al grupo objetivo o a los objetivos propuestos.
- D. **MONTAJE:** De todo el material definitivo, textos, ilustraciones, etc.
- E. **ÚLTIMA REVISIÓN:** Por parte del cliente o patrocinador y del editor o el elaborador de la revista. Este es el momento para elaborar los últimos cambios que sean necesarios.
- F. **FOTOMECÁNICA:** En este paso se sacan los negativos y las separaciones de color de los artes finales de la revista.
- G. **MONTAJE DE NEGATIVOS:** Se preparan y cortan los negativos al tamaño para luego quemar las placas.
- H. **QUEMADO DE PLACAS:** Luego de quemar los negativos, se pasa a la insolación de los mismos en la plancha matriz que en la máquina impresora reproducirá los ejemplares.
- I. **IMPRESIÓN:** La impresión se hará, como ya se dijo anteriormente, a través de los periódicos, con rotativas, utilizando para ello rollos de papel que imprimen 1 ó 6 páginas, 4 en el tiro y 4 en el retiro. Luego de la

impresión el material pasa a la guillotina en donde es cortado al tamaño requerido, luego este pasa por la dobladora, que se encarga de compaginar el material para finalmente ser engrapado. Si la revista es muy grande, en cuanto al número de sus páginas, será necesario pegarlas y coserlas. (Lehnoff: 1985).

8.7. FUNCIÓN DE UNA REVISTA



El fin que persigue la elaboración de una revista infantil con temas bíblicos, es instruir al niño, educarlo y divertirlo. Las lecturas provechosas para los niños son las que proporcionan distracción y placer, a la vez es necesario que sean instructivas y educativas, con esto verdaderamente se responde a las necesidades de ellos. El material puede revelar intereses adormecidos y despertar aspectos de la experiencia que está viviendo. Actúa sobre los poderes del intelecto como lo son la imaginación o sus sentidos que necesitan de un incentivo para el desenvolvimiento de su evolución psíquica. A esto se le denomina **"Educación de la sensibilidad"** la cual es esencial en la vida del niño.

La revista, además de ser un alimento a la imaginación del niño, lo inicia en el conocimiento de la Biblia; llevándolo poco a poco de un mundo de fantasía a la realidad, a los valores morales, principios religiosos, etc. (Lehnoff: 1985)

9. DISEÑO DE PERSONAJES



El esquema general a seguir en la creación de un personaje es el siguiente:

- Siempre se debe empezar dibujando un esquema general, para luego agregar los detalles.
- Se agregan las orejas y el cuello.
- Luego se agregan la nariz, la boca y el pelo.
- Se finaliza con los ojos y las cejas.
- **LA CABEZA:** Antiguamente el método para dibujar una cabeza en caricatura estaba basado en un círculo; este método aún se utiliza, principalmente para crear niños, pues su aspecto es más infantil. El método más moderno consiste en dividir la cabeza en dos secciones, el cráneo y la mandíbula.

Se debe pensar en el cráneo como una esfera, donde se trazan ejes que ayudarán a colocar las facciones. Una línea guía vertical define la mitad de la cara y sobre una línea guía horizontal se colocan los ojos, la nariz abajo de ella y las orejas al final de la misma.

El cráneo debe casar con la mandíbula para completar la cabeza. La mandíbula rota con el cráneo como una unidad, así el personaje permanece siendo el mismo, no importando la posición en la que se encuentre la cabeza.

La cabeza femenina tiene básicamente la misma estructura que la masculina pero la mandíbula es más delgada y la barbilla menos pronunciada. Una mujer estereotipada requiere exageración en el tratamiento de los labios, ojos y cabello; minimizando la nariz, las orejas y el cuello.

La cabeza puede desarrollarse en base a diferentes formas:

- **Diamantes:** las cabezas con forma de diamante, se utilizan para dar una apariencia muy femenina, ya que la mandíbula está disminuída y los huesos de las mejillas se acentúan.
- **Círculos desordenados:** dibujar una cabeza utilizando círculos desordenados da como resultado personajes con grandes mejillas y un espíritu exhuberante.
- **Medias lunas:** se utilizan para los perfiles. Al rotar la cara hacia el frente se convierte en luna llena (o sea una cara redonda).
- **Peras:** son las más comunes y versátiles formas usadas para construir cabezas. Se pueden utilizar hacia arriba o hacia abajo, obteniendo resultados diferentes. Al variar los tamaños del cráneo y la mandíbula se obtiene diferentes personajes. (Mollinedo: 1993).
- **LOS OJOS:** el tipo de ojos refleja la actitud o estado de ánimo del personaje. El estilo y la posición que se le da a las cejas, son de gran importancia para lograr esos estados.
- **LA NARIZ:** para los personajes femeninos generalmente se utiliza una nariz diminuta, mientras que para los personajes masculinos tienden a ser más grandes. La nariz exageradamente larga, grande o gruesa se utiliza para crear personajes malvados, tontos o enojados.
- **LA BARBA Y EL BIGOTE:** se utiliza a veces para alterar la apariencia de un personaje.
- **LAS MANOS:** generalmente las manos de los personajes de caricatura tienen sólo cuatro dedos. Una mano simple facilita el movimiento de los dedos y la mano en sí.
- **EL CUERPO:** la altura del cuerpo humano se mide en cabezas, el hombre mide aproximadamente siete cabezas y la mujer seis y medio. En las

caricaturas pasa lo mismo pero generalmente se miden cuatro, aunque puede disminuir o aumentar según el personaje.

El torso es siempre el centro del cuerpo, donde se colocan los hombros, caderas, brazos y piernas. El torso de alguien gordo generalmente tiende a pandearse hacia atrás para compensar el sobrepeso en el frente. (Mollinedo: 1993).

- **LA EDAD:** un personaje infantil generalmente tiene la cabeza grande, los ojos más abajo que los normales, un torso pequeño y muy grandes los pies. La cara redonda igual que la nariz y las orejas sobresalientes y el pelo alborotado.

Un adolescente tiene la cabeza más proporcionada al cuello, pronunciada la manzana de Adán (si se trata de un hombre), el pelo un poco más largo y mejor arreglado, más definida la mandíbula y los brazos y las piernas largas.

Un adulto tiene el pelo bien peinado, el cuello muy recto, los hombros hacia atrás, las articulaciones más pronunciadas, las piernas largas y delgadas. La nariz y la mandíbula más delgadas y angulares.

Un anciano de nuevo tiene la cabeza grande, poco pelo, blanco y algo lanudo, no se le ve el cuello, las cejas peludas y despeinadas con expresión infantil. Los ojos pequeños como puntos y anteojos. La nariz grande, redondeada, al igual que las orejas y la mandíbula pronunciada. (Mollinedo: 1993).

- **LOS ANIMALES:** las cabezas de los animales tienen los mismos elementos básicos; el cráneo y la mandíbula, pero ésta, al contrario de los seres humanos, sale en forma horizontal, paralela al suelo. (Mollinedo: 1993).



**PRESENTACIÓN
DE
RESULTADOS**

1. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS



Analizando las necesidades de material didáctico adecuado en Guatemala, se pudo observar que es grande la demanda de material que existe actualmente en todas las áreas. Uno de los problemas que pudo observarse y que llamó grandemente la atención, es el desconocimiento que se tiene de la Biblia en la sociedad guatemalteca en general, lo cual trae como consecuencia la falta de valores morales, sociales y religiosos en la sociedad; además de ser la base de todas las religiones cristianas (todas aquellas que creen en Cristo).

Al conversar con algunas personas adultas acerca de este problema, se observó que ellas no leían la Biblia porque la consideraban: "un libro de historias bonitas", "relatos que sucedieron hace mucho tiempo", "que no tiene mucha aplicación práctica para la vida actual porque los tiempos y costumbres han cambiado", "su redacción es muy complicada y difícil de entender", o simplemente "no les inculcaron de pequeños el hábito de lectura por la Biblia", etc.

Llamó la atención el hecho de que en la mayoría de los casos no leían la Biblia porque de pequeños no les habían fomentado el hábito por la lectura, es esta

una de las razones por las que se decidió trabajar con niños y no con adultos, además los adultos ya tienen su personalidad formada, mientras que los niños entre los 0 a 12 años adquieren la mayoría de conocimientos que le servirán de base para formar su carácter, personalidad, valores, etc.

Se realizaron encuestas de opinión inicial en las que se pretendía determinar el grado de conocimiento o desconocimiento que tenían los niños acerca de la Biblia; para ello se eligió un colegio laico, mixto, el colegio Bilingüe Vista Hermosa; para trabajar con niños de 7 a 10 años de edad, entre primero y tercer grado primaria, ya que cumplen con las características y son parte del grupo objetivo al que va dirigido la propuesta. Se elaboraron encuestas de preguntas sencillas como: ¿Sabes lo que es la Biblia?, ¿Te han enseñado a leerla?, ¿La entiendes?, Menciona algunas historias de la Biblia que conozcas, etc.

Los resultados de esta encuesta contradecían totalmente el problema planteado pues la mayoría de los niños respondió que sí conocía la Biblia, que sí la leían a menudo, la entendían, etc. Este fenómeno se

dió por dos razones, en la primera las preguntas eran muy sencillas y fáciles de contestar pues no permitían evidenciar si efectivamente conocían la Biblia. Además investigando un poco más a fondo se encontró que en el momento de la aplicación de estas encuestas los niños se encontraban en clases de preparación para la primera comunión, lo que sesgó los resultados de estas encuestas. Esto creó la necesidad de volver a pasar otra encuesta al mismo grupo objetivo utilizando preguntas más específicas y que verdaderamente demostraran si los niños conocían la Biblia, la entendían, etc.

Para esta segunda encuesta se hicieron preguntas más específicas como: ¿En cuántas partes se divide la Biblia?, ¿El libro de Reyes se encuentra en el Antiguo Testamento o en el Nuevo Testamento?, ¿Cómo se llamaba el hijo de Abraham?, ¿Cuál es el último libro de la Biblia?, etc. Con esta encuesta pudo observarse que en su mayoría los niños no pudieron responder a las preguntas, dejándolas en blanco o contestando incorrectamente.

Con esta encuesta pudo evidenciarse la necesidad de un material didáctico que ayude a los niños a leer la Biblia, que sea dinámico, agradable, diferente, que despierte el interés de los niños por su lectura y que les presente la Biblia como una **"BIBLIAVENTURA"**.

Conociendo la necesidad de un material que mediara pedagógicamente los contenidos de la Biblia, que fuera divertido y entretenido para los niños, etc., se analizó la forma que éste material debía tener; el problema del desconocimiento de la Biblia es a nivel general, así que era necesario un material que pudiera estar al alcance de la mayoría de los niños de la ciudad capital y, aunque no es nuestro grupo objetivo, en el interior del país; se pensó entonces en trabajar un material que pudiera insertarse en los periódicos de mayor circulación, ya que la prensa es uno de los medios de comunicación que mayor difusión tiene en la capital. Se analizaron revistas infantiles que se insertan semanal o quincenalmente en los periódicos, como es el caso de Chicos o Carousel y se pensó en darle esa forma al material; una Revista Infantil Cristiana con una historia

de la Biblia que girara alrededor de un personaje bíblico en cada ejemplar y además juegos educativos a manera de pasatiempos que reforzarán la historia.

Luego de definir la necesidad, el grupo objetivo, la forma del material, etc., se entrevistó a expertos respecto al tema, como en el caso de Nelson Xuyá Velásquez, Director de la revista Chicos y Cuentos Infantiles de Prensa Libre. Lic. Manuel Recinos, Diácono de niños de Iglesia de Cristo Ebenezer y además Gerente General de Visual FX, empresa que trabaja en animación por computadora. Arquitecto Estuardo Pineda, Maestro de niños de Iglesia de Cristo Ebenezer. Mario Alberto Villagrán, Técnico en Diseño Gráfico, Creativo Gráfico de Elemento-Zagga Publicidad. Antonio Gaitán, Lic. en Diseño Gráfico y Director del área de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la URL; quienes contribuyeron a dar forma a la revista.

Para la creación del nombre de la revista se hizo una lluvia de ideas de posibles nombres a utilizar, los cuales se adjuntan en la parte de "Diseño de la revista"

y se validaron con maestros de niños y compañeros de diseño gráfico y se llegó a "**BIBLIAVENTURAS**", El cual, según los comentarios de la validación, da la idea de aventura, divertido, dinámico, etc., por medio de la Biblia.

Con el nombre definido se elaboraron diferentes opciones de logotipo, se validó con maestros de niños y diseñadores gráficos una primera fase con el nombre únicamente, pero los comentarios al respecto fueron de que era necesario algún elemento que permitiera a los niños identificarse desde el principio con el nombre de la revista, así que se realizaron nuevas opciones en donde incluía un niño y una niña con dibujo sencillo y con la intención de que los dibujos parecieran realizados por un niño pequeño que acompañaban la tipografía, los comentarios recibidos fueron que la tipografía no era aún la adecuada y que los niños como elementos adicionales ayudaban al logotipo pero que aún no lo reforzaban; entonces se trabajó una opción más que incluía a dos niños, siempre con la intención de que pareciera el dibujo de un niño pero un poco más definido, utilizando siempre la tipografía pero alterándola

un poco para que fuera más dinámica y alegre y además se incluyó a un personaje más que figura a Jesús, el cual se encuentra entre los dos niños y juntos leen la Biblia. Esta opción gustó más que las anteriores pero hacía falta un elemento que uniera los niños y Jesús con la tipografía, así que se trabajó una última opción utilizando figuras geométricas y de esta opción con la ayuda de los maestros de niños y diseñadores gráficos se llegó al logotipo final.

Los contenidos de la Biblia se copiaron textualmente de Génesis capítulo 6 al 9 y luego fueron mediados pedagógicamente de acuerdo al grupo objetivo.

Luego de mediar pedagógicamente los contenidos, se extrajo de ellos el listado de personajes que debían aparecer en la historia así como de los elementos que según el texto deberían de aparecer para los fondos o paisajes; y entonces se empezaron a bocetar cada uno de los personajes, los paisajes y todos los elementos necesarios para ilustrar la historia en sí; estos bocetos se validaron con la ayuda de los maestros

de niños y diseñadores gráficos lo que dió como resultado la Revista Infantil Cristiana.

Los paisajes o fondos se imprimieron colocándoles los personajes respectivos pero omitiendo la historia en sí y se validó con niños de la escuela dominical de Iglesia de Cristo Ebenezer los cuales reúnen las características y son parte del grupo objetivo. El propósito de esta validación era analizar si la ilustración apoyaba el texto, diciendo lo mismo gráficamente y los resultados fueron positivos, pues los niños al pedirles que narraran lo que veían en la ilustración se apegaban bastante al texto que correspondía a dicha ilustración.

Para elegir el tipo de letra a utilizar se tomó un fragmento de la historia y se aplicó diferentes tipos de letra; se le pidió a los niños que leyeran cada uno, con el objetivo de comprobar legibilidad y luego escogieran el que más les gustaba; luego con la colaboración de Diseñadores y maestros de niños se eligió el que a nuestro criterio (en base a lo observado en esta validación) era el más legible y atractivo.

Para el diseño de los pasatiempos se elaboró inicialmente una serie de items o contenidos de los juegos educativos, para reforzar la historia de la revista y luego se elaboraron juegos educativos para esos items. Se plantearon alrededor de 10 propuestas de diferentes juegos educativos que reforzaban la historia de la Biblia. Cada juego fue analizado con la colaboración de diseñadores gráficos, maestros de niños y la Asesora de la tesis; se fueron depurando, en base a criterios de material didáctico, juegos educativos, diseño, etc. eligiéndose 6 de esos juegos que reforzaban casi en su totalidad los contenidos de la revista.

Luego se diagramó la revista, no solamente la parte de la historia, sino también la de los juegos educativos o pasatiempos y se validó con diseñadores gráficos y maestros de niños; se hicieron algunas modificaciones hasta llegar a la propuesta final.

Como última fase, ya con el dummy de la revista se validó con maestros de niños, diseñadores gráficos y

por último con niños de la escuela dominical de Iglesia de Cristo Ebenezer, que forman parte del grupo objetivo y reúnen las características del mismo.



DISCUSIÓN DE RESULTADOS



ESTE MATERIAL ES DE
REFERENCIA
NO PUEDE SALIR DE LA BIBLIOTECA

1. DISCUSIÓN DE RESULTADOS



La Biblia es el fundamento principal de todas las religiones cristianas (todas aquellas cuya roca fundamental es Cristo), en ella están plasmados la mayoría de principios morales, éticos y religiosos; deja ver la forma en la que una persona debe desarrollarse dentro de la sociedad.

En la actualidad la mayoría de personas no se interesan por la lectura de la Biblia, no se les inculcó de pequeños y tienen el concepto de que es un libro con historias bonitas, pero difíciles de comprender. Esta falta de conocimiento de la Biblia puede verse reflejada en la carencia de valores por los que atraviesa la sociedad, la falta de amor al prójimo, etc.

Como consecuencia de la falta de conocimiento de la Biblia en los adultos y por considerarla difícil de entender, no se les inculca a los niños la necesidad de la lectura de la misma como parte de su formación.

En los primeros años de la etapa escolar es en donde el niño empieza a recibir "educación formal", como por ejemplo la lectura, escritura, matemáticas,

etc.. Es la "**Edad de la Razón**" (Papalia: 1992) que comprende de los 5 a 8 años, los niños desarrollan sus capacidades lingüísticas, motoras, etc., facilitando así el aprendizaje.

En la etapa comprendida de los 0 a 12 años el aprendizaje de los niños es lento pero estable, su desarrollo cognoscitivo aumenta, principalmente cuando se inicia su etapa escolar; Piaget lo describe como el período de las "**Operaciones Concretas**", el pensamiento del niño es verdaderamente lógico. Es en esta etapa en donde el niño adquiere la mayoría de conocimientos y principios que serán la base para formar su personalidad, valores, criterio, etc. Es por esto que para el grupo objetivo se eligió trabajar con niños entre 7 a 10 años.

Se pretende un primer acercamiento de los niños a la Biblia desde muy temprana edad, para que al llegar a su edad adulta, ya estén familiarizados con ella. Este primer acercamiento entre los niños y la Biblia se logra planteando una forma de Biblia entretenida, llamativa, recreativa, interesante, de acuerdo

a su edad, por medio de ilustraciones caricaturizadas, gráficas llamativas y coloridas. Analizando estas características se pensó en un nombre que fuera divertido, llamativo y que permitiera que los niños se involucraran desde el principio es por esto que se llegó al nombre "**BIBLIAVENTURAS**" y el logotipo lo forman un niño, una niña y Jesús leyendo la Biblia.

El colorido en el material es de suma importancia, según entrevistas con expertos, a los niños les atrae los colores contrastantes, llamativos, alegres; y como lo que se necesita es atraer la atención del niño, el logotipo utiliza colores alegres, llamativos, contrastantes.

La necesidad del material que medie pedagógicamente los contenidos de la Biblia, es a nivel general en Guatemala, es por esto que debe estar al alcance de la mayoría de los niños guatemaltecos; en base a estudios realizados, el periódico es el medio de comunicación que mayor difusión tiene en el país y que puede estar al alcance de un mayor número personas; entonces se trabajó un material que pudiera insertarse en los periódicos de mayor circulación.

Una Revista Infantil Cristiana, como es el caso de Chicos, Carousel, etc. que vienen incluidas en los periódicos y puede llegar a un buen número de niños de la ciudad capital y el interior del país, es una respuesta a la necesidad de un material que involucre a los niños en la lectura de la Biblia de una manera dinámica, agradable y diferente. **L**a creación de un material con contenidos de la Biblia mediados pedagógicamente, con juegos educativos, a manera de pasatiempos, que refuercen los contenidos de la misma, con ilustraciones llamativas, coloridas y con personajes que sean atractivos a los niños permitirá que estos se familiaricen con la lectura de la misma, además de que se interesen en ella.

La propuesta plantea a su vez que este material se realice con cada uno de los temas de la Biblia (basándose en personajes sobresalientes), ya que el objetivo del mismo es hacer ese primer acercamiento de los niños con la Biblia e inculcar la necesidad o hábito de lectura en ellos y esta revista es el modelo para que se realicen cada uno de los siguientes ejemplares, siguiendo el lineamiento planteado por la misma.

Para crear una revista infantil era necesario tomar los contenidos textuales de la Biblia que se deseaban transmitir y mediarlos pedagógicamente de acuerdo al grupo objetivo para que estos los pudieran comprender.

Para atraer la atención de los niños es necesario utilizar colores llamativos, contrastantes, alegres. Las ilustraciones o los paisajes de la revista utilizan colores fuertes y contrastantes. Las ilustraciones abarcan la página completa porque según Xuyá, es aconsejable que las ilustraciones sean el centro de todo, abarcando todo el espacio posible y que el texto esté integrado con la ilustración, tal como se hizo en la revista.

El grupo objetivo se inicia en el período de las "Operaciones Concretas", cuando el niño ya puede pensar lógicamente pero aún no es capaz de realizar abstracciones, por esta razón tanto el diseño de personajes como los fondos, deben delinearse con negro (Xuyá: 1995), ya que ésto le permite, al niño, una mejor abstracción y delimitación de las diferentes formas u objetos. La caricaturización de los personajes así como los fondos no deben parecer fotografías (Xuyá:

1995), ya que esto dificulta las delimitaciones mentales en el niño. Las ilustraciones de la revista son ricas en detalle y colorido, ya que ésto atrae la atención del niño y le permite dar rienda suelta a su imaginación (Xuyá: 1995).

Las caricaturas de los personajes son sencillas, engordándolos un poco o exagerando algunas características, cuidando el manejo de proporciones, ángulos etc., ya que según Xuyá al trabajar con niños pequeños, las caricaturas de personajes deben ser sencillas en cuanto a rasgos del personaje, pero ricas en colorido y detalles.

Según el criterio de algunos expertos al trabajar con niños que se inician en la lectura debe utilizarse una tipografía sencilla, como una Avant Garde, Helvética, etc.; pero al colocar esta tipografía en la revista, estando esta tan colorida y rica en detalles no encajaba con el diseño de la revista, así que, como se menciona en la presentación de resultados, se validaron diferentes tipos de letra y se eligió uno legible atractivo y no muy complicado, como es el caso del tipo de

letra "Geometric". Este tipo era legible por los niños con los que se validó, además de ser atractivo para los mismos.

Para que el grupo objetivo pudiera verdaderamente internalizar los contenidos se realizó una segunda parte de la revista en la que se incluyen juegos educativos a manera de pasatiempos, relacionados con el contenido de la revista; ya que el juego es una actividad infantil que le sirve como instrumento de aprendizaje, es una forma de reposo. No hay mejor forma de aprendizaje para el niño que "Aprender jugando". El juego es una actividad libre, indispensable y vital para el niño (Hernández: 1986). El juego ayuda al niño a desarrollar su creatividad, imaginación, psicomotricidad, etc.

Los pasatiempos de la revista no solamente sirven de recreación al niño, lo entretienen, le refuerzan los contenidos de la Biblia multiplicando su valor al aplicarlo al campo de la enseñanza (Hernández: 1986).

La propuesta de la revista plantea que cada ejemplar debe abarcar un tema únicamente para lograr

una mejor internalización y fijación de contenidos, así como la revista planteada, la cual abarca únicamente la historia de Noé. Si la historia fuera muy larga habría que evaluar la posibilidad de dividirla en dos o más ejemplares, por ejemplo la vida de Jesús; dejando bien claro en el ejemplar anterior que continuará en el siguiente.

La creación de la revista es un aporte como una herramienta educativa para cualquier padre de familia, ya que es gratuita y puede estar al alcance de todos los guatemaltecos que reciben el periódico. Es un medio más de entretenimiento infantil a bajo costo, buena calidad, fácil adquisición y con bastante enseñanza moral y religiosa.

Los niños en la etapa de los 7 a 10 años (de primero a tercer grado aproximadamente) se inician en la lectura y leen con facilidad cualquier material llamativo que les impacta, frases cortas, anuncios en la calle, etc.; la revista puede incrementar el hábito de lectura además de ayudar en el perfeccionamiento de la misma, ya que es una forma llamativa y entretenida de leer y en este caso la Biblia.



**REFERENCIAS
BIBLIOGRÁFICAS**

- **Alvarado L. y Paz E.** (1986). Material Didáctico, nueva fuente de trabajo para el diseñador gráfico en Guatemala. Guatemala: Universidad Rafael Landívar.
- **Aula** (1985). Diccionario Enciclopédico Universal. México.
- **Camargo, S. y Ortega C.** (1987). Grafismos bíblicos para niños. Guatemala: Universidad Rafael Landívar.
- **Ciriza A., Fernández E. y otros.** (1992). El Discurso Pedagógico. San José, Costa Rica.
- **Grajeda G.** (1995). El Texto Paralelo. Guatemala: Universidad Rafael Landívar.
- **Gutiérrez F. Prieto D. y otros.** Mediación Pedagógica. Guatemala: PROFASR, URL.
- **Hernández J. A.** (1986). El juego como instrumento de la educación de la escuela primaria. Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala.

- **Lehnhoff, Ch. y Rojas M. E.** (1985). El diseñador gráfico en la creación de una revista infantil. Guatemala: Universidad Rafael Landívar.
- **Lemus Luis A.** (1973). Pedagogía Temas Fundamentales. Buenos Aires, Argentina: Edit. Kapelusz.
- **Mollinedo Dania.** (1993). Desarrollo de una Campaña de Concientización Respecto al Manejo Adecuado de los Desechos Sólidos Apoyada en Material Didáctico. Guatemala: Universidad Rafael Landívar.
- **Mollinedo Dania.** (1995). Copias de Clase de Diseño de Juegos Educativos. Guatemala: Universidad Rafael Landívar.
- **Monzón G. Samuel A.** (1993). Introducción al Proceso de la Investigación Científica. Guatemala: Edit. Tucur.
- **Papalia y Olds** (1992). Desarrollo Humano. México.
- **Rand W.** (1970). El diccionario de la Santa Biblia. España: Editorial Caribe.

- **Rubio B. y Gonzalez A.** (1980). ¿Qué es el Diseño Gráfico?. Guatemala: Universidad Rafael Landívar.
- **Xuyá V. N.** (1995) Entrevista. Dirección de revista Chicos y Cuentos Infantiles. Prensa Libre. Guatemala.





PROPUESTA

1. PRESENTACIÓN



Se propone una revista, tipo "Chicos" o "Carrousel", las cuales se insertan semanal o quincenalmente en los periódicos de mayor circulación, debido a que la prensa es uno de los medios de mayor difusión y que puede estar al alcance de la mayoría de los niños guatemaltecos.

Por esta razón el tamaño de la revista es de $6 \frac{1}{8}'' \times 9 \frac{3}{4}''$, debido a que por razones de costos y aprovechamiento de materiales, este tipo de revistas se imprimen por "rotativas", utilizando rollos de papel que imprime 16 páginas, 4 en el tiro y 4 en el retiro (Xuyá: 1995).

La revista está dividida de dos secciones, la primera consiste en una historia de la Biblia mediada pedagógicamente de acuerdo al grupo objetivo y la segunda consiste en una serie de juegos educativos a manera de pasatiempos que refuerzan los contenidos de la revista.

La historia de la Biblia, en este caso "El arca de Noé", esta ricamente ilustrada, ya que por tratarse

de niños es necesario atraer su atención por medio de la utilización de colores contrastantes, llamativos; los personajes de la historia son ilustraciones caricaturizadas de Noé, su familia, los animales que subieron al arca, etc.

Los pasatiempos son muy coloridos también y permiten que el niño, por medio del juego, refuerce los contenidos de la historia bíblica.

No está de más recalcar que este es solo un prototipo o modelo de una serie de "revistas coleccionables", que pueden abarcar todas las historias de la Biblia, que puede realizarse con la colaboración de alguna entidad.

Se eligió la historia del arca de Noé, al azar, por criterio del diseñador, sin ninguna razón relevante para ello.

2. JUSTIFICACIÓN LA REVISTA



Se propone una revista infantil con historias bíblicas debido a que actualmente las personas crecen desconociendo la Biblia, la cual es la base de los principios morales, sociales y religiosos que rigen la vida de todo ser humano.

Los adultos no leen la Biblia, porque de pequeños no se les fomenta el hábito por la lectura, no la entienden, la consideran un conjunto de historias bonitas pero difíciles de comprender, etc.. Es por esto que se plantea familiarizar a los niños con la lectura de la Biblia desde que son muy pequeños; haciendo de este un proceso divertido, dinámico, agradable y diferente.

Es alto el porcentaje de personas, en la actualidad, que no están familiarizadas con la lectura de la Biblia, siendo esta la base de todas las religiones cristianas (todas aquellas que creen en Cristo), además en ella se encuentran principios y normas que rigen la vida moral y religiosa de la sociedad.

Este problema puede ser uno de los factores principales de la carencia de valores en la sociedad ac-

tual que acarrea violencia, falta de amor al prójimo, caridad, etc.; **¿Cómo contrarrestarlo?**

Es muy difícil tratar de formar o cambiar hábitos en los adultos, además los niños en su etapa inicial de crecimiento, que comprende de los 0 a 12 años, es donde adquieren la mayoría de conocimientos que servirán para formar su carácter, personalidad, hábitos, forma de vida, etc.. En esta etapa su nivel de aprendizaje es más elevado.

Se eligió trabajar con niños pequeños y elaborar un material dinámico, agradable y diferente, que les permita un primer acercamiento a la lectura de la Biblia; que esté al alcance de la mayoría de niños guatemaltecos, despierte en ellos el interés y fomentar así el hábito de lectura de la Biblia; para que al llegar a la edad adulta ya estén familiarizados con ella.

3. GRUPO OBJETIVO



Para utilizar un material didáctico que despierte el interés por la lectura de la Biblia es necesario que el grupo objetivo sepa leer. El material didáctico va dirigido a niños de 7 a 10 años (que se inician en la etapa escolar de primero, segundo y tercer grado), de nivel socioeconómico ABC, de la ciudad de Guatemala.

4. DISEÑO

4.1. NOMBRE DE LA REVISTA



Algunos de los nombres propuestos para la revista fueron:

- Pequeñas Grandes Palabras
- Héroes de la Palabra
- Tesoros escondidos
- Tesoros del Reino
- Revista a la Biblia
- Cántaro de agua
- Jesús mi amigo
- Héroes de la Fe
- Aveturas de los héroes
- Y Dios dijo...
- Busca y encontrarás
- Palabra de Dios
- Biblevista
- Biblihéroes
- El Gran Libro
- Aprendiendo con Jesús
- Bibliértete
- Hubo una vez...
- Las aventuras de un Cristiano
- Herederos del Reino
- Escrituras para niños
- Niños de Jesús
- Biblia infantil
- Biblia de bolsillo
- Biblia compañera
- Bibliaventuras
- Historias de vida
- Biberón del alma
- Pequeño discípulo
- Mi testamento
- Más cerca de Dios
- De la mano de Jesús
- Amiguitos de Jesús
- Gotitas de agua
- Palabras de vida
- Tesoros de vida
- Con mi mejor amigo
- Mi amigo y yo
- Lecturas para el alma
- Con mi amigo
- Los niños de Jesús
- Jesús para tí y para mí
- Jesús para los enanitos

- Pequeños para el Reino
- Gotitas de Fe

Tomando en cuenta que el nombre de una revista debe ser corto, de lectura fácil, que le guste al grupo objetivo, por tratarse de niños pequeños, debe sonar a algo divertido, interesante, dinámico. Además debe tener un significado especial y de cierta manera debe reflejar sutilmente el contenido de la revista. (Xuyá: 1995).

En base a lo anterior, se evaluaron y analizaron uno a uno los nombres, eliminando algunos por ser muy largos para nombre de una revista, como por ejemplo: Aprendiendo con Jesús, Pequeños para el reino, Jesús para tí y para mí, Jesús para los enanitos, Las aventuras de un cristiano, Las escrituras para niños. Otros fueron eliminados porque se llegó a la conclusión que el nombre era interesante y reflejaba de cierta manera el contenido de la revista pero iba dirigido a los adultos, como por ejemplo: Busca y encontrarás, Palabra de Dios, Biblevista, Biblihéroes, Hubo una vez..., Las aventuras de un cristiano, Biblia infantil, Biblia de bolsillo, Biblia

compañera, Historias de vida, Pequeños para el reino, Jesús para los enanitos, Lecturas para mi alma, etc. Otros nombres tenían un bonito significado, eran cortos y fáciles de leer pero su significado no era universal, como por ejemplo: Gotitas de agua (agua significa la palabra de Dios), pequeño discípulo (un discípulo es el que se acerca a conocer más de la Palabra de Dios), Buena semilla (es la Palabra que cae en buen terreno y da fruto), Leche y miel (leche es figura de las doctrinas básicas de la Biblia y la miel es figura de la revelación), ovejitas (porque nuestro pastor es Cristo y nosotros somos sus ovejas), Cántaro de agua (es el que guarda la palabra), etc.

Luego de esa depuración se llegó a la conclusión de que **"BIBLIAVENTURAS"**, era un nombre corto, que de alguna manera reflejaba sutilmente el contenido de la revista, era adecuado al grupo objetivo ya que a este le gusta la emoción, la aventura, etc., corto y de fácil lectura. La palabra dividida en dos significa **"BIBLIA"**, porque se trata de historias y juegos educativos que giran alrededor de la Biblia, que es básicamente el contenido de la revista.

"AVENTURAS", a los niños les gustan las aventuras, lo divertido; y la idea es presentar las historias bíblicas a manera de un cuento que gira alrededor de un personaje protagonista, como un héroe, en cada historia, todos los ejemplares giren alrededor de la vida de un personaje. Luego de la historia habrán juegos que servirán para reforzar los contenidos, pero que a la vez sean divertidos y de alguna manera **"AVENTURA"**, para los niños. En otras palabras, el nombre es un juego de palabras de **"AVENTURAS de la BIBLIA"**. Esto favorece a que los niños cambien su perspectiva acerca de la Biblia de que es un libro aburrido y difícil de entender.

4.2. LOGOTIPO DE LA REVISTA

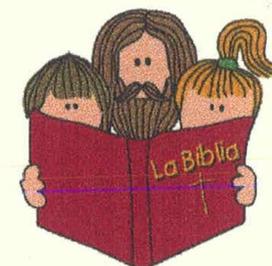


Para el desarrollo del logotipo de la revista se pensó en la utilización de colores vivos, llamativos, alegres, atractivos, variados, vistosos, debido a que el grupo objetivo son niños pequeños quienes gustan de lo alegre, variado, divertido, etc. Se eligieron colores primarios y algunos de los secundarios, debido a que son los colores con los que los niños de esa edad (7 a 10 años) están familiarizados, pues son los que están aprendiendo en la escuela. Combinando en forma balanceada los colores fríos y cálidos a la vez para darle al logotipo el equilibrio necesario.

En un principio se pensó desarrollar el logotipo de la revista únicamente con tipografía, diseñada de forma agradable y divertida; se validó esta etapa con maestros de niños de "La Escuela Dominical", en la Iglesia de Cristo Ebenezer. Pero se llegó a la conclusión de que era necesario algún dibujo, grafismo o ilustración para apoyar o reflejar lo que la revista en sí representa, debido que al trabajar únicamente con tipografía era monótono y poco llamativo.



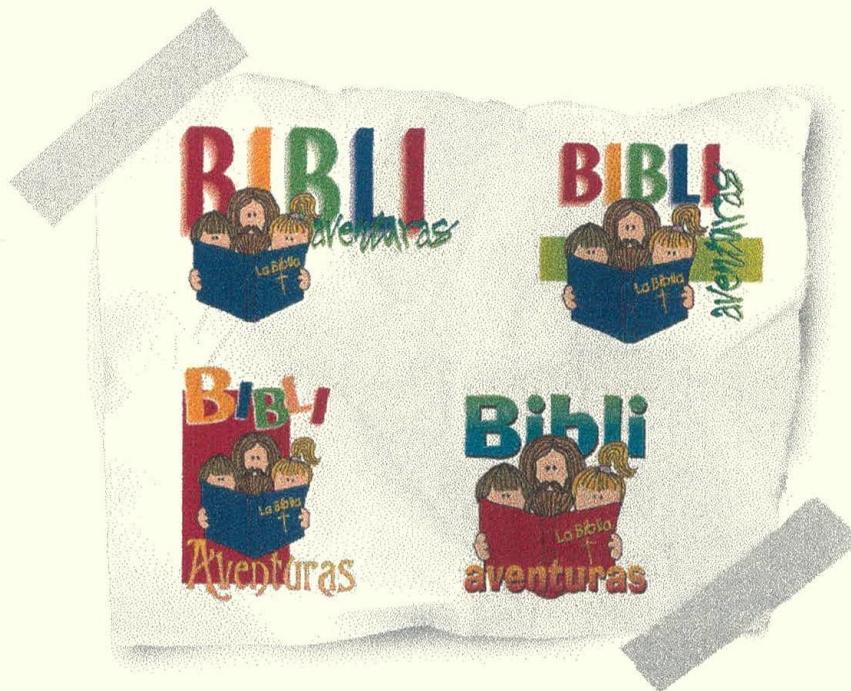
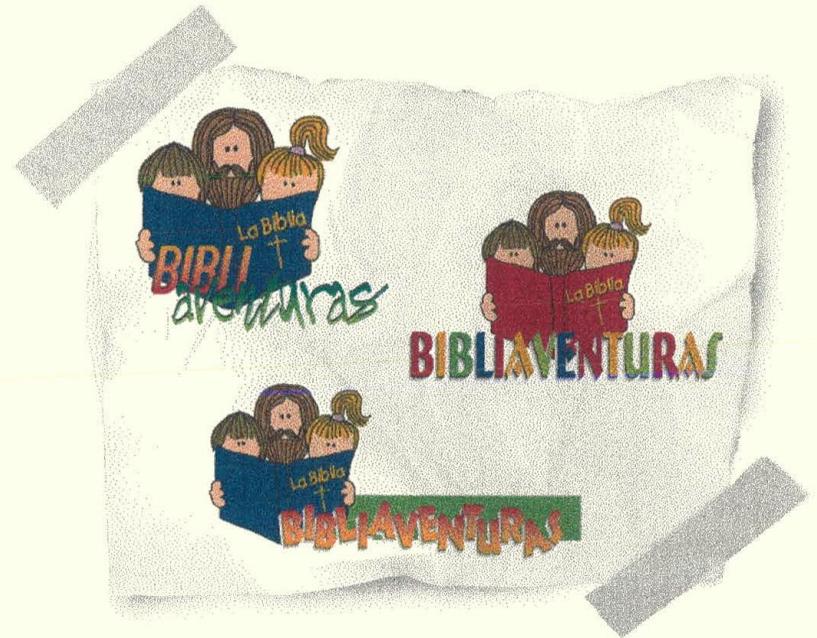
Inicialmente se pensó incluir un niño y una niña, dibujados en forma infantil y muy sencilla que complementara la tipografía, así como se muestra en el cuadro número 2. Los dibujos de los niños complementaban la tipografía pero aún hacían falta elementos que conceptualizaran y graficaran el nombre; entonces se buscó más opciones.



Es por esto que se pensó en representar a un niño y a una niña leyendo la Biblia, acompañados de Jesús que es quien está leyendo, tal como se muestra en la hoja de arriba.

El tipo de ilustración que se utilizó está formado por trazos irregulares y muy sencillos, tratando de representar el dibujo de un niño; esto se hizo con el propósito de que los niños se identifiquen desde el principio con la revista, que de alguna manera sea algo sencillo y familiar para ellos.

Se desarrollaron nueve opciones diferentes del logotipo, teniendo como base la ilustración antes mencionada, se jugó con la tipografía colocando la palabra **"BIBLI"** en forma horizontal y con una tipografía determinada y **"AVENTURAS"** con otra tipografía.



Otra opción fue colocar en los logotipos la ilustración antes que la tipografía. La tipografía se varió un poco al colocarle orilla negra a algunas, sombra clara u oscura, variando la separación entre sí, los tamaños de las letras entre el mismo nombre, estirando o comprimiendo la tipografía.

Pensando en que al separar la palabra y cambiar la tipografía como se menciona anteriormente, podía causar confusión en la lectura, se trabajó el nombre **"BIBLIAVENTURAS"** junto, en una misma línea o levemente separado pero con la misma tipografía para evitar la confusión, luego se validó. En la validación resultó que al colocar **"BIBLI"** con un tipo de letra y **"AVENTURAS"** con otro y en sentido vertical y horizontal si causaba un poco de confusión en la lectura. En el caso del logotipo donde se colocó las palabras muy cercanas entre sí, no causaba confusión además ambas estaban colocadas en sentido horizontal.

En opciones anteriores el tipo de letra de **"AVENTURAS"** era un poco complicado para la lectura y a la vez se confundía al caer sobre la palabra **"BIBLI"**; en otros había dificultad en la lectura en algunas letras del nombre. Algunos logotipos, a pesar de tener el nombre dividido en dos líneas, no causaban confusión pues se usaba la misma tipografía para las dos palabras, además la forma como está colocada la tipografía es bastante dinámica.



Solo la tipografía y la ilustración no eran suficientes, era necesario algún elemento que le diera unidad e integrara los dos elementos pues como podemos observar en los logotipos anteriores los dos elementos (tipografía e ilustración), se veían aislados, así que se pensó en integrarlos por medio de figuras geométricas, que no sólo los uniera sino que a la vez reforzara un poco el dinamismo que se le pretende dar al logotipo, se trabajó con rectángulos y círculos, estos logotipos se validaron con maestros de niños y con niños las 9 opciones anteriores de logotipos; lo que nos dió como resultado las 4 opciones finales.



Se eligió trabajar con una de las tipografías de los logotipos anteriores, en cuanto a color y colocación era bastante llamativa así que en estas propuestas se trabajó esa tipografía colocándolas en una sola línea o en dos líneas; al colocarlas en una sola línea hacían al logotipo un poco largo; entonces se optó por colocación en dos líneas, tomando en cuenta que en la validación anterior no ocasionaba problemas de lectura.

Se modificó de manera que el nombre apareciera antes de la ilustración, con la tipografía con orilla negra y sombra negra, debido a que resaltaba más que la que no tenía orilla o sombra clara, como los logotipos anteriores. Además que al jugar con diferentes tamaños de letra dentro de la misma palabra, rotando algunas y colocándolas no alineadas le daban cierto dinamismo al logotipo.

El lugar donde se iba a colocar la ilustración era importante también, así que, como se dijo anteriormente, se descartó la idea de colocarlo antes de la tipografía para evitar que causara confusión en la lectura del nombre de la revista. Al colocar la ilustración arriba o abajo hacía que el logotipo se viera desintegrado aunque tuviera algún elemento que lo uniera. De esta manera se llegó a la conclusión que el lugar más adecuado para colocarlo era al lado derecho.

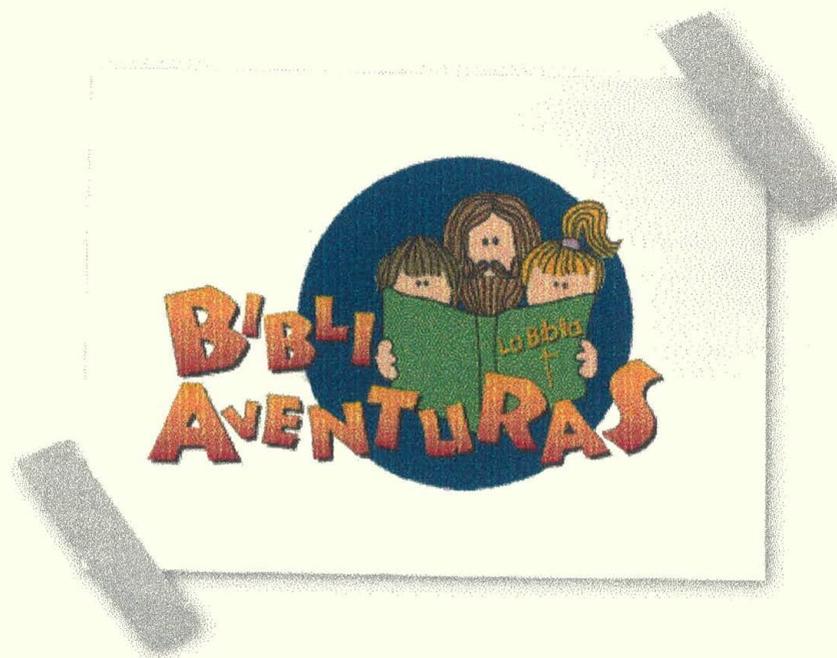
El elemento que uniera la tipografía con la ilustración debería ayudar al dinamismo de la misma, así que se descartó la posibilidad de utilizar un rectángulo o un cuadrado, debido a que son formas muy estáticas (Montepeque: 1991). El rombo, o cuadrado rotado, daba un poco de dinamismo pero la figura en sí es bastante rígida. El círculo es una de las figuras más atractivas al ojo humano, además de ser bastante dinámica. (Montepeque: 1991).

Se utilizó el color rojo para colocarlo como fondo en ciertas partes del logotipo debido a que es un color caliente, bastante llamativo, alegre, etc. (Ríos: 1992); se utilizó también como fondo un color azul oscuro, el cual hacía resaltar más los personajes de la ilustración y la tipografía que caía sobre él.

Luego de validar con maestros de niños y niñas los 4 logotipos resultantes de la validación anterior se llegó a la conclusión de que el siguiente logotipo era atractivo y dinámico; la combinación de los colores primarios y secundarios era bastante interesante; el

empleo del círculo como un elemento de unión, no solamente era interesante sino a la vez aportaba dinamismo al logotipo, además de ayudar a resaltarlo.

La forma como está colocada la tipografía es dinámica y llamativa y no obstaculiza la lectura del nombre de la revista.



4.3. PARTES DE LA REVISTA



El objetivo primordial de la revista es ayudar a los niños a interesarse en la lectura de la Biblia, familiarizarse con ella desde pequeños; hacer de la lectura de la Biblia un proceso divertido, dinámico y diferente.

Es por esto que la primera parte y la más importante es una historia de la Biblia cuyo contenido, mediado pedagógicamente, es apoyado con ilustraciones que refuerzan el contenido de la historia, con personajes caricaturizados, utilizando colores llamativos en donde el texto interactúa con las ilustraciones.

La segunda parte está formada por juegos educativos o "pasatiempos" que ayudan a reforzar la historia que leyeron y a la vez sirve de autoevaluación para comprobar el aprendizaje de la historia.

Se presenta un modelo o prototipo del tipo de material, proponiendo que se realice. Lo ideal sería realizar un ejemplar para cada historia de la Biblia, empezando por Génesis y finalizando con Apocalipsis a modo de que los niños puedan tener en su biblioteca personal, historias de la Biblia con juegos y pasatiempos.

Se plantearon 10 juegos diferentes para incluir en la revista y que sirven, como ya se dijo anteriormente, para reforzar el contenido de la historia y concretar la relación entre el niño y el texto, a manera de "retroalimentación" (según copias de clase de Juegos Educativos). Los juegos que se plantearon fueron:

- **Pacto Escondido:** Consiste en escribir una palabra, en cuadritos, en forma desordenada, y colocar líneas que llevan a cuadros, abajo de los anteriores que indican el orden de la palabra. Al seguir la línea se llega a la casilla correcta.
- **Completa Palabras:** Colocando los nombres de los tres hijos de Noé y 5 dibujos que contengan 5 vocales, deben elegir la vocal que falta en los nombres de los hijos de Noé.
- **El Mensajero:** Colocando 5 animales diferentes con una rama de olivo, deben colorear cuál fue el animal que Noé envió a buscar tierra seca y que regresó con la rama de olivo.

- **Crucigrama:** Colocando 7 preguntas horizontales y 5 verticales, respecto a la historia de Noé, deben completar el crucigrama correctamente.
 - **Los 7 errores:** Colocando un dibujo que contenga 7 elementos que no pertenecen a la historia, deberán colorear o encerrar en un círculo los elementos que no pertenecen a esa historia.
 - **Arcas iguales:** Con 8 dibujos de arcas similares, deben observar cuidadosamente y colorear las dos arcas que son iguales.
 - **Dios cuida a sus hijos:** En la historia vemos que Dios cuida siempre a sus hijos. En base a este texto pedir a los niños que relaten una historia o transcriban una historia de la Biblia que conozcan en la que Dios cuida a sus hijos y la ilustren.
 - **Sopa de letras:** Con las palabras utilizadas en el crucigrama se puede formar una sopa de letras para que los niños la resuelvan.
 - **¿Por qué se salvó Noé?:** Dibujando el arca de Noé y colocando 3 respuestas falsas y una verdadera que conteste la pregunta, deberán elegir un camino que los lleve a la respuesta correcta.
 - **Figuras en silueta:** Colocando 9 siluetas de animales u objetos diferentes, los niños deberán colorear cuales de esas figuras se subieron al arca y se salvaron en el diluvio.
- Y por último una sección en donde aparecen las respuestas a cada uno de los juegos, para que los niños puedan verificar si sus respuestas fueron correctas o no.

4.4. DISEÑO DE LA REVISTA



La revista está dividida en dos secciones: la primera que contiene la historia en sí, la cual ocupa 7 de 12 páginas, debido a que es la parte más importante del material; la segunda parte está formada por los juegos o pasatiempos que sirven a manera de retroalimentación del tema y que incluye en la contraportada de la misma las soluciones a estos pasatiempos.

En la historia de la Biblia se utilizaron fondos de caricatura, con gran colorido, jugando con planos, para crear así la sensación de profundidad, lo que le da una especie de realismo a la ilustración sin que deje de ser una caricatura. Los elementos, según su jerarquía de importancia aparecen en un primer plano, sin desenfocar, o como en un segundo plano, fuera de foco.

Los personajes son bastante caricaturizados y a la vez graciosos, ricos en detalle, al igual que los fondos; utilizando un colorido muy rico y atractivo a los niños. El empleo de fotografías (por ejemplo de paisajes o fondos reales) o personajes muy humanos (con proporciones más humanas y no tan

caricaturizados) obstaculizan las delimitaciones mentales de los niños y pueden no atraer su atención, como las caricaturas más simples pero ricas en detalle (Xuyá: 1995).

Los personajes van todos delineados en negro, su contorno con una orilla gruesa y el interior con una un poco más fina, esto ayuda a los niños a separar planos y una mejor abstracción, limitación y definición de las formas (Xuyá: 1995).

El niño percibe todo el mundo real lleno de color; por eso, era necesario utilizar colores fuertes, llamativos, contrastados, alegres, ya que esto ayuda al niño en una mejor percepción, atrayendo su atención, forzándolo a prestar atención a cada detalle de la ilustración, lo cual no sucedería si la ilustración utilizara colores homogéneos, tonos muy suaves o poco detalle.

El contraste es la fuente de todo significado. Los opuestos "apagar" y "encender", las respuestas positiva y negativa; el cerebro funciona en forma simi-

lar. Se aprende a reconocer las formas a causa de los contrastes tonales en el espacio. Las formas son delineadas por líneas pero no hay líneas en la naturaleza. Se ven debido a la yuxtaposición de tonos. (Mollinedo: 1993). Cuanto más contraste se emplee en la ilustración entre un color y otro, más fácil será para el niño diferenciar un elemento de otro. (Camargo: 1987). Una de las funciones principales de el color es llamar la atención; el contraste es la base de la atención. (Mollinedo: 1993).

El contraste es necesario para obtener una mejor legibilidad, (Mollinedo: 1993), ya que el texto se colocó directamente sobre ilustraciones muy coloridas.

Una de las funciones básicas de las ilustraciones es atraer y capturar la atención. Los editores de las revistas, los diseñadores de la publicidad y otros usuarios de los medios han descubierto que una ilustración impactante es tal vez la mejor forma de hacer que la atención del lector se dirija hacia determinado punto del material. Las ilustraciones son a menudo tan vitales o más que las palabras. (Mollinedo: 1993).

El tipo de ilustración utilizado en la revista es caricaturizado pero dándole bastante énfasis al realismo y a respetar proporciones y el orden lógico que deben llevar los elementos, ya que de lo contrario, según planteó en una entrevista Nelson Xuyá, se podría crear confusión en el niño. En la caricatura es permitido exagerar ciertas características o proporciones como la tendencia a engordar los personajes, como en el caso de Noé, el cual se representó bastante gordito (Xuyá: 1995). Así como Noé, cada uno de los personajes tiene alguna característica específica la cual se exageró para darle alguna personalidad o gracia a los personajes.

Según Nelson Xuyá, las ilustraciones deben ser un apoyo del texto, no competir con él ni causar confusión. La ilustración debe apegarse en un 100% a lo que el texto desea transmitir, es por esto que se elaboró una prevalidación en la que se presentaron a los niños las ilustraciones, sin ningún texto y se les pidió que relataran lo que veían en cada ilustración para verificar que apoyara al texto de la misma.

Se trabajó un "boceto final", para validación, aplicando a las ilustraciones validadas su texto correspondiente, se agregó la portada y la sección de los pasatiempos. Esta se validó con un maestro de niños, con diseñadores, con la Asesora de la Tesis y con el Director de la carrera de Diseño Gráfico, para realizar los cambios finales del material. De los cuales se obtuvo lo siguiente:

En la primera ilustración, el texto base es cuando Dios le habla a Noé, estando él en el campo. Es por esto que Noé aparece orando y una luz amarilla entre los árboles y que se ve reflejada en su cara la que representa que Dios le está hablando. Esta escena se ilustró dentro de un campo verde con árboles y una piedra sobre la cual Noé se inclina a escuchar a Dios. En un principio se colocó a Noé con un fuerte resplandor en la cara pero esto le quitó un poco de colorido, así que al validarlo con algunos diseñadores se modificó el personaje, dejándole sus mismos colores y colocándole únicamente un brillo amarillo en la cara, como el reflejo de la luz que le habla. Este tipo de detalles minuciosos son los que hacen de una ilustración sencilla, una rica en detalles.

La segunda ilustración, es cuando Noé y sus hijos construyen al arca, a la vez Noé predica al pueblo acerca del diluvio que va a venir sobre la tierra y los exhorta a subirse con su familia al arca para salvarse, pero todo el pueblo se burla de él. Esta ilustración se realizó sobre un campo verde, en donde Noé aparece en el centro de la ilustración con sus manos levantadas predicando al pueblo, el pueblo se encuentra escuchando y algunos de ellos burlándose de lo que les decía Noé. Los hijos de Noé, quienes construyen el arca y el arca estaban desenfocados, colocándolos en un segundo plano. pero en la historia que se narra con esa ilustración vemos que la construcción del arca es también importante, por lo que se modificó y se dejó en un primer plano a Noé, al pueblo y a la vez a los hijos de Noé y el arca.

En la tercera ilustración el texto base se refiere a Noé subiendo a las parejas de animales, en la ilustración se representó el arca ya terminada con la puerta abierta, los animales en fila dispuestos a entrar al arca y a la familia de Noé ayudándolos. Noé se encuentra con una tablita como anotando o tomando lista de los animales que están subiendo al arca. Se validó esta

primera ilustración y se llegó a la conclusión de que en el texto base dice: No se veía ninguna nube... ; pero en la ilustración en el fondo se veía una como nube, lo cual podía causar confusión así que se cambió el dibujo por un cielo más azul y despejado.

Los animales que aparecen en esta ilustración, son caricaturas sencillas que nuevamente vuelven a jugar con las proporciones y características de los animales, empleando diferentes colores a manera de crear un contraste llamativo y rico para atraer la atención de los niños. Los animales que se eligieron para ilustrar fueron los más conocidos y que a la vez representan variedad no sólo en la especie de los animales sino en diversidad de colorido, tamaños y formas.

En esta misma ilustración la segunda parte del texto decía: Cuando Noé y su familia subieron al arca empezó a llover fuertemente y las aguas del diluvio cubrieron la tierra, pero en esta ilustración el cielo estaba azul y despejado, por lo que esta segunda parte no tenía sentido, entonces se decidió cortar el texto hasta donde decía: Pero cuando Noé y su familia subieron

al arca y cerraron las puertas... y en la siguiente ilustración colocar: Empezó a llover fuertemente y las aguas del diluvio cubrieron la tierra. En la cuarta ilustración se refiere a los 40 días y 40 noches que estuvo lloviendo, por esta razón el trasladar la segunda parte del texto anterior para acompañar esta ilustración, no solo coincidía con ella sino que ayudaba a completarla y darle más sentido.

Aquí se ilustró un cielo muy oscuro, con rayos de tempestad, bastante lluvia e incluso una especie de mar que se formó por el diluvio y en el centro el arca, en medio de la tormenta. El primer texto en donde dice que empezó a llover se colocó arriba de la ilustración; y a manera de una continuación, en la parte de abajo, sobre las aguas del mar, se colocó donde dice que estuvo lloviendo por 40 días y 40 noches.

En la quinta ilustración el texto habla de cuando paró de llover y el arca queda detenida sobre un monte pero la tierra no estaba seca todavía, así que Noé hace salir un cuervo el cual no regresa y Noé lo observa volando en el cielo. En la ilustración se representa el

cielo un poco azul pero todavía oscuro, El arca sostenida sobre un monte, pero todavía se ve agua rodeando el monte y Noé se encuentra en el arca observando al cuervo volar en el cielo.

Luego de validar esta ilustración se hizo la observación de que el cuervo parecía más una gaviota y que no parecía tan caricatura como todos los demás, así que el dibujo del cuervo se modificó por uno más caricaturizado y con más forma de cuervo.

En la sexta ilustración Noé envía una paloma la cual encuentra tierra seca y regresa con una rama de olivo en el pico. En esta ilustración el cielo es más celeste, se enfocó a Noé más de cerca para poder apreciar mejor a la palomita con la rama de olivo en el pico, se ve una parte del arca, la cual se encuentra sostenida sobre el monte.

En la séptima ilustración Noé y su familia bajan del arca a tierra seca y en agradecimiento ofrecen a Dios un sacrificio. Dios le dice a Noé que nunca más volverá a destruir la tierra con agua y coloca un arco iris en el cielo como sello de este pacto.

En la ilustración se representa un cielo celeste con el arco iris colocado sobre el arca, la cual se encuentra suspendida en un monte y en primer plano aparece Noé al centro ofreciendo el sacrificio, su esposa, sus hijos y sus nueras de rodillas orando a Dios. Luego de validar esta ilustración se hizo la observación de que no tenía nada verde y que el colocarle pequeños retoños de plantas daría la sensación de un nuevo renacer, el volver a empezar. Así que se le agregaron plantas verdes pequeñas que empezaban a salir sobre la tierra.

ESTE LIBRO ES DE
REFERENCIA
NO PUEDE SALIR DE LA BIBLIOTECA



4.5. LOS PASATIEMPOS



La siguiente parte es la de los juegos. Este tipo de juegos sirve para reforzar la historia de la revista, fijar algunos conceptos y a manera de autoevaluación para ver si prestaron atención a los contenidos de la revista; ya que al final aparecen las respuestas de cada juego para que cada uno pueda verificar su respuesta.

El primer juego se llama ¿Por qué se salvó Noé? En este juego aparece el arca de Noé con 4 caminos que conducen a 4 respuestas diferentes de porqué se salvó Noé, pero solo una es la correcta. Los niños deben buscar el camino que los lleva a la respuesta correcta. Al validar se hizo la observación de plantear el juego al revés; debían elegir primero la respuesta correcta y luego seguir el camino. De esta manera no llegaban a la respuesta por casualidad, sino que al prestar atención a la historia sabrían la respuesta correcta y luego hallarían el camino. En este juego se colocó una ilustración del arca con el arco iris sobre ella, el arca aparece difuminada para dejar en blanco las áreas de los caminos que tienen que seguir para hallar la respuesta correcta.

El mensajero, es el segundo juego, el cual consiste en observar a cada uno de los animales los cuales tienen una rama de olivo y en base a la historia leída colorear el animal que en la historia regresó a Noé con una rama de olivo en el pico. Los animales que aparecen en este juego son los mismos que los que están subiendo al arca pero sin color, para que los niños puedan pintarlos. Este juego se colocó sobre un fondo blanco para que al colorearlos no tuvieran ninguna confusión.

Para el tercer juego se colocaron 8 arcas, 2 de ellas iguales y el resto diferentes; las arcas aparecen en blanco para poder colorearlas, sobre un fondo difuminado de agua. Este juego en un principio no tenía nombre y las instrucciones se habían colocado como titular, pero para que guardara unidad con los demás, se le puso de nombre "Las arcas iguales" y el titular que tenía se puso en letras más pequeñas y en negro a manera de instrucciones.

En el siguiente juego "¿Qué figura hay en silueta?" aparecen 8 siluetas de animales y objetos: un candelero,

un zapato, un hipopótamo, una paloma, un martillo, un conejo, una flor y una tortuga. Estos se colocaron sobre la ilustración difuminada del arca con la puerta abierta (donde subieron los animales al arca de la historia). Los animales aparecen en silueta blanca con orilla negra para que los niños completen los animales que subieron al arca. Al validarla con maestros de niños, la Asesora de Tesis y con el Director de la Carrera, se observó que las instrucciones no estaban muy claras, y que las siluetas podrían prestarse a confusión; al validarla con niños las instrucciones no estaban tan confusas pero se decidió hacerlas un poco más explícitas y las siluetas sí se entendían con facilidad, excepto la flor, la cual se modificó un poco.

Pacto Escondido, consiste en contestar la pregunta planteada acerca del pacto de Dios con los hombres, ordenando las letras de los cuadritos. Para ello se asignaron los colores del arco iris, en orden a cada una de las letras y se le colocó una línea que indicaba el cuadrito en el que debía colocarse la letra ya ordenada. Al validar este juego con los niños se

observó que el color amarillo y el naranja eran muy parecidos y causaba un poco de confusión, así que se modificaron estos colores para que se diferenciaron fácilmente.

El último juego consiste en resolver un crucigrama con preguntas referentes a la historia, colocado sobre un fondo muy suave de cielo y arco iris. El crucigrama se colocó sobre la silueta del arca en tonos verde y agua, pero al validarla se sugirió colocarla sobre la ilustración del arca difuminada para que se entendiera mejor. El tipo de preguntas, para colocar en sentido horizontal y vertical son sencillas, referentes a la historia y de respuesta directa.

Como resultado de la validación, en la parte de abajo de la contraportada de la revista y al revés, se colocaron todas las respuestas a los juegos, en rojo, numerados y con el nombre correspondiente de cada juego, en negro. Se colocaron sobre un recuadro de otro color para hacer diferencia del juego de arriba y éste como una sección aparte de respuestas.

4.6. PERSONAJES DE LA REVISTA



En la historia de Noé se mencionan a ocho personajes que aparecen dentro de la revista que son: Noé como personaje principal, su esposa, sus tres hijos Sem, Cam y Jafet; además de sus tres nueras. En la historia se menciona a Dios que le habla a Noé pero no se ve; a "el pueblo" que se burlaba de Noé, se mencionan las parejas de animales que suben al arca, sin aludir a ningún animal en especial. Se menciona un cuervo que es soltado y que da vueltas en el cielo y una paloma que regresa con una rama de olivo en el pico.

El tipo de caricatura, como se menciona anteriormente, utiliza trazos muy sencillos, por ejemplo los ojos son pequeños puntos negros, en donde no se diferencia pupila, ni brillo del ojo, ni color, ni pestañas; esta es la línea que conservan no solamente los personajes sino también los animales de la revista. La boca no es más que una línea curva que no lleva labios, y en los hombres está cubierta a veces por barba o bigote; el bigote, en la mayoría de los personajes, tomó la forma del labio superior, en otros tomó la forma de la boca (Mollinedo: 1993). Las manos y los pies, como en

la mayoría de caricaturas, tienen solamente 4 dedos; una mano simple facilita el movimiento o la colocación de esta en diferentes posiciones (Mollinedo: 1993).

La cabeza de los personajes se hizo en base al método moderno (Mollinedo: 1993), dibujando un pequeño círculo para el cráneo y luego la mandíbula; trazando sobre éstos ejes horizontales y verticales para colocar los ojos, los labios, las orejas, etc. De igual manera se hizo con los animales, pero en éstos la mandíbula se coloca en línea horizontal el cráneo.

Noé es el personaje principal de la historia, el protagonista; sabemos de Noé, según la Biblia, que era una persona ya mayor. Según Mollinedo: 1993, un anciano tiene la cabeza grande, al igual que un niño; poco pelo, blanco y algo lanudo, no se le ve el cuello, las cejas peludas y despeinadas con expresión infantil. Los ojos pequeños como puntos; la nariz grande, redondeada, al igual que las orejas y la mandíbula pronunciada. (Mollinedo: 1993).

Quando Dios le habló y le ordenó que construyera el arca, Noé era un hombre mayor, así que se ilustró como un viejito, gordito, sin pelo, con larga barba y bigote. Sabemos por la Biblia que en esa época vestían túnicas y sandalias. Noé era israelita y por consiguiente sus túnicas tenían bordadas una tira en la parte de abajo, lo que se trató de representar en la caricatura, tanto para Noé como para sus hijos. Usaban mantos sobre la túnica como el que se colocó a Noé y a sus hijos.



A Noé se le colocó una túnica color azul para representar un poco de seriedad, en contraste con las túnicas amarilla, roja o aqua de sus hijos, los cuales eran más jóvenes. Para contrastar la túnica azul se le colocó un manto rojo y como ya se mencionó, sandalias. Esta vestidura, el color y forma, la conservan todos los personajes de la misma manera a lo largo de la historia, para ayudar a los niños a mantener esa identificación de los personajes. Las barbas de Noé son blancas para representar a una persona mayor. Se hizo gordito para representar a un hombre mayor pero fuerte y fornido.

De la esposa de Noé no se tiene mucho detalle, así que se representó como una persona mayor también, gordita al igual que su esposo. Para dibujar a la esposa de Noé se utilizó el método de los círculos desordenados (Mollinedo: 1993), ya que se pretendía que fuera un personaje gordito, con grandes mejillas alegre, jovial.



Sabemos que las mujeres israelitas usaban túnicas largas y cubrían su cabeza con un manto así que la esposa de Noé y sus nueras están vestidas de esa

forma. La esposa de Noé tiene una túnica morada, para dar un poco de seriedad y con un manto fucsia y amarillo que ayuda a contrastar, debido a que en toda la revista se busca el colorido vistoso en las ilustraciones y los personajes.

Las nueras de Noé son parecidas en sus características, jóvenes, delgadas, como ya se dijo anteriormente con túnica larga y con un manto que cubre su cabeza. Se cambió un poco el color del pelo, la nariz, la forma de la cara, alguna un poco más delgada que otra, más alta, más baja y diferentes colores de las túnicas y mantos.

De los hijos de Noé no se mencionan características para representarlos, sabemos que eran jóvenes porque no se menciona que tuvieran hijos aún y según las costumbres israelitas, los hijos eran la razón principal del matrimonio además de ser una bendición para el mismo. Así que para ilustrar a los hijos de Noé se partió de que se trataban de personas adultas jóvenes; según Mollinedo: 1993 para ilustrar a un adulto este tiene el pelo bien peinado, el cuello muy recto, los

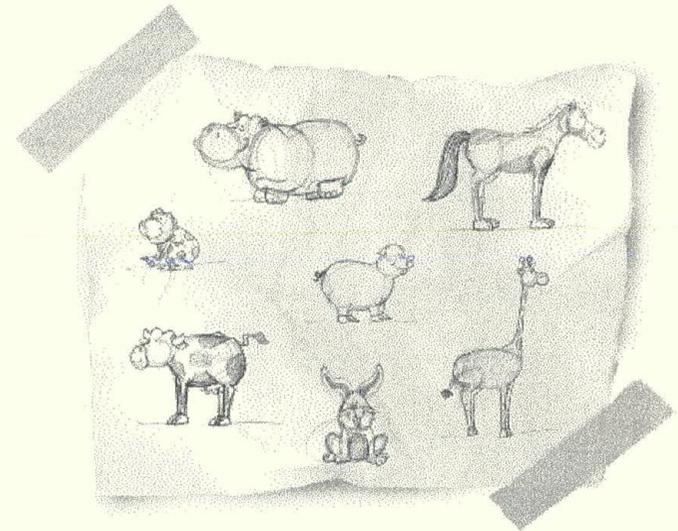
hombros hacia atrás, las articulaciones más pronunciadas, las piernas largas y delgadas. La nariz y la mandíbula delgadas y angulares.

Para ilustrar a los tres hijos de Noé se les diseñó pensando en hacerles cuerpos diferentes, más altos, más bajos, gorditos algunos, delgado otro, alguno con barba, otro con barba y bigote, el peinado un poco diferente, diferente color de túnica y manto, utilizando colores llamativos, juveniles y contrastantes, etc.



Sabemos por la Biblia que Cam, uno de los hijos de Noé, hizo algunas cosas malas, así que se representó, no con cara de bonachón como Jafet, sino hasta cierto punto con cara de malo. Jafet, el gordito, tiene cara de bonachón y se representó como el mayor de sus hermanos, por las características del bigote, el cuerpo, el pelo, etc. Set se representó como el hermano menor, más delgado, alto, sin bigote, solamente barba pequeña y el pelo de manera que lo hiciera ver más juvenil. Estas características no aparecen en la Biblia, pero con un poco de imaginación y para darle cierta personalidad a los personajes se agregaron a la historia.

Para ilustrar al pueblo, solamente se representaron diferentes tipos de personas, altos, bajos, gordos, flacos, hombres, mujeres, jóvenes, viejos, etc. basándose en la teoría de la creación de personajes según Dania Mollinedo. Para crear a los personajes del pueblo lo único importante era ilustrar a un grupo de gente que está escuchando a Noé y se está burlando de él. En los mantos y túnicas del pueblo se utilizaron la mayor cantidad de colores, variados, alegres y contrastantes.



Los animales, como se menciona anteriormente, utilizan la misma línea gráfica que los personajes utilizando la teoría de Dania Mollinedo en la creación de caricaturas de animales, que dice que los animales tienen los mismos elementos básicos que se utilizan al dibujar caricaturas de personas; el cráneo y la mandíbula, pero ésta al contrario de los seres humanos, sale en forma horizontal, paralela al suelo. (Mollinedo: 1993).

Los animales están en parejas, porque así menciona la Biblia y para diferenciar al macho de la hembra se coloreó el macho un poco más oscuro que la hembra y un poco más grande que ésta.

4.7. TIPOGRAFÍA DE LA REVISTA



Según las investigaciones realizadas y en base a nuestro grupo objetivo, el tipo de letra a utilizar debe ser sencillo, letra de molde, para facilitar la lectura como por ejemplo una Avant Garde, Helvética o similar, (Xuyá: 1995), así que el boceto inicial se trabajó con una Avant Garde, pero al presentar el boceto y validarlo con compañeros de Diseño Gráfico, la Asesora de la Tesis y El Director de la Carrera, se observó que el tipo de letra tan sencillo y sin atractivo no jugaba con el tipo de ilustraciones tan detalladas y que más bien parecía no estar diseñado de acuerdo a la revista sino más bien colocado así por así.

Se elaboró una prueba con diferentes tipos de letra, un poco más atractivos, sin que fueran muy elaborados y crearan dificultad en la lectura; se hicieron hojas de prueba con tipos de letra como: Helvética, Baker Signet, Basic, Belwe, Book Antiqua, Cooper Blk Bt, Dom Casual Bold Bt, Draftsman, Formal 436, Futena, Geometric 231 Lt Bt, Headline Bold, Impress Bt, Bk Kabel Book, Minister Earl, New York, Optima, Sharon Script, Sombra, Torpedo, XP Jasmine y Zapt Humanist; se validó un pedazo de texto

de la revista con niños, maestros de niños y compañeros de Diseño Gráfico y entre los tipos de letra que se plantearon se eligieron los siguientes, tomando en cuenta que eran más atractivos que la Helvética y la Avant Garde y de fácil lectura como las anteriores: Baker Signet, Belwe, Book Antiqua, Cooper Blk Bt, Futena, Geometric 231 Bt, Headline Bold y Bk Kabel Book. De estas opciones ninguna ocasionaba problemas de lectura, eran bastante claras y además atractivas, así que en base a criterio propio y la que mejor se adecuara al tipo de ilustraciones se eligió el tipo de letra Bk Kabel Book.

Para niños que se inician en la lectura se aconseja un tipo de letra no menor de 9 pts. para el bloque de texto y los titulares entre 25 a 40 pts. El bloque de texto es recomendable negro sobre un fondo claro o blanco sobre un fondo oscuro, pero no es muy recomendable colocar bloques de texto de diferentes colores que podrían obstaculizar la lectura (Xuyá: 1995). Así que el bloque de texto se colocó a un tamaño de 14 pts. en color negro y blanco, según el fondo, buscando el mejor contraste.

Los bloques de texto por ser muy grandes no se colocaron con un tipo de letra muy adornado, pues puede volverse tedioso o cargado para la lectura. Pero para los titulares, se utilizó un tipo de letra un poco más adornado, llamado Minister Earl en altas o en altas y bajas; pues los titulares por ser cortos no tienen problemas de lectura, no se ven recargados y deben llamar la atención, (Xuyá: 1995), por esto para los titulares se usa colores alegres y llamativos, con un degradado entre un color y otro; colocándole una pequeña sombra negra para hacerlos resaltar más.

Para algunos subtítulos, como las instrucciones, se utilizó el mismo tipo de letra pero en negro y en altas y bajas para que no compitiera visualmente con el titular al darle jerarquía diferente (González: 1994).

No se utilizó el mismo tipo de letra "Minister Earl" para los bloques de texto debido a que era un poco adornado y tan pequeño (comparado con el titular o subtítulo) que hacía la lectura un poco difícil y cargada.

5. UTILIZACIÓN



El objetivo principal de esta propuesta es fomentar en los niños el hábito por la lectura de la Biblia por medio de la elaboración de la Revista Infantil Cristiana por lo que es necesario que de llegar a realizar la propuesta se realice con cada una de las historias de la Biblia, siguiendo el orden de la misma y guardando la correlatividad entre un ejemplar y otro.

Entre la propuesta se adjunta un ejemplar, que debe servir como modelo a los siguientes, en cuanto a las ilustraciones, el tipo de caricatura, las partes que debe contener la revista, los tipos de pasatiempos, el formato, etc.

Existe en la actualidad una pareja de esposos de una iglesia cristiana que tienen una imprenta y su intención es producir en esa imprenta material de tipo cristiano. Existen a la vez iglesias cristianas que podrían colaborar con el patrocinio total o parcial de la revista. Actualmente el Diario La República publica una Revista Dominical Cristiana, la cual consiste en una recopilación de artículos o temas cristianos pero sin ninguna

correlatividad; se podría sugerir alternar la publicación semanal de la Revista Dominical Cristiana que ya tienen y la Revista Infantil Cristiana. Y extendiéndose un poco más se podría plantear a los periódicos de Guatemala el patrocinio y producción de este material.

6. MAPA DE JUEGO

6.1. PROPÓSITO

Reforzar los contenidos bíblicos de la revista.

6.2. CONTENIDO

Historia del Arca de Noé. Gen. 6 al 9.

6.3. GRUPO OBJETIVO

Niños de 7 a 10 años de edad de la ciudad, capital de nivel socioeconómico ABC, que sepan leer y escribir.

6.4. NIVEL TAXONÓMICO

Cognoscitivo: Memoria, nivel de comprensión, recordar adecuadamente en base a la historia leída. Capacidad de observación y recordación de las ilustraciones y los conceptos de la historia.

Psicomotriz: Colorear adecuadamente; seguir cuidadosamente una línea.

6.5. ESTRATEGIA DEL JUEGO

Elegir respuestas correctas, colorear dibujos, observar figuras, reconocer siluetas, ordenar palabras, contestar preguntas.

6.6. INSTRUCTIVO

La segunda parte de la revista consiste en juegos educativos, a manera de pasatiempos, en los que aparece el nombre del juego y una breve instrucción de lo que se debe hacer para cada uno:

- **E**legir la respuesta correcta y seguir el camino que lleva al arca.
- **C**olorear los diferentes animales y encerrar en un círculo el animal correcto.
- **B**uscar las dos arcas iguales y colorearlas.
- **O**bservar las figuras en silueta y elegir aquellas que se salvaron en el arca con Noé.
- **S**eguir las líneas de las letras colocadas en desorden y ordenar la palabra correctamente.
- **C**ontestar las preguntas para resolver el crucigrama.

6.7. RECURSO DE EVALUACIÓN

Los pasatiempos en sí constituyen el recurso de evaluación para el contenido de la revista; lo que podría tomarse como "Recurso de Evaluación", es la sección de las respuestas, las cuales son una autoevaluación para los niños ya que se trata de un material de texto a distancia, en el que no se tiene ningún tipo de retroalimentación con los niños.

6.8. METACONTENIDO

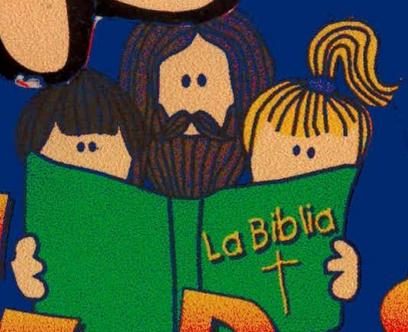
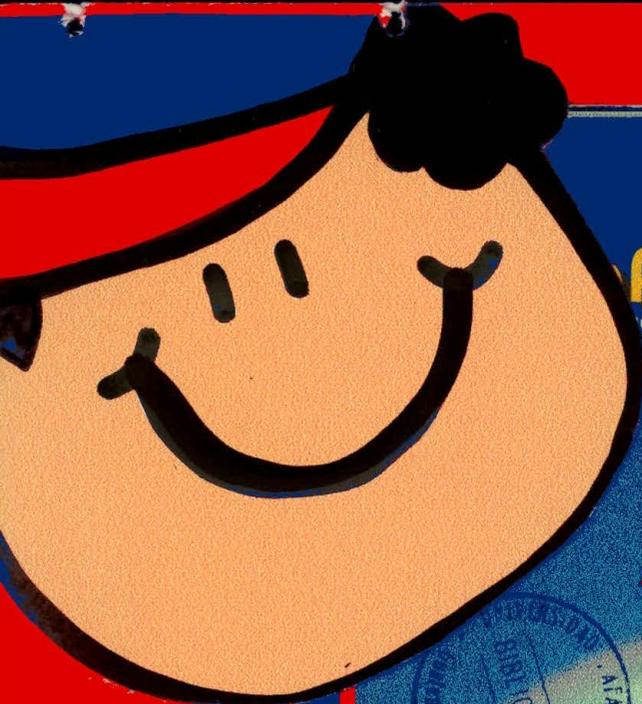
- **Aprender** algunos detalles acerca de la historia de Noé.
- **Presten** atención a la lectura que realizan.

6.9. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

El juego consiste en contestar adecuadamente 6 entretenimientos diferentes, cada uno con metodología diferente:

- **¿Por qué se salvó Noé?:** Deben elegir la respuesta correcta y seguir el camino que lleva al arca.
- **El mensajero:** Colorear a los 5 animales y encerrar en un círculo aquel que regresó con la rama de olivo.
- **Arcas iguales:** Observar y comparar las 8 arcas y colorear las 2 que son iguales.
- **Figuras en silueta:** Observar las 8 siluetas de las figuras que aparecen y colorear únicamente aquellas que se salvaron en el arca con Noé.

- **Pacto escondido:** Siguiendo las líneas de colores de las letras que aparecen en desorden, ordenar la palabra para encontrar "el pacto escondido".
- **Crucigrama:** Contestar adecuadamente las preguntas para resolver el crucigrama.



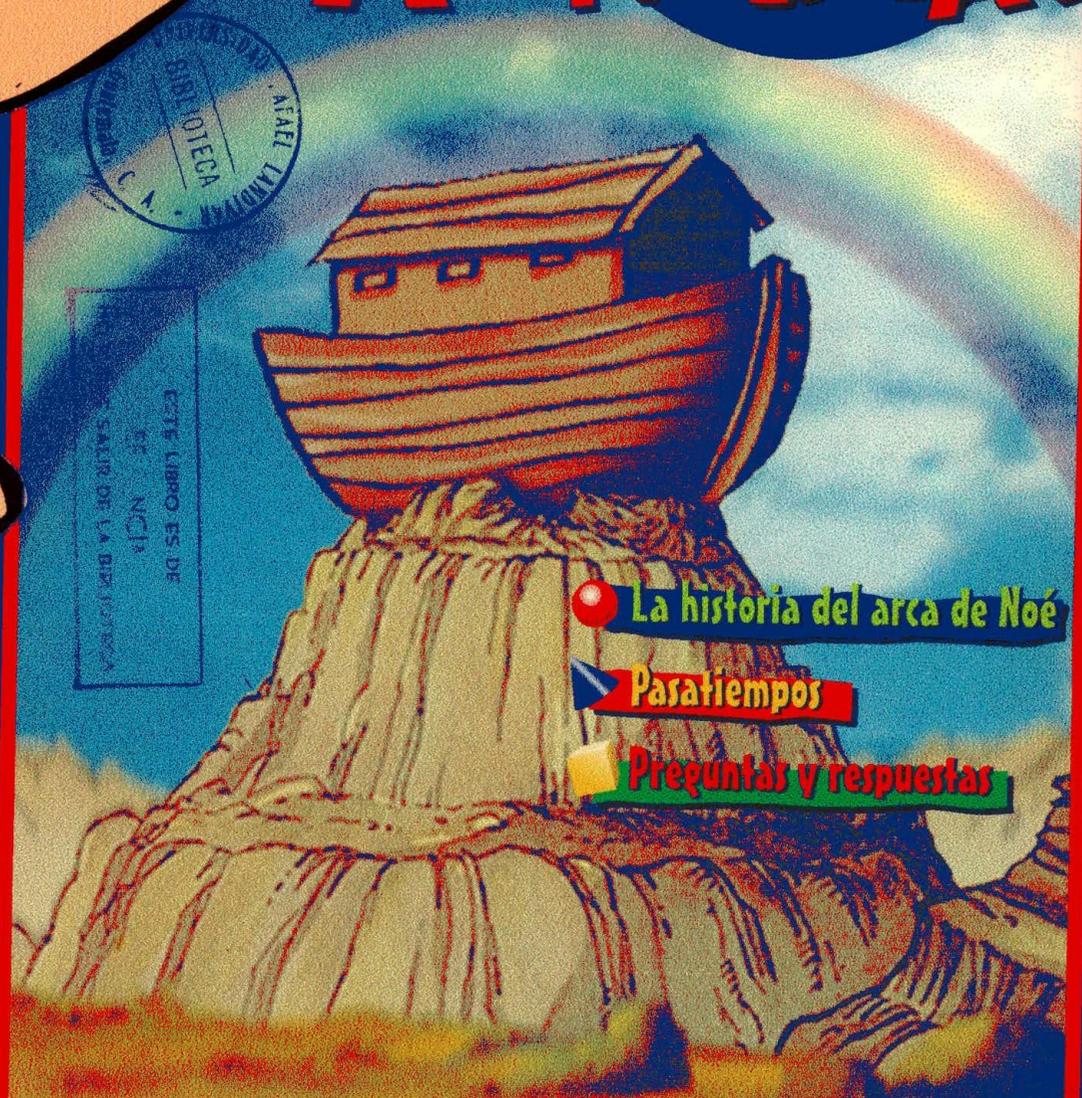
Infantil

96
1

BIBLI AVENTURAS



ESTE LIBRO ES DE
NCLH
SALIR DE LA BIBLIOTECA



La historia del arca de Noé

Paratiempos

Preguntas y respuestas



EL ARCA DE SALVACIÓN

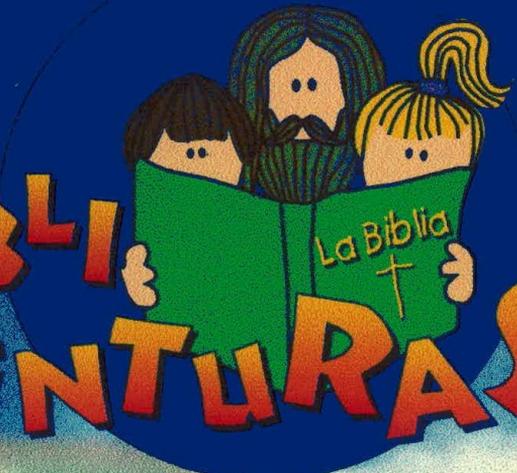
iBIBLIDIVERTIDO!

Revista Infantil

Guatemala, 24 de Noviembre de 1996

No. 1

BIBLI AVENTURAS



ESTE LIBRO ES DE
C. N. C. I. A.
SALEN DE LA BIBLIOTECA



● La historia del arca de Noé

▶ Pasatiempos

■ Preguntas y respuestas

EL ARCA DE SALVACIÓN

IBIBLIVERTIDO

EL ARCA DE NOÉ

GEN. 4 Y 5



Noé fue un hombre justo que halló gracia ante los ojos de Dios.

Los Hijos de Noé fueron **Sem, Cam y Jafet.**

Un día estando en el campo, Noé escuchó **la voz de Dios,** que le decía:

Hazte un **arca de madera** resistente y sube a ella con todos los tuyos y una pareja de cada familia de animales, incluso los reptiles y las aves, porque haré llover sobre la tierra durante 40 días y 40 noches.

Al verle construir el arca, todos los del pueblo **se burlaban de Noé** diciendo ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca?.

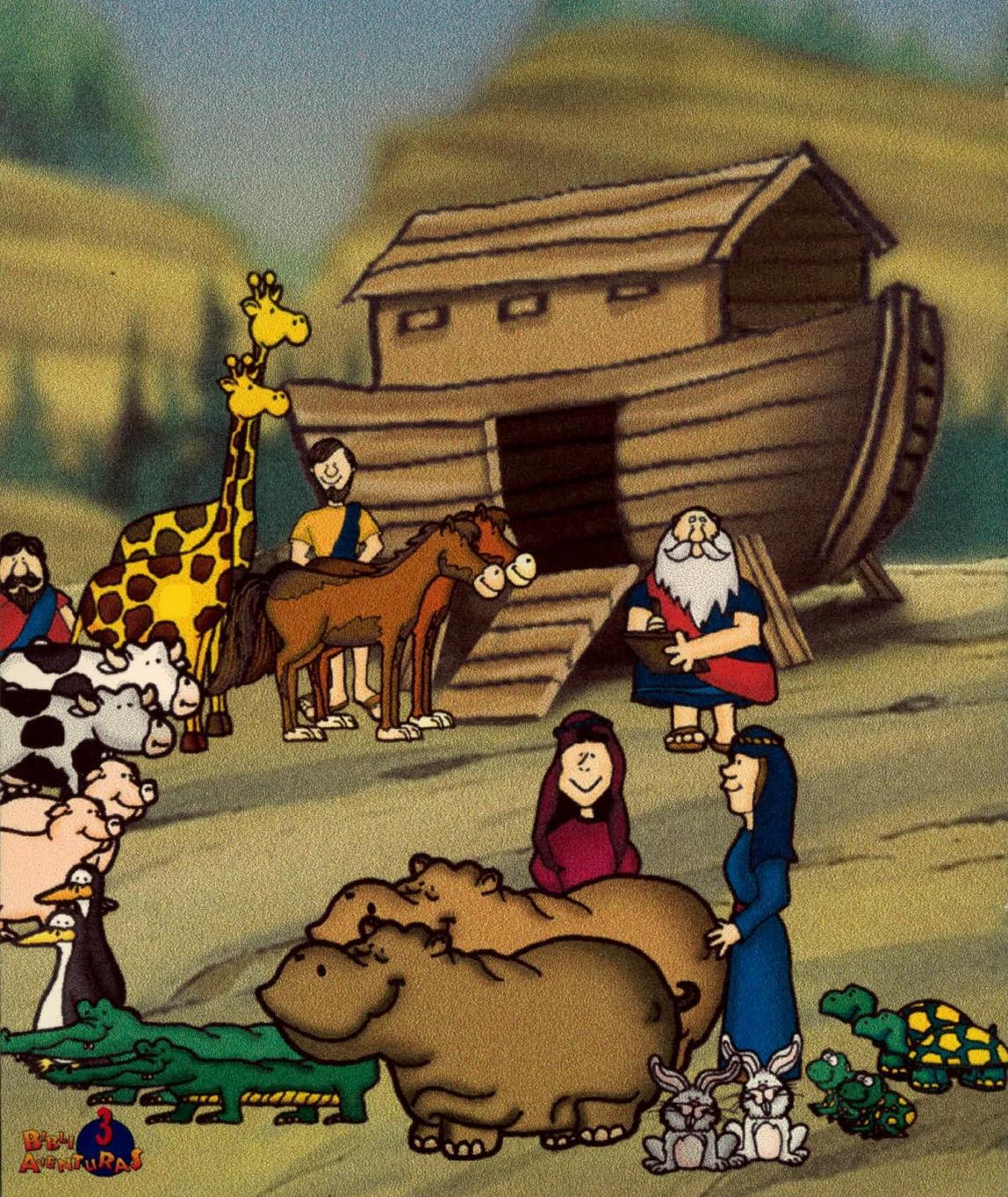
Noé les habló del castigo que iba a enviar Dios sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

El pueblo se burlaba diciendo: ¡Bah!, ¿Quién eres tú para darnos consejos?.



Una vez construída el arca,
Noé, su esposa y **sus hijos**
entraron en ella junto con las
parejas de animales.

No se veía ninguna nube y
no había viento en todo el cielo...



Pero cuando Noé y su familia subieron al arca y cerraron las puertas, empezó a llover fuertemente y las aguas del diluvio cubrieron la tierra.

Estuvo lloviendo durante 40 días y 40 noches y perecieron todos los seres vivos, excepto Noé, su familia y todos los animales refugiados en el arca, que navegó sin sufrir daño porque Dios cuidaba de ella.

Cuando cesó el diluvio, Noé **hizo salir a un cuervo** del arca, detenida sobre un monte, el ave echó a volar pero no volvió. La tierra no está seca todavía -dijo Noé- pues vuela sin detenerse en ninguna parte.



Luego, tras unos días, **soltó una paloma** y días más tarde otra, regresando la última con una **rama de olivo** en el pico.

Eso es una señal -dijo Noé- de que las aguas ya no cubren la tierra y que pronto podremos abandonar el arca.



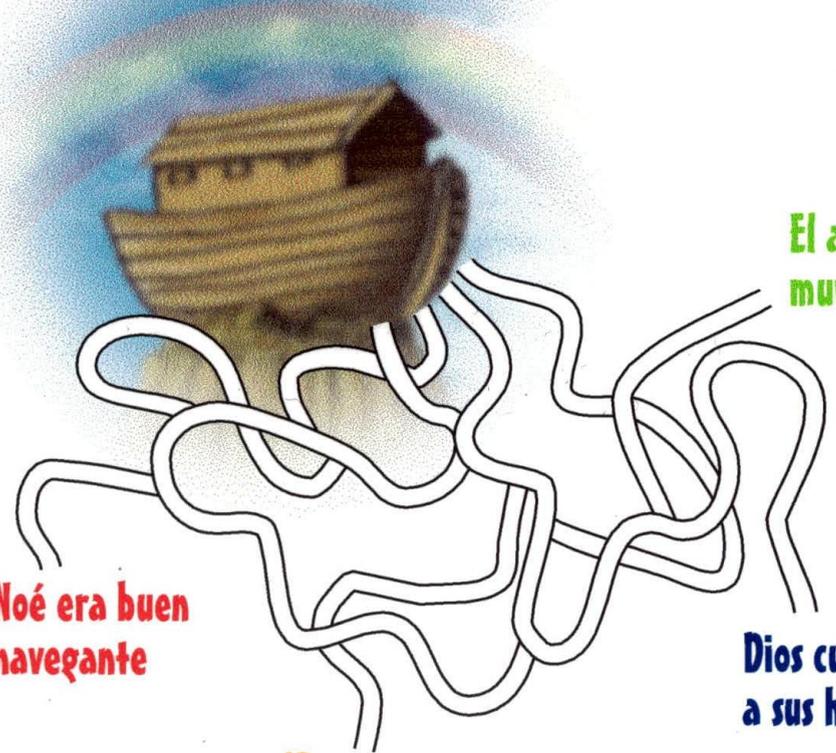
Al salir del arca alabó Noé a Dios y le **ofreció un sacrificio** de acción de gracias, el cual fue agradable ante los ojos de Dios. Entonces Dios dijo: No volveré a castigar a los seres vivos como acabo de hacer **con el diluvio**. Yo pongo **mi arco** en las nubes **como señal de este pacto**. Todos los del arca, vieron como aparecían en el cielo los hermosos colores del **arco iris**.

Y el Señor bendijo a Noé y a su familia.



¿Por qué se salvó Noé?

Escoge la respuesta correcta y sigue el camino que te lleva al arca.



El arca era muy buena

Noé era buen navegante

Dios cuida a sus hijos

¡Por suerte paró de llover!

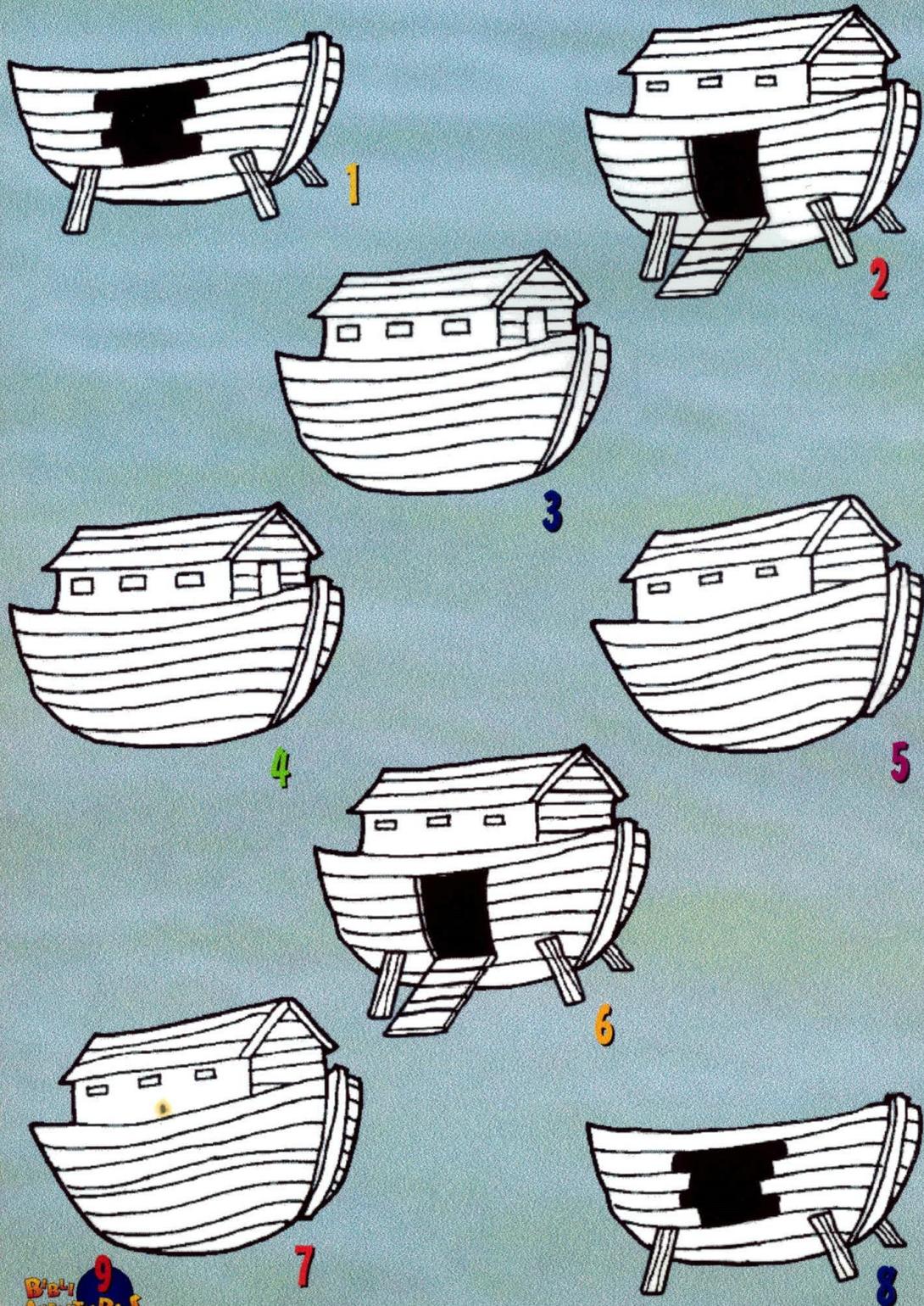
El mensajero...

Al finalizar el diluvio Noé mandó un mensajero y este regresó con una rama de olivo. Colorea al animal correcto.



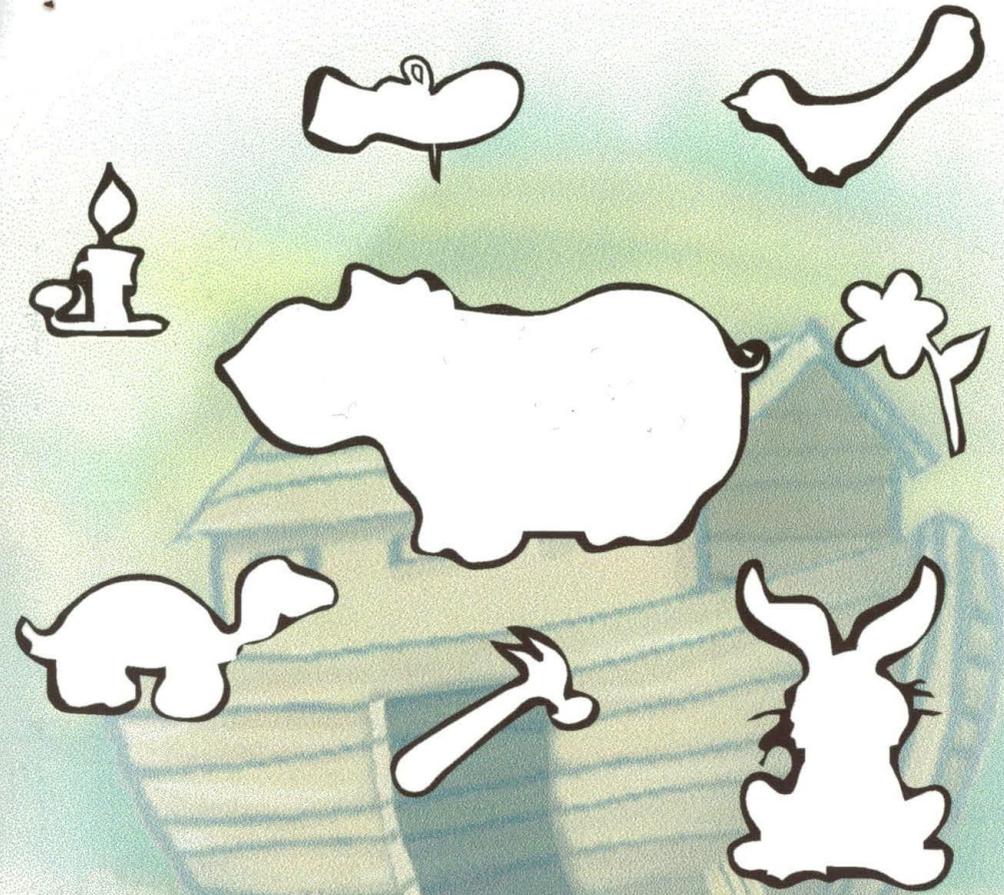
Arcas iguales

2 de estas 8 arcas son iguales y representan el momento en que los animales suben al arca... descúbrelas y coloréalas.



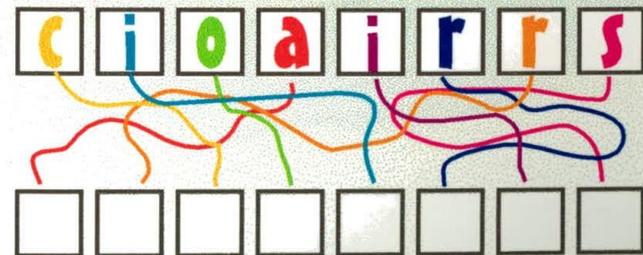
¿Qué figuras hay en silueta?

Colorea a los seres vivos que se salvaron en el arca con Noé.



Pacto escondido

Si descifras este acertijo descubrirás cual fue la señal del pacto que Dios hizo con los hombres después del diluvio.



Crucigrama

Si pusiste atención a la historia podrás contestar fácilmente las siguientes preguntas.

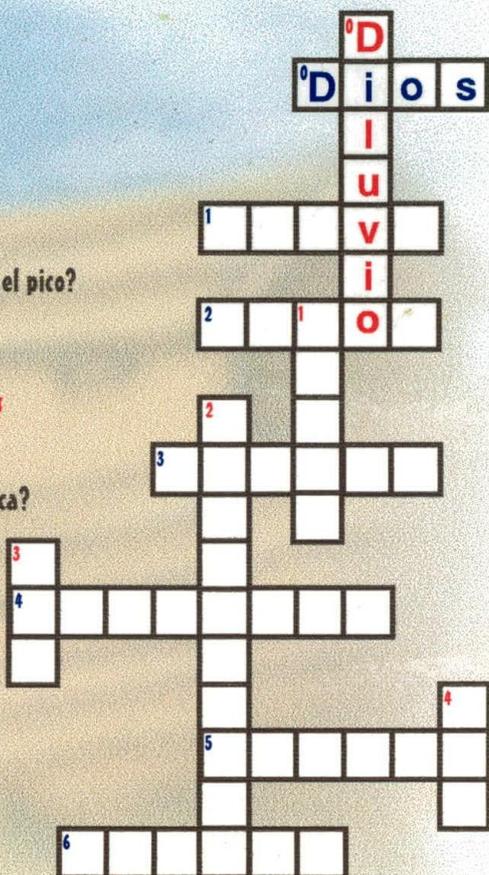
Responde a las preguntas, según su número, llenando los cuadrillos en blanco; una letra por cada cuadrillo. Las preguntas de la fila "Horizontal" debes responderlas en los cuadrillos de manera horizontal y las de la fila "Vertical" llenando los cuadrillos de manera vertical, sin pasarte del número de cuadrillos para cada respuesta. El número "0" te servirá de guía.

Horizontal

- ¿Quién ordenó a Noé construir el arca?
- ¿Nombre de la rama con la que regresó la paloma que Noé envió?
- Noé entró al arca con su esposa y sus...
- ¿De qué material se construyó el arca?
- ¿Cuál fue el pacto de Dios con los hombres, que aún aparece en el cielo?
- ¿Qué ave mandó Noé al terminar el diluvio la cual no regresó?
- ¿Qué ave regresasó con una rama de olivo en el pico?

Vertical

- ¿Qué castigo envió Dios a los hombres malos en los días de Noé?
- ¿Nombre de uno de los hijos de Noé
- ¿Qué ofreció Noé a Dios cuando salió del arca?
- ¿Nombre de uno de los hijos de Noé?
- ¿Quién construyó el arca?

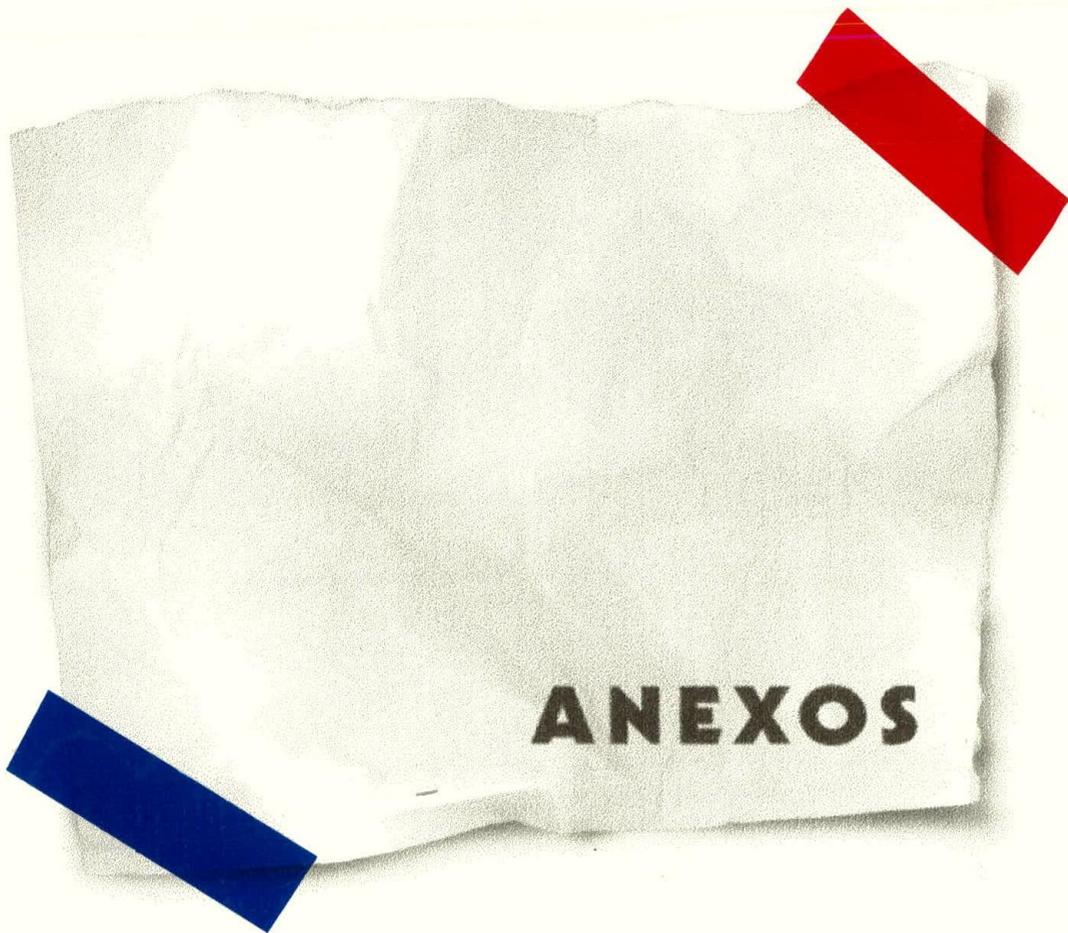


Respuestas



6. Crucigrama

- ¿Por qué se salvó Noé?
R/ Dios cuida a sus hijos
- El mensajero...
R/ la palomita
- Arcaes iguales...
R/ la 2 y la 6
- ¿Qué figuras hay en silueta?
R/ hipopótamo, palomita, tortuga y conejo
- Pacto escondido
R/ arco iris



ANEXOS

1. CONTENIDOS DE LA BIBLIA

1.1. NOÉ



1.1.1. GÉNESIS - EL DILUVIO:

6, 1-22: 1 Habiendo, pues, comenzado los hombres a multiplicarse sobre la tierra y procreado hijas, 2 viendo los hijos de Dios la hermosura de las hijas de los hombres, tomaron de entre todas ellas por mujeres las que más les agradaron. 3 Dijo entonces Dios: No permanecerá mi espíritu en el hombre para siempre, porque es muy carnal: y sus días serán ciento y veinte años. 4 Es de notar que en aquel tiempo había gigantes sobre la tierra: porque después que los hijos de Dios se juntaron con las hijas de los hombres, y ellas concibieron, salieron a luz estos valientes del tiempo antiguo, jayanes de nombradía. 5 Viendo, pues, Dios ser mucha la malicia de los hombres en la tierra, y que todos los pensamientos de su corazón se dirigían al mal continuamente, 6 pesóle de haber criado al hombre en la tierra. Y penetrado su corazón de un íntimo dolor. 7 Yo raeéré, dijo, de sobre la faz de la tierra al hombre, a quien crié, desde el hombre hasta los animales, desde el reptil hasta las aves del cielo: pues siento ya el haberlos hecho. 8 Mas Noé halló gracia delante del Señor. 9 Estos son los hijos que engendró Noé:

Noé fue varón justo y perfecto en sus días y siguió a Dios. 10 Y engendró tres hijos, a Sem, a Cam y a Jafet. 11 Entretanto, la tierra estaba corrompida a vista de Dios y colmada de iniquidad. 12 Viendo, pues, Dios que la tierra estaba corrompida (por cuanto lo estaba la conducta de vida de todos los mortales sobre la tierra), 13 dijo a Noé: Llegó ya el fin de todos los hombres decretado por Mi: Llena está de iniquidad toda la tierra por sus malas obras; pues Yo los exterminaré juntamente con la tierra. 14 Haz para ti un arca de maderas bien acepilladas: en el área dispondrás celditas y las calafatearás con brea por dentro y por fuera. 15 Y haz de fabricarla de esta suerte: La longitud del arca será de trescientos codos, la latitud, de cincuenta y de treinta codos su altura. 16 Harás una ventana en el arca y el techo o cubierta del arca le harás no plano, sino de modo que vaya alzándose hasta un codo y escupa el agua; pondrás la puerta del arca en un costado; y harás en ella tres pisos, uno abajo, otro en medio y otro arriba. 17 Y he aquí que voy a inundar la tierra con un diluvio de aguas para hacer morir toda carne en que hay espíritu de vida debajo del cielo: Todas cuantas cosas hay en la tierra perecerán.

18 Más contigo Yo estableceré mi alianza: y entrarás en el arca tú y tus hijos, tu mujer y las mujeres de tus hijos, contigo. 19 Y de todos los animales de toda especie meterás dos en el arca, macho y hembra, para que vivan contigo. 20 De las aves según su especie, de las bestias según la suya y de todos los que se arrastran por la tierra según su casta: dos de cada cual entrarán contigo, para que puedan conservarse. 21 Por lo tanto, tomarás contigo de toda especie de comestibles y los pondrás en tu morada: y te servirán tanto a tí como a ellos de alimento. 22 Hizo, pues, Noé todo lo que Dios le había mandado.

7, 1 - 24: 1 Dígole después el Señor: Entra tú, y toda tu familia, en el arca: pues que a tí te he reconocido justo delante de Mí en medio de esta generación. 2 De todos los animales limpios has de tomar de siete en siete o siete de cada especie, macho y hembra: mas de los animales inmundos de dos en dos, macho y hembra. 3 E igualmente de las aves del cielo de siete en siete, macho y hembra: para que se conserve su casta o especie sobre la faz de toda la tierra. 4 Por cuanto de aquí a siete días Yo haré

llover sobre la tierra cuarenta días y cuarenta noches y exterminaré de la superficie de la tierra todas las criaturas animadas que hice. 5 Ejecutó, pues, Noé todo lo que le había mandado el Señor. 6 Era Noé de edad de seiscientos años cuando las aguas del diluvio inundaron la tierra. 7 Y entró Noé en el arca por salvarse de las aguas del diluvio y con él sus hijos, su mujer y las mujeres de sus hijos. 8 Asimismo de los animales limpios y no limpios y de las aves y de todo lo que se mueve sobre la tierra, 9 se le entraron a Noé en el arca de dos en dos, macho y hembra, como el Señor lo tenía ordenado a Noé. El Diluvio. 10 Pasados los siete días, las aguas del diluvio inundaron la tierra.

11 A los seiscientos años de la vida de Noé, en el mes segundo, o diez y siete días del mismo mes. Se rompieron todas las fuentes o depósitos del grande abismo de los mares y se abrieron las cataratas del cielo: 12 y estuvo lloviendo sobre la tierra cuarenta días y cuarenta noches. 13 En el plazo señalado del día dicho, entró Noé, con Sem, Cam y Jafet, sus hijos, su mujer y las tres mujeres de sus hijos con ellos, en el

arca: 14 ellos y todo animal silvestre según su género y todos los animales domésticos según su especie y todo cuanto se mueve sobre la tierra según su género y toda especie de volátil, toda casta de aves y de todo cuanto tiene alas 15 se le entraron a Noé en el arca, de dos en dos, macho y hembra, de toda carne en que había espíritu de vida. 16 Y los que entraron, entraron macho y hembra de toda especie, como Dios se lo había mandado; y el señor la cerró por la parte de afuera. 17 Entonces vino el diluvio por espacio de cuarenta días sobre la tierra: y crecieron las aguas e hicieron subir el arca muy alto sobre la tierra. 18 Porque la inundación de las aguas fue grande en extremo: y ellas lo cubrieron todo en la superficie de la tierra; mientras tanto el arca ondeaba sobre las aguas. 19 En suma, las aguas sobrepusieron desmesuradamente la tierra y vinieron a cubrirse todos los montes encumbrados debajo de todo el cielo. 20 Quince codos se alzó el agua sobre los montes, que tenía cubiertos. 21 y pereció toda carne que se movía sobre la tierra, de aves, de animales, de fieras y de todos los reptiles que serpean sobre la tierra: los hombres todos 22 y todo cuanto en la tierra tiene aliento de vida, todo pereció.

23 Y destruyó todas las criaturas que vivían sobre la tierra, desde el hombre hasta las bestias, tanto los reptiles como las aves del cielo; y no quedó viviente en la tierra: sólo quedó Noé y los que estaban con él en el arca. 24 Y las aguas dominaron sobre la tierra por espacio de ciento cincuenta días.

8, 1- 12: 1 Dios, entretanto, teniendo presente a Noé y a todos los animales y a todas las bestias mansas que estaban con él en el arca, hizo soplar el viento sobre la tierra, con lo que se fueron disminuyendo las aguas. 2 Y se cerraron los manantiales del abismo del mar y las cataratas del cielo y se atajaron las lluvias que del cielo caían. 3 Y se fueron retirando de la tierra las aguas ondeando y retrocediendo y empezaron a menguar después de los ciento y cincuenta días. 4 Y el arca, a los veinte y siete días del mes séptimo, reposó sobre los montes de Armenia. 5 Las aguas iban de continuo menguando hasta el décimo mes, pues que en el primer día de este mes se descubrieron las cumbres de los montes. 6 Pasados después cuarenta días, abriendo Noé la ventana que tenía hecha en el arca, despachó al cuervo: 7 el cual, habiendo salido,

no volvió, hasta que las aguas se secaron sobre la tierra.
8 Envió también después de él la paloma, para ver si ya se habían acabado las aguas en el suelo de la tierra.
9 La cual, como no hallase dónde poner su pie, se volvió al arca, porque había aún agua sobre la tierra; así, alargó la mano y, cogiéndola, la metió en el arca.
10 Esperando, pues, otros siete días más, segunda vez echó a volar la paloma fuera del arca. 11 Más ella volvió a Noé por la tarde, trayendo en el pico un ramo de olivo con las hojas verdes: por donde conoció Noé que las aguas habían cesado de cubrir la tierra.

9, 1 - 17: 1 Después bendijo Dios a Noé y a sus hijos. Y díjoles: Creced y multiplicaos y poblad la tierra. 2 Que teman y tiemblen ante vosotros todos los animales de la tierra y todas las aves del cielo y todo cuanto se mueve sobre la tierra: todos los peces del mar están sujetos a vuestro poder. 3 Y todo lo que tiene movimiento y vida os servirá de alimento: todas estas cosas os las entrego, así como las legumbres y hierbas. 4 Excepto que no habéis de comer la carne con sangre. 5 Porque Yo tomaré venganza de vuestra sangre sobre cualquiera de las bestias que la derrame; y

la muerte de un hombre la vengaré en el hombre, en el hombre hermano suyo. 6 Derramada será la sangre de cualquiera que derrame sangre humana: porque a imagen de Dios fue creado el hombre. 7 Vosotros, pues, creced y multiplicaos y dilataos sobre la tierra y pobladla. 8 Dijo también a Noé y a sus hijos igualmente que a él: 9 Sabed que Yo voy a establecer mi pacto con vosotros y con vuestra descendencia después de vosotros: 10 y con todo animal viviente que está con vosotros, tanto de aves como de animales domésticos y campestres de la tierra, que han salido del arca y con todas las bestias de la tierra. 11 Estableceré mi pacto con vosotros y no perecerá ya más toda carne con aguas de diluvio, ni habrá en lo venidero diluvio que destruya la tierra. 12 Y dijo Dios: Ésta es la señal de la alianza que establezco por generaciones perpetuas, o para siempre, entre Mi y Vosotros, y con todo animal viviente que mora con vosotros. 13 Pondré mi arco que coloqué en las nubes y será la señal de la alianza entre Mí y entre la tierra. 14 Y cuando Yo cubriere el cielo de nubes, aparecerá mi arco en ellas: 15 y me acordaré de mi alianza con vosotros y con toda ánima viviente que vivifica la carne: y ya no habrá más aguas de diluvio

que destruyan todos los vivientes. 16 Mi arco, pues, estará en las nubes y en viéndolo, me acordaré de la alianza sempiterna, concertada entre Dios y toda ánima viviente, de toda carne que habita sobre la tierra. 17 Y repitió Dios a Noé: Ésta es la señal de la alianza que tengo establecida entre Mí y todo viviente sobre la tierra. (Rand: 1970).

Encuesta de Opinión Inicial

Sexo: _____

Edad: _____

Contesta las siguientes preguntas colocando una X sobre tu respuesta y luego explica brevemente el por qué.

1. ¿Sabes lo que es la Biblia? SI NO
¿Por qué? _____

2. ¿La has leído? SI NO
¿Por qué? _____

3. ¿Te han enseñado a leerla? SI NO
¿Quién? _____

4. ¿Dónde la has leído? SI NO
¿Por qué? _____

5. ¿Tus papás o familiares te han leído la Biblia? SI NO
¿Por qué? _____

6. ¿La entiendes? SI NO
¿Por qué? _____

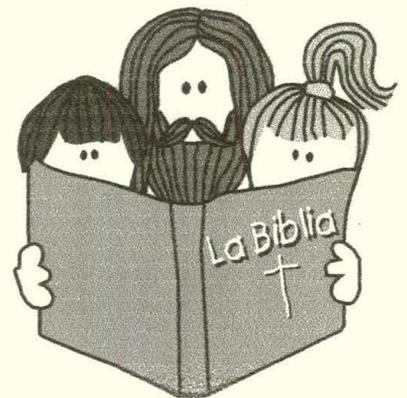
7. ¿Te gusta? SI NO
¿Por qué? _____

8. ¿Conoces algunas historias de la Biblia? SI NO
Menciona tres _____

9. ¿Cuando haces algo bueno o algo malo te recuerdas de algo de la Biblia?
SI NO

¿Como qué? _____

ESTE LIBRO ES DE REFERENCIA NO PUEDE SALIR DE LA BIBLIOTECA



Segunda Encuesta de Opinión Inicial

Sexo: _____

Edad: _____

Estamos creando un material que te ayude a leer la Biblia, que sea interesante y divertido. Para ello es necesario que nos ayudes contestando las siguientes preguntas colocando una X sobre tu respuesta y luego explícala brevemente, si así se te pide.

1. ¿Conoces la Biblia? SI NO
¿Qué es? _____

2. ¿La has leído? SI NO
¿Cuántas veces? _____

3. ¿La Biblia se divide en dos partes? SI NO
¿Cuáles son? _____

4. ¿El libro de Gálatas se encuentra en el Antiguo o Nuevo Testamento? AT NT

5. ¿El libro de Reyes se encuentra en el Antiguo o Nuevo Testamento? AT NT

6. ¿El libro del profeta Ismael se encuentra en el Antiguo o Nuevo Testamento? AT NT

7. ¿Cómo se llamaba el hijo de Abraham? _____

8. ¿Qué personaje de la Biblia estuvo metido en el pozo de los leones? _____

9. ¿Qué pueblo fue sacado de Egipto guiado por Moisés? _____

10. ¿Cuál era el antiguo nombre de Pablo antes de que se le apareciera Jesús? _____

11. ¿Cuántos hombres y mujeres iban en el arca de Noé? _____

12. ¿Cuál fue el primer milagro de Jesús? _____

13. ¿Cómo se llamaba el hermano de Marta y María? _____

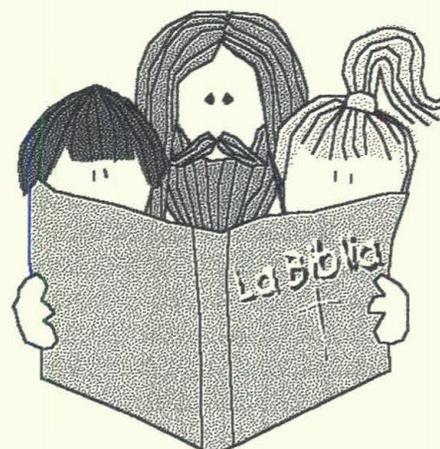
14. ¿Cómo se llama el último libro de la Biblia? _____

15. ¿A qué se dedicaba Pedro antes que Jesús lo llamara? _____

Instrumento de Validación

- | | | |
|--|----|----|
| 1. ¿Te gusta la revista?
¿Por qué? _____
¿Qué no te gusta? _____ | SI | NO |
| 2. ¿El tamaño de la revista te gusta?
¿Por qué? _____ | SI | NO |
| 3. ¿Te gustaría que la revista tuviera algo más?
¿Qué? _____ | SI | NO |
| 4. ¿Te gustan los dibujos de la revista?
¿Por qué? _____ | SI | NO |
| 5. ¿Te gustan los paisajes de la revista?
¿Por qué? _____ | SI | NO |
| 6. ¿Te gustan los personajes de la revista?
¿Por qué? _____ | SI | NO |
| 7. ¿Crees que los colores que utiliza la revista son bonitos?
¿Por qué? _____ | SI | NO |
| 8. ¿Los dibujos de la revista te ayudan a comprender la historia?
¿Por qué? _____ | SI | NO |
| 9. ¿Entiendes la lectura de la revista?
¿Por qué? _____ | SI | NO |
| 10. ¿Hay palabras difíciles de entender?
¿Cuáles? _____ | SI | NO |

- | | | |
|--|----|----|
| 11. ¿La letra es muy pequeña? | SI | NO |
| 12. ¿La letra es muy grande? | SI | NO |
| 13. ¿Puedes seguir la lectura de la revista fácilmente?
¿Por qué? _____ | SI | NO |
| 14. ¿Los juegos de la revista son claros?
¿Cuáles no? _____ | SI | NO |
| 15. ¿Las instrucciones son fáciles de entender?
¿Cuales no? _____ | SI | NO |
| 16. ¿Te parecen divertidos?
¿Por qué? _____ | SI | NO |
| 17. ¿Te parecen entretenidos?
¿Por qué? _____ | SI | NO |
| 18. ¿Te gustaría recibir un material así cada semana?
¿Por qué? _____ | SI | NO |



Tipos de Letra 1

A

Al verle construir el arca, todos los del pueblo se burlaban de él. ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca? - le dijeron-

Noé les habló del castigo que iba a enviar el Señor sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

¡Bah!, ¿quién eres tu para darnos consejos? -todo el pueblo volvió a reirse de el-

B

Al verle construir el arca, todos los del pueblo se burlaban de él. ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca? - le dijeron-

Noé les habló del castigo que iba a enviar el Señor sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

¡Bah!, ¿quién eres tu para darnos consejos? -todo el pueblo volvió a reirse de el-

C

Al verle construir el arca, todos los del pueblo se burlaban de él. ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca? - le dijeron-

Noé les habló del castigo que iba a enviar el Señor sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

¡Bah!, ¿quién eres tu para darnos consejos? -todo el pueblo volvió a reirse de el-

D

Al verle construir el arca, todos los del pueblo se burlaban de él. ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca? - le dijeron-

Noé les habló del castigo que iba a enviar el Señor sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

¡Bah!, ¿quién eres tu para darnos consejos? -todo el pueblo volvió a reirse de el-

Al verle construir el arca, todos los del pueblo se burlaban de él. ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca? - le dijeron-

Noé les habló del castigo que iba a enviar el Señor sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

¡Bah!, ¿quién eres tu para darnos consejos? -todo el pueblo volvió a reirse de el-

Tipos de Letra 2

A

Al verle construir el arca, todos los del pueblo se burlaban de él. ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca? - le dijeron-.

Noé les habló del castigo que iba a enviar el Señor sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

¡Bah!, ¿quién eres tu para darnos consejos? -todo el pueblo volvió a reírse de

B el-.

Al verle construir el arca, todos los del pueblo se burlaban de él. ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca? - le dijeron-.

Noé les habló del castigo que iba a enviar el Señor sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

¡Bah!, ¿quién eres tu para darnos consejos? -todo el pueblo volvió a reírse de él-.

Al verle construir el arca, todos los del pueblo se burlaban de él. ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca? - le dijeron-.

Noé les habló del castigo que iba a enviar el Señor sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

¡Bah!, ¿quién eres tu para darnos consejos? -todo el pueblo volvió a reírse de él.

Al verle construir el arca, todos los del pueblo se burlaban de él. ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca? - le dijeron-.

Noé les habló del castigo que iba a enviar el Señor sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

¡Bah!, ¿quién eres tu para darnos consejos? -todo el pueblo volvió a reírse de él.

E

Al verle construir el arca, todos los del pueblo se burlaban de él. ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca? - le dijeron-.

Noé les habló del castigo que iba a enviar el Señor sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

¡Bah!, ¿quién eres tu para darnos consejos? -todo el pueblo volvió a reírse de él-.

Tipos de Letra 3

A

Al verle construir el arca, todos los del pueblo se burlaban de él. ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca? - le dijeron-.

Noé les habló del castigo que iba a enviar el Señor sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

¡Bah!, ¿quién eres tu para darnos consejos? -todo el pueblo volvió a reirse de el-.

B

Al verle construir el arca, todos los del pueblo se burlaban de él. ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca? - le dijeron-.

Noé les habló del castigo que iba a enviar el Señor sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

¡Bah!, ¿quién eres tu para darnos consejos? -todo el pueblo volvió a reirse de el-.

C

Al verle construir el arca, todos los del pueblo se burlaban de él. ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca? - le dijeron-.

Noé les habló del castigo que iba a enviar el Señor sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

¡Bah!, ¿quién eres tu para darnos consejos? -todo el pueblo volvió a reirse de el-.

D

Al verle construir el arca, todos los del pueblo se burlaban de él. ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca? - le dijeron-.

Noé les habló del castigo que iba a enviar el Señor sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

¡Bah!, ¿quién eres tu para darnos consejos? -todo el pueblo volvió a reirse de el-.

E

Al verle construir el arca, todos los del pueblo se burlaban de él. ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca? - le dijeron-.

Noé les habló del castigo que iba a enviar el Señor sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

¡Bah!, ¿quién eres tu para darnos consejos? -todo el pueblo volvió a reirse de el-.

Tipos de Letra 4

A

Al verle construir el arca, todos los del pueblo se burlaban de él. ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca? - le dijeron-.

Noé les habló del castigo que iba a enviar el Señor sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

¡Bah!, ¿Quién eres tú para darnos consejos? -todo el pueblo volvió a reírse de él-.

B

Al verle construir el arca, todos los del pueblo se burlaban de él. ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca? - le dijeron-.

Noé les habló del castigo que iba a enviar el Señor sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

¡Bah!, ¿Quién eres tú para darnos consejos? -todo el pueblo volvió a reírse de él-.

C

Al verle construir el arca, todos los del pueblo se burlaban de él. ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca? - le dijeron-.

Noé les habló del castigo que iba a enviar el Señor sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

¡Bah!, ¿Quién eres tú para darnos consejos? todo el pueblo volvió a reírse de él.

D

Al verle construir el arca, todos los del pueblo se burlaban de él. ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca? - le dijeron-.

Noé les habló del castigo que iba a enviar el Señor sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

¡Bah!, ¿Quién eres tú para darnos consejos? todo el pueblo volvió a reírse de él-.

E

Al verle construir el arca, todos los del pueblo se burlaban de él. ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca? - le dijeron-.

Noé les habló del castigo que iba a enviar el Señor sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

¡Bah!, ¿Quién eres tú para darnos consejos? -todo el pueblo volvió a reírse de él-.

Tipos de Letra 5

A

Al verle construir el arca, todos los del pueblo se burlaban de él. ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca? - le dijeron-.

Noé les habló del castigo que iba a enviar el Señor sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

¡Bah!, ¿quién eres tu para darnos consejos? -todo el pueblo volvió a reirse de el-.

B

Al verle construir el arca, todos los del pueblo se burlaban de él. ¿Para qué necesitas un barco tan lejos del mar y en una tierra tan seca? - le dijeron-.

Noé les habló del castigo que iba a enviar el Señor sobre la tierra y les aconsejó que se arrepintieran de sus pecados.

¡Bah!, ¿quién eres tu para darnos consejos? -todo el pueblo volvió a reirse de el-.

1. LISTA DE EXPERTOS

- **Nelson Xuyá Velásquez:** Director Creativo y elaborador de las Revistas Infantiles Chicos y Cuentos Infantiles de Prensa Libre.
- **Lic. Manuel Recinos:** Diácono del Departamento de Niños de Iglesia de Cristo Ebenezer; Gerente General de Visual FX, Animación y efectos especiales por computadora.
- **Arquitecto Estuardo Pineda:** Maestro de Niños de Iglesia de Cristo Ebenezer.
- **Diseñador Gráfico Mario Villagrán:** Técnico en Diseño Gráfico, Creativo Gráfico de Elemento-Zagga Publicidad.
- **Lic. Antonio Galtán:** Lic. en Diseño Gráfico y Director del departamento de Diseño Gráfico de la facultad de Arquitectura de la Universidad Rafael Landívar.

1.1. ENTREVISTAS NO ESTRUCTURADAS A EXPERTOS



Se realizaron entrevistas no estructuradas a expertos, para validar el material de la propuesta.

- En estas se determinaron aspectos como: la forma que la revista debía tener, el formato, la diagramación, la tipografía, el tipo de ilustración, el tipo de caricatura, etc.
- Asesoría de los Diseñadores Gráficos en cuanto al color, las ilustraciones, la diagramación, etc.
- Con los maestros del área de niños de Iglesia de Cristo Ebenezer se validó paso a paso la revista, desde el nombre, logotipo, contenido, etc., hasta el dummy final. Con ellos se evaluó que el material fuera adecuado al grupo objetivo, funcional, atractivo, etc.



**REFERENCIAS
BIBLIOGRÁFICAS**

- **Ixcot K.** (1993). Creación de personajes animados. Guatemala: Universidad Rafael Landívar.
- **Mollinedo Dania.** (1993). Desarrollo de una Campaña de Concientización Respecto al Manejo Adecuado de los Desechos Sólidos Apoyada en Material Didáctico. Guatemala: Universidad Rafael Landívar.
- **Mollinedo Dania.** (1995). Copias de Clase de Diseño de Juegos Educativos. Guatemala: Universidad Rafael Landívar.
- **Montepeque Vinicio y otros.** (1991). Copias de Clase de Diseño Fundamental. Guatemala: Universidad Rafael Landívar.
- **Petisco, J.M.** (1964). Sagrada Biblia. Madrid, España: Edit. Apostolado de La Prensa S.A.
- **Ríos Roberto .** (1992). Copias de Clase de Teoría del Color. Guatemala: Universidad Rafael Landívar.

- **Rubio B. y Gonzalez A.** (1980). ¿Qué es el Diseño Gráfico?. Guatemala: Universidad Rafael Landívar.
- **Xuyá V. N.** (1995) Entrevista. Dirección de revista Chicos y Cuentos Infantiles. Prensa Libre. Guatemala.