

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**



**CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**TEMA:**

---

**“DISEÑO DE MATERIAL DE APOYO DIDÁCTICO PARA LOS INSTRUCTORES Y NIÑOS DE LAS ESCUELAS DOMINICALES DE LAS IGLESIAS EVANGÉLICAS DE QUITO”.**

---

**Trabajo de Graduación previo a la obtención del Grado de Ingeniero en Diseño Gráfico Empresarial**

**AUTOR:**

**Marlene Elizabeth Vizuite Torres**

**TUTOR:**

**Ing. Pablo Xavier Vélez Ibarra**

**Quito - Ecuador**

**2013**

## **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

### **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación, nombrado por la Comisión Académica de Pregrados de la Universidad Tecnológica Israel certifico:

Que el Trabajo de Investigación “DISEÑO DE MATERIAL DE APOYO DIDÁCTICO PARA LOS INSTRUCTORES Y NIÑOS DE LAS ESCUELAS DOMINICALES DE LAS IGLESIAS EVANGÉLICAS DE QUITO”, presentado por la Señorita Marlene Elizabeth Vizuete Torres, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico Empresarial reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del Tribunal de Grado que la Comisión Académica de Pregrados designe.

Quito, febrero 2013

**TUTOR**

Ing. Pablo Vélez Ibarra

C.C. 1801046648

## **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

### **AUTORÍA DE TESIS**

La abajo firmante, en calidad de estudiante de Diseño Gráfico Empresarial, declaro que los contenidos de este Trabajo de Graduación, requisito previo a la obtención del Grado de Ingeniera en Diseño Gráfico Empresarial, son absolutamente originales, auténticos y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, febrero del 2013

Marlene Elizabeth Vizuite Torres

CC: 171617118-4

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

**APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO**

Los miembros del Tribunal de Grado, aprueban la tesis de graduación de acuerdo con las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Tecnológica “ISRAEL” para títulos de pregrados.

Quito, febrero del 2013

Para constancia firman:

**TRIBUNAL DE GRADO**

---

PRESIDENTE

---

MIEMBRO 1

---

MIEMBRO 2



## **DEDICATORIA**

A Dios y a mis padres, que son los pilares fundamentales de mi vida. A mis familiares y amigos que me brindaron su apoyo.

Marlene

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Tecnológica  
Israel por la oportunidad que  
me dio de prepararme  
académicamente.

Marlene

## ÍNDICE GENERAL

Página

### A.- PRELIMINARES

|                                           |      |
|-------------------------------------------|------|
| Portada .....                             | i    |
| Aprobación del Tutor.....                 | ii   |
| Autoría de Tesis.....                     | iii  |
| Aprobación del Tribunal de Grado .....    | iv   |
| Dedicatoria.....                          | v    |
| Agradecimiento.....                       | vi   |
| Índice General de Contenidos.....         | vii  |
| Índice de cuadros, gráficos y anexos..... | x    |
| Resumen Ejecutivo.....                    | xii  |
| Abstract.....                             | xiii |

### B.- CONTENIDOS

|                   |   |
|-------------------|---|
| INTRODUCCIÓN..... | 1 |
|-------------------|---|

## CAPÍTULO I

### EL PROBLEMA

|                                        |   |
|----------------------------------------|---|
| 1.1. Formulación del problema .....    | 2 |
| 1.2. Sistematización del problema..... | 2 |
| 1.2.1. Diagnóstico.....                | 3 |
| 1.2.2. Pronóstico.....                 | 3 |
| 1.2.3. Control del pronóstico.....     | 4 |
| 1.3. Objetivos.....                    | 4 |

|                                        |   |
|----------------------------------------|---|
| 1.3.1. Objetivo general.....           |   |
| 1.3.2. Objetivos específicos.....      |   |
| 1.4. Justificación.....                |   |
| 1.4.1. Justificación teórica.....      |   |
| 1.4.2. Justificación práctica.....     | 6 |
| 1.4.3. Justificación metodológica..... | 6 |
| 1.5. Alcance y limitaciones.....       | 6 |
| 1.5.1. Alcance.....                    | 7 |
| 1.5.2. Limitaciones.....               | 7 |
| 1.6. Estudio de factibilidad.....      | 7 |
| 1.6.1. Técnica .....                   | 8 |
| 1.6.2. Operativa.....                  | 8 |
| 1.6.3. Económica.....                  | 9 |
| 1.7. Presupuesto .....                 |   |

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| 2. Marco referencial .....     | 10 |
| 2.1. Marco teórico.....        | 10 |
| 2.1.1. Comunicación.....       | 11 |
| 2.1.2. Diseño gráfico.....     | 11 |
| 2.1.3. Diseño editorial.....   | 11 |
| 2.1.4. Diagramación.....       | 12 |
| 2.1.5. Material didáctico..... | 12 |
|                                | 13 |
|                                | 13 |
|                                | 15 |
|                                | 17 |

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| 2.1.6. Teoría del aprendizaje constructivista .....    |    |
| 2.2. Marco conceptual                                  |    |
| 2.2.1. La comunicación.....                            |    |
| 2.2.2. La comunicación visual.....                     |    |
| 2.2.2.1. Proceso de la comunicación visual.....        | 33 |
| 2.2.2.2. Elementos de la comunicación visual.....      | 33 |
| 2.2.3. Semiótica.....                                  | 35 |
| 2.2.4. El diseño gráfico.....                          | 35 |
| 2.2.5. Responsabilidad social del diseño gráfico ..... | 35 |
| 2.2.6. Gestión del diseño gráfico.....                 | 36 |
| 2.2.7. Diseño editorial.....                           | 36 |
| 2.2.7.1. Elementos del diseño editorial.....           | 37 |
| 2.2.7.1.1. Retícula.....                               | 37 |
| 2.2.7.1.2. Legibilidad tipográfica.....                | 37 |
| 2.2.7.1.3. Caja tipográfica.....                       | 37 |
| 2.2.7.1.4. La tipografía.....                          | 38 |
| 2.2.7.1.5. La imagen.....                              |    |
| 2.2.7.2. Partes de un libro.....                       | 39 |
| 2.2.7.2.1. Los Preliminares.....                       | 39 |
| 2.2.7.2.2. El Cuerpo Principal del Libro.....          | 39 |
| 2.2.7.2.3. Los Finales.....                            | 39 |
| 2.3. Marco legal.....                                  | 30 |
| 2.4. Marco espacial.....                               | 30 |
| <b>CAPÍTULO III</b>                                    | 40 |
| 3. Metodología.....                                    |    |

|                                                     |    |
|-----------------------------------------------------|----|
| 3.1. Proceso de <a href="#">investigación</a> ..... |    |
| 3.1.1. Unidad de Análisis.....                      |    |
| 3.1.2. Tipo de <a href="#">Investigación</a> .....  |    |
| 3.1.3. Método.....                                  |    |
| 3.1.4. Técnica.....                                 | 42 |
| 3.1.5. Instrumento.....                             | 43 |
| 3.2. Metodología específica.....                    | 49 |

## **CAPÍTULO IV**

### **FUNDAMENTACION DEL PRODUCTO**

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| 4.1. Problema del Producto.....      |    |
| 4.2. Justificación del Producto..... | 50 |
| 4.3. Objetivos del Producto.....     | 51 |
| 4.3.1. Objetivo General.....         |    |
| 4.3.2. Objetivos Específicos.....    |    |
| 4.4. Metodología.....                |    |
| 4.4.1. Fase Analítica.....           | 52 |
| 4.4.2. Fase Creativa.....            | 53 |
| 4.4.3. Fase Ejecutiva.....           |    |

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

|                           |  |
|---------------------------|--|
| 5.1. Conclusiones.....    |  |
| 5.2. Recomendaciones..... |  |

### **C.- MATERIALES DE REFERENCIA**

**BIBLIOGRAFÍA.....**

**ANEXOS.....**

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| 1. Gráfico No. 1 [ <i>Proceso de la Comunicación</i> ] ..... | 14 |
| 2. Gráfico No. 2 [ <i>El punto</i> ].....                    | 19 |
| 3. Gráfico No. 3 [ <i>La línea</i> ].....                    | 19 |
| 4. Gráfico No. 4 [ <i>El contorno</i> ].....                 | 20 |
| 5. Gráfico No. 5 [ <i>La dirección</i> ].....                | 20 |
| 6. Gráfico No. 6 [ <i>El tono</i> ].....                     | 21 |
| 7. Gráfico No. 7 [ <i>El color</i> ].....                    | 21 |
| 8. Gráfico No. 8 [ <i>La escala</i> ].....                   | 22 |
| 9. Gráfico No. 9 [ <i>La dimensión</i> ].....                | 22 |
| 10. Gráfico No. 10 [ <i>El movimiento</i> ].....             | 22 |
| 11. Gráfico No. 11 [ <i>El signo</i> ].....                  | 22 |

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**  
**UNIDAD DE PREGRADOS**  
**INGENIERIA EN DISEÑO GRAFICO EMPRESARIAL**

**TEMA:**

“DISEÑO DE MATERIAL DE APOYO DIDÁCTICO PARA LOS INSTRUCTORES Y NIÑOS DE LAS ESCUELAS DOMINICALES DE LAS IGLESIAS EVANGÉLICAS DE QUITO”,

**AUTORA**

Marlene Elizabeth Vizuete Torres

**TUTOR**

Ing. Pablo Xavier Velez Ibarra

**RESUMEN**

Luego de haber realizado el trabajo de investigación, y en base a los resultados obtenidos del mismo de acuerdo a la herramienta de Focus Group, y a las necesidades de la Escuela Dominical de la Iglesia Evangélica Santísima Trinidad, se concluye que la Escuela necesita implementar material didáctico de ayuda a los maestros y para los niños con el fin de mejorar la enseñanza de las escrituras bíblicas.

Es así que se realizará un producto de acuerdo a la metodología aplicada al diseño según Bruce Archer (Systemic Method for Designers).

Recolección de información sobre el cliente, producto, público, análisis, interpretación y organización de la información, determinación de objetivos, estudio de alcance, contexto y mensaje, análisis de prioridades y jerarquías, especificaciones para la visualización.

**PALABRAS CLAVE:** Diseño, editorial, material didáctico, Escuela Dominical, Iglesia Evangélica.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**  
**PREGRADUATE UNIT**  
**BUSINESS GRAPHIC DESIGN ENGINEERING**

**TOPIC:**

" DESIGN OF DIDACTIC SUPPORT MATERIAL FOR INSTRUCTORS AND SCHOOLS CHILDREN SUNDAY OF THE EVANGELICAL CHURCHES OF QUITO "

**AUTHOR**

Marlene Elizabeth Vizuite Torres

**TUTOR**

Ing. Pablo Xavier Velez Ibarra

**ABSTRACT**

After research, and on the basis of the results of the same according to the tool's Focus Group, and work to the needs of the school Sunday of Evangelical Holy Trinity Church, concluded that the school needs to implement educational assistance to teachers and children in order to improve the teaching of biblical Scripture.

Thus there will be a product according to the methodology applied to the design according to Bruce Archer (Systemic Method for Designers).

Collection of customer information, product, public, Analysis. Interpretation and organization of information, determination of objectives, study scope, context and message, priorities and hierarchies analysis, Specifications for display.

**KEYWORDS:** Design, editorial, didactic material, Sunday school, Evangelical Church.

## **INTRODUCCION**

La presente investigación tiene como finalidad proporcionar material didáctico a los estudiantes de las Escuelas Dominicales de la Iglesia Cristiana Evangélica Santísima Trinidad de la ciudad de Quito, ya que dentro de la misma es importante enseñar a los niños las escrituras bíblicas, se les presta mayor atención y se los instruye con ayuda de maestros que forman parte de esta comunidad.

La Escuela Dominical en Latinoamérica trata de impartir una enseñanza bíblica que ayude a cimentar en los niños sólidos principios cristianos y morales que los hagan personas útiles a Dios, la Iglesia y la sociedad.

La Iglesia Cristiana Evangélica Santísima Trinidad de Quito comparte este deseo, su esperanza es formar niños que en el futuro ayuden a mejorar la situación social que atraviesa el país, en el que se ha visto mayor delincuencia, corrupción, violencia y perversión.

Para la enseñanza en la Escuela Dominical al igual que en la Escuela Secular, es necesario disponer de material didáctico, pero la mayor parte de Iglesias Evangélicas del Ecuador como la Iglesia Cristiana Evangélica Santísima Trinidad de Quito hacen uso de material editado en el extranjero y traducido al español, al igual que muchas otras de América Latina, así lo afirma el argentino Jorge Bravo en la investigación para su tesis de teología: “Encuestas realizadas reflejan una cantidad de materiales que son usados actualmente por las escuelas dominicales para la enseñanza de sus alumnos. Muchos de ellos son importados o traducciones de otros lugares o latitudes -Norteamérica y Europa- y son pocos los hechos en América Latina.

Si bien es cierto que han habido producciones a nivel continental -tal es el caso del Curso Evangélico Hispanoamericano y el Curso Nueva Vida en Cristo- éstos ya han cumplido su función, mientras que otros necesitan ser adaptados a la nueva realidad en la que vive el mundo y la iglesia”. (Bravo, 1983, p.46)

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

La Iglesia Cristiana Evangélica Santísima Trinidad de Quito al igual que otras iglesias de América Latina, han implementado hace 25 años la Escuela Dominical, con el fin de instruir a los niños sobre las escrituras bíblicas, pero el uso de material editado en el extranjero, ocasiona que la enseñanza no refleje la realidad del país en el que viven, lo que impide que la enseñanza en la Escuela Dominical no alcance los objetivos planteados en un inicio, que la enseñanza carezca de organización, secuencia y evaluación de lo impartido.

**Problema:** ¿El material didáctico que usa la escuela dominical actualmente está bien diseñado? El problema principal es que el material que usan actualmente en la Escuela Dominical de la Iglesia Cristiana Evangélica Santísima Trinidad, tiene deficiencias en cuanto a diseño gráfico se refiere, carece de color, no se hace buen uso de la tipografía ni de jerarquías, tiene un formato poco adecuado para los niños, ya que trabajan solo con copias sueltas, en conclusión el material no llama la atención de los niños ni aportan del todo al aprendizaje de los mismos.

Además, en la actualidad existen recursos virtuales y presenciales que ayudan a la enseñanza y desarrollo de una forma más dinámica, de los cuales no han hecho uso.

#### **1.2. SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA**

##### **Diagrama de Causa - Efecto**

**Problema:** Deficiencia en el diseño gráfico del material didáctico.

- *No despierta interés*
  - Falta de color ya que trabajan con copias b/n
  - Ilustraciones no van acorde a las edades de los niños

- No hace uso de los elementos del diseño como la forma, la línea, el tamaño, el ritmo
- *Mal uso de tipografía*
  - Poco legible
  - Falta de jerarquías
  - Tamaño no adecuado.
- *Formato inadecuado*
  - Copias sueltas
  - Carencia de grilla

### **1.2.1. Diagnóstico**

Para una mejor enseñanza dentro de la Escuela Dominical de la Iglesia Cristiana Evangélica Santísima Trinidad de Quito, es necesario contar con el apoyo de material didáctico, pero se ha observado una deficiencia en cuanto al diseño gráfico de los mismos, lo que causa los siguientes problemas:

- Existe una ausencia de color, las ilustraciones son en blanco y negro y poco detalladas, además no se hace uso de los elementos del diseño gráfico que ayudan a lograr un mejor trabajo educativo.
- El mal uso de la tipografía causa que haya poca legibilidad, no se las utiliza para indicar jerarquías y el tamaño de aproximadamente 16pts es demasiado grande, lo recomendable sería textos en 12pts.
- El formato que presenta el material didáctico existente no es el adecuado, ya que se les distribuye a los niños como copias sueltas. En cuanto a la diagramación no hace uso de grillas ni columnas.

### **1.2.2. Pronóstico**

Las deficiencias presentes en cuanto a diseño gráfico dentro del material didáctico existente, podrían influir en la enseñanza dentro de la Escuela Dominical y producir los siguientes efectos sino se las contrarresta:

- La ausencia de color, las ilustraciones simples y la falta de uso de elementos del diseño en el material didáctico puede provocar que los niños pierdan interés en la enseñanza que se imparte en la Escuela Dominical.
- El mal uso de la tipografía distorsiona la comunicación entre el emisor y el receptor, ya que las usadas actualmente dificultan la lectura y no están acorde al grupo objetivo al que se dirige que en este caso son los niños.
- El usar copias sueltas provoca que los niños extravíen las mismas y no tengan completo todo el material de estudio, así también la diagramación usada no proporciona orden, ni sistematización al material.

### **1.2.3. Control del pronóstico**

Para evitar que los puntos enunciados en el diagnóstico afecten a futuro la enseñanza en la Escuela Dominical de la Iglesia Cristiana Evangélica Santísima Trinidad de Quito se recomienda:

- Realizar un nuevo material didáctico de acuerdo a las edades de los niños, en el que se haga un uso correcto del color, enfocado al grupo objetivo que en este caso son los niños. Es necesario también mejorar el diseño de las ilustraciones para cada clase.
- Los elementos del diseño son indispensables para establecer una organización y distribución de la información que contendrá el material, tener en cuenta el contraste, la alineación, la repetición, la proximidad ayuda a diseñar un buen material educativo.
- No dejar de lado la tipografía, escoger una fuente que aporte legibilidad, es decir que facilite la lectura y que este a un tamaño acorde. La tipografía puede ayudar a establecer jerarquías dentro del material.

- Escoger un formato acorde a las necesidades de los niños, que se lo pueda llevar fácilmente y que sea manejable. Hacer uso de grillas y columnas en el momento de la diagramación facilita la distribución de la tipografía, las imágenes, textos explicativos, etc.

### **1.3. OBJETIVOS**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Diseñar material didáctico que facilite la enseñanza de las escrituras bíblicas a los niños que asisten a la Escuela Dominical de la Iglesia Cristiana Evangélica Santísima Trinidad de Quito.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Obtener información que aporte al diseño de material didáctico de la Escuela Dominical.
- Recolectar información teórica que ayude a la elaboración de este proyecto.
- Diseñar el material de apoyo didáctico para instructores y alumnos.

### **1.4. JUSTIFICACIÓN**

#### **1.4.1. Justificación Teórica**

Es la oportunidad de introducir al Diseño Gráfico como una disciplina que ayude a cumplir el objetivo de enseñanza dentro de la Iglesia Cristiana Evangélica Santísima Trinidad y que permita un aprendizaje satisfactorio ya que un material didáctico es una herramienta de la enseñanza, la cual consiste en incentivar y orientar eficazmente a los alumnos en su proceso de aprendizaje. Ayuda a orientar con seguridad a sus alumnos, teniendo en vista sus objetivos educativos. El Material Didáctico será efectivo si integra funcionalmente: al educando, el maestro, los objetivos, la asignatura y el método de enseñanza.

#### **1.4.2. Justificación Práctica**

Esta investigación es la oportunidad de poner en práctica los conocimientos adquiridos en el campo del diseño gráfico a lo largo del proceso académico; conocimientos en cuanto a diseño editorial y multimedia, con lo que se puede asegurar la elaboración de un producto que ayude a la enseñanza de las escrituras bíblicas a los niños.

Al mismo tiempo, servirá de facilitador del aprendizaje por la relevancia de la información, estructura y presentación que poseerá, ya que, se puede mejorar la comprensión y afianzar lo aprendido; no sólo será más atractivo para el estudiante, será un acercamiento a la manera habitual en que los seres humanos se comunican; es decir, utilizando varios sentidos para comprender un mismo objeto o concepto.

#### **1.4.3. Justificación Metodológica**

La metodología que se utilizará es de tipo aplicada, la cual permite definir la problemática y encontrar una solución a la misma a través de la recopilación de datos, los mismos que servirán para contrarrestar problemas de diseño definido en el problema de este proyecto, permitiendo realizar un nuevo material didáctico, en el que se haga un uso correcto del color, de la organización y distribución de la información y del formato acorde a las necesidades de los niños.

### **1.5. ALCANCE Y LIMITACIONES**

#### **1.5.1. Alcance**

Para el desarrollo de este proyecto se propone la realización de un libro de apoyo didáctico para los maestros que contendrá la clase a impartir, versículos importantes, así como dinámicas y actividades. El contenido del libro será proporcionado por el líder de la Escuela Dominical de la Iglesia.

Para los niños se diseñará libros didácticos de acuerdo a las edades que son de 3 a 5 años, de 6 a 8 años y de 9 a 11 años.

Con este proyecto se espera que los maestros de la Escuela Dominical puedan impartir una mejor enseñanza, sistematizada, con secuencia lógica, pero a la vez dinámica y productiva, la cual se vea reflejada en los conocimientos adquiridos por los niños que asisten a dicha escuela.

Se espera que el material didáctico a desarrollar, ayude a incrementar en los niños el deseo de aprender las escrituras bíblicas, los motive a seguir una vida cristiana, lo cual es de gran importancia para la Iglesia.

También se espera que el material didáctico pueda ser usado por las otras iglesias evangélicas del Ecuador.

### **1.5.2. Limitaciones**

En este proyecto no se realizará una investigación en cuanto a pedagogía, específicamente se investigará la mejor forma de diseñar un material didáctico dentro del diseño gráfico.

## **1.6. ESTUDIO DE FACTIBILIDAD**

### **1.6.1. Técnica**

Para la realización del presente proyecto es necesario hacer uso de recursos tecnológicos tangibles así como intangibles entre los cuales se encuentran: un computador en el que estén instalados el software de diseño gráfico, como Ilustrador, Photoshop e Indesign del paquete Adobe, ya que estos programas permiten realizar un trabajo editorial en cuanto a diagramación, fotografía e ilustración.

Además otro recurso tecnológico a usar es una tableta gráfica que facilitará la realización de ilustraciones por su brillante precisión y la velocidad de trabajo haciéndolo más tradicional y sencillo.

Para obtener el producto final será necesario hacer uso de una impresora digital, por su calidad en impresión y velocidad.

### **1.6.2. Operativa**

El presente proyecto es de gran importancia dentro de la comunidad cristiana evangélica, ya que el material didáctico a diseñar ayudará a mejorar la enseñanza de las escrituras bíblicas a los niños que asisten a la Escuela Dominical de la Iglesia Cristiana Evangélica Santísima Trinidad de Quito, los maestros podrán contar con un soporte para impartir sus clases ya que el material didáctico funciona como un mediador instrumental que acerca a los niños al aprendizaje y puede incidir en la educación valórica desde muy temprana edad.

El material que se diseñará tendrá un impacto positivo dentro de la Escuela Dominical ya que su objetivo es instruir al niño, que afiance las escrituras bíblicas en su mente y corazón, para ofrecerle un mejor futuro alejado de las cosas destructivas que se presentan en la vida como vicios y violencia.

Las autoridades y maestros de la Iglesia Evangélica Santísima Trinidad consideran que el presente proyecto ayudará a cumplir sus objetivos que consiste en que los niños aprendan desde pequeños las escrituras bíblicas, las pongan en práctica y no las olviden a lo largo de su vida.

### **1.6.3. Económica**

Para justificar la factibilidad económica se realizará un análisis costo-beneficio.

Realizar un producto editorial requiere de procesos que son costosos, como lo son el diseño gráfico, específicamente la diagramación; la impresión y terminados gráficos que harán que el producto sea atrayente e impactante visualmente, el costo por un producto editorial puede ser elevado pero en relación al beneficio que aporta se puede considerar una inversión mínima, el provecho intelectual y social en este caso se considera que es mayor al costo de producción del producto editorial por lo que se toma la decisión de realizarlo, considerando también que el costo se puede reducir dependiendo de los materiales a usar.

## 1.7. PRESUPUESTO

### Presupuesto de la Investigación

| Descripción                               | Detalle           | Costo Unitario | Costo Total    |
|-------------------------------------------|-------------------|----------------|----------------|
| <b>Insumos</b>                            |                   |                |                |
| Esferográficos                            | 2                 | 0,50           | 1,00           |
| Lápices                                   | 2                 | 0,30           | 0,60           |
| Resma de Papel                            | 2                 | 5,00           | 10,00          |
| Copias                                    | 200               | 0,02           | 4,00           |
| Anillados                                 | 3                 | 1,00           | 3,00           |
| Impresión Tesis                           | 3                 | 7,50           | 22,50          |
| Empastados                                | 3                 | 10,00          | 30,00          |
| <b>Maquinaria y equipo</b>                |                   |                |                |
| Computadora / Hora fracción               | 80 horas<br>/mes  | 0,25           | 20,00          |
| Internet / Hora fracción                  | 60 horas /<br>mes | 0,60           | 36,00          |
| Toner cartucho impresora B/N              | 1                 | 15,00          | 15,00          |
| Toner cartucho impresora color            | 1                 | 25,00          | 25,00          |
| <b>Costos operativos de Investigación</b> |                   |                |                |
| Movilización                              |                   |                | 40,00          |
| Alimentación y varios                     |                   |                | 50,00          |
| <b>Aranceles Universitarios</b>           |                   |                | 850,00         |
| <b>Subtotal</b>                           |                   |                | <b>1107,10</b> |

## **CAPÍTULO II**

### **2. MARCO REFERENCIAL**

#### **2.1. MARCO TEORICO**

##### **2.1.1. Comunicación.-**

En términos generales, la comunicación es un medio de conexión o de unión que tienen las personas para transmitir o intercambiar mensajes. Es decir, que cada vez que se comunican con sus familiares, amigos, compañeros de trabajo, socios, clientes, etc., lo que hacen es establecer una conexión con ellos con el fin de dar, recibir o intercambiar ideas, información o algún significado, Cardona define comunicación como “el proceso que ocurre entre una o más personas para enviar o recibir información con alguna consecuencia”. (1990, p. 31)

La comunicación facilita los procesos de dialogo a través de los cuales las personas definen quienes son, que desean, que necesitan y como pueden actuar colectivamente para satisfacer sus necesidades y mejorar sus vidas. Además apoya los procesos de toma de decisiones y acción colectiva en las bases de la sociedad y construye ambientes de comunicación favorables al crecimiento del poder de la sociedad.

La comunicación sigue un proceso que incluye los siguientes pasos: Primero, un emisor desea transmitir un mensaje con un receptor. Segundo, el emisor codifica ese mensaje para que sea comprensible para el receptor. Tercero, envía ese mensaje codificado mediante un canal. Cuarto, el receptor recibe y decodifica ese mensaje. Quinto, el receptor responde a ese mensaje en función a su comprensión del mismo y da lugar a una retroalimentación. En este punto, cabe señalar que durante este proceso se producen ruidos o interferencias que afectan la comunicación, y que tanto el emisor como el receptor deben tratar de superar para entablar una buena comunicación.

**2.1.2. Diseño Gráfico.-** Es una interdisciplina que busca la solución de problemas a través de la sensibilidad visual, la comunicación y la tecnología. Jorge Frascara propone al diseño como “una disciplina dedicada a la producción de comunicaciones visuales dirigidas a afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente”. (Frascara, p.19, 2004)

La función principal del diseño gráfico es transmitir una información determinada por medio de composiciones gráficas, buscando transmitir las ideas esenciales del mensaje de forma clara y directa, usando para ello diferentes elementos gráficos , que pueden ser muchos y variados, aunque los más comunes son: el punto, la línea, formas, tipografía, imagen, color, etc., que den forma al mensaje y lo hagan fácilmente entendible para los destinatarios del mismo.

**2.1.3. Diseño Editorial.-** Lakshmi Bhaskaran propone una definición sencilla de diseño editorial y dice que es un “escrito impreso como un libro, una revista, un periódico, etc., que ha sido publicado” (p.6, 2006)

Dentro del diseño editorial, se toman en cuenta criterios de composición que ayudan a realzar las piezas, como son: el formato, retícula, tipografía, color, cubierta o cabecera y uso de las imágenes, la combinación de estos elementos es lo que permite fusionar el contenido de una publicación, aportándole, al mismo tiempo, una identidad única.

El Diseño editorial conlleva un trabajo arduo para lograr captar y conectar al lector a nivel estético y emocional.

**2.1.4. Diagramación.-** “Diagramar es distribuir, organizar los elementos del mensaje bimedia en el espacio bidimensional mediante criterios de jerarquización buscando funcionalidad del mensaje bajo una apariencia estética agradable”. (Sánchez, p.3,

La diagramación solo se relaciona con la distribución de los elementos en un espacio determinado de la página y todo lo relacionado al aspecto gráfico de la actividad editorial y periodística, mientras que el Diseño Editorial incluye fases más amplias del proceso, que incluyen los procesos de producción.

Los elementos fundamentales y básicos dentro de la diagramación son: el texto específicamente tipografía, la imagen que pueden ser fotografía, ilustración, etc. y el campo visual que es el formato de la página. Estas tres unidades no pueden funcionar independientemente, sino relacionándose unas con otras, logrando así infinidad de variables en los resultados.

**2.1.5. Material Didáctico.-** El material didáctico se refiere aquellos medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, dentro de un contexto educativo, estimulando la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de habilidades, conceptos, actitudes o destrezas.

El material didáctico se encuentra inmerso dentro de una estrategia pedagógica, entendiendo esta como una secuencia de los recursos que utiliza un docente en la práctica educativa y que comprende diversas actividades didácticas con el objeto de lograr en los alumnos aprendizajes significativos.

#### **2.1.6. Teoría del aprendizaje constructivista**

En el enfoque pedagógico esta teoría sostiene que el el alumno es un ser responsable que participa activamente en su proceso de aprendizaje, su conocimiento no se descubre, se construye a partir de su propia forma de ser, pensar e interpretar la información.

Anita Woolfolk en su libro Psicología Educativa explica que “el construtivismo considera a la mente humana como un sistema de procesamiento simbólico, el cual convierte la información sensorial en estructuras simbólicas y luego procesa tales figuras simbólicas para que los conocimientos permanezcan en la memoria y sean recordados”. (2006, p.324)

Este papel activo está basado en las siguientes características de la visión constructivista:

- La importancia de los conocimientos previos, de las creencias y de las motivaciones de los alumnos.
- El establecimiento de relaciones entre los conocimientos para la construcción de mapas conceptuales y la ordenación semántica de los contenidos de memoria (construcción de redes de significado).
- La capacidad de construir significados a base de reestructurar los conocimientos que se adquieren de acuerdo con las concepciones básicas previas del sujeto.
- Los alumnos auto-aprenden dirigiendo sus capacidades a ciertos contenidos y construyendo ellos mismos el significado de esos contenidos que han de procesar.
- La teoría Constructivista permite orientar el proceso de enseñanza aprendizaje desde una perspectiva experiencial, en el cual se recomienda menos mensajes verbales del maestro (mediador) y mayor actividad del alumno.

## **2.2. MARCO CONCEPTUAL**

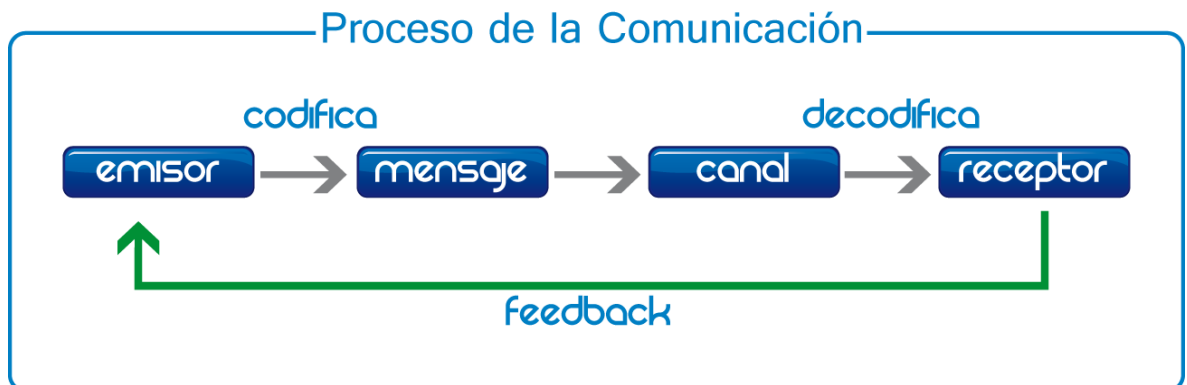
### **2.2.1. LA COMUNICACIÓN**

Un primer acercamiento a la definición de comunicación puede realizarse desde su etimología, que proviene de la palabra latina *communicare*, que significa “compartir algo, poner en común”, por tal motivo al comunicarse, se trata de establecer una comunidad con alguien.

La comunicación es un proceso de interacción social a través de símbolos y sistemas de mensajes que se producen como parte de la actividad humana, Cardona define comunicación como “el proceso que ocurre entre una o más personas para enviar o recibir información con alguna consecuencia” (1990, p. 31)

En dicho proceso se intercambia información, ideas y pensamientos, considerando todas las formas que el hombre utiliza para transmitirlos: la palabra hablada, escrita o transmitida, los gestos, la música, las imágenes, los movimientos, etc.

Dentro de la comunicación se necesita un emisor (hablante o escritor del mensaje), un receptor (escucha o recibe el mensaje), un mensaje (puede percibirse a través del oído, tacto o vista) y el medio de transmisión (habla, teléfono, computadora, papel) conocido como canal.



**Gráfico No.1:** Proceso de la Comunicación

**Elaborado por:** Marlene Vizuite

**Fuente:** Comunicación Efectiva

El proceso luego se revierte cuando el receptor responde y se transforma en emisor, con lo que el emisor original pasa a ser el receptor del acto comunicativo (feedback), que puede ser afectado por lo que se denomina como ruido, una perturbación que dificulta el normal desarrollo de la señal en el proceso (por ejemplo: distorsiones en el sonido).

La comunicación es una actividad inherente a la naturaleza humana que implica la interacción y la puesta en común de mensajes significativos, a través de diversos canales y medios para influir, de alguna manera, en el comportamiento de los demás y en la organización y desarrollo de los sistemas sociales. Se considera a la comunicación como un proceso humano de interacción de lenguajes que se encuentra más allá del traspaso de la información. Es más un hecho sociocultural que un proceso mecánico, como lo afirma Carlos Ramos y dice que “la comunicación ha dejado de ser únicamente un intercambio de informaciones para convertirse en una compleja red de sistemas y profundas teorías que, relacionadas con otras ciencias como la sociología, la psicología, el derecho, y la electrónica, impulsan el desarrollo del hombre” (p.13, 2002).

Carlos Fernández considera que la comunicación aplicada a nivel organizacional, se reviste de un carácter natural, deduciendo que no puede existir una organización sin comunicación, representando netamente el alma de la misma, ya que toda técnica y actividad busca la fluidez de mensajes entre los miembros de una organización, así como entre ésta y su medio, afectando opiniones, actitudes y conductas, tanto en los receptores internos como externos a la misma, para alcanzar con la mayor eficacia sus objetivos, basándose en la investigación para lograr las oportunidades en las distintas áreas, en función del conocimiento de las problemáticas y la distintas necesidades.

### **2.2.2. LA COMUNICACIÓN VISUAL**

En la actualidad se vive en medio de una sociedad donde la imagen ha ganado presencia, es un instrumento que permite visualizar los conflictos y la belleza de la sociedad. Es un hecho que se está viviendo en una sociedad visual y el incremento de la información de esta índole lleva a la necesidad de investigar sobre la importancia de los datos visuales ya que como explica Bernabé Sarabia “En la actualidad, la imagen es un soporte insoslayable de las estrategias de persuasión, de uniformización del gusto y de control del mercado”. (Sarabia, 2007)

El modo en que la sociedad utiliza la imagen conlleva a un estudio de la comunicación visual, que en pocas palabras es aquella en la que predominan las imágenes, éstas, como todas las demás, tienen un valor distinto, según el contexto en el que están insertas, dando informaciones diferentes dentro de la construcción de un mensaje. La particularidad de la comunicación visual es la globalidad de los mensajes que transmite y la velocidad en que son captados.

Es importante señalar que la comunicación visual comparte el mismo mecanismo que la comunicación en general; es decir, intervienen un emisor, un receptor y el mensaje en este caso visual; y no se puede dejar de lado a la percepción visual, ya que para la comprensión del significado de la forma visual, así como el potencial sintáctico de la estructura en el alfabeto visual surgen de investigar el proceso de la percepción visual.

Milko García define a la percepción como “un acto de búsqueda de significado, y, en este sentido, es un acto de comunicación o de búsqueda de comunicación” (García, 2010), cabe mencionar que el significado no consiste solo en la acumulación de efectos causados por la disposición de elementos básicos dentro de una composición sino también en el mecanismo perceptivo que comparte universalmente el organismo. En este proceso se efectúa una interacción activa de los elementos compositivos, y es el receptor quien les da un significado por medio de su percepción. El resultado es la composición, la intención del diseñador.

La función significativa de la percepción es esencial e inmediata en el proceso perceptivo. La falta de satisfacción de esta función genera en el receptor tensión, ansiedad, miedo, fatiga, o aburrimiento, de acuerdo con las circunstancias, es decir, genera una respuesta que puede ser cognitiva o emocional. De aquí la importancia del control que ejerza el diseñador sobre el aspecto significativo de los componentes que selecciona para sus diseños y la organización de los mismos.

La esencia del diseño de comunicación visual es la unificación de la organización visual y el significado, ya que la percepción implica buscar, dar sentido y organización a los estímulos en una configuración significativa. Este es un proceso de interpretación en el que a mayor organización mayor facilidad de interpretación. De aquí la importancia de la pertinencia y la organización de los componentes visuales usados en un mensaje gráfico.

La selección de los componentes determina en gran medida el aspecto semántico del diseño. La organización de los mismos puede reforzar este aspecto, pero su cometido esencial es sintáctico, es decir, es el de presentar los elementos significantes en un orden acorde con los requerimientos perceptuales, en función de facilitar el procesamiento y la comprensión del mensaje. La organización de los componentes en un diseño tiene la función de establecer claras relaciones de jerarquía, inclusión, conexión, secuencia y dependencia entre esos componentes, y, consecuentemente, la de facilitar la construcción de un significado.

Un punto importante de la comunicación visual es que puede ser casual o intencional; es casual cuando puede ser interpretada libremente por el receptor, ya sea como mensaje científico, estético, o como otra cosa. Una comunicación intencional se da cuando el receptor recibe el pleno significado querido por el emisor al enviar el mensaje.

#### **2.2.2.1. Proceso de la Comunicación Visual**

El proceso de la comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales que actúan sobre los sentidos del emisor y del receptor. En este proceso se puede encontrar inmerso un ambiente lleno de interferencias que pueden alterar e incluso anular el mensaje visual, este fenómeno es conocido como ruido, caso contrario el mensaje será bien proyectado al receptor, cabe señalar que cada uno a su manera, tiene filtros, a través de los cuales ha de pasar el mensaje para que sea recibido.

Los filtros son de carácter sensorial, operativo o dependiente de las características constitucionales del receptor, otro filtro es la cultural; se dejará pasar solamente aquellos mensajes que el receptor reconoce, es decir, los que forman parte de su universo cultural. Estos tres filtros no se distinguen de una manera rigurosa y aunque casi siempre se suceden en el orden indicado, pueden producirse alteraciones o contaminaciones recíprocas.

Una vez que el mensaje visual atraviesa la zona de interferencias y los filtros, llega a la zona interna del receptor, llamada zona emisora del receptor. Esta zona puede emitir dos tipos de respuestas al mensaje recibido: una interna y otra externa.

#### **2.2.2.2. Elementos de la Comunicación Visual**

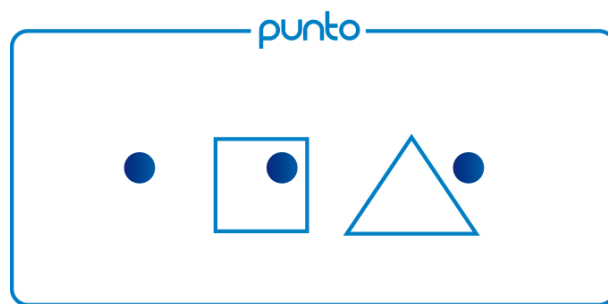
Los elementos visuales de la comunicación constituyen la sustancia básica de lo que se ve, la materia prima de toda la información visual, cuya fuerza radica en la determinación de los elementos visuales que estarán presentes y su grado de énfasis. D. Dondis en su libro *Sintaxis de la Imagen* lo explica así:

Su base teórica es la convicción de que abordar la comprensión y el análisis de cualquier sistema requiere reconocer que el sistema (u objeto, acontecimiento, etc.) como un todo está constituido por partes interactuantes que pueden aislarse y observarse en completa independencia para después recomponerse en un todo. No es posible cambiar una sola unidad del sistema sin modificar el conjunto. (Dondis, 1992, p. 38)

Un trabajo visual puede ser analizado desde varios puntos de vista, es decir, puede ser descompuesto en sus elementos para una mejor comprensión del conjunto, ya que inicialmente se los creo como una totalidad con equilibrio y unidad. Es importante señalar que la elección y el énfasis de los elementos visuales están a cargo del diseñador, que como visualizador esta en el deber de conocer a profundidad la construcción elemental de las formas visuales, de modo que pueda contar con varias opciones en la composición.

Los elementos de la comunicación visual son: punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, escala, dimensión, movimiento.

El punto es la unidad más simple de la comunicación visual, tiene la capacidad de atraer la atención del ojo, y mientras mayor sea su número y su yuxtaposición crea la ilusión de tono o color, en este hecho visual se basan los medios mecánicos para la reproducción de cualquier tono continuo.

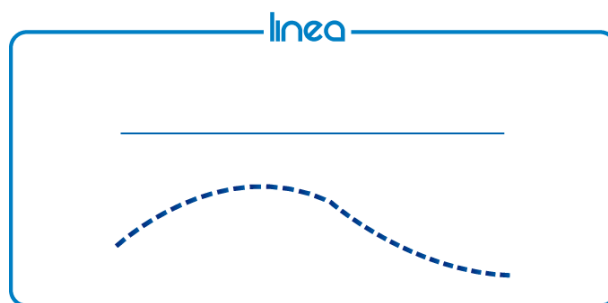


**Gráfico No.2:** El punto

**Elaborado por:** Marlene Vizuite

**Fuente:** Sintaxis de la Imagen

La línea es una cadena de puntos próximos entre sí que provocan la sensación de direccionalidad ya que no es estática, por lo que también puede definirse como un punto en movimiento o como la historia del movimiento de un punto.



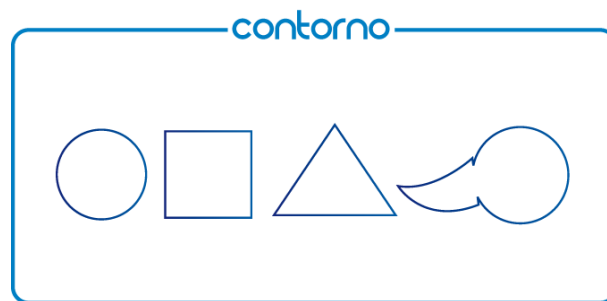
**Gráfico No.3:** La línea

**Elaborado por:** Marlene Vizuite

**Fuente:** Sintaxis de la Imagen

La línea es empleada como el instrumento esencial de la previsualización, de aquello que todavía existe solamente en la imaginación, es útil para el proceso visual, posee siempre una dirección y un propósito, en si la línea expresa la intención del diseñador, sus sentimientos, emociones y, lo que es más importante, su visión.

El contorno es descrito por la línea, en la terminología de las artes visuales la línea articula la complejidad del contorno. Hay tres contornos básicos; el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero, cada uno con su carácter y rasgos únicos, aportados de las percepciones psicológicas y fisiológicas del ser humano, por ejemplo: “al cuadrado se asocian significados de torpeza, honestidad, rectitud y esmero; al triángulo, la acción, el conflicto y la tensión; al círculo, la infinitud, la calidez y la protección.” (Dondis, 1992, p. 38)

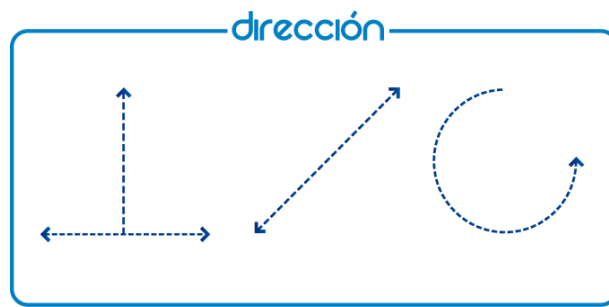


**Gráfico No.4:** El contorno

**Elaborado por:** Marlene Vizuite

**Fuente:** Sintaxis de la Imagen

La dirección visual tiene un fuerte significado asociativo y es una herramienta valiosa para la confección de mensajes visuales. La dirección esta expresada por los contornos básicos de la siguiente manera: el cuadrado expresa la dirección horizontal-vertical y constituye una referencia al bienestar del hombre así como la estabilidad en cuestiones visuales; el triángulo indica la dirección diagonal y tiene referencia directa con la idea de estabilidad, tiene una formulación visual mas provocadora; y el círculo expresa la dirección curva que tiene significados a la repetición y el calor. Todas las fuerzas direccionales son muy importantes para la intención compositiva dirigida a un efecto y un significado finales.

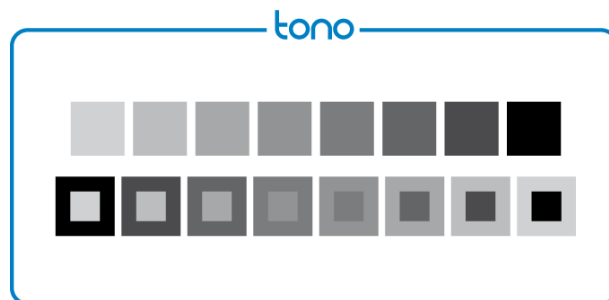


**Gráfico No.5:** La dirección

**Elaborado por:** Marlene Vizuite

**Fuente:** Sintaxis de la Imagen

El tono tiene su origen en la intensidad de la oscuridad o claridad del objeto visto, es decir, depende de las variaciones de luz. El tono constituye el medio con el que se distingue ópticamente la información visual del entorno y existe múltiples gradaciones sutiles que se ven limitadas en los medios humanos para la reproducción de la naturaleza tanto en el arte o como en el cine.



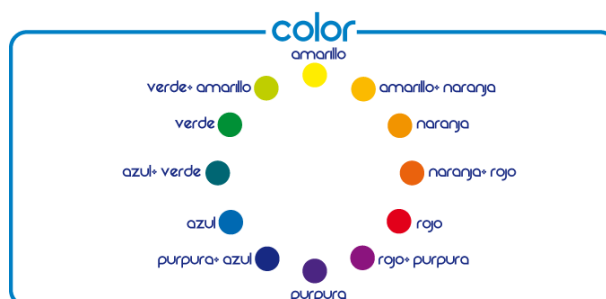
**Gráfico No.6:** El tono

**Elaborado por:** Marlene Vizuite

**Fuente:** Sintaxis de la Imagen

El tono es uno de los mejores instrumentos con que cuenta el visualizador para indicar y expresar la dimensión, que con ayuda de la perspectiva es el método de producir muchos efectos visuales especiales del entorno natural. La dimensión utiliza muchos trucos para representar la distancia, la masa, el punto de vista, el punto de fuga, la línea del horizonte, el nivel del ojo, etc.

Otro elemento importante es el color, ese mundo cromático real que tiene una afinidad más intensa con las emociones del ser humano, ya que cada color tiene numerosos significados asociativos y simbólicos. En realidad, el color está cargado de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes que se tiene en común, por ello, el color ofrece un enorme vocabulario de gran utilidad en la alfabetidad visual, se dice al mundo muchas cosas cuando se elige un color.



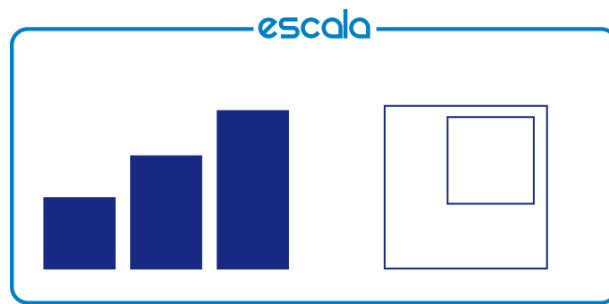
**Gráfico No.7:** El color

**Elaborado por:** Marlene Vizuite

**Fuente:** Sintaxis de la Imagen

La textura es el elemento visual que sirve como experiencia sensitiva y enriquecedora porque puede ser apreciado y reconocido ya sea mediante el tacto o la vista, o mediante ambos sentidos. La textura está relacionada con la composición de una sustancia a través de variaciones diminutas en la superficie del material pero a pesar de eso la textura no sólo se falsea de un modo muy convincente en materiales palpables sino que también mucho de lo que se ve está pintado, fotografiado, filmado convincentemente, exponiendo una textura que no está realmente allí, jugando con los sentidos.

Todos los elementos visuales tienen capacidad para modificar y definirse unos a otros. Este proceso es llamado escala, ésta puede darse por el tamaño o por relaciones con el campo visual o el entorno, es muy importante lo que se coloca junto al objeto visual o el marco en que éste está colocado.



**Gráfico No.8:** La escala

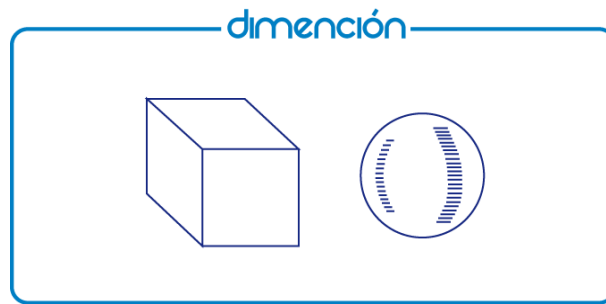
**Elaborado por:** Marlene Vizuite

**Fuente:** Sintaxis de la Imagen

Existen algunas fórmulas sobre las que se basa una escala; una de ellas es la sección áurea de los griegos. Se obtiene dividiendo un cuadro y usando la diagonal de una de sus mitades como radio para ampliar las dimensiones del mismo convirtiéndose en un rectángulo áureo. Se llega a la proporción  $a:b = c:a$ .

Otra fórmula más contemporánea es la ideada por el fallecido arquitecto francés Le Corbusier. La base de todo su sistema, es el tamaño del hombre, y sobre esta proporción establece una altura media de techo, una puerta media, una ventana media, etc.

La dimensión o representación volumétrica es un elemento importante en la comunicación visual bidimensional y depende de la ilusión, que se refuerza de la técnica de la perspectiva producida por el juego tonal del clarooscuro, a base de luces y sombras. La perspectiva tiene la intención de producir una sensación de realidad, pero en ninguna de las representaciones bidimensionales de la realidad, sean dibujos, pinturas, fotografías, películas o emisiones de televisión, existe un volumen real; éste sólo está implícito.

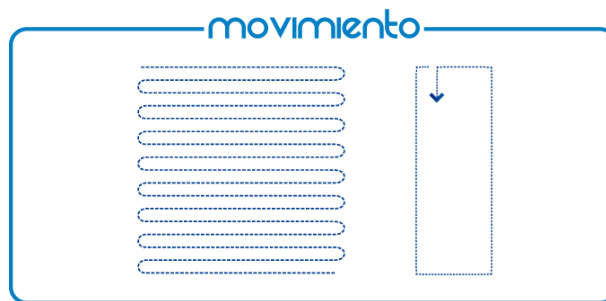


**Gráfico No.9:** La dimensión

**Elaborado por:** Marlene Vizuite

**Fuente:** Sintaxis de la Imagen

Tanto el elemento visual de movimiento, como el de la dimensión, están presentes en el modo visual con mucha frecuencia, pero el movimiento siempre está presente en la experiencia humana, es un componente visual dinámico.



**Gráfico No.10:** El movimiento

**Elaborado por:** Marlene Vizuite

**Fuente:** Sintaxis de la Imagen

Se puede decir que no existe movimiento auténtico, sino que éste es atribuido al ojo del observador en el que se da el fenómeno fisiológico de la persistencia de la visión, que pueden constituir la razón del uso incorrecto de la palabra movimiento con que se describen las tensiones y ritmos compositivos de los datos visuales, cuando lo que se mira es algo fijo e inmóvil aun en el cine.

El conocimiento claro de estos elementos: el punto, la línea, el contorno, la dirección, el tono, el color, la textura, la escala, la dimensión y el movimiento, ayudaran a la elaboración del paseo virtual tema de este proyecto, ya que

ayudaran a transmitir la información de una forma fácil y directa, comprensible sin esfuerzo para cualquiera que los vea.

### **2.2.3. SEMIÓTICA**

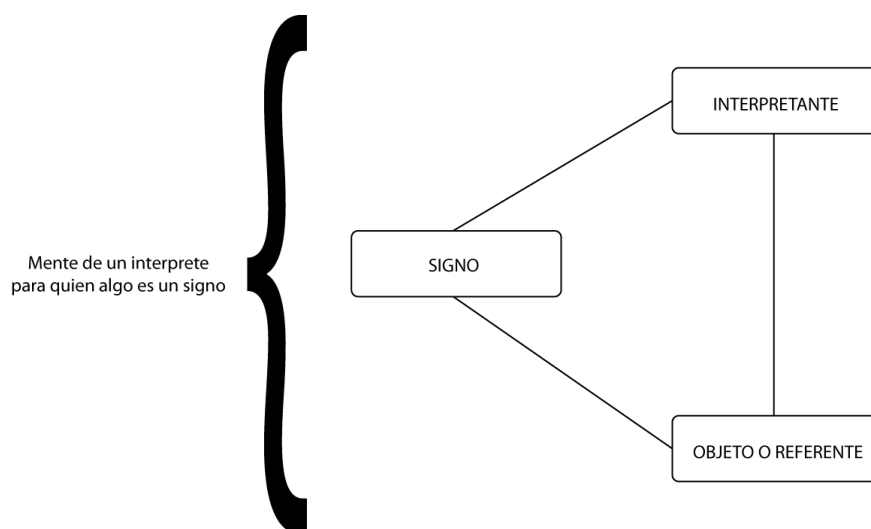
La lectura de los signos es una práctica cotidiana que caracteriza al ser humano y se asocia comúnmente a la semiótica, la misma que se define como “el estudio de modelos estructurales del signo que se centran en la relación entre los componentes del mismo, es esta relación la que permite convertir las señales, cualesquiera que sea la forma en que aparezcan, en un mensaje que se puede comprender”. (Crow, p.15, 2000)

Hay tres áreas principales dentro de la semiótica: los signos propiamente dichos, la forma en que se organizan en sistemas, y el contexto en que aparecen.

“El signo es una cosa que representa a otra ante alguien en alguno de sus aspectos. Se dirige a alguien, esto es crea en la mente de esa persona un signo equivalente o quizás un signo más desarrollado. Al signo que se crea lo llamo interpretante del primer signo. El signo representa algo, su objeto”. (Crow, p.25, 2000)

Pierce proyecta al signo como algo general, triádico y pragmático. En la significación cooperan tres instancias: el objeto (que se pretende representar), el signo (que lo representa) y el interpretante (que lo interpreta). El interpretante es, a la vez, una norma social o un hábito colectivo institucionalizado y la determinación aquí y ahora de una mente que interioriza esta norma.

Dentro de la comunicación se puede observar un signo producido por un emisor, interpretado luego por un receptor. Su estudio combinará producción e interpretación de un mismo signo.



**Gráfico No.11:** El signo

Hay que destacar que en el acto de comunicación, definido como un par (signo producido / signo interpretado), tanto el productor como el intérprete hacen referencia a la misma relación de naturaleza institucional que liga al signo con su objeto. El productor lo utiliza como algo ya institucionalizado que le permite elegir una cosa (el signo) y presentarla como el sustituto de otra cosa ausente (el objeto), con la garantía (en el interior de su comunidad) de que un intérprete eventual que comparta su cultura tendrá la posibilidad de poner en funcionamiento la relación empleada en el otro sentido. La comunicación sólo se logra cuando el objeto del que habla el productor es el mismo que imagina el intérprete.

Para entender cómo se extrae el significado de un signo es necesario comprender la estructura de los signos, para lo cual se los categorizó en términos relacionados dentro de las estructuras que son las siguientes:

**Icono:** Es similar al signo, podría describirse como un signo icónico, ya que se parece físicamente a lo que representa.

**Índice:** En esta categoría existe una relación directa entre el signo y el objeto.

**Símbolo:** Este signo no presenta una conexión lógica entre el signo y su significado, es necesario que la persona que los percibe sepa con antelación la relación entre el signo y su significado.

Muchos se han interesado en el estudio de la semiótica, uno de ellos es Pierce que consideraba a la semiótica ante todo una lógica, sin embargo, su propósito apunta a aprehender la totalidad de los procesos comprometidos en el establecimiento de las significaciones, en este punto interfiere la semiosis como un elemento diferenciador en la lectura sígnica, pues se presenta como un privilegio del pensamiento humano y permite que la semiótica pueda definirse como un fenómeno social regulado por comportamientos culturales ya que la semiosis es la capacidad humana de unir un signo con otro, construye el ámbito interpretativo, que permite hablar de usos sociales al momento de leer un signo.

#### **2.2.4. EL DISEÑO GRÁFICO**

La comunicación visual se liga íntimamente al diseño gráfico, la palabra gráfico es la vinculación y relación con la producción de objetos visuales, destinados a comunicar mensajes específicos, la explicación de Frascara ayuda a comprender esta relación: “el diseño gráfico visto como una actividad, es la acción de concebir; programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados”. (2010)

El Diseño Gráfico es una disciplina que hace posible la comunicación visual con el propósito de informar sobre hechos, ideas y valores útiles al hombre mediante una actividad proyectual en la cual se procesan, sintetizan y expresan factores sociales, culturales, perceptivos, estéticos, tecnológicos y ambientales.

Algunos autores se han preocupado por realizar un análisis e investigación que permita definir el diseño gráfico, aquí se presentan dos definiciones que explican

claramente esta disciplina a la cual se le acuño el nombre de diseño gráfico propiamente dicho en 1922.

Roberto Tórtola presenta una clara definición de diseño gráfico donde se especifica la importancia de la forma y el contenido al momento de transmitir un mensaje, cuyo fin es resolver una necesidad, para lo cual es indispensable la planificación.

El diseño es el proceso lógico que resuelve un conjunto de necesidades humanas en un marco racional económico y cultural determinado; y que mediante metodología tienden a la optimización de las soluciones de acuerdo con la disponibilidad de recursos, lo que nos conduce a la modificación de la realidad en función del hombre.

En un sentido amplio, el término "diseño" significa lo mismo que "planificación"; la previsión mental de una combinación de medios para alcanzar un fin o un conjunto de fines. En este contexto, el fin debe definirse más exactamente como una modificación del medio ambiente físico y el diseño, como la creación de la forma de la ciudad y del campo. La forma es un continente que presupone un contenido. El contenido de la "forma ambiental" sólo puede ser la vida de los hombres en la sociedad que vive en este medio ambiente. (Tórtola, 2007, p.5-6)

Por otro lado Richard Hollis define al diseño grafico como “el oficio de construir y seleccionar signos y colocarlos adecuadamente en una superficie con el fin de transmitir una idea.” (Newark, 2007, p. 4)

Con esta definición se puede decir que el diseño grafico está relacionado al vocablo alemán *gestaltung* o a la *gestalt*, que significa moldear, y dar forma al material, es decir, buscar la manera más clara de transmitir un mensaje mediante el uso de signos correctos.

Otra definición interesante que se da sobre el diseño grafico viene de la mano de Paul Rand que dice: “En último término, el diseño grafico negocia con el espectador-usuario; y puesto que el objetivo del diseñador es persuadir, o como mínimo comunicar, se deduce que los asuntos a los que se enfrenta el diseñador tienen dos caras: anticiparse a las reacciones del espectador-usuario y satisfacer sus propias necesidades estéticas.” (Newark, 2007, p. 4)

Es necesario que el diseñador se inserte en el campo de la investigación de tal forma que pueda conocer el mundo perceptivo del hombre para generar comunicación que se inserte en el ambiente simbólico, con el cual el individuo convive cotidianamente, nutriéndose de él para poder anticiparse con el diseño a su reacción.

#### **2.2.5. RESPONSABILIDAD SOCIAL DEL DISEÑO GRÁFICO**

Hoy en día es importante detenerse a realizar una profunda reflexión sobre el papel de los diseñadores dentro de la globalización, como parte del poder de las multinacionales, pero sobre todo acerca de su responsabilidad con la sociedad.

El diseñador gráfico debería poner sus habilidades y conocimientos al servicio de la publicidad es decir de la persuasión, ya que la crisis ambiental, social y cultural demanda de la atención de todo diseñador, de su experiencia y ayuda para comunicar sobre estos temas de gran importancia, tal como lo manifiesta el diseñador británico Jock Kinneir:

Los diseñadores orientados en esta dirección están menos preocupados por la persuasión y más por la información, menos por la categoría económica y más por la fisiología, menos por el gusto y mas por la eficiencia, menos por la moda y mas por la comodidad. Están interesados en ayudar a la gente a encontrar su camino, en comprender lo que necesitan, en entender nuevos procesos y en usar los instrumentos y las maquinas más fácilmente. (Pelta, 2003, p. 71)

Es importante que el diseñador adopte y comprenda los contextos culturales donde se desempeña de manera que pueda comunicar eficazmente, con tal fin los diseñadores deberían estar atentos no solo al contenido de su trabajo, sino también a la forma que éste toma, buscando además canales de comunicación y expresión que sean abiertos y accesibles. Las formas de la comunicación visual son portadoras de valores sociales, es decir imágenes que tienen influencia en los espectadores porque originan y sostienen ideas, expresiones culturales creadas para influir en las aspiraciones y los deseos de los demás, la responsabilidad puesta en las manos del diseñador no es solo transmitir información, sino también ideas.

Crear una pieza de diseño como una entidad funcional, como un objeto en sí mismo, es un acto político y social que el diseñador lleva a cabo, por eso es importante evitar el derroche no solo de materia sino también de información, porque actualmente se tiende a llenarlo todo de contenido, sin tomar en cuenta si aporta a una experiencia valiosa o solo contribuye a una contaminación semiótica, Jhon Tackara expresa lo siguiente: “Nos hemos de preguntar si quizá no descubriremos el poder de la palabra bien escogida, de sonidos sencillos, para provocar efectos fructíferos en la imaginación o para evocar respuestas emocionales”. (Pelta, 2003, p. 79)

En si lo que el diseñador debe combinar en cada proyecto a su cargo es funcionalidad y humanismo.

Hoy más que nunca es necesario que los diseñadores comprendan su responsabilidad como autores y traductores del lenguaje simbólico del mundo, poniendo fin a la ruptura de las imágenes con su significado final, es indispensable que el diseñador actúe con inteligencia, integridad y sabiduría frente a este cambio.

Con la globalización se adoptó una actitud de “piensa global, actúa local”, lo que implica tener una relación cuidadosa con el medio ambiente, la economía y con la sociedad.

Pensar en los soportes y recursos que se utilizan dentro del diseño, es una forma de preocupación por el medio ambiente y ha sido un tema central en varios congresos como por ejemplo “The Power of Design”, en éste también se analizó la tarea del diseñador en relación con la economía, puesto que los diseñadores entienden que para crear un mundo más humano tienen que ayudar en una nueva economía en la que sobresalgan productos de verdadera necesidad en los usuarios. Por todo lo expuesto se muestra una postura comprometida en servir mejor a la sociedad, es la preocupación central en el discurso actual del diseño.

#### **2.2.6. GESTIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO.**

Hoy en día, el diseño gráfico es considerado dentro de las decisiones importantes en una empresa, demuestra como esta disciplina está en crecimiento, a la par con este mundo globalizado.

El diseño, principalmente, está al servicio de la empresa y del cliente, buscando responder, a las necesidades y requerimientos de los mismos en el tema de diseño gráfico.

“El diseño gráfico puede ayudar a las empresas a lograr sus objetivos estratégicos aportando diferenciación, concepto de producto o servicio, coherencia y eficacia en la comunicación y en la imagen, además de colaborar a la solución de los malos hábitos y rutinas que inevitablemente se generan en todo lugar de trabajo”. (Ponce, 2012)

La gestión del diseño gráfico requiere el desarrollo de varias disciplinas entre las que están: la administración de recursos (humanos y tecnológicos), presupuesto, planificación, reuniones de trabajo, presentación del proyecto, gestión productiva,

control de calidad, control de producción, desarrollo de actividades de supervisión de los procesos productivos y finalmente actividades creativas que son básicamente las etapas dedicadas a la investigación (análisis y síntesis de la información existente), proceso de creación del concepto, desarrollo de alternativas de solución y comunicación del diseño seleccionado, respecto al tema Torsten Dahlin comenta:

“La gestión de diseño lucha por crear entendimiento y conciencia entre el personal de todos los niveles cuyas acciones, aunque sea en la mas mínima decisión, son el núcleo de la gestión de diseño.

La gestión de diseño funciona en todos los lugares y situaciones en las cuales la organización, a través de su estructura, productos y empleados, toma decisiones sobre experiencias de consumidor y calidad de sus productos”. (Torsten, 1998, p.58)

El cambio y la rapidez de la vida actual, más las nuevas tecnologías han aportado para que se tomen nuevas decisiones y se creen otras necesidades, por lo mismo, el diseño debe enfocar sus esfuerzos en demostrar que al utilizar la Gestión del Diseño Gráfico como recurso, el resultado será óptimo y aportará diferencia e identidad propia respecto a la competencia, son habilidades imprescindibles para conseguir la competitividad en un mercado cada vez más globalizado. El diseño debe estar desde el inicio hasta el resultado final.

#### **2.2.7. DISEÑO EDITORIAL**

Desde el Renacimiento hasta la actualidad muchos han sido los avances en el tema editorial, comenzando por los libros manuscritos producidos por famosos copistas, la limitación de su reproducción ocasionaba que solo algunos pocos los pudieran adquirir. Con la invención de la imprenta el libro se convirtió en el mayor difusor de la cultura. Hoy no es el único difusor de cultura y está inmerso en una sociedad visual donde los medios audiovisuales, lo superan en velocidad de transmisión, inmerso en este contexto los productos editoriales deben

desarrollar su imagen para no perder su importancia y quedar relegado.

Todo diseño editorial es un proceso comunicativo, posee cierta intencionalidad ya que se planea con anterioridad a qué grupo social específico va a ser dirigido, ya que no es lo mismo diseñar para niños que para un grupo más profesional como serían los empresarios.

Como definición del diseño editorial Sonia Aguirre expone: “El diseño editorial es la organización formal y espacial de la información, compuesta de texto, imágenes, esquemas, elementos que ayudan de navegación, elementos decorativos, espacios en blanco en el plano bidimensional de la página.” (Aguirre, 2003, p.4)

#### **2.2.7.1. Elementos del Diseño Editorial**

Hay muchos aspectos o elementos que se deben tomar en cuenta para la diagramación de un libro, que no es otra cosa que la organización del contenido sin dejar de lado los valores estéticos y retóricos del mismo.

Además se debe tomar en cuenta los siguientes aspectos dentro de un diseño editorial:

- “El género editorial al que pertenece la publicación.
- El tipo de público al que va dirigido.
- La voz editorial del emisor y la imagen de la corporación o institución que representa.
- Los factores geométricos, estéticos y compositivos.
- Los factores tipográficos y ortográficos.

Los factores técnicos de producción y reproducción.” (Aguirre, 2003, p.5)

Para tener un mejor diseño es necesario conocer los siguientes elementos:

##### **2.2.7.1.1. Retícula**

Es la estructura que proporciona claridad y funcionalidad en el diseño. Este

sistema de retículas es una división del espacio en pequeñas secciones que permiten ubicar los elementos con los que se cuenta como el texto y las imágenes. Harris Ambrose considera “la retícula constituye los cimientos sobre los que se construye un diseño. Permite que el diseñador organice de un modo efectivo varios elementos de una página. En esencia es el esqueleto o armazón de una página”. (p.6, 2008)

La función de la retícula es doble, en primer lugar limita las posibilidades de elección, ayuda a decidir cómo colocar los elementos en cada una de las páginas. En segundo lugar aporta una unidad al diseño, el uso de la retícula puede dar un aspecto de coherencia a un diseño que contenga materiales distintos.

Se debe considerar que la retícula es adaptable y flexible, ya que la forma de un diseño se realiza en base a su función y al público objetivo para el que es diseñado. Existen distintas formas de utilizar una retícula para aportar dinamismo al diseño como son: crear puntos de atención, combinar proporciones para crear movimiento o establecer una jerarquía.

**Tipos de retículas:** Se puede elegir entre varios tipos de retículas para crear un proyecto y cada retícula es útil para un propósito.

**Retícula Simétrica:** Presenta las páginas como si fueran reflejo la una de la otra, cada bloque de texto es simétrico al bloque de la otra página, al compartir los mismos márgenes se crea equilibrio y armonía, obteniendo un producto más atractivo y coherente.

**Retícula Asimétrica:** Esta retícula permite usar de modo creativo los elementos manteniendo la coherencia pero también el ritmo.

**Retícula Modular:** La retícula se convierte en una serie de bloques que aportan movimiento al diseño tanto horizontal como vertical, sirven para agrupar ciertos elementos de texto o imagen.

**Retícula Compuesta:** Combina las cualidades de las retículas simétricas, asimétricas y modulares para crear un modelo práctico con un grado de flexibilidad manteniendo siempre la coherencia.

#### **2.7.1.2. Legibilidad Tipográfica**

Para un grado óptimo de legibilidad se debe cuidar el contraste entre tipografía y fondo. Otro aspecto que aporta legibilidad es el interlineado, el cual debe adaptarse a la lectura, teniendo en cuenta que la cantidad de palabras promedio no debe superar las diez ni ser inferior de siete, si las líneas son demasiado próximas entre sí perjudican la velocidad de lectura, y si son demasiado alejadas al usuario le costaría encontrar la unión con la línea siguiente.

#### **2.2.7.1.3. Caja Tipográfica**

Es el sector impreso en todas las páginas que dará lugar a cuatro márgenes, el superior, inferior, lateral izquierdo y derecho. La dimensión de los márgenes se establece según criterios de equilibrio del diseño. Se debe tener en cuenta el margen de encuadernación, con el fin de obtener una buena apertura de página. En cuanto a los márgenes superior e inferior deben permitir la ubicación de cabecal, pie de página y número de la misma.

#### **2.2.7.1.4. La Tipografía**

Se denomina tipografía al estudio y clasificación de las diferentes familias o tipos de letras, mientras que la fuente es el juego completo de caracteres en cualquier diseño, su finalidad precisa, es comunicar información por medio de la letra impresa.

En el diseño editorial la tipografía debe ser elegida pensando en la legibilidad, de modo que el receptor no tenga problemas al momento de leer.

#### **2.2.7.1.5. La Imagen**

Como imagen se puede usar ya sea fotografías e ilustraciones, la imagen se la puede presentar de diferentes maneras de acuerdo al diseño planteado.

Al usar fotografías, estas deben ser atractivas para lograr llamar la atención, la fotografía permite mostrar la realidad, por lo tanto debe tener fuerza y sentido, al mismo tiempo se debe cuidar la calidad de la imagen.

La ilustración es una forma de creación de imágenes muy detallistas y laboriosas, son elementos de diseño dibujados o pintados a encargo o como ideas originales. Algunas ideas pueden expresarse a través de ilustraciones permitiendo más creatividad al momento de diseñar.

#### **2.2.7.2. Partes de un libro.**

La estructura de un libro no puede prever todas las diversas tipologías que existen al igual que publicaciones. Por ello es preciso que el diseñador sepa apreciar las características y la problemática de cada proyecto para atender las necesidades de funcionalidad de cada situación.

Jorge de Buen considera que “la mayoría de los libros se compaginan según una serie de reglas, costumbres y convenciones que se observan internacionalmente. A veces se pueden ver algunas ligeras variantes que, por lo general, están destinadas a reducir los costos de producción, como la eliminación de las páginas de cortesía, la supresión de la portadilla, el comienzo de cada capítulo en la página donde termina el anterior, la omisión del colofón; así como otras diferenciaciones que persiguen el fin contrario: distinguir el libro como un artículo suntuoso”. (p.351, 2000)

En el libro se distinguen claramente tres partes: los preliminares, el cuerpo principal del libro y los finales. Cada una de ellas se componen de diversos elementos gráficos que son descritos a continuación:

#### **2.2.7.2.1. Los Preliminares**

Los preliminares del libro comprenden desde la primera página hasta el comienzo del desarrollo formal de la obra.

Antes de diseñar las páginas preliminares ha de definirse la caja, maqueta o retícula que ha de afectar a todo el conjunto. Dentro de los preliminares están las páginas de respeto, portadilla, contraportada, portada, página de créditos, dedicatoria, índice o contenidos y textos de presentación.

#### **2.2.7.2.2. El Cuerpo Principal del Libro**

Cuando la obra se divide en partes, cada una de ellas puede ser presentada por una portadilla en página impar, con la siguiente en blanco. Los elementos más destacables con los siguientes: principio de capítulo, cabecera, numeración de página o folio, citas y notas al pie.

#### **2.2.7.2.3. Los Finales**

Las páginas finales están comprendidas por datos e información adicional que complementa el contenido total del libro, entre estasn están: apéndice, notas, anexos, bibliografía, etc.

### **2.3. MARCO LEGAL**

La realización de la siguiente tesis se halla enmarcada primeramente en el buen vivir planteado en la Constitución de la República del Ecuador en el 2008.

El Art. 16 del Buen Vivir afirma que toda persona tiene derecho a una comunicación libre, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.

Por otra parte este proyecto también se apoya en la libertad de culto, consiste en las relaciones con Dios, esto es, la religión. Si el hombre es libre para muchos

asuntos, lo es también para relacionarse con Dios. La libertad religiosa es una parte importantísima de la libertad humana.

Las normas constitucionales son claras y categóricas, de ellas se desprende que en el Ecuador no puede haber una ley u otra disposición que prive o coarte de la libertad religiosa y de su práctica.

En lo referente a educación, la Constitución del Ecuador en los artículos 28 y 29, garantiza que el aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada, así como la libertad de enseñanza sin ningún tipo de discriminación; los padres tienen el derecho a escoger para sus hijos una educación acorde con sus principios y creencias.

El cumplimiento de las leyes mencionadas anteriormente, viabilizan y apoyan la aplicación de este proyecto en la vida real.

#### **2.4. MARCO ESPACIAL**

El presente proyecto se realizará en Quito, específicamente en el Sur de la ciudad en la Iglesia Evangélica Santísima Trinidad, en los meses de Diciembre del 2012 y Enero del 2013.

## **CAPÍTULO III**

### **3. METODOLOGÍA**

#### **3.1. Proceso de investigación**

##### **3.1.1. Unidad de Análisis**

El universo a investigar lo conforman los niños y maestros de la Escuela Dominical de la Iglesia Evangélica Santísima Trinidad de la ciudad de Quito.

##### **3.1.2. Tipo de Investigación.**

La presente investigación es tipo aplicada y pretende resolver un problema de aplicación inmediata como es la elaboración de material de apoyo didáctico para la Escuela Dominical.

##### **3.1.3. Método**

Este proyecto tiene un carácter descriptivo-explicativo porque se describe el problema de la Escuela Dominical en cuanto a la deficiencia en el material didáctico que usan actualmente y explica sus falencias y como contrarrestarlas.

##### **3.1.3. Técnica**

Para la recopilación de la información se realizará una entrevista al Pastor infantil y se organizará un focus group, con el fin de realizar una validación del material didáctico a diseñar, también se aplicará la observación que permitirá conocer la reacción de maestros y niños frente al nuevo material, así como sus opiniones y sugerencias del mismo.

##### **3.1.4. Instrumento**

El instrumento que se usara para la realización del focus group son los cuestionarios que contendrán preguntas acerca del material didáctico para poder validar la elaboración del nuevo material.

### **3.2. Metodología específica**

Para la construcción del producto gráfico visual se contó con la propuesta metodológica de Bruce Archer que contiene fundamentalmente las etapas analítica, creativa y de ejecución. A su vez estas etapas se subdividen en las siguientes fases:

1. Definición del problema y preparación del programa detallado.
2. Obtener datos relevantes, preparar especificaciones y con base en éstas retroalimentar la fase 1.
3. Análisis y síntesis de los datos para preparar propuestas de diseño.
4. Desarrollo de prototipos.
5. Preparar y ejecutar estudios y experimentos que validen el diseño.
6. Preparar documentos para la producción.

## **CAPÍTULO IV**

### **FUNDAMENTACIÓN DEL PRODUCTO**

#### **4.1. PROBLEMA DEL PRODUCTO**

Los materiales educativos con que pueda contar el maestro en el aula influyen muchísimo en la calidad de la enseñanza que se les da a los niños, además que apoyan y mejoran la labor del maestro.

El material que usa la Escuela Dominical de las Iglesias Evangélicas de Quito, presenta ciertas deficiencias en cuanto a diseño, ya que siendo un material destinado a los niños de diferentes edades carece de color, dinamismo y es poco atractivo. De igual forma, el material que usan los maestros, no presenta una diagramación que les permita guiarse adecuadamente por el contenido de la clase a impartir.

#### **4.2. JUSTIFICACIÓN DEL PRODUCTO**

Tomando en cuenta la importancia de un buen material didáctico dentro de la enseñanza, en este caso de las escrituras bíblicas, se presentó el anhelo de proporcionar a la Escuela Dominical de la Iglesia Evangélica Santísima Trinidad de la ciudad de Quito un material didáctico que ofrezca mayores alternativas a los maestros al momento de impartir sus clases y también despierte un mayor interés en los niños sobre el aprendizaje de las escrituras bíblicas.

La elaboración de este material didáctico es la oportunidad de presentar un trabajo realizado en el país, ya que la mayor parte de material es proporcionado por editores internacionales.

### **4.3. OBJETIVOS DEL PRODUCTO**

#### **4.3.1. Objetivo General**

Proporcionar al maestro y al niño material didáctico que ayude en la enseñanza de las escrituras bíblicas que se imparte en la escuela dominical de la Iglesia Evangélica Santísima Trinidad.

#### **4.3.2. Objetivos Específicos**

- Implementar lo aprendido en cuanto a diseño editorial se refiere.
- Despertar en el niño un mayor interés en el aprendizaje de las escrituras bíblicas.
- Proporcionar al maestro una guía de enseñanza ordenada y sistematizada.

### **4.4. METODOLOGÍA**

La metodología a usar para la elaboración del producto es la propuesta por Bruce Archer, que se divide en tres fases que se especifican a continuación:

**FASE ANALÍTICA:** Problema  
Programación  
Obtener Información

**FASE CREATIVA:** Análisis  
Síntesis  
Desarrollo

**FASE EJECUTIVA:** Comunicación  
Solución

#### **4.4.1. Fase Analítica**

En esta fase se realizó una recopilación de datos referentes a diseño editorial y material didáctico, la información obtenida fue ordenada y evaluada, lo que permitió obtener conocimientos esenciales para el diseño del material didáctico para la escuela dominical, la misma que se estructuró y jerarquizó.

#### 4.4.2. Fase Creativa

Para la elaboración del producto, en este caso del material didáctico, se partió por establecer una retícula que permitiera ordenar la información de una manera dinámica pero sistematizada, así se llegó a la conclusión de utilizar una retícula asimétrica.

El material que usaran como guía los maestros de la escuela contiene la información para impartir las clases de los niños de 3 a 5 años, de 6 a 8 años y de 9 a 11 años, por esta razón se ha utilizado un color diferente para cada edad: amarillo, anaranjado y turquesa, siendo colores que denotan alegría, energía y frescura.

Así también se usa una retícula diferente para cada edad, siendo todas asimétricas, de modo que se les otorga mayor dinamismo al material y una fácil identificación de las edades a los maestros.

| DIOS HIZO LA LUZ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | DIOS HIZO EL CIELO Y LAS NUBES                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | DIOS HIZO EL CIELO Y LAS NUBES                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Génesis 1:5-8</b></p> <p><b>DESARROLLO DE LA CLASE</b></p> <p><b>EXPERIMENTO:</b> Con anticipación recolecte cosas que representen luz: una lámpara, una vela, una linterna, un lámpara y láminas o dibujos del sol, de la luna y de las estrellas. Hable con los niños de estas cosas, invítelos a mirar y tocarlos si es posible. Luego puede preguntarle si saben lo que todas estas cosas tienen en común (Dios las hizo). Después, puede tener una funda plástica grande con algunas cosas adentro (un vaso, un lápiz, un tenedor, etcétera). Una por una los niños se acercarán a tocar, sin mirar lo que hay dentro de la funda. Invítelos a "adivinar" a través de la exposición de los objetos. Cuando todos hayan tratado de adivinar, puede mostrarles las cosas y decirles que es mucho más fácil saber lo que una está tocando cuando se ve. Antes de que Dios hiciera la luz, no se podía ver nada. Si hubieran existido personas en el mundo en ese entonces, hubieran sido muy felices y sabrían para ellas el no poder ver absolutamente nada.</p> <p><b>HISTORIA:</b> De nuevo puede empezar la historia en un lugar bien seguro o lugar los días de los niños con una vanda a porfueles. Para la historia de hoy, se puede colgar una vanda en un lugar oscuro. Sepa la historia que se le cuenta en la biblia y cuando leen la parte que dice, "Y Dios dijo: (Dios la luz) se prende una lámpara (para que los niños vean) en la clase. Los niños sentirán de nuevo la luz en sus ojos y podrán valorar lo que es después de estar en la oscuridad por tanto tiempo. A la mejor nunca van a olvidar que la luz apareció en el mundo justamente cuando Dios así lo dispuso.</p> <p><b>ACTIVIDAD:</b> Cada niño debe colorear la ilustración de su libro de trabajo, sobre la responsabilidad de cuidar la creación de Dios.</p> | <p><b>Génesis 1:6-8</b></p> <p><b>DESARROLLO DE LA CLASE</b></p> <p><b>MANUALIDAD:</b> Con anticipación busque los materiales para hacer un "mapa de la creación". Se hace utilizando cartulina para hacer la "tierra" y otros materiales para los diferentes elementos de la creación. Se puede formar una mesa o una tabla de madera con papel blanco o papel aluminio. Los niños pueden empezar a entender la mesa durante la clase para formar montañas, valles, ríos, etcétera.</p> <p><b>HISTORIA:</b> Busque bastantes láminas de nubes y del cielo. Haga un "collage" (en un pliegue de cartulina pegue varias láminas, no en filas ni columnas sino en forma "libre", montando una tierra sobre la esquina de otra hasta cubrir toda la cartulina). Pregúntele lo que Dios hizo el primer día. Luego ayúdelos a recordar que Dios vio la luz y dijo que era buena, sin embargo no estaba aún satisfecho, pues el mundo estaba incompleto. El segundo día Dios separó las aguas que se estaban agitando y agitando, circularando y circularando. Las aguas de arriba se volvieron nubes y las de abajo se llamaron mares. Puede preguntarle a los niños las cosas que podemos ver en el cielo (aves, estrellas, nubes, aviones, etcétera). Pregunte por qué Dios hizo el cielo antes de la tierra. La razón es que Dios necesitaba un espacio donde colocar los planetas, como la tierra y otros objetos de la creación. El cielo llegó a ser como un "ruido" donde Dios puso la tierra y todo lo que hay en ella.</p> <p><b>NOTA:</b> En vez de utilizar la palabra "bóveda" o "atmósfera" utilice la palabra "techo". Es una idea más comprensible para los niños pequeños.</p> <p><b>ACTIVIDAD:</b> Cada niño debe colorear la ilustración de su libro de trabajo, para hacer las nubes pueden utilizar una copa de algodón pegada en el "agua" de arriba. Mientras están pegando hojuelas sobre las cosas que podemos hacer para cuidar el cielo.</p> | <p><b>Génesis 1:6-8</b></p> <p><b>DESARROLLO DE LA CLASE</b></p> <p><b>MANUALIDAD:</b> Con anticipación busque los materiales para hacer un "mapa de la creación". Se hace utilizando cartulina para hacer la "tierra" y otros materiales para los diferentes elementos de la creación. Se puede formar una mesa o una tabla de madera con papel blanco o papel aluminio. Los niños pueden empezar a entender la mesa durante la clase para formar montañas, valles, ríos, etcétera.</p> <p><b>HISTORIA:</b> Busque bastantes láminas de nubes y del cielo. Haga un "collage" (en un pliegue de cartulina pegue varias láminas, no en filas ni columnas sino en forma "libre", montando una tierra sobre la esquina de otra hasta cubrir toda la cartulina). Pregúntele lo que Dios hizo el primer día. Luego ayúdelos a recordar que Dios vio la luz y dijo que era buena, sin embargo no estaba aún satisfecho, pues el mundo estaba incompleto. El segundo día Dios separó las aguas que se estaban agitando y agitando, circularando y circularando. Las aguas de arriba se volvieron nubes y las de abajo se llamaron mares. Puede preguntarle a los niños las cosas que podemos ver en el cielo (aves, estrellas, nubes, aviones, etcétera). Pregunte por qué Dios hizo el cielo antes de la tierra. La razón es que Dios necesitaba un espacio donde colocar los planetas, como la tierra y otros objetos de la creación. El cielo llegó a ser como un "ruido" donde Dios puso la tierra y todo lo que hay en ella.</p> <p><b>NOTA:</b> En vez de utilizar la palabra "bóveda" o "atmósfera" utilice la palabra "techo". Es una idea más comprensible para los niños pequeños.</p> <p><b>ACTIVIDAD:</b> Cada niño debe colorear la ilustración de su libro de trabajo, para hacer las nubes pueden utilizar una copa de algodón pegada en el "agua" de arriba. Mientras están pegando hojuelas sobre las cosas que podemos hacer para cuidar el cielo.</p> |

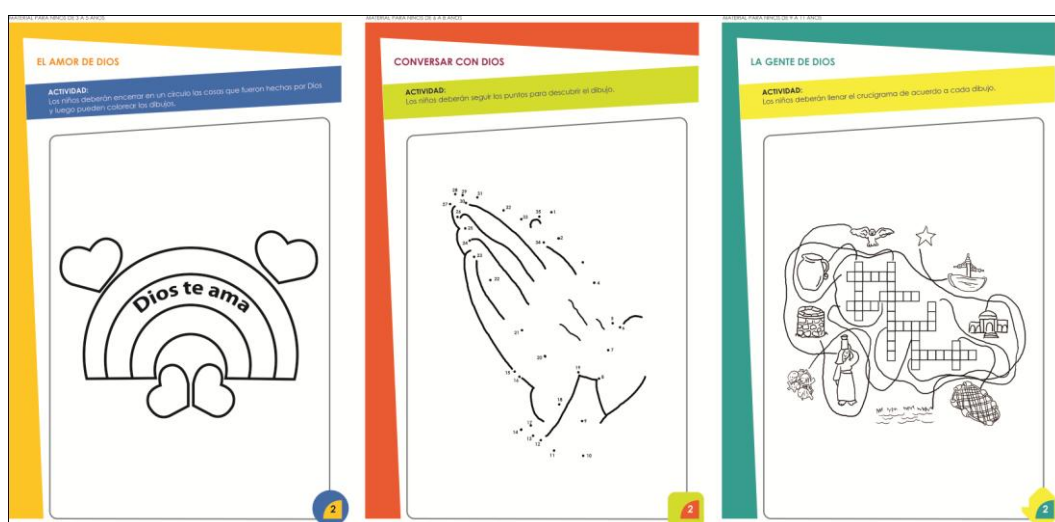
También se ha hecho uso de iconos para palabras claves usadas en toda clase a impartir, como son las siguientes:



**Gráfico No.12: Iconos**

**Elaborado por:** Marlene Vizuite

Para el material destinado a los niños, se sigue usando la asimetría y se diseñó ilustraciones sencillas que expresen la idea principal de la clase impartida, para los más pequeños se usó ilustraciones grandes donde puedan colorear, pegar materiales como algodón, papel, etc., para los más grandes se realizó actividades como crucigramas, criptogramas y cuestionarios.



### **Material Didáctico de Guía para los Maestros**

El material destinado a los maestros, contiene en forma clara como impartir su clase, desde el versículo clave a usar hasta como aplicarlo a la vida diaria, contie-

ne actividades individuales y en grupo que pueden realizar los niños. El material ayuda a los maestros a contar historias de la biblia de manera que los niños puedan comprender claramente la enseñanza.

Los temas a impartir se refieren a la creación por parte de Dios, el nacimiento de Jesús y su obra, el amor de Dios, los amigos de Dios, el pueblo de Dios, la gente de Dios, cada uno está dirigido según la edad de los niños. (Anexo 1)



Anexo 1: Libro de apoyo para maestros

### **Material Didáctico para Niños de 3 a 5 años**

Este material presenta actividades para que los niños puedan colorear, pegar materiales como algodón, palos de madera, papel, etc.

Los temas que se trata en esta clase son acerca de la creación del cielo y el mar, los animales, el hombre y la mujer. También se habla acerca de la historia de Noe y el nacimiento de Jesús, se ensena a los niños a realizar buenas obras tal como lo hizo Jesús. (Anexo 2)



Anexo 2: Libro didáctico para niños de 3 a 5 años

### **Material Didáctico para Niños de 6 a 8 años**

Los niños que asisten a esta clase ya pueden realizar otro tipo de actividades como unir puntos para descubrir la ilustración, unir conceptos, resolver sopas de letras y crucigramas, también se incluyó actividades de colorear y manualidad.

Los temas que aprenden los niños son sobre la vida de Jesús, sus obras y sanidades, su sacrificio por amor, la vida de sus discípulos y de ciertas personas que obedecieron a Dios. (Anexo 3)



Anexo 3: Libro didáctico para niños de 6 a 8 años

### Material Didáctico para Niños de 9 a 11 años

Para los niños de estas edades se presenta actividades de mayor razonamiento como los cuestionarios, criptogramas, crucigramas, sopa de letras, unión de conceptos, etc.

Los niños en esta clase tratan temas como la comisión que Jesús dejó a todos los discípulos, como se extendió la iglesia, los viajes de los discípulos, obras que realizaron otros personajes importantes de la biblia. (Anexo 4)



Anexo 4: Libro didáctico para niños de 9 a 11 años

#### **4.4.3. Fase Ejecutiva**

Una vez diagramado los libros se realizó un focus group tanto con los maestros de la escuela dominical como con los niños de diferentes edades, para realizar una verificación del producto.

En el focus group participaron 6 maestros, 2 por cada clase, sus reacciones y comentarios respecto al material que se les presentó fue favorable, consideraron que los iconos expresaban las ideas correctamente, y que los colores usados eran acorde a las edades de los niños. Los maestros expresaron satisfacción con el orden del contenido ya que les sirve de guía para impartir su clase de una forma clara.

El material también fue presentado a los niños, 9 en total, 3 por cada clase, los cuales acogieron de manera positiva el material, manifestando que les gustaría colorear y realizar las actividades que se presentan.

Los resultados obtenidos en el focus group permiten realizar una validación del producto, ya que funciona según los objetivos planteados.

## **CAPÍTULO V**

### **5.1. CONCLUSIONES**

- El material didáctico que usan las Escuelas Dominicales de las Iglesias Evangélicas de la ciudad de Quito, presenta una deficiencia en cuanto a diseño, lo que ocasiona un desinterés por parte de los niños en el aprendizaje y al ser un material editado en el extranjero no está acorde a la cultura en la que viven los mismos.
- El producto diseñado cumple con su objetivo de ayudar a un mejor aprendizaje a los niños orientados por grupo de edad de la Escuela Dominical de la Iglesia Evangélica Santísima Trinidad.
- El material diseñado para los niños de acuerdo a sus edades, despierta su interés por aprender las escrituras bíblicas.
- El material diseñado para los maestros les ayuda a impartir su clase de una forma ordenada y sistematizada.

## **5.2. RECOMENDACIONES**

- Elaborar un material didáctico para las Escuelas Dominicales de las Iglesias Evangélicas de la ciudad de Quito, el mismo que contenga un diseño que presente el contenido de una forma ordenada pero a la vez llamativa, que incentive a los niños a aprender de las escrituras bíblicas.
- Utilizar el material en la Escuela Dominical de la Iglesia Evangélica Santísima Trinidad y difundir su uso en todas las iglesias de la misma denominación de la ciudad de Quito.
- Usar el material de acuerdo a las edades de los niños y a todo color, no en fotocopias para mantener su interés en las actividades a realizar.
- Recomendar a los maestros tomar como guía la información del material para que mejore su enseñanza de las escrituras bíblicas a los niños.

## BIBLIOGRAFIA

- Aguirre, Sonia. *Diplomado Diseño Editorial UPAEP*, 2003.
- Ambrose, Harris, *Retículas*, Barcelona, Ed. Parramón, 2008.
- Bhaskaran, Lakshmi, *¿Qué es el diseño editorial?*, España, Ed. Roto Visión, 2006.
- Bravo, Jorge, *Hacia una transformación de las Escuelas Dominicales para el proceso de Liberación en América Latina*, Buenos Aires, 1983.
- Buen, Jorge, *Manual de diseño editorial*, México, Ed. Santillana, 2000.
- Cardona, I. *Comunicación efectiva: introducción a la comunicología*. San Juan, P.R.: Editorial Cultural, 1990.
- Crow, David, *No te creas una palabra: Introducción a la semiótica*, Ed. Promopress, 2008.
- Dondis D., *Sintaxis de la Imagen*, Madrid: Ed. Gustavo Gili, 1992.
- Frascara, Jorge, *Diseño Gráfico para la gente*, Buenos Aires, Ed. Infinito, 2004.
- Newark, Quentin, *¿Que es diseño gráfico?: Manual de diseño*, Barcelona: Rotovisión S.A. 2007.
- Pelta, Raquel, *Diseñar Hoy: Temas contemporáneos de diseño grafico*, Ed. PAIDOS, Barcelona. 2003
- Ramos, Carlos. *La Comunicación*. México, Ed. Trillas, 2002
- Tórtola, Roberto, *Metodología del Diseño para Diseñadores Gráficos*. Guatemala, 2007.
- Torsten, Dahlin, *Design Management Journal*, 1998.
- Woolfolk, Anita, *Psicología Educativa*, Ed. Prentice Hall México, 2006.
- García, Milko, La Comunicación en el proceso de diseño, (sin fecha), Revisado el 14 de Julio del 2010, disponible en [http://www.imageandart.com/tutoriales/teoria/proceso\\_disenio/2da\\_parte/index.htm](http://www.imageandart.com/tutoriales/teoria/proceso_disenio/2da_parte/index.htm)
- Ponce, Sergio. Gestion del Disenio, la nueva mirada del Disenio Grafico, sin fecha. Revisado el 27 de Enero del 2012. Disponible en:

<http://sergenio.bligoo.com/content/view/377295/Gestion-del-Diseno-la-nueva-mirada-del-Diseno-Grafico.html>

- Sarabia, Bernabé, Imagen y texto como agua y aceite: la sociedad visualizada (7-02- 2006), Revisado el 13 de julio del 2010, en [http://www.ojosdepapel.com/Index.aspx?article\\_id=2354](http://www.ojosdepapel.com/Index.aspx?article_id=2354)

# ANEXOS

## ANEXO 1: ENTREVISTA

REALIZADA A: Pastor Infantil Edwin Sánchez de la Iglesia Evangélica Santísima Trinidad

FECHA: 12 de diciembre del 2012

### **1. ¿Qué importancia tiene la escuela dominical dentro de la iglesia cristiana?**

Actualmente la escuela dominical es un departamento importante dentro del organismo de la iglesia cristiana, que se basa en Deuteronomio 31:12 que dice “Harás congregar al pueblo, varones y mujeres y niños, y tus extranjeros que estuvieren en tus ciudades, para que oigan y aprendan, y teman a Jehová vuestro Dios, y cuiden de cumplir todas las palabras de esta ley”.

### **2. ¿Cómo ayuda la escuela dominical dentro de la iglesia cristiana?**

La escuela dominical otorga a los maestros de la misma enseñar y formar niños que integran la iglesia del futuro, además es un poderoso recurso para capacitar a los miembros de la iglesia en el conocimiento de Jesucristo, de ahí la importancia que los maestros se preparen convenientemente, y si tiene una guía sería mucho mejor.

### **3. ¿La escuela dominical hace uso de material didáctico que ayude a la enseñanza?**

Actualmente se está usando material editado en el extranjero, que es traducido para Latinoamérica, usamos copias que se reparten a los niños para que realicen las actividades correspondientes a la clase impartida.

### **4. ¿Cuál es su opinión respecto al material didáctico que usan actualmente?**

Bueno es un material que en contenido es muy bueno, pero en presentación le hace falta color, y al ser extranjero trata algunos temas de forma diferente a nuestra cultura.

**5. Que beneficio traería un material didáctico editado en el país para la escuela dominical?**

El beneficio es muy grande y sobre todo si se podría organizar el contenido del mismo de acuerdo a los objetivos de la escuela dominical que son: estimular a cada alumno a recibir a Cristo como su único, suficiente y personal salvador, motivarlos a estudiar, entender, creer y obedecer la Palabra de Dios, ayudarlos a comprender que todos tenemos dones y talentos que debemos usar para Dios.

## ANEXO 2: FOCUS GROUP

REALIZADO A: Maestros y niños de la Escuela Dominical de la Iglesia Evangélica Santísima Trinidad.

FECHA: 15 de enero del 2013

Para la realización del focus group se reunió a niños y maestros de las diferentes edades de 3 a 5 años, de 6 a 8 años y de 9 a 11 años. Se realizó una pequeña presentación de lo que trata la reunión y se procedió a indicar el material a cada maestro para escuchar su opinión.

### FOCUS GROUP CON MAESTROS

**1. ¿Consideran que la información que se presenta en el material didáctico les ayuda a impartir una clase?**

Según lo que pudimos observar y leer, en este material esta todo lo que una clase contiene, el versículo, los objetivos, la historia o dinámica a realizar, realmente es una gran ayuda para nosotros el tener una guía como la que nos presenta.

**2. ¿Cree que los iconos usados expresan la idea correcta?**

Están muy bien, además nos facilita la identificación de los conceptos como la aplicación a la vida diaria, el concepto clave, etc., que son importantes en el momento de dar una clase.

**3. ¿Qué opina sobre los colores usados en el material didáctico?**

Es muy bueno que cada edad tenga un color diferente, ayuda a la fácil identificación del material designado a cada clase, los colores son muy alegres, van con la personalidad de los niños, realmente considero que este material es de gran ayuda para los niños y los maestros.

## **FOCUS GROUP CON LOS NIÑOS**

Los niños pudieron ver el material de acuerdo a su edad con la ayuda de los maestros, pudieron observar los colores y las actividades que contenían.

### **1. ¿Les gusta el color de la portada y las hojas del libro que tienen en sus manos?**

La reacción de los niños fue positiva, les agrado los colores usados, amarillo para los niños de 3 a 5 años, anaranjado para los niños de 6 a 8 años y turquesa para los niños de 9 a 11 años.

Además les llamo la atención la forma de la hoja como dicen ellos, estaban muy alegres.

### **2. ¿Qué les parece las actividades que tiene el libro?**

Los niños de 3 a 5 años manifestaron que les gustaría empezar a pintar los dibujos del libro y que les gustaba mucho.

Los niños de 6 a 8 años manifestaron que además de pintar podrían pegar papel y otros materiales en los dibujos, y que les llama la atención los crucigramas y los laberintos.

Los niños de 9 a 11 años, dijeron que si les gusta las actividades que podrían realizar, que les gustaría trabajar con ese libro.

## **CONCLUSION FOCUS GROUP**

Del focus group realizado con maestros y niños se puede concluir que el material diseñado cumple con los objetivos planteados de ayudar en la enseñanza de las escrituras bíblicas, llama la atención de los niños y es una ayuda a los maestros.