



Proyecto de Integración Curricular

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

Mis amigos invisibles: La fuerza de los tres

Elaboración de un material gráfico didáctico que apoye a la enseñanza de la lectura comprensiva dirigida a niños de 10 años que visitan la Iglesia Cristiana Betesda en Quito.

Nombre:

Alejandra Sarahí Tintín Carabajo

Fecha:

Febrero 2025

Tutor:

Dis. Xavier Jiménez Álvaro, M.D.

Agradecimientos

En primer lugar, agradezco a Dios, mi guía constante durante todo este proceso. Su sabiduría infinita y su amor incondicional me han dado la fortaleza necesaria para superar cada reto en este camino. En los momentos de duda y cansancio, siempre encontré en Él la inspiración y el aliento para seguir adelante. Este logro es, sin lugar a dudas, un reflejo de su gracia, y le dedico esta victoria con todo mi corazón.

De manera especial, expreso mi gratitud hacia mi familia, mi pilar fundamental. A mis padres, Daniel Tintín y Rosario Carabajo, y a mi nany Martha Valencia, quiénes me han acompañado en cada paso con su amor incondicional y su inquebrantable confianza en mí.

A mis queridos hermanos, Katherine Tintín y Steven Tintín, y a mis cuñados, José Calvo y María Belén Ortiz, así como a mi hermosa sobrina Emiliana Calvo, gracias por comprender mis momentos de estrés y por brindarme palabras de aliento cuando más las necesitaba. A mis tíos, Dino Tintín, Jimmy Tintín y Rodolfo Carabajo, y a mis tías, Cecilia Molina, Lizzette Pazmiño, además de mi prima Fernanda Inga, cuyo apoyo económico y confianza fueron fundamentales para alcanzar este logro. Su amor y sacrificio son la base de este triunfo, y les estaré eternamente agradecida.

A mi Iglesia, destinataria de este proyecto, mi más profundo agradecimiento. Gracias por enseñarme, por darme la oportunidad de servir a los niños y por motivar tanto a maestros como a padres de familia a fortalecer la vida espiritual de las nuevas generaciones. A mis pastores, Jorge Cornejo y Lissette Campaña, agradezco su guía, cuidado y dedicación hacia nosotros, y a la maestra Sandra Valderrama, por estar siempre dispuesta a brindarme su apoyo incondicional.

Extiendo también mi gratitud a mi mentor de tesis Xavier Jiménez, por las horas dedicadas a revisar mis avances y por las valiosas correcciones y comentarios constructivos. Su paciencia y profesionalismo fueron clave para mejorar en cada etapa de este trabajo. Asimismo, agradezco a mi equipo de trabajo en Dathaplus, por darme la oportunidad de combinar mis responsabilidades laborales con mis metas educativas.

Finalmente, quiero expresar mi gratitud a todas aquellas personas que, aunque no estuvieron directamente involucradas en este proyecto, hicieron la diferencia con pequeños gestos de apoyo. A mis amigos del Ejército de Dios, a los maestros y maestras de Betesda Kids, a mis compañeros de colegio y familiares que han dejado una huella en mi vida, y a todos los que me ofrecieron palabras de aliento o una mano amiga en momentos importantes.

Resumen

El presente proyecto de titulación tiene como objetivo la elaboración de un material gráfico didáctico que apoye a la enseñanza de la lectura comprensiva en niños de 10 años que asisten a la Iglesia Cristiana Betesda en Quito, utilizando una metodología de enseñanza de lectura fácil. El diseño del material busca proporcionar una herramienta accesible e inclusiva que facilite la comprensión de textos bíblicos a través de un enfoque pedagógico que tenga en cuenta las inteligencias múltiples, promoviendo así un aprendizaje integral y participativo.

El enfoque metodológico se basa en la teoría de inteligencias múltiples de Howard Gardner, que contempla diversas formas de aprendizaje, tales como las habilidades motrices, el teatro, la música, la narrativa y las artes visuales. A través de estas inteligencias, se busca que los niños no solo comprendan el contenido bíblico, sino que también puedan interactuar con él de manera activa, utilizando diferentes formas de expresión para reforzar su aprendizaje.

Para el desarrollo de este material gráfico, se ha tomado como base el libro “Mis amigos invisibles: La fuerza de los tres”, un cuento infantil diseñado para transmitir conceptos cristianos abstractos, como la Trinidad. A través de cinco capítulos, cada uno con una temática cristiana específica, los niños aprenderán sobre temas como la fe, la oración y la resolución de problemas mediante la ayuda divina, representada por la Trinidad. Este enfoque busca lograr que los niños comprendan el concepto de los “amigos invisibles” que los acompañan en su vida diaria.

El proyecto también aborda el desafío de representar conceptos abstractos de la Biblia de manera visual. Para ello, se han utilizado ilustraciones modernas, entendibles y creativas que reflejan la esencia de los principios cristianos, evitando un enfoque demasiado literal y apelando a la imaginación y reflexión de los niños. Estas ilustraciones se combinan con una tipografía amigable y fácil de leer, diseñada específicamente para el público infantil, lo que facilita la comprensión del contenido.

Además, se ha considerado la importancia de incorporar elementos de ingeniería en papel, como mecanismos pop-up, para hacer más atractiva la experiencia de aprendizaje. Estos mecanismos tienen como objetivo sorprender y captar la atención de los niños, lo que puede generar un mayor interés en los contenidos del material y hacer más dinámico el proceso de aprendizaje. Las ilustraciones y las actividades interactivas buscan mantener el interés de los niños y facilitar una enseñanza más efectiva y divertida.

Índice de contenidos

Agradecimientos.....	2
Resumen.....	3
Índice de figuras y tablas.....	5
a. Antecedentes.....	7
b. Hipótesis de trabajo	14
c. Objetivos	15
1. DESCRIPCIÓN DEL CASO Y DIAGNÓSTICO.....	16
1.1 Presentación del caso	17
1.2 Diagnóstico del caso	18
1.3 Caracterización del usuario	23
1.4 Análisis tipológico.....	25
1.5 Definición del problema gráfico.....	30
1.6 Requerimientos del proyecto	34
2. DESARROLLO.....	38
2.1 Generación de la Idea (concepto).....	39
2.2 Exploración de la forma (estilo)	45
2.3 Evaluación del concepto y estilo gráfico	51
2.4 Desarrollo del prototipo	54
2.5 Detalles técnicos y de producción	66
2.6 Evaluación de la propuesta.....	73
Referencias	80
Anexos.....	82

Índice de figuras y tablas

Figura 1 Resultados de la evaluación Ser Estudiante 2023.....	7
Figura 2 Resultados del Cuarto Estudio Regional Comparativo y Explicativo.....	7
Figura 3 Pobreza de aprendizaje en Argentina y países seleccionados.....	8
Figura 4 Principales problemas del país.....	10
Figura 5 Programa Aprendo Leyendo.....	11
Figura 6 Política Nacional del Ministerio de Cultura y Patrimonio.....	11
Figura 7 Árbol de problemas.....	13
Figura 8 Iglesia Cristiana Betesda Central.....	15
Figura 9 Evaluación de observación.....	17
Figura 10 Actividad de inteligencias múltiples.....	19
Figura 11 Actividad de inteligencias múltiples.....	20
Figura 12 Actividad de inteligencias múltiples.....	21
Figura 13 Pequeño folleto.....	22
Figura 14 Mapa de empatía de los Niños de 10 años.....	23
Figura 15 Mapa de empatía de los maestros de la escuela Dominical.....	23
Figura 16 Plataforma Smile and Learn.....	25
Figura 17 Plataforma Smile and Learn - Aprendizaje bilingüe.....	25
Figura 18 Plataforma Smile and Learn - Necesidades educativas especiales.....	26
Figura 19 Plataforma Smile and Learn - Análisis del progreso.....	26
Figura 20 Salmo 23 Manualidad.....	27
Figura 21 Salmo 23 Manualidad - Instructivo.....	28
Figura 22 Salmo 23 Manualidad - Impresión.....	28
Figura 23 Lección Semana Santa Para Niños.....	29
Figura 24 Lección Semana Santa Para Niños - Video instructivo.....	29
Figura 25 Lección Semana Santa Para Niños - Impresión.....	30
Figura 26 Biblia para todos los niños.....	31
Figura 27 Lección Semana Santa Para Niños - Impresión.....	32
Figura 28 Programa Aprendo Leyendo.....	33
Figura 29 Plataforma Smile and Learn.....	34
Figura 30 Boceto del Twister cristiano.....	37
Figura 31 Boceto del Twister cristiano.....	38
Figura 32 Boceto del Juego de mesa.....	39
Figura 33 Boceto del Juego de mesa.....	39
Figura 34 Boceto de la Metáfora para el Cuento infantil.....	40
Figura 35 Boceto de la Metáfora para el Cuento infantil.....	41
Figura 36 Aplicación Tinybop.....	42
Figura 37 Libro You can pick one up.....	43
Figura 38 Boceto del estilo cartoon simplificado.....	43
Figura 39 Ejemplos de rayuelas.....	44
Figura 40 Juego de mesa Diamant.....	44
Figura 41 Agencia Red Pepper.....	45
Figura 42 Boceto del estilo visual aventuras retro.....	46
Figura 43 Ilustración "We are different".....	46
Figura 44 Técnica Pop Up ingeniería de papel.....	47
Figura 45 Boceto del estilo visual aventuras retro.....	48
Figura 46 Distribución de la historia.....	53
Figura 47 Ilustración del personaje principal.....	55
Figura 48 Ilustración de Dios "La Trinidad".....	56
Figura 49 Ilustración de Jesús "La Trinidad".....	56
Figura 50 Ilustración del Espíritu Santo "La Trinidad".....	57
Figura 51 Ilustración de la Biblia.....	57
Figura 52 Cromática del cuento.....	58
Figura 53 Tipografía Paper Crown y Holidays Homework.....	59
Figura 54 Tipografía Sofia Pro.....	60
Figura 55 Reticula del libro.....	60
Figura 56 Reticula del Manual.....	60
Figura 57 Mecanismo Pop up - Discos giratorios.....	62
Figura 58 Mecanismo Pop up - Elementos movibles.....	63
Figura 59 Detalles técnicos del cuento.....	64
Figura 60 Optimización para impresión de la portada y hojas internas.....	65
Figura 61 Mecanismos pop ups.....	66
Figura 62 Optimización para impresión para Mecanismos pop ups.....	67
Figura 63 Libro impreso - Capítulo 1 parte A.....	71
Figura 64 Libro impreso - Capítulo 1 parte B.....	71
Figura 65 Libro impreso - Actividades de inteligencia múltiple.....	72
Figura 66 Manual Impreso.....	72
Figura 67 Nivel Literal - Capítulo 1 del libro.....	74
Figura 68 Nivel Inferencial - Lectura del versículo.....	74
Figura 69 Nivel Crítico creativa - Actividades de Inteligencia múltiple.....	75



Introducción

Antecedentes

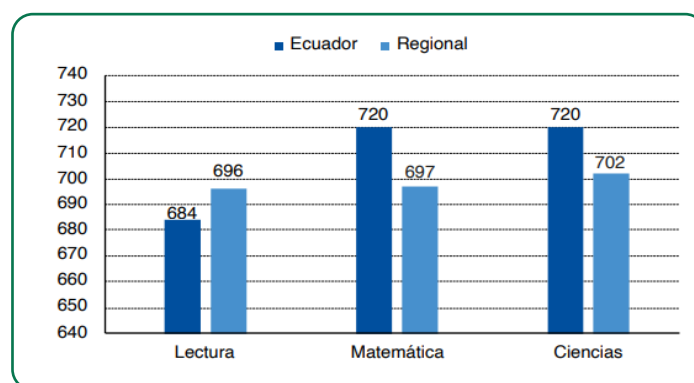
En los últimos diez años, la educación básica primaria en Ecuador ha enfrentado significativas dificultades, particularmente en la asignatura de Lengua y Literatura. Según la Prueba Ser Estudiante (2023), se evidenció que 7 de cada 10 estudiantes de séptimo grado de básica no alcanzaron el nivel mínimo de competencia en Lengua y Literatura, al igual que en Matemática (ver Figura 1). Este hallazgo se correlaciona con los resultados del Cuarto Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE) de 2021-2022, el cual reporta que, en Ecuador, el 26 % de los estudiantes de séptimo de básica se ubican en el Nivel I en comprensión lectora, superando en 2.7 puntos porcentuales la media regional, establecida en 23.3 % (ver Figura 2). Este porcentaje refleja un desempeño limitado en comparación con otras materias evaluadas en el mismo estudio.

Figura 1
Resultados de la evaluación Ser Estudiante 2023



Nota. El gráfico representa los resultados de la evaluación Prueba Ser Estudiante, donde se identifica la falencia en los estudiantes de 7.º de EGB. Tomado de *Ser Estudiante, Instituto Nacional de Evaluación Educativa 2023*, por Instituto Nacional de Evaluación Educativa, 2023.

Figura 2
Resultados del Cuarto Estudio Regional Comparativo y Explicativo



Nota. El gráfico representa los resultados del Cuarto Estudio Regional Comparativo y Explicativo, donde se identifica los bajos resultados en Lectura en los estudiantes de 7.º de EGB. Tomado de *Instituto Nacional de Evaluación Educativa 2021*, por Gobierno del Encuentro, 2022.

En los últimos años, esta problemática se ha agudizado debido al impacto de la pandemia de COVID-19, que transformó las dinámicas escolares de la modalidad presencial a la virtual. Según la Ministra de Educación, María Brown:

“Es de esperar que los problemas evidenciados en el ERCE (Estudio Regional Comparativo y Explicativo) hayan empeorado con la pandemia. Esta evaluación se aplicó en el 2019, pero al ser de gran escala el proceso toma varios años. El estudio evidenció que el 58 % de estudiantes de cuarto de básica puede leer textos adecuados para su edad. Y en séptimo, solo el 26.1 % es capaz de inferir temas centrales en un párrafo, es decir, de comprender lo que lee” (Diario El Comercio, 2022).

Este pasaje resalta la disminución de las competencias lectoras en estudiantes de cuarto y séptimo de básica en el contexto ecuatoriano.

En 2019, datos del Instituto de Estadísticas de la UNESCO y la base de datos sobre Pobreza de Aprendizaje Global del Banco Mundial situaron a Ecuador en el segundo lugar de los países con mayor proporción de niños de diez años que no pueden leer y comprender un texto simple, con un porcentaje del 65.1 % (ver Figura 3). Estos resultados subrayan la necesidad de enfocar esfuerzos en la problemática de la comprensión lectora a edades tempranas.

Figura 3
Pobreza de aprendizaje en Argentina y países seleccionados



Nota. El gráfico representa la pobreza de aprendizaje en algunos países de la Base de datos Global, Banco Mundial, donde se identifica el 65,1% de carencia de lectura en los niños de 10 años. Tomado de *Instituto de Estadísticas UNESCO*, por Trujillo Yadira, 2019.

Según Diario El Comercio (2021), “desde el 2013 no existen mejoras” en los niveles de lectura y comprensión lectora en Ecuador. El país obtuvo 684 puntos sobre 1,000 en séptimo de básica, resultado inferior a la media regional de 699, de acuerdo con el Estudio Regional Comparativo y Explicativo de la Unesco realizado en 2019.

Diario El Comercio (2021) documenta las observaciones de Stefanía Giannini, subdirectora de Educación de la Unesco, quien indica que la crisis educativa ya estaba presente antes de la pandemia y que la transición a las clases virtuales posiblemente amplió esta brecha. Giannini señala además que “este es uno de los múltiples retos que tiene el país para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible al 2030” y que la situación “requiere de estrategias más audaces, recursos económicos y una transformación integral”.

Esto da a entender que la problemática ha existido antes y durante la pandemia, continuando en la actualidad por lo que es importante intervenir en la deficiencia de la lectura comprensiva en los niños. Además, se suma que el rezago en la lectura no es un problema exclusivo de un grupo de niños, sino del sistema educativo del país.

A esto se añade los efectos de la pobreza de aprendizaje y comprensión de un texto simple

Como resultado de la peor crisis de la educación y el aprendizaje de la que se tenga registro en la historia, la pobreza de aprendizajes se incrementó en un tercio en los países de ingreso bajo y mediano, donde se estima que el 70 % de los niños de 10 años no pueden comprender un texto simple, según se detalla en un nuevo informe de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco), el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef), el Ministerio de Relaciones Exteriores, del Commonwealth y de Desarrollo (FCDO) del Reino Unido, la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID) y la Fundación Bill y Melinda Gates. (Grupo Banco Mundial, 2022).

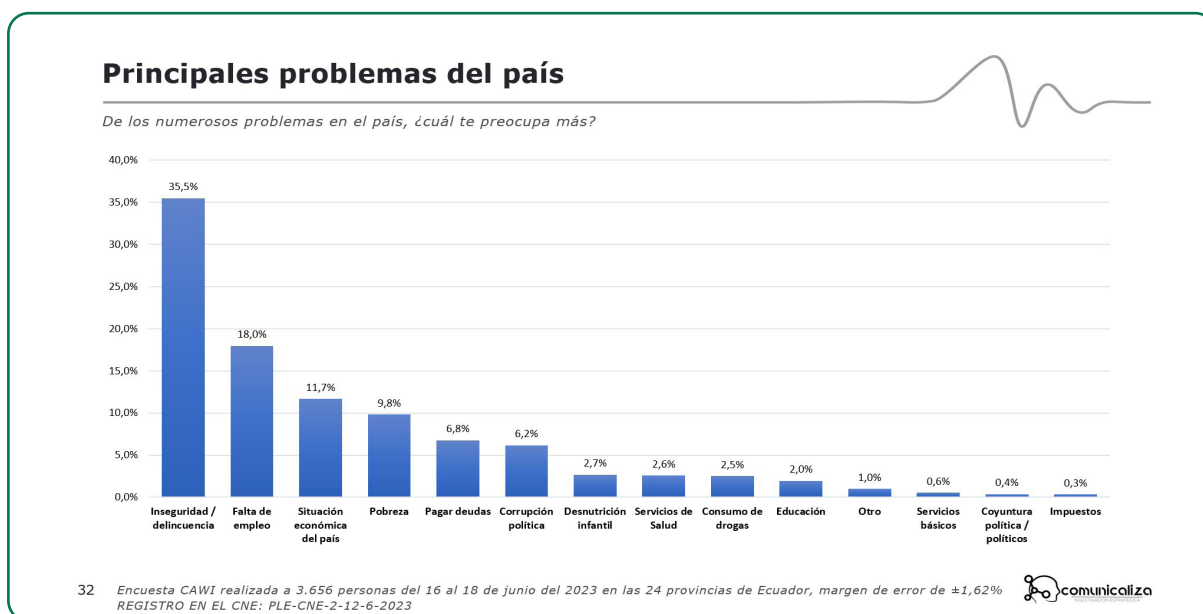
Dentro del gobierno de Daniel Noboa (2023-2025) se anunció un proyecto Plan Nacional por la Educación 2025-2040 para mejorar el sistema educativo del país, dando una educación de calidad para todos. Es un documento que guiará la política educativa liderado por el Ministerio de Educación. Este Plan educativo según el ministro de Educación, Daniel Calderón (2024) “es un trabajo en el que juntos y juntas vamos a definir cuál es la educación que queremos para nuestro país”.

A pesar de la existencia de un plan educativo, se confirma que “no existe a la fecha un documento que describa y explique el Plan, incluyendo un diagnóstico de la situación actual de la educación en el país” (Periódico Opción, 2024).

Esta falta de claridad se ve agravada por las prioridades actuales del gobierno y de la población, que, según encuestas, indican que la inseguridad y la violencia son los problemas más apremiantes.

En este contexto, la educación ocupa un lugar secundario, lo que dificulta que el gobierno pueda implementar soluciones efectivas para las necesidades educativas del país (ver Figura 4).

Figura 4
Principales problemas del país



Nota. El gráfico representa los principales problemas que tiene Ecuador, por Comunicaliza, donde se identifica que el 46,0% del principal problema en el país es la inseguridad y la delincuencia. Tomado de *Periódico Opción*, por Torres, M, Tamayo, M, Isch, E y Mena, S, 2019.

Es evidente que existe un déficit de lectura comprensiva en niños de 10 años, quienes no logran comprender textos simples. Este fenómeno se confirma en un informe de Unicef, el cual señala que:

“Tras un diagnóstico elaborado por el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Unicef). Este indicaba que nueve de cada diez menores de entre 10 y 12 años no cumplen el estándar mínimo de lectoescritura establecido para un niño de 7 años, correspondiente al tercero de educación básica. Expertos consultados por este Diario aseguran que esta área del aprendizaje es una de las más bajas no solo dentro del país, sino a escala regional” (Expreso, 2022).

Por este motivo, consideraron invertir en capacitaciones para los docentes para que los profesores lean más, además de analizar la malla curricular para determinar las horas dedicadas a la lectura y los tipos de textos considerados para los estudiantes.

Actualmente, el Ministerio de Educación impulsa el programa “Aprendo Leyendo”, desarrollado por Intelecta, cuyo objetivo es fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de primaria. Este programa incluye una serie de libros y guías de trabajo que promueven la decodificación, la fluidez y la comprensión de textos (ver Figura 5).

Intelexia (2019) señala que, a diferencia de otros programas de lectura, Aprendo Leyendo se basa en prácticas pedagógicas respaldadas por evidencia científica, asegurando que “todos los niños pueden aprender a leer si se les enseña de manera temprana” mediante un enfoque explícito, sistemático y multisensorial del código lingüístico.

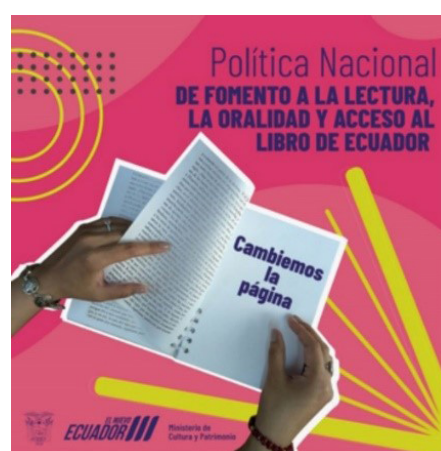
Además, el programa utiliza un método de enseñanza dividido en pasos y niveles, enfocados en el procedimiento multisensorial, de la decodificación, la comprensión lectora, la ortografía y la escritura.

Figura 5
Programa Aprendo Leyendo



Nota. La imagen presenta el nivel 1 de este programa, libro 1 “Paso a paso”. Tomado de *Aprendo Leyendo*, por Intelexia, 2019.

Figura 6
Política Nacional del Ministerio de Cultura y Patrimonio



Nota. La imagen presenta una publicación de la nueva Política Nacional. Tomado de *Click Primer diario Cultural*, por Ministerio de Educación, 2024.

Este proyecto ha tenido gran éxito en Buenos Aires, Argentina, ya que se observó “una diferencia estadísticamente significativa entre ambos grupos a favor de los alumnos que recibieron instrucción con Aprendo Leyendo, quienes lograron, en promedio, una mejor comprensión lectora a nivel de oración” (Intelexia, 2019).

En Ecuador, lamentablemente, no se cuenta con registros de la implementación de este programa en escuelas públicas; sin embargo, constituye una referencia importante para la presente investigación.

El Ministerio de Cultura y Patrimonio también ha implementado la “Política Nacional de Fomento a la Lectura, la Oralidad y Acceso al Libro de Ecuador (2024-2030)”, un marco orientado a fortalecer el hábito de la lectura y el acceso a libros, así como a promover la oralidad como recurso cultural relevante (ver Figura 6).

Las instituciones religiosas también han desempeñado un papel importante en el fomento de la literatura y el lenguaje. Las iglesias han sido históricamente centros de aprendizaje y cultura, especialmente en comunidades donde la educación formal es limitada. En Ecuador, las iglesias continúan desempeñando un papel crucial en la promoción de la lectura y el lenguaje, aunque enfrentan varios desafíos.

Las iniciativas existentes involucran escuelas dominicales y catecismo, círculos de lectura religiosa, programas de lectura bíblica en comunidades, bibliotecas parroquiales, talleres, concursos, campamentos de verano y proyectos de alfabetización para comunidades indígenas. Estas iniciativas no solo enseñan valores religiosos, sino que también mejoran la capacidad de lectura y comprensión de los participantes.

Actualmente, no existen informes o sitios oficiales que corroboren de forma precisa estas acciones por parte de las iglesias; sin embargo, su compromiso con la enseñanza del evangelio y el desarrollo educativo en sus comunidades es evidente. Como ejemplo, según la Iglesia de Jesucristo de los Santos de los Últimos Días:

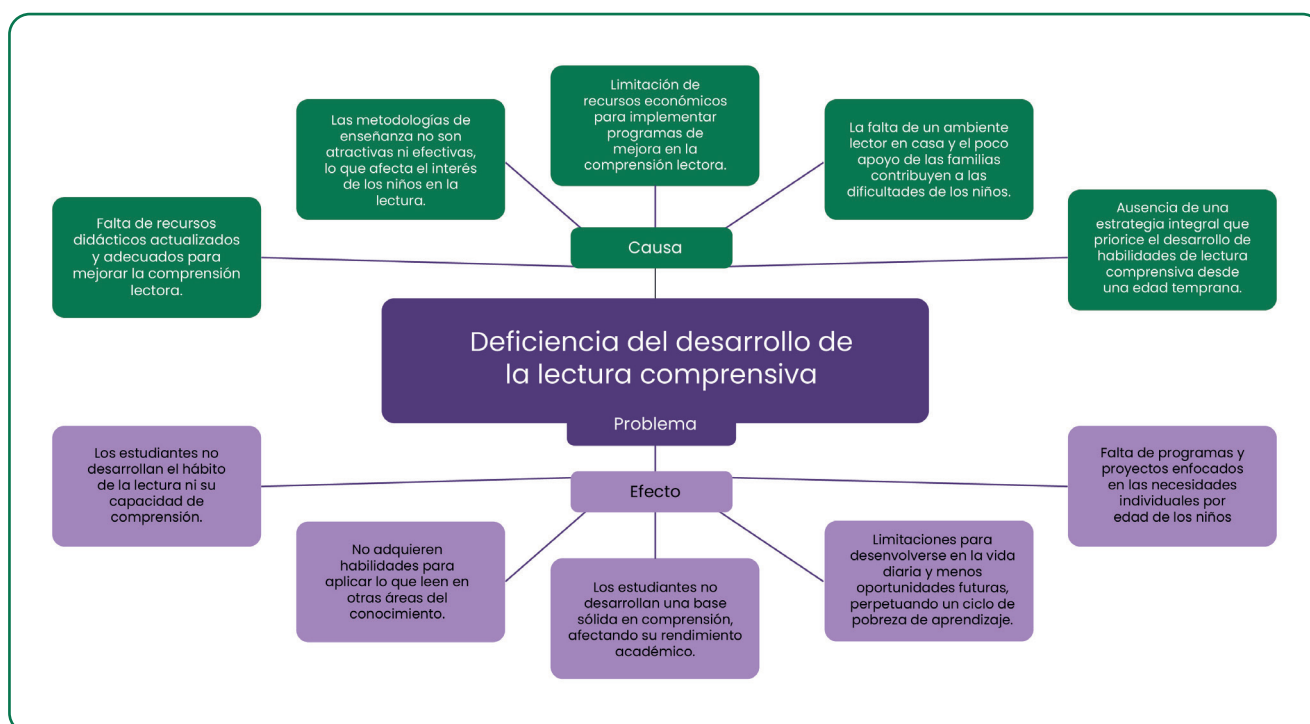
La Escuela Dominical ayuda a llevar a cabo la obra de Dios de salvación y exaltación. Lo hace al ayudar a los hijos de Dios a aprender y vivir el Evangelio de Jesucristo. Los líderes, los maestros y las clases de la Escuela Dominical: Fortalecen la fe en el Padre Celestial y en Jesucristo enseñando 'la doctrina del reino' (Doctrina y Convenios 88:77). Apoyan el aprendizaje y la enseñanza del Evangelio centrados en el hogar y apoyados por la Iglesia (Iglesia de Jesucristo de los Santos de los Últimos Días, 2024).

Al ser espacios de educación no formal, las iglesias suelen enfrentar limitaciones en cuanto a recursos y capacitación. La carencia de materiales actualizados y la falta de programas de formación para los voluntarios constituyen desafíos constantes. Asimismo, la retención y participación de los jóvenes en programas de lectura representa una necesidad importante, que requiere estrategias específicas de atracción y compromiso.

En conclusión, aunque las iglesias y otras instituciones culturales han establecido diversas iniciativas para fomentar la lectura y mejorar la comprensión lectora, persisten desafíos significativos, especialmente en relación con los recursos disponibles y la formación de sus miembros.

En resumen, el sistema educativo ecuatoriano enfrenta serios desafíos en comprensión lectora, con el 26% de estudiantes de séptimo de básica en el nivel más bajo de desempeño según la Prueba Ser Estudiante 2023 y el ERCE 2021-2022. La pandemia agravó la situación, y Ecuador ocupa el segundo lugar en pobreza de aprendizaje en la región, con un 65.1% de niños de 10 años que no comprenden textos simples. Las causas incluyen metodologías inadecuadas, falta de recursos y formación docente, y la transición a la educación virtual. Aunque existen programas como “Aprendo Leyendo” y la Política Nacional de Fomento a la Lectura, los resultados aún son limitados. Las iglesias y otras instituciones también contribuyen a la alfabetización, pero enfrentan limitaciones de recursos y capacitación, destacando la necesidad de una intervención más integral. El problema de la lectura comprensiva en niños de 10 años se puede comprender mediante el siguiente árbol de problemas con las causas y los efectos (ver Figura 7).

Figura 7
Árbol de problemas



Nota. La imagen presenta un esquema de las causas y efectos del proyecto. por Tintin. S, 2024.

Hipótesis de trabajo

De acuerdo con Concepto.de (s.f.) se conoce que la lectura es un proceso en donde un individuo conoce información mediante el lenguaje visual o escrito. “El lector se enfrenta a ciertas palabras, números o símbolos, los traduce en información dentro de su mente, los decodifica y aprende”. Por lo tanto, leer consiste en pronunciar las palabras escritas, identificarlas y comprenderlas.

Debido a la falta de estrategias adecuadas y efectivas para la enseñanza de la lectura comprensiva en niños de 10 años, se considera que el enfoque a aplicar es en base a los niveles de lectura comprensiva que hace referencia a un doble proceso. Según la definición de Saranai:

Por un lado, trata la decodificación y reconocimiento de palabras, y por otro, busca construir el significado del texto a través de conocimientos previos. Por tanto, se trata de una interacción constante entre el lector y el texto donde se desarrolla la capacidad de mejorar la comprensión general de lo que se lee. Como ves, la comprensión de lectura implica una serie de etapas que tienen como finalidad la correcta interpretación de la información del texto. (Saranai, 2024).

Para poder delimitar el proceso de metacognición de cada persona, es decir, la acción y efecto de razonar sobre nuestro propio aprendizaje, es necesario definir los distintos modelos y niveles de aprendizaje, para lograr visualizar y crear un correcto plan de acción que se adapte a nuestras necesidades y objetivos personales. (Saranai, 2024).

Es por eso que la investigación se enfoca en encontrar herramientas, metodologías, etc. para cubrir las necesidades individuales de los niños por medio del proceso de los niveles de comprensión lectora más actividades y elementos didácticos gráficos.

Objetivos

Promover la comprensión lectora en niños de 10 años que asisten a la Iglesia Cristiana Betesda en Quito, mediante el uso de material gráfico didáctico basado en los niveles de lectura comprensiva y en las 5 áreas de inteligencias múltiples.

Objetivos específicos

- A.** Investigar los antecedentes teóricos y prácticos sobre la enseñanza de la lectura comprensiva en Ecuador tomando en cuenta las metodologías de enseñanza formal y no formal, para de ahí partir con la adaptación de estos conceptos a un contexto cristiano.
- B.** Desarrollar una propuesta dentro del ámbito de diseño de educación para ayudar los procesos de aprendizaje de la lectura comprensiva en los niños que cumpla con la metodología de enseñanza de la Iglesia Cristiana Betesda, que involucra un circuito con cinco diferentes áreas de aprendizaje.
- C.** Evaluar el material didáctico gráfico propuesto para los niños, describiendo los puntos negativos y positivos tanto en su mecanismo, material impreso, la usabilidad, la eficiencia entre otros. Para así reconocer la solución aproximada al problema y evaluar en qué medida mejoró la comprensión lectora de los niños.



1. Caso y Diagnóstico

1.1 Presentación del caso

Como se ha mencionado, la problemática se centra en la deficiencia de la lectura comprensiva en niños de 10 años, cuya causa se atribuye a la falta de metodologías efectivas que aborden las necesidades individuales de estos estudiantes. Este proyecto propone mejorar la comprensión lectora mediante un enfoque en el entorno espiritual y abstracto, específicamente en la Iglesia Cristiana Betesda Central, ubicada en la calle Selva Alegre y Montes. El objetivo es apoyar a los niños en su proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectura comprensiva, utilizando como herramienta principal el método de Lectura fácil (ver Figura 8).

Figura 8
Iglesia Cristiana Betesda Central



Nota. La imagen muestra la ubicación de la Iglesia Cristiana Betesda, donde se desarrolla el proyecto, por Tintin. S, 2024.

La Iglesia Cristiana Betesda Central tiene como misión “formar a los niños en los principios cristianos desde una edad temprana, guiándolos a conocer y seguir a Jesús a través de enseñanzas bíblicas adaptadas a su comprensión. Se busca que los niños desarrollen una relación personal con Dios, fortaleciendo su fe y carácter a través de actividades que promuevan el amor, el respeto y el servicio tanto dentro como fuera de la iglesia.” Además, su compromiso radica en brindar una educación de calidad, sustentada en los valores de la institución y garantizando una educación personalizada.

Dentro de la Iglesia Cristiana Betesda, actualmente se encuentra un Ministerio de niños llamado Betesda Kids, donde maestros enseñan temáticas bíblicas a niños de 5 a 11 años de edad, y también cuidan a infantes y bebés desde los 0 años. Este ministerio está conformado por aproximadamente

diez maestros de diversas edades y contextos, incluyendo padres de familia y estudiantes universitarios. La líder encargada de todos los proyectos y la organización es la Mgtr. Sandra Valderrama.

Betesda Kids atiende aproximadamente a 40 niños durante todo el año, los fines de semana, en las prédicas dominicales, que se llevan a cabo en dos servicios de aproximadamente 1 hora, de 8:30 a.m. y 11:00 a.m. Además, en vacaciones se realiza un club bíblico vacacional de una o dos semanas, donde los niños aprenden más sobre la palabra de Dios.

Durante la observación de una clase presencial, que hablaré más adelante, se evidenció que los niños pueden aburrirse con facilidad y tienen dificultades para mantener la atención durante la lectura o el tema del día. La metodología de la escuela dominical se organiza en un circuito dividido en cinco áreas: Narrativa, Teatro, Música, Artes plásticas y Motricidad, con una duración aproximada de 15 minutos en cada estación, dependiendo de la edad de los niños y del tema del día. Esta dinámica permite una buena conexión entre los maestros y los niños, utilizando herramientas visuales y entretenidas que mejoran la comprensión del tema abordado. Sin embargo, no se logra confirmar eficazmente si los niños han comprendido por completo lo han leído y aprendido.

1.2 Diagnóstico del caso

Mediante una evaluación inicial para identificar las falencias en la lectura comprensiva de los niños de la iglesia, se determinó que los niños de 6 a 11 años presentan una escasa comprensión lectora en textos sencillos, lo cual se atribuye a los efectos del aprendizaje durante y después de la pandemia, como se mencionó anteriormente.

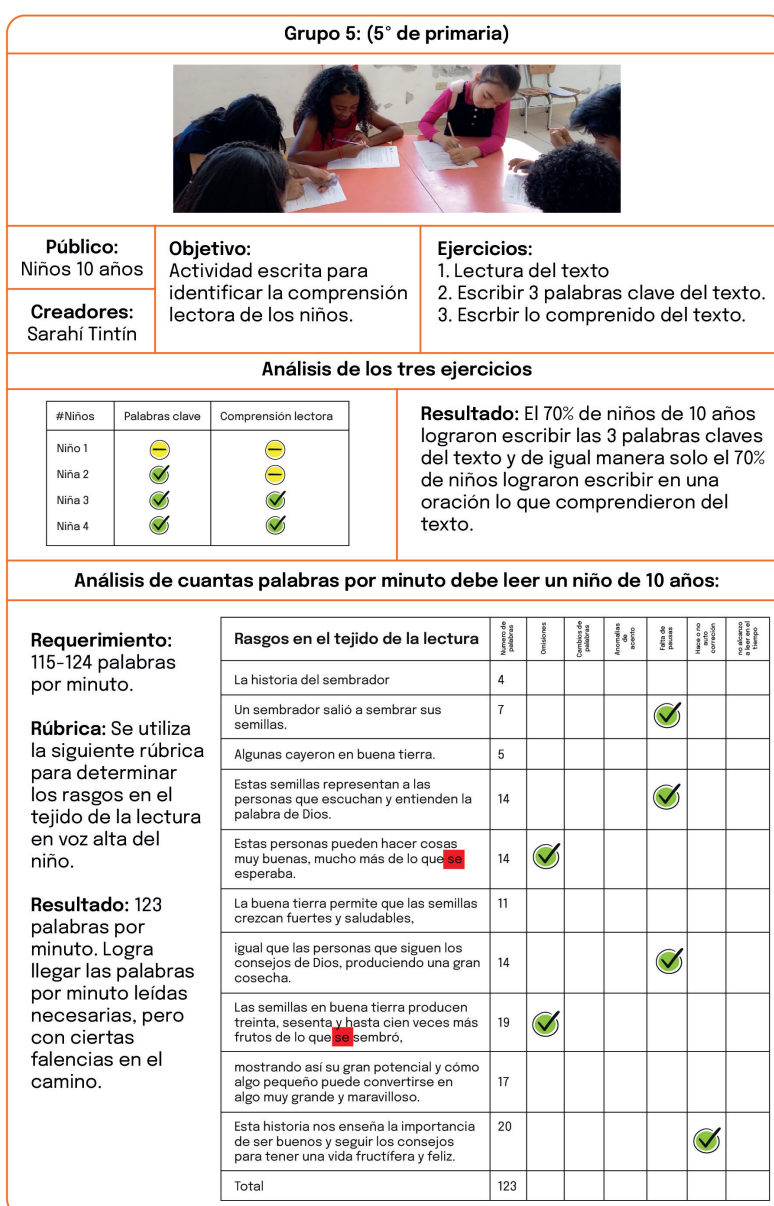
A continuación, se detalla la evaluación aplicada a los niños de 10 años, en la cual se les entregó un pequeño texto sobre la parábola del sembrador de la Biblia, con el propósito de analizar su comprensión lectora a través de tres ejercicios: (1) cuántas palabras por minuto logran leer del texto, (2) la forma en que realizan la lectura en voz alta y (3) la identificación de conceptos clave (ver Figura 9).

Para esta evaluación utilicé una plantilla de observación de la velocidad y calidad de la lectura como instrumento para evaluar el rendimiento lector de niños y niñas. Este formato permite medir el número de palabras leídas por minuto, así como identificar errores de pronunciación y omisiones de pausas,

con el fin de categorizar el nivel de fluidez como “rápido”, “óptimo”, “lento” o “muy lento”. La estructura de la plantilla sigue modelos similares a los recomendados en programas educativos, como los de los colegios Astoreca, que emplean estas herramientas para registrar el progreso en la lectura y desarrollar estrategias de mejora basadas en los resultados (Educando Juntos, s.f.).

Esta evaluación se llevó a cabo con la colaboración de los maestros de Betesda Kids. Las demás evaluaciones realizadas pueden encontrarse en los anexos.

Figura 9
Evaluación de observación



Nota. La figura muestra los resultados de la evaluación de observación, donde se evidencia problemas de lectura comprensiva en los niños de 6 a 11 años, por Tintin, S, 2024.

Gracias a los resultados obtenidos, se identificaron con mayor precisión los problemas específicos relacionados con la lectura comprensiva en los niños de 10 años. Además, se llevó a cabo una investigación mediante la observación no participativa, la cual permitió analizar cómo se reflejan las cinco áreas de aprendizaje que estructuran la metodología del programa.

En Betesda Kids, se emplea el paradigma cognitivo de la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner para la enseñanza de los niños. Sin embargo, se evidenció que los alumnos tienden a perder la concentración, aburrirse e impacientarse durante el desarrollo de las actividades. Esta situación se atribuye a la carencia de instrumentos educativos duraderos y atractivos que respondan a las necesidades e intereses propios de su edad.

Como se mencionó previamente, la metodología implementada en la escuela dominical se organiza en un circuito dividido en cinco áreas principales: Narrativa, Teatro, Música, Artes plásticas y Motricidad. Cada estación tiene una duración aproximada de 15 minutos, ajustándose según la edad de los niños y el tema del día. No obstante, cada domingo se seleccionan tres de estas áreas para trabajar de manera más focalizada y permitir un desarrollo más profundo del tema semanal.

Cabe resaltar que cada área de la teoría de inteligencias múltiples tiene un objetivo singular. Según Gardner (1983), la inteligencia no es una capacidad única, sino un conjunto de ocho inteligencias diferentes que permiten a las personas resolver problemas en diversos contextos.

Entre las más relevantes para el aprendizaje infantil en espacios como Betesda Kids se encuentran: la inteligencia lingüística, que facilita la comprensión y expresión a través del lenguaje (por ejemplo, en actividades narrativas); la inteligencia musical, que se manifiesta en la sensibilidad hacia los sonidos, el ritmo y la melodía; la inteligencia corporal-kinestésica, relacionada con la coordinación física, propia de actividades teatrales y de motricidad; la inteligencia espacial, que interviene en la percepción del entorno y la creación visual, como ocurre en las actividades plásticas; y la inteligencia interpersonal, que fomenta la interacción social y la colaboración en equipo (Gardner, 2011). Estas inteligencias complementan el desarrollo integral de los niños al brindarles múltiples vías para adquirir conocimiento de forma dinámica y atractiva.

A continuación, se presentan los instrumentos utilizados en cada área del circuito implementado por la maestra Irene (ver Figura 10, 11, 12) y para comprender el contexto del material didáctico empleado, el tema de la clase se centró en la Parábola del trigo y la cizaña, descrita en el evangelio de Mateo. Según el texto bíblico:

El reino de los cielos es semejante a un hombre que sembró buena semilla en su campo; pero mientras dormían los hombres, vino su enemigo y sembró cizaña entre el trigo, y se fue. Y cuando salió la hierba y dio fruto, entonces apareció también la cizaña. Vinieron entonces los siervos del padre de familia y le dijeron: Señor, ¿no sembraste buena semilla en tu campo? ¿De dónde, pues, tiene cizaña? Él les dijo: Un enemigo ha hecho esto. Y los siervos le dijeron: ¿Quieres, pues, que vayamos y la arranquemos? Él les dijo: No, no sea que, al arrancar la cizaña, arranquéis también con ella el trigo. Dejad crecer juntamente lo uno y lo otro hasta la siega; y al tiempo de la siega yo diré a los segadores: Recoged primero la cizaña, y atadla en manojos para quemarla; pero recoged el trigo en mi granero (Mateo 13:24-30, Reina-Valera, 1960).


Añadiendo a estas actividades, a los niños se les entrega una hoja para entregar a los papás y el tema bíblico siga siendo estudiado en casa (ver Figura 13).

Figura 10
Actividad de inteligencias múltiples

Área 1: Motricidad		
		
<p>Público: Niños de 9 a 11 años</p>	<p>Objetivo: Actividad motriz para identificar izquierda, derecha, atrás y adelante. Hace referencia que se debe poner mucha atención a Dios para discernir entre el bien y el mal.</p>	<p>Características: Ula ulas y cartel.</p>
<p>Creadores: Betesda Kids</p>		

Nota. La figura muestra la actividad de Motricidad, donde se evidencia el uso de inteligencias múltiples en los niños de 10 años, por Tintin. S, 2024.

Figura 11
Actividad de inteligencias múltiples

Área 2: Teatro		
		
Público: Niños de 9 a 11 años	Objetivo: Actividad teatral para interpretar la historia bíblica. Antes de actuar se debe contar la historia de forma interactiva. Los niños deciden que personaje actuarán y que disfraz se pondrán.	Características: Trajes, disfraces.
Creadores: Betesda Kids		

Nota. La figura muestra la actividad de Teatro, donde se evidencia el uso de inteligencias múltiples en los niños de 10 años, por Tintín. S, 2024.

Figura 12
Actividad de inteligencias múltiples

Área 3: Artes plásticas		
		
Público: Niños de 9 a 11 años	Objetivo: Actividad manual para incentivar su creatividad individual.	Características: Actividad manual para incentivar su creatividad individual.
Creadores: Betesda Kids		

Nota. La figura muestra la actividad de Artes plásticas, donde se evidencia el uso de inteligencias múltiples en los niños de 10 años, por Tintín. S, 2024.

Figura 13
Pequeño folleto



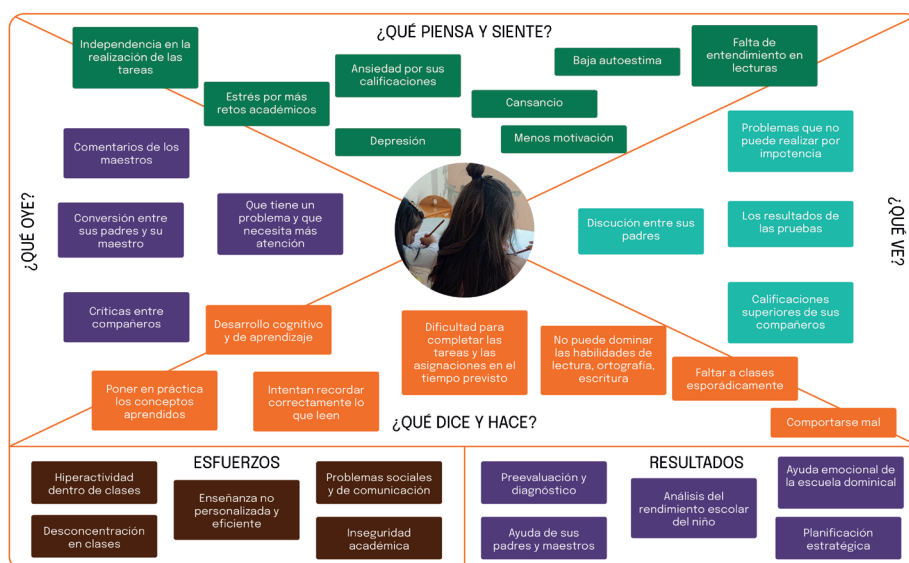
1.3 Caracterización del usuario

En el Ministerio Betesda Kids de la Iglesia Cristiana Betesda se ofrece una educación personalizada con un enfoque interdisciplinario, basada en la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, la cual identifica ocho tipos distintos de inteligencia que puede desarrollar el ser humano. Esta teoría se refleja en las cinco áreas del circuito educativo, que son narrativa, plástica, teatro, música y motricidad.

Se elaboró un mapa tipológico de públicos, ya que este esquema facilita la identificación de los usuarios y organismos que participan en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de 10 años. El propósito es mejorar dicho proceso con el apoyo de los actores involucrados, optimizando el desarrollo de estrategias y acciones efectivas que fortalezcan la relación con ellos.

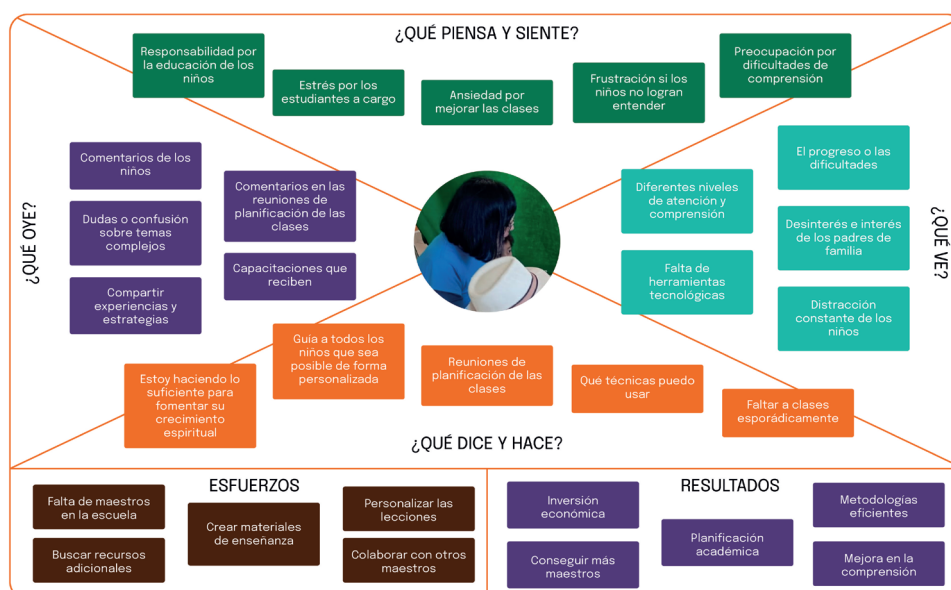
El grupo de usuarios está compuesto por: los niños de 10 años, quienes presentan dificultades en la comprensión lectora tanto en sus escuelas como en Betesda Kids; niños que, como cualquier otro, disfrutan divertirse, jugar y pasar tiempo con sus amigos (ver Figura 14). Los maestros de la escuela dominical, quienes a menudo carecen de recursos alternativos y novedosos para aplicar la enseñanza basada en inteligencias múltiples (ver Figura 15). Los padres de familia, quienes podrán observar el progreso en el aprendizaje de sus hijos. Finalmente, se incluye al Ministerio de Educación, que no ha proporcionado los recursos necesarios para abordar las necesidades individuales de los niños con problemas de comprensión lectora.

Figura 14
Mapa de empatía de los Niños de 10 años



Nota. El gráfico representa en resumen las necesidades, deseos, motivaciones y experiencia de los usuarios, por Tintin,S. 2024.

Figura 15
 Mapa de empatía de los maestros de la escuela Dominical



Nota. El gráfico representa en resumen las necesidades, deseos, motivaciones y experiencia de los maestros de Betesda Kids, por Tintín, S. 2024.

Gracias a la entrevista realizada a tres maestras y a la líder del Ministerio de niños, se identificaron a profundidad las necesidades tanto de los maestros como de los niños, a través de sus testimonios.

Las maestras consideran que los niños adquieren el 70% de su aprendizaje gracias al circuito utilizado en las cinco áreas de aprendizaje. Además, debido a que se imparten dos clases durante dos semanas, los niños logran alcanzar un 90% de comprensión del tema bíblico planteado. Las docentes subrayan que no buscan obligar a los niños a aprender; más bien, consideran que el deseo de conocer la palabra de Dios debe ser una decisión personal de cada niño.

Asimismo, las maestras destacan que para lograr una comprensión completa de los temas es fundamental contar con el apoyo de los padres de familia y trabajar de manera conjunta. También identificaron un patrón recurrente de dificultad: mantener la atención de los niños y establecer una conexión efectiva desde el inicio de la clase.

Finalmente, se ha evidenciado que los niños aplican lo aprendido en su vida diaria, llegando incluso a corregir a los maestros en ciertas ocasiones, lo cual es resultado de la enseñanza continua a lo largo de varios años.

1.4 Análisis tipológico

Una vez identificado el problema, las necesidades y la metodología de enseñanza que utiliza Betesda Kids, es necesario realizar una comparación con productos innovadores nacionales y extranjeros que puedan ser tomados de referencia como es el caso de Smile and Learn que es una plataforma educativa 360° dirigida a niños y niñas de 3 a 12 años que se adapta a su nivel de aprendizaje.

La plataforma se centra en el contenido curricular, competencias clave, idiomas, programación e incluso yoga. Todas las necesidades educativas de niños y niñas de 3 a 12 años están cubiertas en una única súper aplicación. Utilizan materiales visuales y auditivos, además:

“Ponemos a la tecnología al servicio de la educación. En nuestra plataforma educativa contamos con varias apps que utilizan la realidad aumentada para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Por ejemplo, las Partes de la Planta, La Célula Animal o la Célula Vegetal” (Smile and Learn, 2023).

A continuación, se describe cómo se utiliza la plataforma. Smile and Learn incluye la opción de personalizar el perfil del estudiante, permitiendo al docente elegir entre distintos niveles de juego, modos de lectura y tipos de letras, e incluso añadir pictogramas. De esta manera, la plataforma facilita la adaptación del aprendizaje al ritmo de cada niño o niña (ver Figura 16).

Figura 16
Plataforma Smile and Learn

The screenshot shows a user profile form with the following elements:

- Nombre:** Mario
- Fecha de nacimiento:** 11/01/2013
- Grupo:** Formación
- ¿Tiene necesidades educativas especiales?** (Checked)
- Special Educational Needs (checkboxes):**
 - TDAH
 - Trastorno del Espectro del Autismo
 - Discapacidad intelectual
 - Discapacidad motora
 - Discapacidad auditiva
 - Discapacidad visual
 - Dificultades de aprendizaje
 - Dislexia
- Access with password:** (Checked)
- Topics of interest:** (Checked)
- Buttons:** Guardar, Personalizar, Cancelar

Nota. El gráfico representa la plataforma Smile and Learn, donde se identifica la interfaz y herramientas de la misma. Tomado de *Smile and Learn*, por Smile and Learn, 2023.

Dentro de la plataforma, Smile and Learn (2024) ofrece tres tipos principales de actividades:

El **aprendizaje bilingüe**, disponible en seis idiomas (español, inglés, francés, italiano, portugués y catalán). Gracias a ello, el alumnado puede aprender una lengua mientras trabaja otras materias, como ciencias o matemáticas (ver Figura 17). Las **necesidades educativas especiales**, que consideran la diversidad del alumnado. Nuestra misión es poner la tecnología al alcance de todos los niños y niñas, con independencia de sus capacidades, para mejorar su aprendizaje mientras se divierten (ver Figura 18). Y el **análisis del progreso**, que incorpora una herramienta de seguimiento del aprendizaje para que los profesores puedan consultar la evolución del alumnado. De esta forma, el profesorado puede acceder a los datos de progreso mediante diferentes vías, a través de informes personalizables que ofrecen información tanto de cada alumno o alumna como de grupos completos de la clase (ver Figura 19) (Smile and Learn, 2024).

Figura 17
Plataforma Smile and Learn - Aprendizaje bilingüe



Nota. El gráfico representa la plataforma Smile and Learn, donde se identifica el área de aprendizaje bilingüe. Tomado de *Smile and Learn*, por Smile and Learn, 2024.

Figura 18
Plataforma Smile and Learn - Necesidades educativas especiales



Nota. El gráfico representa la plataforma Smile and Learn, donde se identifica el área de necesidades educativas especiales. Tomado de *Smile and Learn*, por Smile and Learn, 2024.

Figura 19
Plataforma Smile and Learn - Análisis del progreso



Nota. El gráfico representa la plataforma Smile and Learn, donde se identifica el área de análisis del progreso. Tomado de *Smile and Learn*, por Smile and Learn, 2024.

Se visualiza una amplia variedad de actividades con distintos métodos y estrategias, cada una acompañada de material didáctico y diseño gráfico. Sin embargo, todas comparten el mismo objetivo: proporcionar apoyo a los niños, considerando tanto sus fortalezas como sus debilidades.

Cada actividad y producto presenta una variación en colores y formas, pero están conectados entre sí por el uso de patrones y la tipografía en los logotipos de cada recurso. Esta coherencia se refuerza principalmente por la naturaleza compartida de ser materiales didácticos tecnológicos.

Además de esta tipología, se realizó un análisis del Proyecto “Más Impulso”, un programa cristiano cuyo propósito es apoyar a líderes, ministerios, familias e iglesias mediante recursos prácticos y útiles. El proyecto ofrece una serie de materiales, consejos, estrategias y recursos creativos para respaldar los diferentes ministerios de la iglesia: niños, adolescentes, jóvenes, mujeres, hombres, familia y parejas.

Nos enfocaremos en los materiales del Ministerio de niños, que incluyen artículos, publicaciones, plantillas, guías, tutoriales, videos, actividades y paquetes de distintos temas bíblicos. Aunque el proyecto no especifica la metodología utilizada, se analizarán algunos recursos gratuitos que abordan temas abstractos y complejos de enseñar a los niños.

1. **El Salmo 23 (ver Figura 20)** se presenta como una manualidad organizada en una secuencia de pasos desde el inicio hasta el final. La actividad incluye dos documentos: un PDF con las instrucciones (ver Figura 21) y otro PDF listo para imprimir (ver Figura 22). Esta actividad manual permitirá que el niño comprenda el Salmo 23 en un orden claro y estructurado.

Figura 20
Salmo 23 Manualidad



Nota. La figura presenta el material de Mas Impulso, donde se visualiza la portada del documento. Tomado de *Más Impulso*, por Más Impulso, 2024.

Figura 21
Salmo 23 Manualidad - Instructivo



Nota. La figura presenta el material de Mas Impulso, donde se visualiza los pasos de la Manualidad. Tomado de *Más Impulso*, por Más Impulso, 2024.

Figura 22
Salmo 23 Manualidad - Impresión



Nota. La figura presenta el material de Mas Impulso, donde se visualiza la clase de la Manualidad. Tomado de *Más Impulso*, por Más Impulso, 2024.

2. La Lección Semana Santa para Niños (ver Figura 23) está dividida en secciones, actividades, reflexiones y más. Incluye dos recursos: un video instructivo (ver Figura 24) y un PDF para impresión con el contenido de la clase (ver Figura 25). Esta lección sigue una secuencia de varios pasos diseñada para que los niños comprendan a profundidad el sacrificio de Jesús en la cruz.

Figura 23
Lección Semana Santa Para Niños



Nota. La figura presenta el material de Mas Impulso, donde se visualiza la portada de la Clase. Tomado de *Más Impulso*, por Más Impulso, 2024

Figura 24
Lección Semana Santa Para Niños – Video instructivo



Nota. La figura presenta el material de Mas Impulso, donde se visualiza el video tutorial de la clase. Tomado de *Más Impulso*, por Más Impulso, 2024

Figura 25
Lección Semana Santa – Impresión



Nota. La figura presenta el material de Mas Impulso, donde se visualiza la clase de la Manualidad. Tomado de *Más Impulso*, por Más Impulso, 2024

En resumen, se evidencia que la plataforma Smile and Learn utiliza un método de enseñanza dividido en pasos y niveles, enfocado en un procedimiento multisensorial que abarca la decodificación, la comprensión lectora, la ortografía y la escritura en sus diferentes áreas. En comparación, el proyecto “Más Impulso” no presenta una metodología específica. Además, se destaca una diferencia importante entre ambos productos: mientras Smile and Learn es una plataforma virtual, “Más Impulso” se enfoca principalmente en materiales físicos.

Por otro lado, se observa que el programa “Más Impulso” utiliza colores, ilustraciones y tipografías para diferenciar cada tema y actividad. Las ilustraciones son coloridas y presentan una línea gráfica sólida, pero, en contraste con el diseño de Smile and Learn, se perciben más sencillas. Esto se debe a las diferencias tanto en las herramientas utilizadas como en los tipos de contenido que cada uno emplea.

1.5 Definición del problema gráfico

Las piezas gráficas existentes requieren mejorar algunos aspectos para llegar a ser herramientas realmente útiles en el proceso aprendizaje enseñanza de los niños. Ya que ellos necesitan de instrumentos lúdicos que logren captar su atención y, sobre todo que sean enfocados al método de enseñanza empleado en Betesda Kids, la teoría de inteligencias múltiples y sus cinco áreas.

Aunque el método de enseñanza trata de mejorar y superar el problema de lectura comprensiva, se necesita reforzar con herramientas lúdicas, llamativas y, sobre todo duraderas a su edad y a su necesidad. Las piezas existentes son muy útiles para ciertos momentos, pero les hace falta dinamismo que puede aportar de gran manera a que los niños puedan aprender temas abstractos y mejorar su lectura.

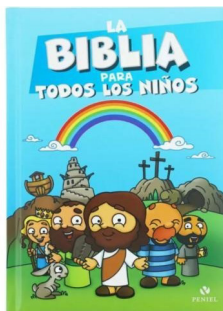
Para llegar a las conclusiones que nos ayudarán a identificar el problema gráfico en este caso para la lectura comprensiva, nos basamos en algunas preguntas planteadas por Michael Johnson de su libro *Problem Solved* (2002), las cuáles han sido seleccionadas las preguntas más pertinentes y acordes al tema correspondiente.

Comportamiento del público

Pregunta 1: ¿El grado de atención es mínimo o el estilo gráfico está agotado y es necesario generar impacto para transmitir el mensaje?

Es necesario generar un impacto, ya que los recursos utilizados para la lectura comprensiva, son muy comunes, la ilustración de personajes, narrativas con figuras literarias (Figura 26), no genera mayor interés en el público para comprender los textos. Se podría innovar en el tipo de ilustración, combinándolas con juegos narrativos y métodos interactivos y multimedia.

Figura 26
Biblia para todos los niños



Nota. La imagen presenta la Biblia para niños. Tomado de *Peniel*, por Librería Peniel, 2024.

Pregunta 2: ¿La información existente en el contexto es abundante, extensa, complicada y el público no la emplea, no la usa y la rechaza por lo cual es necesario filtrar todo y proponer información gráfica que se torne imprescindible?

Existe mucha información y recursos (ver Figura 27), pero dentro del contexto para que se pueda utilizar efectivamente, los recursos deben contener la metodología de las inteligencias múltiples. Las historias bíblicas necesitan actividades que sean transmitidas a través de las 5 áreas: Motricidad, Teatro, Música, Plástica y Narrativa.

Figura 27
Lección Semana Santa Para Niños - Impresión



Nota. La imagen presenta la página web de Más Impulso en los recursos para el Ministerio de niños. Tomado de *Más Impulso*, por Más Impulso 2024.

Pregunta 3: ¿Hay gran cantidad de palabras y es necesario simplificar para que la gente lea más, pero se necesita que no sea aburrido y lograr que sea útil e interesante?

Sí, dentro de los contenidos existe gran cantidad de temas bíblicos abstractos y espirituales que para los niños pueden llegar a ser aburridos y confusos, estos temas incluso son difíciles para los adultos, por lo tanto, es necesario simplificarlos y convertirlos en actividades lúdicas, con imágenes, ilustraciones, videos y narrativas dirigidas para las diferentes edades de los niños.

Afectar la percepción

Pregunta 4: ¿Las formas de comunicación gráfica emplean medios y formatos tradicionales y con estilos predecibles que no asombran ni generan interés?

Si, el estilo gráfico y recursos actuales se tornan aburridos y anticuados ya que no salen de lo convencional, no genera ningún tipo de interés para leerlo y comprender dichos textos (ver Figura 28).

Figura 28
Programa Aprendo Leyendo



Nota. La imagen presenta el nivel 3 de este programa, libro 3 “A la playa”. Tomado de Aprendo Leyendo, por Intelectia, 2019.

Aprender mejor

Pregunta 11: ¿Es necesario conquistar los corazones y las mentes de quienes no pueden aprender un contenido con facilidad mediante carteles, exhibiciones o libros educativos de impacto gráfico por ejemplo?

Es primordial que la gráfica empleada sea motivadora, para generar un interés. Para el público dirigido al que se pretende llegar el ritmo de aprendizaje de cada niño es diferente, y es importante no crear confusión al topar los temas bíblicos más abstractos, sino al contrario hacer actividades inspiradores e inolvidables. Se debe crear una conexión al primer momento.

¿Qué conceptos, habilidades o destrezas se quiere mejorar en su aprendizaje? Se pretende convertir los temas bíblicos en actividades en las que el público pueda interesar y motivar para su diario vivir.

¿Cómo funcionan y son utilizados los materiales existentes y que problemas presentan? Como se mencionó anteriormente los recursos actuales son funcionales sí, pero para el público al que nos dirigimos es necesario agregar la teoría de inteligencias múltiples.

¿Qué nuevos medios se puede emplear para este aprendizaje y que sean viables en el contexto? Se puede utilizar un soporte digital e impreso, que contengan que trabajen mutuamente para materiales duraderos de impacto y sobre todo útiles y reutilizables (ver Figura 29).

Figura 29
Plataforma Smile and Learn



Nota. La imagen epresenta la plataforma Smile and Learn, donde se identifica las diferenes funciones y actividades digitales. Tomado de *Smile and Learn*, por Smile and Learn, 2024.

Innovación

Pregunta 12: ¿El mercado está saturado de productos gráficos del mismo aspecto y es posible generar una idea que marque la diferencia para romper el paradigma?

Es posible crear algo innovador al cómo lee y comprende el público las temáticas bíblicas abstractas, al combinarla con juegos narrativos en un soporte gráfico interactivo, que sea portable o digital, como un recurso didáctico para poderlo usarlo una y otra vez en cualquier momento y lugar.

1.6 Requerimientos del proyecto

En base a los vectores de la forma propuestos en el libro *Diseño: Estrategia y tácticas* de Luis Rodríguez Morales se establecieron requerimientos que deben ser considerados en el material gráfico por desarrollar. En el proceso de diseño es importante entender que no se puede desechar ningún vector ya que el proceso presencia siempre todos los factores en menor o mayor medida. (Rodríguez Morales, 2004)

El factor más importante a tomar en cuenta es el vector funcional debido a que el producto a elaborar tiene niveles de interactividad por lo que proponer una forma en la que los niños puedan usar adecuadamente el material es importante. Los siguientes requerimientos que permitirán tener un producto de diseño adecuado para los niños serían:

1. En el vector funcional es importante el estudio de mecanismos entendiendo a los objetos que se usarán dentro del material, estos deben ser evaluados y seleccionados correctamente pensando en lo más óptimo para la edad del usuario. Además de considerar aspectos ergonómicos ya que se debe entender la forma del producto y que se adapte a los niños y a los maestros. Se debe tener en cuenta también aspectos visuales como la tipografía, colores, formas, peso visual, leyes de la Gestalt, ilustración y composición además del tamaño, peso, forma de los objetos manipulables.
2. En el vector de la extensión de los contenidos es presentar un material que posea explicaciones sobre las temáticas bíblicas más complicadas que son las abstractas, éstas deben ser narradas en un lenguaje entendible para el niño/a y sus maestros, y deben estar acompañadas de artes que busquen captar la atención de los niños, además de ser una explicación interactiva, debe contener la historia de la biblia con actividades que refuercen la información que se presente.
3. En el vector del tipo de lenguaje debe ser mediante un lenguaje espiritual con juegos narrativos y multimedia, este debe ser acompañado de ilustraciones guiadas por la retórica de la imagen.
4. En el vector expresivo se consideran aspectos como la definición de una línea gráfica adecuada, no utilizar elementos simbólicos, preferible elementos reales o cotidianos que mejoren el mensaje gráfico y que sean correctos.

Otros aspectos prioritarios a considerar en el diseño incluyen los niveles de comprensión lectora que el usuario debe alcanzar a través del material gráfico didáctico, la integración de las cinco áreas del circuito según la teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner utilizado por Betesda Kids.

A continuación detallaré cada requisito a profundidad:

Como se mencionó anteriormente en el apartado de la hipótesis, para conseguir la lectura comprensiva es importante reflexionar sobre nuestro aprendizaje, es clave identificar modelos y niveles de conocimiento para crear un plan acorde a nuestras metas. La taxonomía de Bloom, desarrollada por Benjamin Bloom, es un modelo útil que muestra cómo procesamos y comprendemos la información, principalmente en el ámbito educativo.

La taxonomía de Bloom comprende 6 fases, las cuáles son: crear, evaluar, analizar, aplicar, comprender y recordar. Por medio de esta jerarquía como resultado, emergen distintos niveles de comprensión en la lectura, que van desde lo más básico hasta lo más complejo. Según Sarandia:

La comprensión lectora se divide en varios niveles. En primer lugar, **la comprensión literal** “hace referencia a la capacidad del lector de reconocer y recordar información de forma explícita, es decir, captar la información detallada respecto a un tema, particularmente los que encontramos en textos expositivos, donde se tiene el objetivo de informar sobre hechos, datos o conceptos específicos” (Suárez, 2024, párr. 1).

Por otro lado, la **comprensión inferencial** “busca darle significado al texto a través de las experiencias personales y los conocimientos previos del lector, que permite, entre otras cosas, obtener hipótesis y conclusiones del contenido del texto” (Suárez, 2024, párr. 2).

La **comprensión crítica** permite analizar el contenido desde una perspectiva más profunda, ya que “busca analizar de manera más profunda el contenido de la lectura a partir de la formación y conocimiento previo del lector” (Suárez, 2024, párr. 3). En este nivel, la lectura se convierte en un ejercicio de reflexión y evaluación del contenido.

Desde una perspectiva más emocional, la **comprensión apreciativa** se enfoca en la conexión subjetiva del lector con el texto: “el lector realiza una conexión más emocional que racional con el texto y toma en cuenta el impacto que tiene con la trama, la identificación con algún personaje o el lenguaje utilizado por el propio autor” (Suárez, 2024, párr. 4).

Finalmente, la **comprensión creativa** va más allá de la interpretación de la lectura, pues “busca estimular nuestra imaginación y conlleva a la creación de nuevas ideas, situaciones o personajes” (Suárez, 2024, párr. 5).

Según Barrett (1968), para un niño de 10 años, el nivel de comprensión lectora debería estar en los niveles intermedios, alcanzando la interpretación y aspirando a la reflexión crítica. Esto implica que puedan entender el mensaje ex-

plícito y también hacer inferencias sencillas, reconociendo relaciones entre ideas y vinculando el texto con sus propias experiencias. Por lo tanto el material gráfico didáctico se basará en los tres principales niveles: literal, inferencial y crítica, que el usuario deberá pasar hasta conseguir la comprensión lectora adecuada.

Finalmente hay que considerar las 5 áreas de inteligencia múltiple de Gardner que permite que los niños comprendan mejor el mensaje. El material gráfico a diseñar tomará en cuenta lo siguiente:

1. **Narrativa:** Está relacionada con la inteligencia lingüística. Se enfoca en la capacidad para usar el lenguaje de manera efectiva, ya sea de forma oral o escrita. Implica la habilidad para contar historias, comprender textos y expresarse de manera clara y creativa a través del lenguaje.
2. **Teatro:** Conecta con la inteligencia corporal-cinestésica y la inteligencia interpersonal. El teatro permite expresar emociones, sentimientos e ideas a través del cuerpo y la voz. La inteligencia corporal-cinestésica se manifiesta en el control y uso del cuerpo para interpretar roles, mientras que la inteligencia interpersonal se refleja en la capacidad de interactuar y empatizar con otras personas en un contexto teatral.
3. **Música:** Corresponde a la inteligencia musical. Se refiere a la habilidad para percibir, discriminar, transformar y expresar formas musicales. Implica la capacidad para reconocer tonos, ritmos, melodías y timbres, así como para crear, interpretar o apreciar la música.
4. **Plástica:** Relacionada con la inteligencia espacial. Incluye la capacidad para pensar en imágenes y visualizar de forma precisa, así como para crear obras visuales y artísticas. Las personas con inteligencia espacial son capaces de entender y manipular formas, colores, y espacios, lo que se refleja en la pintura, el dibujo, la escultura, entre otras formas de expresión plástica.
5. **Motricidad:** Está conectada con la inteligencia corporal-cinestésica. Se refiere a la habilidad para usar el propio cuerpo de manera coordinada, controlada y hábil para expresar ideas, resolver problemas o crear productos. Esta inteligencia se manifiesta en actividades que requieren el control y la coordinación motora, como el deporte, la danza y otras formas de expresión física.

Para que el material gráfico didáctico se más efectivo se considera que el enfoque de Lectura fácil es una adaptación eficaz para facilitar la comprensión. Según la definición de Lectura fácil:

“Es una forma de redactar y adaptar textos para que sean más fáciles de entender. Hace posible que personas con dificultades de comprensión lectora puedan acceder a la información. Los textos pueden ser documentos, libros, folletos, páginas web, temarios para prepararse exámenes de oposición para acceder a un empleo público y cualquier información escrita” (Lectura fácil, s.f.).

“La Lectura fácil es importante porque garantiza el acceso a la información y la igualdad de oportunidades. Comprender la información es un derecho de todas las personas. La Lectura fácil es un medio para que los textos sean fáciles de entender” (Lectura fácil, s.f.).

Dentro de esta metodología es necesario contar con expertos en narrativa, escritores que puedan realizar dichas adaptaciones a los contenidos, por lo que dentro de este proyecto se tomará en cuenta los parámetros e intentar ejecutarlos dentro del material gráfico didáctico, pero primordialmente se toma en cuenta los niveles de lectura comprensiva y las actividades de inteligencia múltiple.

En conclusión, el material gráfico debe contemplar estos aspectos y debe incluirlos en su desarrollo con la finalidad de que el resultado aporte valor y permita que los niños mejoren su lectura comprensiva mediante temas bíblicos complejos y abstractos de una manera nueva desde pequeños. A continuación el listado de requisitos primordiales y secundarios:

- Presencia de los 3 niveles de comprensión lectora: Literal / Inferencial / Crítico Creativa.
- Abarcar al menos 5 áreas de la teoría de inteligencias múltiples.
- Incluir ejercicios basados en enseñanzas bíblicas para promover la lectura comprensiva.
-
- Representar conceptos abstractos como (fe, perdón y esperanza, etc) con imágenes y actividades comprensibles.
- Adaptar ilustraciones y ejemplos al contexto cristiano y cotidiano de un niño.
- Usar ilustraciones atractivas y claras para niños de 10 años, con colores vivos y formas simples.
- Aplicar técnicas como metáfora y más según el libro Intuición, acción, creación para asociar enseñanzas bíblicas.
- Crear una secuencia visual que permita seguir una historia paso a paso mientras aprenden.
- Aplicar los parámetros de Lectura Fácil como complemento, sin que su cumplimiento sea obligatorio.

2



2. Desarrollo

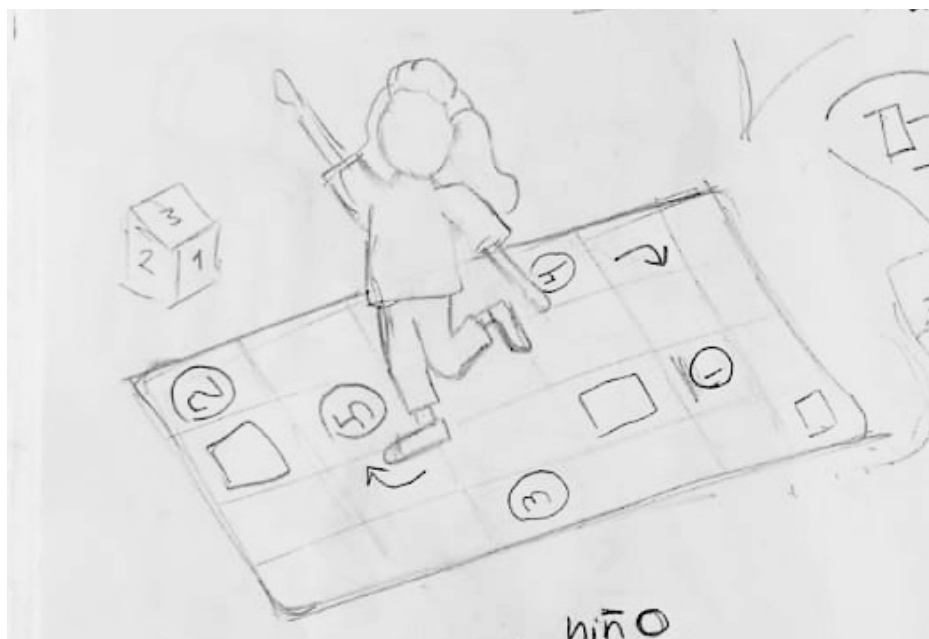
2.1 Generación de la Idea (concepto)

Una vez teniendo en claro que para fomentar la lectura comprensiva es por medio de actividades en base a las inteligencias múltiples de Gardner se puede utilizar algunas técnicas del libro “Intuición, Acción, Creación” de Lupton, las cuáles ofrecen resultados potenciales para resolver la problemática.

La primera idea está basada en la técnica “Asociación forzada” de Ellen Lupton (2016), que combina la dinámica de juego del **“Twister/Rayuela - En los pasos de Jesús”** con principios de enseñanza bíblica. La idea surge de la necesidad de involucrar a los niños en actividades físicas y cognitivas que refuercen su comprensión de la lectura bíblica mediante la aplicación de la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1999), un enfoque que contempla diferentes formas de aprendizaje a través de actividades integradas (Lupton, 2016). En esta versión adaptada de Twister (ver Figura 30), cada área se relaciona con una inteligencia múltiple, logrando así un material didáctico enfocado en la exploración comprensiva de textos religiosos, alineado con el paradigma constructivista de aprendizaje.

Figura 30

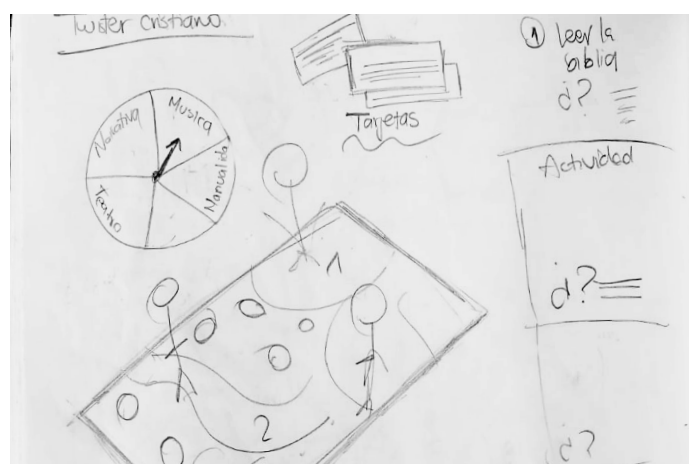
Boceto del Twister cristiano



Nota. La imagen muestra el boceto de la primera propuesta, donde se adapta el concepto al juego Twister, por Tintin.S, 2024.

Al inicio de la actividad, los niños leen una cita bíblica correspondiente al tema del día, permitiendo que ellos expresen su interpretación inicial. Esta introducción no solo fortalece su habilidad para la lectura comprensiva, sino que les permite analizar su pensamiento sobre el texto, abordando así el primer paso del constructivismo: enseñar a pensar (Vygotsky, 1978). Luego, el juego inicia con una ruleta dividida en las cinco áreas de inteligencia: narrativa, teatro, música, artes plásticas y motricidad, cada una simbolizada con colores vibrantes y formas específicas, fomentando el reconocimiento y la familiarización con las inteligencias múltiples (ver Figura 31).

Figura 31
Boceto del Twister cristiano



Nota. La imagen muestra los elementos de la primera propuesta, donde se identifica la ruleta, tarjetas y el tablero, por Tintin.S, 2024.

Cada vez que un niño activa la ruleta, se le asigna una actividad de acuerdo a la inteligencia seleccionada, apoyando la meta de “enseñar sobre el pensar” al invitarlo a participar conscientemente en su propio proceso de aprendizaje (Piaget, 1952). A través de estas actividades, los niños asumen un rol protagónico en el aprendizaje de la lectura comprensiva mediante juegos, que incluyen representaciones físicas, ejercicios de memoria musical o creación de historias. Esto responde al requisito de un diseño accesible e inclusivo al ofrecer múltiples formatos de interacción.

Para el cierre de cada ronda, se repite la lectura del texto y los niños analizan nuevamente su comprensión, promoviendo una revisión consciente de su aprendizaje. Esta secuencia genera una narrativa visual que les permite conectar las enseñanzas abstractas con experiencias concretas, facilitando la interiorización de los mensajes bíblicos a través de una actividad lúdica y significativa.

Para la segunda idea llamado **“Explorador de la vida - Herramientas para el camino”** se fundamenta en la técnica “Volcado visual de datos” de Ellen Lupton (2016), utilizado para generar múltiples bocetos que luego se seleccionan y perfeccionan con base en su atractivo visual y conceptual. Este enfoque ha dado como resultado un juego de mesa donde el niño se convierte en un explorador equipado con herramientas simbólicas que representan conceptos bíblicos y lo guían en la resolución de problemas (ver Figura 32). Inspirado en la metodología constructivista, este concepto permite a los niños experimentar la exploración y el aprendizaje activo, integrando habilidades cognitivas y promoviendo el autodescubrimiento y la autonomía.

Figura 32
Boceto del Juego de mesa

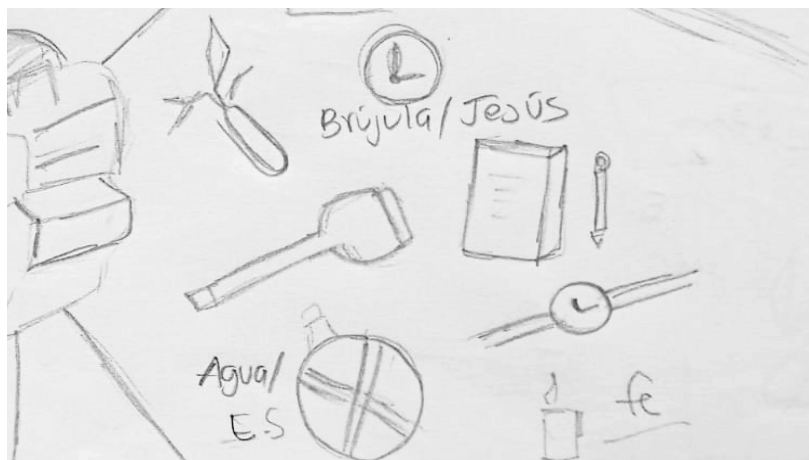


Nota. La imagen muestra el boceto de la segunda propuesta, donde se adapta el concepto al juego de mesa, por Tintín.S, 2024.

En el juego, cada herramienta tiene un significado simbólico en el contexto de las inteligencias múltiples, con el mapa representando la Biblia, el fósforo la fe, el botiquín el Espíritu Santo, el agua a Dios, y la brújula a Jesús. Al iniciar el juego, el niño se enfrenta a un problema presentado por el maestro, que está relacionado con el tema bíblico de la clase del día. El niño debe recorrer diversos niveles, que representan las cinco áreas de inteligencias múltiples (Narrativa, Teatro, Música, Artes plásticas y Motricidad), y seleccionar la herramienta adecuada para resolver cada desafío.

Cada nivel del juego fomenta la lectura comprensiva mediante ejercicios de relectura y reflexión sobre la cita bíblica inicial, reforzando la comprensión del tema y el aprendizaje mediante la repetición contextualizada (ver Figura 33). Este sistema está alineado con el objetivo de enseñanza de la lectura comprensiva, adaptando la lectura fácil a un entorno lúdico en el que los niños pueden practicar activamente sus habilidades lectoras y cognitivas, promoviendo una experiencia de aprendizaje efectiva y significativa.

Figura 33
Boceto del Juego de mesa



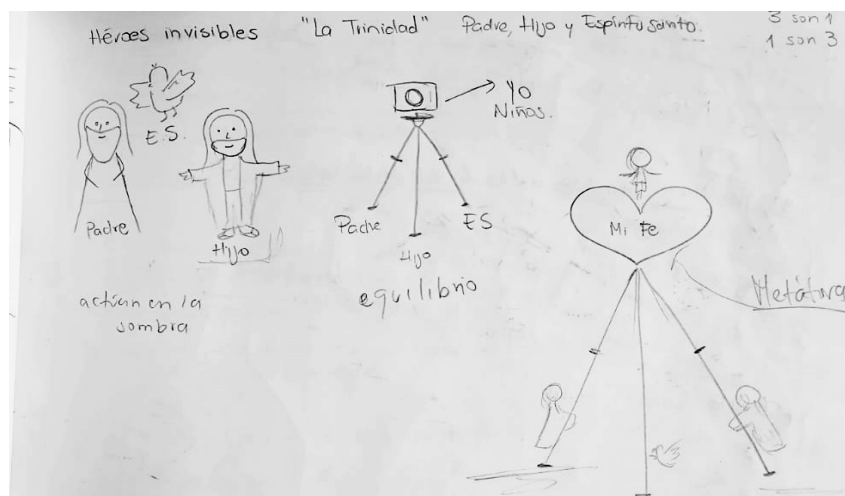
Nota. La imagen muestra las herramientas de la segunda propuesta, donde se identifica la fosforera, el agua, la brújula entre otros, por Tintin.S, 2024.

La pertinencia cultural se ha considerado al adaptar los escenarios y desafíos del juego a realidades locales de Quito y a las experiencias que un niño de la Iglesia Cristiana Betesda podría reconocer y entender. Esta referencia al contexto cercano contribuye a que los niños desarrollen un sentido de identidad y pertenencia, conectando las enseñanzas bíblicas con situaciones familiares. Al finalizar cada nivel, el maestro verifica que el niño haya comprendido el texto leído, fomentando la introspección y el análisis crítico.

El juego, diseñado para que cada cita bíblica sea relevante en distintos temas y circunstancias, sigue el enfoque constructivista, desarrollando habilidades de metacognición mediante la selección de herramientas y estrategias de solución de problemas. A través de esta práctica constante de reflexión sobre las decisiones tomadas en el juego, los niños no solo desarrollan habilidades de resolución de problemas, sino que también aprenden a pensar sobre sus propios procesos mentales, lo cual se alinea con el objetivo de “enseñar sobre el pensar” (Vygotsky, 1978).

Para la tercera idea **“Mis Amigos invisibles”** un cuento infantil surge de un enfoque narrativo y pedagógico para representar los valores cristianos y las enseñanzas bíblicas de manera visualmente atractiva y lúdica. En esta propuesta, se desarrollará un cuento donde el protagonista, un niño, enfrenta problemas comunes a su edad y los resuelve con la ayuda de sus “amigos invisibles”: el Padre, el Hijo y el Espíritu Santo, representados metafóricamente como un trípode (ver Figura 34).

Figura 34
Boceto de la Metáfora para el Cuento infantil

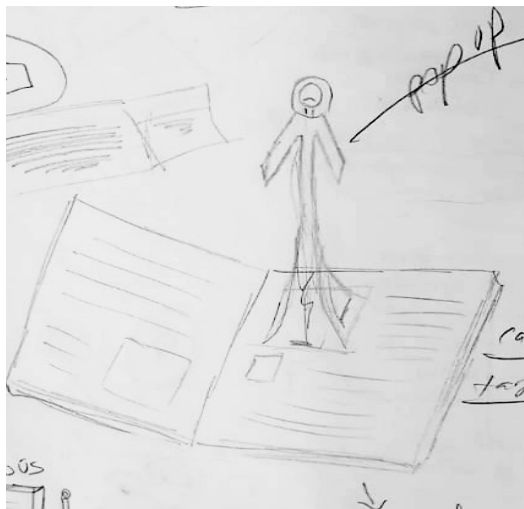


Nota. La imagen muestra el boceto de la tercera propuesta, donde se adapta el concepto al cuento infantil, por Tintín.S, 2024.

El concepto de la Trinidad como trípode se basa en la teoría de la asociación forzada (Lupton, 2016), donde se busca crear una analogía visual simple pero efectiva para transmitir el concepto abstracto de la Trinidad de una manera comprensible para los niños. Cada uno de estos “amigos invisibles” tiene un rol en la vida del niño: el Padre aporta sabiduría y guía, el Hijo representa la amistad y el sacrificio, y el Espíritu Santo actúa como el consejero y consuelo. Juntos, estos elementos sostienen al niño en sus momentos de necesidad, formando una estructura de apoyo sólida y equilibrada, al igual que un trípode sostiene una cámara para capturar momentos importantes.

Cada capítulo del cuento se centra en un problema específico que el niño enfrenta, ya sea en su hogar, escuela o comunidad, y que le permite aprender sobre valores cristianos a través de sus “amigos invisibles” (ver figura 35). Los temas de cada capítulo están alineados con las cinco áreas de inteligencias múltiples (Narrativa, Teatro, Música, Artes plásticas y Motricidad) que desarrollan habilidades de aprendizaje adaptadas a distintos estilos de inteligencia.

Figura 35
Boceto de la Metáfora para el Cuento infantil



Nota. La imagen muestra el boceto de la tercera propuesta, donde se adapta el concepto al cuento infantil, por Tintín.S, 2024.

Para mantener la lectura comprensiva, se incluye una relectura del pasaje bíblico al inicio de cada capítulo y se hace una reflexión final en la que el niño piensa sobre lo aprendido. Esta estructura se basa en la metodología de enseñanza de lectura fácil, asegurando que el contenido sea accesible y de fácil comprensión para el público infantil. Además, el cuento incorpora preguntas al final de cada capítulo para que los niños puedan reflexionar sobre lo que han leído y expresar lo que han comprendido, reforzando su habilidad para conectar las enseñanzas bíblicas con experiencias personales.

Cada capítulo del cuento se centra en un problema específico que el niño enfrenta, ya sea en su hogar, escuela o comunidad, y que le permite aprender sobre valores cristianos a través de sus “amigos invisibles”. Los temas de cada capítulo están alineados con las cinco áreas de inteligencias múltiples (Narrativa, Teatro, Música, Artes plásticas y Motricidad) que desarrollan habilidades de aprendizaje adaptadas a distintos estilos de inteligencia.

Para mantener la lectura comprensiva, se incluye los pasajes bíblicos en cada capítulo y se hace una reflexión final en la que el niño piensa sobre lo aprendido. Esta estructura se basa en la metodología de enseñanza de lectura fácil, asegurando que el contenido sea accesible y de fácil comprensión para el público infantil. Además, el cuento incorpora preguntas al final de cada capítulo para que los niños puedan reflexionar sobre lo que han leído y expresar lo que han comprendido, reforzando su habilidad para conectar las enseñanzas bíblicas con experiencias personales.

Figura 37
Libro *You can pick one up*

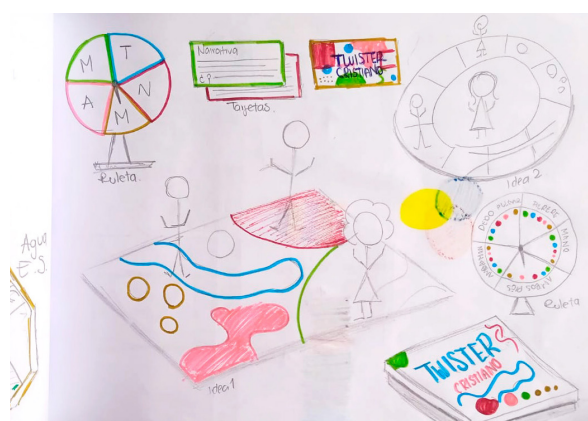


Nota. La imagen presenta los personajes del libro *You can pick one up*, donde se utiliza el estilo cartoon simplificado. Tomado de *You can pick one up* (p.166), por Design Graphics 2024.

La narrativa visual se desarrolla a medida que los niños progresan en las actividades, ofreciendo una secuencia de símbolos y acciones que les permite seguir el tema bíblico de forma integrada con las actividades. Esto fortalece la construcción de conexiones significativas entre los conceptos abstractos y la enseñanza bíblica, transformando el aprendizaje en una experiencia visualmente enriquecedora y lúdica. La representación gráfica del juego facilita que cada lección bíblica pueda ser “vvida” a través del juego, lo cual resuena con el tercer paso del constructivismo: enseñar a pensar de manera autónoma y reflexiva (Vygotsky, 1978).

Para apropiarnos de la forma dentro del concepto del juego Twister se realizó un pequeño boceto para ejemplificar el estilo dentro de los elementos (ver Figura 38), aquí visualizamos el tablero, la ruleta, las tarjetas y la caja donde estarán todos los componentes. Además, se utiliza como referencia rayuelas reales que en las escuelas pintan en el piso para realizar actividades con los niños (ver Figura 39).

Figura 38
Boceto del estilo cartoon simplificado



Nota. La imagen muestra el boceto de la primera propuesta, donde se adapta el estilo al juego Twister, por Tintin.S, 2024.

Figura 39
Ejemplos de rayuelas



Nota. La imagen presenta una referencia para la primera propuesta, donde se visualiza tipos de rayuelas. Tomado de *Elige Educar*, por Londoño. C, 2018.

En el estilo de la segunda idea “Explorador de la vida - Herramientas para el camino,” se utilizó la técnica “Verbos en acción” descrita por Lupton (2016), donde se emplean verbos como “transformar” y “explorar” para estructurar el estilo visual. A través de esta técnica, se determinó emplear un **estilo visual de Aventuras Retro**, inspirado en libros de aventuras o guías de exploración antiguas, con tonos terrosos y detalles dibujados como en un cuaderno de campo. Este enfoque facilita la representación de objetos, personajes y escenas de manera llamativa y accesible, alineándose con el estilo narrativo requerido para un juego de mesa de exploración.

El estilo apoya el objetivo de generar impacto visual a través de figuras retóricas, permitiendo la representación de herramientas simbólicas mediante ilustraciones que incluyen texturas variadas y colores terrosos y cálidos, como en los cuentos de Indiana Jones. Los elementos visuales son cuidadosamente seleccionados y compuestos para crear un ambiente acogedor, ideal para un público infantil. Este tipo de diseño también permite resaltar detalles importantes de cada herramienta, facilitando la conexión de los niños con el material, en especial a través de la narrativa visual y el uso de colores que evocan un ambiente de exploración y descubrimiento, como referencia tenemos el juego de mesa llamado “Diamant” que utiliza este estilo adecuadamente (ver Figura 40).

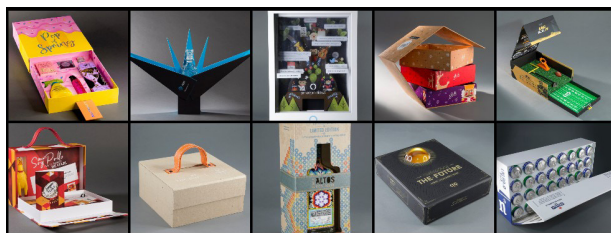
Figura 40
Juego de mesa Diamant



Nota. La imagen presenta el juego de mesa Diamant, donde se utiliza el estilo de Aventura Retro. Tomado de *Juegos de mesa y rol*, por Marques. J, 2018.

La legibilidad y accesibilidad del diseño se refuerzan mediante la ingeniería de empaques, asegurando la funcionalidad y durabilidad de cada pieza. Esto garantiza que el juego pueda ser utilizado en múltiples sesiones de aprendizaje sin comprometer la integridad del material. La robustez y el diseño del empaque también refuerzan la identidad visual del juego, añadiendo valor a la experiencia del usuario, que puede sentirse como un auténtico “explorador de la vida”, como referencia tenemos Red Pepper que es una agencia caracterizada por sus empaques únicos y distinguidos de diferentes tipos de productos (ver Figura 41).

Figura 41
 Agencia Red Pepper



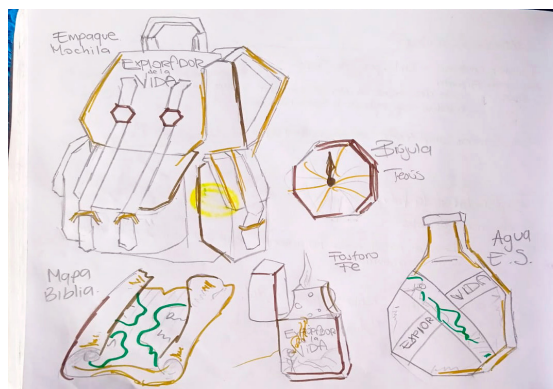
Nota. La imagen presenta diferentes tipos de productos, donde se utiliza la ingeniería de empaques. Tomado de *Red Pepper* por Red Pepper, 2024.

Además, el diseño visual se centra en la creación de una secuencia narrativa mediante símbolos y colores que guían a los niños a través de una historia progresiva. Cada nivel del juego cuenta con iconografía accesible y de bajo grado de iconicidad, lo cual facilita la interpretación rápida y permite a los niños concentrarse en los desafíos y en el mensaje bíblico sin distracciones visuales.

La utilización del estilo visual de Aventuras Retro y la ingeniería de empaque se complementan para lograr una estética coherente y atractiva que invita a la exploración. Al incluir elementos tridimensionales y detalles texturizados, este estilo promueve la interacción táctil y visual, fomentando una experiencia multisensorial que es fundamental para el aprendizaje en la primera infancia, apoyando así la exploración visual y la enseñanza de temas abstractos bíblicos de manera innovadora y significativa.

De igual forma como en la anterior idea para apropiarnos de la forma dentro del concepto del juego de mesa se realizó bocetos para ejemplificar el estilo y la ingeniería de empaques dentro de las herramientas (ver Figura 42), aquí visualizamos la mochila, el mapa, la fosforera entre otros.

Figura 42
 Boceto del estilo visual aventuras retro



Nota. La imagen muestra el boceto de la segunda propuesta, donde se adapta el estilo e ingeniería de empaque al juego de mesa por Tintin.S, 2024.

Finalmente, la tercera idea “Mis amigos invisibles” se ha desarrollado utilizando la técnica “Encontrar todo en todas partes” propuesto por Lupton (2016), donde se optó emplear el **estilo cartoon infantil** con trazos sueltos, caracterizado por utilizar una línea de color negro que enfatiza la expresividad y exageración, un diseño con bajo grado de iconicidad. Este estilo se implementa en formato de libros ilustrados, como por ejemplo en la ilustración “We are different” de la artista Vanessa Morales (ver figura 43), donde los personajes y el entorno están dibujados en un estilo amigable y accesible, utilizando colores vívidos y tipografía clara para asegurar la legibilidad, esto se adaptará tanto a los personajes de la trinidad y los entornos de cotidianidad del niño.

Figura 43
Ilustración “We are different”



Nota. La imagen presenta la ilustración We are different, donde se utiliza el estilo cartoon infantil. Tomado de Phonemova, por Morales. V, 2024.

Para reforzar el concepto de la Trinidad como un trípode, se ha optado por ilustrar a los amigos invisibles como figuras que, aunque sutiles y etéreas, transmiten características distintivas de acuerdo a sus roles en la vida del niño. Por ejemplo: El Padre se representa como una figura que emite una luz suave, destacando su rol de guía y sabiduría; El Hijo aparece como un amigo cercano, con una presencia más tangible, simbolizando la compañía y la empatía; El Espíritu Santo está rodeado de colores suaves y movimientos curvos, evocando su papel como consuelo y fuente de inspiración.

El uso de colores y formas suaves crea una atmósfera tranquila y acogedora, promoviendo una narrativa visual que resulta atractiva y relajante para los niños. Además, el libro utiliza una combinación de ilustraciones de página completa y escenas en formato viñeta para crear un ritmo visual dinámico, manteniendo el interés de los niños a lo largo de la historia y ayudando a la comprensión de cada lección.

Para mejorar la interacción, se utilizará la técnica Pop-up en la ingeniería de papel, permitiendo que los elementos del cuento cobren vida tridimensional y ofrezcan una experiencia más inmersiva y lúdica (ver Figura 44). La implementación de estos mecanismos, similares a los de un “libro parlante con mecanismos pop-up básicos”, permite captar la atención de los niños, haciéndoles parte activa de la narrativa y facilitando el proceso de comprensión lectora de los temas bíblicos abordados en el cuento (Educatics, 2024).

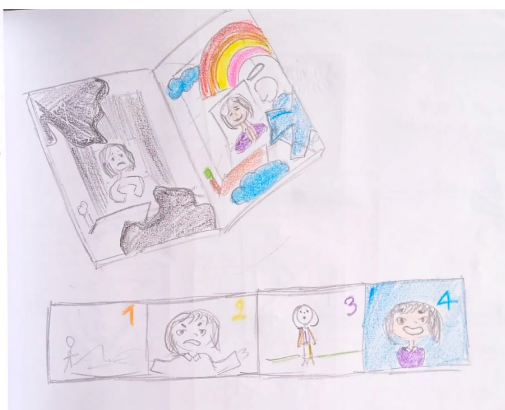
Figura 44
Técnica Pop Up ingeniería de papel



Nota. La imagen presenta un ejemplo de folleto pop up, donde se utiliza la ingeniería de papel. Tomado de *Educatics* por *Educatics*, 2024.

Para apropiarnos de la forma dentro del concepto del cuento infantil se realizó bocetos para ejemplificar el estilo y la ingeniería de papel dentro de un entorno cotidiano (ver Figura 45), aquí visualizamos a un niño ilustrado en blanco y negro y después a color, esto con el objetivo de narrar la evolución de aprendizaje y crecimiento espiritual del personaje.

Figura 45
Boceto del estilo visual aventuras retro



Nota. La imagen muestra el boceto de la tercera propuesta, donde se adapta el estilo e ingeniería de papel al cuento infantil por *Tintin.S*, 2024.

2.3 Evaluación del concepto y estilo gráfico

Con el fin de tomar una decisión fundamentada entre las tres propuestas, se realizó tres validaciones con los docentes lectores y la líder del Ministerio de niños Betesda Kids (anexos), tomando en cuenta los parámetros a seguir. Para ello se presentan las siguientes tablas:

Tabla 1
Resultados de la validación realizada por Patricia Salvador

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Título del trabajo: Elaboración de un material gráfico didáctico que apoye a la enseñanza de la lectura comprensiva dirigida a niños de 10 años que visitan la Iglesia Cristiana Betesda en Quito.				
Estudiante: Sarahí Tintín				
Evaluado por: Patricia Salvador				
Fecha: 30/11/2024				
Preguntas	Concepto y estilo 1	Concepto y estilo 2	Concepto y estilo 3	Observaciones Sugerencias
1. ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	No cumple	No cumple	Si cumple	No promueve la comprensión lectora, pero en un grado mínimo sí en la primera y segunda propuesta.
2. ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Talvez	Talvez	Talvez	No lo sé, por qué no soy usuario.
3. ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	Talvez	Talvez	Si cumple	El nombre del concepto es interesante en la primera propuesta, pero asumía algo diferente.
4. ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	Si cumple	Si cumple	Si cumple	En la segunda propuesta si cumple, pero divorciado con la lectura comprensiva.
5. ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Si cumple	Si cumple	Si cumple	
6. ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?	Si cumple	Si cumple	Si cumple	
7. ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?	Talvez	Talvez	Si cumple	No existe una innovación como tal, pero plantearlo en un juego es interesante en base al contexto cristiano en la segunda propuesta.

Tabla 2
Resultados de la validación realizada por Soreya Quelal

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Título del trabajo: Elaboración de un material gráfico didáctico que apoye a la enseñanza de la lectura comprensiva dirigida a niños de 10 años que visitan la Iglesia Cristiana Betesda en Quito.				
Estudiante: Sarahí Tintín				
Evaluated por: Soreya Quelal				
Fecha: 30/11/2024				
Preguntas	Concepto y estilo 1	Concepto y estilo 2	Concepto y estilo 3	Observaciones Sugerencias
1. ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	No cumple	No cumple	Talvez	No me queda claro en ninguna de ellas, solo se visualiza las inteligencias múltiples.
2. ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Si cumple	Si cumple	Talvez	Instancia significativa en las tres, que es la parte de las actividades.
3. ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	Si cumple	Talvez	No cumple	El twister si es novedoso. El explorador de la vida es trillado pero efectivo y el último no encaja muy bien.
4. ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	Talvez	Talvez	Talvez	En ninguno se enfoca el tema de la lectura.
5. ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Si cumple	Si cumple	Si cumple	En la primera propuesta ¿cómo se adaptaría a los personajes bíblicos? En la segunda propuesta es más pertinente a la edad de los niños. En la tercera propuesta es interesante, atractivo y más apropiado.
6. ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?	Si cumple	Si cumple	Si cumple	
7. ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?	Si cumple	No cumple	No cumple	

Tabla 3
Resultados de la validación realizada por Sandra Valderrama

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Título del trabajo: Elaboración de un material gráfico didáctico que apoye a la enseñanza de la lectura comprensiva dirigida a niños de 10 años que visitan la Iglesia Cristiana Betesda en Quito.				
Estudiante: Sarahí Tintín				
Evaluado por: Sandra Valderrama				
Fecha: 30/11/2024				
Preguntas	Concepto y estilo 1	Concepto y estilo 2	Concepto y estilo 3	Observaciones Sugerencias
1. ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	Si cumple	Si cumple	Si cumple	¿Como se realizarán las actividades de inteligencia múltiples? Mas ejemplos para entenderlo mejor
2. ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Si cumple	Si cumple	Si cumple	La tercera propuesta lo visualiza más para niños de 3 a 4 años
3. ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	Si cumple	Si cumple	Si cumple	
4. ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	Si cumple	Si cumple	Si cumple	
5. ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Si cumple	Si cumple	Si cumple	
6. ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?	Si cumple	Si cumple	Si cumple	
7. ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?	Si cumple	Si cumple	Si cumple	

En conclusión, se pudo constatar que las 3 ideas tienen en si diferentes puntos a mejorar y otros a ser de gran potencial, sobre todo en la segunda y tercera idea ya que ofrecen una experiencia innovadora en la que se llama al usuario a participar mientras fortalece su lectura comprensiva.

En cuanto a la primera idea, tiene un buen concepto, pero la manera en la que se fusiona con la lectura comprensiva no se visualiza, se ve divorciado. Se sugiere que en el concepto del juego de mesa pueda integrarse de mejor forma la lectura comprensiva ya que tiene un gran potencial, que el usuario pueda leer las citas bíblicas y estos problemas a resolver en un libro simplificado.

La tercera idea es más acertada al objetivo general del proyecto, solamente es necesario guiar y exponerlo de forma entendible la Trinidad y como se desarrolla en el cuento con un inicio y un final.

2.4 Desarrollo del prototipo

Para que el proyecto cumpla con los requisitos de niveles de lectura comprensiva, sea interactivo, funcional, atractivo y duradero se optó por la tercera idea de diseñar un cuento infantil, que según Barrett's Taxonomy of Reading Comprehension (1968) para un niño de 10 años, el nivel de comprensión lectora debería estar en los niveles intermedios, alcanzando la interpretación y aspirando a la reflexión crítica. Esto implica que puedan entender el mensaje explícito y también hacer inferencias sencillas, reconociendo relaciones entre ideas y vinculando el texto con sus propias experiencias.

Este cuento infantil les permite a las maestras promover la lectura comprensiva mediante varias actividades dentro del aula con el objetivo de enseñar a los niños temas abstractos de la biblia de una forma única. La enseñanza de estos temas se realiza mediante situaciones cotidianas que los niños viven día a día, historias con la finalidad de aprender mediante la lectura, el juego y la interacción. El cuento está compuesto por los siguientes elementos:

- Narrativa en cinco Capítulos.
- Elementos pop up interactivos.
- Actividades de inteligencia múltiple.

Un cuento es una de las herramientas más efectivas para transmitir enseñanzas y valores, ya que la literatura infantil es un vehículo clave para la difusión cultural y la integración de diversas disciplinas del conocimiento, como los temas abstractos de la biblia (Escalante de Urrecheaga & Caldera, 2008). Los cuentos, que tienen sus raíces en los orígenes mismos de la humanidad, representan una de las formas más antiguas y eficaces de fomentar la construcción del conocimiento. Esta modalidad literaria se caracteriza por elementos que propician experiencias enriquecedoras y significativas para los niños, favoreciendo no solo el desarrollo del lenguaje, la lectura y la escritura, sino también la adquisición de habilidades discursivas, el impulso de la imaginación y el aprendizaje.

Elementos que configuran el cuento

Se plantea que el cuento a diseñar esté en formato "Carta" para que pueda ser utilizado por los niños individualmente durante las sesiones de clase. Este formato permite apreciar las ilustraciones y los mecanismos pop up de mejor manera y que al contar la historia se vuelva algo diferente. Según la Mgtr. Sandra Valderrama, "es importante que cada niño tenga un libro porque es como la biblia, los niños cuando tienen algo de su propiedad, ellos desean compartir con sus padres y familia cercana".

Estructura narrativa

El principal recurso para crear el cuento es el storytelling. Los niños en esta edad desean sentirse identificados con los demás, tener gustos o situaciones similares para crear amistad y simpatía, por tal motivo el cuento infantil contará situaciones y conflictos que viven los niños cotidianamente, niños que creen en Dios. Asimismo, el cuento sigue una estructura narrativa de 3 momentos: inicio, nudo y desenlace, propuesta de Elle Lupton en su libro *El diseño como storytelling*.

Siguiendo los principios de Ellen Lupton en *El diseño como storytelling* (2017), la narrativa de un cuento infantil debe estar diseñada para generar una experiencia inmersiva, donde el contenido gráfico y el desarrollo narrativo se interrelacionen. Este enfoque permite que cada capítulo actúe como un “micro-relato”, centrado en un problema cotidiano que Isabella, la protagonista, debe resolver. Cada capítulo comienza con una situación inicial que introduce un conflicto emocional (miedo, duda o inseguridad) y se enriquece visualmente mediante la composición gráfica: colores, tipografía y figuras que refuercen el tema emocional. A lo largo de la narración, el concepto abstracto cristiano (oración, fe o esperanza) se traduce en imágenes accesibles y metáforas visuales, asegurando un grado de iconicidad bajo para estimular la imaginación infantil. El capítulo culmina con la intervención de los “amigos invisibles”, que guían a Isabella hacia una resolución creativa y espiritual del conflicto presentado.

Distribución de la historia

El cuento infantil tendrá 5 capítulos con diferentes historias relacionados con su cotidianidad, problemas que el niño resolverá con sus amigos invisibles “La Trinidad”. Además, cada capítulo estará dividido por tres secciones y cada sección tendrá un mecanismo pop up interactivo para reforzar la comprensión lectora, la cual será presentada como una pregunta en base a los tres niveles de lectura comprensiva que son: literal, inferencial y crítica (ver Figura 46).

Figura 46
Distribución de la historia

Distribución de la historia del cuento				
Capítulo 1	Capítulo 2	Capítulo 3	Capítulo 4	Capítulo 5
Inicio	Nudo			Desenlace
Tema: Miedo a la oscuridad	Manejo de la ira	Identidad en Cristo	Amor y honra a los padres	No estás solo
Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5

Nota. La imagen muestra la distribución del cuento, donde se contempla cada capítulo y la estructura narrativa por Tintín.S, 2024.

Diseño de personajes

La creación de personajes es esencial para que una narrativa conecte emocionalmente con el público y transmita sus temas principales. Corbett (2013) resalta que este proceso debe combinar una construcción deliberada con una exploración espontánea, lo que permite que los personajes trasciendan su rol narrativo básico. Así, se convierten en guías emocionales que enriquecen la historia y la experiencia del lector.

Para crear al personaje principal se toma como referencia la primera fuente descritos en el Manual de creación de personajes de Guillermo Zuñiga, que es es la realidad, los personajes pueden inspirarse en personas cercanas al autor tomando características de varias personas y condensándose en personajes únicos, en este cuento es Isabella representando a los niños en diversas situaciones de la vida cotidiana (ver Figura 47).

Inicialmente, la ilustración de los personajes se desarrolló en Illustrator, utilizando colores llamativos, herramientas de pincel y efectos. Sin embargo, por motivos de tiempo y eficiencia, se optó por Photoshop y una tableta Wacom para ilustrar. Este cambio permitió lograr ilustraciones más dinámicas, con mayor sensación de movimiento y una ejecución más ágil al utilizar el pincel digital.

Como este cuento contiene varios personajes que no se han visto en la realidad, como la Trinidad compuesta por el Padre, el Hijo y el Espíritu Santo, que son de origen bíblico, surgió la necesidad de explorar cómo representarlos gráficamente para que los niños puedan comprenderlos. Para ello, se diseñó un cuestionario de opción múltiple dirigido a niños y maestros, con el objetivo de identificar qué imágenes o conceptos vienen a su mente cuando piensan en estas entidades. Este enfoque permitió recoger ideas que orientaran el diseño visual de los personajes de una manera comprensible y atractiva para los lectores jóvenes (ver Anexo 7).

En el proceso de exploración de la forma, que esta en páginas anteriores, se tomó como referencia la ilustración We Are Different de la artista Vanessa Morales. Esta inspiración ayudó a definir un estilo cartoon infantil con trazos sueltos, caracterizado por una línea de color negro que enfatiza la expresividad y la exageración. Además, se buscó un diseño con un bajo grado de iconicidad, lo que permite que los personajes sean más cercanos y accesibles para los niños.

Isabella

Figura 47
Ilustración del personaje principal



	C: 0%		C: 90%
	M: 70%		M: 30%
	Y: 95%		Y: 80%
	K: 0%		K: 20%

Isabella, una niña de 10 años, es curiosa, imaginativa y sensible. Aunque enfrenta miedos como la oscuridad, posee un corazón valiente que crece espiritualmente al descubrir el amor y la guía de sus “amigos invisibles”. Está representada por los colores verde, que simboliza esperanza y renovación, y naranja, que refleja su energía y entusiasmo.

Padre - Dios

Figura 48
Ilustración de Dios "Trinidad"



Dios Padre es la figura amorosa y sabia que representa el cuidado protector en la vida de Isa. Como creador y guía espiritual, el Padre vela por ella con paciencia y ternura, asegurándole que nunca está sola, incluso en sus momentos de mayor miedo. Su sabiduría y calidez se convierten en una fuente de luz que la reconforta y la dirige hacia el camino correcto. Su ropa, de color turquesa, refleja la paz y la serenidad que transmite, mientras que su reflejo de luz, en tonos naranjas, irradia energía positiva y creatividad. Un sol, símbolo de esta luz divina, recuerda a Isa que Él siempre ilumina su vida con amor (ver Figura 48).

Hijo - Jesús

Figura 49
Ilustración de Jesús "Trinidad"



Jesús es el amigo cercano y protector de Isa, quien la consuela y la anima a superar sus dudas. A través de su relación con Él, Isa aprende el verdadero significado del amor y el sacrificio. Su vestimenta naranja representa su energía y cercanía, mientras que su resplandor turquesa refleja paz y sabiduría (ver Figura 49).

Espíritu Santo

Figura 50

Ilustración del Espíritu Santo "Trinidad"



El Espíritu Santo es una presencia invisible pero constante que fortalece y guía a Isa con su energía transformadora. Su fuego naranja simboliza su poder, mientras que su resplandor verde transmite esperanza y renovación. Representado por una paloma, es el impulso que enciende la fe en su corazón (ver Figura 50).

Espíritu Santo

Figura 51

Ilustración de la Biblia



La Biblia es la guía espiritual de Isa, un libro sagrado que revela el amor y la verdad de la Trinidad. Le brinda consuelo y dirección en momentos de duda, siendo una fuente constante de fortaleza y esperanza. Representada por el color morado, simboliza sabiduría, reverencia y espiritualidad, iluminando el camino de Isa hacia la fe (ver Figura 51).

Cromática

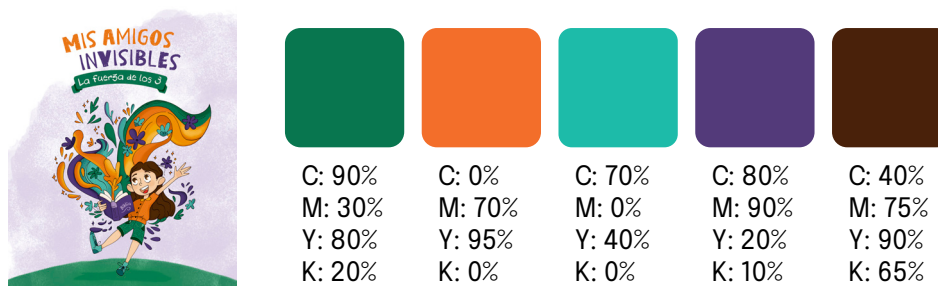
La cromática del libro utiliza colores que representan los atributos de la Trinidad y su unidad. El turquesa, asociado al Padre, simboliza calma y confianza; el naranja, del Hijo, evoca amor y sacrificio; y el verde, del Espíritu Santo, re-

presenta luz y guía. Para la unificación de la trinidad en su totalidad el color blanco representa pureza, simplicidad.

Además, cada área de inteligencia múltiple en el libro tiene un color único que resalta su propósito y significado. Por ejemplo, el verde esmeralda en la narrativa estimula la imaginación y el pensamiento simbólico, fomentando la comprensión profunda, como explica Josef Albers en *Interaction of Color*. El violeta profundo de las artes plásticas refleja creatividad y espiritualidad, esenciales para la expresión artística, según *Farrow & Ball Colour Book*. El marrón terracota para la motricidad aporta equilibrio y conexión con la tierra, un concepto desarrollado por Johannes Itten en *The Art of Color*. El turquesa en el teatro promueve la empatía y la expresión emocional, respaldado por *The Color Scheme Bible* de Karen Triedman. Finalmente, el naranja de la música inspira energía y dinamismo, como señala Leatrice Eiseman en *Pantone Guide to Communicating with Color*. Esta paleta no solo es visualmente impactante, sino que refuerza los valores y aprendizajes que el libro busca transmitir (ver Figura 52).

De igual se realizó la experimentación de colores que puedan representar adecuadamente a cada personaje y actividad de inteligencia múltiple, pero como resultado se consiguió con éxito la cromática adecuada para el libro.

Figura 52
Cromática del libro



Tipografía

La selección tipográfica del libro se fundamenta en su conexión con el público infantil y su capacidad para reforzar el concepto visual del proyecto. Las tipografías RL Paper Crown y Holidays Homework aportan simplicidad y autenticidad, facilitando la lectura y generando cercanía con los niños.

La tipografía RL Paper Crown fue seleccionada para el texto principal del cuento debido a su diseño amigable y legible. Esta fuente combina características de las mayúsculas y minúsculas que evocan la escritura a mano, un estilo cercano y familiar para los niños en edad escolar.

Sus líneas redondeadas y sin adornos excesivos recuerdan el trazo que los niños suelen practicar en el aula, facilitando la identificación y la comprensión lectora. Según Acevedo (2013), las tipografías con características que evocan la escritura manual, conocidas como “infant character” según la investigación de Sue Walker, resultan más efectivas para captar la atención de los lectores jóvenes y apoyar el aprendizaje (ver Figura 53).

Por otro lado, la tipografía Holidays Homework fue empleada para la portada y los títulos debido a su apariencia juguetona y espontánea, que refleja el espíritu creativo y dinámico del libro. Esta fuente se caracteriza por sus trazos irregulares que imitan la escritura infantil, generando una conexión inmediata con el público objetivo. Además, aporta un contraste visual atractivo con RL Paper Crown, destacando los elementos clave sin perder la cohesión estética del diseño.

Ambas tipografías trabajan en conjunto para crear una experiencia de lectura agradable y atractiva, reforzando los valores de inclusión, cercanía y amor divino que el cuento busca transmitir. De esta manera, el diseño tipográfico no solo apoya el objetivo didáctico del libro, sino que también conecta emocionalmente con los niños, motivándolos a explorar la narrativa y reflexionar sobre su propio crecimiento espiritual.

Figura 53
Tipografía Paper Crown y Holidays Homework

RL PAPER CROWN

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

1234567890 /*-+.,_?'"

AA

Holidays Homework

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmñopqrstuvwxyz3

1234567890 /*-+.,_?'"

Aa

Para los subtítulos y los párrafos, se seleccionó la tipografía Sofia Pro debido a su claridad visual, legibilidad y capacidad para adaptarse a contenidos extensos. Según Bringhurst (2004), las tipografías sans serif con estructuras

geométricas equilibradas son ideales para bloques de texto, ya que su diseño moderno y minimalista permite que el lector se concentre en el contenido sin distracciones visuales. Las formas redondeadas y proporciones armónicas de Sofia Pro (ver Figura 34) aseguran una lectura cómoda para niños de 10 años, promoviendo la comprensión lectora. Además, su neutralidad tipográfica funciona como un elemento de diseño flexible, integrándose con el estilo visual del libro sin restar protagonismo a las ilustraciones ni al diseño pop-up.

Figura 54
Tipografía Sofia Pro

Sofia Pro

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 /*-+,. _¿? ” ’



Retícula

El libro está organizado visualmente mediante una retícula modular de 4 columnas y 3 filas, con márgenes de 2 cm en la parte superior e inferior y 2,5 cm en la parte interior y exterior con un medianil de 0.4 cm. Esta estructura flexible acomoda textos, ilustraciones y actividades pop-up, garantizando claridad y jerarquización de la información. La disposición busca adaptarse a las necesidades de los niños de 10 años, integrando texto e imágenes de manera armónica. Aunque la retícula sirve como base, se ajusta cuando es necesario para resaltar elementos clave o mejorar la composición visual del diseño y texto (ver Figura 55).

Figura 55
Retícula del libro



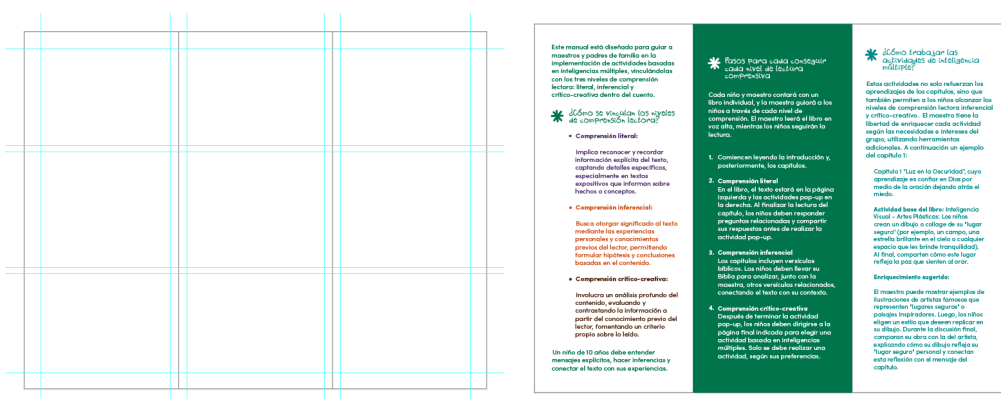
Manual para los maestros

El manual es un tríptico que está diseñado para guiar a los maestros en la implementación de actividades basadas en las inteligencias múltiples, con el objetivo de fortalecer la comprensión lectora de los niños. Las actividades incluyen enfoques de narrativa, música, teatro, motricidad y artes plásticas, abordando tres niveles de comprensión lectora: literal, inferencial y crítico-creativa. Estas actividades buscan promover un aprendizaje dinámico y participativo, ayudando a los niños a explorar de manera lúdica los temas del cuento, mientras desarrollan sus habilidades cognitivas y emocionales.

Réticula del Manual

De igual forma el tríptico utiliza la tipografía Sofia Pro para los textos, está organizado visualmente mediante una retícula modular de 4 columnas y 3 filas, con márgenes de 2 cm en la parte superior e inferior y 2,5 cm en la parte interior y exterior con un medianil de 0.4 cm.

Figura 56
Réticula del manual



Ingeniería de papel - POP UP

El uso de mecanismos pop-up en un cuento infantil como Mis amigos invisibles: La fuerza de los tres no solo enriquece la experiencia lectora, sino que también se convierte en una herramienta pedagógica poderosa. Según Lupton en El diseño como storytelling (2017), la interacción física con un libro puede profundizar la conexión emocional y cognitiva del lector con la narrativa. Los elementos tridimensionales permiten que los conceptos abstractos cristianos, como la Trinidad, se representen de manera tangible.

Por ejemplo, una página que represente la unidad de la Trinidad puede incluir tres figuras emergentes que, al abrirse, se unan en un solo elemento visual, simbolizando la conexión entre el Padre, el Hijo y el Espíritu Santo. Esta interacción física no solo refuerza la enseñanza, sino que también estimula la

imaginación de los niños al convertir cada página en una experiencia visual y táctil.

Desde un enfoque de diseño gráfico, los pop-ups también ofrecen oportunidades para jugar con la composición, la jerarquía visual y los colores. La tridimensionalidad crea profundidad y dinamismo, lo que refuerza la narrativa al dirigir la atención del lector hacia elementos clave de cada escena. Tal como menciona Baylor Chapman en *The Art of Paper Craft* (2020), los libros con mecanismos interactivos despiertan curiosidad y fomentan la exploración activa, cualidades esenciales en materiales educativos para niños.

Además, los pop-ups permiten incorporar elementos de sorpresa, creando momentos memorables que refuercen los valores cristianos y fomenten la reflexión. En este sentido, el uso del pop-up en este cuento no solo es una decisión creativa, sino también una estrategia pedagógica para captar la atención de los niños y facilitar la comprensión de temas abstractos.

Mecanismos pop up / Ejemplificación con el primer capítulo

Capítulo 1 – Miedo a la oscuridad

Parte uno del capítulo: Discos giratorios para seleccionar la respuesta correcta. Este mecanismo permite al lector interactuar girando un disco para responder preguntas o explorar opciones (ver Figura 57).

Aplicación: Un disco con opciones para reconocer los amigos invisibles de Isabella. Los niños giran el disco para seleccionar una imagen con la respuesta correcta.

Beneficio: Refuerza el aprendizaje a través de la experimentación.

Figura 57

Mecanismo Pop up – Discos giratorios



Parte dos del capítulo

Elementos móviles para revelar una secuencia de imágenes que reflejan la importancia de la oración. Este mecanismo permite a los niños interactuar con el libro moviendo piezas que despliegan una secuencia visual. Este tipo de diseño es perfecto para transmitir conceptos narrativos y reforzar ideas abstractas, como la oración, de una manera dinámica y memorable (ver Figura 58).

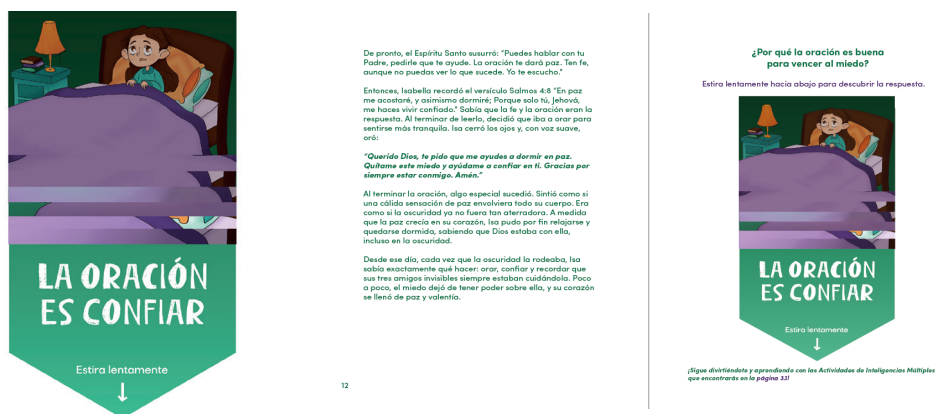
Aplicación: Una escena que muestra a Isabella orando en diferentes situaciones:

- Primera imagen: Isabella asustada, mostrando su miedo a la oscuridad.
- Segunda imagen: Isabella orando con las manos juntas, mostrando cómo enfrenta su temor.
- Tercera imagen: Un cuarto iluminado con estrellas o la presencia de sus “amigos invisibles”, representando la respuesta divina a través de la oración.

Los niños deslizan o mueven partes del diseño para que las imágenes se desplieguen en secuencia, mostrando la transición de miedo a confianza.

Beneficio: Refuerza la enseñanza mediante la visualización de un proceso (acción-reacción). Refuerza la comprensión lectora crítico - creativa.

Figura 58
Mecanismo Pop up – Elementos móviles



De igual manera se realizarán los demás mecanismos pop ups para los siguientes capítulos de la historia. En la parte de Anexos est

2.5 Detalles técnicos y de producción

Cuento

Figura 59
Detalles técnicos del cuento



- **Medidas**

Abierto: 21.59 x 27.94 cm (8.5 x 11 pulgadas, formato carta)

Cerrado: 21.59 x 13.97 cm (8.5 x 5.5 pulgadas, mitad de carta para facilitar el uso interactivo).

- **Materiales**

Páginas internas: Cartulina marfil lisa de 230 g/m² (material no estucado).

Portada: Cartón gris de 2 mm, forrado con marfil lisa 150 g/m².

- **Procesos de Impresión:**

Impresión digital a cuatro colores (90% en CMYK) y utilización de colores Pantone.

- **Acabados:**

Laminado mate para portada y contraportada, y plastificado.

Troquelado preciso para los elementos pop-up y pegado manual.

- **Armado**

Encuadernado: Encuadernación con hilo y encolado para mayor resistencia. Integración de mecanismos pop-up mediante cortes y pliegues específicos, asegurando que se activen al abrir las páginas.

Optimización de Material y Armado

- **Optimización Gráfica**

Para la portada y contraporta se debe considerar sangrados e 3 cm para evitar espacios blancos y visualización de mala calidad. En el caso de las páginas interiores se considera la impresión en pliegos por lo que el formato de impresión es de 48x33 cm con sus respectivos marcas de recortes. Y finalmente para el corte láser de los mecanismos pop ups, debe existir el sangrado 0,3cm.

- **Proceso de Producción**

Impresión de las páginas internas en formato carta (tamaño máximo en digital estándar).

Corte y troquelado de las piezas 3D en un sistema digitalizado para precisión. Ensamblado manual de los mecanismos pop-up, probando su funcionamiento.

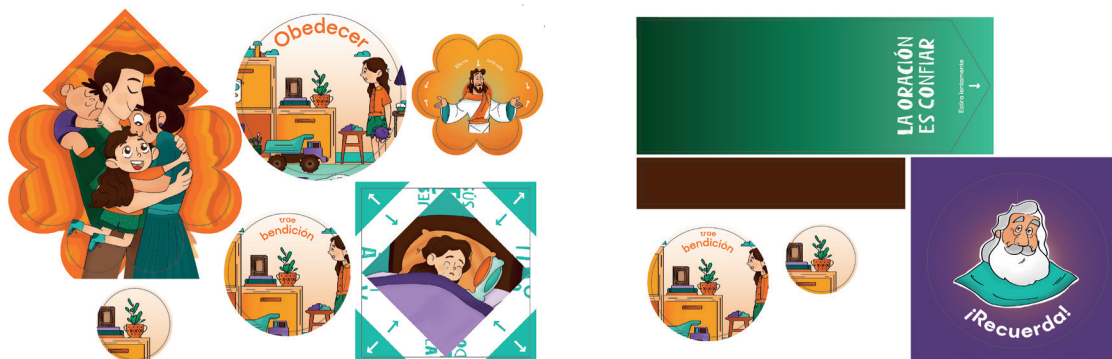
Encuadernado en cuadernillos, cosido y encolado final para garantizar durabilidad (ver Figura 60).

Figura 60
Optimización para impresión de la portada y hojas internas



Mecanismos Pop Ups

Figura 61
Mecanismos pop ups



1. Formato y dimensiones

- Tamaño cerrado y abierto: Dependiendo del mecanismo.
- Sangrado de seguridad: 0,3cm en todos los bordes para evitar cortes en áreas importantes del diseño.
- Troquelado: Incluye áreas precisas para guías de plegado y movimiento de los mecanismos.

2. Materiales

- Material: Cartulina marfil lisa de 230 g/m² (material no estucado).
- Refuerzo: Adhesivos de doble cara o pegamento resistente para asegurar la fijación en áreas móviles y vinchas para los mecanismos giratorios.

3. Proceso de impresión

- **Procesos de Impresión:** Impresión digital a cuatro colores (90% en CMYK) y utilización de colores Pantone.
- **Acabados:** Laminado mate para portada y contraportada, y plastificado. Troquelado preciso para los elementos pop-up y pegado manual.

4. Troquelado y ensamblaje

Troquelado:

- Herramientas: Matrices de corte personalizadas para los diferentes mecanismos.
- Precisión: Uso de máquinas de troquelado automático para cortes limpios y detallados.

Ensamblaje:

- Solapas: Piezas troqueladas con guías de plegado marcadas previamente para facilitar el armado.
- Discos giratorios: Sujeción mediante broches o remaches metálicos para garantizar un movimiento fluido.
- Deslizantes y elementos móviles: Uso de guías troqueladas con canales reforzados para permitir un movimiento suave. Adhesión cuidadosa para evitar interferencias con otras piezas.

5. Optimización del material

- Reducción de desperdicio: Diagramación eficiente de las piezas en formato carta para minimizar el uso de papel en el troquelado.
- Armado final: Impresión y corte de cada mecanismo por separado.
- Integración de las piezas móviles manualmente para asegurar la precisión (ver Figura 62).

6. Durabilidad y seguridad

- Pruebas de resistencia: Verificación de las uniones y plegados para soportar el uso repetido por niños.

7. Producción final

- Prototipos iniciales: 4 unidades para pruebas funcionales y validación.
- Producción en masa: Según la demanda estimada.
- Tiempo estimado de producción: 1 semana y media.
- Producción masiva: 4-6 semanas, incluyendo impresión, troquelado, ensamblaje y embalaje.

Figura 62

Optimización para impresión para Mecanismos pop ups



Costos

Para abordar los aspectos tecnológicos y comerciales del proyecto, es fundamental analizar en detalle la viabilidad y los costos de producción. Esto incluye precio en producción en masa y el cálculo de las horas de trabajo invertidas en el diseño. El análisis de costos se basa en estimaciones para producciones de 100 y 500 unidades, proporcionando una visión clara de la escalabilidad del proyecto (ver Tabla 4 y 5). También encontrarán más información de costos en el apartado anexos #8

Tabla 4
Presupuesto de trabajo de gestión, creativo y operativo del proyecto

Costos de diseño		
Gestión	Valor base para el cálculo	4.474,89
Total horas laborales		60
Valor hora		\$4,00
Horas estimadas de trabajo de gestión		60
Valor bruto por trabajo de gestión		\$240,00
Creativo	Valor base para el cálculo	3.356,17
Total horas laborales		90
Valor hora		\$3,85
Horas estimadas de trabajo de gestión		168
Valor bruto por trabajo de gestión		646,80
Operativo	Valor base para el cálculo	2.237,44
Total horas laborales		160
Valor hora		\$2,44
Horas estimadas de trabajo de gestión		160
Valor bruto por trabajo de gestión		390,45
Valor bruto por diseño		\$ 1.277,20
Días laborales		150
Horas totales		388 horas
TOTAL DEL PRESUPUESTO		\$ 1.277,20

DISEÑO

Tabla 5
Costos de producción

Costos del libro			
Cantidad	Descripción	V/UNITARIO	TOTAL
1	Libros pop-up según artes enviados	85.00	75.00 U.S.D
100	Portada y contraportada impresa en vinil tintas UV. laminado sobre carton gris de 2 mm. Páginas internas impresas a full color, laminado mate Grafado y doblado, tipo sanduche	50.00	5.000.00 U.S.D
500	Mecanismos impresos a full color en material no estucado de 220 g. corte láser de cada mecanismo.	40.00	20.000.00 U.S.D
1000	Encuadernado manual Tamaño: 28 x 22 cm cerrado.	34.00	34.000.00 U.S.D

El La evaluación del retorno de la inversión (ROI) y el retorno sobre el capital (ROE) es fundamental para justificar la inversión en este proyecto. Según Viladás (2023), un diseño rentable puede maximizar el impacto de los recursos invertidos en proyectos educativos. La inversión en un libro de calidad puede resultar en un aumento en la participación de los niños en actividades de la iglesia, lo que puede traducirse en un crecimiento de la comunidad. Además, un libro que fomente la lectura puede llevar a un mayor interés en la educación, resultando en mejores oportunidades para los niños en el futuro (Viladás, 2023).

El análisis de costos permitió conocer cuánto cuesta producir en su totalidad el proyecto de diseño. Para determinar el precio de venta al público del libro, se toma como referencia el costo total de la producción en serie (Tabla 5) más el costo por diseño. Este valor se dividió entre 1000, resultando en un precio de venta al público de 35,00 dólares americanos. Este precio puede parecer accesible, pero no en su totalidad debido al contexto donde se desarrolla el proyecto. Por ello, dentro de la Iglesia Cristiana Betesda se realizan recaudaciones o eventos de caridad para conseguir ciertos presupuestos, como viajes para misiones, alimentación y donaciones a centros de salud.

La creación de un recurso educativo puede atraer a más familias a la iglesia, aumentando así las donaciones y el apoyo financiero a largo plazo (Viladás, 2023). La percepción de la iglesia como un lugar que invierte en la educación y el bienestar de los niños puede mejorar su imagen en la comunidad (Viladás, 2023). Es crucial cambiar la percepción de que los costos iniciales son un gasto, y en su lugar, presentarlos como una inversión en el futuro de los niños y de la comunidad (Viladás, 2023). La educación es un pilar fundamental en el desarrollo de cualquier sociedad, y al invertir en la educación de los niños, la iglesia está invirtiendo en el futuro de la comunidad (Viladás, 2023).

Para lograr este proyecto para el Ministerio de Niños, se proponen diversas estrategias de recaudación. Se pueden ofrecer campañas internas organizando eventos comunitarios como ventas de comida, bazares o rifas cuyos ingresos estén destinados a adquirir los libros. También se pueden solicitar contribuciones voluntarias, destacando cómo cada donación apoya directamente la educación de los niños. Además, es importante buscar patrocinios locales de negocios o familias dentro de la comunidad que deseen apoyar la compra del material educativo como un aporte a la formación cristiana.

Es fundamental identificar el mercado objetivo, ya que estos libros no solo interesan a iglesias cristianas, sino también a instituciones católicas y colegios privados que buscan material atractivo para enseñar lectura comprensiva desde un enfoque didáctico y visual. Para ello, se pueden establecer alianzas estratégicas con librerías cristianas, ofreciendo el libro como un recurso ideal para clases de escuela dominical, y con librerías generales, enfatizando el diseño atractivo del libro para captar la atención de padres que buscan recursos innovadores para sus hijos. También se pueden organizar talleres en librerías para mostrar el impacto del libro en los niños.

El marketing atractivo es crucial para el proyecto, sugiriendo la creación de contenido promocional en redes sociales dirigido a padres, maestros y líderes religiosos para resaltar la calidad del material. Participar en ferias de literatura y cultura permitirá exhibir el libro y establecer alianzas con distribuidores, ampliando su alcance.

En conclusión, los libros pop-up son una inversión a largo plazo para la enseñanza de valores cristianos de manera creativa y efectiva. Su diseño atractivo asegura un impacto educativo sostenible en varias generaciones. Con estrategias adecuadas de financiamiento y marketing, el proyecto podrá cumplir sus objetivos educativos y fortalecer la fe de los niños en la comunidad.

2.6 Evaluación de la propuesta

En este apartado se detalla a modo de resumen todo el material gráfico desarrollado para el presente proyecto, tanto en su estructura general de uso, de diseño, fotografías, prototipos de alta fidelidad juntamente con la validación de los lectores y dentro de la Iglesia con Iso niños y maestra.

Cuento

El libro pop-up titulado “Mis amigos invisibles: La fuerza de los tres”, diseñado para niños cristianos de 10 años, con ilustraciones interactivas que enseñan conceptos bíblicos abstractos como la Trinidad, la fe y la oración. Cada capítulo aborda un problema cotidiano con actividades que integran las inteligencias múltiples (motricidad, teatro, música, narrativa y artes visuales) y utiliza colores simbólicos para reforzar el aprendizaje (ver Figura 63, 64 y 65).

Figura 63

Libro impreso - Capítulo 1 parte A



Figura 64

Libro impreso - Capítulo 1 parte B



Figura 65
Libro impreso - Actividades de inteligencia múltiple



Manual

El manual complementario guía a los maestros en la implementación del libro, proporcionando estrategias didácticas, explicaciones teológicas y actividades prácticas para enriquecer la experiencia educativa. Ambos materiales fomentan la comprensión lectora y el crecimiento espiritual (ver Figura 66).

Figura 66
Manual Impreso



Validación final

Es así como finalmente se llega a la última validación de la propuesta de diseño. Esta se llevó a cabo gracias a la ayuda de la Mgtr. Sandra Valderrama y de 3 niños de la clase. Realizar esta validación es importante porque permite saber si los requerimientos planteados son implementados en la experiencia de uso del libro, si los objetivos del proyecto se cumplen y si el libro y las actividades de inteligencia múltiple funcionan en el contexto del Ministerio de niños “Betesda Kids”.

La primera validación se realizó con los lectores para evaluar el contenido del cuento, la forma de los elementos, el tiempo de duración, los niveles de lectura comprensiva que se debe desarrollar y pertinencia de las actividades. Los resultados obtenidos después de realizar la primera validación del libro se presentan en la Tabla 6.

Tabla 6
Resultados de la validación final a comitente

Resultados de la validación con los lectores						
Criterio	Excelente (5)	Bueno (4)	Regular (3)	Insuficiente (2)	Deficiente (1)	Observaciones
Promoción de la comprensión lectora	Ayuda significativamente a que los niños comprendan el mensaje y reflexionen sobre él.	Promueve la comprensión lectora, pero requiere ajustes para mejorar su efectividad.	Los niños logran entender algunas partes, pero presentan dificultad para captar el mensaje completo.	La comprensión lectora es limitada y no se logra cumplir con el objetivo principal del cuento.	No contribuye a la comprensión lectora.	Profe Sore: 4 Profe Patri: 4
Diseño gráfico	La estética es visualmente atractiva, clara, y adecuada para los niños.	Atractivo, aunque algunos detalles podrían mejorar.	Es funcional pero poco atractivo para niños.	Carece de elementos visuales que capten atención.	Es confuso y poco apropiado.	Profe Sore: 5 Anatomía de la Z del título. Jerarquizar las preguntas. Cuestionario al final. añadir hojas con el cuestionario y verificar que si entendieron los niños. La instrucción. Profe Patri: 5
Contenido narrativo	La historia es clara, entretenida y transmite bien el concepto de la Trinidad.	Clara, pero algunos conceptos requieren más explicación.	Moderadamente clara; los niños podrían no comprender algunos aspectos.	Tiene ideas vagas o confusas.	No es coherente ni comprensible.	Profe Sore: 4 Profe Patri: 5
Actividades didácticas	Refuerzan claramente las inteligencias múltiples y son fáciles de aplicar.	Refuerzan pero podrían ser más prácticas.	Refuerzan poco las inteligencias o son difíciles de aplicar.	No refuerzan el aprendizaje.	No tienen sentido en el contexto del cuento.	Profe Sore: 5 Corregir faltas ortográficas, revisar todo esto. Profe Patri: 4 Realizar un Manual
Funcionalidad pop-up	Totalmente funcional, atractivo y refuerza el aprendizaje.	Funciona bien, pero podría ser más resistente.	Es funcional pero no capta suficiente atención.	Presenta fallos frecuentes.	No funciona correctamente.	Profe Sore: 4 Profe Patri: 5
Resolución de conflictos	Los niños comprenden los conflictos y las soluciones propuestas.	Los niños entienden las soluciones pero con poca aplicación personal.	Los niños entienden parte de los conflictos pero no las soluciones.	Las soluciones son confusas o irrelevantes para los niños.	Los conflictos no son comprendidos ni resueltos.	Profe Sore: 5 Profe Patri: 4
Originalidad y creatividad	Muy original e innovador en diseño y concepto.	Original, pero con algunos elementos tradicionales	Moderadamente original; poco innovador.	Carece de creatividad significativa.	Nada original o atractivo.	Profe Sore: 4 Profe Patri: 5

En el desarrollo de las actividades del cuento, la idea es que primero se lea la introducción y, después, los capítulos de manera secuencial. El diseño del libro está pensado de tal forma que el texto de la historia se presenta en la página izquierda, mientras que las actividades pop-up están en la página derecha. Una vez que los niños terminen de leer cada capítulo, tendrán que responder preguntas relacionadas con la historia y compartir sus respuestas con los demás antes de pasar a realizar la actividad pop-up correspondiente (ver Figura 67).

Figura 67*Nivel Literal - Capítulo 1 del libro*

Además, cada capítulo incluye un enfoque especial para fomentar diferentes niveles de comprensión lectora. Para trabajar la comprensión literal, los niños se enfocan en responder las preguntas relacionadas directamente con el texto. Por otro lado, para la comprensión inferencial, los capítulos contienen versículos bíblicos, y se invita a los niños a traer su Biblia para analizar, junto con la maestra, otros pasajes que se conecten con el contexto del texto. Este ejercicio busca profundizar la reflexión y conectar las enseñanzas bíblicas con la historia (ver Figura 68).

Figura 68*Nivel Inferencial - Lectura del versículo*

Finalmente, para desarrollar la comprensión crítico-creativa, después de realizar la actividad pop-up, los niños se dirigirán a una página final indicada, donde encontrarán una lista de actividades basadas en inteligencias múltiples, como teatro, música, artes plásticas, entre otras. Los niños podrán es-

coger una sola actividad según sus intereses y preferencias, lo que les permitirá expresar su aprendizaje de manera personalizada y creativa (ver Figura 69). En la sección de Anexos #9 están el resto de fotografías de la validación.

Figura 69

Nivel Crítico creativa - Actividades de Inteligencia múltiple



La segunda validación se llevó a cabo el día domingo a los usuarios del proyecto, los niños de Betesda Kids. Se realizó de igual forma un cuestionario que permitió analizar conocer sus pensamientos y se logró el objetivo de lectura comprensiva. Dichos cuestionarios están en la sección de Anexos #10.

La tercera validación también se realizó mediante un cuestionario, en este caso a la maestra, donde se conoció a profundidad sus observaciones y comentarios con respecto al libro (Anexo 11). Gracias a estas validaciones pudimos concluir que el objetivo del proyecto a dado resultados positivos, los niños han logrado una lectura comprensiva pasando todos los niveles necesarios, además de haberlo disfrutado y aprendido temas bíblicos prudentes a sus necesidades espirituales.

Conclusión y recomendación.

A lo largo del desarrollo de este proyecto, se han cumplido de manera efectiva los requisitos y objetivos planteados, garantizando la calidad y funcionalidad del material gráfico didáctico. Gracias a las validaciones realizadas en las páginas 71 a 75 del documento, se ha obtenido un resultado positivo, confirmando que el material diseñado cumple con los tres aspectos fundamentales establecidos en el objetivo general: los niveles de comprensión lectora, la integración de actividades basadas en la teoría de las inteligencias múltiples y la estructuración de contenidos adecuados para la enseñanza bíblica a niños de 10 años.

En cuanto a los niveles de comprensión lectora, el material gráfico didáctico se ha fundamentado en los principios de la taxonomía de Bloom y la clasificación de Barrett (1968), estableciendo un enfoque progresivo que permite a los niños alcanzar la comprensión literal, inferencial y crítica. Esto ha sido validado a través de la observación de la interacción de los niños con el material, demostrando que la estructura narrativa y las actividades complementarias han facilitado la interpretación y reflexión sobre los conceptos presentados. Como resultado, los niños no solo han logrado identificar la información explícita en el texto, sino que también han desarrollado habilidades para hacer inferencias y análisis críticos en relación con sus propias experiencias.

Respecto a la integración de las inteligencias múltiples, se ha asegurado la inclusión de actividades que abarcan las cinco áreas establecidas por Howard Gardner y utilizadas por Betesda Kids: narrativa, teatro, música, plástica y motricidad. La narrativa ha sido potenciada mediante el uso de textos cuidadosamente diseñados para fomentar la lectura comprensiva. El teatro ha sido empleado como una herramienta para la expresión corporal y la interacción social, permitiendo que los niños representen historias y comprendan los mensajes de manera más dinámica. La música ha sido incorporada como un recurso de aprendizaje que facilita la memorización y la asociación de conceptos. En el área plástica, se han desarrollado actividades visuales y creativas que refuerzan la interpretación de los contenidos bíblicos a través del dibujo y la pintura. Finalmente, la motricidad ha sido estimulada mediante mecanismos interactivos que permiten la manipulación de elementos dentro del material, fortaleciendo la comprensión a través de la exploración táctil. También incluye el enriquecimiento y libre uso de las actividades de inteligencia múltiple por parte del maestro que tiene más acercamiento con los niños, sus necesidades, deseos, etc, lo que permite que el material no sea monótono, si no flexible y amplio a lo que se desee aprender en clase.

En relación con los objetivos específicos mencionados en la página 15 del documento, se han logrado de manera efectiva:

Diseño de un material gráfico didáctico accesible y atractivo: Se ha desarrollado un producto que cumple con criterios ergonómicos y visuales adecuados para la edad de los niños, incluyendo tipografía, colores y composición gráfica optimizados para facilitar la lectura y comprensión.

Incorporación de mecanismos interactivos: Se han implementado elementos manipulables que permiten una experiencia de aprendizaje dinámica y participativa, garantizando que los niños puedan interactuar con el contenido de manera intuitiva.

Desarrollo de actividades que refuercen la comprensión lectora: Se han diseñado ejercicios que trabajan los diferentes niveles de comprensión lectora, asegurando que los niños pasen de la interpretación básica a una reflexión más profunda sobre los textos.

Uso de un lenguaje narrativo y gráfico adecuado: Se ha seleccionado un lenguaje comprensible y acorde a la edad del usuario, acompañado de ilustraciones que refuerzan el mensaje de manera clara y efectiva.

Evaluación del impacto del material en la enseñanza: A través de las validaciones realizadas, se ha demostrado que el material cumple con su propósito de fortalecer la enseñanza bíblica y mejorar la comprensión lectora de los niños.

En conclusión, los resultados obtenidos confirman que el material gráfico didáctico desarrollado cumple con los requisitos establecidos en el proyecto, abordando de manera efectiva los niveles de comprensión lectora y promoviendo el aprendizaje mediante actividades basadas en las inteligencias múltiples. Este logro se ha alcanzado gracias a un proceso de diseño meticuloso y validaciones que han permitido perfeccionar cada aspecto del material, asegurando su efectividad y relevancia para el público objetivo.

Referencias

El Comercio. (17 de diciembre de 2021). *Ecuador, con bajo desempeño en lectura*. <https://www.elcomercio.com/sociedad/ecuador-bajo-desempe-no-lectura-ninos.html>

Grupo Banco Mundial. (23 de junio de 2022). *El 70 % de los niños de 10 años se encuentran en situación de pobreza de aprendizajes y no pueden leer y comprender un texto simple*. <https://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2022/06/23/70-of-10-year-olds-now-in-learning-poverty-unable-to-read-and-understand-a-simple-text>

Periódico Opción. (30 de marzo de 2024). *Ecuador: ¿Plan Nacional por la Educación 2025-2040?* <https://periodicoopcion.com/ecuador-plan-nacional-por-la-educacion-2025-2040/>

Expreso. (04 de octubre de 2022). *Mala nota en la lectura tras dos años de vacíos escolares*. <https://www.expreso.ec/guayaquil/mala-nota-lectura-dos-anos-vacios-escolares-137544.html>

Intelexia. (2019). *Aprendo Leyendo*. <https://www.intelexia.com/servicios>

Intelexia. (2019). *Aprendo Leyendo*. <https://www.intelexia.com/investigacion-2019#:~:text=El%20resultado%20m%C3%A1s%20importante%20del,lectura%20a%20nivel%20de%20oraci%C3%B3n>.

Iglesia de Jesucristo de los últimos días. (2024). *Escuela dominical*. <https://www.churchofjesuschrist.org/study/manual/general-handbook/13-sunday-school?lang=spa>.

Concepto. (s.f). *Lectura*. <https://concepto.de/lectura/>

Suárez, L. (2024, 4 de abril). *Comprensión Lectora: Definición y 4 técnicas para mejorarla*. Sanarai. Recuperado de <https://www.sanarai.com/blog/compre-sion-lectora>

Smile and Learn. (2024). *Nuestra propuesta de valor*. <https://www.smileand-learn.com/nuestra-propuesta-de-valor/#educacion-personalizada>

Más impulso. (2024). *Más Impulso Global*. <https://www.masimpulsoglobal.com/nosotros-mas-impulso-global/>

Lupton, E. (2011). *Intuición, acción, creación: (ed.)*. Editorial GG. <https://elibro.puce.elogim.com/es/lc/puce/titulos/45604>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Eckert Vicker . (1961). *Growing Graphics: Design for Kids*.

Educatic's. (2024). *¿Cómo hacer libros pop-up?* Educatic's. Recuperado de <https://educatic's.ar/como-hacer-libros-pop-up/>

Ingeniería de empaques: un proceso de diseño que requiere análisis. (s. f.). *El Empaque*. Recuperado el 28 de octubre de 2024, de <https://www.empaque.com/es/noticias/ingenieria-de-empaques-un-proceso-de-dise-no-que-requiere-analisis>

Red Pepper. (s. f.). *Nosotros*. Recuperado el 28 de octubre de 2024, de <https://redpepper.com.mx/nosotros>

Escalante de Urrecheaga, D., & Caldera, R. (2008). Literatura para niños: una forma natural de aprender a leer. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102008000400002&lng=es&tlng=es

Lupton, E. (2017). *El diseño como storytelling*. Gustavo Gili.

Chapman, B. (2020). *The Art of Paper Craft*. Chronicle Books.

Corbett, D. (2013). *The art of character: Creating memorable characters for fiction, film, and TV*. Penguin.

Viladás, X. (2023). Evaluación del Diseño. [PDF]. Recuperado de /Diseño Rentable_IX La evaluación del Diseño_Xenia Vilada
You

Acevedo, R. (2013). *Erase una vez. Manual tipográfico para niños*. Este manual explica la importancia de elegir tipografías adecuadas según las edades y capacidades lectoras de los niños. <https://issuu.com/lolette/docs/erasesu-navez-manualtesina>

Bringhurst, R. (2004). *The Elements of Typographic Style*. Este libro es una guía esencial sobre cómo el diseño tipográfico influye en la experiencia de lectura. <https://archive.org/details/the-elements-of-typographic-style-robert-bringhurst-z-lib.org/mode/2up>

Anexos

Anexo 1

Grupo 1: (1° de primaria)



Público: Niños 6 años	Objetivo: Actividad escrita para identificar la comprensión lectora de los niños.	Ejercicios: 1. Lectura del texto 2. Escribir 3 palabras clave del texto. 3. Escribir lo comprendido del texto.
Creadores: Sarahí Tintín		

Análisis de los tres ejercicios

#Niños	Palabras clave	Comprensión lectora
Niño 1	✔	✘
Niño 2	✘	✔
Niña 3	✘	✘
Niña 4	✘	✔
Niña 5	☹	✔


Resultado: El 70% de niños de 6 años no lograron escribir las 3 palabras claves del texto y de igual manera solo el 70% de niños no lograron escribir en una oración lo que comprendieron del texto.

Análisis de cuantas palabras por minuto debe leer un niño de 6 años:

<p>Requerimiento: 30-64 palabras por minuto.</p> <p>Rúbrica: Se utiliza la siguiente rúbrica para determinar los rasgos en el tejido de la lectura en voz alta del niño.</p> <p>Resultado: 31 palabras por minuto. Apenas logra alcanzar en el tiempo</p>	Rasgos en el tejido de la lectura	Número de palabras	Oraciones	Calidad de palabras	Alfabetización escrita	Fluidez lectora	Manejo de recursos de comprensión	no alcanza el tiempo
	La historia del sembrador	4	✔					
	Habia un sembrador que lanzó semillas en diferentes lugares.	9				✔		
	Algunas semillas cayeron en tierra buena.	6						
	Estas semillas representan a las personas que escuchan y entienden la palabra de Dios con atención.	16						
	Estas personas hacen cosas buenas y logran mucho más de lo esperado.	12	✔					
	La buena tierra ayuda a las semillas a crecer fuertes y sanas.	12						✔
	igual que las personas que escuchan y hacen cosas buenas en su vida diaria.	14						✔
	Las semillas en buena tierra crecen y producen muchas plantas y frutos, haciendo una gran cosecha.	16						✔
Total	31							

Anexo 2

Grupo 2: (2° de primaria)



Público: Niños 7 años	Objetivo: Actividad escrita para identificar la comprensión	Ejercicios: 1. Lectura del texto 2. Escribir 3 palabras clave del texto.
---------------------------------	---	---

Creadores: Sarahí Tintín	lectora de los niños.	3. Escribir lo comprendido del texto.
------------------------------------	-----------------------	---------------------------------------

Análisis de los tres ejercicios

#Niños	Palabras clave	Comprensión lectora
Niña 1	✓	☹
Niña 2	✗	✗

Resultado: El 70% de niños de 7 años no lograron escribir las 3 palabras claves del texto y de igual manera solo el 70% de niños no lograron escribir en una oración lo que comprendieron del texto.

Análisis de cuantas palabras por minuto debe leer un niño de 7 años:

Requerimiento:
60-84 palabras por minuto.

Rúbrica: Se utiliza la siguiente rúbrica para determinar los rasgos en el tejido de la lectura en voz alta del niño.

Resultado: No logra llegar las palabras por minuto leídas necesarias.

Rasgos en el tejido de la lectura	Número de palabras	Omitió	Cambios de palabras	Repetición de palabras	Falta de pausas	Mezcla de palabras	Mezcla de palabras con el contexto	No alcanzó el tiempo
La historia del sembrador	4	✓						
Habia un sembrador que lanzó semillas en diferentes lugares.	9							
Algunas semillas cayeron en tierra buena.	6							
Estas semillas representan a las personas que escuchan y entienden la palabra de Dios con atención.	16							
Estas personas hacen cosas buenas y logran mucho más de lo esperado.	12							✓
La buena tierra ayuda a las semillas a crecer fuertes y sanas,	12							✓
igual que las personas que escuchan y hacen cosas buenas en su vida diaria.	14							✓
Las semillas en buena tierra crecen y producen muchas plantas y frutos, haciendo una gran cosecha.	16							✓
Total	31							

Anexo 3

Grupo 3: (3° de primaria)



Público:
Niños 8 años

Objetivo:
Actividad escrita para identificar la comprensión lectora de los niños.

Ejercicios:
1. Lectura del texto
2. Escribir 3 palabras clave del texto.
3. Escribir lo comprendido del texto.

Creadores:
Sarahí Tintín

Análisis de los tres ejercicios

#Niños	Palabras clave	Comprensión lectora
Niño 1	✓	✗
Niña 2	✓	✗

Resultado: El 50% de niños de 8 años lograron escribir las 3 palabras claves del texto y de igual manera solo el 50% de niños no lograron escribir en una oración lo que comprendieron del texto.

Análisis de cuantas palabras por minuto debe leer un niño de 7 años:

Requerimiento:
85-99 palabras por minuto.

Rúbrica: Se utiliza la siguiente rúbrica

Rasgos en el tejido de la lectura	Número de palabras	Omitió	Cambios de palabras	Repetición de palabras	Falta de pausas	Mezcla de palabras	Mezcla de palabras con el contexto	No alcanzó el tiempo
La historia del sembrador	4	✓						
Un sembrador salió a sembrar semillas. Algunas cayeron en tierra buena.	11					✓		

para determinar los rasgos en el tejido de la lectura en voz alta del niño.

Resultado: 92 palabras por minuto. Logra llegar las palabras por minuto leídas necesarias, pero con ciertas falencias en el camino.

Estas semillas son como las personas que escuchan y entienden la palabra de Dios.	14					✓		
Estas personas logran hacer cosas muy buenas, mucho más de lo que se esperaba.	14					✓		
La buena tierra ayuda a que las semillas crezcan fuertes y saludables,	12							
como las personas que escuchan y siguen los consejos de Dios, produciendo muchos frutos y plantas.	16					✓		
De una pequeña semilla, puede salir una gran cosecha que es abundante y maravillosa.	14					✓		
La tierra fértil hace que todo crezca sano, fuerte y alto.	11					✓		
Total	92							

Anexo 4

Grupo 4: (4° de primaria)



Público:
Niños 9 años

Objetivo:
Actividad escrita para identificar la comprensión lectora de los niños.

Ejercicios:
1. Lectura del texto
2. Escribir 3 palabras clave del texto.
3. Escribir lo comprendido del texto.

Creadores:
Sarahí Tintin

Análisis de los tres ejercicios

#Niños	Palabras clave	Comprensión lectora
Niño 1	✓	✗
Niña 2	⚪	⚪

Resultado: El 70% de niños de 9 años no lograron escribir las 3 palabras claves del texto y de igual manera solo el 70% de niños no lograron escribir en una oración lo que comprendieron del texto.

Análisis de cuantas palabras por minuto debe leer un niño de 7 años:

Requerimiento: 100-114 palabras por minuto.

Rúbrica: Se utiliza la siguiente rúbrica para determinar los rasgos en el tejido de la lectura en voz alta del niño.

Resultado: 98 palabras por minuto. Logra llegar las palabras por minuto leídas necesarias, pero con ciertas falencias en el camino.

Rasgos en el tejido de la lectura	Palabras por minuto	Ortografía	Comprensión lectora	Fluidez	Entonación	Expresión	Interacción	Autoevaluación
La historia del sembrador	4							
Un sembrador salió a sembrar sus semillas.	7				✓			
Algunas cayeron en buena tierra.	5				✓			
Estas semillas representan a las personas que escuchan y entienden la palabra de Dios.	14				✓			
Estas personas pueden hacer cosas muy buenas, mucho más de lo que se esperaba.	14							
La buena tierra permite que las semillas crezcan fuertes y saludables.	11							
igual que las personas que siguen los consejos de Dios, produciendo una gran cosecha.	14							
Las semillas en buena tierra producen treinta, sesenta y hasta cien veces más frutos de lo que se sembró.	19	✓			✓			
mostrando así su gran potencial y cómo algo pequeño puede convertirse en algo muy grande y maravilloso.	17	✓						
La historia nos enseña la importancia de tener un corazón abierto.	11							
Total	98							

Anexo 5

Grupo 6: (6° de primaria)



Público:
Niños 11 años

Objetivo:
Actividad escrita para identificar la comprensión lectora de los niños.

Ejercicios:
1. Lectura del texto
2. Escribir 3 palabras clave del texto.
3. Escribir lo comprendido del texto.

Creadores:
Sarahí Tintín

Análisis de los tres ejercicios

#Niños	Palabras clave	Comprensión lectora
Niño 1	✓	✗
Niño 2	✓	✗
Niño 3	✗	✓

Resultado: El 70% de niños de 11 años lograron escribir las 3 palabras claves del texto y de igual manera solo el 70% de niños lograron escribir en una oración lo que comprendieron del texto.

Análisis de cuantas palabras por minuto debe leer un niño de 7 años:

Requerimiento: 130-140 palabras por minuto.

Rúbrica: Se utiliza la siguiente rúbrica para determinar los rasgos en el tejido de la lectura en voz alta del niño.

Resultado: 124 palabras por minuto. Logra llegar las palabras por minuto leídas necesarias, pero con ciertas falencias en el camino.

Rasgos en el tejido de la lectura	Inicio del párrafo	Oraciones	Inicio de párrafo	Inicio de párrafo	Inicio de párrafo	Inicio de párrafo	Inicio de párrafo	Inicio de párrafo	Inicio de párrafo	Inicio de párrafo
La historia del sembrador	4									
Un sembrador salió a sembrar sus semillas.	7					✓				
Algunas cayeron en buena tierra.	5					✓				
Estas semillas representan a las personas que escuchan y entienden la palabra de Dios.	14					✓				
Estas personas pueden hacer cosas muy buenas, mucho más de lo que se esperaba.	14									
La buena tierra permite que las semillas crezcan fuertes y saludables,	11							✓		
igual que las personas que siguen los consejos de Dios, produciendo una gran cosecha.	14							✓		
Las semillas en buena tierra producen treinta, sesenta y hasta cien veces más frutos de lo que se sembró,	19	✓				✓				
mostrando así su gran potencial y cómo algo pequeño puede convertirse en algo muy grande y maravilloso.	17							✓		
Esta historia nos enseña la importancia de ser buenos y seguir los consejos para tener una vida fructífera y feliz.	20							✓		
Total	124									

Anexo 6

Reuniones para validaciones

Estilo
Tercera
propuesta

Mis Amigos invisibles- La Fuerza de los Tres

- Para la representación visual, se seleccionó un **estilo cartoon infantil con trazos sueltos y expresivos**, caracterizado por utilizar una línea en blanco y negro que enfatiza la expresividad y exageración.
- Como referencia está el cartel "We are different"
- Para mejorar la interacción, se utilizará la **técnica Pop-up** en la ingeniería de papel, permitiendo que los elementos del cuento cobren vida tridimensional y ofrezcan una experiencia más inmersiva y lúdica.
- Libros parlante con mecanismos pop up básico

SALVADOR SARALUZ PATRI...

ST

Saraha Tizabi

Estilo
Segunda
propuesta

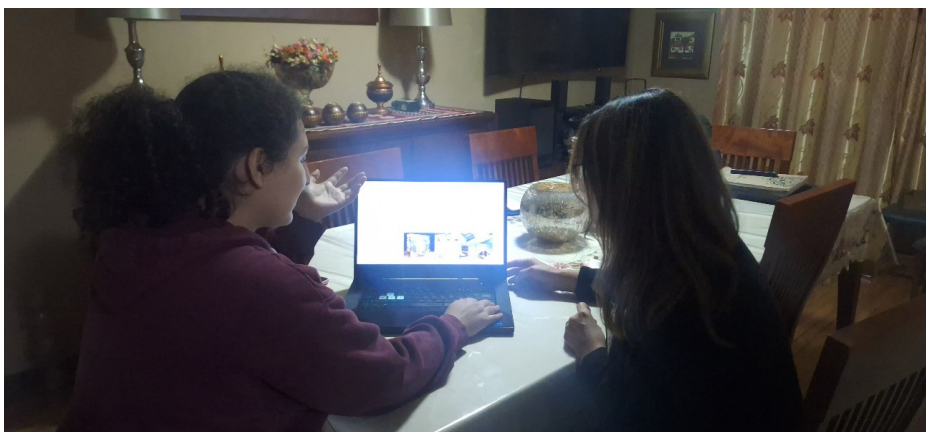
Explorador de la vida - Herramientas para el camino

- Se utiliza la técnica de "Verbos en acción" de Lupton, y la propuesta visual se centra en un **estilo Visual de Aventuras Retro** inspirado en libros de aventuras o guías de exploración antiguas, con tonos y detalles dibujados como en un cuaderno de campo.
- Como referencia está el juego de mesa **Diamant e Indiana Jones**.
- Se integra la **ingeniería de empaque**, un proceso que optimiza el diseño. La marca "Red Pepper", como referencia para determinar el estilo físico y asegurar que el **empaque sea resistente y atractivo**, permitiendo que el juego sea funcional, durable y visualmente impactante.

Saraha Tizabi

Saraha Tizabi

Carla Ochoa



Anexo 7

Cuestionario para los personajes

¿Cuando piensas en Dios - Padre como lo imaginas?
Selecciona una de las siguientes opciones con un visto

Como una estrella  <input type="checkbox"/>	Como un sol  <input type="checkbox"/>
Como un humano  <input type="checkbox"/>	Como una corona  <input type="checkbox"/>

¿Cuando piensas en Jesús - Hijo como lo imaginas?
Selecciona una de las siguientes opciones con un visto

Como un león  <input type="checkbox"/>	Como una cruz  <input type="checkbox"/>
Como un hombre  <input type="checkbox"/>	Como un cordero  <input type="checkbox"/>

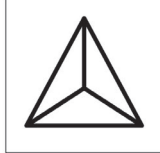
¿Cuando piensas en el Espíritu Santo como lo imaginas?
Selecciona una de las siguientes opciones con un visto

Como una paloma  <input type="checkbox"/>	Como un corazón  <input type="checkbox"/>
Como un remolino de luz  <input type="checkbox"/>	Como una llama de fuego  <input type="checkbox"/>

¿Cuándo piensas en la Trinidad como lo imaginas?

Selecciona una de las siguientes opciones con un visto

Como un triángulo



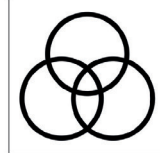
Como un prisma



Como una luz blanca



Como círculos interconectados



10 MAESTROS

10 NIÑOS 9 A 11 AÑOS

































































Tanto como maestros y niños escogieron dos opciones, debido a considerar que ambos son adecuados a su percepción

Anexo 8

Costos gastos personales, de diseño y punto de equilibrio.

Cálculo valor de los gastos personales				
Rubro	Frecuencia		Valor aprox.	Valor por año
Alimentación	Diario	365	\$ 8,00	\$ 2.920,00
Salud	Mensual	12	\$ 60,00	\$ 720,00
Vivienda	Mensual	12	\$ 180,00	\$ 2.160,00
Vestimenta	Trimestral	4	\$ 20,00	\$ 80,00
Educación	Semestral	2	\$ 3.000,00	\$ 6.000,00
Transporte	Diario	360	\$ 4,00	\$ 1.440,00
Entretenimiento	Semanal	53	\$ 5,00	\$ 265,00
otros gastos	Mensual	12	\$ 20,00	\$ 240,00
TOTAL				\$ 13.825,00
		Ahorro	4%	\$ 553,00
		Gastos anuales		\$ 14.378,00
		Gasto mensual		\$ 1.198,17
		Valor total trabajo gestión		\$ 240,00
		Valor total trabajo creativo		\$ 646,80
		Valor total trabajo operativo		\$ 390,40
		Valor hora trabajo gestión		\$ 4,00
		Valor hora trabajo creativo		\$ 3,85
		Valor hora trabajo operativo		\$ 2,44

CÁLCULO PUNTO DE EQUILIBRIO	
PUNTO DE EQUILIBRIO EN UNIDADES	
COSTOS FIJOS TOTALES	\$ 1.843,74
COSTOS VARIABLES POR UNIDAD	\$ 1.175,10
PRECIO POR UNIDAD	\$ 5.977,45
PUNTO DE EQUILIBRIO	(COSTOS FIJOS TOTALES/PRECIO POR UNIDAD-COSTOS VARIABLES)
PUNTO DE EQUILIBRIO	0,3839246642
PUNTO DE EQUILIBRIO EN VALOR	
COSTOS FIJOS TOTALES	\$ 1.843,74
COSTOS VARIABLES POR UNIDAD	\$ 1.175,10
PRECIO POR UNIDAD	\$ 5.977,45
PUNTO DE EQUILIBRIO	COSTOS FIJOS TOTALES/(1-COSTO DE VENTA/PRECIO DE
PUNTO DE EQUILIBRIO	\$ 2.294,89

COSTOS VARIABLES				
Otros	Cantidad	V.U.	Subtotal	
Ilustrador	1 persona	\$ 30,00	\$ 30,00	
Fotógrafo (Fotografía)	1 persona	\$ 10,00	\$ 10,00	
Programador (Programación)		\$ -	\$ -	
Diagramador (Diagramación por pág)	1 persona	\$ 10,00	\$ 10,00	
Corrector de estilo (Corrección por página)	1 persona	\$ 10,00	\$ 10,00	
Productor Audiovisual	1 persona	\$ 10,00	\$ 10,00	
Dibujante 3D - (Dibujo 3D)	1 persona	\$ 12,00	\$ 12,00	
Arte finalista (Arte final - revisión)	1 persona	\$ 10,00	\$ 10,00	
2 App designer	1 persona	\$ 10,00	\$ 10,00	
Animador 2D - 3D / Animación	1 persona	\$ 20,00	\$ 20,00	
Consultor / Consultoría		\$ -	\$ -	
Materia prima directa		\$ -	\$ -	
Materiales generales	1 material	\$ 10,00	\$ 10,00	
Mano de obra indirecta	1 persona	\$ 10,00	\$ 10,00	
Comisión sobre ventas	1 persona	\$ 10,00	\$ 10,00	
Envases y embalajes		\$ -	\$ -	
SUBTOTAL SIN MARGEN DE GANANCIA			\$ 152,00	
VALOR BRUTO POR MOD			\$ 197,60	

TRANSPORTE *	Cantidad	V.U.	Subtotal	
Gasolina	10 galones	\$ 2,75	\$ 27,50	
Mantenimiento de auto		\$ -	\$ -	
Taxi	15 al mes	\$ 2,50	\$ 37,50	
Bus	20 al mes	\$ 0,35	\$ 7,00	
3 Envíos por correo		\$ -	\$ -	
Avión	2 anual	\$ 85,00	\$ 170,00	
Viáticos chofer	2 anual	\$ 75,00	\$ 150,00	
Mensajería	1	\$ 15,00	\$ 15,00	
SUBTOTAL SIN MARGEN DE GANANCIA			\$ 407,00	
SUB-TOTAL TRANSPORTE			\$ 529,10	

Producción, modelos, prototipos *	Cantidad	V.U.	Subtotal	
Machote, modelo, prototipos	3	\$ 20,00	\$ 60,00	
Impresiones (papel, cartulina)	6	\$ 10,00	\$ 60,00	
Terminados gráficos	6	\$ 10,00	\$ 60,00	
4 Digitalización	10	\$ 15,00	\$ 150,00	
Planos impresos	1	\$ 20,00	\$ 20,00	
Láminas de presentación	1	\$ 30,00	\$ 30,00	
SUBTOTAL SIN MARGEN DE GANANCIA			\$ 380,00	
SUB TOTAL IMPRESIÓN Y PRODUCCIÓN DE MODELOS			\$ 494,00	

Anexo 9

Validación en la Iglesia



Anexo 10

Cuestionario a los niños

Cuestionario a los niños:

Edad: 10 años Niña / Niño

- ¿Te gustaron los personajes del cuento? ¿Por qué?
Si me gustaron, porque hablan de Dios
- ¿Cuál fue tu personaje favorito y qué te gustó de él?
El personaje favorito es el Padre porque se que puedo ir a Dios y pedirle ayuda
- ¿Qué sentiste cuando Isabella sentía miedo o soledad?
Me senti mal pero es bueno que haya orado
- ¿Qué aprendiste del cuento sobre los amigos invisibles de Isabella?
Aprendi que cada vez que sienta miedo puedo ir a Dios
- ¿Cómo crees que podrías aplicar lo aprendido en tu vida diaria?
Que cuando me sienta mal puedo recurrir a el
- ¿Qué parte del cuento fue tu favorita? ¿Por qué?
Me gusta lo parte que el espíritu le susurra a Isabella
- ¿Te gustaron los dibujos y colores del libro? ¿Qué parte te llamó más la atención?
Me gusta la página 27 por los movimientos
- ¿Fue fácil entender la historia? ¿Hay algo que no comprendiste?
Si fue facil y si lo entendi
- ¿Qué harías si te enfrentas a un problema similar al del personaje?
Como ya se, puedo ir a Dios
- ¿Te gustaría compartir esta historia con tus amigos o familiares? ¿Por qué?
Si me gustaria porque habla de lo que Dios puede hacer

Cuestionario a los niños:

Edad: 10 años Niña / Niño

- ¿Te gustaron los personajes del cuento? ¿Por qué?
Si porque aprendimos los nombres y habla de Dios
- ¿Cuál fue tu personaje favorito y qué te gustó de él?
El espíritu santo porque le dijo a Isabella lo que tenia que hacer
- ¿Qué sentiste cuando Isabella sentía miedo o soledad?
Me intimidaba un poco
- ¿Qué aprendiste del cuento sobre los amigos invisibles de Isabella?
Aprendi que cuando me siento triste puedo ir a Dios y pedirle ayuda
- ¿Cómo crees que podrías aplicar lo aprendido en tu vida diaria?
Cuando me siento triste puedo ir a Dios y pedirle ayuda

- ¿Qué aprendiste del cuento sobre los amigos invisibles de Isabella?
 Aprendí que los amigos invisibles son muy importantes y que siempre debes estar con ellos.
- ¿Cómo crees que podrías aplicar lo aprendido en tu vida diaria?
 Siempre estaré con mis amigos y siempre estaré con ellos.
- ¿Qué parte del cuento fue tu favorita? ¿Por qué?
 La parte donde Isabella se encuentra con sus amigos invisibles.
- ¿Te gustaron los dibujos y colores del libro? ¿Qué parte te llamó más la atención?
 Me gustaron los dibujos de Isabella y sus amigos invisibles.
- ¿Fue fácil entender la historia? ¿Hay algo que no comprendiste?
 Sí, fue fácil de entender.
- ¿Qué harías si te enfrentas a un problema similar al del personaje?
 Buscaría a mis amigos invisibles para que me ayudaran.
- ¿Te gustaría compartir esta historia con tus amigos o familiares? ¿Por qué?
 Sí, porque es una historia muy divertida y linda.

Cuestionario a los niños:

Edad: 10 años

Niña / Niño

- ¿Te gustaron los personajes del cuento? ¿Por qué?
 Sí, porque los personajes del cuento son divertidos y animados.
- ¿Cuál fue tu personaje favorito y qué te gustó de él?
 Isabella que se hizo invisible.
- ¿Qué sentiste cuando Isabella sentía miedo o soledad?
 Que estaba sola y me sentí triste por que a veces me quedo sola.
- ¿Qué aprendiste del cuento sobre los amigos invisibles de Isabella?
 Que nunca te dejen sola.
- ¿Cómo crees que podrías aplicar lo aprendido en tu vida diaria?
 Si tengo un problema voy a orar y leer la biblia.
- ¿Qué parte del cuento fue tu favorita? ¿Por qué?
 Cuando ella recordo a sus amigos.
- ¿Te gustaron los dibujos y colores del libro? ¿Qué parte te llamó más la atención?
 La parte del popup.
- ¿Fue fácil entender la historia? ¿Hay algo que no comprendiste?
 Sí, bien a los dibujos y eso lo fue más fácil.
- ¿Qué harías si te enfrentas a un problema similar al del personaje?
 Lo mismo que hizo ella confiar.
- ¿Te gustaría compartir esta historia con tus amigos o familiares? ¿Por qué?
 Sí, porque la historia es muy divertida y linda.

Anexo 11

Cuestionario a la maestra.

Cuestionario a la maestra:

1. Evaluación del contenido:

- ¿Cree que el cuento es adecuado para la edad de los niños? (10 años)
 - Muy adecuado
 - Adecuado
 - Poco adecuado
 - Inadecuado
- ¿El concepto de la Trinidad fue claro para los niños?
 - Muy claro
 - Claro
 - Poco claro
 - Confuso
- ¿Los problemas que enfrentan los personajes son comprensibles y relevantes para los niños?
 - Muy comprensibles
 - Comprensibles
 - Poco comprensibles
 - Incomprensibles
- ¿Qué mejoraría en el contenido narrativo del cuento?
 - Respuesta abierta:
Este claro, entendible y corto.

2. Evaluación del diseño:

- ¿Las ilustraciones son atractivas y adecuadas para los niños?
 - Muy atractivas
 - Atractivas
 - Poco atractivas
 - No atractivas
- ¿El diseño refuerza el mensaje del cuento?
 - Completamente
 - En gran parte
 - En parte
 - Muy poco
- ¿Qué elementos del diseño le parecen más destacables o mejorables?
 - Respuesta abierta:
Las actividades

3. Evaluación de las actividades:

- ¿Las actividades propuestas para las inteligencias múltiples son aplicables en el aula?
 - Totalmente aplicables
 - Aplicables
 - Poco aplicables
 - No aplicables
- ¿Cree que las actividades refuerzan los conceptos cristianos?
 - Totalmente
 - En gran parte
 - En parte
 - Muy poco
- ¿Recomendaría incluir otras actividades o modificar las existentes?
 - Respuesta abierta:
No

4. Evaluación del mecanismo pop-up:

Excelente les gustó mucho así a los niños

- ¿El mecanismo pop-up resulta fácil de usar para los niños?
 - Muy fácil
 - Fácil
 - Difícil
 - Muy difícil
- ¿Cree que el pop-up capta la atención de los niños y refuerza el mensaje?
 - Totalmente
 - En gran parte
 - En parte
 - Muy poco

5. Evaluación del impacto en la resolución de conflictos:

- ¿Cree que el cuento ayudó a los niños a comprender y resolver los conflictos planteados en la historia?
 - Mucho
 - Bastante
 - Poco
 - Nada
- ¿Los niños pudieron relacionar los conflictos del cuento con situaciones de su vida diaria?
 - Totalmente
 - En parte
 - Muy poco
 - Nada
- ¿Qué ejemplos de aprendizaje observó en los niños relacionados con la resolución de conflictos?
 - Respuesta abierta:
la oración entendieron que esa es solución a la situación que enfrenta

6. Enfoque en la comprensión lectora:

- ¿Cree que el material propuesto promueve el desarrollo de habilidades de comprensión lectora en los niños? ¿Por qué?
 - Mucho
 - Bastante
 - Poco
 - Nada

Porque las actividades de inteligencia múltiple ayudan a la comprensión.
- ¿Qué aspectos específicos del cuento considera que refuerzan la capacidad de los niños para interpretar y reflexionar sobre el texto?
 - Mucho
 - Bastante
 - Poco
 - Nada

*1) literal
2) inferencial
3) crítica creativa*

6. Recomendaciones generales:

- ¿Qué aspectos considera que deberían mejorarse antes de la implementación final?
 - Respuesta abierta:
todo excelente
- ¿Recomendaría este material para su uso en la iglesia?
 - Sí
 - No
- Comentarios adicionales:
 - Respuesta abierta: