



Universidad Católica
San José

**PROPUESTA DIDÁCTICA DE DISEÑO EDITORIAL PARA LA
ENSEÑANZA RELIGIOSA EN PRIMER GRADO DE
EDUCACIÓN SECUNDARIA**

**Trabajo de Investigación para obtener el
GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

PRESENTADO POR

MARÍA TERESA SAMANTHA DA SILVA RUÍZ

Perú, agosto de 2018

DEDICATORIA

A mi amado hijo Álvaro, por ser la luz, la razón y la alegría de mi vida.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Católica San José, por hacer realidad mi sueño de ser profesora y al Doctor Aníbal Altamirano, por su apoyo académico constante y porque su obra ha sido la fuente de inspiración principal de este proyecto, realizado para que la religión no solo se estudie, sino se viva con entusiasmo y alegría.

ABSTRACT

La educación religiosa católica y la educación se enfrentan a generaciones visuales y tecnológicas que desafían los actuales paradigmas educativos. En este trabajo se busca analizar la importancia de la comunicación visual en el libro de texto y la didáctica en la enseñanza de la educación religiosa para el 1ro de secundaria, dentro de un contexto digital y globalizado. Se destaca la importancia de una propuesta editorial y metodológica para mejorar el aprendizaje significativo.

PALABRAS CLAVE: Aprendizaje Significativo. Generación Z. Educación Religiosa. Diseño Editorial.

Catholic religious education and education face visual and technological generations that challenge current educational paradigms. This paper seeks to analyze the importance of visual communication in the textbook and teaching in the teaching of religious education for the 1st year of secondary school, within a digital and globalized context. The importance of an editorial and methodological proposal to improve meaningful learning are highlight.

KEY WORDS: Significant Learning. Generation Z. Religious Education. Editorial design.

ÍNDICE

Dedicatoria	i
Agradecimiento	ii
Abstract	iii
Índice	1
Introducción	4

CAPÍTULO I

ORIGINALIDAD DEL DISEÑO EDITORIAL

1.1 El Diseño Editorial	6
1.1.1 Definiciones según autores	7
1.1.2 Antecedentes y evolución	8
1.1.3 El diseño editorial después de la imprenta	10
1.1.4 Diseño editorial en la religión católica	12
1.2 El Fundamentos del Diseño aplicado al Diseño Editorial	16
1.2.1 Percepción y comunicación visual	17
1.2.2 Composición y medidas áureas	21
1.2.3 Naturaleza de la imagen y el color	23

1.3 Base y características del Diseño Editorial	25
1.3.1 El formato	25
1.3.2 La tipografía y sus exponentes	28
1.3.3 La retícula	31
1.3.4 La imagen y su preponderancia	33
1.3.5 La importancia del color	36
1.4 El diseño editorial en la era digital	39

CAPÍTULO II

EDUCACIÓN RELIGIOSA Y DISEÑO EDITORIAL

2.1. Estructura de la Educación Religiosa en el Perú	41
2.1.1 Currículo Nacional: nivel secundario	42
2.1.2 ONDEC	43
2.2. Metodología de la Enseñanza Religiosa	44
2.2.1 Enfoques, competencias, capacidades y estándares y desempeños del nivel VI, 1er grado de secundaria	44
2.3. Educación Religiosa en el Aula	48
2.3.1 El papel del docente	49
2.3.2 La importancia del aprendizaje significativo de la Religión	50
2.3.3 El libro como recurso didáctico	52
2.4. Manuales de Educación Religiosa, primer grado de secundaria	55
2.4.1 Análisis y estructura	55

2.4.2	Propuesta de contenidos anuales para primer grado de secundaria	59
-------	---	----

CAPÍTULO III

APORTE EDUCATIVO

3.1	El proceso evolutivo del adolescente	62
3.1.1	Adolescencia temprana (11 a 13 años)	64
3.1.2	Maduración cognitiva	66
3.1.3	Desarrollo moral	67
3.2	Fe y vida para el adolescente del nuevo milenio	69
3.2.1	Generación Z	69
3.2.2	La religión en el contexto de la generación Z	71
3.3	Aprendizaje, motivación y realidad del adolescente en la era de la globalización y la tecnología	72
3.5	Propuesta didáctica de diseño editorial para primer grado de secundaria	74
3.5.1	Fundamentación	74
3.5.2	Objetivos	75
3.5.3	Metodología	75
3.5.4	Estructura	78
3.5.5	Propuesta	79
	CONCLUSIONES	87
	REFERENCIAS	88

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se titula: **Propuesta Didáctica de Diseño Editorial para la Enseñanza Religiosa en Primer Grado de Educación Secundaria**. Tanto el análisis como la propuesta tienen la finalidad de analizar la importancia de la comunicación visual y la didáctica en la enseñanza de la Religión en estudiantes de primer grado de secundaria, dentro del actual contexto globalizado y digital, y ante una generación de estudiantes cuyas características familiares, de percepción, motivación y cultura han sido talladas dentro de esta nueva era del conocimiento, donde la inmediatez, la virtualidad, el individualismo y el rápido, indiscriminado y saturado acceso a la información les han alejado de los valores y principios de la fe y la moral.

Es dentro de este marco que los instrumentos y la comunicación utilizada en la enseñanza de la religión se ven claramente desfasados. La palabra del señor es única y por eso llega a nosotros en toda su pureza; sin embargo, la forma de hacernos comprender sus enseñanzas y, sobre todo, de hacernos vivir bajo sus preceptos, pueden y deben adaptarse constantemente dentro del marco académico de enseñanza básica regular, puesto que los jóvenes estudiantes en formación se encuentran en un proceso de cambio constante, no solo a nivel cognitivo y físico, sino social y cultural.

Dentro de la ecuación [docente - estudiante - asignatura], una de las herramientas más importantes y utilizadas es el libro de texto, cuya finalidad es transmitir los aspectos teóricos e inducir a la realización de los aspectos prácticos y actitudinales de las competencias. Es sobre este instrumento que el presente trabajo de investigación pretende ofrecer una propuesta de diseño editorial que transmita la palabra del señor a través de una comunicación visual cercana y

actual, que logre vincularse emocionalmente con los adolescentes. El claro objetivo es promover en ellos la fe y la religión a través de una renovada herramienta de aprendizaje significativo, reforzando el aspecto práctico de las competencias y utilizando una comunicación visual joven, persuasiva y pregnante para que, finalmente, interioricen y vivan la religión con fe, alegría y convicción.

En el primer capítulo de esta investigación se repasará los orígenes e historia del diseño editorial, desde los inicios de la escritura hasta uno de los primeros libros de nuestra historia: la sagrada Biblia. Se proseguirá con los principios del diseño aplicado al diseño editorial, junto a los objetivos de comunicación de estas piezas, históricamente tridimensionales y físicas, que ante su reciente migración al mundo digital han adaptado sus principios para transformarse también en piezas bidimensionales y virtuales.

En el segundo capítulo se revisará la estructura general de los libros de educación religiosa en nuestro país, concretamente los emitidos por el Arzobispado de Lima, ediciones Paulinos por encargo del Arzobispado de Lima; y el Arzobispado del Cuzco ediciones Casal, como principales. Así como la estructura particular del libro de texto dedicado al primer año de educación secundaria, definida por el Currículo Nacional (2016).

En el tercer capítulo se analizará al grupo objetivo: adolescentes limeños de ambos sexos, entre los 12 y 14 años de edad, usuarios habituales de dispositivos tecnológicos y con acceso a Internet; mayoritariamente de colegios particulares, para entender su proceso evolutivo, sus percepciones, su fe y su coyuntura socio cultural teniendo en cuenta que, bajo estos parámetros, se encuentran catalogados dentro de la Generación Z. El capítulo cerrará con el planteamiento de una unidad didáctica como ejemplo.

Finalmente, se cierra con unas conclusiones y una bibliografía que sustenta el trabajo.

CAPÍTULO I

ORIGINALIDAD DEL DISEÑO EDITORIAL

Desde los albores de la historia el hombre ha sentido la necesidad de trascender, de dejar huella y transmitir conocimientos a las generaciones futuras. Una de nuestras más primitivas habilidades fue el desarrollo de nuestra capacidad para producir sonidos, es decir, el habla, y fue entonces que empezó a surgir el anhelo de preservar nuestros pensamientos y experiencias adquiridos con tanto esfuerzo; de evitar que nuestras palabras se perdieran en el tiempo y en el frágil repositorio de nuestra memoria. Nace entonces la escritura como una representación visual del pensamiento y la palabra hablada, y su invención trajo consigo el esplendor del conocimiento y los cimientos de la civilización.

Desde el primer libro que podemos citar, mucho ha evolucionado el arte del diseño editorial, y más aún la rama dedicada a los textos escolares. De los primeros libros llenos de texto en retículas manuscritas a los libros con apoyo digital, retículas en columnas y rebosantes de imágenes, el diseño editorial de los libros de apoyo académico escolar ha sufrido una metamorfosis coherente a nuestros tiempos y a las nuevas generaciones, donde la tecnología y los aspectos visuales han cobrado una gran relevancia, y donde ahora un libro no solo se lee, sino que se escucha, se vive y se interactúa con él.

1.1 El Diseño editorial

El diseño editorial es una línea del Diseño Gráfico dedicada a la composición de distintas publicaciones. Originalmente este tipo de diseño se suscribió a piezas tales como libros, revistas, folletos, catálogos, memorias y periódicos. Sin

embargo, con la llegada de Internet y la evolución de la tecnología, el diseño editorial ha dejado de ser estático, físico y tridimensional para migrar a la nube y convertirse en una pieza bidimensional que sin embargo se mueve, se escucha, se comparte e interactúa con el lector. A pesar de esta transformación, el diseño editorial sigue manteniendo las mismas premisas de base, donde la composición basada en retículas impera y donde la tipografía y la imagen son los actores principales. Un buen diseño editorial buscará siempre la armonía entre el valor estético, el poder de comunicación y la promoción comercial de la publicación, sin dejar de lado lo que la destaca de las otras categorías del diseño: la relación directa y personal que entabla con el lector en cuanto su fin es informar, entretener, educar, generar opinión e invitar a la reflexión (Zapaterra, 2007).

1.1.1 Definiciones según autores

“Una manera simple de acotarlo [el diseño editorial] es considerarlo como una forma de periodismo visual, en la medida en que esta etiqueta lo distingue más fácilmente de otros procesos de diseño gráfico [...] Una publicación editorial, por el contrario, puede entretener, informar, instruir, comunicar, educar o desarrollar una combinación de todas estas acciones” (Zapaterra: 2007; 6)

“El diseño editorial es el marco en el que una historia dada es leída e interpretada. Abarca tanto la arquitectura general de la publicación (y la lógica estructural que ésta implica) como el tratamiento específico de la historia (en la medida en que puede modificar o incluso desafiar esa misma lógica”¹.

Según Haslam, “El diseño es una mezcla de decisiones racionales y conscientes que se pueden analizar y de otras subconscientes menos fáciles de definir, ya que surgen de la experiencia y la creatividad de cada diseñador”². En la introducción del *Manual de Diseño Editorial*, su autor, Jorge del Buen, dice con su particular estilo “Tengo algunas palabras de desaliento y otras muy reconfortantes. Las primeras dicen que el diseño editorial persigue un fin

¹ El Diseño Editorial, Zapaterra cita al Director Artístico de Speak, Martín Venezky Speak fue una revista tradicional, con papel y tinta, y una factura impresa realmente cara. Publicó entrevistas, ficción y ensayos sobre una variedad de temas. Debutó en 1995, y después de varios problemas encontró su nicho con un brillo "no comercial". A diferencia de la mayoría de revistas de la época, Speak no fue diseñada para anunciantes o un grupo demográfico limitado, sino para personas que deseaban una lectura reflexiva y provocativa. La revista dejó de publicarse en 2001. URL: <http://www.speakmag.com>

² Andrew Haslam, en su obra Creación, diseño y producción de libros (2007)

forzoso: Exhibir las ideas del autor, no al diseñador; y las segundas, que eso se puede lograr con mucha belleza, variedad y dignidad”.

Ghinaglia³, especialista venezolano en diseño editorial, afirma que:

“El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción. Los profesionales dedicados al diseño editorial buscan por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación que permita expresar el mensaje del contenido, que tenga valor estético y que impulse comercialmente a la publicación”.

Más allá de las diferencias, se puede decir que el diseño editorial es comunicación visual, estética y funcional, que transmite información en un determinado formato, físico o virtual, valiéndose de la tipografía y el espacio en blanco, enriquecido, si es oportuno, con imágenes y colores que evoquen sensaciones acordes a la información ofrecida, con la intención de hacerla más pregnante y memorable.

1.1.2 Antecedentes y evolución

Para comprender la evolución e importancia del diseño editorial se debe ir más allá de su origen formal y remontarse a los inicios de la escritura. Hace 35,000 años el hombre prehistórico trazó sus primeros dibujos en las paredes rocosas de las cavernas, basta citar las cuevas de Altamira (España) o Lascaux (Francia) para comprender la inherente necesidad narrativa del hombre. Pero fue aproximadamente en el año 3300 a.C., coincidiendo con el nacimiento de las primeras ciudades, que nace en el país de Sumeria (Mesopotamia) el primer sistema de representación gráfica creado para plasmar un lenguaje estructurado, basado en dibujos e ilustraciones sencillas conocidas como

³ Daniel Ghinaglia, Diseñador Gráfico y Licenciado en Comunicación Social.

petroglifos. Estos pictogramas⁴ o ideogramas⁵ demostraban una extraordinaria capacidad de síntesis, mientras que la inclusión de ciertos elementos geométricos, como el rombo y el cuadrado, denotaban un simbolismo que puede hacer pensar en una proto-escritura. Al respecto, se afirma que:

“Los sumerios inventaron una mitología encabezada por una divinidad suprema llamada Anú, que era el dios del cielo, y desarrollaron un sistema complejo de relaciones entre los dioses y los hombres. Nació la ciudad, con el orden social necesario para que una gran cantidad de personas pudieran vivir juntas. Sin embargo, de las numerosas invenciones sumerias que impulsaron a la humanidad por el camino de la civilización, la de la escritura provocó una revolución intelectual que tuvo un impacto extenso en el orden social, el avance económico y el desarrollo tecnológico y cultural futuro” (Megg y Purvis: 2009; 6)

Una de las más antiguas muestras de escritura y diagramación se puede ver en las tablillas que evidencian la evolución de la grafía sumeria, talladas con juncos sobre arcilla. En determinado momento los escribanos decidieron girar los pictogramas y escribir en zonas reticuladas de izquierda a derecha y de arriba abajo. El cambio en la punta de los juncos, de afilada a triangular, dio inicio a la escritura cuneiforme y su abstracción sostenida evolucionó en jeroglíficos, capaces de plasmar ideas complejas. Así surgieron las primeras bibliotecas llenas de tablillas sobre religión, historia, matemáticas, derecho y otras ciencias. Estos espacios se vieron transformados por la llegada y evolución del papiro y el uso de pigmentos para la escritura, así como por la abstracción de los jeroglíficos en letras hieráticas (del griego “sacerdotal”) realizada en el año 1,500 a.C. por los sacerdotes egipcios, y posteriormente en letras demóticas (del griego “popular”) alrededor del año 400 a.C.

Luego, el hombre descubrió la escritura fonética, es decir, aquella que representa gráficamente el lenguaje oral, hecho que marcó un enorme salto en la evolución de la escritura.

4 Pictograma: Signo icónico dibujado y no lingüístico que representa de forma figurativa, más o menos realista, un objeto o significado.

5 Ideograma: Signo esquemático y no lingüístico que representa globalmente mensajes o conceptos simples.

Mientras tanto, la preocupación por la muerte y la firme creencia en otra existencia, hizo que los egipcios desarrollaran una intrincada mitología sobre el viaje a la vida después de la muerte, desarrollando los primeros manuscritos ilustrados plasmados en papiros funerarios, donde se orientaba al difunto a enfrentar el juicio final, ofreciéndole hechizos y contraseñas para convertirse en seres maravillosos o ganarse el poder de los Dioses. Se puede hablar del origen primario del libro con fines didácticos.

Es así que la religión y la iglesia católica se convierten en los principales promotores del libro, al combinar la escritura ordenada en 42 líneas con ricos ornamentos para transmitir la palabra del Señor en la Santa Biblia. Desde los primitivos papiros escritos en hebreo o arameo y los manuscritos en griego, latín o siríaco, hasta los imponentes volúmenes medievales, mucho ha sido el camino recorrido por el diseño editorial, siendo su primer gran salto evolutivo la aparición de la imprenta, época dorada también de la difusión bíblica.

1.1.3 El diseño editorial después de la imprenta

La llamada “Edad de la Imprenta” se inicia con las primeras 180 Biblias impresas por Gutenberg en el año 1455, aunque algunos afirman que fue el Misal de Constanza, impreso en 1450 por el mismo inventor.

Johannes Gensfleisch, conocido posteriormente como Johannes Gutenberg, inició sus primeras impresiones de hojas sueltas en Maguncia, Alemania, entre 1444 y 1448. Ciertamente él no fue el primero en concebir la idea de utilizar tipos individuales, pero sí el primero que los convirtió en una realidad práctica. Antes de su invento los libros eran producidos en talleres de amanuenses (copistas o copiantes) o impresos en planchas xilográficas de madera conformadas por piezas individuales que producían una hoja completa. Fueron los chinos los primeros en emplear estos caracteres móviles en sus impresos, fabricando pequeños cubos de madera o arcilla donde pintaban un signo invertido en una de sus caras. Componían la hoja de caracteres a través de la unión de varios cubos que luego entintaban y transferían al papel. Sin embargo,

la vida útil de estas planchas xilográficas era breve, ya que la presión ejercida para imprimir desgastaba excesivamente los frágiles moldes.



Figura 1 Primera Biblia impresa por Gutenberg, Biblioteca Digital Mundial
<https://www.wdl.org/es/item/4102/>

Gutenberg hizo posible un sistema de impresión robusto y más eficiente que fue el inicio de la era dorada del diseño editorial. Modificó una prensa de uvas para sostener el papel y la caja donde se colocarían los tipos y, gracias a sus conocimientos de orfebrería, perfeccionó los tipos móviles dibujando las letras, grabándolas en acero y fabricando una aleación de 16 partes de plomo por una de estaño y tres de antimonio, metal que se expande al enfriarse y que hizo posible que los moldes se mantuvieran estables durante su fundición, creando así los primeros tipos móviles de metal, que imitaban la escritura manuscrita. Aunque Johannes ocultó su invento por temor a ser copiado, o a que el producto no fuera aceptado por el exigente público, los impresores de Maguncia lo dispersaron por Europa en 1462, convirtiéndose rápidamente en un negocio rentable.

Cada país y cada inventor fue enriqueciendo la personalidad de la imprenta: la tipografía. Fundieron tipos propios empleando versiones de la letra gótica hasta llegar a Italia donde se incorporaron los caracteres romanos, sin embargo, estas fundiciones las realizaban de acuerdo a sus necesidades técnicas por lo que no existía el intercambio de material entre imprentas. No fue hasta 1530

que el parisino Claude Garamond incursionó como grabador independiente iniciando los primeros esfuerzos en reglamentar la altura del tipo, lo cual hizo posible que la imprenta se distanciara de la caligrafía convirtiéndose en un arte muy distinto: el arte editorial. Gracias a esto y con el perfeccionamiento de los sistemas de impresión, la creación y reglamentación de nuevos tipos y el sistema DIN⁶ de estandarización de los tamaños del papel, se inició la expansión de la imprenta; y con el surgimiento de las publicaciones periódicas empezó la evolución del diseño editorial, que aunó a su función informativa y estética la capacidad de personalizar las publicaciones, que se vieron en la necesidad de diferenciarse unas de otras para competir en un mercado ansioso de información. Pero fue la aparición e influencia de la Bauhaus⁷ la que transformó el diseño editorial en lo que es hoy en día: una combinación magistral de información estructurada en un espacio, que se vale de la morfología tipográfica, la estructura compositiva, la psicología del color y la fuerza de la imagen -si fuera pertinente- para transmitir la esencia de un escrito.

1.1.4 El diseño editorial en la religión católica

Uno de los grandes aliados de la religión ha sido siempre el arte, donde pintores, escultores, grabadores y artesanos han dado forma al imaginario del reino de Dios, desde las representaciones de la santísima trinidad y los ángeles hasta los pasajes más sublimes y dolorosos de la vida de Cristo. Mas fue el diseño, y concretamente el diseño editorial, el vehículo que logró inmortalizar la palabra de Dios en el primero de los grandes libros del mundo: La Biblia.

La Biblia fue escrita en tres continentes y en tres idiomas, pero todos y cada uno de los escritores fueron inspirados por un fin común: la redención del

⁶ El sistema DIN, ahora llamado también ISO 216, basa los tamaños de papel en el rectángulo de "diagonal abatida," cuyas proporciones se repiten en todos los submúltiplos (1: raíz de 2). Fue modulado según el sistema métrico decimal, partiendo de un rectángulo base llamado A0, con una superficie igual a 1 m² (84.1 x 1.189 cm). Este, al ser subdividido progresivamente, origina los formatos A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9 y A10, siendo este último el más pequeño (3.7 x 2.6 cm)

⁷ La Staatliche Bauhaus (Casa de la Construcción Estatal), o simplemente Bauhaus, fue la escuela de artesanía, diseño, arte y arquitectura fundada en 1919 por Walter Gropius en Weimar (Alemania).

hombre. “Toda la escritura es inspirada por Dios, y útil para enseñar, para redargüir, para corregir, para instruir en justicia.” Tm 3,16. Es así como en un principio la religión fue transmitida y enseñada en forma oral, solo algunos poseían cuidadosas copias en hebreo del Antiguo Testamento, realizadas por escribas judíos que idearon un complejo método de conteo de palabras para asegurar la ausencia de errores. Esta recopilación de textos bíblicos era llamada Los Escritos, y fue a partir de ellos que se realizó la primera versión o traducción a la lengua griega (250 a.C.): la “Septuaginta”⁸.

En el año 382 d.C., durante el Concilio de Roma, la Iglesia Católica, convertida ya en religión oficial del imperio romano, estableció el canon cristiano con los escritos que podían ser leídos y los condenados por herejía. Fue así que nació la Biblia; uniendo las escrituras que representaban el Antiguo Testamento, proveniente de la religión judía, con el nuevo canon o colección de 27 escritos sagrados sobre la vida y el mensaje de Jesús, que se denominó Nuevo Testamento.

El padre de la Iglesia latina, dijo en su obra *Doctrina Cristiana*: “En los primeros años de la fe cada hombre que poseía un manuscrito en griego y que imaginaba que tenía algún conocimiento del griego y el latín, fuera del nivel que fuera, se atrevió a traducir” (San Agustín). Esta colección de traducciones fue llamada “Vetus Latina” o “Antigua Biblia latina”.

En el año 382 d.C. el papa Dámaso I encargó a Jerónimo de Estridón, un gran intelectual de la época, que recopilara los evangelios griegos más antiguos para producir una versión latina corregida y homogenizada que sería copiada y distribuida entre las autoridades eclesiásticas. La versión “oficial”, no exenta de errores, llamada “Biblia Sacra Vulgata Latina” fue producida en el 405 d.C. y distribuida masivamente durante más de 1000 años por monjes, escribas y

⁸ La Biblia Griega o Septuaginta (LXX) es una colección de escritos en hebreo y griego cuya composición se produjo a lo largo de cuatro siglos, desde III a.C hasta el I d.C, La Septuaginta indica el número de setenta y dos eruditos que, según la Carta de Aristeas, tradujeron la Torá judía en tiempos del Rey Ptolomeo II Filadelfo en la ciudad de Alejandría.

artistas, muchos de ellos provenientes de cientos de Monasterios europeos. Las copias eran hechas en códice⁹ de pergamino, escritas con pluma y tinta líquida, ricamente adornadas con íconos y orlas florales teñidas de oro o púrpura. Los ejemplares más suntuosos eran encuadernados con incrustaciones de joyas y tapas de oro, plata o marfil talladas con relieves.



Figura 2 Biblia Sacra Vulgata Latina Biblioteca, Digital Mundial
Primer códice de una Biblia en tres volúmenes encargada en Italia por el rey Matías I Corvino de Hungría (1443-1490). <https://www.wdl.org/es/item/11608/#q=vulgata+latina>

Debido al gran tamaño de la Biblia, esta fue dividida en varios volúmenes, cada uno de ellos muy costoso, por lo que su adquisición quedó restringida a Universidades y personas de alta posición económica. Fue la iniciativa de algunos religiosos y eruditos, como Cirilo y Metodio (Moravia, 862 d.C.)¹⁰ o Guyart (Francia, 1295 d.C.)¹¹, y la ruptura con la Iglesia de algunos teólogos como Jhon Wycliffe (Inglaterra, 1384 d.C.)¹² y Martín Lutero (Alemania, 1522

⁹ Códice (del latín Codex) es un formato del libro compuesto por cuadernos plegados, cosidos y encuadernados, escritos en ambos lados de cada hoja. El término se utilizó comúnmente para libros escritos a mano (manuscritos) en el periodo previo a la imprenta.

¹⁰ Los hermanos Cirilo y Metodio, eruditos griegos, fueron enviados a Moravia por el obispo de Constantinopla, con el fin de elaborar un alfabeto para los idiomas. Gracias a su trabajo la Biblia fue traducida al eslovaco, búlgaro, serbio y ruso.

¹¹ El sacerdote Guyart des Moulins completa la *Bible Historiale*, la primera traducción en prosa francesa más popular del período medieval.

¹² El académico de Oxford John Wycliffe inspiró, instigó y supervisó la traducción de la Biblia al inglés a partir de la Vulgata.

d.C.)¹³, que la Biblia fue traducida a otros idiomas con el fin de acercar la palabra de Dios al pueblo. Estos hechos y la llegada de la imprenta, impulsaron la difusión de la Biblia en otras lenguas y para todo el mundo.

Además de la Biblia, la iglesia cuenta con una serie de libros litúrgicos cuyo inicio formal podemos situar en el siglo III con la Tradición Apostólica del presbítero romano Hipólito. Siendo el fin principal de estos volúmenes, contener las plegarias y ceremonias determinadas por la Iglesia católica para la administración de los Sacramentos, la celebración de la Misa y el ejercicio de las demás funciones sagradas, citaremos los libros editados luego del Concilio Vaticano II por ser los que actualmente se encuentran vigentes:

- **El Misal Romano**, compuesto por El Misal y el Leccionario: **El Misal o libro de altar**, que detalla la teología de la misa, la articulación del rito, la función de los ministros de la asamblea, las normas para la celebración y las posibilidades de adaptación.
- **El Leccionario**, con las lecturas bíblicas muy bien elegidas para todo el año litúrgico.
- **La Liturgia de las Horas**, con el Tiempo de Adviento y de Navidad, Tiempo de Cuaresma y de Pascua, y Tiempo Ordinario (2 tomos)
- **El Pontifical Romano**, con las celebraciones propias del obispo.
- **Ritual de los Sacramentos y Sacramentales**, incluye la reconciliación, el bautismo, el matrimonio, la penitencia y las exequias, entre otros.
- **El Gradual**, con la música de los cantos interleccionales.
- **El Oracional**, con oraciones para los fieles.
- **Rito de Coronación de Imágenes de la Virgen**
- **El Calendario Litúrgico**, con la organización anual de las diversas celebraciones religiosas de la iglesia.
- **El Martirologio**, lista o catálogo de los mártires y santos cristianos.

Finalmente, se menciona el libro formativo del **Catecismo**, cuya versión oficial, publicada en latín en 1997, es considerada como la fuente más confiable sobre

¹³ El monje agustino, Martín Lutero, resolvió poner la Biblia en un alemán natural y contundente de modo que hablara al corazón de todos. Su trabajo de traducción fue tan bien hecho que seguiría en uso cientos de años más tarde.

aspectos doctrinales básicos de la Iglesia católica, además de un documento trascendental para la historia de la Iglesia contemporánea.

Cabe destacar que el diseño editorial de todos estos libros litúrgicos no se ha alejado del antiguo códice, circunscribiéndose a retículas manuscritas o de una sola columna, con o sin ilustraciones simples de apoyo y tapas blandas o duras, dependiendo del destino y destinatario final.

1.2 Fundamentos del Diseño aplicado al Diseño Editorial

El Diseño es comunicación visual. Más allá de la estética su función es transmitir un mensaje, idea o sensación determinada a un grupo específico de personas. Para ello se vale de la composición, del lenguaje del color, de las denotaciones y connotaciones de las formas, de nuestra manera de percibir la realidad y del conocimiento profundo de las necesidades y motivaciones humanas, según su género, edad, contexto y condición cultural y socio económica.

El diseño editorial articula tres de los grandes componentes del diseño: la composición de elementos dentro de un espacio, el lenguaje tipográfico y la psicología del color; será entonces en ellos en los que se profundizará como preámbulo para la propuesta final de esta investigación.

1.2.1 Percepción y comunicación visual

Para entender el mundo que nos rodea nos valemos de nuestros sentidos, los cuales decodifican y filtran la información haciéndola entendible para nosotros, y memorable si se asocia a un sentimiento o sensación. Pero esta interpretación de la realidad no sucede de forma aleatoria, sino todo lo contrario: nuestra mente coordina y superpone entidades aisladas para construir totalidades significativas. El axioma “El todo es más que la suma de

sus partes” explica muy bien la corriente de pensamiento conocida como Teoría de la Gestalt¹⁴:

“En alemán la palabra Gestalt posee al menos dos significados. Con ella uno puede referirse a la "forma" o "estructura" como una propiedad reconocible de las cosas. Pero también puede aludir a una entidad individual, concreta, que tiene una existencia separada y relativamente autónoma del trasfondo en el que se ubica y entre cuyos atributos podemos contar su "estructura" o "forma". Desde esta segunda acepción la palabra Gestalt puede aplicarse siempre que uno se refiere a "cualquier todo separado" (Köhler, 1929). Lo que esto sugiere es, por un lado, que el análisis de un fenómeno en sus componentes básicos nos hace perder, junto con la visión de conjunto, información relevante sobre la naturaleza del mismo (aquella que define su estructura); por el otro, que siempre es posible seleccionar un fenómeno como totalidad diferenciable del contexto global en el que ocurre” (Duero, D. G. 2003).

Para entender la comunicación visual será entonces necesario descomponer los elementos del mensaje hasta comprender cómo y porqué son procesados de determinada manera. Se insistirá en el soporte visual del mensaje más que a la información propiamente dicha, ya que serán estos los elementos que a emplear como vehículo conductor de la palabra de Dios en la propuesta editorial del presente trabajo.

El análisis inicia con la suposición de la existencia de un emisor que emite mensajes y un receptor que los recibe. Probablemente ninguno de los dos se encuentre aislado, por lo que una serie de obstrucciones se interpondrán en la pureza del mensaje, desde factores externos, físicos y técnicos hasta aspectos coyunturales y culturales. Según Bruno Munari (1985), las primeras interferencias (ruido) del mensaje se dan en el contexto del emisor para luego toparse con tres filtros en el lado del receptor, que se suceden en un orden más o menos estricto. Estos son:

- **Filtros sensoriales**, como la vista.
- **Filtros operativos**, como la edad de receptor, y
- **Filtros culturales**, pertenecientes al universo cultural del receptor.

¹⁴ El movimiento Gestalt, nació en Alemania bajo la autoría de los investigadores Wertheimer, Koffka y Köhler, durante las primeras décadas del siglo XX. Estos autores consideran la percepción como el proceso fundamental de la actividad mental, y suponen que las demás actividades psicológicas como el aprendizaje, la memoria, el pensamiento, entre otros, dependen del adecuado funcionamiento del proceso de organización perceptual. Oviedo, L. *La definición del concepto de percepción en psicología con base en la teoría de la Gestalt*. Revista de estudios sociales, nº18, agosto 004, 89-96.

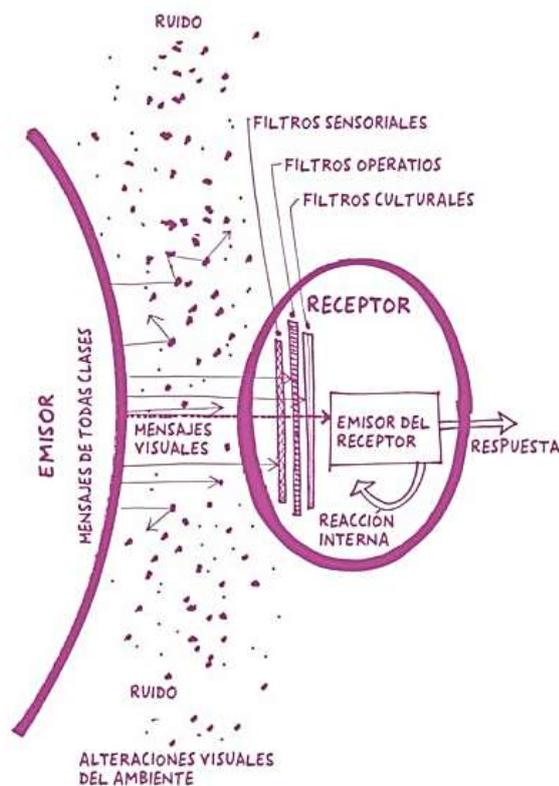


Figura 3 El Mensaje Visual

Gráfico del libro *Diseño y Comunicación Visual*, de Bruno Munari (1985)
<https://ggili.com/dise-o-y-comunicacion-visual-ebook.html>

Una vez que el mensaje llega a la zona interna del receptor se producen dos tipos de respuesta, que pueden o no coincidir. Por ejemplo, el mensaje recibido dice “Ayuda a tu prójimo”; la respuesta externa incita al receptor a ser un buen samaritano, mientras que la respuesta interna del receptor puede ser “no tengo interés en hacerlo”. En el caso que motiva esta monografía, es de vital importancia conocer y comprender profundamente al público objetivo o receptor (jóvenes adolescentes) para comprender y manejar, dentro de lo posible, el ruido y los filtros con lo que se enfrentará la palabra de Dios plasmada en el libro de texto, logrando así una respuesta interna y externa que ponga en práctica la religión.

Dentro de los soportes que hacen visible a un mensaje se encuentra la textura, la forma, la simetría, la estructura, el modulo y el movimiento. Por su importancia para la comprensión del mensaje visual se ofrece un alcance sobre ellos:

- **Textura:** Según Munari (1985) la textura es una forma de sensibilizar una superficie. Está conformada por un conjunto de elementos iguales o semejantes, distribuidos a una determinada distancia entre sí. Se sitúa sobre una superficie de dos dimensiones y de escaso relieve, caracterizándose por su uniformidad. Puede ser orgánica o geométrica. Si se observa a corta distancia se convierte en una estructura modular que, sin embargo, es percibida por nosotros como una superficie.
- **Forma:** Conjunto de líneas y superficies que determinan el contorno o volumen de una cosa. Sus unidades básicas son:
 - El punto: En él se sitúa el origen de toda obra ya que es la parte más pequeña y escueta de la pieza. Es estático, formal y concentra en sí mismo la tensión. En diseño, el punto es el “foco” de donde parte la comunicación visual, es la idea principal, el tronco de la composición. Kandinsky¹⁵ (1926) plantea que el punto puede formar una composición por sí solo, la más sencilla sería situarlo en el centro de un plano cuadrado.
 - La línea: Es la sombra que deja un punto al desplazarse en cualquier dirección. A diferencia del punto, es dinámica y además de la tensión consta de dirección. Su énfasis, es decir, su anchura, es un motivo de sonoridad dentro del diseño. Las líneas se dividen en:
 - » Líneas simples o rectas: pueden ser horizontales (carácter frío), verticales (carácter cálido) y diagonales (carácter templado). El resto de rectas derivan de las diagonales y su carácter dependerá de su ángulo de inclinación.
 - » Líneas complejas: quebradas o angulares que surgen del choque de dos líneas rectas y se catalogan según su ángulo: agudo (45°, activas y cálidas), recta (90°, frío controlado) y obtusa (135°, torpes y débiles). Según Kandinsky, de los ángulos surgen formas primarias que se corresponden a un color: con tres ángulos agudos conseguimos un triángulo amarillo; con cuatro ángulos rectos un cuadrado rojo y con el ángulo obtuso logramos un círculo azul.

¹⁵ Vassily Kandinsky (1866 – 1944), pintor ruso y teórico del arte, precursor de la abstracción lírica y el expresionismo. Autor del libro Punto y Línea sobre el Plano (1926).

» Líneas curvas: Surge a través de una recta que ha sido desplazada de su camino por una presión constante (cuanto mayor es esta presión más cerrada es la curva). Esta curva contiene el germen del plano más inestable-estable, el círculo.

- **Simetría**: El equilibrio es una de las bases de la estética y un aspecto exquisito de la belleza de una obra, ya sea artística o de diseño. En ella cada unidad de la composición es idéntica y está situada a ambos lados de una línea central. Aunque es fuerte y estética puede resultar aburrida, estática y “muy adulta”, mientras que la inestabilidad o ausencia de equilibrio da lugar a formulaciones visuales mucho más provocadoras, jóvenes e interesantes. La verticalidad del equilibrio se basa en la gravedad: pesa menos la parte inferior que la superior, mientras que la horizontalidad del equilibrio se basa en la fisiología: pesa más la derecha que la izquierda.
- **Estructura modular**: Es la repetición de una forma, igual o semejante, en estrecho contacto entre sí. Puede ser bidimensional o tridimensional. Su principal función es modular un determinado entorno, facilitando la disposición de los elementos en el espacio, y es una importante aliada para la composición, pues otorga unidad formal. Se pueden apreciar estructuras modulares geométricas y orgánicas, siendo la naturaleza la madre de estas estructuras y la Arquitectura una de las artes que más se beneficia de ellas. En el diseño editorial la estructura modular se plasma en retículas invisibles donde se disponen los elementos que componen el diseño. Su estructura (módulos y submódulos) y el comportamiento entre ellos (vínculos, nudos y juntas) pueden dar fuerza y movimiento, según las variantes y desplazamientos aplicados.
- **Movimiento**: Tanto en diseño gráfico como en diseño editorial se trabaja con el movimiento de figuras estáticas. La temporalidad de la imagen se define como la representación estática del tiempo lineal y continuo: pasado, presente y futuro, y puede ser tanto secuencial como aislada. Su naturaleza está íntimamente asociada al concepto de temporalidad (Villafañe, 2006 p. 139), que en imágenes fijas es una cualidad plasmada en la tensión y en el ritmo, puesto que en ellas el movimiento no es real.

- **La tensión:** Cualidad dinámica de una imagen fija. Se produce por la interacción de las formas que componen la imagen dentro de su espacio compositivo. Las variables que dotan de mayor tensión son la forma misma y las proporciones que surgen entre ellas, pues mientras más irregulares y oblicuas sean, y mientras más cerca estén unas de otras, mayor tensión crearán a su alrededor.
- **El ritmo:** Elemento compositivo que se logra a través de la repetición de una forma. El escritor y príncipe rumano Matila Ghyka¹⁶ afirmó que hay dos tipos de ritmo: el homogéneo, estático y regular, o cadencia; y el dinámico y asimétrico.

1.2.2 Composición y medidas áureas

La composición juega un rol fundamental en la comunicación visual, en cuanto es el vehículo que unifica las partes y las convierte en un todo significativo. Para ello se inicia con la selección de los elementos necesarios para estructurar el mensaje, continuando con un ordenamiento adecuado y armónico que sea capaz de comunicar e impactar visualmente con la mayor claridad, síntesis y efectividad posible. Al respecto se afirma que:

"La composición es el ordenamiento y la estructuración de los elementos que componen la obra, con dos tareas principales. Una es facilitar la percepción del receptor y la otra jerarquizar los componentes, y con ello unirse orgánicamente con el contenido (...) Mientras que Platón afirmaba que "Es imposible combinar bien dos cosas sin una tercera, hace falta una relación entre ellas que los ensamble, la mejor ligazón para esta relación es el todo. La suma de las partes como todo es la más perfecta relación de proporción" (Marta Zatoryi: 1992).

Siendo la matemática una de las ciencias puras más antiguas no es de extrañar que la composición haya basado sus principios teóricos en ella. Por ejemplo, la proporción áurea es una relación matemática presente en la naturaleza y representada por un número algebraico que fue utilizado para medir proporciones que nuestro cerebro humano sea capaz de percibir de forma

¹⁶ Matila Ghyka (1881 – 1965) fue un poeta, novelista, ingeniero eléctrico, matemático, historiador, militar, abogado, diplomático y el Ministro Plenipotenciario rumano en el Reino Unido entre los años 1930 y 1940. Autor de numerosos libros, entre ellos *Essai sur le Rythme* o Ensayo sobre el Ritmo (1938).

estética y ordenada. Veamos las dos teorías y técnicas más empleadas, tanto en el arte, la arquitectura y el diseño:

- **Regla de los Tercios:** Esta ley divide el espacio compositivo en tres partes, tanto horizontal como verticalmente; es decir, en nueve cuadrantes. Los puntos que intersecan las líneas imaginarias que lo dividen conforman los lugares adecuados, o puntos áureos, donde colocar los elementos de forma estética, equilibrada y dinámica.
- **El Rectángulo Áureo:** También llamado rectángulo dorado, es una de las formas más estéticas y matemáticamente perfectas. Posee una proporcionalidad entre sus lados igual a la razón áurea¹⁷, representada por la letra griega ϕ (phi) Es decir que al substraer del rectángulo la imagen de un cuadrado, el rectángulo resultante es igualmente un rectángulo áureo. Y si seguimos partiendo el rectángulo resultante de la misma forma, seguiremos obteniendo el mismo resultado una y otra vez. Dentro de este rectángulo se puede trazar la hermosa espiral de Durero, famoso pintor renacentista (1474 -1528) enamorado de las matemáticas.

1.2.3 Naturaleza de la imagen y el color

Se dice que la imagen es la representación de un concepto que implica procesos complejos para su decodificación, entre ellos el pensamiento, la percepción, la memoria y la conducta. Para entender su naturaleza se parte del supuesto que en la imagen cohabitan tres aspectos: una selección de la realidad, los elementos que la componen y su sintaxis, es decir, la relación y ordenamiento que hace posible su comprensión (Villafañe, 2006). Pero para comprender cabalmente la naturaleza de la imagen debemos estudiar dos procesos: la **percepción** y la **representación**, pues toda imagen posee un referente real, independientemente de su nivel de iconicidad. Ya sea que se parezca o no a la realidad, nuestro cerebro utiliza conceptos visuales extraídos

¹⁷ Razón aurea: El número áureo (también llamado número de oro, razón extrema y media, razón dorada, media áurea, proporción áurea y divina proporción) es un número irracional, representado por la letra griega ϕ (phi) (en minúscula) o Φ (Phi) (en mayúscula) en honor al escultor griego Fidias.

a lo largo de nuestra vida y de nuestras vivencias, pues para decodificar lo que vemos o imaginamos irremediablemente debemos contextualizarlo con algo que ya conociéramos previamente.

Para obtener una imagen es necesario atravesar un proceso de modelización icónica, donde el primer paso es configurar la realidad percibida a través de elementos que la representen. El segundo paso, y el más relevante para completar la modelización icónica, es la apreciación realizada sobre esta imagen, la cual está directamente relacionada con la edad, la madurez emocional y cognitiva y con el entorno sociocultural, por lo que la naturaleza de la imagen variará de un individuo a otro.

Villafañe, en su libro *Introducción a la teoría de la Imagen*, discierne entre tres diferentes formas de modelización:

- **Modelización representativa**, cuando la imagen sustituye a la realidad de forma análoga, es decir, sin correspondencia estructural entre ambas.
- **Modelización simbólica**, implica la configuración visual de un hecho o realidad abstracta, para lo cual es necesario un acuerdo colectivo previo, un claro ejemplo es la paloma de la paz. Se hablará de modelización simbólica cuando la imagen no se pueda asociar con ninguna configuración particular de lo evocado, o de modelización icónica, cuando el grado de abstracción sea menor, por ejemplo, el icono de un hombre corriendo para indicar la salida.
- **Modelización convencional**, es cuando la imagen funciona como un signo no análogo y arbitrario, es decir, no hace referencia a ninguna particularidad de la realidad a la cual representa. Por ejemplo, el alfabeto.

Se hablará ahora del color, cuya naturaleza es más que nada **física y química**. En 1672 el físico Isaac Newton descubrió que la luz podía separarse en diferentes colores (rojo, naranja, amarillo verde, turquesa, azul, índigo y violeta) a través de un prisma, fenómeno al que denominó espectro. Los siete colores identificados se corresponden a una determinada longitud de onda de la luz,

que oscila desde los 760 nanómetros¹⁸ (rojo) a los 400 nanómetros (violeta), razón por la cual Newton postuló que el blanco era la suma de todos los colores y, por consiguiente, el negro la ausencia de luz.

Ahora bien, aunque el color sea una propiedad de la luz también es una respuesta de nuestro cerebro ante esa luz, por lo que se puede afirmar que el color es una percepción sensorial y un proceso neurofisiológico que influye en nuestra emociones y pensamientos. Al respecto, se afirma:

“La experiencia del color puede ser catalogada desde la perspectiva de la psicología como una sensación, esto es que en la naturaleza no existe ninguna materia u onda que sea color por sí misma, aunque nuestro cerebro genere la sensación de color cuando la retina del ojo es estimulada por la energía radiante o lumínica, es decir, por radiaciones electromagnéticas comprendidas entre 400 y 700 nm, la región visible del espectro electromagnético” (Contreras: 2007)

Para que la experiencia sensorial se produzca deben confluír tres aspectos: un emisor de energía (luz), un medio que module esa energía (superficie de los objetos) y un sistema receptor específico (retina). Siendo la retina uno de los principales órganos de transmisión sensorial, será la influencia del color en nuestra psique otro de los apartados que tocará el presente estudio.

1.3 Base y características del Diseño Editorial

A partir de la primera Biblia impresa por Gutenberg la historia del diseño editorial estuvo marcada por la influencia del comercio y los avances tecnológicos, pero fue la globalización la que cambió por completo la forma de crear el material editorial: el escritor puede estar en España, mientras que el diseñador trabaja en Perú para luego enviar el archivo a China para ser impreso y después distribuido por todo el mundo. Pero el cambio ha ido más allá con la migración a los formatos digitales; leer en una pantalla es una experiencia totalmente diferente a leer en un soporte de papel. Se ha sustituido la experiencia sensorial del tacto y el olfato,

¹⁸ Nanómetro: unidad de longitud que equivale a una milmillonésima parte de un metro. La luz reflexiona en colores según su longitud de onda: Rojo (760), naranja (600), amarillo (580), verde (530), turquesa (500), azul (470), índigo (420) y violeta (400 nanómetros).

ligados al material impreso, por la experiencia audiovisual de leer acompañado de imágenes en movimiento e, incluso, de sonido. Los receptores también han cambiado, concretamente las nuevas generaciones, nativas digitales, que procesan la información de manera diferente y hoy, más que nunca, el arte de leer está ligado a la imagen ya no como un elemento decorativo, sino como un instrumento indispensable de comprensión e incluso de persuasión. La experiencia ahora es quizás menos imaginativa, pero mucho más sensorial que antes. Los estímulos visuales son preponderantes en el aprendizaje significativo, y por lo tanto de uso obligado en las herramientas de apoyo didáctico, tales como el libro escolar. En ese sentido, el libro de Religión enfrenta una enorme disyuntiva entre la inalterabilidad de las enseñanzas y el tono de comunicación e imagen visual, acorde a su grupo objetivo.

1.3.1 El formato

Siendo la razón de ser primigenia del diseño editorial el ordenamiento de elementos dentro de un espacio, es apropiado definir las diferencias entre estos espacios o “formatos”, debido a que esta investigación presentará una propuesta que, a pesar de clasificarse como libro, compartirá las características estructurales de una revista.

El libro es:

“Un libro es un modo de organización y presentación de múltiples unidades de información en un solo continente. Sea mediante compilación de viñetas relacionadas, aplicación de un orden secuencial o cualquier modo de combinación aleatoria de unidades de información, un libro se convierte en la suma de sus partes” (Ambrosio: 2008)

En cuanto a la **revista**, Ambrosio comenta:

“Algunos de los diseños más impresionantes del siglo XX se han centrado en el diseño de revistas, campo que no deja de presentar innovaciones. Se deben realizar elecciones de formato similares a las de los libros, aunque las revistas tienen una vida más corta por naturaleza”.

Una de las diferencias más grandes entre formatos, junto a su temporalidad y objetivo, es la “maquetación o diagramación” que no es más que el nombre técnico que el diseño gráfico le da al arte de organizar los contenidos utilizando la tipografía, el color y la composición de manera armónica. Estos formatos suelen ir adheridos a un tipo de retícula que los caracteriza y que permite incluir en ellos la cantidad de información requerida. Ghinaglia en su artículo *Entre Tipos y Corondeles*¹⁹, realiza una comparación entre los principales medios editoriales que se ha tomado como referencia para el siguiente cuadro:

LIBRO	PERIÓDICO	REVISTA
Contenido abundante y detallado de información no perecedera, que puede ir acompañado según el género. Puede ser leído más de una vez.	Contenido concreto de información que deja de ser importante con rapidez porque hace referencia a información inmediata. No es leído más de dos veces.	Contenido resumido de información que deja de ser importante con relativa rapidez, puede ir acompañado por información de larga duración y ser leído más de una vez.
Baja frecuencia de producción, generalmente por ediciones.	Alta frecuencia de reproducción, por lo general diaria o semanal.	Alta frecuencia de reproducción, desde semanal hasta anual.
Soporte diverso, dependiendo de la publicación. El mismo libro puede ser impreso en diferentes versiones: pequeño y económico, de lujo, etc.	Soporte económico generalmente de material reciclado debido al gran tiraje de ejemplares.	Soporte variable que va desde papel bond a papeles finos, dependiendo de la publicación.
Impresión a full color, blanco y negro o la combinación de ambas.	Combina la impresión en color y B/N, siendo su mayor parte monocroma para economizar costos.	Impresión a full color, blanco y negro o la combinación de ambas.
Uso de retícula manuscrita en la mayoría de los casos.	Uso de retícula modular.	Uso de retícula en columna y retícula modular.

Tabla 1 Diferencia entre los formatos editoriales clásicos.
Elaboración propia.

¹⁹ Artículo *Entre Tipos y Corondeles*, disponible en Actas de Diseño. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. ISSN 1850-2032.

Además de estos tres formatos clásicos, el diseño editorial contempla la realización de piezas que tienen un objetivo informativo, identificador y/o publicitario y pueden ser realizados tanto en soportes físicos como digitales: Folleto o Brochure, Volante, Catálogo, Memoria, Página web, Boletín informativo digital, entre otros.

Dentro del formato de piezas físicas, cobra un especial protagonismo el papel, ya que soporta el texto. El tamaño del pliego y su calidad incidirán directamente en el precio y en la perdurabilidad de la obra. Se tienen en cuenta temas como la opacidad y la textura del papel que cobran especial importancia cuando se imprime a doble cara y en color, debido a su grado de transparencia. Mientras más color utilicemos en el diseño, mayor debe ser la opacidad y grosor del papel.

Por otro lado, la textura incide en la calidad de impresión y otorga una sensación determinada al tacto, que dependerá del objetivo de la obra y su diseño. Así, encontramos el papel de textura y material rugoso y áspero, que suele ser difícil de utilizar cuando se imprimen obras mayormente tipográficas. El segundo es satinado y compuesto por un papel más terso y refinado, que es el preferido para impresiones a full color. Finalmente se encuentra el papel estucado cuya superficie no presenta prácticamente ningún tipo de poro o irregularidad ofreciendo estupendos resultados en cuanto a legibilidad, nitidez e impacto visual. Además de estos, se puede nombrar el papel prensa, mecánico o periódico; el papel sin pulpa para copias, el barnizado lleno de brillo, el aterciopelado y el artístico, entre otros.

1.3.2 La tipografía y sus exponentes

Más allá de la creación del alfabeto como signo lingüístico, se habla de la evolución de la tipografía, surgida por la necesidad primaria de masificar la invención de la imprenta y reducir sus costes. Para ello, la tarea principal de orfebres y grabadores fue la estandarización de los tipos de plomo, concretamente de sus medidas que, por aquel entonces, eran definidas por las

autoridades y por eso eran tantas como Reyes había. Así encontramos al célebre grabador francés Pedro Simón Fournier *el Joven* (1712-1768), que fue el primero en fijar la altura de los tipos en 63 puntos²⁰, normando las letras con nomenclaturas y tamaños estandarizados, como por ejemplo *Nomparella* (6 puntos), *Cícero* (12 puntos), *Romanita* (10 puntos) entre otras. Esto hizo posible que los impresores pudieran compartir sus fundiciones y comerciar con ellas. Sin embargo, la inconsistencia de la unidad de medida elegida por Fournier y la falta de estandarización en el tamaño de los pliegos de papel dejaron entrever carencias que, a finales del siglo XVIII, Francisco Ambrosio Didot corrigió, basando la unidad de medida en el *pied du roi* (pie de rey), medida legal del reino -un 10% más larga que el *pouce*- a la cual llamó *Cícero* o *Pica*.

A partir de entonces la evolución de la tipografía respondió a la transformación de los tiempos. La revolución industrial hizo que la estética y la diferenciación tomaran verdadera importancia entre los comerciantes, por lo que surgieron nuevas formas de expresión tipográfica, mientras que los avances en la tecnología del papel -cada vez más liso- y el nacimiento de la era digital, consiguieron que los remates de los caracteres se redujeran hasta desaparecer, y los ojales y anillos²¹ adoptaran la simplicidad más geométrica.



Imagen 4 Partes del carácter

Disponible en la web de Miguel Corzo Bravo: <https://miguelcorzobravo.webnode.es/>

²⁰ En el siglo XVIII, cada aldea y ciudad de Europa tenía su propio sistema de pesas y medidas. Las unidades legales eran las “del rey” y solo se empleaban para diligencias del gobierno e intercambios comerciales entre pueblos. Fournier eligió un *pouce* (pulgada) local para asentar su sistema. Dividió esta unidad en seis partes, subdividiendo cada una de las fracciones en 12 puntos.

²¹ Los remates, ojales y anillos son alguno de los nombres que reciben las diferentes partes de un carácter (o letra). Se puede ampliar esta información en la **Imagen 7** del presente informe.

Con la aparición de la primera fuente *San Serif*²², la creatividad se apoderó de los artistas y diseñadores que iniciaron un proceso de creación cada vez más experimental, con resultados tipográficos cargados de expresividad y belleza. Además, se multiplicaron las familias dentro de un mismo tipo, dotando a la fuente de múltiples formas de expresión gracias a la diversidad de anchos y pesos. Basta citar la extensa familia de la fuente Helvética, creada en 1957 por el tipógrafo suizo Max Miedinger, que cuenta con más de 40 variantes y es una de las tipografías más utilizadas y veneradas en el mundo editorial.

Hoy en día se existen miles de tipografías, clasificadas de las formas más diversas y para todo tipo de uso, realizadas por artistas, diseñadores amateurs y diseñadores profesionales, alrededor de todo el mundo. La clasificación morfológica más conocida es:

- **Serif:** Otorga una sensación de unión entre caracteres aumentando la legibilidad. Es perfecta para amplios cuerpos de texto, por ejemplo: Times New Roman o Bodoni.
- **San Serif:** Se caracteriza por la ausencia de serif. Ofrece buenos resultados en titulares o textos cortos y en documentos digitales, por ejemplo: Arial, Helvética o Frankling.
- **Script:** Intenta similar la escritura a mano alzada. Es inclinada para semejar la letra cursiva y posee ornamentos y trazos orgánicos, por ejemplo: Vivaldi o French Script.
- **Moderna:** Generalmente sin remates. Aporta modernidad y legibilidad y puede ser usada en cuerpos de texto o titulares, por ejemplo, Bariol.
- **Decorativa:** Con o sin serif. Es una tipografía casual y exclusiva, apropiada para titulares y destacados. No ofrece buena legibilidad, pero si fuerza e impacto, por ejemplo: Algerian u Ocra.

En la siguiente imagen se aprecia una resumida línea de tiempo que retrata la evolución tipográfica a partir de la imprenta:

²² San Serif, término francés que significa "sin remates". A este tipo de fuente también se le conoce como "palo seco". Algunos ejemplos son Helvética, Frutiger, Optima y Futura. <https://www.linotype.com/es/795/the-sans-serif-typefaces.html>



Imagen 5 Infografía de la evolución histórica de la tipografía (Diseño propio)

“En sentido estricto, **una fuente** es un conjunto de caracteres en un cuerpo y en un estilo. **Una familia** es un grupo de fuentes relacionadas, con diferentes estilos y cuerpos”. Karen Cheng²³

1.3.3 La retícula

Tanto la legibilidad como la facilidad de lectura dependen de varios factores, entre ellos el tipo de papel, la característica morfológica de la fuente, el uso del blanco en la composición, así como el color, el contraste y la organización y dirección de los textos. También el soporte juega un rol fundamental, ya que es muy diferente el comportamiento de estos elementos en una pantalla que en una página impresa.

“La legibilidad se refiere principalmente a la forma del tipo, al grado de facilidad de reconocer un carácter o alfabeto cuando se presenta en una fuente particular. La facilidad de lectura de un texto se refiere tanto a la forma del carácter como a su organización” (Andrew Haslam: 2002; 105)

²³ Karen Cheng es autora del libro *Diseñar Tipografía* (2006), profesora del programa de diseño de comunicación visual de la Universidad de Washington en Seattle donde enseña tipografía. Su trabajo ha sido reconocido y publicado por el American Institute of Graphics Arts (AIGA)

Si se coincide entonces que para lograr una lectura ágil y correcta es necesario organización, y que la estrella de este conjunto es la tipografía, no es de extrañar que la retícula o rejilla base donde esta se apoya haya sido tan valiosa en el diseño editorial. Para comprender su importancia se definen ciertos criterios:

- **Columnas:** Es la división de la rejilla o retícula en fracciones horizontales. Son homogéneas y están separadas por calles o corondeles. Si recordamos el proceso de lectura (reconocimiento de grupos de palabras), entenderemos que para evitar que las columnas interrumpen la percepción de una frase es necesario que no sean muy estrechas, pero tampoco demasiado extensas. Cuando el lector termina una línea recibe un estímulo, si la línea de texto es muy extensa o muy estrecha el estímulo es incómodo y se dificulta leer.
- **Márgenes:** Es el espacio blanco que rodea la caja de texto o retícula, la luz que potencia las formas; una superficie activa e indispensable para la estética y la legibilidad de la composición. Han sufrido una reducción considerable por aspectos económicos, ya que los márgenes anchos reducen la mancha tipográfica, extendiendo la obra. Sus funciones son:
 - Evitar que el contenido sea cortado a la hora de guillotinar el papel y/o en su posterior encuadernación.
 - Regular el peso visual de los elementos.
 - Ofrecer descansos visuales.
 - Direccionar el orden de lectura en combinación con los demás elementos compositivos.
 - Subdividir el espacio.

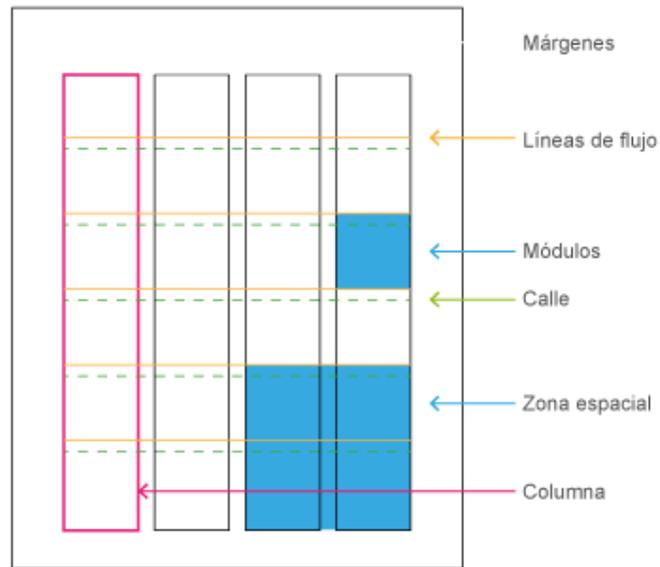


Imagen 6 Partes de la retícula.

Imagen disponible en: <http://www.oert.org/composicion-y-modulacion/>

- **Mancha tipográfica:** Es el tamaño, proporción y disposición de la caja de texto -y los contenidos- en relación a la página. Para lograr armonía se suelen usar las proporciones áureas y respetar cuatro reglas básicas:
 - La diagonal de la caja debe coincidir con la diagonal de la página.
 - La altura de la caja debe ser igual al ancho de la página.
 - El margen exterior o “corte” debe ser el doble del interior o del “lomo”.
 - El margen superior o “cabeza” debe ser la mitad del inferior o “pie”.
 Mientras más alta sea la caja y mayor sea uno de sus márgenes, mayor ligereza tendrá la mancha tipográfica.

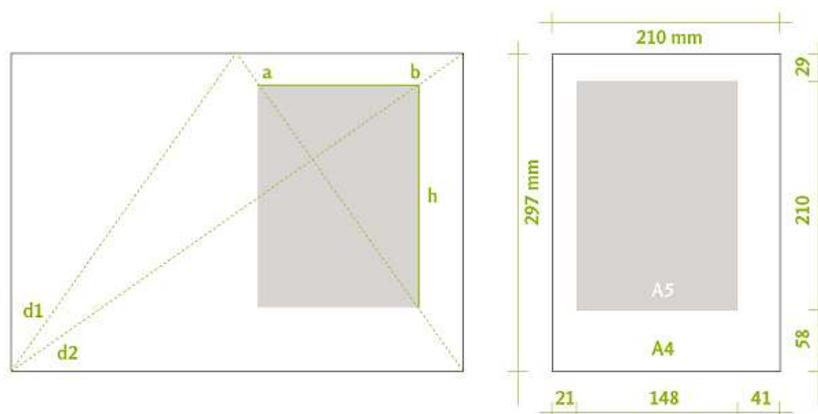


Imagen 7 Método de la diagonal, que origina composiciones basadas en proporciones áureas

Imagen disponible en: <http://www.oert.org/tipografia-y-proporciones/>

1.3.4 La imagen y su preponderancia

Hace varios años atrás, antes de la explosión de Internet, el politólogo italiano Giovanni Sartori, manifestó en su libro *Homo videns, La sociedad teledirigida*, que la televisión generaba un empobrecimiento de la capacidad de saber del hombre, gracias al predominio de la imagen sobre la palabra y del ver sobre el entender. Hoy, en medio de una cultura eminentemente visual cabe la pregunta, ¿la imagen ha empobrecido el entendimiento de las nuevas generaciones o acaso estamos coexistiendo con una nueva forma de entender? De la generación X hacia atrás, la cultura estaba construida sobre la palabra escrita. Los medios de comunicación audiovisual eran limitados. Aún se jugaba en las calles y se conversaba cara a cara. El hecho de que los adolescentes de hoy no lo hagan, ¿significa que su mundo interior es menos rico que el de nosotros?, ¿Que comprenden o sienten menos?, ¿Que no son capaces de aprender y vivir ética y civilizadamente?

Cierto es, solo mirando a nuestro alrededor, que vivimos en una sociedad de consumo donde hay una carencia de valores, un empobrecimiento de virtudes, una tendencia irrefrenable hacia el individualismo, pero ¿eso significa que no podemos instruir a los niños y que todo está perdido, o es una urgente llamada a la reflexión para entender que estamos enseñando erróneamente a las nuevas generaciones con los mismos códigos que nos enseñaron a nosotros?

¿Por qué no le dais a la gente libros sobre Dios? Por la misma razón por la que no le damos Otelo; son viejos; tratan sobre el Dios de hace cien años, no sobre el Dios de hoy. "Pero Dios no cambia", Los hombres, sin embargo, sí. Aldoux Husley, Un mundo feliz (1932)

El literato inglés Eric A. Havelock (1903 – 1988), postuló que “Las civilizaciones se desarrollan con la escritura, y es el tránsito de la comunicación oral a la palabra escrita lo que desarrolla una civilización” Y, ciertamente, mucho antes de la invención de la imprenta, así fue: pasamos de lo oral a lo escrito y esa evolución nos engrandeció. Ahora, somos testigos de un hito en el desarrollo del mundo, hemos ingresado en la era de la tecnología y la imagen y con ella

ha llegado un nuevo reto: innovar y adaptarnos para que ese nuevo hito no nos venza, sino que nos haga evolucionar hacia algo mayor y mejor.

Giovanni Sartori postula que la televisión marcó un cambio fundamental en la forma en que aprendemos. Desde su creación, la televisión ha reemplazado a madres y niñeras, y los niños crecen mirando la televisión durante horas:

“Es la televisión la que modifica primero, y fundamentalmente, la naturaleza misma de la comunicación, pues la traslada del contexto de la palabra (impresa o radiotransmitida) al contexto de la imagen. La diferencia es radical. La palabra es un «símbolo» que se resuelve en lo que significa, en lo que nos hace entender. Y entendemos la palabra sólo si podemos, es decir, si conocemos la lengua a la que pertenece; en caso contrario, es letra muerta, un signo o un sonido cualquiera. Por el contrario, la imagen es pura y simple representación visual.”

Es así como la imagen inició su viaje hacia la cúspide. El avance de la tecnología hizo posible que los computadores, los teléfonos móviles y las *tablets* estén al alcance de todos, y la “tele-niñera” ha sido reemplazada por esos dispositivos que suman, a su preponderancia visual, el individualismo. Ese el contexto de las nuevas generaciones.

Analizando todo esto se puede decir, con bastante certeza, que el problema no es la cultura visual *per se*; el problema es lo que hacemos con ella: destruir el saber en lugar de transmitirlo, creando una conciencia de “pasar el rato” y de disfrute inmediato. Ya lo decía el reconocido filósofo y sociólogo, Jean Baudrillard: “La información, en lugar de transformar la energía en masa, produce todavía más masa”. Puede ser una mirada pesimista, pero no deja de ser real. Los medios de comunicación están llenos de violencia, de contenido sexual, de culto al dinero, pero también de fantasía, donde todo es posible, donde el conocimiento y las relaciones sociales son más cercanas e inmediatas que nunca; sin embargo, más intangibles y abstractas. En ese sentido la preponderancia de la imagen debe ser una aliada en las escuelas y no un ornamento. Debe comunicar, no acompañar a un texto. Debe persuadir, no solo informar. La imagen debe enseñar.

“El hombre no vive en un universo puramente físico sino en un universo simbólico. Lengua, mito, arte y religión [...] son los diversos hilos que componen el tejido

simbólico [...]. Cualquier progreso humano en el campo del pensamiento y de la experiencia refuerza este tejido.” Cassirer (1948)

En el diseño editorial, la preponderancia de la imagen varía de un formato a otro: En la revista es de vital importancia y cumple un rol publicitario o persuasivo; en los periódicos su función es narrativa mientras que en el libro es ilustrativa. Pero más allá de estas categorías, la imagen debe ser un elemento conector entre el lector y el autor o, en nuestro caso, entre el estudiante y el contenido teórico del curso. Debe utilizarse estratégicamente, con coherencia estética y como parte integrante del conocimiento mismo. La imagen se debe usar conjugada con el texto, complementándose mutuamente y con una codificación acorde al grupo objetivo.

Ha llegado el momento que el diseño, así como el arte durante siglos, se ponga al servicio de la religión, la fe y la iglesia, acercando su simbolismo a estructuras más actuales y, junto a las nuevas tendencias en educación, lograr que la religión se aprenda, se comprenda y sobre todo se viva.

1.3.5 La importancia del color

Uno de los aspectos que condiciona la comunicación escrita es el color. El color refleja la realidad, pero también la evoca, psicológicamente nos afecta de manera inconsciente y allí radica parte de su poder. Ciertos tonos atraen más que otros, y esta atracción se modifica con el tiempo: mientras más adultos somos, menos saturación y brillo tienen los colores que nos atraen. Además, el color está directamente relacionado con el entorno en el que nos encontramos, con nuestra cultura y nuestras vivencias, por eso en la presente investigación el color jugará un rol fundamental, en cuanto será uno de los componentes más importantes en la propuesta de diseño editorial de material educativo.

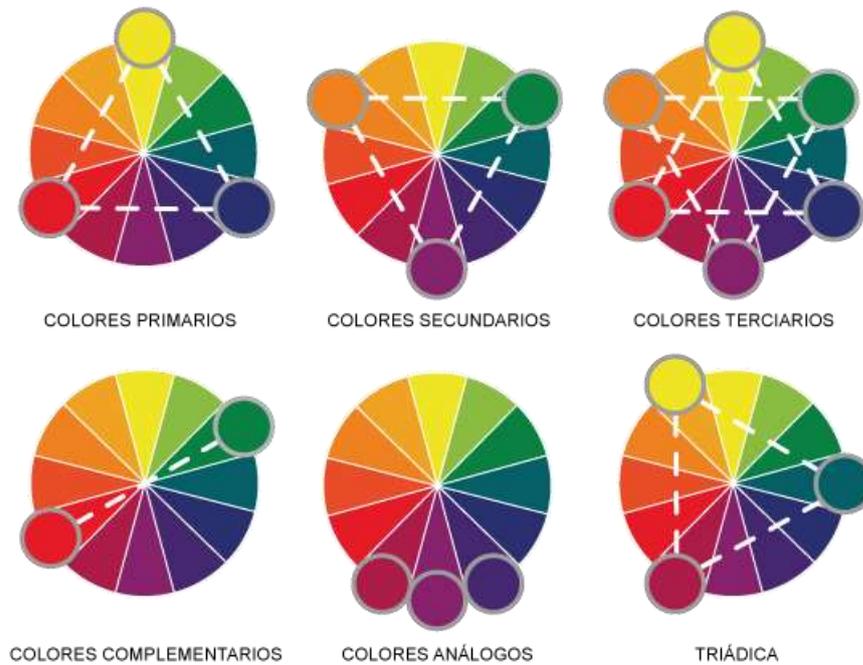


Imagen 8 Esquemas de color en el círculo cromático
(imagen propia)

- Colores primarios: Son los colores principales del círculo, ubicados a distancias iguales. Se los denomina así porque no se pueden obtener con la mezcla de ningún otro color. Estos son rojo, azul y amarillo.
- Colores secundarios: Son los que se obtienen mezclando dos colores primarios en iguales cantidades. A saber, verde (amarillo + azul), violeta (azul + rojo) y anaranjado (rojo + amarillo).
- Colores terciarios: Se obtienen combinando un color primario con uno secundario obteniendo rojo violáceo, rojo anaranjado, amarillo anaranjado, amarillo verdoso, azul verdoso y azul violáceo.
- Dimensiones del Color:
 - Tono: Son los colores puros, es decir, todos los colores del círculo cromático sin mezcla de blanco o negro. Dentro de cada tono existen diversidad de matices que varían hasta llegar a otro color. Por ejemplo, el rosa y el borgoña, son algunos de los matices del rojo.
 - Saturación: Es el nivel de pureza e intensidad de un color. Mientras más puro más saturado, y mientras menos intenso más desaturado.

- Luminosidad o Valor: Es el grado de claridad u oscuridad de un color. Por ejemplo, si mezclamos el rojo con blanco será más luminoso, mientras que mezclándolo con negro será más opaco.
- Temperatura del color:
El psicólogo alemán Wilhelm Wundt (1832-1920) determinó la “temperatura de los colores” de acuerdo a las sensaciones de calor y frío. Los colores cálidos transmiten sensaciones de calor asociadas al sol y manifiestan dinamismo, movimiento y vivacidad. Por su parte, los colores fríos están relacionados al clima invernal y al frío invitando tanto a la introspección y seriedad como a la tranquilidad y a la paz.
- Combinaciones
 - Análoga: combinación de 2 a 5 colores adyacentes.
 - Tríadica: combinación de 3 colores que están a la misma distancia.
 - Opuestos/complementarios: colores opuestos en el círculo cromático.
 - Acromática: o escala de grises, que se obtiene variando la luz y sombra desde el negro hasta el blanco.
 - Monocromática: Variación de luz y sombra de un color.
- Psicología del color: El color afecta emocionalmente porque tiene un poder de comunicación que va más allá de su simbolismo. Es capaz de despertar en nosotros sentimientos, ansiedades, deseos y recuerdos.

“Conocemos muchos más sentimientos que colores. Por eso cada color produce muchos efectos distintos, a menudo contradictorios. El mismo rojo puede resultar erótico o brutal, inoportuno o noble” (Heller: 2008; 17).

En la propuesta editorial de esta investigación, se utilizará estéticamente el color para comunicar y persuadir, ya que uniendo su poder a la comunicación visual y al diseño por competencias se pretende potenciar la llegada del mensaje religioso a los adolescentes.

- El color y sus significados: Aunque existen muchas teorías al respecto, la mayoría hace hincapié en la influencia de los aspectos culturales del receptor. En nuestro contexto, y basándonos en los postulados de Eva Heller en su libro *Psicología del Color, cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* citamos las asociaciones más significativas de cada color de la siguiente forma:

- **BLANCO** Es la luz que se difunde (suma de todos los colores). Expresa la idea de inocencia, pureza, paz, infancia, divinidad, estabilidad absoluta, calma o armonía. También simboliza el comienzo y la resurrección, el bien, el minimalismo, los espíritus y la virginidad. Color litúrgico que representa a Dios.
- **NEGRO** Es lo opuesto a la luz y concentra todo en sí mismo. Puede determinar todo lo que está escondido y velado, muerte, pena, asesinato, noche. También tiene sensaciones positivas como seriedad y nobleza. Es uno de los colores preferidos de los jóvenes entre los 14 y 25 años, preferencia que decanta conforme la edad aumenta. (Heller: 2008; 128). Color litúrgico del luto.
- **GRIS** Iguala las cosas y deja a cada color sus características propias sin influir en ellas, puede expresar sobriedad, desconuelo, aburrimiento, pesadez, vejez o desanimo. Es un color asociado al aburrimiento, a lo anticuado y a la crueldad, así como a lo secreto a la pobreza y al pasado.
- **ROJO** Conocido como el color de las pasiones, del comunismo, del peligro y la alegría. Símbolo indiscutible del fuego y el pecado, pero también de la nobleza, el lujo, de las correcciones y de la agresividad. Color cálido y dinámico por excelencia. Color litúrgico del Espíritu Santo.
- **AZUL** Es el preferido de las personas: un 46% de los hombres y un 44% de las mujeres lo prefieren a cualquier otro color (Heller: 2008; 23). Aunque es un color frío, representa a la simpatía, la armonía y la fidelidad. Es un color de virtudes espirituales, de las vírgenes y del mérito, que puede también expresar confianza, reserva, armonía, fantasía o amistad.
- **VERDE** Es el color que mejor expresa naturaleza, deseo, descanso, esperanza o equilibrio, así como fertilidad, vida y salud. Es además un color litúrgico que representa a la esperanza, pero también puede simbolizar veneno, inmadurez y juventud.

- AMARILLO Es uno de los colores más contradictorios. Puede significar egoísmo, celos, envidia, odio, adolescencia, risa o placer. También se asocia al optimismo, a la diversión, a la riqueza, a los hombres y mujeres hermosos y al verano. Color cálido y agudo por excelencia.
- NARANJA Puede significar regocijo, fiesta, placer, aurora o sol. Es un color exótico y llamativo que estimula el apetito y la sociabilidad. También se asocia al peligro incipiente.
- ROSA Puede significar ingenuidad, bondad, ternura, femineidad o ausencia de todo mal. Es también un color que puede ser cursi e iluso, asociado al encanto y la cortesía femenina. Color litúrgico del rigor penitencial.
- VIOLETA Asociado a la calma, aristocracia, autocontrol, dignidad, violencia o engaño. Es también el color de la teología, la magia, el feminismo y el movimiento gay. Es extravagante, singular y vinculado a la magia y al esoterismo, así como a lo frívolo y lo banal. Color litúrgico de espiritualidad y penitencia.
- MARRÓN Es un color acogedor que evoca a la naturaleza pero que también se asocia a lo corriente y lo anticuado.

1.4 El diseño editorial en la era digital

La era digital está haciendo pasar por momentos muy duros al diseño editorial. La proliferación de soportes electrónicos, la transformación del espacio compositivo, el color hecho luz y las imágenes en movimiento han mutado el diseño bidimensional y físico hacia espectros más dinámicos. Ahora hay múltiples soportes que han sustituido al papel, y la lectura suele ser vertical en lugar de horizontal: leemos de arriba hacia abajo. Ahora el diseño editorial digital dialoga con el lector, en contrapartida a los formatos físicos y clásicos cuya capacidad de interacción es casi nula, o por lo menos, incapaz de responder y adaptarse a la conducta de cada usuario, como sí sucede en el mundo digital.

El diseño editorial se ha visto en la obligación de innovar los formatos de publicación, de redefinir el papel de la fotografía y la ilustración, así como los principios de composición y la estética tipográfica; más aún, ha debido sumergirse en los procesos cognitivos que intervienen en el proceso de lectura para enfrentar los nuevos retos del mundo digital y, en muchos casos, enseñar una nueva forma de “leer” que se va transformando conforme la tecnología avanza.

La tendencia de la era digital en este momento es el minimalismo, la abstracción y la síntesis. Cada vez se necesitan menos detalles para comprender; la economía de las formas, los pictogramas y la codificación cromática es el nuevo abecedario digital y su gramática la experiencia individual y colaborativa.

A este mundo pertenecen las nuevas generaciones por lo que es necesario para los educadores una revisión constante de los lenguajes de la comunicación visual y digital para adaptarlos a su cátedra.

CAPÍTULO II

EDUCACIÓN RELIGIOSA Y DISEÑO EDITORIAL

2.1 Estructura de la Educación Religiosa en el Perú

En el Perú la enseñanza religiosa se imparte en los cinco últimos niveles de educación básica regular. La Educación Secundaria constituye el sexto y séptimo nivel, distribuidos en cinco grados, uno por año: 1ro, 2do, 3ro, 4to y 5to. Durante este periodo se ofrece una educación orientada al desarrollo de competencias a través de una formación humanista, científica y tecnológica. Según detalla el MINEDU, en Secundaria se profundizan los aprendizajes logrados en Primaria, además de formar a los estudiantes para la vida, el trabajo, la convivencia democrática, el ejercicio de la ciudadanía y para acceder a niveles superiores de estudios. También tiene en cuenta las características, necesidades y derechos de los adolescentes y contempla realizar un trabajo en coordinación permanente con las familias.

Si bien la constitución peruana (1993, artículo 2 inciso 3) establece la libertad de conciencia y religión, el artículo 50 reconoce a la Iglesia Católica como elemento importante en la formación histórica, cultural y moral del Perú. En este contexto el catolicismo se encuentra inmerso dentro del área curricular de Educación Religiosa, competencia n° 30, con dos horas²⁴ semanales destinadas a su logro:

Constituye su identidad como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.

²⁴ Se estipula solo una hora semanal para EB Alternativa.

Asume la experiencia del encuentro personal y comunitario con Dios en su proyecto de vida en coherencia con su creencia religiosa. Currículo Nacional 2016, MINEDU

2.1.1 Currículo Nacional: nivel secundaria

Para comprender en su totalidad los enfoques, competencias, capacidades y estándares de la Enseñanza Religiosa es apropiado definir las bases del Currículo Nacional de Educación Básica Regular. En tal sentido, el Ministerio de Educación la define como:

“...la primera etapa en el sistema educativo peruano, destinada a favorecer el desarrollo integral del estudiante y el despliegue de sus competencias para actuar adecuada y eficazmente en los diversos ámbitos de la sociedad. La Educación Básica es obligatoria y gratuita cuando la imparte el Estado. Satisface las necesidades de aprendizaje de niños, adolescentes, jóvenes y adultos, considerando las características individuales y socioculturales de los estudiantes”. Currículo Nacional 2016, MINEDU.

Está organizada en tres modalidades:

- **Educación Básica Especial EBE:** encargada de atender, desde un enfoque inclusivo y flexible, a las niñas, niños y jóvenes con necesidades educativas especiales asociados a discapacidad, talento y superdotación.
- **Educación Básica Alternativa EBA:** se desarrolla en el marco del enfoque de la educación a lo largo de toda la vida para aquellos estudiantes que no se insertaron oportunamente en el sistema educativo y requieren compatibilizar el trabajo con el estudio.
- **Educación Básica Regular EBR:** dirigida a atender a los niños, niñas y adolescentes que pasan oportunamente por el proceso educativo de acuerdo con su evolución física, afectiva y cognitiva, desde el momento de su nacimiento.

Los niveles, ciclos y grados de EBR son los siguientes:

EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR													
NIVELES	Inicial		Primaria					Secundaria					
CICLOS	I	II	III	IV	V	VI	VII						
GRADOS	años	años	1º	2º	3º	4º	5º	6º	1º	2º	3º	4º	5º
	0-2	3-5											

Imagen Niveles, ciclos y grados. Disponible en <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

El Plan de estudios de EBR se estructura de la siguiente forma:

NIVEL	EDUCACIÓN INICIAL		EDUCACIÓN PRIMARIA					EDUCACIÓN SECUNDARIA					
CICLOS	I	II	III	IV	V	VI	VII						
GRADOS/ EDADES	0-2	3-5	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º
ÁREAS CURRICULARES	Comunicación	Comunicación*	Comunicación					Comunicación					
		Castellano como segunda lengua**	Castellano como segunda lengua**					Castellano como segunda lengua**					
			Inglés					Inglés					
			Arte y cultura					Arte y cultura					
	Personal social	Personal social	Personal social					Desarrollo personal, ciudadanía y cívica					
			Educación religiosa***					Educación religiosa***					
	Psicomotriz	Psicomotriz	Educación física					Educación física					
	Descubrimiento del mundo	Ciencia y tecnología	Ciencia y tecnología					Ciencia y tecnología					
		Matemática	Matemática					Educación para el trabajo					
	Matemática												
Tutoría y orientación educativa													

Imagen Plan de estudios EBR. Disponible en <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

El currículo especifica que los padres o tutores que profesan una religión o creencias diferentes a la religión católica pueden exonerar a sus hijos de llevar la asignatura, de acuerdo a ley.

2.1.1. ONDEC

La ONDEC, u Oficina Nacional de Educación Católica, es un organismo ejecutivo de la Comisión Episcopal de Educación y Cultura. Fue creada el 26 de enero de 1959 durante la Asamblea Plenaria de Obispos de ese año, a cargo del Cardenal Juan Landázuri Ricketts, con la misión de: “velar por la

cristiana educación de la niñez y juventud en el Perú”. Es reconocida por el Estado mediante Resolución Suprema 015 del 26 de enero de 1956.

Su constitución fue origen de una solicitud realizada en 1953 por el mismo Cardenal que, por entonces, era Monseñor y Obispo Coadjutor de Lima, la cual se materializó en la Asamblea Plenaria del 56, donde los Obispos del Perú decidieron crear una organización civil sin fines de lucro llamada “Oficina Nacional de Educación Católica”, cuyo primer Director General fue el Padre Felipe Mac Gregor, rector del colegio limeño “La Inmaculada”. Ese mismo año la Comisión Episcopal de Educación recomendó la creación de las Oficinas Diocesanas que atendieran, entre otras cosas, asuntos de educación.

En la actualidad, la ONDEC, está presidida, por Monseñor Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, asistido por un destacado grupo de especialistas en Educación en las modalidades de Inicial, Primaria, Secundaria y Superior. Entre otras cosas, coordina con el Ministerio de Educación todo lo concerniente al Currículo Oficial en materia religiosa y plazas administrativas y docentes, delegando algunas de estas funciones a las Oficinas Diocesanas.

2.2 Metodología de la Enseñanza Religiosa

2.2.1 Enfoques, competencias, capacidades, estándares y desempeños del nivel VI, 1er grado de secundaria.

La Enseñanza Religiosa define el marco teórico y metodológico de su enseñanza – aprendizaje bajo tres enfoques:

- **Enfoque humanista cristiano:** pretende hacer comprender al estudiante que el hombre, en su calidad de hijo de Dios, es el centro de todo y, de acuerdo a ello, su modelo de vida ha de ser acorde a los valores que El Padre definió para la humanidad: dignidad, verdad, libertad, paz, solidaridad, bien común, bondad y justicia. Así mismo, como ser social, este enfoque insta al diálogo y convivencia con otras religiones.

- **Enfoque cristocéntrico:** orientado a promover en el estudiante el entendimiento de cuál ha sido y es la actuación de Dios en la historia y en su vida, reconociendo el papel protagónico que El Padre tiene en la humanidad, en su calidad de creador y salvador.
- **Enfoque comunitario:** pretende que el estudiante contribuya a crear un ambiente fraterno y solidario dentro de su comunidad escolar y luego en las posteriores situaciones que enfrente su vida, tanto con el mismo, con Dios, con el prójimo y con la naturaleza.

Como enfoque transversal, el área de Educación Religiosa propone una propuesta pedagógica trinitaria en donde el estudiante viva las virtudes de la fe, la esperanza y la caridad a través de su relación con Dios Padre, Hijo y Espíritu Santo. Además, se busca formar una conciencia moral cristiana y una personalidad que viva, de forma libre y responsable, según los ideales de Jesús.

- **Competencias, capacidades y desempeños de Educación Religiosa, nivel VI, 1er grado de secundaria:** El Currículo Nacional define las competencias para aquellos cuya opción sea ser educados en el catolicismo. Se adjunta el nivel de logro esperado al finalizar el sexto nivel, es decir, al culminar 2do grado de secundaria. Para efectos del planteamiento de actividades de esta investigación se prevé que el nivel de logro se encuentre en proceso al culminar el 1er grado de secundaria.

Competencia 1:

CONSTRUYE SU IDENTIDAD COMO PERSONA HUMANA, AMADA POR DIOS, DIGNA, LIBRE Y TRASCENDENTE, COMPRENDIENDO LA DOCTRINA DE SU PROPIA RELIGIÓN, ABIERTO AL DIÁLOGO CON LAS QUE LE SON CERCANAS.

Nivel esperado de logro al final del ciclo VI: Argumenta la presencia de Dios en la creación y su manifestación en el Plan de Salvación descritos en la Biblia, como alguien cercano al ser humano, que lo busca, lo interpela y acoge. Comprende el cumplimiento de la promesa de salvación y la plenitud de la revelación desde las enseñanzas del Evangelio. Propone acciones que favorecen el respeto por la vida humana y la práctica del bien común en la sociedad. Participa en las diferentes manifestaciones de fe propias de comunidad en diálogo con otras creencias religiosas. Demuestra sensibilidad ante las necesidades del prójimo desde las enseñanzas del Evangelio y de la Iglesia.

Capacidades:

- » **Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente,** el estudiante comprende las distintas manifestaciones de Dios en su vida a partir del encuentro con Él, basado en la tradición cristiana, para construir un plan de vida significativo y pleno.
 - » **Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno, argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa,** el estudiante conoce, valora y celebra su fe participando de las diferentes manifestaciones religiosas presentes en su comunidad. Asimismo, difunde el patrimonio religioso y cultural dando razones de su fe y respetando las diversas creencias y expresiones religiosas de los demás.
-

Desempeños:

- » Explica que Dios se revela en la Historia de la Salvación descrita en la Biblia comprendiendo que la dignidad de la persona humana reside en el conocimiento y amor a Dios, a sí mismo, a los demás y a la naturaleza.
 - » Analiza en las enseñanzas de Jesucristo el cumplimiento de la promesa de salvación y la plenitud de la revelación.
 - » Promueve la práctica de acciones que fomenten el respeto por la vida humana y el bien común.
 - » Acoge expresiones de fe propias de su identidad cristiana y católica presentes en su comunidad y respetando las diversas creencias religiosas.
-

Competencia 2:

**ASUME LA EXPERIENCIA DEL ENCUENTRO PERSONAL Y
COMUNITARIO CON DIOS EN SU PROYECTO DE VIDA EN
COHERENCIA CON SU CREENCIA RELIGIOSA**

Nivel esperado de logro al final del ciclo VI: Expresa coherencia entre lo que cree, dice y hace en su proyecto de vida personal, a la luz del mensaje bíblico. Comprende su dimensión espiritual y religiosa que le permita cooperar en la transformación de sí mismo y de su entorno a la luz del Evangelio. Reflexiona el encuentro personal y comunitario con Dios en diversos contextos, con acciones orientadas a la construcción de una comunidad de fe guiada por las enseñanzas de Jesucristo. Asume las enseñanzas de Jesucristo y de la Iglesia desempeñando su rol protagónico en la transformación de la sociedad.

Capacidades:

- » **Transforma su entorno desde el encuentro personal y comunitario con Dios y desde la fe que profesa**, el estudiante expresa su fe de manera espontánea y con gratitud en la construcción de una sociedad justa, solidaria y fraterna, a partir de su proyecto de vida integrador y significativo que favorezca la vida armónica con los demás desde los valores del Evangelio.
- » **Actúa coherentemente en razón de su fe según los principios de su conciencia moral en situaciones concretas de la vida**, el estudiante actúa según los principios de la conciencia ética y moral cristiana en situaciones concretas de la convivencia humana. Toma decisiones razonables en coherencia con los principios evangélicos

Desempeños:

- » Plantea un proyecto de vida personal y comunitario de acuerdo al plan de Dios.
- » Reconoce su dimensión espiritual y religiosa que le permita cooperar en la transformación personal, de su familia y de su escuela a la luz del Evangelio.
- » Cultiva el encuentro personal y comunitario con Dios valorando momentos de oración y celebraciones propias de su Iglesia y comunidad de fe.
- » Actúa de manera coherente con la fe según las enseñanzas de Jesucristo para la transformación de la sociedad.

2.3 Educación Religiosa en el Aula

La formación religiosa y moral contribuye al crecimiento y maduración de los estudiantes y así lo reconocen tanto la escuela como los padres de familia. Ambos actores de la educación buscan finalmente criar y educar buenos ciudadanos, para lo cual el Ministerio de Educación incluyó, dentro del perfil de egreso y en el diseño del currículo nacional de EBR, el aporte de principios y valores que

fundamenten, orienten, ejemplifiquen y motiven el bien y la verdad. La formación religiosa y católica, ha sido puesta a disposición de los padres para su libre elección, presentando a Jesús como modelo de referencia en quien fijarse para actuar conforme a su ejemplo y aportando razones convincentes para vivir según sus preceptos, así como ofreciendo pautas de comportamiento para saber aplicarlos.

El secretariado de la Comisión Episcopal de Enseñanza y Catequesis del reino de España, manifiesta con gran lucidez y simpleza la función de la enseñanza de la Religión Católica dentro de las aulas:

“Lo que la enseñanza de la Religión Católica aporta son los fundamentos básicos de la religión, la raíz y razón de la que proceden, su sentido y significado, el ejemplo de vida en el que se han inspirado y la ayuda que necesitan para ponerlos en práctica, Jesucristo, el Señor y los dones de su Iglesia. De ellos se desprende de forma coherente toda la moral individual y social, no al contrario. En Él se hacen realidad, adquieren sentido y reciben luz y gracia para llevarlos a cabo. Las capacidades espirituales, religiosas y trascendentes básicas en la formación integral tienen aquí la posibilidad de desarrollo”.

2.3.1 El papel del docente

Para hablar del papel del docente dentro de la enseñanza religiosa no se puede dejar de considerar el hecho de que, al ser una asignatura opcional, este valioso espacio sea utilizado para diversas actividades llevadas a cabo por los estudiantes que no optan por el curso de religión. Este hecho se suma a que no todos los colegios disponen de profesores capacitados para la enseñanza de la religión católica, por lo que su imagen se ve mermada al ser ubicada dentro de situaciones muy alejadas a un curso de religión bien llevado.

Salvada esta aclaración se define al profesor de religión como una persona preparada académicamente, titulado como cualquier otro docente, pero preferentemente con estudios sobre la teología y didáctica de la religión católica, acordes al nivel educativo al que se dirija. Más allá de sus características académicas, es su inteligencia emocional, su apertura al mundo

y sus diversos matices, así como su pasión por la enseñanza de la religión, los aspectos vitales y necesarios para contagiar el amor de Dios a los estudiantes y lograr que sientan y vivan a Jesús en su día a día y en sus situaciones más particulares. Cualquier asignatura es enseñada y aprendida significativamente cuando hay entusiasmo, cuando se entiende y se contextualiza, cuando se pone en práctica y se interioriza. Siendo la religión alimento para el alma y entendimiento del sentido de nuestra vida, estas características deben ser primordiales en el docente que tenga a cargo este importante curso.

Además, de estas cualidades personales, el docente debe saber lo que la Iglesia pretende enseñar en la escuela mediante el conocimiento del currículo de religión católica, así como su desarrollo en el aula. Por último, y no por eso menos importante, debe preocuparse en profundizar su conocimiento sobre la realidad biológica, generacional y socio económica de sus estudiantes para enmarcar las enseñanzas de Jesús con ejemplos y cosmovisiones de estas jóvenes realidades que se viven entre lo digital y lo tangible.

2.3.2 La importancia del aprendizaje significativo de la Religión

Para que una persona acepte un ideal de vida libremente debe primero entender, comprender y ver lo positivo o beneficioso de ese ideal para sí mismo y la sociedad en la que se encuentra. Así pues, para que un estudiante entienda y comprenda las enseñanzas de Jesús es necesario que decodifique las parábolas y visualice las enseñanzas en su entorno y universo personal e inmediato; por lo cual será indispensable utilizar estrategias de aprendizaje significativo.

Según el psicólogo y pedagogo americano, David Ausubel (1918 - 2008), el aprendizaje significativo -situado dentro del marco de la psicología constructivista- se produce cuando el estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reconstruyéndola en el proceso; es decir, el antiguo conocimiento condiciona al nuevo, y el nuevo modifica al antiguo. Así lo entiende y apoya el Currículo Nacional que establece, dentro de las seis

orientaciones pedagógicas para el correcto desarrollo de competencias, partir de situaciones significativas:

“Implica diseñar o seleccionar situaciones que respondan a los intereses de los estudiantes y que ofrezcan posibilidades de aprender de ellas. Cuando esto ocurre, los estudiantes pueden establecer relaciones entre sus saberes previos y la nueva situación [...]”

Para Díaz y Hernández (1999) “es indispensable tener siempre presente que la estructura cognitiva del alumno tiene una serie de antecedentes y conocimientos previos, lo cual es un reflejo de su madurez intelectual” (p. 21), por ello es importante conocer las particularidades de esta nueva generación, ya que sus procesos cognitivos, su maduración y sus ideales son radicalmente diferentes a los nuestros.

Por todo ello, el aprendizaje significativo de la Religión debe conjugar tres aspectos en su didáctica: herramientas de apoyo pedagógico actuales y constantemente actualizados (libro de texto y uso de las TIC²⁵), una metodología basada en el aprendizaje significativo y estrategias de motivación renovadas, actuales y acordes a la edad de los estudiantes. Así se logrará que la motivación contribuya al aprendizaje significativo, y que este se vea alentado y cristalizado por el uso de los recursos pedagógicos. En este sentido el docente debe tomar una postura flexible para seleccionar los contenidos y guiar a los estudiantes en la construcción de su aprendizaje, basado en el descubrimiento y en la contextualización de las enseñanzas en su propio entorno, intereses y vivencias.

Se debe buscar, sobre todo, crear un ambiente de aprendizaje que motive al estudiante ante una serie de conocimientos que, ya sea por la forma en que se presentan o por su propia esencia, parecen resultarles poco atractivos.

Será entonces necesario romper con la enseñanza tradicional y dar paso a la construcción de los aprendizajes a través de recursos didácticos actualizados,

²⁵ TIC; sigla para Tecnologías de la Información y las Comunicaciones

interactivos y participativos; pues una vez que los valores, actitudes y virtudes de la religión católica sean comprendidos y contextualizados, serán libremente aceptados e interiorizados por los estudiantes, dejando de ser teoría para convertirse en forma de vida.

2.3.3 El libro como recurso didáctico

Mientras un medio didáctico es un instrumento para la construcción del conocimiento, un recurso didáctico es un producto diseñado para ayudar en los procesos de aprendizaje. Bajo estos parámetros, el libro de Educación Religiosa debe aunar ambos criterios, por lo que debe incluir en su estructura tanto aspectos teóricos de conocimiento como estrategias prácticas para convertir ese conocimiento en algo vivido, aprendido e interiorizado.

Según plantea el Dr. Isidro Moreno Herrero, docente del Departamento de Didáctica y Organización Escolar de la Facultad de Educación, de la Universidad Complutense de Madrid, los medios y los materiales curriculares deben reunir, desde la didáctica, algunos criterios de funcionalidad, tales como:

- Ser una herramienta útil y de apoyo para el aprendizaje
- No sustituir al profesor en su tarea de enseñar, ni al estudiante en su tarea de aprender.

En cuanto al libro como recurso didáctico se destaca que, a pesar de la gran variedad de recursos educativos existentes en el mercado y los avances producidos en el campo tecnológico, la práctica de la enseñanza se sigue apoyando mayoritariamente en el libro de texto (Cabero, Duarte, & Barroso, 1989; García Mateos & Caballero García, 2005). Es una guía que dirige el curso de la enseñanza en la mayoría de las aulas y su estructura suele ser establecida por entidades del estado o de la Iglesia, en el caso particular que nos atañe. Así podemos afirmar que el libro condiciona tanto el contenido como el tipo de enseñanza, y su diseño editorial condiciona la motivación y el entendimiento de dichos contenidos.

Cabero, Duarte y Romero (1995) detallan las características que diferencian a los libros de texto del resto de material impreso utilizado en los colegios:

- Es un instrumento destinado a la enseñanza e instrucción con un fuerte sentido escolar.
- Incluye la información teórica que debe ser procesada por el estudiante en un período de tiempo determinado (generalmente un año).
- Está configurado de acuerdo a pautas de diseño específicas con la intención de presentar la información de una manera sistemática, didáctica y bajo principios psicológicos que faciliten la comprensión, dominio y recuerdo de la información por parte del estudiante.
- Distribuye los contenidos de forma ordenada.

Bajo esta mirada cabe preguntar si realmente la configuración del libro de texto contribuye a la motivación y comprensión del contenido. A la luz de las características de la nueva generación Z, el libro se está convirtiendo en una herramienta que los estudiantes usan por obligación y que cada día les cuesta más abrir por lo que urge un rediseño en sus códigos visuales y una estructura, cada vez más apoyada en las TIC. No sería descabellado pensar que en un tiempo todos los libros lleguen a ser virtuales y esta metamorfosis llegará de manera gradual, aunque no tan lenta como se quisiera.

Con el fin de dar luz al papel del libro como recurso didáctico es apropiado mencionar las opiniones, tanto de partidarios como detractores del libro de texto escolar. Entre las principales características que despiertan su aceptación o su rechazo podemos citar:

- El libro es útil en **cuanto** es garante de la igualdad de oportunidades, ya que permite que cada alumno lo adapte a su estilo y tiempo de aprendizaje. También es positivo para el docente, ya que al contener la teoría lo libera en caso sea necesario concentrarse en estudiantes con problemas de aprendizaje, sin descuidar a los que se encuentran nivelados. También se destaca la posibilidad de contener ejercicios que motiven llevar a la práctica lo aprendido y, por último, que funcionen como medio de conexión entre padres,

estudiantes y asignatura, pues les permite conocer lo que hacen sus hijos y ayudarles con las tareas o lecciones.

- Entre los aspectos negativos más resaltantes se encuentra el hecho que el libro, para facilitar el aprendizaje, contrasta la teoría con la realidad, y esto puede mermar el espíritu crítico y la capacidad de investigación del estudiante. Por otro lado, el libro resalta algunos contenidos más que otros y esto depende de la entidad que decide cómo editarlo y, por tanto, elige qué conocimientos serán transmitidos a las futuras generaciones. Como temas de mayor preocupación encontramos la imposición que la estructura del libro ejerce sobre el docente y el alumno en cuanto al ritmo y progreso que se ha de seguir, y que algunos ejemplares están concebidos más para el maestro que para el alumno, en cuanto pretende cumplir dos funciones.

En cuanto a la presente investigación, el objetivo principal es plantear una estructura visual de contenidos, un tono de comunicación cercano y una selección de ejercicios prácticos acordes a la generación Z que potencien el atractivo (motivación) y el entendimiento del contenido teórico aplicado (aprendizaje significativo). Al respecto cabe destacar el ejemplo de Fernández M.P, Caballero, P.A., y Fernández, J.A. (2017) sobre los libros de matemática citado en su artículo *El libro de texto como objeto de estudio y recurso didáctico para el aprendizaje: fortalezas y debilidades*:

Puede ser útil para estas propuestas el estudio de los libros de texto que se utilizan en Singapur (Ban Har, 2011; Ministry of Education, 2011), cuyos alumnos encabezan los resultados de las distintas pruebas internacionales llevadas a cabo [...] Son libros que están estructurados de forma que paulatinamente se puedan adquirir los conceptos matemáticos con profundidad. Utilizan un enfoque que comienza con representaciones pictóricas de los contenidos, para pasar más tarde a enfoques abstractos, haciendo uso de definiciones ostensivas, las cuales permiten la transmisión de los conceptos en los niveles inferiores, sin eliminar el debido rigor. Cada lección se inicia con una introducción al tema, que utiliza diagramas y modelos para ilustrar el concepto básico, seguido de tareas específicas de aprendizaje. Estos ejercicios utilizan diagramas adicionales e imágenes para mostrar diferentes formas de pensar sobre el concepto, y proporcionan ejemplos guiados para que los estudiantes practiquen y se familiaricen con el tema”.

Se ve pues, que la trascendencia y utilidad de libro de texto como recurso didáctico, más allá de impartir los contenidos teóricos acordes a la asignatura, estarán supeditadas a su didáctica, a la actualidad de sus contenidos, a su

estructura visual, a su lenguaje y su atractivo y, sobre todo, a su sinergia con contenidos digitales.

Actualmente existen centros de investigación especializados en el desarrollo, concepción, distribución y uso de los libros de texto situados, en su mayoría en Europa. Así podemos citar al Centro de Investigación Manes en España, al Instituto George Eckert para la Investigación Internacional en Textos Escolares en Alemania; al Instituto de Investigación de Libro de Texto en Austria, a la Asociación Internacional para la Investigación de los Libros de texto y los Medios de Comunicación Educativos IARTEM, en Noruega; al Instituto para la Investigación del Texto Educativo en Suecia. Y finalmente, en Tokio, al Centro de Investigaciones del Libro De Texto.

2.4 Manuales de Educación Religiosa, primer grado de secundaria

A continuación, se hace un breve análisis de la estructura de las competencias, del contenido metodológico y del diseño editorial de tres libros de Educación religiosa para primer grado de secundaria: El primero, Nueva Evangelización XXI, producido por la Editorial Casals y avalado por el Arzobispado de Cuzco. El segundo, el libro Cultivando nuestra Fe, producido por la Editorial San Pablo y basado en los lineamientos de la ONDEC y, finalmente, el libro Formación Religiosa, usado en los colegios religiosos y en la red de las instituciones educativas de la familia salesiana.

2.4.1 Análisis y estructura

FICHA TÉCNICA EDITORIAL

EDITORIAL	Casals	Editorial Salesiana	ODEC - San Pablo
DIÓCESIS	Arzobispado de Cuzco	Arzobispado de Lima	Arzobispado de Lima
NOMBRE LIBRO	Nueva Evangelización XXI	Formación Religiosa	Cultivando nuestra fe

Nº PAGINAS	141	142	175
MATERIAL	Bond 90 gr full color	Couche full color	Couche full color
UNIDADES	10	8	12
PARTES DE LA UNIDAD	Dialogamos Contenido teórico Actividades competenciales Ficha personaje Vocabulario Resumen	Experiencia inicial (ConectaT) Contenido teórico Actividades Arte Con sello propio Síntesis Recursos Autoevaluación	Observamos Dios nos enseña Preguntas Cultivemos nuestra fe Repasemos Autoevaluación Agradecemos Reflexionemos
METODOLOGÍA	Aprendizaje por Competencias	Aprendizaje por Competencias.	Aprendizaje por Competencias. Método San Pablo: ver-juzgar-actuar-revisar-celebrar.
RECURSOS DIGITALES	Sí, incluye CD	Sí, incluye CD	Si, incluye CD, plataforma digital y catecismo de regalo
TONO DE COMUNICACIÓN	1ra persona. Tono impersonal y distante.	1ra persona. Tono personal y cercano.	1ra persona. Tono personal y cercano.
RETÍCULA	Manuscrita y dos columnas	Manuscrita y dos columnas	Manuscrita y dos columnas
IMÁGENES	Fotos, comics, ilustraciones, mapas	Fotos, ilustraciones, pinturas	Fotos, comics, ilustraciones, mapas

FICHA TÉCNICA ESTRUCTURAL

SOBRE LOS CONTENIDOS			
CONCEPTUALES	EDITORIALES		
	CASALS	SAN PABLO	SALESIANOS
Características			
El contenido teórico es adecuado.	A	A	A
Se incluyen tablas con ideas principales y/o resúmenes.	B	C	A
Los contenidos son necesarios para la comprensión de la unidad.	A	A	A
Si son literales (pasajes de la Biblia) se ofrece una interpretación acorde al estudiante.	C	C	C
Se incluye el recojo de saberes previos.	D	A	A
Se utiliza estrategias para contextualizar el contenido teórico a la realidad del estudiante.	D	B	A

Requieren de un gran ejercicio de memorización.	Si	No	No
PROCEDIMENTALES			
Se aplica dentro de la sociedad de manera real y no hipotética.	C	C	C
Tiene un uso funcional a nivel social o espiritual.	C	B	B
Su aplicación trasciende los rituales litúrgicos a la vida del estudiante.	C	B	B
Su puesta en práctica es coherente y pertinente para la coyuntura del estudiante.	C	C	B
Se aprende a través de actividades experienciales y puestas en práctica.	D	B	A
ACTITUDINALES			
Se aprecia claramente los valores o principios que deben verse implicados en el proceso de aprendizaje.	B	B	A
Tienen un uso motivacional.	D	C	B
Se aprende en la vivencia de los valores y el desarrollo de las actitudes propuestas.	D	B	B
Las competencias se nutren de las actitudes, valores y compromisos que los estudiantes manifiestan en su vida.	D	B	B
Se aprecia la presencia de Dios en los actos de vida y no solo en los contextos religiosos.	D	B	B
SOBRE LA METODOLOGÍA			
ACTIVIDADES			
Contiene actividades de introducción o motivación	C	B	B
Incluye actividades para conocer las ideas y opiniones previas sobre los contenidos.	D	B	B
Presenta nuevos conocimientos de manera clara y coherente.	B	A	A
Contiene actividades de síntesis que relacionan los contenidos estudiados.	D	C	A
Se tiene en cuenta la práctica en grupo e individual.	C	B	A
Se incluye actividades lúdicas.	D	C	B
Se utiliza actividades manuales y artísticas para cristalizar el aprendizaje.	D	B	A
Propone actividades de ampliación para seguir adquiriendo conocimientos más allá de los previstos.	A	B	AD
Las actividades incluyen actividades digitales y/o en línea.	B	B	A
SOBRE EL DISEÑO EDITORIAL Y EL TONO DE COMUNICACIÓN			
Se utiliza códigos visuales y cromáticos familiares y atractivos para el estudiante.	C	B	B
Se utiliza eficientemente la comunicación visual para la correcta comprensión de los contenidos.	C	B	B
El diseño motiva e incita a la lectura y a la práctica	C	C	B
Las imágenes son reconocibles y reales para los estudiantes.	B	B	B

Leyenda: AD (nivel destacado) A (destacado), B (nivel intermedio), C (nivel en proceso) y D (no aplica)

A la luz de este análisis se puede desprender que:

- El libro de la editorial Casal es el que presenta un menor puntaje, frente a editorial San Pablo en segundo puesto. Lidera editorial Salesiana.
- Tanto a nivel estructura, diseño editorial, tono de comunicación y aplicación de las enseñanzas en la vida práctica del estudiante, el libro de la Editorial Salesiana logra un puntaje superior, presentándose como la versión más juvenil y motivadora de las tres ediciones.
- Las tres editoriales se apoyan en recursos digitales en cuanto presentan su versión digital en un CD y/o en línea, sin embargo, la editorial Salesiana incorpora las nuevas tecnologías en las actividades planteadas a los estudiantes, teniendo en cuenta su uso más allá del curso. La editorial San Pablo presenta una web y recursos digitales de apoyo al docente y al estudiante mucho más elaborados, sin embargo, con escasa aplicación práctica más allá de la asignatura.
- Se destaca la inclusión de expresiones artísticas dentro de la estructura del libro de la Editorial Salesiana como apoyo para explicar la iconografía divina, trabajando de manera transversal la competencia N^a 5 del currículo nacional (Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico culturales)
- Por la seriedad de su contenido y la forma en que este es presentado, la metodología de la Editorial Casals exhibe una menor conexión emocional con el estudiante apoyándose, sobretodo, en aspectos teóricos por lo que se deduce que su aprendizaje podría no ser significativo.

Más allá de sus diferencias, las tres editoriales trabajan con rigor, respeto y de forma clara las enseñanzas previstas para primer grado de secundaria y se ciñen a un aprendizaje por competencias y a los lineamientos definidos por la ONDEC.

2.4.2 Ejemplo de propuesta de contenidos anuales para primer grado de secundaria.

Para ilustrar los contenidos a los que se enfrentan los estudiantes de primer grado de secundaria en el curso de Religión, se adjuntan los modelos presentados por el colegio Madre Admirable, cuya propuesta ha sido elaborada por las religiosas del Sagrado Corazón, del Instituto Pedagógico Nacional de Monterrico.

Propósitos formativos:

LÍNEAS DE ESPIRITUALIDAD	VALORES	ACTITUDES
1. CONTEMPLACIÓN DEL MUNDO CON LOS SENTIMIENTOS DE JESÚS.	FE	Valora su pertenencia a una comunidad de fe y acepta su mensaje doctrinal.
	AMOR	Fomenta el amor al prójimo con su testimonio de vida. Valora los aprendizajes desarrollados en el área como parte de su proceso formativo.
2. APERTURA Y DOCILIDAD A LA ACCIÓN TRANSFORMADORA DEL ESPÍRITU.	ORACIÓN	Se dirige a Jesús de manera respetuosa y amable Participa en la oración de mañana.
3. FORMACIÓN INTEGRAL DE LA PERSONA.	JUSTICIA	Practica la equidad (según necesidades) Conoce y comprende al otro Da a cada uno lo que le corresponde Esperar de cada uno lo que es debido Es objetivo y crítico ante la realidad Busca el bien común
	COMUNIÓN	Trabaja en equipo Concerta y concilia para el bien común Fomenta la integración con espíritu de familia Cultiva la corrección fraterna Practica los sacramentos, la Eucaristía
5. OPCION POR LOS POBRES.	PAZ	Busca vivir en armonía Reconoce al otro que tiene una dignidad Tolerante ante la ambigüedad e incertidumbre Practica la empatía Desarrolla el aprendizaje cooperativo

Competencias del área:

ORGANIZADORES DE ÁREA	COMPETENCIA DEL CICLO
Comprensión doctrinal cristiana	Afirma su identidad como persona humana, amada por DIOS, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al dialogo con las que le son más cercanas
Discernimiento de fe	

ORG	UNID. DIDAC	CAPACIDADES CONOCIMIENTOS	CAMPOS TEMÁTICOS	TRIMESTRE		
				1	2	3
COMPRESIÓN DOCTRINAL CRISTIANA	La revelación del amor de Dios	<p>Describe y analiza el sentido del proceso de la creación.</p> <p>Explica las teorías de la creación y reflexiona sobre ella</p> <p>Interioriza la Pasión, muerte y resurrección de Jesús</p> <p>Identifica a la persona como tesoro irreplicable del amor de Dios.</p> <p>Comprende La ley, el pecado y la ruptura con Dios, con uno mismo, con los demás y consecuencias del pecado.</p> <p>Identifica la Revelación y sus etapas</p> <p>Descubre que Dios cumple sus promesas</p> <p>Reflexiona a María mujer de fe</p> <p>Valora y vivencia a Sta. Magdalena Sofía</p> <p>Comprende a los Ornamentos y utensilios sagrados</p>	<p>Introducción al área.</p> <p>Cuaresma-Semana Santa</p> <p>La creación: Teorías, explicaciones</p> <p>Dios se manifiesta al hombre: la Revelación</p> <p>La creación del ser humano</p> <p>El pecado</p> <p>María, ejemplo de vida</p> <p>La vida de las tres mujeres</p> <p>Vida de Sta. Magdalena Sofía Barat</p> <p>Fiestas de la congregación: Santa magdalena, Sagrado Corazón, Mater</p> <p>La liturgia</p>	X		

<p style="text-align: center;">DISCERNIMIENTO DE FE</p>	<p style="text-align: center;">Jesús es el cumplimiento de la promesa</p>	<p>Comprende a La Biblia como mensaje de amor</p> <p>Identifica las Características y misión de: Reyes (Saúl, David y Salomón), profetas (Elías, Jeremías, Isaías y Daniel)</p> <p>Comprende cómo Dios se ha ido manifestando al ser humano</p> <p>Identifica y reconoce el valor de fe del año litúrgico</p> <p>Valora y practica los Sacramentos de Iniciación</p> <p>Interioriza y participa en las Fiestas litúrgicas Sagrada Familia.</p> <p>Reflexiona el sentido del diálogo con Dios: Oración, formas de orar</p>	<p>Tu Palabra me da vida: la Biblia</p> <p>El Plan de Dios: vida plena</p> <p>La historia de la salvación</p> <p>Reyes y profetas de Israel</p> <p>El adviento: preparemos la venida del Mesías, el año litúrgico</p> <p>Los mandamientos</p> <p>Los Sacramentos</p> <p>La oración</p>		X	
<p style="text-align: center;">COMPRESIÓN DOCTRINAL CRISTIANA</p>	<p style="text-align: center;">No hay amor más grande que dar la vida por los amigos</p>	<p>Reflexiona y saca enseñanzas que somos llamados a la santidad</p> <p>Comprende y valora la vida de los santos peruanos</p> <p>Jesús culmen de la Historia de la Salvación</p>	<p>Los santos peruanos y de la Congregación</p> <p>Jesús culmen de la historia de la salvación</p>		X	

CAPÍTULO III

APORTE EDUCATIVO

3.1 El proceso evolutivo del adolescente

Una de las principales claves del éxito para conectar con un grupo objetivo determinado es conocerlo. Aunque esta afirmación puede parecer más un concepto de marketing no lo es, o no debería serlo en la práctica. En Educación, conocer las particularidades de los estudiantes en cada una de sus etapas formativas es esencial para lograr una de las características principales del aprendizaje significativo: conectar con ellos. Por lo tanto, para contextualizar el contenido teórico en el universo del estudiante es necesario saber cuáles son sus peculiaridades, su etapa biológica, sus inquietudes psicológicas y espirituales, además de poseer la empatía y poder de observación necesarios para intuir y comprender su contexto familiar y social.

Para dar inicio a este capítulo se define la edad y características básicas del adolescente, basadas en los postulados del libro *Desarrollo Humano*, de Diane Papalia, Sally Wendkos y Ruth Duskin. No obstante, la adolescencia es un periodo largo (de 11 a 20 años) y lleno de cambios radicales, por lo cual se subdivide en 3 fases madurativas (Casas, J. Ceñal, M, 2005), teniendo siempre en cuenta que no se habla de un grupo homogéneo y que existe en él una gran variabilidad en sus procesos personales de maduración. Las fases son:

- Adolescencia temprana (de 11 a 13 años)

- Adolescencia media (de 14 a 17 años)
- Adolescencia tardía (de 17 a 21 años)

En lo que afecta a la presente investigación, se detallan las características de la adolescencia temprana, por ser el grupo mayoritario de estudiantes de primer grado de secundaria.

DESARROLLO DEL ADOLESCENTE (11 a 20 años)

DESARROLLO FÍSICO	DESARROLLO COGNOSCITIVO	DESARROLLO PSICOSOCIAL
<ul style="list-style-type: none"> • El crecimiento físico y otros cambios son rápidos y profundos. • Se presenta la madurez reproductiva • Los principales riesgos de salud se deben a problemas de conducta, como trastornos alimentarios y drogadicción. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se desarrolla la capacidad del pensamiento abstracto y el razonamiento científico. • Persiste la inmadurez del pensamiento en algunas actitudes y conductas. • La educación se enfoca en la preparación para la universidad o el trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • La búsqueda de identidad, incluyendo la sexual, es un objetivo central. • En general, las relaciones con los padres son buenas. • El grupo de amigos ejerce una influencia positiva o negativa.

Tabla 2 Desarrollo en adolescentes- Extracto de la tabla "Principales desarrollos en las ocho etapas del ciclo vital" Papalia, D. (2009: Capítulo 1; 9)

Según los pediatras españoles, Casas y Ceñal (2005), la adolescencia debería ser un tiempo extraordinario ya que nos encontramos en la plenitud de nuestras funciones físicas y psicológicas; gozamos de fuerza, reflejos, rapidez, memoria; disfrutamos más de nuestro cuerpo, y nuestros sentimientos y sensaciones son más profundos. Es en esta edad que la creatividad, el arte y la tecnología impactan más sobre nuestra imaginación. Sin embargo, esta realidad, aunque cierta en teoría, se ve dificultada en la práctica porque las condiciones sociales y culturales cambian rápidamente. Si miramos nuestra evolución, la función de la niñez y el adolescente han cambiado con el tiempo, más no así su evolución biológica. En la época de las cavernas el hombre estaba programado para cazar y la mujer para recolectar y criar; las etapas de desarrollo eran netamente biológicas. Pero con la aparición de la agricultura y el sedentarismo, la adolescencia se redujo, pasando casi de la niñez a la adultez. La revolución industrial trajo la época del "hombre

trabajador”, donde el rol de la mujer se redujo a ser “alguien a quien cuidar” y los niños percibidos como delicados e indefensos. Así el adolescente ha ido perdiendo su lugar en el mundo, pues se le ve y se le fuerza a comportarse como un joven adulto o a seguir manteniendo la conducta de un niño; como si no fuera lo suficientemente perturbador -e incluso tormentoso- atravesar y adaptarse a estos cambios, lo obligamos a minimizar las evidencias de esta metamorfosis en sus procesos biológicos y psicológicos. Quizás este es el origen de la “mala fama” del adolescente y cabría cuestionarnos si son ellos los que no encajan en la sociedad, o es la sociedad la que no encuentra un lugar para ellos.

Los problemas más usuales que encontramos en ese periodo son la falta de responsabilidad, aislamiento de los códigos adultos, sentimiento de impotencia, falta de autocontrol, problemas de sexualidad o intimidad y restricción de la libertad y el movimiento. Como educadores y adultos debemos comprenderlos, acompañarlos, apoyarlos y adaptar nuestra cátedra a este particular periodo evolutivo, donde la paciencia, la empatía, los valores éticos y morales y, sobre todo nuestra apertura, serán factores clave.

3.1.1 Adolescencia temprana (11 a 13 años):

Se caracteriza por un rápido crecimiento y cambio físico, tales como los caracteres sexuales secundarios²⁶ tales como:

HOMBRE	MUJER
Voz más grave.	Desarrollo de las glándulas mamarias
Musculatura más desarrollada y aparición de vello corporal y facial.	Acumulación de grasa en algunas zonas y piel más fina.
Desarrollo y maduración de los órganos sexuales.	Desarrollo y maduración de los órganos sexuales.

Tabla 3 Caracteres sexuales secundarios, basados en los estudios de Papalia (2004)

²⁶ Los caracteres sexuales secundarios son las particularidades físicas, por fuera de los órganos sexuales, que diferencian al hombre de la mujer. Aparecen desde la etapa embrionaria, pero se acaban de formar en el momento de la pubertad. <https://salud.ccm.net>

Aunque su capacidad de pensamiento es totalmente concreta, aún no son conscientes de las secuelas futuras de sus actos y decisiones. Tienen la firme creencia de ser el centro de atención y de que todos los están observando y además juzgando, así que muchos de sus actos son consecuencia de ese sentimiento, sumado a un exagerado temor al ridículo. También suelen ser muy narcisistas y egoístas, como consecuencia natural de la búsqueda y fortalecimiento de su identidad.

Durante este periodo de tiempo, los adolescentes deben conseguir la independencia de sus padres, la adaptación al grupo, aceptación de su nueva imagen corporal y el establecimiento de la propia identidad sexual, moral y vocacional. (Casas,J. y Ceñal, M.)

Aunque no es una regla inmutable, hay características que muchos adolescentes comparten, tanto a nivel físico, biológico y emocional, por ejemplo, la maduración de sus cerebros, pues durante la pubertad se suceden cambios espectaculares en las estructuras que involucran los sentimientos, el juicio, la conducta y el autocontrol. Papalia (2004) afirma que la toma de riesgos se puede suceder tras la interacción de dos redes cerebrales: la *red socioemocional* sensible a estímulos emocionales y sociales, y la *red de control cognoscitivo* que regula la respuesta a estos estímulos. El uso de la amígdala²⁷, ligada a las reacciones emocionales e instintivas, es muy activo durante la adolescencia temprana (11 a 13 años).

Por otro lado, hay características que explican algunas actitudes propias de los jóvenes, por ejemplo, los problemas de sueño. Conforme van creciendo, la hora de dormir es cada vez más tarde y las motivaciones para ello suelen ser del tipo social, acrecentadas por la rápida conexión y distracción que ofrecen los dispositivos conectados a Internet. Esta privación del sueño suele ser una de las causas del bajo rendimiento escolar que se ve acrecentada en aquellos jóvenes que tienen acceso a los adelantos tecnológicos, siendo una de sus consecuencias el sedentarismo. Las redes sociales, el teléfono móvil y los

²⁷ Amígdala, estructura en forma de almendra situada cerca del hipocampo, en la porción frontal del lóbulo temporal.

videojuegos han reemplazado las actividades físicas y sociales presenciales, pues los adolescentes de hoy en día socializan tanto o más que antes, pero de manera virtual.

Las mujeres experimentan el estirón del crecimiento unos dos años antes que los varones y también la forma en la que crecen es diferente: el niño se hace más grande en general, sus hombros se ensanchan y sus brazos y piernas se estiran más que el tronco, mientras que a las niñas se les ensancha la pelvis para facilitar la maternidad y acumulan más grasa, lo que les da esas formas redondeadas (Susmas y Rogol 2004). Se suma a esto que el crecimiento no es parejo, por lo que algunas zonas del cuerpo pueden verse desproporcionadas durante pequeños lapsos de tiempo.

También surgen trastornos alimenticios que, más allá de los factores económicos, emergen por la preocupación de la imagen corporal, por ejemplo, las jovencitas que atraviesan por el desarrollo de sus características sexuales secundarias suelen ser las más afectadas. Así podemos encontrar tanto problemas de anorexia y bulimia como de obesidad, con las repercusiones en la salud que esto ocasiona.

Finalmente, la depresión no es una enfermedad extraña a esta edad y se puede ver un mayor número de casos en las niñas que maduran temprano.

3.1.2 Maduración cognitiva

Según Papalia, los adolescentes son capaces de realizar lo que el psicólogo Piaget llamó *Operaciones Formales*²⁸, esto es adentrarse en el razonamiento abstracto y elaborar juicios morales complejos, además de tener la capacidad de ver más allá del ayer y el ahora para proyectarse al mañana. Esta etapa se produce por una combinación de maduración del cerebro y ampliación de las

²⁸ Etapa de las operaciones formales (12 años en adelante). Esta es la última de las 4 etapas del desarrollo cognitivo según Piaget, que clasificó al primer periodo como etapa sensoriomotora (0 a 2 años), al segundo como etapa pre operacional (de 2 a 7 años) y a la tercera como etapa de las operaciones concretas (7 a 12 años).

oportunidades del entorno, por lo cual el desarrollo de su inteligencia se encuentra en un proceso de estimulación constante. También aprecian mejor las alegorías y las metáforas, por lo que se deduce que pueden entender mejor las enseñanzas de la Biblia.

La experiencia tiene una gran influencia en la determinación de cuáles conexiones neuronales se atrofian y cuáles se fortalecen. Por consiguiente, el procesamiento en el proceso cognoscitivo varía mucho entre cada uno de los adolescentes (Kuhn, 2006)

A nivel cognitivo se producen dos cambios importantes en el procesamiento de la información: el cambio estructural y el cambio funcional.

- **Cambio estructural:** Puede verse en la capacidad de trabajo y en la capacidad de memoria a largo plazo que, combinadas, permiten a los jóvenes enfrentarse a decisiones y a problemas complejos. En cuanto a la memoria a largo plazo, esta se incrementa en tres niveles, que se corresponden con el SABER CONOCER del enfoque educativo por competencias:
 - Conocimiento declarativo, saber qué.
 - Conocimiento procedimental, saber cómo.
 - Conocimiento conceptual, saber por qué.
- **Cambio funcional:** se refiere los procesos necesarios que se emplean para obtener, manejar y retener la información. Siempre según Kuhn, estos cambios implican el incremento en la velocidad de procesamiento y una mayor habilidad de retención selectiva, toma de decisiones, control de impulsos y memoria de trabajo.

3.1.3 Desarrollo moral

Según los psicólogos Jean Piaget y Laurence Kohlberg, en el adolescente, la moral es una virtud fuertemente ligada a su desarrollo cognoscitivo, pues conforme se alejan de la niñez van logrando una mayor capacidad de razonamiento complejo, de empatía y altruismo y la capacidad de verse como seres sociales.

Kohlberg realizó una serie de estudios basados en dilemas morales²⁹, gracias a los cuales determinó 6 etapas de razonamiento moral³⁰. La adolescencia temprana, edad en la cual se encuentran los jóvenes sobre los cuales gira el presente estudio, suelen estar ubicados entre las etapas 5 y 6 del Nivel III. Al respecto, se ofrecen las características de estos periodos, según los estudios de Kohlberg, 1959; Lickona 1976, citados por Papalia:

NIVEL III
Moralidad pos convencional (o moralidad de los principios morales autónomos)
Se reconocen conflictos entre los estándares morales y se realizan juicios propios basados en los principios del bien, la igualdad y la justicia.

ETAPA DE RAZONAMIENTO N.5
Moralidad de Contrato o de los derechos individuales y de la ley democráticamente aceptada. Se piensa en términos racionales y se valora la voluntad de la mayoría así como el bienestar de la sociedad, aunque se reconoce que la necesidad humana y la ley se contradicen, se cree que a la larga es mejor obedecer la ley.
ETAPA DE RAZONAMIENTO N.6
Se hacen lo que a nivel individual se considera correcto, sin importar las restricciones legales y las opiniones de los demás. Se actúa de acuerdo a estándares internalizados, sabiendo que si no hace así se condenará a sí mismas

Tabla 4 Etapas del desarrollo nivel. Extracto del Nivel III

Aunque lo ideal es que los jóvenes de entre 11 y 13 años se encuentren en este nivel, la realidad nos dice lo contrario; es más, muchos adultos jamás llegan al nivel 5 o 6, pues cuando la persona no se siente limitada por los estándares morales y no tiene formado el concepto de justicia, basa sus decisiones morales en sus propios sentimientos. Esto lleva a concluir que un elevado nivel cognoscitivo no es suficiente para tener un elevado desarrollo moral, o que

²⁹ El dilema de Heinz fue uno de los problemas morales más famosos planteados por Kohlberg (1969), a 70 niños, entrevistados periódicamente durante más de 30 años.

³⁰ Seis etapas del razonamiento moral de Kohlberg: Nivel 1: Moralidad pre convencional (4 a 10 años) incluye la etapa 1: orientación hacia el castigo y la obediencia y etapa 2: propósito instrumental e intercambio. Nivel 2: Moralidad convencional (10 a 13 años), con etapa 3: mantenimiento de las relaciones mutuas y etapa 4: Interés social y conciencia. Nivel 3: Moralidad pos convencional (adolescencia temprana hasta adultez temprana o nunca), con etapa 5: Moralidad de contrato o derechos fundamentales y etapa 6: Moralidad de los principios éticos universales.

exista una relación directa entre el razonamiento moral y la conducta moral. Habrá también que considerar otros aspectos como las emociones, la educación, la coyuntura y el entorno familiar y socio cultural.

3.2 Fe y vida para el adolescente del nuevo milenio

3.2.1 Generación Z

Conocer los rasgos de la nueva generación es crucial para este estudio, por ello se dedica este apartado a profundizar en la generación Z, tanto en sus grandes diferencias con las generaciones anteriores como en su enorme potencial, que es necesario hacer florecer con las estrategias adecuadas. Se tomará como punto de referencia los estudios realizados por el profesor norteamericano Marc Prensky³¹, volcados en numerosas publicaciones, entre ellas *From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning* (2012).

El término *generación* citado por Gilburg (2007) hace referencia a “un grupo de edad que comparte a lo largo de su historia un conjunto de experiencias formativas que los distinguen de sus predecesores” (Ogg y Bonvalet, 2006), en ese sentido se intenta situar a la generación Z como los nacidos a partir de 1995, es decir, los jóvenes menores de 23 y mayores de 8 años. Desde la segunda guerra mundial, las generaciones han sido enmarcadas bajo los siguientes nombres y fechas de nacimiento:

- Baby Boomer: 1946 – 1960
- Generación X: 1960 – 1980
- Generación Y (Millennials): 1980 - 1995
- Generación Z (iGen, Gen Z): 1995 – 2010
- Generación Alpha³²: 2010 – 2025

³¹ El profesor norteamericano Marc Prensky, es MBA por la Universidad de Harvard y Máster en Pedagogía por la Universidad de Yale. Fundador y director ejecutivo de Games2train -compañía de aprendizaje basado en el juego- y fundador de The Digital Multiplier -organización dedicada a eliminar o paliar la brecha digital que subyace hoy en la enseñanza y en el aprendizaje en todo el mundo.

³² Alpha: Definición acuñada por el sociólogo australiano, Mark McCrindle, en el 2010.

En un artículo del portal Aleteia³³, la doctora Dolors Massot (2018) destaca las características más resaltantes de la Generación Z:

- Son nativos tecnológicos *multipantalla*.
- Son muy independientes en su forma de aprender.
- Los Youtubers³⁴ son sus maestros.
- Su franja de atención es muy breve; unos 8 segundos de media.
- Son *multitasking*³⁵, por ejemplo estudian y ven TV al mismo tiempo.
- Un gran porcentaje sueña con ser emprendedor.
- Son independientes y valoran la libertad económica.
- Son *prosumers*³⁶ exigentes.
- Solicitan un salario laboral justo y tiempo libre para su vida personal.
- Se forman y preparan para profesiones que aún no conocemos.
- No son conformistas.
- La imagen es antes que la palabra.
- Son altruistas.
- Poseen un coeficiente intelectual más alto que el de las generaciones precedentes.

3.2.2 La religión en el contexto actual de la generación Z

Después de revisar los profundos cambios en los que ha nacido la generación Z, no es de extrañar que la religión haya perdido fuerza. En la apertura de la reunión pre-sinodal de los jóvenes, en el Pontificio Colegio Internacional “Maria

³³ Artículo escrito por la Doctora Massot para el portal Aleteia, publicación online disponible en siete idiomas, que ofrece una visión cristiana del mundo, con una información generalista y religiosa, libre de influencias ideológicas. Disponible en <https://es.aleteia.org/2018/04/09/generacion-z-conocen-las-15-caracteristicas-de-los-nacidos-entre-1995y-2010/>

³⁴ Youtuber: Nombre en inglés con el que se llama a las personas que graban y suben videos al portal de Youtube para generar y producir contenido audiovisual. Ellos se auto promocionan colgando videos para un público específico y concreto.

³⁵ Multitasking: Término utilizado del ambiente tecnológico, que deriva de la palabra inglesa multitask. Con este término se identifican a las computadoras o dispositivos que realizan varias tareas a la vez. Aplicado a las personas, se usa para definir a aquellos que tienen la capacidad de realizar varias tareas en a la vez con eficacia.

³⁶ Prosumer: Anglicismo que refiere a un consumidor que no se conforma con sólo consumir. En el campo del marketing digital es un usuario web consumidor de la marca, pero que al mismo tiempo genera contenido sobre ella.

Mater Ecclesiae” en Roma (2018), el papa Francisco dijo “Necesitamos de ustedes jóvenes, piedras vivas de una Iglesia de rostro joven, pero no maquillado: no rejuvenecido artificialmente, sino reavivado desde dentro”. Con estas palabras, el santo pontífice demuestra ser consciente de que es necesaria una transformación que reavive la ilusión y la fe en Dios, aspectos que probablemente han perdido brillo al encontrarnos en una situación babilónica donde los lenguajes entre los adolescentes y los adultos aún no se compaginan.

Al respecto, el historiador Belga Paul De Maeyer recopiló en un artículo publicado en el portal Aleteia (2018) importantes estudios sobre la situación de la fe en los jóvenes de la generación Z, muchos de ellos poco esperanzadores, como por ejemplo lo publicado en el sitio *The Truth Source*, (2018) *Why the Generation Z Population will be Non-religious*, que reza: Los adolescentes y los jóvenes adultos de la Generación Z “serán la generación más agnóstica que el mundo haya visto jamás desde la Edad Media”.

Por otro lado, el grupo Barna (2018), define a la Generación Z como “la primera generación verdaderamente ‘post-cristiana’ y demuestra, en una serie de encuestas realizadas en colaboración con el *Impact 360 Institute*, que el porcentaje de jóvenes americanos auto identificados como ateos es más del doble que el de los adultos (13% contra el 6%). También afirma que uno de cada tres Gen Z (37%) cree que no es posible saber con certeza si “Dios es real” y que, a pesar de asistir a la iglesia, igual la critican, afirmando que casi la mitad opina que la iglesia “parece rechazar mucho de lo que la ciencia nos dice sobre el mundo” (49%), y más de una tercera parte que esta es “hiperprotectora hacia los adolescentes” (38%). También que asistir a la iglesia no es importante para ellos, pues casi dos terceras partes afirman que encuentra a Dios “en otro sitio” (61%).

Se resaltan las reflexiones del teólogo Dennis Paulette, Director del Ministerio Juvenil Internacional en América Latina, que se cuestiona si la religión está haciendo lo suficiente para enganchar con su joven comunidad. Se hace

necesario reflexionar sobre los cuestionamientos, cuyo paralelismo con la educación, pueden ofrecer una idea bastante cercana de por qué no conectamos con las generaciones jóvenes:

- Si los ídolos juveniles son estrellas de Internet, ¿está haciendo la iglesia y la educación lo suficiente en la web para hacerse escuchar?
- Si los amigos en las redes sociales son tan importantes como los reales, ¿valdría la pena incorporarlas para comunicarse con ellos?
- Si es más sencillo chatear que hablar, ¿por qué no se incluyen chats en las comunicaciones religiosas y en la cátedra?
- Si la nueva forma de aprender incluye video tutoriales, ¿se ofrece aprendizaje espiritual en estos medios?
- Si la atención de los Gen Z es breve, pero multitarea, ¿qué opinarán de los sermones de una hora y de las extensas clases teóricas?

Al parecer surge una respuesta simple: no se están utilizando los códigos ni los medios de comunicación adecuados.

3.3 Aprendizaje, motivación y realidad del adolescente en la era de la globalización y la tecnología

Si somos consciente de que nos encontramos en un mundo sofisticado y en constante proceso de cambio, se entenderá por qué las diferencias generacionales se han desdibujado y ya no pueden determinarse por la edad o la geografía, sino por la incorporación y uso que hacen de la tecnología y la conectividad. “La forma en que la Gen Z se relaciona, se forma e informa no puede entenderse sin la irrupción y combinación de estas tecnologías (Cerezo, 2016)”. Concretamente el celular o teléfono móvil y los videojuegos han cambiado por completo la forma en que los jóvenes perciben la realidad, procesan la información, aprenden y se relacionan. Ellos tienen una visión global del mundo moldeada por la tecnología más que por aspectos culturales, raciales o idiomáticos. Podemos decir que la música, la comunicación audiovisual, las redes sociales, el juego y la tecnología son parte integrante de esta generación y, por lo tanto, son factores motivacionales importantes en su día a día.

Ya sea como medio recreativo o educativo, las TIC tienen beneficios como: ser fuente de conocimiento científico, permitir nuevos tipos de relación y comunicación, facilitar un material para la diversión y un potente instrumento para el aprendizaje y la información intelectual (Castellana y otros, 2006, citados en (Jiménez, y otros: 2012)

Por otro lado, la vertiginosa velocidad de los videojuegos moldea otras destrezas del cerebro y es una de las razones por la que los estudiantes actuales se impacientan y no comparten la lógica del aprender “paso a paso”, ya que practican la deducción, la síntesis y la decodificación visual en el aprendizaje “a tiempo real” que les exige la tecnología. Además, su modelo de consumo de información es asíncrona y propia de los medios de comunicación creados por y para Internet. La información es ahora consumida dónde, cuándo y en el momento en que se desea (Carles Marín, 2006, p.173). Esta realidad trae consigo una paradoja, pues a pesar de estar rodeados de información de rapidísimo acceso, las nuevas generaciones están menos informadas que nunca. La infoxicación³⁷ surge como una consecuencia lógica de la masificación y expansión de Internet aunque no es muy acusada en los Gen Z por su capacidad de búsqueda selectiva y poco profunda.

Esta coyuntura plantea un nuevo paradigma en la educación, pues la diferencia, entre los docentes -inmigrantes digitales- y los estudiantes de la generación Z -nativos digitales-, en el procesamiento y la comunicación de la información es muy diferente. Por esa razón es necesario que los inmigrantes digitales (generación X hacia atrás), aprendan estos nuevos códigos sin pretender imponer los suyos, cada vez más en desuso.

“...las diferencias entre los alumnos -Nativos Digitales- y sus profesores – Inmigrantes Digitales- son la causa de muchos de los problemas que afectan a la educación en nuestros días. En segundo lugar, consideramos también la alta probabilidad de que el cerebro de los Nativos sea fisiológicamente distinto del de los Inmigrantes, como consecuencia de los estímulos digitales que han recibido a lo largo de su crecimiento”. Prensky (2010)

³⁷ Término acuñado por el físico español y consultor estratégico en Innovación, Alfons Cornellà en su conferencia *Cómo sobrevivir a la Infoxicación*. Discurso disponible en http://www.infonomia.com/img/pdf/sobrevivir_infoxicacion.pdf

Puede verse, sobre todo en el ámbito de la educación superior, como la *gamificación*³⁸ está siendo utilizada en la oferta educativa como detonante motivacional y estructura neuronal en las sesiones de clase, hecho que hasta el momento se restringía a las primeras etapas de educación básica regular; gracias a Internet se ha conseguido lo que parecía imposible, crear un universo diferente, donde circula información global y a la vez personalizada, pero sobre todo una forma de entender el mundo a través de la interactividad. (Carles Martín, 2006, p.169). Finalmente, la realidad virtual parece ser el próximo gran avance tecnológico y esa perspectiva abre nuevos y emocionantes retos para los sistemas educativos.

3.4 Propuesta didáctica de diseño editorial para primer grado de secundaria

3.4.1 Fundamentación

A lo largo del presente trabajo de investigación se ha dejado constancia de la importancia y necesidad de hacer que la religión se viva. Se ha revisado también el cambio drástico de las nuevas generaciones, motivado por la globalización y los avances tecnológicos. Se ha podido entender que estamos en una era de cambio cuya proyección lógica nos ha llevado de lo oral a lo escrito, y de lo escrito a lo visualizado y sentido. Además, somos conscientes del importante papel que ha protagonizado la religión católica en la evolución y difusión del diseño editorial, demostrando ser pionera y portadora de conocimiento y sabiduría.

Hoy, a puertas de un nuevo paradigma, la religión puede proponerse volver a ser precursora del mensaje divino a través de un nuevo código de comunicación, y junto a las estrategias de enseñanza significativa, ser la

³⁸ Gamificación: También llamada *ludificación*. Proviene del inglés *gamification* y consiste en el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas con el fin de potenciar la motivación, reforzar la resolución de problemas, mejorar la productividad, alcanzar metas, activar el aprendizaje y evaluar a individuos concretos.

primera en hablar el idioma de las nuevas generaciones a través de un renovado diseño editorial de sus materiales educativos, que sirva como herramienta de conexión entre la enseñanza de la fe y la realidad actual del adolescente.

3.4.2 Objetivos

Partiendo la estructura de la Enseñanza Religiosa, definida por la ONDEC, y de acuerdo a los contenidos temáticos para primer grado de secundaria, estipulados por el Currículo Nacional Peruano (2016) el objetivo de esta propuesta se circunscribe a codificar la información textual en información visual como elemento predominante y vehículo principal de comprensión del contenido teórico, partiendo del imaginario de una generación nativa digital e incorporando en las actividades y medios didácticos la mayor cantidad de dispositivos tecnológicos y/o recursos digitales eminentemente audiovisuales, lúdicos, colaborativos y sociales.

3.4.3 Metodología

Siendo la enseñanza de valores un contenido inherente a la religión, se toman como ejemplo y apoyo para la presente propuesta dos estructuras metodológicas que, a juicio de la autora, son las que mejor logran la enseñanza de la religión católica como forma de vida y las que mejor emplean los códigos de comunicación apropiados a la juventud actual. Ambas estructuras nutrirán la metodología definida por el MINEDU, la cual se toma como base por ser la política educativa oficial del Estado y el principal empleador de los profesores en el país.

El primer modelo tenido en cuenta es el planteado en el libro Valores, Semillas de Vida, del filósofo, teólogo y educador Aníbal Altamirano (2017) y la magister en Educación, Magdalena Cruz Herrera, por corresponderse a un lineamiento

humanista y constructivista, trabajando las competencias con énfasis en el aspecto práctico y con un lenguaje cercano y fresco.

El segundo modelo contemplado es el plasmado en el libro Formación Religiosa de la editorial Salesiana, por su inducción a vivir las enseñanzas de Jesús en la vida práctica y por su natural incorporación de las nuevas tecnologías como parte integral de la juventud de hoy en día.

Estas influencias son plasmadas en una estructura de aprendizaje significativo por competencias, con la introducción de estímulos personales y grupales que motiven un aprendizaje desde los conceptos más básicos hasta los más complejos, de lo particular a lo social, de lo visual a lo escrito, y de lo lúdico a lo contemplativo.

Serán privilegiados los instrumentos, actividades y recursos que propicien la integración grupal, el diálogo y la creatividad, así como el uso de recursos digitales y la socialización entre estudiantes de los resultados obtenidos en la aplicación práctica y vivencial de los valores religiosos y la fe en sus vidas.

- **El libro de texto: creando una herramienta útil para el docente:**
 - El diseño editorial del libro de texto debe permitir al docente la rápida y fácil identificación de los objetivos de la unidad didáctica, apoyándose en ejemplos o información adicional.
 - Incluir ideas breves resaltadas visualmente para reducir la pérdida de atención del estudiante y apoyar la estrategia de lo simple a lo complejo.
 - Propiciar la comprensión de las enseñanzas a través de códigos visuales.
 - Permitir el desarrollo de las unidades didácticas a través del trabajo autónomo y social, de forma que sirva para una evaluación formativa y constante.
 - Cerrar los capítulos con una síntesis de la unidad y una actividad evaluativa lúdica.

- **Diseñada para el estudiante:**

- El estudiante debe poder “leer” el libro a través de códigos visuales que lo lleven de lo teórico, simple, social y lúdico a lo complejo, práctico y contemplativo; en este sentido el diseño de la información debe permitir una lectura multidimensional.
- El estudiante debe identificar rápidamente los problemas o asuntos a tratar a través de una presentación visual y sintetizada de los objetivos de la unidad.
- La información debe ser contextualizada a la edad y realidad del estudiante, para permitir la identificación y comprensión sobre el nuevo conocimiento.
- Las actividades planteadas deben permitir la autoevaluación y la reflexión.
- Incluir estrategias adicionales basadas en recursos digitales, para que el alumno fortalezca y ponga en práctica sus habilidades cognitivas y afectivas.
- Inducir a la lectura de forma natural y libre.
- Plantear estrategias para la socialización y exposición del aprendizaje obtenido, a través de situaciones que lo lleven al Hacer.

Para constatar que este planteamiento alcance sus objetivos es importante incluir consideraciones y recomendaciones acerca del proceso evaluativo, pues será una de las formas de comprobar la efectividad de esta propuesta que la autora espera llevar a la realidad en un futuro cercano.

Si lo que se pretende lograr es que la religión se viva, sin alejarnos de los parámetros generales de una evaluación diagnóstica, formativa y final, es lógico proponer que el mayor peso evaluativo recaiga sobre el proceso formativo mismo, es decir, sobre la participación y las actitudes de los estudiantes a lo largo del curso, tanto dentro como fuera de él. En este sentido cobrará gran importancia el apoyo de herramientas digitales y colaborativas sobre las cuales

realizar el seguimiento y evolución de los aspectos prácticos y actitudinales de las competencias pretendidas. Pero, sobre todo, será vital que la estructura del libro de texto permita la evaluación constante pero inserta y “ludificada” en los contenidos, a modo de portafolio de evidencias, tanto para el docente en el proceso evaluativo del estudiante, como para el propio estudiante en su proceso de autoevaluación.

3.4.4 Estructura

- **Estructura de contenidos:** El libro de texto debe contener actividades introductorias de motivación, apoyadas en las TIC y/o en actividades artísticas o lúdicas. De igual forma, presentar los conocimientos de manera clara y coherente, de lo simple a lo complejo. Al final de cada unidad didáctica se incluirán actividades que faciliten la síntesis de los contenidos y su puesta en práctica, así como la socialización de los resultados individuales de cada estudiante.
- **Estructura metodológica:** Aprendizaje por competencias y significativo, bajo los parámetros del MINEDU, con apoyo metodológico basado en aprendizaje de Valores (Altamirano, 2017) y aportes de Pacheco, E y Porras, S. (2014). Su suma como estrategia fundamental la adición de un cuarto nivel metodológico, llamado Vida.
 - **Inicio:** Problema, motivación, saberes previos, conflicto cognitivo.
 - **Desarrollo:** Objetivos de la sesión, contenido conceptual y contenido procedimental y actitudinal.
 - **Cierre:** Ideas clave y Comprobación (evaluación).
 - **Vida:** Realización y socialización-
- **Estructura de comunicación:** De lo cotidiano a lo religioso. Lenguaje coloquial pero respetuoso, cercano y con inclusión de léxico juvenil.
- **Estructura de comunicación visual:** Se hará énfasis en el uso de:
 - **Infografías**, que ayuden al entendimiento desde lo general hasta lo específico, reemplazando en la medida de lo posible los mapas cognitivos y redes semánticas tradicionales.

- **Ilustraciones modernas**, basadas en cánones de 9 cabezas (estilización y acercamiento a los códigos visuales de la generación Z, presente en videojuegos y representaciones gráficas del hombre)
- **Uso de iconos y pictogramas**, como principal punto de apoyo para codificar visualmente información que, de manera textual, podría parecer muy densa.
- **De lo representativo a lo pictórico**: Para introducir la iconografía tradicional a través de códigos actuales que capten rápidamente la atención y fomenten la comprensión.
- **Retículas de 3 columnas y retículas modulares**, para aportar modernidad y acercar el impacto gráfico del libro a los códigos utilizados en pantallas digitales.
- **Ausencia de ángulos**, tanto en imágenes como en pastillas separadoras de información, para suavizar los contenidos y dar una sensación amigable.
- **Uso de códigos cromáticos juveniles**, para barnizar los contenidos con una atmósfera correcta a la edad del joven pre adolescente, sin descuidar el simbolismo religioso.
- **Sugerencia y guía de actividades apoyadas en recursos digitales**, tales como búsqueda de videos, uso de redes sociales, videos hechos con el celular, etc.

3.4.5 Propuesta

La propuesta didáctica y el diseño editorial que se muestra a continuación ha tomado como base el material del curso de Religión del colegio Madre Admirable, elaborado por las religiosas del Sagrado Corazón, y el contenido inédito del libro de Religión para primer grado de secundaria, escrito por el teólogo Aníbal Altamirano. Tanto la metodología como el diseño incluyen variantes definidas de acuerdo al público objetivo: adolescentes limeños de 11 a 13 años, pertenecientes a la Generación Z; todo ello planteado en dos

sesiones de aprendizaje junto a sus materiales de apoyo y al diseño editorial de las hojas del libro que albergan los contenidos a impartirse.

SESIÓN DE APRENDIZAJE - DIOS, CREADOR DE VIDA

AREA	RELIGIÓN
GRADO	1º SEC.
DURACIÓN	2 HORAS POR SESIÓN
SESIÓN(es) N°	1,2, 3 y 4
UNIDAD	1

SESIÓN 1				
COMPETENCIA	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
Afirma su identidad como persona humana, amada por DIOS, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al dialogo con las que le son más cercanas	Afirma que Dios nos creó a su imagen y semejanza	El origen de la vida	Valora la dignidad de todo ser humano	Reconoce que todo ser viviente es creado por Dios
		Biodiversidad: minerales, plantas, animales y personas.		
		La dignidad del hombre		
SESIÓN 2				
	Identifica el proceso creador de Dios	La creación Teorías de la creación	Aprecia que Dios hizo todo cuanto existe	Reconoce, a través de la ciencia y la religión, que Dios ha creado el mundo para que el hombre sea feliz en él.

Las sesiones de clase forman parte de la unidad de aprendizaje “Dios creador” distribuida en cuatro sesiones de dos horas cada una. La situación didáctica se plantea en 4 tiempos: Inicio, Desarrollo, Cierre y Vida, articuladas alrededor de un conflicto cognitivo previo a la presentación del nuevo conocimiento. Este conflicto será a la vez motivacional y contextualizado a las experiencias del estudiante para lograr que se dé cuenta de lo que sabe, de lo que no sabe y de lo que debería saber. La adición de un cuarto paso a la estructura de la sesión de clase busca poner en práctica lo aprendido en la vida diaria del estudiante, de manera que las enseñanzas sean cristalizadas al ser vividas y socializadas.

PROCESOS	DESCRIPCIÓN	RECURSOS	SESIÓN 1	SESIÓN 2	
INICIO	PROBLEMA	<i>ILUMINANDO LA NECESIDAD: Debe partir del contexto generacional y socio-cultural del estudiante, dejando claro lo que aún no sabe.</i>	<i>Pizarra, audiovisual, demostración, anécdota, pregunta, etc.</i>	PPT + Preguntas tipo: ¿Cómo creó Disney a Mickey Mouse? Ver video: https://youtu.be/oFfloCAw1G0	Preguntas tipo: ¿Qué se necesita para crear el mundo de Minecraft? (videojuego)
	MOTIVACIÓN	<i>DESPERTANDO LA CURIOSIDAD: Actividad o mensaje que promueva un clima emocional positivo y expone de manera espontánea los saberes previos. De esta motivación inicial dependen las expectativas del estudiante sobre el nuevo saber.</i>	<i>Actividad, audiovisual, demostración, debate, casuística, etc.</i>	Visualización de parte del video EL NACIMIENTO DE LA VIDA (teoría evolutiva) (5") https://youtu.be/OKIOIWS6ad5 .	Preguntas tipo: ¿Cómo creó Dios el universo? Actividad: Los colores de la creación (piezas de colores representando cada etapa de la creación). Ordena los piezas según cómo Dios creó el universo.
	SABERES PREVIOS	<i>ACTIVANDO LAS REFERENCIAS: Convertir el nuevo conocimiento en pregunta para que el estudiante active su referentes iniciales y descubra lo que sabe.</i>	<i>Pizarra, demostración, anécdota, pregunta, etc.</i>	Preguntas tipo: ¿Cómo nacieron Adán y Eva?	
	CONFLICTO COGNITIVO	<i>DESPERTANDO LA POLÉMICA: Formular preguntas hipotéticas o polémicas que tengan dos posibles respuestas y activen en el estudiante la conciencia de lo que debe saber.</i>	<i>Pizarra, audiovisual, demostración, anécdota, pregunta, etc.</i>	Preguntas tipo: ¿Entonces, descendemos del mono o de Adán y Eva?	Preguntas tipo: ¿Realmente Dios tardó 7 días?

- **Desarrollo y Cierre**

PROCESOS	DESCRIPCIÓN	RECURSOS	SESIÓN 1	SESIÓN 2
DESARROLLO	OBJETIVOS DE LA SESIÓN	<i>EMPEZANDO LA CLASE: Explicación del logro a obtener y de la estructura y organización de la sesión.</i>	<i>Recursos audiovisuales</i>	
	CONTENIDO CONCEPTUAL	<i>DESCUBRIENDO EL NUEVO SABER: Presentación del nuevo conocimiento contextualizado a la realidad del estudiante.</i>	<i>Recursos audiovisuales</i>	PPT La Vida + Libro PPT La creación + Libro
	CONTENIDO PROCEDIMENTAL Y ACTITUDINAL	<i>CONSTRUYENDO EL NUEVO SABER: Trabajar la capacidad cognitiva y la comprensión del contenido de forma individual y/o colaborativa para profundizar y afirmar el conocimiento.</i>	<i>Actividad grupal o individual, física o digital, con supervisión docente</i>	AG: DIOS STORE App de la creación: Diseña los iconos de cada especie creada por Dios. (Biodiversidad) LECTURA Gn 1,27 App de la evolución: Diseña los iconos de cada etapa evolutiva. LIBRO
CIERRE	IDEAS CLAVE	<i>ESQUEMATIZANDO EL NUEVO SABER: Síntesis de lo aprendido para el estudio o consulta posterior.</i>	<i>Pizarra + cuadro resumen / ficha de estudio.</i>	Pizarra (docente y estudiantes) + Síntesis de la sesión (libro) / PPT
	COMPROBACIÓN	<i>EVALUANDO LO APRENDIDO: Valoración del proceso y el logro de las actividades realizadas para que el estudiante compruebe lo nuevo que sabe.</i>	<i>Libro / profesor</i> <i>Libro / estudiante</i>	Autoevaluación (libro) Autoevaluación (libro)

- Vida

VIDA	REALIZACIÓN	<p><i>EVIDENCIANDO LO APRENDIDO: Actividades lúdicas y/o sociales de evaluación, con apoyo de recursos digitales, para cristalizar el aprendizaje en el estudiante viviendo lo que sabe.</i></p>	<p>Redes sociales, celular, Blog, Internet, Video, Fotografía.</p>	<p>AI: <u>Un meme para la palabra de Dios:</u> ¡Crea un meme explicando porque toda persona es digna y pide a tus padres que lo posteen en FaceBook! Logremos muchos Likes comunicando al mundo que todos somos dignos hijos de Dios. (indicaciones en ficha)</p>	<p>AI: <u>El mundo de Petr@:</u> Dale una personalidad a Petr@ y créale un mundo para ser feliz ¿Cómo sería, ¿qué habría en él? Construye o dibuja su mundo, tómale una foto y tráela para compartir en clase. (indicaciones en ficha)</p>
------	--------------------	---	--	--	---

- DISEÑO EDITORIAL, ejemplo diseño de libro (doble página)



Diseño propio con apoyo de imágenes tomadas de Freepik y Shutterstock. Las imágenes usadas pertenecen a sus autores. Son utilizadas únicamente para fines demostrativos del presente trabajo de investigación.

- FICHA PARA TRABAJAR EN CLASE, ejemplo.

1

EN CLASE HAGO actividad nº1

BIBLIA MARAVILLOSA
LA CREACIÓN
SuperDios

En el principio todo era oscuridad, hasta que Dios dijo: ¡Esto está muy oscuro! ☹️

¡Nada más fantástico que la creación! En grupo, apóyense en la lectura de la Biblia, Génesis 1:1-3:24 y 1:1-2 para conocer paso a paso lo que Dios hizo para crear este mundo que tanto queremos. Luego, dibujen un cómic contando cómo sucedió todo y no olviden darle a Dios una linda personalidad y dibujarlo tan maravilloso como se imaginan que es.

Les ayudamos un poco: Día 1, noche y día / Día 2, cielo y mar / Día 3, tierra y vegetación / Día 4, estrellas, sol y luna / Día 5, mar y criaturas, incluyendo peces y aves / Día 6, animales y humanidad / Día 7, descanso.

Dibujen su cómic en este formato, usando un recuadro para cada día.

RELIGION 1ro Sec. UNIDAD 1

Diseño propio con apoyo de imagen tomada de Freepik. Las imágenes usadas pertenecen a sus autores. Son utilizadas únicamente para fines demostrativos del presente trabajo de investigación.

- FICHA PARA TRABAJAR EN CASA, ejemplo.

1

EN CASA VIVO actividad nº1



EL MUNDO DE Petr@

Petr@ es muy especial, porque puede ser lo que tú quieras! y tienes la oportunidad de crearle un mundo para ser feliz! Empecemos a crear:

1. Busca una piedra pequeña (5 cm) y crea a Petr@. Puede ser una persona, una mascota, un ser mágico, una estrella de cine, un super héroe... Píntalo con témperas y déjalo secar unas horas.
2. Coloca a Petr@ en una cartulina de 17 x 17 cm y crea un mundo lleno de todo lo que necesita. Piensa cómo sería el ambiente, si estará sol@ o acompañad@, ¿qué pondrías en su mundo para que prospere y sea feliz? Usa el material que más te guste: colores, plastilina, cartón... ¡lo que quieras!
3. Cuando todo esté listo toma una linda foto o trae tu obra a clase para contarnos la historia de Petr@ y su creación.

Crea el mundo de Petr@ en una superficie similar a esta o aquí mismo





RELIGION 1ro Sec. UNIDAD 1

Diseño propio con apoyo de imagen tomadas de Pinterest. Las imágenes usadas pertenecen a sus autores. Son utilizadas únicamente para fines demostrativos del presente trabajo de investigación.

CONCLUSIONES

Es notable como la iglesia, y concretamente La Biblia, han sido grandes aliadas de la educación y del diseño editorial, atribuyéndole a este último la tarea más divina: expandir la palabra del señor por el mundo. Sin embargo, este mundo ya no es el de antes y es momento de valernos de la disciplina del diseño para continuar transmitiendo las enseñanzas de Dios con el lenguaje visual adecuado.

En Perú la ONDEC vela por la enseñanza de la religión católica en todos los niveles de educación y define sus contenidos en el currículo nacional. Su tarea es especialmente compleja al enfrentarse a una variedad de lenguas, culturas y niveles socioeconómicos que ameritan estrategias didácticas y metodológicas adecuadas. Es por tanto necesario contar no solo con especialistas en educación sino con profesionales en comunicación y diseño que sumen sus conocimientos a esta importante tarea.

Finalmente, la inminente preponderancia de la imagen dentro de la estructura medular de las tecnologías de la información y las particularidades de esta nueva y diferente Generación Z, hacen necesario una reflexión y un replanteamiento en los códigos de comunicación de la iglesia para no dejar que interfieran en la llegada de la palabra de Dios. Pero como en nuestro país coexisten niños y adolescentes fuertemente separados por su realidad tecnológica, la educación peruana debe prepararse para las nuevas generaciones sin olvidar que, mayoritariamente, nuestros jóvenes se encuentran estancados en las épocas de la generación X y es, por tanto, obligatorio trabajar con estrategias diseñadas para ambas realidades.

REFERENCIAS

- 1 Altamirano, A. (2018). Desde los sentimientos y actitudes de Jesús, educamos para la vida y la salud. Lima.
- 2 Altamirano, A., Cruz, M. (2017). Valores, Semillas de Vida. Lima: Diócesis de Huánuco.
- 3 Bhaskaran, L. (2006). ¿Qué es el diseño editorial? Barcelona: Index Book.
- 4 Brian, A. (2011). La Historia de la Biblia: La Vulgata Latina. 35 de julio de 2018, de Losdivulgadores.com. Disponible en: <http://losdivulgadores.com/blog/2011/10/20/historia-de-la-biblia-vii-la-vulgata-latina/>
- 5 Donoso, P. (1998). Curso de Liturgia, capítulo 12. 16 de julio 2018 de Caminando con Jesús. Chile: caminando-con-jesus.org. Disponible en: <http://www.caminando-con-jesus.org/LITURGIA/LITURGIA%2012.htm>
- 6 Casas, R. Ceñal, M. (2005). Desarrollo del adolescente. Aspectos físicos, psicológicos y sociales. 22 de junio 2018 de Pediatr Integral 2005; IX (1):20-24. Madrid: Unidad de Medicina del Adolescente. Servicio de Pediatría. Hospital de Móstoles. Disponible en: [http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/puericultura/desarrollo_adolescente\(2\).pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/puericultura/desarrollo_adolescente(2).pdf)
- 7 Cerezo, P. (2016). La Generación Z y la información. Revista de estudios de juventud, nº 114. España: Instituto de la Juventud adscrito al Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. Disponible en: http://www.injuve.es/sites/default/files/2017/28/publicaciones/documentos_7._la_generacion_z_y_la_informacion.pdf
- 8 Comibam.org. (2013). La Historia de la Traducción de la Biblia. 16 de julio de 2018, de Comibam Internacional. España. Disponible en: <http://www.comibam.org/es/historia-de-la-traducion-de-la-biblia/>
- 9 Contreras, R. (2007) El origen del color en la naturaleza. Una introducción a la química del color. Venezuela: Publicaciones Vicerrectorado Académico, Universidad de los Andes.
- 10 De Buen, J. (2000) Manual de Diseño Editorial. México D.F.: Santillana.
- 11 Del Olmo, J. (2006). El color como elemento comunicacional – estudio de aceptación y rechazo entre los jóvenes. 14 de mayo 2018, de Revista Científica de Comunicación y Educación: ISSN: 1134.3478; páginas 111-116:

2006. Madrid: Universidad Carlos III de Madrid Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1985797.pdf>
- 12 Di Lucca, S. (2014). El comportamiento actual de la Generación Z en tanto futura generación que ingresará al mundo académico. Universidad de Palermo. Argentina. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/2255_pg.pdf
- 13 Díaz, F., Hernández, G. (1998). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México: McGraw Hill.
- 14 Eguaras, M. (2008). *Cómo desarrollar un proyecto editorial* [Tesis de maestría] Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Disponible en: <https://drive.google.com/file/d/0BxfLy7nEeK1ycFV4UUY3THR3Znc/view>
- 15 Fernández Palop, M.P., Caballero García, P.A. & Fernández Bravo, J.A. (2017). El Libro de texto como objeto de estudio y recurso didáctico para el aprendizaje: fortalezas y debilidades. 1 de julio 2018, de Revista Electrónica Interuniversitaria De Formación Del Profesorado, 20(1), 201-217. DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/reifop.20.1.229641>
- 16 Haslam, A. (2013). Creación, diseño y producción de libros. Barcelona: Blume.
- 17 Heller, E. (2008). Psicología del Color. Barcelona: Gustavo Gili.
- 18 Kandinsky, V. (2003). Punto y línea sobre el plano. Buenos Aires: Paidós. Disponible en: <https://preuniprojectovisual.files.wordpress.com/2013/02/kandinsky-pto-linea-plano.pdf>
- 19 Lidwell, W., Holden, K., Butler, J. (2011). Principios universales del diseño. Barcelona: Blume.
- 20 Lloreda, H. (2002). Enseñar religión: un reto posible de afrontar. 2 de junio 2018, de Revista Española de Pedagogía. Año LX; nº 222 mayo-agosto 2002: 319-336
- 21 Meggs, P., Purvis, (2009). A. Historia del Diseño Gráfico. 4ta edición. México: Editorial RM.
- 22 Ministerio de Educación del Perú (2016). Educación Básica Regular. Programa curricular de Educación Secundaria. 20 de abril de 2018, de MINEDU. Web: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>
- 23 Munari, B. (1985). Diseño y Comunicación Visual. Barcelona: Ediciones GG.
- 24 Oviedo, L. (2004). La definición del concepto de percepción en psicología con base en la teoría de la Gestalt. 11 de julio de 2018, de Revista de estudios sociales, nº18; 89-96p. Web: <http://www.scielo.org.co/pdf/res/n18/n18a10.pdf>
- 25 Pacheco, E. y Porras, S. (2014). Los momentos de la sesión a través de las rutas de aprendizaje. P.77-83. 1 de agosto 2018, en Horizonte de la Ciencia 4(7). FF-UNCP/ISSN 2304-4330. Perú: Universidad Nacional Alcides Carrión de Pasco.

- 26 Papalia, D., Wendkos, S., Duskin, R. (2009). Psicología del Desarrollo, de la infancia a la adolescencia Capítulo 15: Desarrollo Físico y salud en la adolescencia. P.459 -511. Undécima Edición. México: McGraw Hill.
- 27 Papalia, D., Wendkos, S., Duskin, R. (2009). Psicología del Desarrollo, de la infancia a la adolescencia, Capítulo 16: Desarrollo psicosocial en la adolescencia. Undécima Edición. México: McGraw Hill.
- 28 Prensky, M. (2016). Nativos e Inmigrantes Digitales. 30 de julio 2018, de Cuadernos SEK 2.0. Institución Educativa SEK. Disponible en: [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- 29 Romero, N.E. (2011). Entre maestros y editores: Sentidos atribuidos a las prácticas escolares asociadas al uso de los textos en escuelas primarias de la provincia y la ciudad de Buenos Aires. Tesis doctoral. Buenos Aires: Universidad de San Andrés.
- 30 Salazar, C (2007). El origen de la Biblia. 27 de mayo 2018, de csalazar.org. Disponible en: <https://csalazar.org/2007/08/13/el-origen-de-la-biblia/>
- 31 Secretariado de la Comisión Episcopal de Enseñanza y Catequesis (2004). 50 preguntas a la enseñanza de la religión católica en la escuela. Madrid: EDICE.
- 32 Valverde, J. (2016). El cambio en el aula de religión: Fundamentación y desarrollo de una metodología que ilusiona e ilumina [tesis de grado] Murcia: UCAM Universidad Católica de Murcia.
- 33 Villafaña, J. (2009). Introducción a la teoría de la imagen. Madrid: Pirámide.
- 34 Wesley, P. (2008). El origen de la Biblia: Illinois; Tyndale House Publishers, Inc.
- 35 Zapaterra, Y. (2007). Diseño Editorial, periódicos y revistas. Barcelona: Gustavo Gili.

PÁGINAS WEB

- <http://www.caminando-con-jesus.org>
- <http://abc.inei.gob.pe/>
- <http://csalazar.org>
- <http://www.wdl.org>
- <http://ondec.educampus.pe/wp/>
- <http://www.minedu.gob.pe/>
- <http://www.comibam.org>
- <https://www.researchgate.net/>
- <http://www.oert.org/>
- <https://www.barna.com>
- <http://www.freepik.es>
- <http://www.shutterstock.com>