

The background features a white page with several overlapping blue circles of varying sizes and shades. Thin blue lines connect the centers of these circles, creating a network-like structure. The circles are positioned in the upper right, middle, and lower right areas of the page.

Ilustración Pastoral

*Presentación de Juegos didácticos ilustrados
como estrategia para la pedagógica en la
catequesis*

Alumno Ana María Guerrero Rojas

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Facultad: Ciencias de la Comunicación

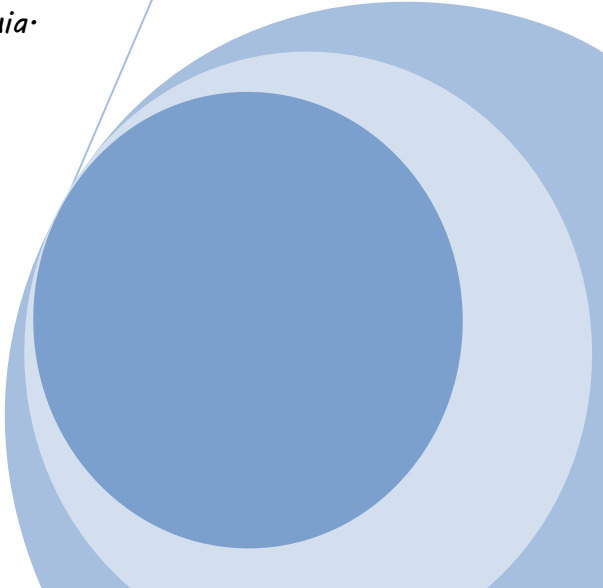
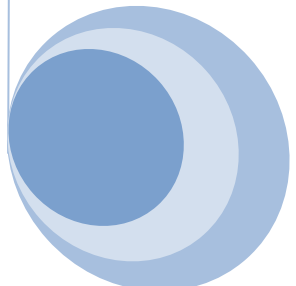
05/06/2012

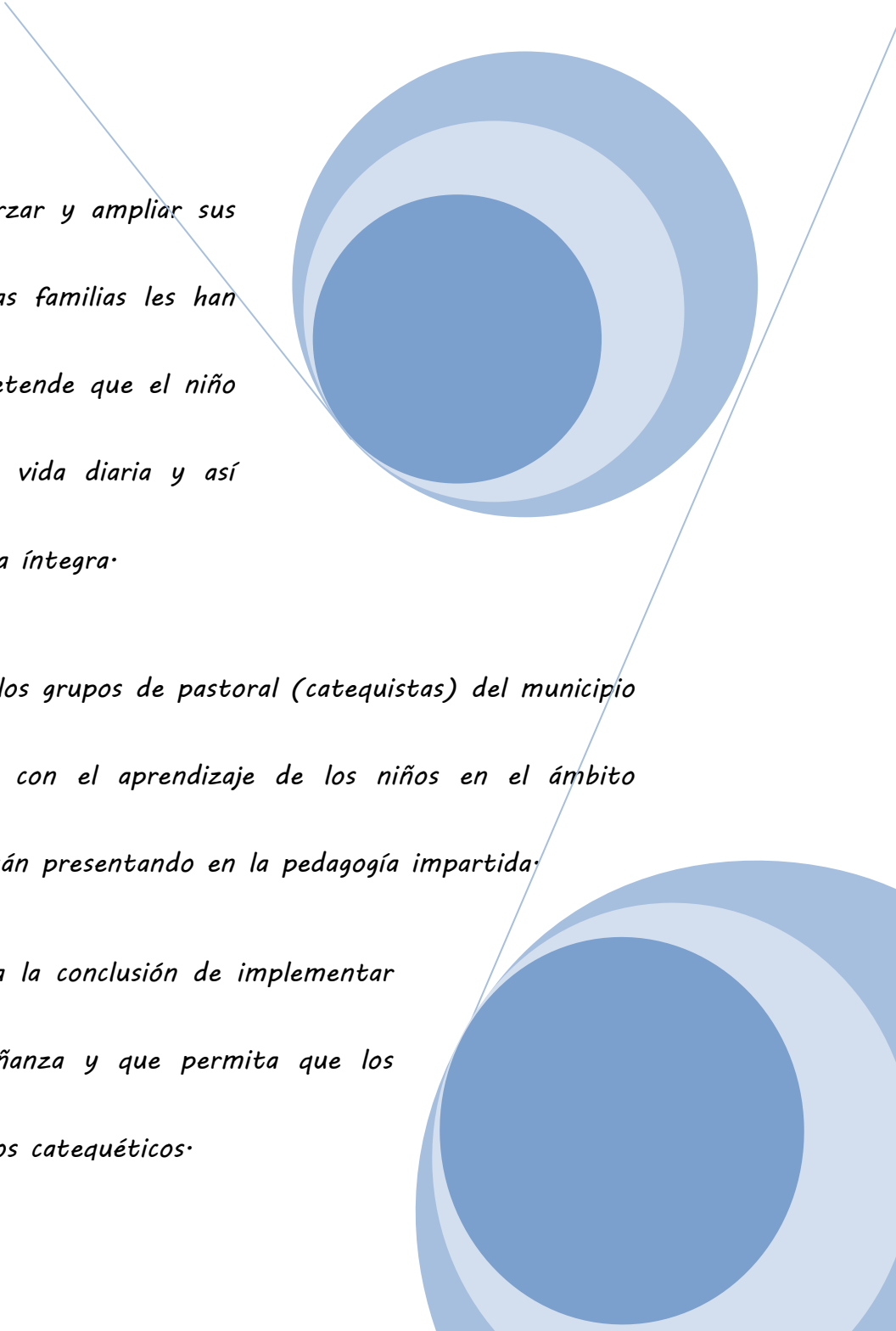


Problemática

Este tema fue seleccionado a partir de varios inconvenientes que se presentaron en el grupo de catequistas de la Parroquia San Lorenzo Mártir del Municipio de Bojacá (Cundí).

Partiendo de la problemática, teniendo en cuenta los criterios y temáticas que maneja los textos: CONCILIO VATICANO II, MÓDULOS ESPAC (Escuela Parroquial de Catequistas) y los MANUALES CATEQUISTA Y ALUMNO AMIGOS DE JESÚS (de la editorial San Pablo) los cuales son una guía práctica para el desarrollo de la catequesis de dicha parroquia.





La pedagogía del catequista se basa en reforzar y ampliar sus conocimientos en el área religiosa y moral que las familias les han inculcado a los niños; la catequesis básicamente pretende que el niño entienda los conceptos y pueda aplicarlos en su vida diaria y así formarse como un buen católico y como una persona íntegra.


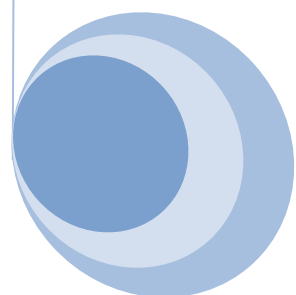
A partir de algunas reuniones generales de los grupos de pastoral (catequistas) del municipio de Bojacá, se han planteado algunos problemas con el aprendizaje de los niños en el ámbito catequético, asumiendo las debilidades que se están presentando en la pedagogía impartida.

Teniendo en cuenta lo anterior se llegó a la conclusión de implementar material didáctico que pueda facilitar la enseñanza y que permita que los niños asimilen de una mejor manera los conceptos catequéticos.



Planteamiento Del Problema

¿Cómo implementar material didáctico por medio de piezas gráficas, que logre suplir la falencia que presenta la pastoral catequética y promueva la interacción de los encuentros catequéticos y los niños de 8 a 10 años que hagan parte de la pastoral del municipio de Bojacá?



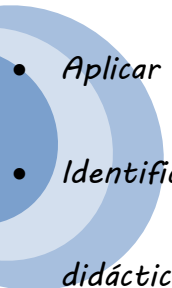



Objetivos

Objetivo General

Diseñar material didáctico por medio de piezas gráficas, que se ajuste en el plan catequético y que promueva la interacción de los encuentros catequéticos y los niños de 8 a 10 años que hagan parte de la pastoral del municipio de Bojacá.

Objetivos Específicos

- Generar material didáctico que se pueda implementar para mejorar la pedagogía catequética.*
 - Aplicar las funciones que proporciona la comunicación gráfica en dicho material.*
 - Identificar los beneficios y el progreso de los niños y jóvenes al aplicar los talleres didácticos.*
- 
- 


Justificación

El desarrollo de este proyecto es de gran importancia y ayuda para los grupos de pastoral de Bojacá, puesto que se implementarán nuevas formas de pedagogía que facilitarían el trabajo del catequista en términos de enseñanza y comunicación con el catecúmeno (“persona que se está instruyendo en la doctrina y misterios de la fe católica, con el fin de recibir un sacramento”).

también el niño se ve beneficiado, puesto que la clase le sería más divertida, amable y amena.

Catecúmeno Diccionario de la lengua española, recuperado Noviembre 10 de 2010

Se tiene en cuenta la comunicación gráfica, pues genera medios que influyen directamente en la persona generando ideas y haciendo que el mensaje sea transmitido de manera correcta y genere recordación. Este proyecto es un elemento primordial porque a partir de él se podrán ver reflejados todos los conocimientos adquiridos a través de la formación obtenida en la universidad.



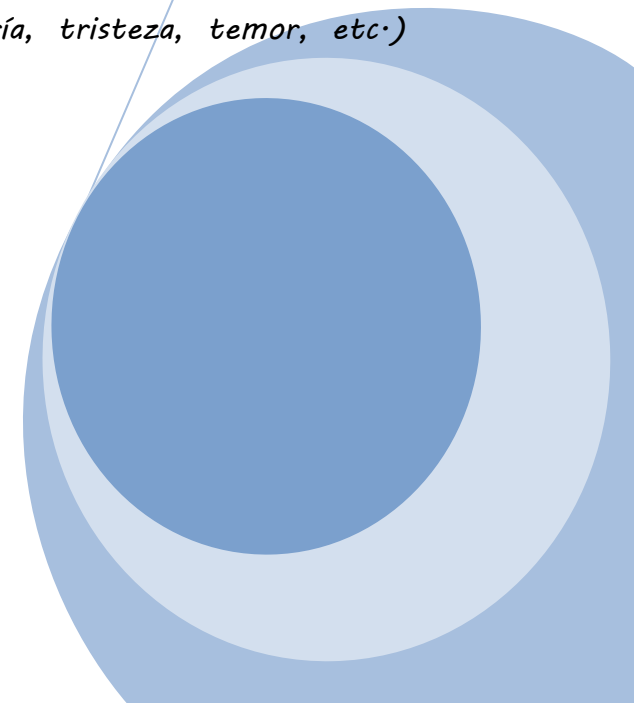
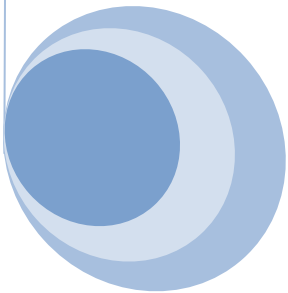
Marco teórico

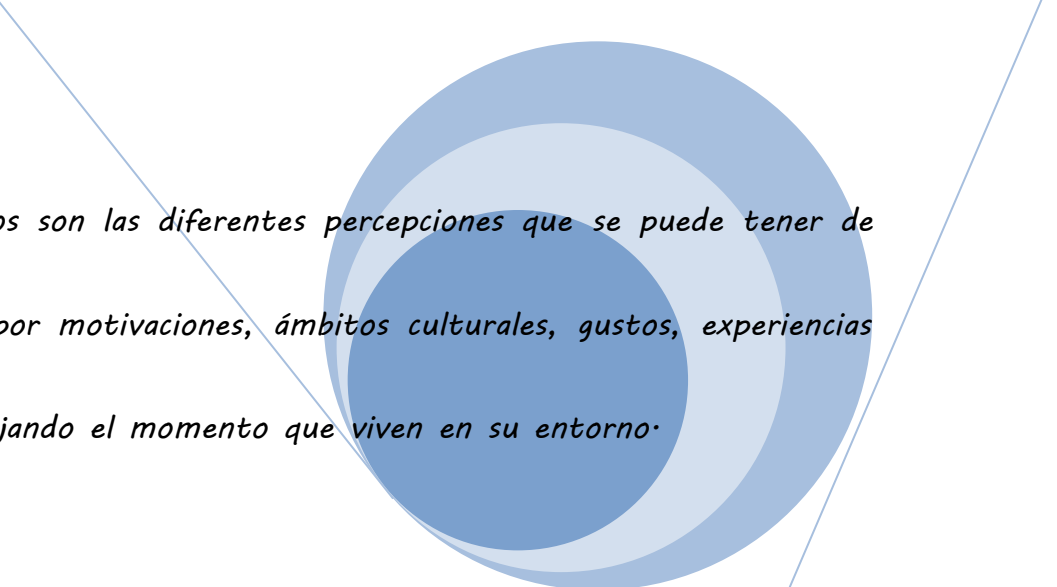
La Imagen y Su Contextualización

Dibujo y Personalidad

Los estudios de dibujo y personalidad normalmente se desarrollan con personas que participan de tratamientos mentales.


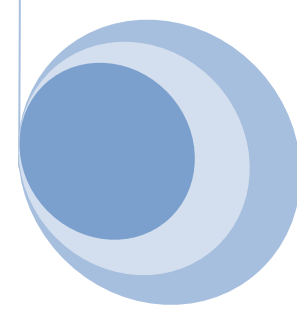
Según Vels. A (1995) él trabajó con personas aparentemente normales, durante su estudio se puede ver que algunas personas cuando no pueden controlar sus sentimientos (alegría, tristeza, temor, etc.) pasan de una actitud buena a una de disgusto.

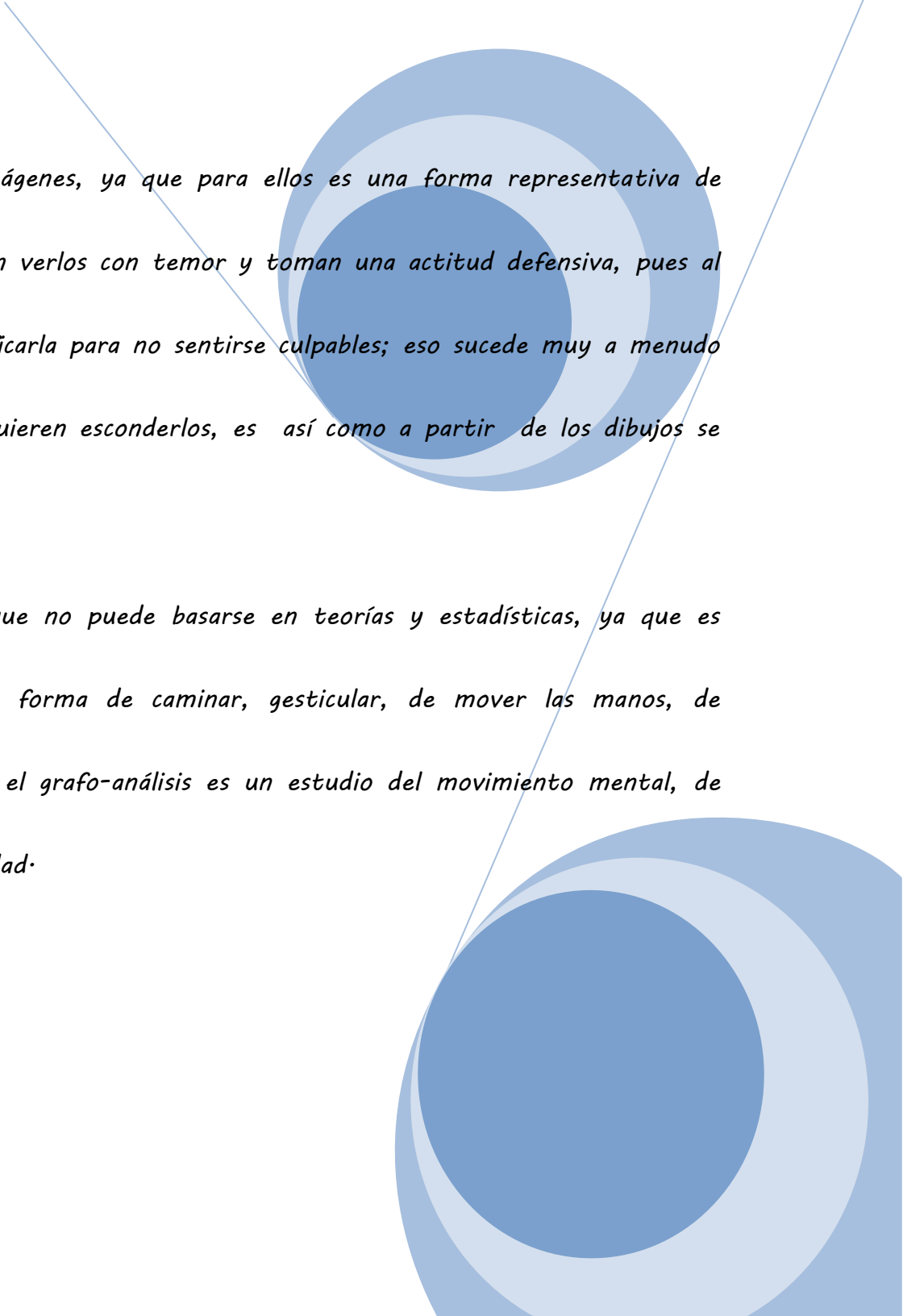




Una parte muy importante en estos estudios son las diferentes percepciones que se puede tener de un mismo objeto; estas diferencias son causadas por motivaciones, ámbitos culturales, gustos, experiencias que generan una visión diferente, todas estas reflejando el momento que viven en su entorno.

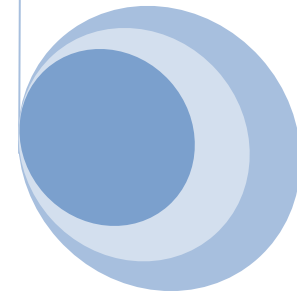
La utilización de las imágenes debe manejarse de una manera ordenada y coherente, ya que la primera impresión que deben dar es la que garantiza la buena disposición de la persona ante el estudio. El autor destaca cómo en algunas ocasiones la persona siente agresividad por parte de la imagen y ésta se cohibe en su análisis. Lo anterior permite a la persona hacer una lectura, está puede ser imaginaria, relacionando imágenes y cosas que tiene en su memoria o formalmente, representando con exactitud el concepto que se le proporciona, esto recibe el nombre de aprendizaje significativo.

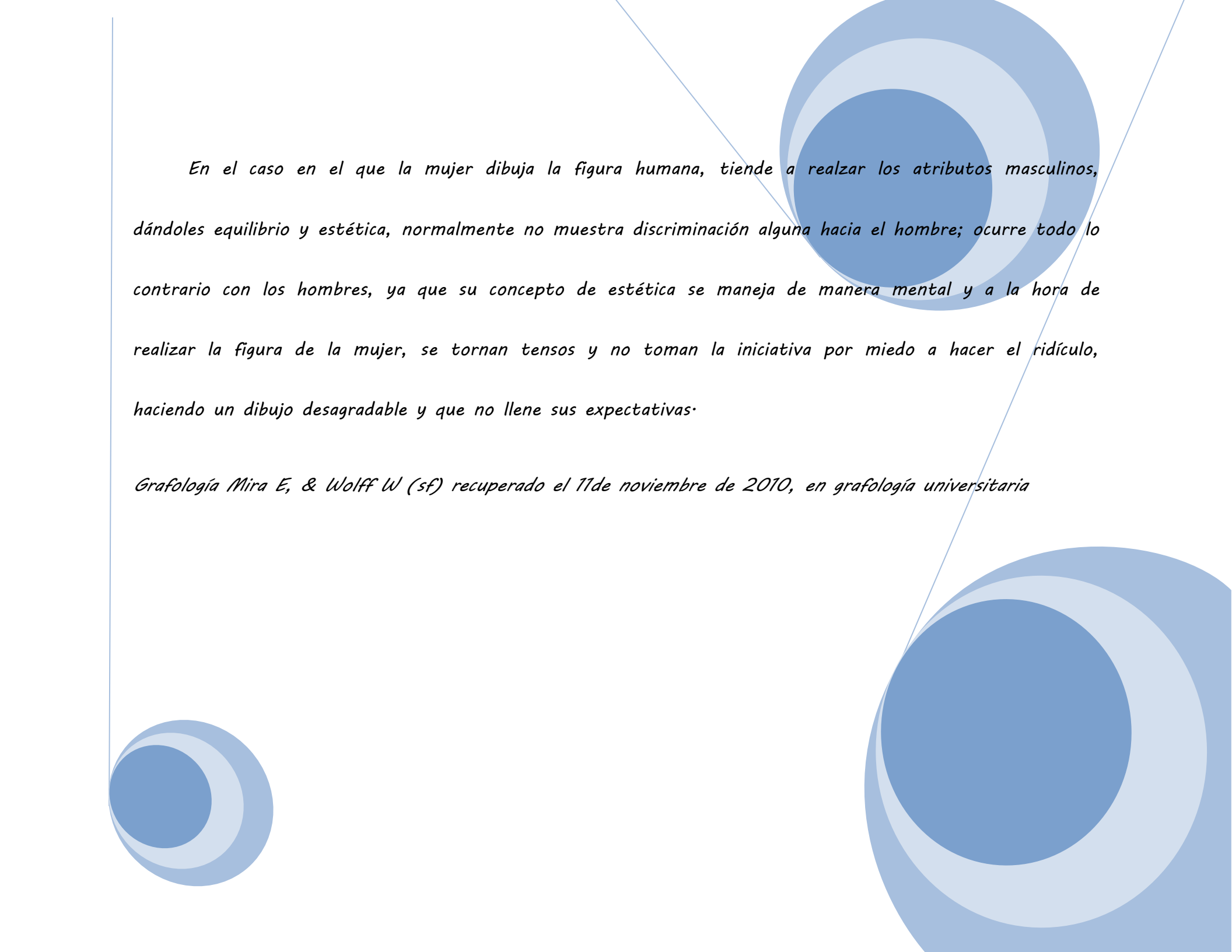




Algunas personas caricaturizan y ridiculizan las imágenes, ya que para ellos es una forma representativa de ver sus problemas; otros, por el contrario, deciden verlos con temor y toman una actitud defensiva, pues al verse identificados con una situación deciden justificarla para no sentirse culpables; eso sucede muy a menudo cuando las personas tienen miedos o fracasos, y quieren esconderlos, es así como a partir de los dibujos se logra integrarlos a la realidad.

El grafo-análisis es un estudio minucioso, que no puede basarse en teorías y estadísticas, ya que es como el estudio del hombre en movimiento; su forma de caminar, gesticular, de mover las manos, de escribir, en cada persona es diferente, así mismo el grafo-análisis es un estudio del movimiento mental, de sensaciones emocionales y aspectos de la personalidad.



The page features a decorative design with several overlapping blue circles of varying shades (dark blue, medium blue, light blue) and thin blue lines that intersect to form a triangular shape in the upper right corner. The text is centered within this triangular area.

En el caso en el que la mujer dibuja la figura humana, tiende a realzar los atributos masculinos, dándoles equilibrio y estética, normalmente no muestra discriminación alguna hacia el hombre; ocurre todo lo contrario con los hombres, ya que su concepto de estética se maneja de manera mental y a la hora de realizar la figura de la mujer, se tornan tensos y no toman la iniciativa por miedo a hacer el ridículo, haciendo un dibujo desagradable y que no llene sus expectativas.

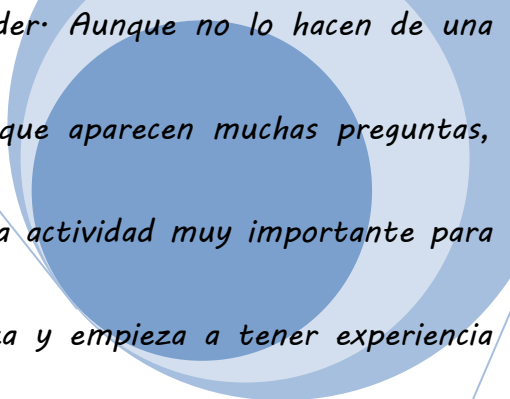
Grafología Mira E, & Wolff W (sf) recuperado el 11 de noviembre de 2010, en grafología universitaria

Aprendizaje

El Dibujo En La Educación Infantil

El dibujo es muy importante, no sólo para los niños, también para los padres y los profesores, pues esto permite detectar problemas en el desarrollo mental del niño, y así ver como éste se está relacionado con su entorno.

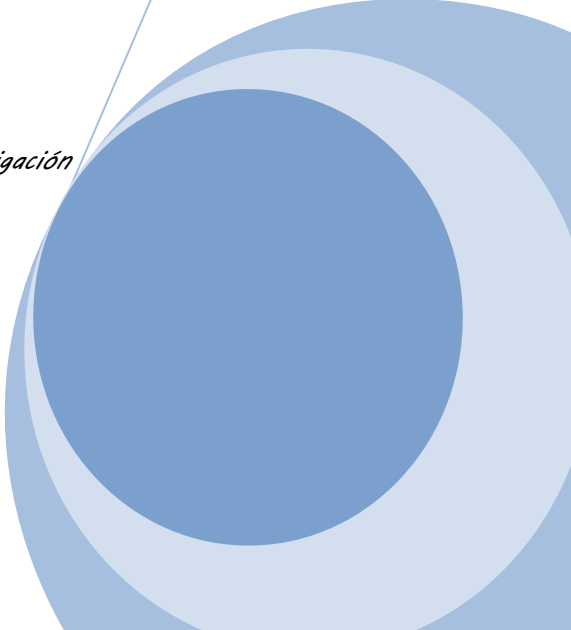
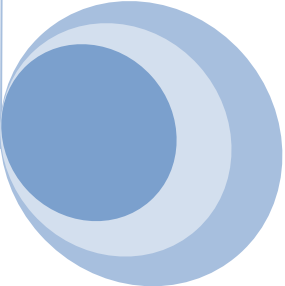
A partir de los estudios de aprendizaje realizados se determinó que el niño asocia y dibuja al hombre como él mismo, es decir él no dibuja según lo que ve en los demás, lo que busca es representarse a sí mismo; esta etapa es la de los 2 a 3 años, manejan una visión egocéntrica, así que entre más elementos tenga la ilustración mayor será el desarrollo.



En la edad de los 4 a los 5 años los niños están deseosos de aprender. Aunque no lo hacen de una manera coherente, ellos buscan asumir nuevas tareas. Es una etapa en la que aparecen muchas preguntas, comienzan los cambios en su entorno, así como en sus vidas. El dibujo es una actividad muy importante para el niño, ya que ésta le permite definir muchas cosas que tiene en su cabeza y empieza a tener experiencia en el aprendizaje. Su desarrollo mental es muy amplio, comienzan a conocer varios aspectos de su ambiente y los combina con la fantasía; esto le da un toque de ingenuidad y creatividad.

En los dibujos de los niños que tienen un desarrollo mental significativo, siempre representan o hacen notar un elemento que es muy importante en su entorno.

Revista de Investigación. Palomares A & Ortega C & Moreno M (agosto del 2006), Revista investigación 26, Vol-III Recuperado el 17 de Noviembre de 2010



Dibujo de la figura humana

El dibujo de la figura humana son proyecciones sobre la expresión del cuerpo y la personalidad.

Al graficar la figura humana inconscientemente se tiene en cuenta varios factores como los son el estereotipo social, la sensibilidad ante los problemas, el sexo, la vitalidad. La mayoría de las personas que no pueden expresarse libremente, cuando dibujan logran expresar todas esas emociones; lo mismo ocurre con una imagen, logran identificarse con ella por elementos significativos.

En las representaciones existen elementos que dejan ver fácilmente las actitudes, la emoción con la que quieren expresarse el artista, entran en un juego de aceptación, no importa la edad, los gustos y el contexto, lo importante es ser aceptado, esto es una viva representación de la figura humana.

·(sf) recuperado el 10 de noviembre de 2010,

Características Generales De la Ilustración

Según José María González, licenciado en Filología el ideal de la ilustración es la representación de elementos reales, dándoles atributos cómicos y fantásticos. La mayoría de los ilustradores reconocen a un Dios, es por esto que siempre se relacionan la naturaleza y el hombre. Las representaciones normalmente son muy alegres y emotivas, buscan simbolizar la igualdad, la felicidad, la perfección de las formas.

La ilustración es denominada como el pensamiento innovador, se caracteriza por su racionalismo basado en el saber y el pensamiento. El aprendizaje empírico en el caso de interpretar y experimentar la tecnología que el mundo proporciona, también tiene su parte crítica, la cual cumple la función de hacer especulaciones frente a sus conocimientos y a la sociedad.

Otra característica de gran importancia es el deseo de conocimiento. Es ese deseo de saber por completo todo sobre el mundo en el que vive, la utopía al aprovechar la razón y aplicarla para mejorar la sociedad y el reformismo al modernizar la sociedad.

Características de la Ilustración. González J & Serna Sánchez, (sf) recuperado el 10 de noviembre de 2010, en aula de letras.

Ilustración Infantil

En la actualidad, se considera que los niños y niñas son seres con características e identidad propias. Por este motivo la literatura infantil debe ser ilustrada, se considera de vital importancia que predomine la simplicidad, la magia, un lenguaje adecuado, la fantasía y la aventura.

Aspectos técnicos a tener en cuenta:

- *La calidad, ayudando al niño a tener mayor comprensión del texto.*
- *Los materiales: deben ser acordes con la edad y las características de los niños.*
- *La compaginación: la compaginación entre texto e imagen resulta ser de gran importancia ya que permite que la historia sea más enriquecedora y de fácil comprensión.*
- *El efecto: la diagramación debe ser limpia y ordenada, permitiendo que el texto sea comprendido a través de la imagen.*

Revista Educativa. Rodríguez M^a (sf) PAPELES DE EDUCACIÓN- Revista digital de divulgación educativa. - Número

4 - (Recuperado El 28 de diciembre Del 2010)

CARACTERIZACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

Los juegos, como técnica de enseñanza, son utilizados desde hace mucho tiempo. La sociedad primitiva utilizó este tipo de cosas de manera empírica y desarrollo habilidades con las que de generación en generación enseñaron a sus familias para implementar la pesca, la caza, las formas de cultivar.

Los primeros trabajos de investigación se desarrollaron a finales del siglo XX fueron desarrollados en el área de psicología por K. Gross, quien define la teoría del juego en la cual se considera al juego como una instrucción anticipada para el futuro desarrollo de algunas capacidades.

Filósofos, psicólogos y pedagogos, han planteado diferentes definiciones acerca del juego tanto así que han generado una clasificación

Juegos de reglas: Consiste en generar conciencia de la regla la cual se refiere a la forma en que los niños representan el carácter y fuerza inquebrantable de la regla. Todo esto con el fin de adquirir pautas y coordinación a fin de intereses mutuos

Juegos de roles: Este le permite hacer parte de otra realidad con conductas similares a las que vive la persona, interactuando con personajes reales o ficticios en determinadas regiones o periodos históricos.

Juegos de simulación: En los 60 se desarrolla un juego que tiene un tablero en el que se desarrollan acciones de simulación estratégica. En estos podían participar de 5 a 6 jugadores cada uno con un personaje diferente de acuerdo a la historia principal

Juegos didácticos: Es una técnica interactiva que enseña métodos de dirección y conducta correcta, estimulando el nivel de decisión y autodeterminación. En otras palabras, no solo favorece en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además motiva al agrado de las diferentes asignaturas

Cabe anotar que los juegos infantiles precedieron a los juegos didácticos y estos se desarrollaron antes que la pedagogía.

La idea original del juego trata de hacer de la actividad lo más ameno posible desarrollando un medio de capacidades recreativas mediante la participación activa y efectiva de las personas; por lo cual este tipo de experiencias se transforman en experiencias felices.

El juego como actividad didáctica desarrollo la personalidad del sujeto a través de la alegría que es la base del juego y en particular su capacidad creativa

El juego tiene componentes importantes para el ser humano

***Contenido intelectual-cognitivo** fomenta la observación, atención, incentiva la imaginación, la lógica, juega un papel importante en la investigación científica*

Contenido conductual desarrolla la parte crítica y autocrítica, fomenta la iniciativa, la disciplina, constancia, respeto y responsabilidad estimula el área fraternal y la seguridad en sí mismo.

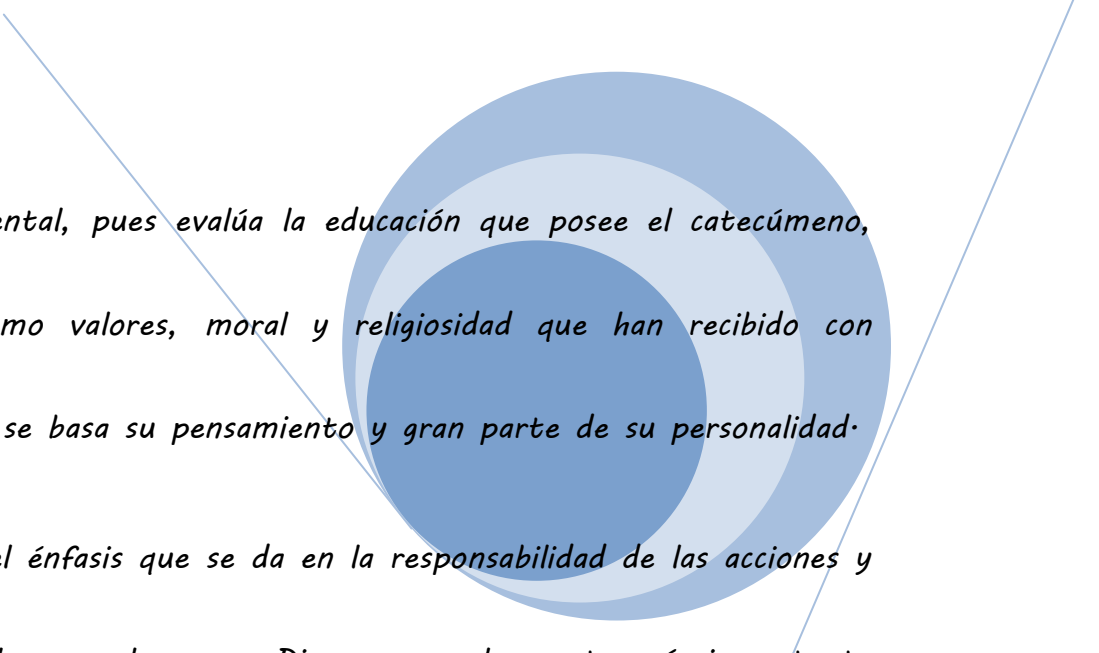
Contenido afectivo-motivacional genera camaradería, interés, gusto por la actividad que realiza solidaridad, permite dar y recibir ayuda.

<http://grupo-breogan-scouts.org/juego.htm> (recuperado el 14 de abril de 2012)

Marco Conceptual

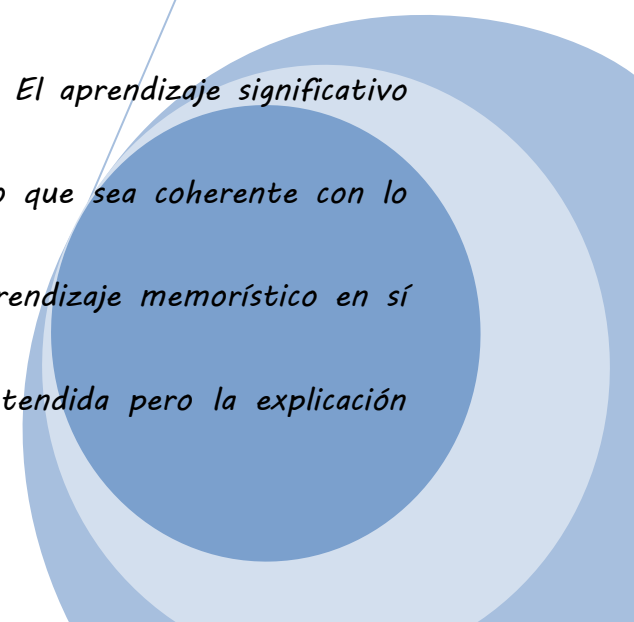
Para el desarrollo de el tema: "ilustración pastoral" se tiene en cuenta las teorías de Vels, A. dibujo y personalidad, y Galetti Sánchez. C. el dibujo en la educación infantil.

Teniendo en cuenta el estudio de estas teorías relacionándolo y aplicando en la investigación se implementa una manera diferente de medir la interpretación de los temas de la catequesis en los niños. Teniendo en cuenta la teoría que presenta Vels el primer acercamiento será hacer que los niños dibujen, ya que las representaciones que ellos realicen se pueden tomar como una interpretación del concepto que ellos manejan, adaptándolo a su realidad y a su personalidad.




Este primer acercamiento es un elemento fundamental, pues evalúa la educación que posee el catecúmeno, en este caso la información trataría temas como valores, moral y religiosidad que han recibido con anterioridad por parte de su familia, en los cuales se basa su pensamiento y gran parte de su personalidad.

La idea de la educación según la iglesia católica es el énfasis que se da en la responsabilidad de las acciones y pensamientos de la persona, el estímulo de los valores y el amor a Dios que es el aspecto más importante para la concepción de la vida del ser humano. En este caso el ideal es que los niños adquieran este conocimiento a temprana edad para fijar bases sólidas y que con el paso del tiempo ellos sean conscientes de esta responsabilidad y sean consecuentes con su manera de pensar y actuar.



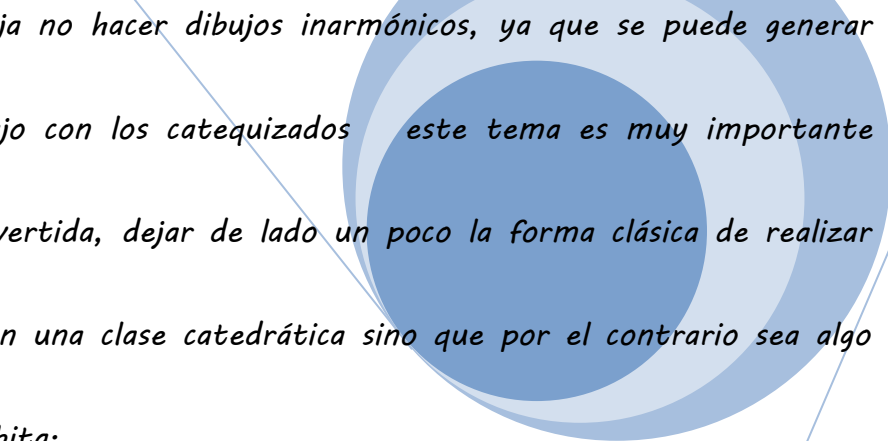
El aprendizaje en las personas se da de dos maneras significativas o memorísticas. El aprendizaje significativo se da en el caso en el que la persona tiene un concepto claro, y al recibir otro que sea coherente con lo que la persona sabe, asocia la información y la adapta a su propio lenguaje. El aprendizaje memorístico en sí cumple la misma función, sólo que en éste la información se adapta para ser entendida pero la explicación



debe ser precisa. En la enseñanza de la catequesis se manejan los dos tipos de aprendizaje. El memorístico ya que en el ámbito religioso uno debe conocer ciertas cosas de memoria como: las oraciones, los misterios del rosario entre otros.

También se utiliza el aprendizaje significativo un ejemplo claro es cuando se toma algún pasaje de la Biblia, primero se lee y analiza el texto, luego se hace una contextualización haciendo referencia al pensar y actuar de las personas en esta época.

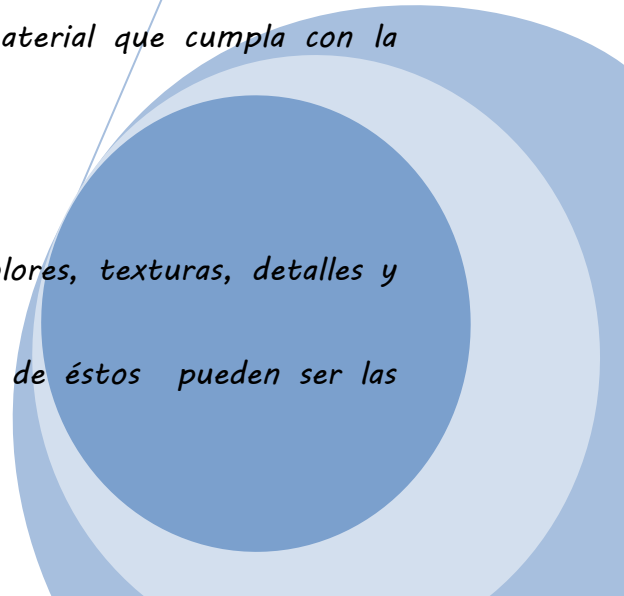

Ahora bien según la teoría que plantea Galetti el ideal del DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA (DFH) es la representación del propio cuerpo, así como surge la idea de que las ilustraciones busquen la manera de que los niños y jóvenes se vean identificados o identifiquen su realidad con la imagen que están viendo y de esa forma lograr que asimilen los pro y los contra de su manera de ver la vida.

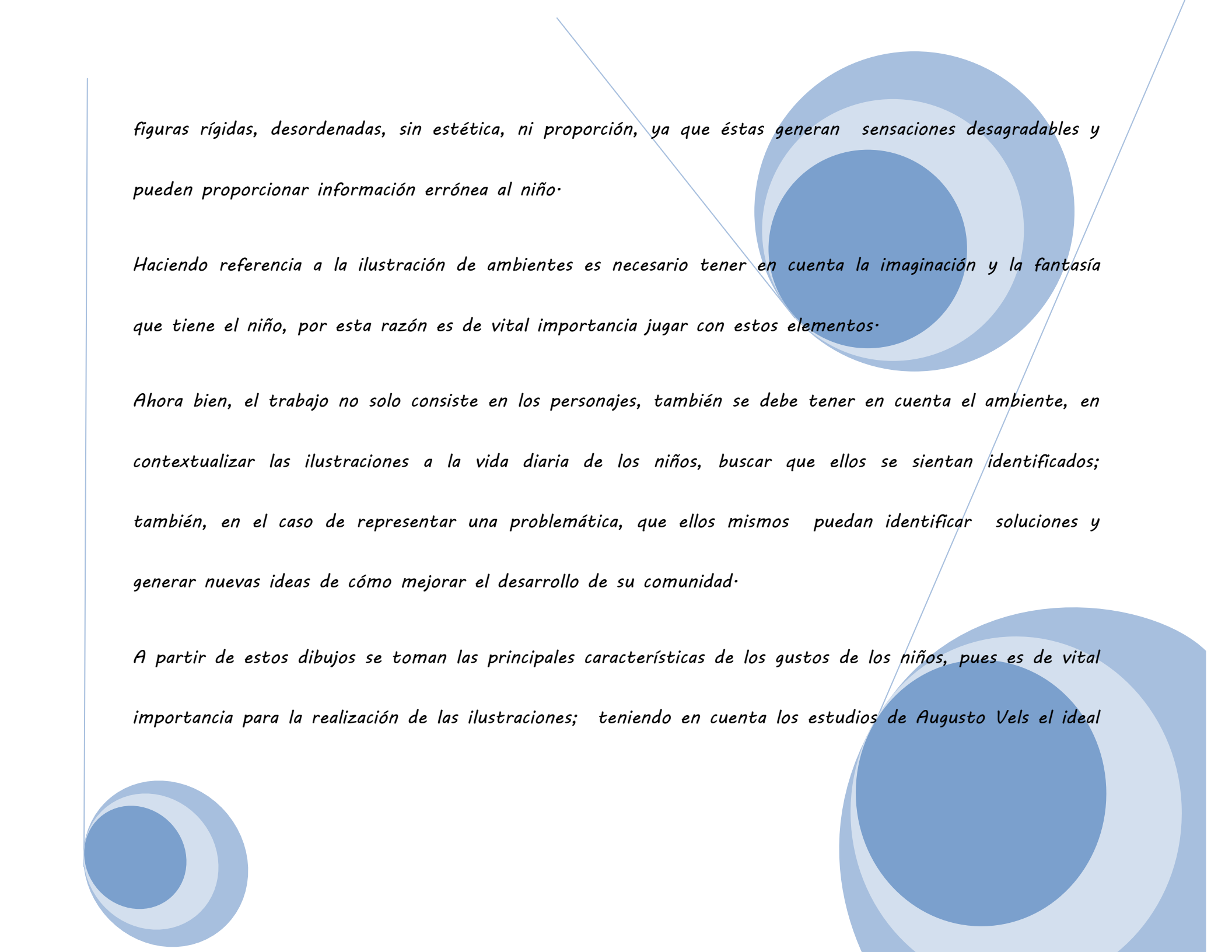


En la teoría del dibujo y la personalidad, se aconseja no hacer dibujos inarmónicos, ya que se puede generar desinterés, fallas y desagrado. En el caso del trabajo con los catequizados este tema es muy importante ya que el propósito es que la clase sea amena y divertida, dejar de lado un poco la forma clásica de realizar el encuentro de la catequesis que no se convierta en una clase catedrática sino que por el contrario sea algo que permita el análisis del entorno en el cual se habita.

Para la realización de las ilustraciones se deben tener en cuenta muchos aspectos; el primero de ellos es el estudio minucioso de los temas catequéticos, ya que a partir de éstos se desarrollara en primera instancia bocetos de los personajes de las ilustraciones, estos serán puestos a consideración ante el grupo pastoral para la posterior realización de una historia completa y así producir un buen material que cumpla con la función de informar, proyectar e interactuar con los niños.

Otro aspecto muy importante es tener cuidado con el manejo de los trazados, colores, texturas, detalles y accesorios, ya que hay aspectos en los que se debe tener mucha precaución, uno de éstos pueden ser las




The page features decorative elements consisting of several overlapping circles in various shades of blue (light, medium, and dark) and thin blue lines that intersect to form a triangular shape in the upper right and a larger shape in the lower right. The text is centered within the white space.

figuras rígidas, desordenadas, sin estética, ni proporción, ya que éstas generan sensaciones desagradables y pueden proporcionar información errónea al niño.

Haciendo referencia a la ilustración de ambientes es necesario tener en cuenta la imaginación y la fantasía que tiene el niño, por esta razón es de vital importancia jugar con estos elementos.

Ahora bien, el trabajo no solo consiste en los personajes, también se debe tener en cuenta el ambiente, en contextualizar las ilustraciones a la vida diaria de los niños, buscar que ellos se sientan identificados; también, en el caso de representar una problemática, que ellos mismos puedan identificar soluciones y generar nuevas ideas de cómo mejorar el desarrollo de su comunidad.

A partir de estos dibujos se toman las principales características de los gustos de los niños, pues es de vital importancia para la realización de las ilustraciones; teniendo en cuenta los estudios de Augusto Vels el ideal



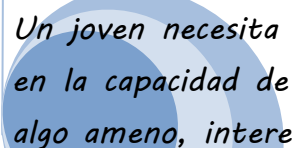
de cada ilustración será combinar esos gustos utilizando la significación de las formas de la figura humana, de este modo las ilustraciones serán más agradables para los jóvenes.

Jugando también se aprende

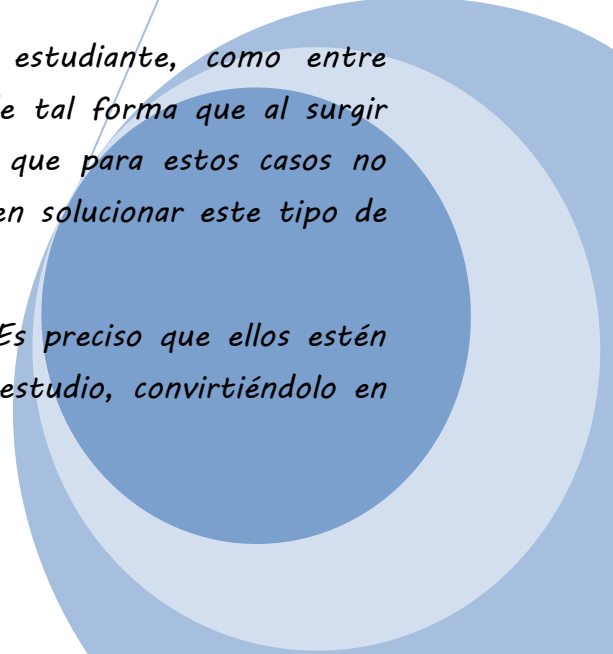
José Martí Pérez analiza el proceso de la pedagogía en la educación, él manifiesta que algunas veces el conocimiento pierde su fundamento y todo se termina convirtiendo en estereotipos y formatos predispuestos es decir si hace 10 años se enseñaba a sumar con manzanas ahora es lo mismo solo que en vez de hablar de manzanas se habla de naranjas.

Es de vital importancia que por esta época se replantee los modelos del plan de estudio, si el ideal es preparar al estudiante para que sea competitivo y altamente calificado, también es necesario despertar sus capacidades cognitivas, intelectuales y técnicas haciendo que desempeñen un papel activo en el proceso de aprendizaje. El maestro o pedagogo debe buscar la forma más adecuada de aplicar los conocimientos de manera activa, clara e innovadora.

Para tal fin es necesario generar un espacio de interacción entre profesor y estudiante, como entre problemática y conocimiento todo esto fomentando la creatividad de las partes, de tal forma que al surgir determinada situación en su vida el estudiante sepa solucionar los problemas, ya que para estos casos no existe ningún tipo de fórmula que solucione el problema, por el contrario ellos deben solucionar este tipo de eventualidades usando su razonamiento.



Un joven necesita aprender a solucionar los problemas siendo críticos y analíticos. Es preciso que ellos estén en la capacidad de transformar su realidad, que identifiquen conceptos a partir del estudio, convirtiéndolo en algo ameno, interesante y motivador.



Es necesario que los jóvenes aprendan a:

Aprender

Hacer

Ser

Para este fin es preciso que la misma clase desarrolle un hábito cognoscitivo que le dé afección al saber, convirtiendo al conocimiento en el protagonista de la vida estudiantil, el estudiante debe apropiarse de lo histórico-cultural, del saber puesto que la institución educativa está formada con el fin de garantizar una sociedad proactiva.

La intención de implementar en la enseñanza métodos que respondan a los nuevos objetivos que se quieren plantear, lo que hace notorio la importancia del incremento de la enseñanza.

La idea de aplicar juegos en las clases no es una idea nueva, se han publicado artículos de su diferente utilización en otros países. El juego, como representación de actividad humana, tiene un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado de manera adecuada.

Es claro como el juego permite estimular la creatividad en este espacio se incorpora el elemento técnico-constructivo en la elaboración de los juegos, en la asimilación de los conocimientos y la satisfacción de los resultados que enriquece la capacidad técnico productora del individuo. Dentro de estas actividades pueden formar el diseño de juguetes, perfeccionamiento o apropiación de juegos y pruebas de funcionamiento. En el caso de la catequesis se apropiarían de algunos juegos y se pondrían en función de temas específicos.

Como referencia tanto en la parte del trabajo e investigación didáctica como en el área gráfica he tomado el trabajo de la familia Olguín Mesina fundadores de Valiván

Valiván es una empresa familiar dedicada a producir audiovisuales para niños de contenido cristiano. La Casita sobre la Roca -The Friar- es una serie de televisión producida por Valiván para EWTN. En cada capítulo muestran a los protagonistas como fray Juan y a los amables títeres Renata, Leopoldo y Tim, buscan encontrar enseñanzas que podrían ayudarles a solucionar sus conflictos cotidianos con las Parábolas de Jesús.

Historia

valivan es una empresa familiar compuesta por los padres Valeria e Ivan este ultimo diseñador gráfico de ahí el nombre VALIVAN, y sus cuatro hijos Jaime, María, José y María Valeria.

EL fin de esta empresa es evangelizar, tambien poder comercializar los productos que realizan los cuales tienen por objeto poner al alcance de los padres de familia, profesores, sacerdotes y catequistas la mayor cantidad posible de material a el menos costo. La propuesta comunicativa de valivan consiste basicamente en adaptar los contenidos biblicos en ocasiones de dificil comprension incluso para los adultos.

Las personas integrantes de valivan viven y trabajan en Asturias España, lugar privilegiado por sus verdes paisajes y su rico patrimonio cultural forjado durante siglos en el constante paso de peregrinos, venidos de toda Europa hacia Santiago. Uno de los objetivos que tienen es extraer estos recursos expresivos a partir de dicho patrimonio con los sofisticados metodos de la tecnologia, buscando que la iglesia ame su tradicion artistica y no se acompleje de su pasado, pues como catolicos nos hemos arrinconado en un mundo moderno

sin raíces, como si el espíritu solo hubiera soplado a partir del último concilio por tora parte, la naturaleza es fuente de inspiración constante, por que nos habla de Dios.

Lograr realizar este tipo de elementos de una manera atractiva, alegre, y cercana a las viviendas normales del niño de hay sin perder la riqueza de los textos originales. Valivan cuenta con una gran experiencia en producciones internacionales de animación, haciendo una prolongada participación en el popular programa Barrio Sésamo, uno de sus trabajos mas destacados

*Actualmente trabajan en la realización de una serie para la cadena global norteamericana EWTN, uno de los capítulos de esta serie ha sido premiado por **THE CATHOLIC ACADEMY FOR COMMUNICATION ARTS PROFESSIONALS**.*

Anhelan evangelizar, esto es, poder influir en la cultura, con valores y criterios cristianos diferentes de los que se anuncian en el mundo. Valivan quiere que la gente, a partir de la infancia, aprenda a amar a el Dios verdadero y no a ídolos que conducen a la destrucción como cultura y como civilización. Dicho de otro modo queremos que los niños aprendan que Dios es padre, que quiere nuestro bien y quiere que seamos felices, que confiemos en su amor

Y que sigamos sus leyes, no para no para frustrarnos ni para reprimirnos, sino para que lleguemos a nuestra plenitud. asimismo queremos enseñar que la forma de conseguir una sociedad más justa y libre es el amor, el amor en todas sus dimensiones: paterno, filial, fraterno, responsable etc. esto lo hacen con el

arte que sea, como expresión de ternura y comprensión con el fin de producir y de estructurar la empresa, que sea una propuesta de participación y de funcionamiento por estímulos esplendidos y económicos.

Schoenstatt es una congregación evangelizadora alemana que difunde elementos audiovisuales con un acento mariano, muy difundido en Latinoamérica.

No es preciso saber cuando inició la idea de Valiván para esto es necesario saber algo de la infancia de Iván y Valeria, sin conocerse aun, cada uno en sus respectivos hogares jugaban con títeres. Valeria y su hermana Alina, pasaban horas con estos muñecos, inventaban cuentos e historias inimaginables su primer teatrillo lo hizo su padre. La infancia de Valeria transcurrió entre excelentes lecturas que le proporcionaban sus padres, en una época en la que la televisión no era soberana como lo es ahora. Iván por su parte, tenía un gran sótano que arreglaba como un lugar de espectáculos para recibir a sus vecinos.

Pasaron los años y sus vidas se encontraron en la universidad, a poco a poco la vocación buscó lugares en los cuales presentar sus obras. Ellos pensaban que no era un trabajo con el que pudieran mantener a sus hijos. Mientras el mundo muestra la puerta ancha: dinero, prestigio, comodidad; pero el Señor indica la otra puerta: estrecha pero deliciosamente realizadora. Así fue vencido el Señor y se lanzaron ya casados, hicieron una consagración a la Virgen. Su plegaria fue **"MADRE TE CONSAGRAMOS NUESTRAS VIDAS Y PROFESION, NO DEJES QUE TRABAJEMOS EN ALGO DIFERENTE A LA EVANGELIZACIÓN"**

Y así fue ellos renunciaron a su trabajo y luego de un tiempo en EWTN encontraron lo que buscaban, manifiestan que lo que expresan es lo que viven, algo muy curioso fue que sus hijos desde sus diferentes

profesiones (músicos, actores, ilustradores, guionistas, animadores) se fueron uniendo a la empresa de sus padres.

La idea del proyecto se trataba de formular un proyecto aplicando la idea de plaza sésamo programa para el que trabajan en España. El programa tiene varios segmentos, una es la parábola en títeres, a partir de una biblia ilustrada, la cajita de música con un video clip y la vida de un santo a partir de un vitral y un elemento sorpresa el resto de los elementos gráficos, (cabezote animado, ilustración de la Biblia, etc.), buscan reivindicar la idea de una Edad Media luminosa y colorida, y no oscurantista, como lo quiere hacer creer el racionalismo de la Ilustración Francesa, sino llena de aspectos positivos, propios de una época mariana y teocéntrica.

Tomado de <http://www.valivan.com/> y entrevistas virtuales a Iván Olguín fundador de Valiván



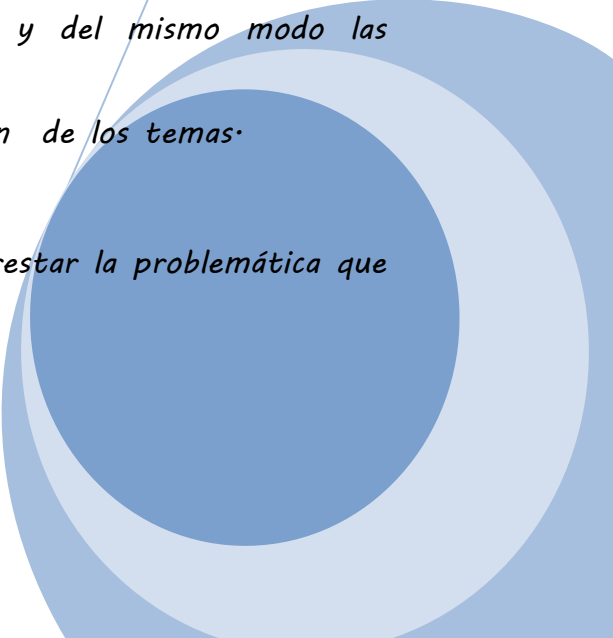
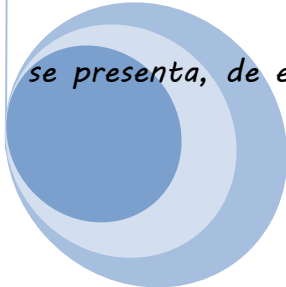
Metodología

Enfoque empírico analítico: describir la causa del problema que en este caso es la falta de elementos de ayuda para el desarrollo de la catequesis; a partir de esto, el ideal es buscar elementos que puedan contrarrestar el problema.

Paradigma Mixto: Cuantitativo, ya que se puede obtener un porcentaje de los niños a los que se les dificulta el aprendizaje o memorización de conceptos, y así mismo medir cuántos de ellos se ven beneficiados con las ilustraciones.

Cualitativo: las características generales para el desarrollo de las ilustraciones, y del mismo modo las sensaciones que generan los dibujos y cuál es el cambio que genera en la comprensión de los temas.

Tipo de Investigación: Experimental: utilizar los elementos propuestos para contrarrestar la problemática que se presenta, de este modo establecer relaciones entre causa y efecto.





Instrumentos

Recolección de datos: Recopilar la información por medio de la síntesis de la observación y síntesis bibliográfica, en el caso de los estudios temáticos, a través de la observación participante, para el estudio de características importantes y que se deben tener en cuenta para las ilustraciones. Utilizando encuestas, entrevistas y observación directa, se conseguirán los datos sobre gustos y preferencias del grupo objetivo.

Formato de Encuesta

Hola amiguito, te invito a que marques con una X (equis) la respuesta que más te guste:

1. ¿Te gusta la catequesis de Primera Comunión?

SI___ NO___

¿De los siguientes temas cuáles crees que son los más fáciles o difíciles para ti?

| <i>TEMA</i> | <i>FACILES</i> | <i>DIFICILES</i> |
|------------------------------|----------------|------------------|
| <i>Sacramentos</i> | | |
| <i>Los diez Mandamientos</i> | | |
| <i>Las Oraciones</i> | | |
| <i>Quien es Dios</i> | | |
| <i>La Creación</i> | | |

| | | |
|------------------------|--|--|
| <i>La Semana Santa</i> | | |
| <i>La Biblia</i> | | |
| <i>Otros</i> | | |

Si tu respuesta fue otros escribe cuales son

2. *¿Te gustaría que los temas de la catequesis se hicieran sin dictar tanto en el cuaderno?*

SI___ NO___

Porque_____

3. ¿Te gustaría que los temas de la catequesis fueran explicados por medio de juegos?

SI__ NO__

Porqué_____

4. ¿De los siguientes juegos, cuáles te gustaría incluir en la catequesis?

Concéntrese _____

Parqués _____

Rueda de la fortuna _____

Rompecabezas _____

Otros _____ cuáles_____

Formato Entrevista

Entrevista a Sacerdote

Buenos Días

- 1. ¿cuál es la metodología que utiliza normalmente en la enseñanza con los niños?*
- 2. ¿Qué importancia cree que tiene la ilustración en el aprendizaje de los niños?*
- 3. ¿Cómo se ve beneficiada la enseñanza en los niños al aplicar elementos interactivos y recreativos como rompecabezas y concéntrese?*
- 4. ¿cree que al aplicar este tipo de juegos en las catequesis se puede generar algún desorden o mal entendidos en los niños?*
- 5. Desde su sacerdocio ¿cómo cree que se puede aplicar la comunicación gráfica en la evangelización?*

Entrevista Catequista

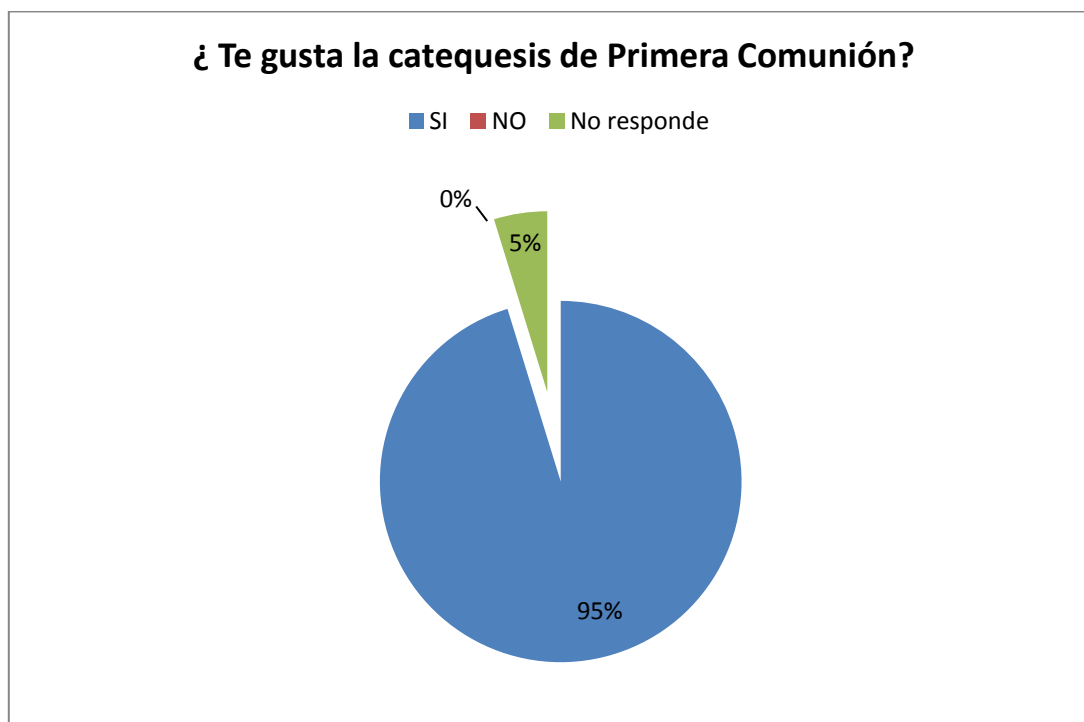
Buenos Días

- 1. ¿cuál es la metodología que utiliza normalmente en la enseñanza con los niños?*
- 2. ¿Qué importancia cree que tiene la ilustración en el aprendizaje de los niños?*
- 3. ¿Cómo se ve beneficiada la enseñanza en los niños al aplicar elementos interactivos y recreativos como rompecabezas y concéntrese?*
- 4. ¿cree que al aplicar este tipo de juegos en las catequesis se puede generar algún desorden o mal entendidos en los niños?*
- 5. Desde su ejercicio de catequista ¿cómo cree que se puede aplicar la comunicación gráfica en la evangelización?*

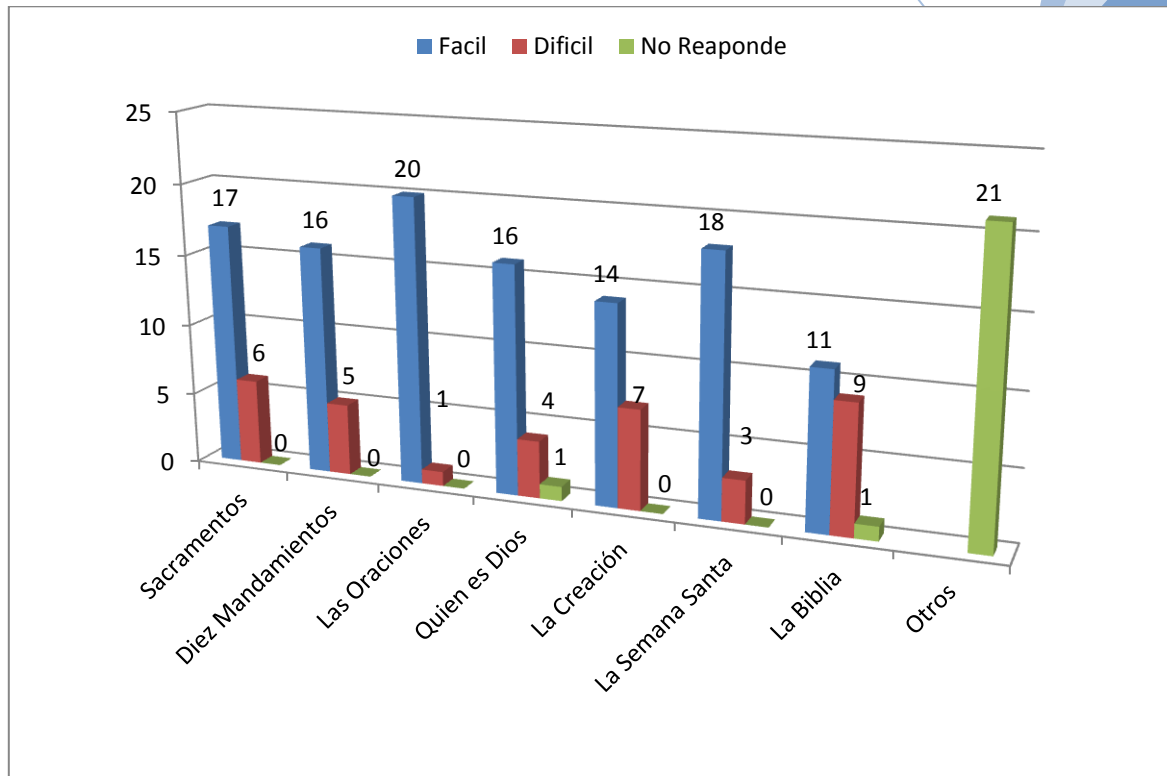
Aplicación de Instrumentos

Tabulación

1. ¿Te gusta la catequesis de primera comunión?



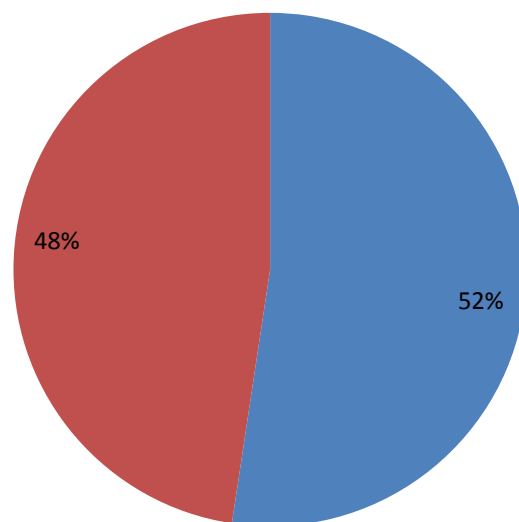
2. ¿De los siguientes temas cuáles crees que son los más fáciles o difíciles para ti?



3. ¿te gustaría que los temas de la catequesis se hicieran sin dictar cuanto en el cuaderno?

¿Te gustaría que los temas de la catequesis se hicieran sin dictar tanto en el cuaderno?

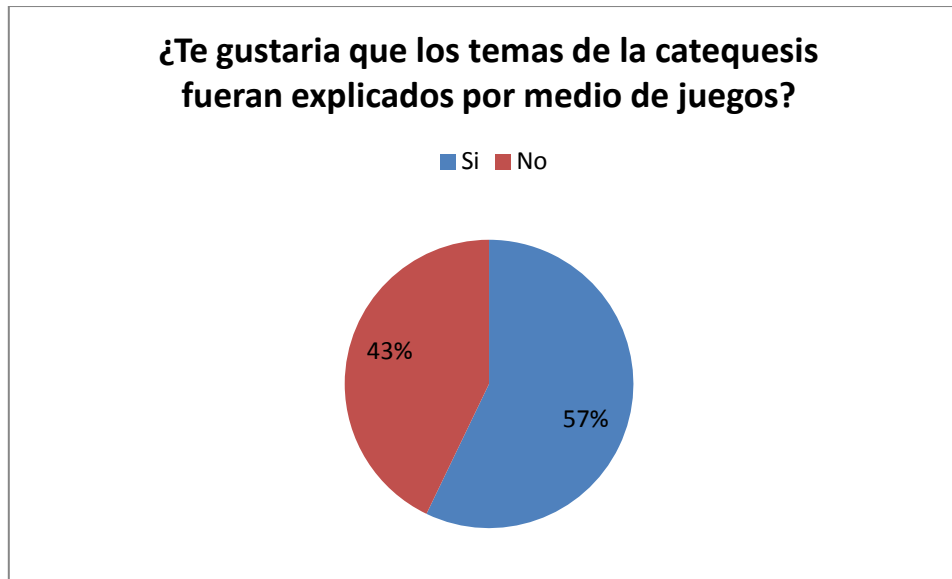
■ Si ■ No



Argumentos:

| <i>Positivos</i> | <i>Negativos</i> |
|---|--|
| <i>Nos explican mejor</i> | <i>La información es importante</i> |
| <i>Es mejor el diálogo</i> | <i>Se mejora la letra</i> |
| <i>Es feo copiar tanto</i> | <i>Me gusta escribir</i> |
| <i>Es incomodo escribir</i> | <i>Con el dictado se aprende mas</i> |
| <i>Me gusta como es la clase sin dictar</i> | <i>Así está bien</i> |
| <i>Es más didáctica</i> | <i>Es bueno tener un cuaderno ordenado</i> |

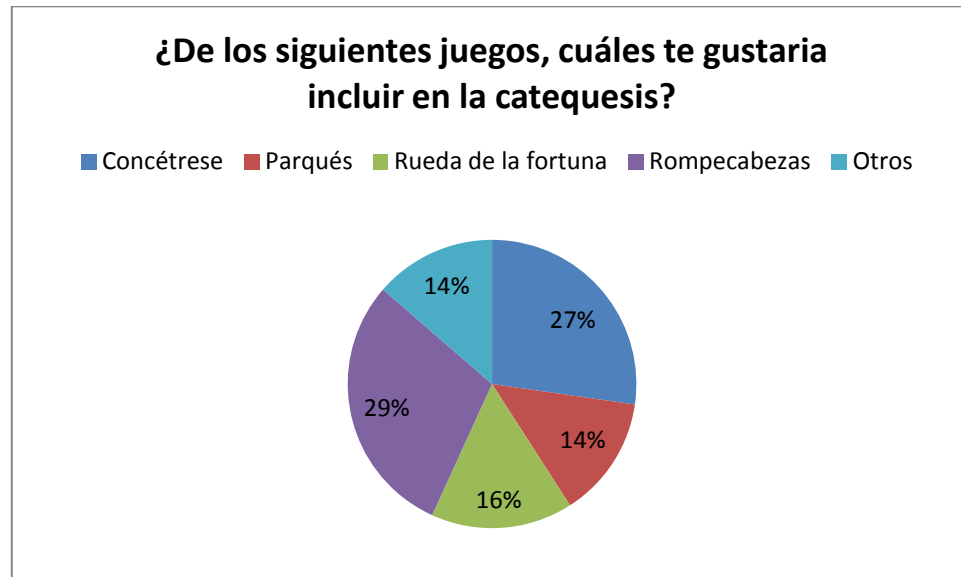
4. ¿te gustaría que los temas de la catequesis fueran explicados por medios de juegos?



Argumentos:

| <i>Positivos</i> | <i>Negativos</i> |
|------------------------|-------------------------------|
| <i>Aprendo más</i> | <i>No aprenderíamos mucho</i> |
| <i>Seria chévere</i> | <i>Ya somos grandes</i> |
| <i>Sería divertido</i> | <i>Nos desconcentramos</i> |

¿De los siguientes juegos cuales le gustaría incluir en la catequesis?



Otros

- *Cogidas*
- *Congelados*

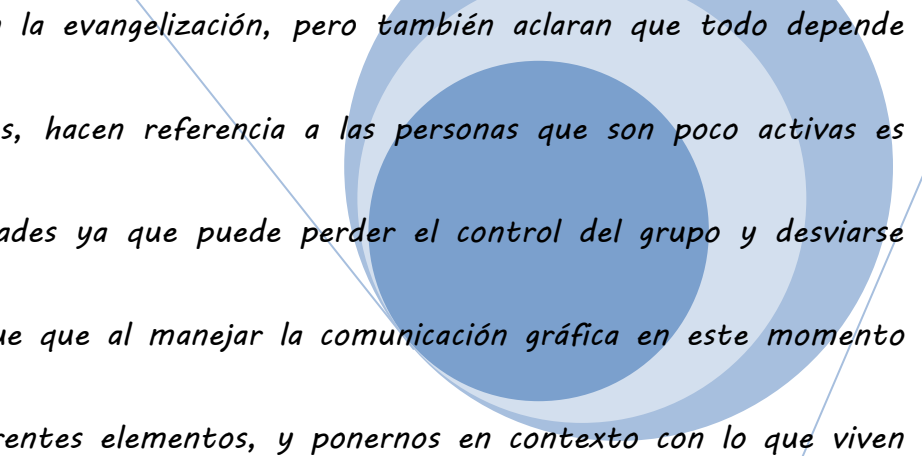
Análisis de Resultados

Según las encuestas realizadas a los niños que hacen parte de la catequesis de la Parroquia de San Lorenzo Mártir de Bojacá arrojó los siguientes resultados:

Los niños manifiestan estar a gusto con la catequesis, aunque presentan gran inconformidad con el tener que copiar tanto en el cuaderno, y con que algunos de los compañeros no realicen las tareas o no presten atención a la explicación. Es por esto que el implementar el material didáctico permite hacer una retroalimentación y/o a la explicación impartida con anterioridad; permitiendo así un mejor entorno evaluativo y generando un nuevo aprendizaje catequético

Según las entrevistas realizadas la comunicación gráfica es un buen método de enseñanza en la catequesis.


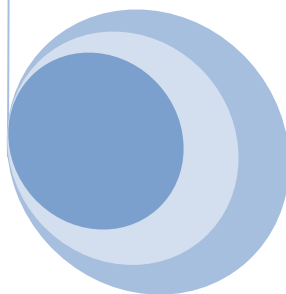
Algunos Frailes Agustinos (Fr. Andrés Romero, Fr Cesar Cadena, Fr José Luis Santana) manifestaron un




interés especial por la comunicación gráfica en la evangelización, pero también aclaran que todo depende de cómo se maneje dichos juegos o actividades, hacen referencia a las personas que son poco activas es recomendable no realizar este tipo de actividades ya que puede perder el control del grupo y desviarse del objetivo. Otro aspecto muy importante fue que al manejar la comunicación gráfica en este momento se debe dejar atrás la mitificación de los diferentes elementos, y ponernos en contexto con lo que viven las personas en estos momentos para poder manejar los temas catequéticos de manera correcta.

Análisis de diario de campo y resultados

Esta investigación se viene desarrollando desde marzo de 2011. El primer acercamiento que se realizó con el grupo objetivo fue un sistema de trabajos y talleres en los cuales ellos dibujaban lo que entendían sobre los diferentes temas de la catequesis.






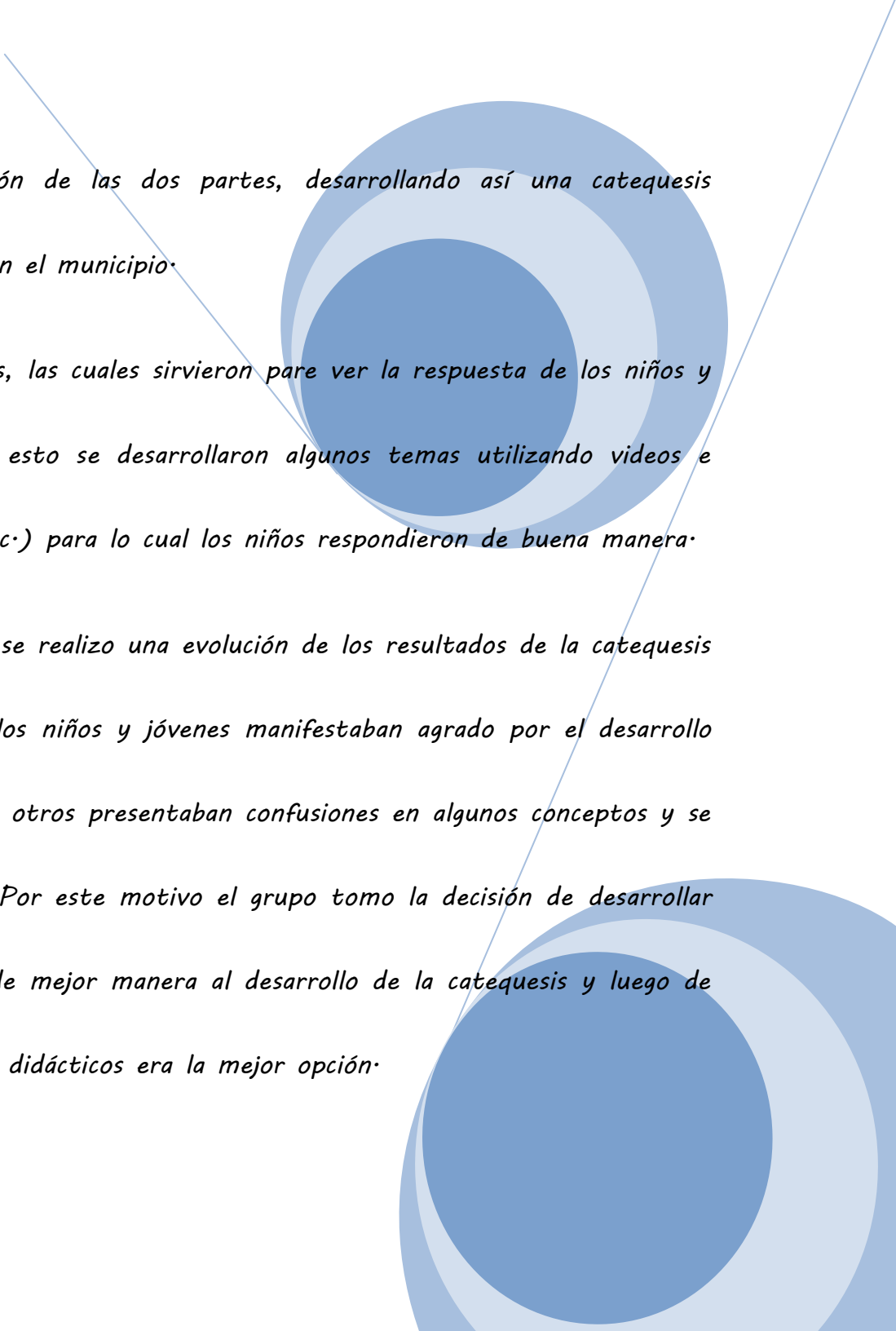
Durante este ejercicio se pudo observar un gran desarrollo en su capacidad cognitiva y creativa pues en la mayoría de representaciones manifestaron asociarlo con alguien cercano los padres, la familia, algún vecino o con algún programa de televisión.

Luego de esto se realizo la encuesta anteriormente planteada la cual arrojó resultados favorables; aunque no todos los niños pero si la gran mayoría manifestaron que sería mejor hacer la catequesis agregándole algún juego.

Estos resultados fueron analizados por el grupo de pastoral catequética de la parroquia San Lorenzo Mártir de Bojacá con quienes se llego a la siguiente conclusión:

Teniendo en cuenta los parámetros que manda la diócesis de Facataiva (a la cual pertenece la parroquia) y al carisma Agustiniiano que maneja por de la Orden de San Agustín quien maneja esta misma, la

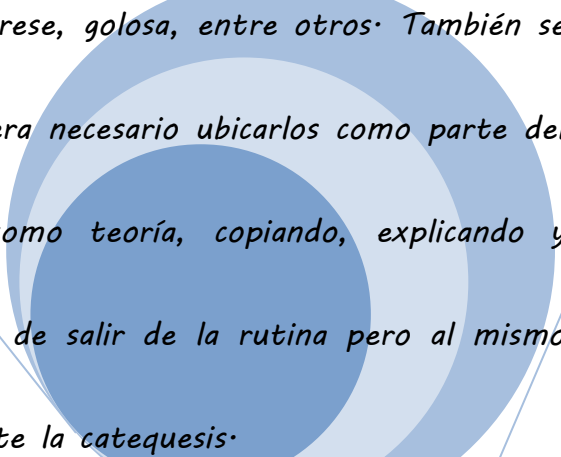




catequesis debe llevar en esencia la combinación de las dos partes, desarrollando así una catequesis vivencial y relacionada a la realidad que se vive en el municipio.

Para tal fin se comenzó a trabajar con dinámicas, las cuales sirvieron para ver la respuesta de los niños y jóvenes ante este tipo de ejercicios. Luego de esto se desarrollaron algunos temas utilizando videos e imágenes impresas (revistas, periódicos, libros etc.) para lo cual los niños respondieron de buena manera.

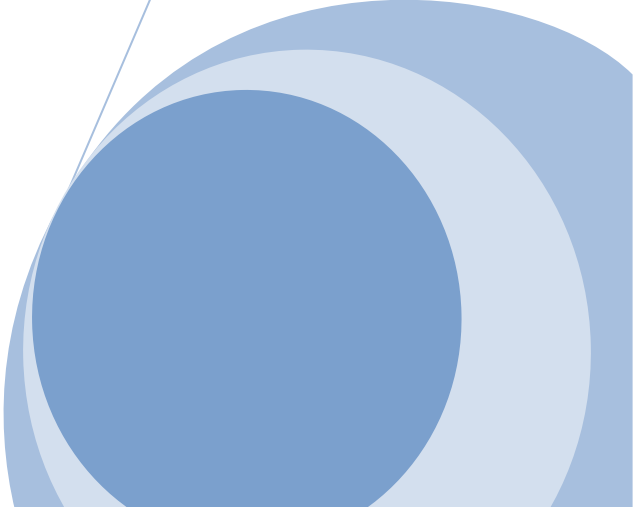

Aproximadamente para mediados del mismo año se realizó una evolución de los resultados de la catequesis hasta el momento y se manifestó que aunque los niños y jóvenes manifestaban agrado por el desarrollo de la catequesis utilizando estos medios, algunos otros presentaban confusiones en algunos conceptos y se les hacía difícil la asimilación de algunos temas. Por este motivo el grupo tomó la decisión de desarrollar algún tipo de elemento que se pueda integrar de mejor manera al desarrollo de la catequesis y luego de hacer varias propuestas se decidió que los juegos didácticos era la mejor opción.

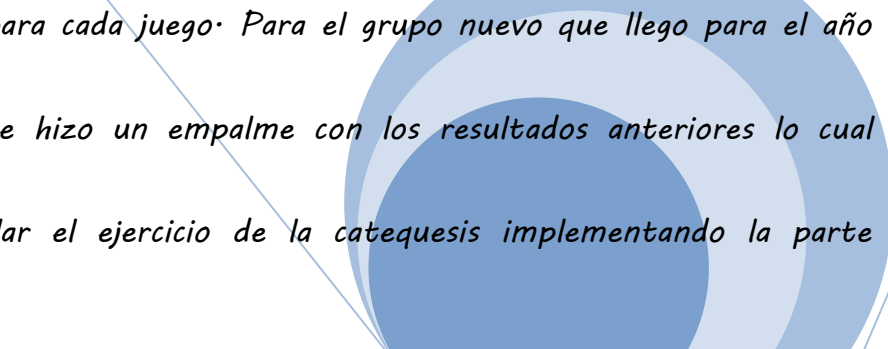


Dentro de los juegos didácticos se plantearon rompecabezas, concéntrese, golosa, entre otros. También se dijo que para tener un mejor aprovechamiento de estos elementos era necesario ubicarlos como parte del encuentro catequético, es decir se desarrollaba la catequesis como teoría, copiando, explicando y analizando conceptos y luego el juego se realizaba como una forma de salir de la rutina pero al mismo tiempo permitía evaluar lo que el catecúmeno había aprendido durante la catequesis.

Se tuvo en cuenta que los elementos que se pretendían implementar no podrían ser cualquier cosa y debía desarrollarse un tipo de imágenes acordes al fin que se quería.

Se examinó cuáles serían las imágenes más apropiadas para estos y elementos y se llegó a la conclusión de que algunas imágenes debían ser acordes a la realidad y otras tanas podrían ser un poco más animadas todo dependiendo del tema.





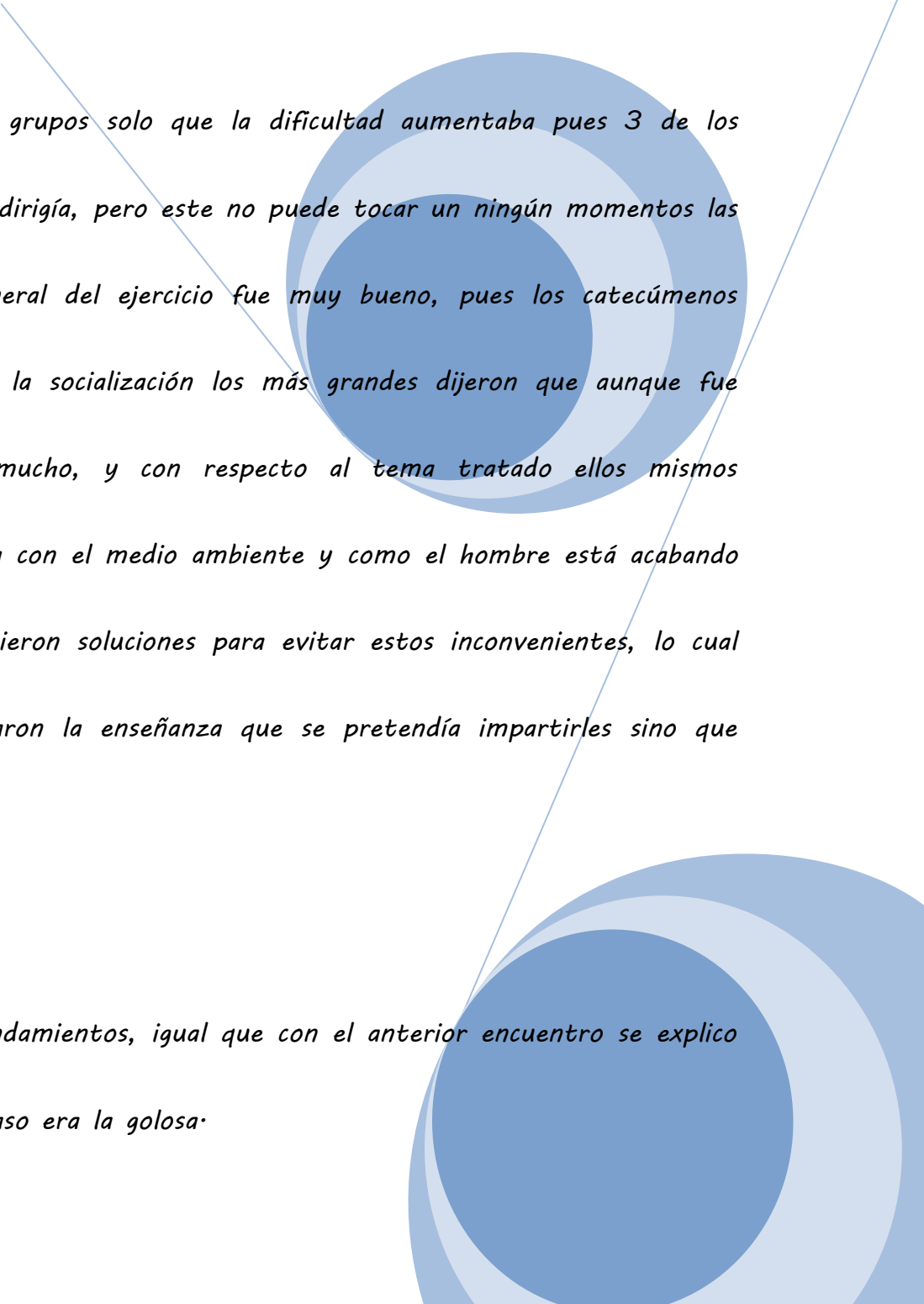


Así fue como se fueron diseñando las imágenes para cada juego. Para el grupo nuevo que llegó para el año 2012 de implemento de nuevo la encuesta y se hizo un empalme con los resultados anteriores lo cual manifestó que sería bueno empezar a desarrollar el ejercicio de la catequesis implementando la parte didáctica.


El primer tema que se desarrollo de esta forma fue la creación, se hizo la explicación respectiva del tema y antes de terminar la catequesis se desarrollo el juego de los rompecabezas; para los más pequeños se planteo así: se dividieron en grupos de 4 integrantes cada uno y se les daba el rompecabezas desarmado y el grupo que primero lo armara era el ganador.

Esto genero una competencia sana en la cual los niños aprendieron a trabajar el grupo y a finalizar su trabajo aunque este no tuviera un premio específico.

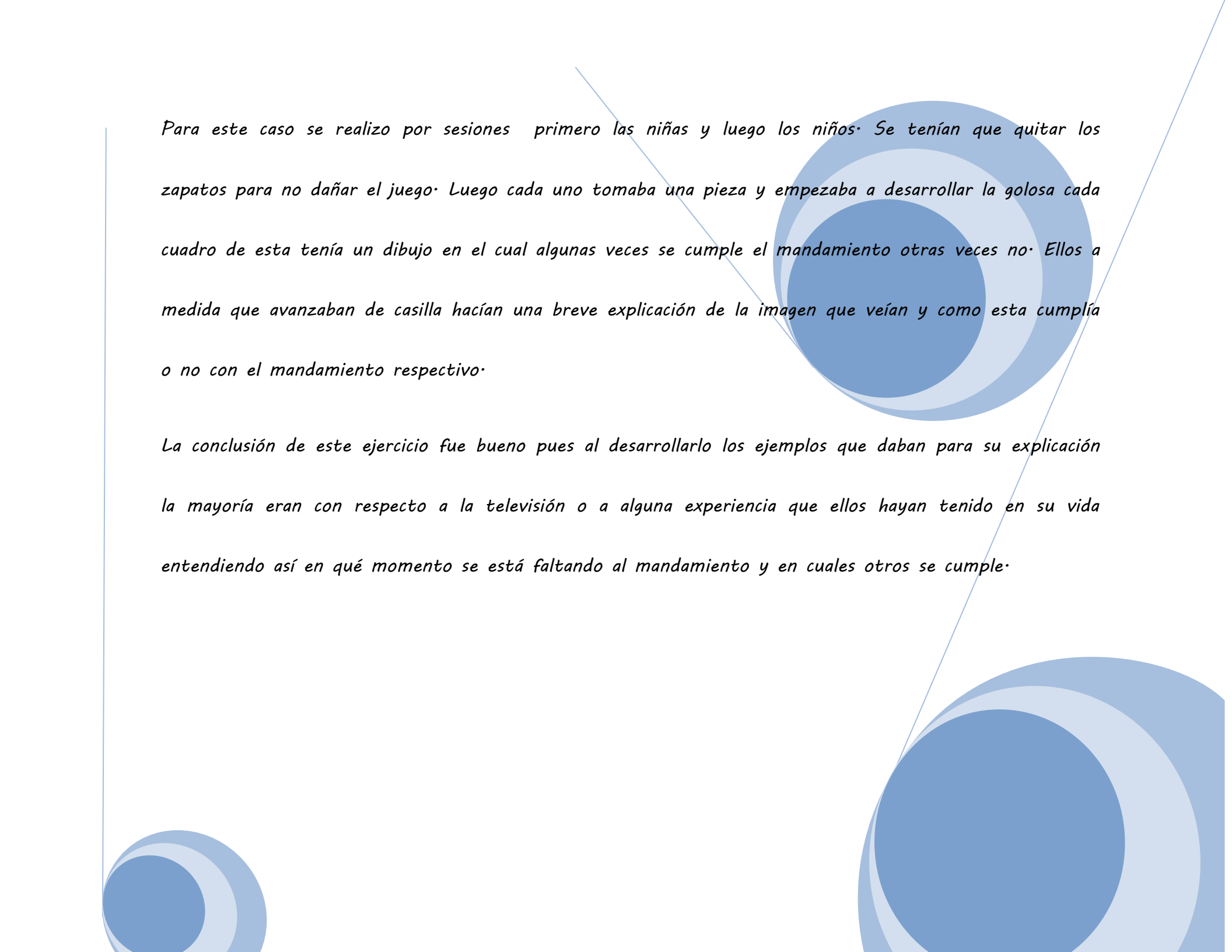




Para los más grandes también se planteo por grupos solo que la dificultad aumentaba pues 3 de los integrantes tenían los ojos vendados y uno los dirigía, pero este no puede tocar un ningún momentos las fichas del rompecabezas. El desarrollo en general del ejercicio fue muy bueno, pues los catecúmenos manifestaron agrado por la actividad, al hacer la socialización los más grandes dijeron que aunque fue difícil por los ojos vendados, se divirtieron mucho, y con respecto al tema tratado ellos mismos descubrieron los problemas que se generan ahora con el medio ambiente y como el hombre está acabando con esa creación de Dios, pero también propusieron soluciones para evitar estos inconvenientes, lo cual fue de gran beneficio pues ellos no solo captaron la enseñanza que se pretendía impartirles sino que también lo contextualizaron a su vida cotidiana.



El segundo ejercicio fue con el tema de los mandamientos, igual que con el anterior encuentro se explico el tema y luego se desarrollo el juego en este caso era la golosa.



Para este caso se realizo por sesiones primero las niñas y luego los niños. Se tenían que quitar los zapatos para no dañar el juego. Luego cada uno tomaba una pieza y empezaba a desarrollar la golosa cada cuadro de esta tenía un dibujo en el cual algunas veces se cumple el mandamiento otras veces no. Ellos a medida que avanzaban de casilla hacían una breve explicación de la imagen que veían y como esta cumplía o no con el mandamiento respectivo.

La conclusión de este ejercicio fue bueno pues al desarrollarlo los ejemplos que daban para su explicación la mayoría eran con respecto a la televisión o a alguna experiencia que ellos hayan tenido en su vida entendiendo así en qué momento se está faltando al mandamiento y en cuales otros se cumple.

Referencias

- *Diccionario de la lengua española*

Http: //buscon.rae.es/drael/SrvltConsulta? TIPO_Bus=3+LEMA=catecúmeno,

- *http://www.angelfire.com. PAPELES DE EDUCACIÓN- Revista digital de divulgación educativa. Año 2- Número 4 Aprendizaje significativo. Moreno*
- *Revista investigación y educación. Numero 26, agosto del2006. Vol-III Palomares A & Ortega C & Moreno M (agosto del 2006)*
- *http://www.grafologiauniversitaria.com. Grafología Mira E, & Wolff W (sf)*
- *Concilio Vaticano II Papa Juan XXIII 1962-1965*
- *Módulos ESPAC Castillo C. E (prbo) Arquidiócesis de Bogotá*
- *http://grupo.breogan-scouts.org/juego.htm Jugando también se aprende José Martí Pérez (sf)*