

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
BIBLIOTECA GUSTAVO LEAL

FECHA DE ENTREGA: 15 de octubre de 2015

**AUTORIZACIÓN PARA LA DIFUSIÓN ELECTRÓNICA DE LOS TRABAJOS  
DE GRADO Y/O TRABAJOS DE ASCENSO  
DE LA ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL UCV**

Yo, Loiris Andreína Castillo Zárraga, C.I. 22.333.792 , autora del trabajo ***www.pirulines.com*** REVISTA DIGITAL WEBZINE PARA LA FORMACIÓN INTEGRAL DE NIÑOS Y NIÑAS EN EDADES COMPRENDIDAS ENTRE 7 Y 12 AÑOS, presentado para optar a la Licenciatura en Comunicación Social.

A través de este medio autorizo a la Escuela de Comunicación Social de la UCV, para que difunda y publique la versión electrónica de este trabajo de grado, a través de los servicios de información que ofrece la Biblioteca Gustavo Leal de la Institución, sólo con fines de docencia o investigación, de acuerdo a lo previsto en la Ley sobre Derecho de Autor, Artículo 18, 23 y 42 (Gaceta Oficial N° 4.638 Extraordinaria, 01-10-1993)

<input type="checkbox"/>	Sí autorizo
<input checked="" type="checkbox"/>	Autorizo después de 1 año
<input type="checkbox"/>	No autorizo

*Firma autor*

*Loiris Castillo*

C.I. N° 22.333.792

e-mail: [loiriscastillo@gmail.com](mailto:loiriscastillo@gmail.com)

*En Caracas a los 15 días del mes de octubre de 2015*

Nota: En caso de no autorizar: la Escuela de Comunicación Social publicará en sus portales la referencia bibliográfica, tabla de contenido (índice) y un resumen descriptivo elaborado por la Biblioteca Gustavo Leal, sus palabras claves y se indicará que el autor decidió no autorizar el acceso al documento a texto completo.

La cesión de derechos de difusión electrónica, no es cesión de los derechos de autor, porque este es intrasferible.

Título del Producto o Propuesta: [www.pirulines.com](http://www.pirulines.com)



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

***www.pirulines.com***

REVISTA DIGITAL WEBZINE PARA LA FORMACIÓN INTEGRAL DE  
NIÑOS Y NIÑAS EN EDADES COMPRENDIDAS ENTRE 7 Y 12 AÑOS

Trabajo de Grado presentado para la obtención del la Licenciatura  
en Comunicación Social

Autor:  
Castillo, Loiris  
C.I.: 22 333 792  
Tutor:  
Terenzani, Alejandro

Caracas, julio de 2015



## CONSTANCIA DE CALIFICACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Quien suscribe, profesor **Miguel Ángel Latouche R.**, Director de la Escuela de Comunicación Social de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad Central de Venezuela, hace constar que la ciudadana **LOIRIS A. CASTILLO Z.**, portadora de la C.I. N° **22.333.792**, presentó y aprobó su Trabajo de Licenciatura con la calificación **APROBADO SOBRESALIENTE MENCIÓN DIFUSIÓN**, tal como consta en el Acta firmada por el Jurado integrado por los profesores: **Alejandro Terenzani (Tutor), Adriana Carmona y Rosa Hylayaly Valera.**

Constancia que se expide en Caracas, a los 30 días del mes julio de 2015,

Prof. Miguel Ángel Latouche R.  
Director.



MALR/cmg.-

## **DEDICATORIA**

A Dios y a la Divina Pastora de las Almas.

A todos los niños y niñas del mundo.

A quienes mantienen vivo su niño interior.

¡Esto es para ustedes!

**Loiris Castillo**

## AGRADECIMIENTOS

Gracias:

Dios y Divina Pastora, por guiar cada movimiento.

Mamá, por formarme de manera integral.

Papá, por avivar la niña que mora en mí.

Abuelas y abuelos, por colmarme de bendiciones.

Familia, por ser mi fortaleza.

Hermanos sanpedristas, por el amor y la confianza.

Marlene Arangú y Cristabel Zárraga, por el apoyo incondicional.

Familia "San Pedro", por ser la fe hecha colegio y hogar.

Amigos y amigas, por sus invaluable colaboraciones.

UCV, por ser el mejor lugar para aprender a ser humano.

Alejandro Terenzani, por enseñarme el lenguaje más grandioso, ¡el visual!

Niños y niñas, por inspirar el diseño de esta revista digital.

Bárbara Mía y Mathias, por ser mi motor de vida, *I love you all*.

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

***www.pirulines.com***

REVISTA DIGITAL WEBZINE PARA LA FORMACIÓN INTEGRAL DE  
NIÑOS Y NIÑAS EN EDADES COMPRENDIDAS ENTRE 7 Y 12 AÑOS

Autor: Castillo, Loiris

Tutor: Terenzani, Alejandro

Fecha: julio de 2015

### **RESUMEN**

El objetivo principal del presente trabajo de grado se basa en diseñar una revista digital webzine para la formación integral de niños y niñas en edades comprendidas entre 7 y 12 años. El diseño de la investigación es de campo y se ubica en el nivel descriptivo. En cuanto a las técnicas de recolección de datos empleadas, se destacan la encuesta y la entrevista semi-estructurada. Para ello, se toman como muestra 60 niños y niñas de 1<sup>ero</sup> a 6<sup>to</sup> grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Colegio "San Pedro", Barquisimeto, Estado Lara. Por otra parte se realizan consultas a un psicólogo, un docente y un diseñador gráfico, todo esto en función de conocer las necesidades e intereses de los niños con el fin último de crear una revista que satisfaga sus demandas y a su vez les resulte atractiva tanto en contenidos como en forma. Por medio de este proyecto se busca sentar una base de apoyo para los próximos estudios que tengan como público meta el infantil.

**Palabras claves:** revista digital, webzine, formación integral, infancia, niños, niñas, pirulines, diseño digital, tiempo libre, constructivismo.

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

**[www.pirulines.com](http://www.pirulines.com)**

DIGITAL MAGAZINE (WEBZINE) FOR THE INTEGRAL DEVELOPMENT OF  
CHILDREN FROM 7 TO 12 YEARS OLD

Author: Castillo, Loiris.

Tutor: Terenzani, Alejandro.

Date: July, 2015.

#### **ABSTRACT**

The main objective of this investigation is based on designing a digital magazine, a webzine, for the integral learning of children from 7 to 12 years old. It is a field investigation with a descriptive level. Data gathering techniques include surveys and semi-structured interviews. To this end, 60 children from 1<sup>st</sup> grade to 6<sup>th</sup> grade from the primary school “Unidad Educativa Colegio San Pedro” located in Barquisimeto, Lara State, Venezuela, were taken as a sample. In addition, a psychologist, a teacher and a graphic designer were also consulted in order to know the needs and interests of children. With this information we could build a magazine that could satisfy their demands, being attractive not only in content but also in shape. Through this investigation we pretend to give a support foundation to future projects that have children as a target audience.

Keywords: digital magazine, webzine, integral development, childhood, kids, children, pirulines, digital design, spare time, constructivism.

## ÍNDICE

DEDICATORIA .....	iii
AGRADECIMIENTOS.....	iv
RESUMEN .....	v
LISTAS DE FIGURAS .....	x
INTRODUCCIÓN.....	11
CAPÍTULO I.....	13
EL PROBLEMA .....	13
1.1. Planteamiento del Problema.....	13
1.2. Justificación .....	16
1.3. Objetivos .....	17
1.3.1. Objetivo General .....	17
1.3.2. Objetivos Específicos .....	17
CAPÍTULO II.....	19
MARCO TEÓRICO .....	19
2.1. Antecedentes de la Investigación .....	19
2.2. Bases Teóricas.....	25
2.2.1. La Revista .....	25
2.2.1.1. La Revista Electrónica.....	27
2.2.1.2. La Revista Digital Webzine.....	28
2.2.2. Internet.....	30
2.2.2.1. World Wide Web (La Telaraña Mundial).....	31
2.2.2.2. Webperiodismo .....	32
2.2.3. Diseño Editorial .....	33
2.2.3.1. Elementos del Diseño Editorial.....	34
2.2.3.1.1. Tipografía .....	34

2.2.3.1.2. Color .....	36
2.2.3.1.3. Formas .....	40
2.2.3.1.4. Composición .....	41
2.2.3.2. Diseño de Revistas .....	42
2.2.3.3. Diseño Web .....	44
2.2.3.3.1. Diseño Periodístico en la Web .....	46
2.2.4. Formación Integral de Niños.....	47
2.2.4.1. Infancia .....	51
2.2.4.1.1 Niños en edades comprendidas entre los 7 y 12 años .....	51
2.2.4.1.1.1. Constructivismo.....	54
2.2.4.2. Periodismo para niños.....	56
2.2.4.2.1. El lenguaje para niños .....	58
2.2.4.3. Nativos digitales .....	59
2.2.5. Tiempo libre y ocio .....	60
2.3. Bases Legales .....	62
2.3.1. Constitución de la República Bolivariana de Venezuela .....	62
2.3.2. Ley Orgánica para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes.....	62
2.3.3. Ley para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes en Salas de Uso de Internet, Videojuegos y otros Multimedia.....	67
CAPÍTULO III.....	69
DISEÑO METODOLÓGICO .....	69
3.1. Naturaleza del estudio .....	69
3.2. Diseño de la Investigación .....	69
3.3. Nivel de la Investigación .....	70
3.4. Etapas de la investigación .....	70
3.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos .....	71
3.6. Población y muestra .....	73
3.7. La Unidad Educativa Colegio “San Pedro” .....	74
3.8. Presentación y análisis de los resultados .....	75

3.8.1. Cuestionario a niños y niñas con edades comprendidas entre los 7 y 12 años .....	76
3.8.2. Entrevista a la psicóloga de la Unidad Educativa Colegio “San Pedro”, Ana Rodríguez.....	92
3.8.3. Entrevista a la profesora de computación de la Unidad Educativa Colegio “San Pedro”, Mary Pérez Licet .....	95
3.8.4. Entrevista al Licenciado en Artes Plásticas especializado en Diseño Editorial, Comunicación y Publicidad, Andrius Sánchez .....	97
CAPÍTULO IV .....	100
FORMULACIÓN DEL PROYECTO .....	100
4.1. La webzine Pirulines Magazine .....	100
4.1.1. Ficha Técnica .....	101
4.1.2. Concepto Editorial .....	101
4.1.3. Fundamentos del logotipo de la revista .....	103
4.1.3.1. Los colores.....	104
4.1.4. Contenido de la revista .....	105
4.1.5. Las secciones.....	106
4.1.6. Diseño Digital .....	108
4.1.6.1. Página de Inicio.....	110
4.1.6.2. Última Página.....	110
4.1.6.3. Páginas Intermedias.....	111
4.1.6.3.1. Índice de Sección .....	111
4.1.6.3.2. Página de contenido.....	112
4.1.6.3.3. Sección especial .....	112
4.1.6.3.4. Contenidos Multimedia .....	113
4.1.6.2. Tipografía .....	113
4.1.7. Target.....	114
4.1.7. Periodicidad .....	114
4.2. Factibilidad Técnica .....	115

4.3. Factibilidad Operativa .....	115
4.4. Factibilidad Económica.....	115
CAPÍTULO V .....	117
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	117
5.1. Conclusiones .....	117
5.2. Recomendaciones .....	120
REFERENCIAS .....	121

## LISTAS DE FIGURAS

Figura 1. Ejemplos de fuentes.. .....	35
Figura 2. Ejemplos de fuentes. . .....	36
Figura 3. Ejemplos de fuentes. ....	36
Figura 4. Colores cálidos y fríos.....	37
Figura 5. Escala de grises. ....	40

## INTRODUCCIÓN

La importancia de la comunicación radica en su poder para generar cambios y este trabajo parte de la premisa de que la motivación y la inspiración son fuerzas propulsoras de grandes hazañas. En ese sentido, el objetivo final es crear como propuesta una revista que por medio de sus contenidos y diseño digital incentive la creatividad de los niños e impulse el futuro de la sociedad.

Si se reconoce que los niños y niñas son un público con necesidades e intereses específicos tan importantes como los de cualquier adulto, diseñar una revista en formato digital webzine para su formación integral apuesta al desarrollo de sus capacidades cognitivas y de innovación, por medio del refuerzo de hábitos de lectura y comprensión, sin dejar a un lado el entretenimiento y la diversión.

El mundo necesita de niños con autoestimas fortalecidas y concederles la autonomía sobre la lectura de una revista digital interactiva es una manera de contribuir con las mismas, sobre todo en Venezuela, un país donde el expendio de tiempo en la web es uno de los más altos de Latinoamérica y de acuerdo con datos otorgados por Tendencias Digitales (2012) y CONATEL (2014), alrededor de 2.484.719 niños venezolanos con edades entre los 7 y 12 años hacen uso del Internet.

En líneas generales la escogencia del tema obedece a la necesidad de realizar estudios enfocados en las audiencias infantiles con la finalidad de crear productos visuales con un impacto positivo y tangible sobre ellos. En ese sentido, el trabajo que a continuación se presenta está estructurado en los siguientes capítulos:

- Capítulo I: descripción del problema investigado, formulación de los objetivos y justificación del estudio.
- Capítulo II: antecedentes, bases teóricas y legales que apoyan la investigación.
- Capítulo III: marco metodológico.
- Capítulo IV: formulación del proyecto
- Capítulo V: conclusiones y recomendaciones.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1. Planteamiento del Problema**

El vertiginoso ritmo de vida que siguen los adultos día a día repercute en el desarrollo pleno de los niños. No resulta sorprendente pues, encontrar a un padre en el trabajo mientras su pequeño pasa el tiempo libre en casa sin la compañía de alguien que oriente sus actividades.

No obstante, de seguro ese niño cuenta con el acompañamiento de un dispositivo electrónico que le permite incursionar en el mundo virtual que representa la web, y encontrar allí los contenidos y los guías que no halla en el hogar.

En este orden de ideas, cabe citar un Informe del Instituto Interamericano del Niño, la Niña y Adolescente de la Organización de los Estados Americanos (IIN, 2010):

Internet es un espacio que hace las veces de “la calle” o “la placita”, de ese lugar público donde los adultos no dominan la interacción (...) Los adultos desconocen en gran medida los potenciales y los riesgos de navegar en la web, situación que lleva a que pierdan su poder como referentes en: el proceso de acompañamiento de los niños y los adolescentes, y el establecimiento de límites en el acceso a los contenidos. (p. 3).

En ese sentido, se presenta un hecho que crea alarma: los niños y niñas se enfrentan a un sistema de distribución de informaciones sin la supervisión y los criterios de selección necesarios para asimilarlas. En la web hay cabida para toda clase de sitios, algunos abrumadores y promotores de

violencia y pornografía. Sin duda, se corre el riesgo de que los más pequeños entren a ellos haciendo un uso indebido del Internet.

De acuerdo con un estudio realizado por Bringué, X., Sádaba, C. y Tolsá, J. (2011), *La Generación Interactiva en España: Niños y adolescentes ante las pantallas*, antes de los 10 años, muchos niños y niñas de España (como casi en cualquier parte de este mundo) tienen acceso a todo tipo de dispositivos: más de la mitad cuenta ya con teléfono móvil, tres cuartas partes tienen acceso habitual a Internet y prácticamente todos (9 de cada 10) juegan de forma periódica con videojuegos.

La situación en Venezuela, uno de los países de América Latina que pasa mayor tiempo conectado a Internet, no dista de la descrita por los investigadores españoles. Según los resultados de una encuesta hecha por la empresa de investigación especializada en el mercado de internet y telecomunicaciones en Latinoamérica, *Tendencia Digitales* (2012), el 16% de los internautas venezolanos se encuentran en edades comprendidas entre los 7 y 12 años.

Por su parte, la Comisión Nacional de Telecomunicaciones (CONATEL, 2014) con base en estadísticas del Instituto Nacional (INE), estimó que 15.529.494 venezolanos mayores de 7 años tienen acceso a Internet por medio de teléfonos celulares y otros dispositivos móviles, desde la casa, el sitio de trabajo y los centros de conexión públicos o privados.

Ahora bien, si se toman en consideración tanto los datos otorgados por *Tendencias Digitales* (2012) como los de CONATEL (2014), se puede afirmar que alrededor de 2.484.719 niños venezolanos con edades comprendidas entre los 7 y 12 años, se conectan a la red. Se trata pues de

una población susceptible a recibir contenidos inapropiados o no aptos para su edad.

Nadie puede ignorar que muchas veces los mensajes de violencia o sexo en la red usan el camuflaje de juegos de entretenimiento; los niños hallan su dinámica atractiva y de esta manera se cautivan. Este hecho puede acarrear nefastas consecuencias, tales como: imitación de las conductas agresivas o sexuales vistas, adicción a los juegos electrónicos y/o bajas en el rendimiento académico producto de la constante exposición a los contenidos perjudiciales para su desarrollo pleno e integral.

De acuerdo con León (2003), integrante del Centro de Investigaciones para el Desarrollo Integral Sustentable de la Universidad de Los Andes (CIDIS, ULA), en un artículo titulado *Videojuegos y juegos para computadoras incrementa la agresión en niños y adolescentes*, “las investigaciones sobre los efectos de los videojuegos con contenido de violencia en los jugadores, sugieren que éstos pueden incrementar en las personas pensamientos, sentimientos y conductas agresivas, tanto en ambientes de laboratorio como en la vida real, tanto de una manera temporal como duradera” (p. 223-224).

Dentro de este marco, la necesidad de crear sitios web y publicaciones digitales con diseños atractivos y contenidos de calidad en pro del desarrollo de las habilidades cognitivas, de lectura, comprensión y concentración de los niños y niñas de Venezuela, es imperante. De lo contrario, el panorama continuará nublado por los contenidos oscuros que emergen de la web y ganan un mayor terreno cada vez.

En atención al planteamiento expuesto, y con miras a crear la propuesta de una revista digital que mitigue el problema anteriormente descrito, surgen las siguientes interrogantes:

¿Cómo es el uso del Internet en los niños y niñas de edades comprendidas entre los 7 y 12 años durante su tiempo libre? ¿Qué sitios web visitan y cómo utilizan la información que las páginas le suministran? ¿Cuáles son sus intereses personales y expectativas cuando se conectan a la red? ¿Para qué hacen uso del Internet durante su tiempo libre?

## **1.2. Justificación**

El diseño e implementación de una revista digital para la formación integral de niñas y niños, reviste una gran importancia si se tiene en consideración que ellos son semillas cuyo desarrollo es directamente proporcional al progreso de una sociedad.

En ese sentido, esta investigación pretende cubrir la necesidad actual de realizar estudios sobre los hábitos de consumo de los medios electrónicos que posee la población infantil, de manera tal que finalmente se puedan crear con éxito formas y contenidos exclusivos para ellos.

Se pretende que con base en este trabajo, se produzcan mensajes llamativos y atractivos a los sentidos de los niños, y que a su vez les proporcionen informaciones provechosas para el desarrollo pleno de sus potencialidades humanas.

De acuerdo con Moraga y Contreras (2005), en un artículo especial titulado *Los niños e Internet: la visión pediátrica de la nueva generación digital*, “conforme se van independizando, es importante enseñarle a los

niños a encontrar materiales apropiados y enriquecedores; ayudarles a desarrollar la navegación crítica y que distingan la calidad virtual de la real en los contenidos a los que acceden” (p.165).

Dentro de esa perspectiva, la propuesta de crear una revista digital online para reforzar la autonomía de los niños y contribuir con su formación ética, espiritual, cognitiva, emocional, comunicativa, estética, corporal y sociocultural, constituye un material verdaderamente enriquecedor y apto para que accedan con o sin la supervisión de un adulto.

Por último, este análisis documental sustentado con un basamento teórico sólido, busca ser un marco de referencia para todo aquel que desee emprender un proyecto comunicacional dirigido al público infantil. Así mismo, la revista digital webzine quiere funcionar como una herramienta de apoyo para los padres, representantes y docentes interesados en garantizar un sano crecimiento a los niños.

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. Objetivo General**

Diseñar una revista digital para la formación integral de niños y niñas en edades comprendidas entre 7 y 12 años.

#### **1.3.2. Objetivos Específicos**

1. Diagnosticar el uso del Internet de los niños y niñas tomando como muestra 60 alumnos de 1<sup>ero</sup> a 6<sup>to</sup> grado de la Unidad Educativa Colegio “San Pedro” de Barquisimeto, Edo. Lara, durante su tiempo libre.

2. Describir el uso del Internet de 60 niños y niñas de 1<sup>ero</sup> a 6<sup>to</sup> grado de la Unidad Educativa Colegio “San Pedro”, de Barquisimeto, Edo. Lara, durante su tiempo libre.
3. Identificar las necesidades e intereses personales de los niños y niñas en edades comprendidas entre 7 y 12 años.
4. Elaborar el plan de implementación en la web de la revista digital dirigida a niños y niñas en edades comprendidas entre 7 y 12 años.

Estos objetivos marcan la línea de acción a seguir para la consecución de una revista digital webzine dirigida a niños y niñas. Una vez establecidos, se presenta a continuación el Marco Teórico de la investigación, el cual sienta las bases y sustenta la factibilidad de la propuesta que se quiere implementar.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de la Investigación

En relación con los antecedentes de la investigación, Arias (2006) señala que “Esta sección se refiere a los estudios previos: trabajos y tesis de grado, trabajos de ascenso, artículos e informes científicos relacionados con el problema planteado...” (p.106). Visto de esta forma, fueron revisadas las siguientes tesis y artículos arbitrados:

Zulay del Valle Calderón (2014) escribe *La formación integral y la educación especial*, un artículo publicado en la revista de investigación académica *Mucuties Universitaria* de la Universidad de Los Andes (ULA). En dicha publicación, la autora tiene como objetivo principal reflexionar sobre la necesidad de retomar la educación especial desde la perspectiva holística, la cual percibe al estudiante como un individuo bio-psico-social y espiritual.

Calderón (2014) considera que los niños y aprendices deben ser vistos como personas en permanente evolución, como constructores de su propia concepción del universo. En ese sentido, el problema en cuestión para la autora es saber de qué manera se puede alcanzar de forma efectiva y eficaz la formación integral del docente en función de que este tome en cuenta la importancia del desarrollo de todas las dimensiones humanas del estudiante (social, cognitiva, comunicativa...) con la finalidad de orientarlos y guiarlos en la adquisición de una personalidad autónoma, independiente y socialmente incluida.

Para dar respuesta al problema planteado, la autora se dedica a realizar una revisión documental en torno a algunos textos y artículos relacionados con la educación y la formación integral que datan desde 1997 hasta 2010. Entre ellos, se destacan: *La formación integral, mito y realidad* de Orozco Silva (1999), *Calidad Educativa desde una Perspectiva Humanística, Crítica y Emancipadora* de la autoría de Villarini (2006) y *Transformación Del Hacer Docente De Educación Especial desde una relación dialógica y amorosa* de Perdomo y Matos (2010).

De este modo, Calderón (2014) logra describir el perfil ideal del profesional que se desempeña en la educación especial, el cual debe contribuir a la capacidad de analizar, razonar, reflexionar y tomar decisiones (habilidades intelectuales) de los escolares. Así mismo, debe ayudar a alcanzar los procesos del desarrollo psicomotor, cognoscitivo, comunicativo y afectivo-social de niños, niñas y adolescentes, y planificar e implementar estrategias de acuerdo a sus necesidades (competencias didácticas). Por último, la autora señala la vocación e identidad profesional que deben poseer los docentes y facilitadores.

De acuerdo con Calderón (2014), un profesional con el perfil descrito anteriormente es capaz de crear un clima de reciprocidad que beneficia actitudes de confianza, autoestima, respeto, disciplina, creatividad, así como el fortalecimiento de la autonomía personal. De todo esto, la autora concluye que para poder brindar una atención especializada educativa integral, el docente debe estar bien preparado, debe tener una formación holística, integral.

Zulay Calderón (2014) plantea que niños y adolescentes son individuos que necesitan ser orientados permanentemente, y a quienes debe enseñárseles cómo adaptarse y relacionarse con su medio, a través de la

comunicación. Por ello, se les educa para que controlen sus emociones, cuiden su cuerpo, respeten a las personas que están a su alrededor y se reconozcan a sí mismos como personas con deberes y derechos.

En atención a lo expuesto, el aporte de este artículo arbitrado para el presente trabajo de grado radica en la conceptualización de la formación integral que Calderón (2014) realiza con base en sus estudios. La autora hace énfasis en que el ser humano es un todo complejo que actúa como un ente bio-psico-social, razón por la cual la formación integral es la base primordial para la evolución del individuo y de la sociedad.

Entender a los niños como seres que poseen varias dimensiones, las cuales pueden ser desarrolladas de manera óptima si se les orienta adecuadamente a través de la comunicación, es vital para este estudio. En otras palabras, la definición de formación integral sienta las bases para desarrollar los contenidos que se incluirán en el producto final, los cuales deben orientarse a lograr el desarrollo pleno de los niños mediante la promoción de la aceptación de sus emociones, el cuidado de su cuerpo y el reconocimiento de los otros y de sí mismos.

Por otra parte, el trabajo de grado de Luzangelly Medina (2012) para optar por la licenciatura en Comunicación Social en la Universidad Central De Venezuela, se titula [www.sellocultural.com](http://www.sellocultural.com), *Diseño de revista digital en la web sobre arte y cultura*, y precisamente se plantea como objetivo general diseñar una webzine cultural enfocada en las nuevas concepciones del periodismo digital en Venezuela.

Entre sus objetivos específicos, se destacan los siguientes: delimitar las necesidades de los medios electrónicos venezolanos en el manejo del periodismo digital; identificar los intereses de los lectores en la web sobre los

aspectos que debe tener una revista digital; comparar el contenido, formato y utilización de recursos multimedia de los medios electrónicos del país, y aplicar el uso de los recursos multimedia y estéticos en un producto web.

La autora plantea estos objetivos en función de dar respuesta al problema que significa la carencia de revistas digitales sobre arte y cultura adaptadas a las exigencias de los lectores en el país. Medina (2012) afirma que en Venezuela algunos medios digitales suben contenidos idénticos a los proyectados en la edición impresa y muy pocas veces profundizan la información de la fuente cultural. Por esta razón, la investigadora invita a asumir el reto de adapta y reinventar los medios cuidando la calidad de los contenidos que producen.

De allí pues, que Medina (2012) concluya que en el discurso digital es fundamental la incorporación de videos, infografías, hipertexto y audio, así como también, entender que en la webzine es primordial la comunicación bidireccional con el lector y la creación de comunidades.

En dicha investigación, la metodología empleada fue de campo. Esta se desarrolló bajo la modalidad de un proyecto factible y comprendió dos fases: I) recopilación de información y II) elaboración de la revista digital. Para ello, Medina (2012) empleó técnicas de recolección de datos tales como la entrevista, la observación y el cuestionario.

Ahora bien, los aportes de Medina (2012) para esta investigación radican en la metodología, en la modalidad de proyecto factible, en las técnicas de recolección de datos y en el tipo de propuesta que desarrolla. Dicho de otro modo, este estudio sienta las bases para la elaboración de una revista digital webzine tomando como referencia los datos obtenidos a través

de entrevistas, de la observación y del cuestionario, tal como se pretende hacer en el presente trabajo de grado.

En otro orden ideas, Juelys Hurtado (2011) desarrolla un trabajo de grado para obtener la Licenciatura en Comunicación Social en la Universidad Central De Venezuela, el cual titula *Sembrar una vida en valores: Revista Infantil en valores fundamentales*. Así, la autora plantea como objetivo general diseñar una revista infantil destinada a niños y niñas con edades comprendidas entre 8 y 12 años en función de promover la formación de valores.

En pro de lograr su objetivo, Hurtado (2011) se dedica a investigar en las revistas infantiles los formatos de producción y determina así sus características morfológicas. Por otra parte, estudia los temas que se tratan y que resultan de interés tanto para los niños, como para sus profesores y representantes. Por último, se enfoca en conocer la situación de los valores en los colegios.

Todo esto, Hurtado (2011) lo realiza con la finalidad de revertir las conductas carentes de contenido ético y moral en los niños, las cuales constituyen el problema que da pie a dicha investigación. Entre algunas de esas conductas, a autora menciona la discriminación, la indiferencia ante lo público, el individualismo, la competencia desleal, y la falta de cooperación.

Hurtado (2011) lleva a cabo su investigación siguiendo una metodología que incluye un estudio de campo y análisis de tipo descriptivo y documental. Para ello, tomó como muestra veinticuatro (24) personas, entre docentes, padres y niños, a quienes se les aplicó un instrumento contentivo de dieciocho (18) ítems sometidos a juicio de expertos.

Finalmente, la autora afirma que el uso de nuevos recursos de enseñanza (como la revista infantil) proporciona poderosas habilidades de comunicación que pueden aumentar de manera significativa la eficacia de la formación de valores. Visto de esta forma, los aportes de Hurtado (2011) para esta investigación se resumen en: la motivación para crear una revista concebida como un recurso para comunicar de forma eficaz y el conocimiento para abordar a los niños como público objetivo.

En ese sentido, el trabajo de grado de Bravo y Parejo (2010) también presentado para la obtención del grado de Licenciado en Comunicación Social en la Universidad Central De Venezuela, se titula *Diseño de una revista trimestral del área ecológica dirigida a niños en edades comprendidas de 7 a 12 años de edad* y brinda aportes relacionados con el tratamiento que debe dársele a los niños una vez que son vistos como el mercado meta de una revista.

El objetivo principal de los autores es diseñar una revista dirigida a una audiencia de niños de 7 a 12 años de edad, a fin de dar conocer y propiciar el amor por la ecología de Venezuela. Para ello, se dan a la tarea de determinar la necesidad de diseñar una revista especializada en el área ecológica, elaboran el arte final de la publicación y estudian la factibilidad de la propuesta a partir de un juicio de expertos.

De esta manera, el problema que Bravo y Parejo (2010) formulan es: ¿Cuáles procedimientos y recursos se requieren para diseñar una revista trimestral del área ecológica dirigida a escolares educación básica? Dando respuesta a esta interrogante, los autores buscan aminorar la preocupación por abordar la problemática ambiental desde el punto de vista de la información.

El tipo de investigación que Bravo y Parejo (2010) realizan es de carácter documental y el diseño lo fundamentan en un proyecto especial. Para ejecutarlo, los autores emplean fichas de trabajo (bibliográficas y de resumen) y, como técnica fundamental, el análisis de contenido. Al finalizar el estudio, los resultados los concretan en la producción del arte final de la revista.

Igualmente, el estudio de Bravo y Parejo (2010) brinda un marco teórico sólido que permite comprender mejor tanto la teoría del desarrollo cognoscitivo de Jean Piaget como la etapa de la infancia que abarca de los 7 a los 12 años de edad.

## **2.2. Bases Teóricas**

Según Arias (2006) “Las bases teóricas implican un desarrollo amplio de los conceptos y proposiciones que conforman el punto de vista o enfoque adoptado, para sustentar o explicar el problema planteado”. (p. 107). Por lo tanto, a continuación se citan y explican las nociones sobre las cuales se apoya la presente investigación.

### **2.2.1. La Revista**

El término revista cuenta con nueve significados en la *XXII Edición del Diccionario de La Real Academia Española* y ninguno de ellos hace referencia directa al que se aborda en esta investigación. No obstante, la palabra *magacín* (que deriva del inglés *magazine*, cuya traducción al español es *revista*) sí, pues se define como una “publicación periódica con artículos de diversos autores, dirigida al público en general”.

Ahora bien, para ampliar el concepto cabe citar a Chris Foges (2000), autor del texto *Diseño de Revistas*, quien concibe a la revista como “una

colección de diversos elementos (artículos y fotografías) unidos por una característica común”. (p.7). En ese sentido, explica que la tarea del diseñador de una revista consiste en aportar expresión y personalidad a esos elementos para que se les reconozca como un todo coherente, a fin de atraer al lector y conseguir su lealtad.

Así mismo, define la revista como un almacén en el que cada elemento debe estar dispuesto de forma tal que pueda ser hallado por el lector interesado.

Por su parte, William Owen (1991), en su texto también denominado *Diseño de Revistas*, se refiere a la revista como un medio de experimentación gráfica con potencial liberador, en vista de que sus formatos pueden adoptar diversas formas, y en ocasiones puede ser válido sacrificar la legibilidad en aras al arte. No obstante, el autor expresa:

Para la mayoría de diseñadores de revistas, durante la mayor parte del tiempo, el imperativo periodístico es dominante. Es decir, la explotación máxima de los recursos y materiales dirigida hacia el objetivo de una comunicación clara –contar una historia- a una gama de lectores exactamente definida; un problema que, a su nivel más básico, se vence mediante una estructura de diseño formalizada. (p.126).

El diseño de una revista debe considerar aspectos esenciales: la cabecera y las secciones. De acuerdo con Foges (2000), la cabecera es la firma de una revista, la cual suele permanecer fija y puede cambiar de colores y tamaño pero no la forma de la tipografía. Así mismo, define las secciones como divisiones de artículos principales y artículos complementarios. Al respecto acota lo siguiente:

Es una práctica generalizada distinguir los dos tipos de artículos mediante el diseño. Diferentes tipografías, introducciones más largas y titulares más grandes son la norma en los artículos importantes. Algunas editoriales van más allá y utilizan tintes de fondo para identificar ciertas secciones. (p.82).

En este orden de ideas, esta investigación se plantea cumplir con el objetivo de crear una estructura de diseño formalizada para disponer artículos y fotografías de diversos autores de manera coherente y ordenada, sin sacrificar el aspecto artístico. Así pues, se pretende producir una revista con una cabecera y secciones claramente identificables dirigidas a un público específico: los niños con edades comprendidas entre 7 y 12 años.

#### **2.2.1.1. La Revista Electrónica**

El diseño y la producción de una revista convencional es similar al de una electrónica. Sin embargo, existen diferenciaciones que para efectos de esta investigación se deben precisar. María Trinidad García (2008), en el libro *Alternativas en los Medios de Comunicación Digitales*, cita a Cabello (1999, p.20) quien considera que una revista es consecuencia de una idea empresarial que capta necesidades en el mercado de la información, las valora e interpreta y procura satisfacerlas a través de diversos formatos y soportes.

Apoyada en esta definición, García (2008) considera que una revista electrónica es aquella que cumple con las características de ser una publicación periódica puesta a disposición del público en un soporte magnético o mediante tratamiento electrónico o informático.

En este caso, todos los esfuerzos de la presente investigación están orientados a la creación de una revista puesta a disposición del público infantil por medio de un tratamiento y formato electrónico.

-Martín, J. y Merlo, J. (2003), en un estudio de la Universidad de Salamanca, titulado *Las revistas electrónicas: características, fuentes de información y medios de acceso*, consideran que las revistas electrónicas son también revistas en su sentido tradicional por ser publicaciones de aparición

periódica con secciones previamente establecidas. Sin embargo realizan las siguientes observaciones:

Aunque los contenidos de ambos tipos de revistas son los mismos, los formatos empleados y los medios de difusión son diferentes. Para que una revista electrónica sea considerada como tal debe cumplir un requisito fundamental: que todo su contenido esté en un formato electrónico, ya sea para su consulta gratuita o por medio de servicios comerciales. Además, los servicios de acceso a las revistas electrónicas son las distintas interfaces, servidores y productos que empresas e instituciones desarrollan para consultar el contenido de las revistas que están accesibles en línea. (p. 157)

### **2.2.1.2. La Revista Digital Webzine**

Cordero y López (2005, p.15) en un artículo para la revista de comunicología *Razón y Palabra*, titulado *Un intento por definir las características generales de las revistas académicas electrónicas*, citan a Woodward y McKnigth (1995) para clasificar las publicaciones electrónicas de acuerdo a sus formatos:

- a) Las que se distribuyen en discos compactos (CD)
- b) Las revistas en línea que se encuentran en la web o Internet y que requieren de un navegador para ser consultadas
- c) Las que están disponibles en la red y sólo pueden ser consultadas a través de computadoras que estén conectadas a la red local de alguna institución.

En ese sentido, el foco de esta investigación se localiza en las revistas digitales en línea, también conocidas como webzine, las cuales son definidas por Hyun Joo Lee y Jin Ki Kim (2013) en un estudio titulado *Acceptance Model of Smart Magazine in terms of Information Sharing*, de la siguiente forma:

Una webzine era concebida como un tipo de revista inteligente para el computador de mesa o portátil. Su significado es: una revista alojada en una página web, es un término que combina los servicios de Internet con las revistas como tal. El desarrollo de la webzine como una tecnología en la industria de las publicaciones está en rápido crecimiento y permite que mucha gente comparta información útil. Así mismo, facilita a los lectores su uso a través de los teléfonos inteligentes o las tablets, mientras que le permite a los editores actualizar la información y el contenido en tiempo real a través del sitio web. Como consecuencia del destacado desarrollo en la tecnología digital, el diseño y contenido de las webzine cambia variadamente. La ventaja de la webzine comparada con la revista de papel son los diversos elementos que ésta presenta, como lo son los audios y vídeos subidos a la red. En términos de costo y eficiencia, las webzines proveen a los lectores información actual en tiempo real y benefician la interactividad. La webzine está diseñada para compartir opiniones e información variada y específica con el público, aunque actualmente también es utilizada para hacer publicaciones de promoción y divulgar información, tal cual como lo hacen las compañías de publicidad (p.1, traducido)

Así pues, aparte de resultar más económicas en cuanto a los costos de producción y distribución, las revistas digitales son consideradas ventajosas frente a las convencionales por la rapidez con que se puede emitir una publicación y la riqueza que pueden revestir sus artículos al ser complementados con ilustraciones, recursos multimedia, bases de datos y enlaces de hipertexto.

Por su parte, Alejandro Terenzani (2015) precisa las diferencias entre una webzine y una e-zine, en un artículo titulado *Internet y metáforas*. El autor explica que en Internet se emplean ciertas metáforas que aluden a los medios tradicionales y para ejemplificar se centra en el caso de las web-magazines o revistas digitales.

De esta manera, se presentan las e-zines y las webzines, En ambos términos se hace la metáfora del papel. En las e-zines es más directo aún, puesto que se lleva tanto el formato, como la diagramación y el *look and feel* de la revista impresa a la Web. En cambio, la webzine hace referencia a una "revista" en su concepción, contenidos y periodicidad, pero muestra una serie

de recursos que el papel no permite: hipertextualidad, multimedialidad y versatilidad en su presentación, más allá de las limitaciones del formato habitual (Terenzani, 2015).

En otras palabras, una e-zine se concibe como una revista convencional disponible en la Web, mientras que una webzine cuenta con ciertos elementos de una revista tradicional pero con el plus de poder tener interactividad, hipertextos, contenidos multimedia y presentaciones dinámicas.

### **2.2.2. Internet**

De acuerdo con Joao Canavilhas (2007), en su texto *Webnoticia: Propuesta de Modelo Periodístico para la WWW*, “Internet es una red mundial de redes de ordenadores conectados entre sí que puede considerarse un sistema de información, un soporte de comunicación, o un medio de comunicación” (p.19), refiriéndose al primero como un conjunto de elementos y procedimientos que permiten producir, compilar y almacenar datos.

En ese orden, el autor considera que Internet es un nuevo medio de comunicación que puede igualmente servir como soporte de comunicación pues nuevos contenidos son producidos por nuevos profesionales para un nuevo tipo de audiencia, la cual está conformada por usuarios que a través de la interacción disponen de la capacidad de personalizar los contenidos.

Por último Canavilhas (2007) explica que Internet es considerado un medio multifacético que incluye medios de comunicación como el correo electrónico o el Chat, semejantes al teléfono, y un medio de comunicación de masas que se asemeja a los medios tradicionales: la World Wide Web.

### **2.2.2.1. World Wide Web (La Telaraña Mundial)**

Así como Internet es una red mundial de redes de ordenadores conectados entre sí, la Web es tan sólo uno de los servicios de Internet (Paul, 1999, citado por Canavilhas, p.28 ).

El ingeniero Max Martínez (2000), en su artículo *La World Wide Web como poderosa herramienta didáctica en la educación a distancia*, concibe la WWW como una manera de enseñar y de brindarle a los estudiantes una nueva habilidad creativa. Para llegar a esta conclusión, el autor recuerda los orígenes de este servicio, los cuales se remontan a 1989, año en el que el científico de británico Tim Berners-Lee desarrolló en Ginebra un protocolo que llamó la World Wide Web.

La Web permite a los editores de la Internet entremezclar información en múltiples direcciones y capas. De esta forma, una página de la Web ofrece segmentos de texto, gráficas, audio o video, y a diferencia de un CD ROM de multimedia, está interconectada con computadoras de todo el mundo, creando así una nueva dimensión en el ciberespacio llena de imágenes, sonidos e ideas (Martínez, 2000),

En ese sentido, el éxito de la Web radica en su habilidad para presentar la información en un formato no lineal, ya que permite seleccionar el un tema y los siguientes según la conveniencia del usuario, permitiéndole saltar secciones o profundizar en gran medida en otras. Esta habilidad de navegar la Web, explorando la Internet sin un punto final u orden definidos, se conoce como hipernavegación, y la forma en que aparece en la Web como hipertexto.

Por su parte, Jordi Adell (1995) en su texto *La navegación hipertextual en el World-Wide Web: implicaciones para el diseño de materiales*

*educativos*, considera que las características que hacen de la WWW una tecnología de amplio potencial educativo son las siguientes:

a) La capacidad hipertexto/hipermedia, la cual permite que la estructura de la información no sea lineal, sino hiperdimensional.

b) La capacidad multimedia, en vista de que se pueden distribuir documentos de texto, imágenes, fragmentos de video, animación, sonido, aplicaciones informáticas, consultas online a bases de datos, formularios, mapas sensibles, etc.

c) La capacidad como sistema distribuido y abierto a la Internet, pues posibilita la construcción de hipermedia complejos almacenados en diferentes servidores de la Internet y, por ende, el trabajo colaborativo entre equipos de investigadores y profesores.

d) La disponibilidad gratuita de clientes, servidores, aplicaciones auxiliares para la visualización y audición de diversos formatos y para la comunicación, herramientas para la elaboración de hipermedia y de gestión de servidores, etc.

e) La capacidad interactiva ampliada: los formularios y scripts CGI permiten que el usuario interactúe con el sistema de modo más completo que mediante la navegación por la información.

#### **2.2.2.2. Webperiodismo**

Ahora bien, una vez definida la World Wide Web, resulta necesario precisar la existencia de un periodismo que se vale de este servicio para comunicar y difundir información. Según Canavilhas (2007), el “webperiodismo es el periodismo que utiliza las herramientas de Internet para

investigar y producir contenidos periodísticos difundidos por la Web, y que tiene un lenguaje propio compuesto por textos, sonidos, imágenes y animaciones, conectados entre sí a través de enlaces” (p.p7).

Al respecto, Rick Arthur (citado por Mark Briggs en su texto *Periodismo 2.0, 2007*) considera algunos aspectos a tomar en consideración al momento de escribir para la web: hacer que el lector desee saber más, usar un lenguaje conversacional y tomar riesgos. En cuanto a los titulares, opina lo siguiente:

Los buenos titulares deberían seducir al lector para que desee saber más. Verdaderamente, si el tema de la historia es apropiado, un buen titular debería hacer que el lector ría, lllore, se enfade, en resumen, debería involucrarlo emocionalmente, de una u otra forma (p.77).

De acuerdo con el concepto de webperiodismo, esta investigación se enmarca dentro de esta vertiente del periodismo, en vista de que el producto final será una revista digital que se debe valer justamente de las herramientas de Internet para ser creada y difundida con el lenguaje propio de la Web.

### **2.2.3. Diseño Editorial**

David Zanón (2007), en su libro *Introducción al Diseño Editorial*, define el Diseño Editorial como el área del diseño gráfico especializada en la maquetación y composición de revistas, periódicos, libros, catálogos y folletos. Así mismo, precisa: “se encarga de organizar en un espacio texto, imágenes y multimedia; tanto en soportes tradicionales como electrónicos. Es la búsqueda del equilibrio estético y funcional entre el contenido escrito, visual y los espacios (p.9).

Así pues, para la elaboración de una revista digital destinada a niños que resulte atractiva a la vista, y a la vez funcional, se requieren

conocimientos en esta área del diseño. Zanón (2007) considera que la pretensión del Diseño Editorial es diseñar obras y comunicar de forma eficiente ideas a través de tipografías, colores, formas y composiciones que muestren una relación inequívoca del contenido con el continente.

### **2.2.3.1. Elementos del Diseño Editorial**

#### **2.2.3.1.1. Tipografía**

Blas Subiela (2010) define los elementos básicos del Diseño Editorial en su tesis doctoral denominada *El diseño de revistas como lenguaje: fundamentos teóricos*, y considera que las letras son signos que transmiten junto con su mensaje lingüístico, un mensaje simbólico.

Al respecto, Juan Martínez Val (c. p. Subiela, 2010, p.155) explica que al imprimir un texto tipográfico la página se llena de sensaciones asociadas a las letras usadas. El autor considera que en ningún contexto existe una letra neutra o vacía de sensaciones asociadas:

Hay letras líricas y otras pesadas como elefantes; tipografías femeninas y tipografías masculinas; caracteres que emprenden el vuelo con facilidad y dilatan la fantasía, y escrituras que nos pegan a la dura piel de los negocios. Parte del extraordinario poder de las letras de nuestro alfabeto, es que nunca conseguimos evadirnos de su extraordinaria fuerza simbólica.

Subiela (2010) acota que el contexto en el que se presente la tipografía, es decir, su diseño global, tiene una influencia importante en el simbolismo de la letra seleccionada. No obstante, precisa que cada familia tipográfica en sí misma, por su morfología, es capaz de transmitir significados de forma eficaz. Por esta razón, las clasifica y analiza de la siguiente manera:

Las Góticas Caligráficas y diseños como el Matura MT Script, con rasgos gruesos y angulosos, remiten a la Edad Media; mientras que fuentes

como la Edwardian Script, caracterizadas por su delgadez y fluidez de trazos sugieren el universo romántico de la primera mitad del siglo XIX en Europa. Por su parte, las Góticas Manuales se caracterizan por su trazo libre, propio de una escritura manual no reglada, no caligráfica. Son diseños más gestuales, que pueden llegar a transmitir cierto desenfado y dinamismo. Por ejemplo, la Brusch Script y todas las familias que imitan la caligrafía infantil, como la Comic Sans.

Matura MT Script	Edwardian Script	Brusch Script	Comic Sans
<b>A B C D E</b>	<i>A B C D E</i>	<i>A B C D E</i>	A B C D E
<b>a b c d e f g h i</b>	<i>a b c d e f g h i</i>	<i>a b c d e f g h i</i>	a b c d e f g h i

Figura 1. Ejemplos de fuentes. Diseño de la autora.

En este último caso, Subiela (2010) cree que el mensaje que transmite este diseño tipográfico está relacionado con el simbolismo asociado a la infancia: inocencia, sencillez, desenfado, juego, falta de experiencia...”Portadas de libros infantiles, revistas destinadas a niños y productos para la infancia son algunos de los casos en los que podemos encontrar fácilmente este tipo de diseños” (p.158).

Por otra parte, las fuentes Romanas conservan un carácter renacentista, en cuanto a su proporcionalidad, sencillez y elegancia clásica, mientras que las Palo Seco (Helvética o Arial) con su apariencia amistosa y alegre, se relacionan más con la modernidad, la progresía y el cosmopolitismo.

Romanas	Palo Seco
<p>A B C D E F G H I</p> <p>a b c d e f g h i j k</p>	<p>A B C D E F G H I</p> <p>a b c d e f g h i j k</p>

Figura 2. Ejemplos de fuentes. Diseño de la autora.

Por último, Subiela (2010) hace referencia a las tipografías de fantasía. El autor considera que el componente funcional de este tipo de letras se reduce hasta límites que ponen en peligro la legibilidad por primar el factor gráfico sobre el lingüístico. Sin embargo, estas fuentes poseen una capacidad simbólica que crece a medida que sus trazos representan formas alejadas de las puramente tipográficas. Por ejemplo, la Curlz informal y divertida, o la Cracked MT rota y misteriosa.

Curlz	Cracked
<p>A B C D E F G H I</p> <p>a b c d e f g h i j k</p>	<p>A B C D E F G H I</p> <p>a b c d e f g h i j k</p>

Figura 3. Ejemplos de fuentes. Diseño de la autora.

### 2.2.3.1.2. Color

Otro elemento primordial a tener en cuenta a la hora de diseñar es el color. Resulta importante trabajar con gamas cromáticas armónicas para

preservar el principio de unidad tan perseguido en el diseño. Para cumplir con este último, es necesario escoger una paleta de colores.

Con respecto a lo anterior, José María Parramón (c. p. Subiela, 2010, p. 226) dice que la gama de colores cálidos está constituida por los colores: verde-amarillo, amarillo, naranja, rojo, carmín y púrpura, mientras que la de los fríos la forman verde-amarillo, verde, verde esmeralda, azul cian, azul cobalto, azul intenso, violeta y púrpura.

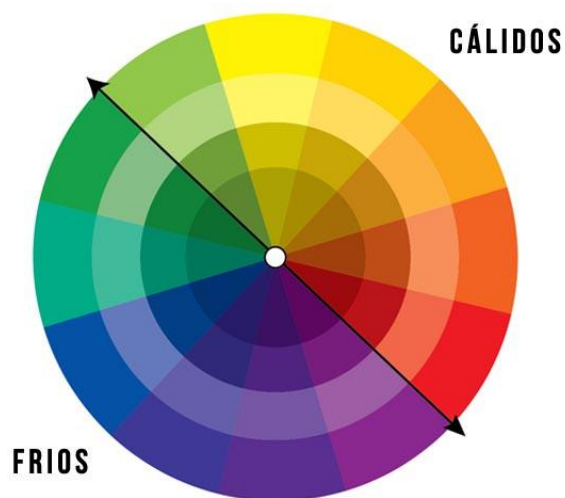


Figura 4. Colores cálidos y fríos. Fuente: [www.lapsicologiadelcolor.com](http://www.lapsicologiadelcolor.com).

No obstante, se cree que los colores poseen una significación, razón por la que Goethe (1999, *Teoría de los Colores*) los clasifica en dos grupos según el efecto sensible-moral que producen: 1) Los del lado del más: el amarillo, el amarillo rojizo (anaranjado) y el rojo amarillento (minio, bermejo). Estos colores vuelven al hombre vivaz, activo y dinámico. 2) Los del lado del menos: el azul, el azul bermejo y el rojo azulado, los cuales suscitan en el alma inquietud, emoción y anhelo.

Para esbozar los significados de los colores, cabe citar en primer lugar a Martínez (1979), quien en su artículo *Psicología del color*, plantea que el azul es el de la inmensidad, el más profundo y el más inmaterial de los colores. “Es un color frío que produce calma y tranquilidad. El niño bueno y afectuoso utiliza a menudo el azul, mientras que el niño nervioso y agresivo prefiere el rojo”, (p.35).

Este último es un color asociado a las pasiones, a las rebeliones y el peligro: “el rojo es el preferido por niños ardientes y apasionados, o, revoltosos y agresivos. En un caso nato, recubre una tensión emocional particularmente fuerte”, (Martínez, 1979, p.35).

Por otra parte, el amarillo, según Eva Heller (2008) en su texto *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*, comporta varios significados: desde la diversión y el entendimiento hasta la traición. La autora considera que es el color más contradictorio pero entre las cosas buenas que evoca se encuentran la amabilidad, la luz, la madurez, la creatividad y el optimismo.

El verde es catalogado por Heller (2008) como el color intermedio, el de la fertilidad, la esperanza y la burguesía. Se relaciona con la vida, la tranquilidad y la salud, así como también con la primavera y los negocios florecientes. Es un color que remite a la frescura, la inmadurez y la juventud.

El violeta es definido como el color del poder, de la teología, el más singular y extravagante de todos, el distintivo de la vanidad y de todos los pecados bonitos, es el color de la magia y de lo original. Por otro lado, el naranja es el color asociado a la diversión y la sociabilidad, aunque también de la transformación, debido a su vinculación con el budismo. Se puede

describir como exótico y llamativo, pese a que suele ser subestimado (Heller, 2008).

También se aprecia el violeta como el color de la templanza, de la lucidez y de la reflexión, por ser místico, melancólico y representar la introversión. Cuando el violeta deriva en lila o morado, se aplana y pierde su potencial de concentración positiva. Por el contrario, cuando tiende al púrpura, proyecta una sensación de majestuosidad.

El color que puede oscilar entre lo escandaloso y lo cursi para crear añoranzas de lo dulce y delicado, es el rosa. De acuerdo con Heller (2008) existen 50 tonos de rosa que pueden significar encanto y cortesía. Uno de esos tonos es el rosa infantil: tierno, suave y pequeño. Otro es el relacionado con los confites y otro más el de las ilusiones y los milagros.

Para explicar la psicología del color blanco, Heller (2008) esboza varias concepciones, entre ellas la del color femenino de la inocencia, del bien y la perfección. El blanco manifiesta las cosas limpias y esterilizadas, está siempre arriba y no en vano es el color del diseño minimalista, del vacío, y lo ligero.

Ahora bien, la contraparte del blanco es el negro, entendido como el color del poder, de la elegancia, la violencia y la muerte. El favorito de los diseñadores y de la juventud. En su sentido contraproducente, está asociado con la negación, el final, lo sucio y lo malo. No obstante, para muchos es el clásico de la moda y la hermosura (Heller, 2008).

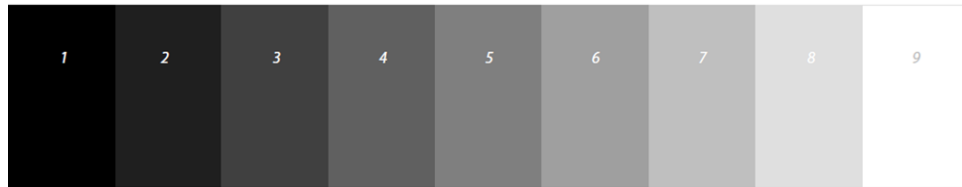


Figura 5. Escala de grises. Fuente: *migueldemontoro.files.wordpress.com*.

Para finalizar, el gris es considerado el color del aburrimiento, de lo anticuado, de la mediocridad y de la crueldad. Es un color neutro y pasivo, que simboliza la indecisión y la ausencia de energía. Expresa duda y melancolía, mientras que el marrón para Martínez (1979), “es el color de la negativa, de las dificultades, y de los conflictos de adaptación en el medio familiar y social”, (p.36)

#### **2.2.3.1.3. Formas**

Con base en las investigaciones de Subiela (2010), se afirma que un diseñador debe compartir el universo cultural de los destinatarios de su trabajo para lograr una obra exitosa. Además, necesita tomar en cuenta la *Ley de Prägnanz* para considerar que las formas más simples y equilibradas son más fáciles de percibir, razón por lo que son preferidas frente a las más complejas.

En ese sentido, cabe mencionar la definición de Germani-Fabris (citado por Subiela, 2010, p. 132), quien dice que las formas simples son aquellas que presentan los caracteres fundamentales de las figuras geométricas, especialmente con aspectos poligonales y circulares), simétricas y equilibradas son, generalmente, preferibles a las compuestas.

De acuerdo con Subiela (2010), las otras dos leyes a tomar en cuenta por el diseñador son la de cerramiento y la de destino común. Estas permiten al diseñador componer formas complejas trabajando solo con formas simples

capaces de incorporar la suficiente información para que el usuario complete el trabajo de la construcción de la forma en el momento de la percepción.

Ahora bien, el formato de la mayoría de composiciones visuales que se proyectan en la web responden a los estándares rectangulares de los monitores, sin embargo, Subiela (2010, p. 190) opina que “el formato puede ir más allá de esta estandarización y también puede utilizarse para transmitir un significado de carácter simbólico”.

Por ello, la autora considera que un formato cuadrado es neutro, mientras que un formato vertical implica movimiento hacia arriba y hacia abajo, y un formato horizontal lleva la mirada a desplazarse de forma lateral. De los tres, el más dinámico será el vertical, mientras que el horizontal producirá sensación de calma.

No obstante, Timothy Samara (2008, p.35, citado por Subiela, 2010) destaca una ventaja del formato cuadrado y es que por ser neutro, el espectador puede concentrarse en la interacción de las formas sin tener que prestar atención al formato per se. En contraste a esto, señala que un formato vertical es muy provocador, pues su forma ejerce simultáneamente un empuje hacia arriba y hacia abajo, empuje que el espectador recorrerá una y otra vez con la mirada, como si lo midiera.

#### **2.2.3.1.4. Composición**

Para comunicar una idea, todos los elementos descritos anteriormente deben guardar una relación armónica entre sí: desde la tipografía, pasando por el color hasta llegar a las formas. Al respecto Zanón (2007) explica que de eso se trata crear la composición:

El diseñador usa líneas, colores, formas, caracteres, tramas y proporciones; la situación del conjunto es la composición que siempre cumple una finalidad.

Esta finalidad está ayudada por técnicas visuales como son el equilibrio, la armonía, la tensión, la simetría, la regularidad, la actividad, la neutralidad, etc. (...) El modo de situar los elementos comunica visualmente al espectador las intenciones y el significado de las páginas. La percepción humana es la que se encarga de entender el mensaje enviado por el diseñador que intenta ordenar las partes de una forma jerarquizada y lógica para transmitir su idea (p.30).

En relación con esto, el diseño de una revista digital webzine debe procurar que todos los elementos se conjuguen de la manera tal que se logre una composición agradable a la vista y funcional, es decir, que sea capaz de transmitir eficazmente los mensajes.

#### **2.2.3.2. Diseño de Revistas**

De acuerdo con Subiela (2010), las revistas se caracterizan por combinar las noticias y los reportajes con abundantes fotografías mediante la adopción de un enfoque lúdico, experimental e innovador en cuanto a redacción y diseño se refiere. No obstante, el autor considera que deben procurar ser composiciones normativas y funcionales, es decir, cuidar la legibilidad, el orden, y la estructura.

En ese orden de ideas, Subiela (2010) cita a uno de los diseñadores de revistas españoles más innovadores, Fernando Gutiérrez, quien expresa lo siguiente: “la palabra revista significa espacio para almacenar dinamita. Una revista está llena de sorpresas y puede explotar”.

Si se tiene en consideración que las sorpresas hacen referencia al contenido, a las fotografías y todas las particularidades que implica el diseño de la revista, impera la necesidad de crear una composición realmente impactante, que emule una explosión de saber y color.

Por su carga visual tan determinante, Subiela (2010), considera que la revista es el medio de comunicación periódico que más tiene que cuidar su

presentación. “Al tratarse de un medio informativo y también de ocio, es muy importante que las páginas sean atractivas e inviten a una lectura cómoda y distendida (...) Tienen que ser visualmente sorprendentes para poder mantener el interés de sus lectores”, (p. 36).

Estas sugerencias surgen en el plano del diseño gráfico. Ahora bien, en el ámbito de crear la estructura de la publicación, cabe citar a Patricia Marcano (2007) quien en su trabajo de licenciatura titulado *¿Cómo hacer una revista en Venezuela? Guía para producir publicaciones no diarias*, explica los pasos a seguir.

En primer lugar, Marcano (2007) considera que se debe crear un concepto editorial, es decir, precisar el tipo de publicación que se quiere hacer, el tema, sus ámbitos de interés y las áreas a profundizar. Para ello, se plantean las secciones fijas que tendrá la revista y las secciones de género (periodísticos – entrevistas, crónicas, semblanzas-) o especializadas en algún tema.

En segundo lugar, la autora recomienda precisar el público objetivo o Target, lo cual se refiere al público al que se dirigirá la revista, el lector objetivo y sus características, para orientar así el diseño y la forma de los textos. Por ejemplo: si las fotografías e imágenes predominarán sobre el contenido, si se tratará de una revista equilibrada en ambos aspectos o si la fotografía tendrá poco espacio.

En tercer lugar, se debe determinar la periodicidad y el sentido de actualidad de la publicación.

En este orden, el concepto editorial responderá a una interpretación visual que dará origen al diseño del logo, el concepto gráfico o la personalidad gráfica de la revista. Por último, se deben tomar en cuenta las

recomendaciones de Marcano (2007) en cuanto a la producción de los contenidos para la primera edición de la revista:

Para la primera edición, seleccionados los temas a investigar y el contenido de las secciones fijas, se asignan las pautas al equipo periodístico fijo y a los colaboradores. Se informa acerca de la extensión de los textos, estilo de redacción, si debe desarrollarse a través de algún género periodístico en específico y la fecha de entrega (p. 183).

De acuerdo con este planteamiento, es fundamental elaborar un concepto editorial en función de crear la identidad gráfica de la revista. Así como también surge la necesidad de establecer secciones fijas y asignar pautas al equipo de editores para que la publicación periódica pueda operar con éxito y fluidez.

### **2.2.3.3. Diseño Web**

Una vez conceptualizado el Diseño Editorial, es conveniente definir el Diseño Web como tal. Según Claudia Gutiérrez (2008), su artículo *Diseño web y arquitectura de información para sitios 2.0*, el diseño web consiste en crear una jerarquía visual fuerte y consistente, donde los elementos importantes se enfatizan y el contenido se ordena lógica y asertivamente, tanto en sus códigos textuales como no textuales.

Para ampliar la información acerca de esos códigos, la autora cita a Javier Royo en el libro *Diseño Digital* (2004) y los divide en dos grupos:

1) Los códigos visuales: la escritura alfabética (alfabeto: tipografía), la escritura no alfabética (íconos, esquemas) y la imagen fija (ilustración, fotografía).

2) Los códigos secuenciales: la imagen en movimiento y la hipertextualidad.

De esta manera, Gutiérrez (2008), explica que el diseño web (con todos sus códigos y elementos) debe orientar al usuario en el sitio, es decir, indicarle a qué página se va, a dónde llevan los links, cuánta información existe sobre el tema y cómo puede terminar la transacción.

Steve Krug (2000, citado por Gutiérrez, 2008) en su texto *No me hagas pensar* afirma que el usuario que visita un sitio web no debe ni quiere pensar. “Mientras sea humanamente posible, una página debe ser evidente al mirarla. Debe ser obvia. Explicarse por sí sola”, (2000, p.11).

Para efectos de esta investigación, resulta importante considerar estos principios, pues el proyecto que se quiere crear debe ser un sitio web usable que no demande mucho esfuerzo mental para ser recorrido por los niños. En este caso, prima la necesidad de que puedan entrar a todas las secciones sin trabas y que así las posibilidades de abandono de la revista se reduzcan al mínimo.

En relación a esto, se debe definir el término usabilidad. De acuerdo con Jakob Nielsen (2003, citado por Gutiérrez, 2008) es “el atributo de calidad que mide la facilidad en el uso de las interfaces. También está referida a los métodos que mejoran la experiencia de uso durante el proceso de diseño o rediseño de un sitio”.

Ahora bien, al diseñar páginas web no sólo debe preponderar el principio de usabilidad. Gutiérrez (2008) asegura que la interfaz debe contener un diseño visual atractivo capaz de reflejar gráficamente la jerarquización del contenido. El sitio web a parte de estar estructurado de una forma racional debe ser capaz de emocionar (y agradar) a través del diseño, ya que es a través de la emoción que los usuarios logran sentirse atraídos y proceden a ver los contenidos. “Pensar en una experiencia de uso

exitosa es hablar de una combinación entre la racionalización de la usabilidad y la emocionalidad de lo visual. Visitar un sitio es una unión entre la lógica y la visualidad” (p.64).

Siguiendo este hilo conductor, Gutiérrez (2008) concluye que visitar un sitio web debe generar felicidad en los usuarios antes, durante y después de haber probado el producto. De esta manera, la autora asegura que se crean experiencias de uso exitosas y el usuario contento vuelve una y otra vez, asegurando la sobrevivencia y el crecimiento del sitio en la web.

#### **2.2.3.3.1. Diseño Periodístico en la Web**

De acuerdo con Canga Larequi (2005) en su artículo *Periodismo en la Red. Diseño periodístico y ediciones digitales*, de trabajar con diseños planos de textos e imágenes fijas, se pasó a un diseño tridimensional que incluye sonido y movimiento, lo que reviste un mayor poder de penetración del medio sobre el receptor.

De esta manera, Canga Larequi (2005) establece las variaciones que el diseño tradicional sufrió para adaptarse a la web. En primer lugar, señala la posibilidad de aplicar el hipermedia como complemento de la información por medio de enlaces (*links*). El autor considera que es una modificación de los enlaces tradicionales que en los periódicos existen con el convencional “ir a página x”.

En segundo lugar, hace referencia a la inexistencia del columnado y la paginación en las publicaciones digitales. El autor considera que la ausencia de columnas hace que la concepción de diseño sea horizontal. Luego explica que las ediciones digitales no necesitan numerar las páginas porque cada página es una información autónoma y se accede a ella de modo directo sin pasar por las otras páginas. Sin embargo, acota que la única excepción es la

primera página que conserva la imagen de portada escaparate y muestra el conjunto de noticias más importantes.

En tercer lugar, comenta cómo percibe la jerarquía de la información en las ediciones digitales. Al ubicarse en páginas web diferentes, Canga Larequi (2005) dice que las informaciones se disponen en unidades independientes tanto en contenido como físicamente. Al respecto opina que esta nueva concepción implica que se utilicen menos los recursos clásicos que sirven en prensa para unir o separar informaciones, tales como: cintillos, recuadros, filetes y corondeles.

Por último, Canga Larequi (2005) advierte la desaparición de conceptos diferenciales clásicos del periodismo impreso, tales como: otorgar más importancia a una página impar que a una par; la colocación de informaciones en cabeza o pie de página; el hecho de dar una información a un mayor número de columnas que otra; el uso de diferentes cuerpos de mayor a menor en la página; la referencia a columna de entrada o columna de salida, etc.

No obstante, el autor especifica que una forma de jerarquización aplicable en las versiones digitales, al margen de las informaciones que se llevan en la página de inicio (*home page*), es el orden correlativo en que se colocan en la página índice los contenidos de una determinada sección.

#### **2.2.4. Formación Integral de Niños**

Azucena Ramos (2004) en su texto *La Tutoría en la Formación Integral*, define la formación integral como “la orientación metodológica que promueve el crecimiento humano a través de un proceso que implica una visión multidimensional del ser humano” (p. 19).

Por su parte, la autora del artículo *La formación integral y la educación especial*, Zulay del Valle Calderón (2014), plantea lo siguiente:

La formación integral es un proceso continuo que permite desarrollar de manera proporcionada cada uno de los aspectos y dimensiones del individuo, tales como: lo social, cognitivo, axiológica, espiritual, emocional, afectiva, a fin de alcanzar la realización plena de su persona, de ser auténtico en todo momento, que piense por sí mismos, que sea competente en todo lo que realice, que sea capaz de tener una visión realista de lo que sucede a su alrededor para buscar distintas formas de cambiar las cosas (p. 2).

Calderón (2014) cree que formar integralmente consiste orientar y guiar las diversas potencialidades y manifestaciones del ser humano en su totalidad.

De igual forma, cabe citar a José Leonardo Rincón (2003), quien en un proyecto titulado *El Perfil del Estudiante que pretendemos formar en una Institución Educativa Ignaciana*, explica que la palabra “formación” hace referencia al desarrollo y la orientación; mientras que el adjetivo “integral” significa que ese desarrollo abarca la totalidad del ser humano. “Se forma, es decir, se da forma, de cara a una cultura, a una sociedad, en un determinado contexto”, (p.16).

En ese sentido, esta investigación se enmarca en el desarrollo de los niños y niñas en edades comprendidas entre 7 y 12 años. De acuerdo con el *Manual de Desarrollo Integral de la Infancia* (2008), escrito por Díaz, Echevarría, Otsubo, Freda, Wilner y Nessier, el desarrollo infantil es un proceso continuo, donde el/la niño/a va aprende a dominar procesos cada vez más complejos de movimiento, pensamiento, afectos y relación con los otros. “Es un proceso que se despliega en interacción con su propio medio”. (p.15).

Según el *Manual de Desarrollo Integral de la Infancia* (2008), existen secuencias universales, predecibles o esperadas en el desarrollo de los niños, sin embargo, cada niño/a es una persona única con su propio temperamento, patrón y tiempo de crecimiento, estilo de aprendizaje, familia y sociedad de origen, los cuales son factores que influyen en su formación.

Igualmente, la Asociación de Colegios Jesuitas de Colombia (ACODESI, 2003), en el texto *La Formación Integral y sus Dimensiones*, expone una definición de formación integral:

La Formación Integral como es el proceso continuo, permanente y participativo que busca desarrollar armónica y coherentemente todas y cada una de las dimensiones del ser humano (ética, espiritual, cognitiva, afectiva, comunicativa, estética, corporal, y socio-política), a fin de lograr su realización plena en la sociedad. Es decir, vemos el ser humano como uno y a la vez pluridimensional, bien diverso como el cuerpo humano y a la vez plenamente integrado y articulado en una unidad (p.14)

En contraste a las dimensiones mencionadas por ACODESI (2003), Ramos (2004) propone basarse en un modelo holográfico denominado *Pentagrama de Ginger*, el cual fue creado por franceses Anne y Serge Ginger para representar al ser humano mediante una analogía con una estrella de cinco picos. “El símbolo tiene amplia tradición en una gran diversidad de culturas y nos habla del desarrollo humano pleno, armonioso e integral”, (p.20).

En ese sentido, las puntas de la estrella se refieren a las siguientes dimensiones del ser humano:

1. El mundo material, la dimensión física y biológica del individuo: es el punto de arranque del desarrollo desde el período prenatal. Se refiere a la necesidad del cuidado de la salud física e implica las necesidades humanas básicas y su satisfacción equilibrada, es decir: la respiración, la alimentación, la eliminación, el ciclo de actividad-reposo, la regulación de la temperatura y

la sexualidad. Un desarrollo integral considera fundamental la dimensión orgánica y sus características para el aprendizaje. (Ramos, 2004).

2. La dimensión emocional humana: incluye la ubicación y expresión de emociones como alegría, tranquilidad, seguridad, satisfacción y fortaleza. La armonía de su desarrollo requiere de la habilidad para aprender a utilizar la energía derivada de ellas al servicio del crecimiento personal. Su impacto en el aprendizaje es fundamental. (Ramos, 2004).

3. El mundo racional o intelectual: hace referencia refiere a las aptitudes mentales que facilitan al humano la resolución de las situaciones que se le presentan en la vida y la expresión creativa; incluye el pensamiento formal, el razonamiento lógico en general y sus habilidades primarias como el razonamiento verbal, matemático y mecánico. Es uno de los factores más reconocidos dentro del ámbito escolar. (Ramos, 2004)

4. La vida social y comunitaria: es la forma en que el alumno está inmerso dentro de su medio social, los papeles que desempeña en él, con todas sus implicaciones en cuanto a clase social, raza, familia y educación. (Ramos, 2004)

5. La relación cósmica: es el plano trascendente de la experiencia humana. ¿Para qué estoy aquí? y ¿Qué sentido tiene lo que hago o quiero hacer? son cuestiones que le permiten al niño ubicar su papel como estudiante y futuro profesional. (Ramos, 2004)

Con miras a la elaboración del producto final, se tomarán como base estas cinco dimensiones para diseñar las secciones fijas de la revista digital y que de esta manera cada una responda a un aspecto específico de la formación integral.

### **2.2.4.1. Infancia**

Tomando como referencia a Ferran Casas (1998) en su texto *Infancia: perspectivas psicosociales*, esta se define como “un periodo determinado de la vida de un niño o una niña, medible por un intervalo de edad” (p.23). El autor explica que dado intervalo es totalmente convencional, de manera tal que no todos están de acuerdo con los años que abarca, aunque a menudo se acepta como infancia el periodo de vida que va desde el nacimiento hasta los 14 años.

En ese sentido, La Convención sobre Los Derechos Humanos del Niño, adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989, en su artículo 1, entiende por niño a “todo ser humano menor de dieciocho años de edad, salvo que en virtud de la ley que le sea aplicable, haya alcanzado antes la mayoría de edad”.

Así mismo, a partir de la convención, la infancia quedó definida como un espacio separado de la edad adulta, y se reconoció además que lo que resulta apropiado para los adultos puede no ser adecuado para la infancia. Por ello, la Organización de las Naciones Unidas plantea que los niños y niñas son titulares de sus propios derechos y por tanto no son receptores pasivos de la caridad, sino protagonistas con facultad para participar en su propio desarrollo.

#### **2.2.4.1.1 Niños y niñas en edades comprendidas entre los 7 y 12 años**

Luego de definir la infancia es general, surge la necesidad de enfocar la atención en el intervalo de edad que sirve como objeto de estudio en esta investigación: 7 a 12 años. Jean Piaget (1991) en su libro *Seis estudios de psicología* divide el desarrollo cognoscitivo de los niños en diversas etapas:

la *sensorial motora*, la *preoperacional*, la de las *operaciones concretas* y la de las *operaciones formales*.

Moyer-Gusé y Riddle (2010) escriben el libro *El Impacto de los Medios de Comunicación en la Infancia* y explican ciertos aspectos de la teoría de Piaget, entre ellos, mencionan que la transición al estadio de operaciones concretas se da alrededor de los ocho años. Es en esta etapa cuando los niños son capaces de: sentir simpatía hacia los sentimientos de los otros, dirigir su atención a varias cosas al mismo tiempo y procesar más información de una sola vez.

De igual forma, Piaget (1991) dedica un apartado completo a la infancia de los siete a los doce años. El autor plantea que es el promedio de edad que coincide con el principio de la escolaridad y que señala un giro decisivo en el desarrollo mental de los niños.

En este periodo, se aprecia la aparición de nuevas formas de organización en cada uno de los aspectos complejos de la vida psíquica (tanto si se trata de la inteligencia o de la vida afectiva, de las relaciones sociales o de la actividad característicamente individual) que completan los esquemas de las construcciones presentes durante el período precedente y les aseguran un equilibrio más estable, inaugurando también una serie ininterrumpida de nuevas construcciones. (Piaget, 1991).

Piaget (1991) considera que en cuanto a las relaciones interindividuales, el niño a partir de los siete años es capaz de cooperar, puesto que ya no confunde su propio punto de vista con el de los demás, sino que los disocia para coordinarlos. Así mismo, plantea que las explicaciones entre niños se desarrollan en el plano del pensamiento y de la acción material: “el lenguaje egocéntrico desaparece casi totalmente y las

frases espontáneas del niño testimonian en su propia estructura gramatical una necesidad de conexión entre ideas y de justificación lógica”. (p. 56).

De igual forma, el autor afirma que a partir de los siete años, los niños poseen una unificación de las reglas admitidas durante una partida de un juego y se controlan entre sí para mantener la igualdad frente a una ley única. La palabra “ganar” adquiere un significado colectivo para ellos y tratan de triunfar después de una competición reglamentada. La designación de un ganador supone la existencia de discusiones bien elaboradas y concluyentes entre ellos.

En ese sentido, el niño, a partir de los siete u ocho años piensa antes de actuar y empieza de este modo a conquistar esa difícil conducta de la reflexión. Sin embargo, esa reflexión no es más que una deliberación interior, o sea, una discusión llevada a cabo con uno mismo al igual que podría llevarse a cabo con varios interlocutores o contradictores reales o exteriores. (Piaget, 1991).

El niño de siete años comienza a liberarse de su egocentrismo social e intelectual y es capaz de asumir nuevas coordinaciones importantes tanto para la inteligencia como para la afectividad. El autor asegura que el niño ya es capaz de construir explicaciones atomísticas e incluso racionales en la época en la que apenas aprende a contar.

Con respecto a este tema, Hersh, Reimer y Paolitto, en su texto *El crecimiento moral: de Piaget a Kohlberg* (2002), explican que la teoría de Piaget se basa en el principio de interacción, pues no podría tener lugar un desarrollo de estructuras si el organismo no estuviera en constante interacción con su entorno.

Los autores enfatizan que la interacción se caracteriza por la búsqueda activa de las partes del medio, un proceso que se realiza movido por el interés del individuo. De allí la importancia de la atracción que generan los estímulos, ya que esta provoca que toda la atención se dirija a un aspecto.

De acuerdo con Bravo y Parejo (2010) en su trabajo de grado basado en la teoría del constructivismo y titulado *Diseño de una Revista Trimestral del Área Ecológica dirigida a niños en edades comprendidas de 7 a 12 años de edad*, esta etapa se caracteriza por un importante desarrollo de la vida psíquica.

Así mismo, tanto la capacidad intelectual como en el mundo afectivo sufren numerosas transformaciones, es capaz de organizar esquemas generales de pensamiento independientes de la acción y pasa así de la intuición a la operación. En este nivel de edad, el lenguaje constituye el medio que expresa y además provoca el nivel del pensamiento racional que el niño es capaz de utilizar.

#### **2.2.4.1.1.1. Constructivismo**

La teoría piagetiana puede explicar la relación que existe entre los niños y los mensajes mediáticos. Moyer-Gusé y Riddle (2010) afirman que es a partir de los ocho años cuando el niño es capaz de comprender las historias y los principios de un personaje, bien sea del cine o de la televisión, pese a que poseen la limitación de predecir lo que va a suceder en la trama.

Siguiendo este orden de ideas, Moyer-Gusé y Riddle (2010) consideran que los niños se asustan ante las noticias y los contenidos de violencia armada o secuestros que ven en la televisión porque ya son

capaces de reconocer que algo así les puede ocurrir a ellos. No obstante, no logran comprender aún la probabilidad que existe de que eso les suceda.

La teoría de Piaget resulta pertinente a la hora de entender lo que los niños pueden (o no) hacer a varios niveles de su desarrollo. Además, es de gran utilidad para comprender las interacciones del niño con los medios de comunicación: de acuerdo con Jean Piaget, los niños deben considerarse una audiencia especial porque no poseen la capacidad de pensar e interpretar la información como lo hacen los adultos.

El autor advierte que los niños más pequeños carecen de la habilidad para comprender los mensajes mediáticos e incluso los más grandes tienen limitaciones que los hacen vulnerables a los contenidos de los medios de comunicación. (Moyer-Gusé y Riddle, 2010).

Ahora bien, una vez descritos los planteamientos de Piaget relacionados con el ámbito mediático y comunicacional, impera la necesidad de abordarlos desde el punto de vista pedagógico, pues esta investigación propone el diseño de una revista que contribuya a la formación integral de los niños por medio del aprendizaje.

Claudia Lucía Ordóñez (2004), en su texto titulado *Pensar pedagógicamente desde el constructivismo* explica el proceso constructivo desarrollado por Jean Piaget:

Piaget (1970) localiza el conocimiento en la relación entre la experiencia que se tiene con la realidad del medio circundante y las estructuras de pensamiento que se van desarrollando a partir de ella para adaptarse al mundo. Sentó las bases para entender el desarrollo cognoscitivo como un proceso del cual depende el aprendizaje, en oposición a la visión tradicional de aprendizaje como efecto inmediato de la transmisión proveniente de otros. (p.9)

El constructivismo de Piaget rompe con el viejo paradigma de la enseñanza. El epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo, propone que gran parte del aprendizaje está supeditado a los pensamientos previos que el niño ha desarrollado a partir de sus experiencias con el medio. Por esta razón, el proceso de aprender deja de ser considerado un efecto inmediato de una transmisión unilateral de conocimientos, para ser concebido como un proceso bilateral.

#### **2.2.4.2. Periodismo para niños**

De acuerdo con Ángela Zago (citada por Romero y Torcatt, 2007, *Diseño y producción de una revista para niños en edades comprendidas entre 10 y 12 años, p.45*) el periodismo para niños se define de la siguiente manera:

Es una rama del periodismo que tiene como objetivo informar y orientar a personas menores de 16 años. Se diferencia de otro tipo de periodismo especializado porque, además de obtener información que interese a este tipo de lector y redactar opiniones que vayan en la misma vía, toma en cuenta que debe colaborar en la formación de esos lectores, es decir, que no sólo informa y emite opinión sino que además trata de influir en la formación de su público.

Con base en esta definición, el producto final de este trabajo de investigación pretende cubrir la necesidad de influir de forma positiva sobre el desarrollo pleno e integral de los niños mediante la difusión de contenidos creativos.

Por su parte, la periodista Carla Prates (c.p. Romero y Torcatt, 2007, *p.45*) enfatiza la idea anteriormente expuesta, pues considera que el periodismo para niños debe contribuir a la formación del niño, con contenidos educativos e informativos que permitan y faciliten su aprendizaje.

Prates (c.p. Romero y Torcatt, 2007, p.45) considera que en el caso de las publicaciones sobre entretenimiento el contenido educativo debe ser contemplado en la forma más discreta y reitera que es sumamente importante tomar en cuenta que a la hora de escribir para niños, es esencial influir en su formación.

En ese orden de ideas, Romero y Torcatt (2007) *citan el texto Qué libros para qué edad del Banco del Libro (2000)*, y con base en este, definen las lecturas más apropiadas para cada nivel de la infancia:

En primer lugar, explican que desde los 6 hasta los 9 años, se consolidan las destrezas lectoras, razón por la cual lo mejor es ofrecerles a los niños historias atractivas tales como fábulas, leyendas, cuentos tradicionales e historias llenas de humor que utilicen la parodia y la ironía como recurso. Así como también, deben presentárseles temas de cocina, manualidades, experimentos, información científica y humanística adaptados a sus intereses.

En segundo lugar, plantean que entre los 10 y 12 años, el niño consolida sus destrezas lectoras y ya no requieren de textos breves que se adapten a sus necesidades, si no que ahora sus lecturas dependen de sus intereses. La lista de lecturas debe incluir distintos géneros como: fantasía y realismo, literatura profunda y ligera, experimental y tradicional, temas históricos y de actualidad. Así mismo, se les deben facilitar narraciones de aventuras, de viajes, de misterio, detectivescas, de amor, de terror, de humor, de espionaje. Biografías de figuras relevantes. Lecturas de información sobre ciencias naturales, geografía, historia, culturas, arte, literatura y deporte.

#### **2.2.4.2.1. El lenguaje para niños**

Así como el lenguaje para la web cuenta con ciertas especificaciones, el lenguaje dirigido a los niños también. Por esta razón, Zago (c. p. Romero y Torcatt, 2007) se basa en estudios y análisis de contenidos para determinar cómo escribir de forma eficaz contenidos infantiles.

De sus investigaciones, la autora concluye lo siguiente: las pautas periodísticas deben conjugar la información con la formación, se deben evitar las oraciones subordinadas y los verbos compuestos; conviene emplear la fórmula de sujeto, verbo y predicado (oraciones directas) y procurar no tratar al receptor como “menor” sino como una persona en pleno desarrollo.

De igual forma, si se utiliza una palabra o un concepto desconocido para el lector, se debe explicarlo de inmediato (Zago, c.p. Romero y Torcatt, 2007). En ese sentido, el formato digital sobre el cual se van a plasmar los contenidos de la revista digital (producto final de esta investigación) facilita la explicación de los términos desconocidos para los niños gracias a la herramienta del hipertexto.

En cuanto al diseño, se sugiere que primen las imágenes sobre el texto y que según la edad del lector, se considere el uso de los colores primarios, secundarios o terciarios. “A mayor edad, mayor complicación en líneas y colores”, Zago (c.p. Romero y Torcatt, 2007).

Todas estas consideraciones deben tomarse en cuenta al momento de diseñar la revista digital para niños. En resumen, se tienen que abordar los temas con un lenguaje sencillo, abundantes imágenes, suficiente hipertexto y con un tono que dirigido al público meta, lo haga sentir capaz de asimilar todos los contenidos que se le presentan.

### 2.2.4.3. Nativos digitales

Sin duda alguna, todas las concepciones de la infancia precisadas a lo largo de esta investigación hacen referencia al intervalo de edades que esta etapa de la vida abarca. No obstante, una forma de considerar a los niños de hoy en día puede ser por medio del término Nativos Digitales, el cual está relacionado con el contexto en cual les tocó venir a este mundo.

De acuerdo con Marc Prensky (2001), en su texto *Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales*, los estudiantes (desde la guardería a la universidad) representan las primeras generaciones que han crecido con la nueva tecnología:

Los estudiantes de hoy han pasado toda su vida rodeados de, y usando, ordenadores, videojuegos, reproductores digitales de música, videocámaras, móviles, y todos los demás juguetes y herramientas de la era digital. Los juegos de ordenador, el correo electrónico, internet, los teléfonos móviles y la mensajería instantánea son parte integrante de sus vidas (...) ¿Cómo deberíamos llamar a estos “nuevos” estudiantes? Algunos se refieren a ellos como la Generación-N [por Net] o Generación-D [por Digital]. Pero la designación más útil que he encontrado para ellos es Nativos Digitales. Son estudiantes “hablantes nativos” del lenguaje digital de los ordenadores, de los videojuegos e Internet. (p. 1-3)

En ese sentido, todo niño con acceso a la tecnología puede considerarse un nativo digital, más no todo nativo digital puede considerarse un niño. Con esto se quiere explicar que como el término comenzó a emplearse a principios del siglo, muchos de esos niños o jóvenes ya son adultos y aún así conservan el calificativo de nativos digitales, es decir, comparten esta denominación con los niños del momento.

Por otra parte, Prensky (2001) describe las características de consumo que poseen Los Nativos Digitales y entre ellas, menciona que están acostumbrados a recibir información muy rápidamente. Además, “les gusta procesar en paralelo y la multi-tarea. Prefieren los gráficos antes que el texto.

Prefieren el acceso aleatorio (como el hipertexto). Funcionan mejor conectados. Se crecen con la gratificación instantánea y las recompensas frecuentes. Prefieren los juegos al trabajo serio”. (p.4)

Ahora bien, uno de los retos de este trabajo de investigación es valerse de esa preferencia por los juegos, para crear contenidos en un formato más dinámico, lúdico e interactivo que les genere tanta satisfacción como los juegos a los niños.

### **2.2.5. Tiempo libre y ocio**

Según Rodríguez y Agulló (1999) en su estudio titulado *Estilos de vida, cultura, ocio y tiempo libre de los estudiantes universitarios*, el ocio es uno de los fenómenos psicosociológicos más importantes y característicos del mundo occidental.

Los autores crean su propia definición de tiempo libre y lo conciben como aquél que no está determinado por la obligatoriedad. Es aquel tiempo del que se dispone cuando no se está trabajando (o realizando una actividad remunerada) o estudiando; no se satisfacen las necesidades básicas; no se realizan trabajos domésticos, o no se llevan a cabo obligaciones familiares o religiosas.

Luego de definir el tiempo libre, Suárez y Agulló (1999) conceptualizan el ocio, el cual es (dentro de tiempo libre) aquel tiempo conformado por las actividades y prácticas libremente elegidas según las preferencias de cada individuo. “Es un tiempo caracterizado por la libre elección y realización de actividades que satisfagan necesidades personales; o un momento cuya finalidad sea el descanso, la diversión, la creación o el desarrollo del sujeto”, (p.249)

Quiroz y Tealdo (1996) realizaron un estudio sobre *Los videojuegos y los niños peruanos: tiempo libre y procesos de socialización*, y definieron el uso del tiempo libre como una esfera ajena al trabajo que no implica inactividad. Así pues consideran que existen diferentes formas de utilización del tiempo libre, desde las actividades en la calle masivas, hasta el ocio en tomo a aparatos privados, que conforman la infraestructura informacional del hogar.

Cuando hacen referencia a la infraestructura informacional del hogar, se refieren a las tecnologías que constituyen un modelo comunicativo que se define por la comunidad sin proximidad física, por la comunicación sin contacto. (Quiroz y Tealdo, 1996)

Hay un conjunto de actividades comunes que los niños y jóvenes realizan en su tiempo libre, desde la práctica del deporte, ver televisión, compartir conversaciones con los amigos, jugar videojuegos. Es decir, hay elementos propios de la cultura que hoy en día atraviesan todos los estratos socio-económicos y han ido conformando parte de esta cultura compartida por muchos. (Quiroz y Tealdo, 1996)

No obstante, Quiroz y Tealdo (1996) enfatizan que también hay diferencias significativas de acuerdo a los estratos sociales en los cuales los niños hagan vida. Así, por ejemplo, los de sectores medio/altos y altos realizan muchas actividades extra curriculares, van a clubes, viajan, conocen otras realidades y poseen casi todos los aparatos tecnológicos del momento.

Por su parte, los niños de estrato medio participan más en asociaciones locales, en la calle o en sus mismos colegios. Sus padres ejercen mucho control sobre ellos y se preocupan por su rendimiento educativo por la necesidad de competir para salir adelante en el futuro.

Mientras que los del sector bajo de la población, pasan buena parte de su tiempo en la calle o en la estrechez de sus propios hogares. Realizan en algunos casos trabajos diversos para ayudar al sostenimiento familiar. Poseen televisor y radio y acceden a las nuevas tecnologías generalmente en los lugares de alquiler. (Quiroz y Tealdo, 1996)

## **2.3. Bases Legales**

### **2.3.1. Constitución de la República Bolivariana de Venezuela**

La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), en su Art. 58, establece:

La comunicación es libre y plural y comporta los deberes y responsabilidades que indique la ley. Toda persona tiene derecho a la información oportuna, veraz e imparcial, sin censura, de acuerdo con los principios de esta Constitución (...) Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a recibir información adecuada para su desarrollo integral.

Este artículo está estrechamente vinculado con el objetivo general del presente estudio, en vista de que hace referencia al derecho que poseen los niños de recibir información oportuna que contribuya a su formación integral.

### **2.3.2. Ley Orgánica para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes**

La Ley Orgánica para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes (LOPNA, N° 5.859 de 2007) tiene por objeto garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes de Venezuela, el ejercicio y disfrute pleno de sus derechos y garantías, a través de la protección integral que el Estado, la sociedad y a familia deben brindarles desde que nacen.

Para efectos de esta investigación, se cita el Art. 43 de la LOPNA sobre el *Derecho a información en materia de salud*, el cual establece lo siguiente:

Todos los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a ser informados e informadas y educados o educadas sobre los principios básicos de prevención en materia de salud, nutrición, ventajas de la lactancia materna, estimulación temprana en el desarrollo, salud sexual y reproductiva, higiene, saneamiento sanitario ambiental y accidentes (...) El Estado, con la participación activa de la sociedad, debe garantizar programas de información y educación sobre estas materias, dirigidos a los niños, niñas, adolescentes y sus familias.

En ese sentido, una de las secciones del proyecto final de esta investigación (la revista digital) responde al deber de crear programas de información en materia de salud y nutrición dirigidos especialmente a niños y niñas.

Por otra parte, el Art. 63. Sobre el *Derecho al descanso, recreación, esparcimiento, deporte y juego*, en su Parágrafo Primero establece: “el ejercicio de los derechos consagrados en esta disposición debe estar dirigido a garantizar el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes y a fortalecer los valores de solidaridad, tolerancia, identidad cultural y conservación del ambiente”.

Por consiguiente, en el Parágrafo Segundo plantea que el Estado, con la activa participación de la sociedad, debe garantizar programas de recreación, esparcimiento, y juegos deportivos dirigidos a todos los niños, niñas y adolescentes,

Así mismo, la LOPNA expresa que dichos programas recreativos deben satisfacer las necesidades y los intereses de los niños, niñas y adolescentes, así como también fomentar juegos creativos o pedagógicos.

En atención a lo expuesto, este artículo de la ley se relaciona con esta investigación en la medida en que se pretende diseñar una revista que

incluya contenidos lúdicos, didácticos y en materia de entretenimiento para esparcir la mente de los niños y contribuir así con su formación integral.

El Art. 65. de la LOPNA sobre el *Derecho al honor, reputación, propia imagen, vida privada e intimidad familiar*, reviste una gran importancia para esta investigación, por las siguientes disposiciones:

Parágrafo Primero. Se prohíbe exponer o divulgar, a través de cualquier medio, la imagen de los niños, niñas y adolescentes contra su voluntad o la de su padre, madre, representantes o responsables. Asimismo, se prohíbe exponer o divulgar datos, imágenes o informaciones, a través de cualquier medio, que lesionen el honor o la reputación de los niños, niñas y adolescentes o que constituyan injerencias arbitrarias o ilegales en su vida privada o intimidad familiar.

Parágrafo Segundo. Está prohibido exponer o divulgar, por cualquier medio, datos, informaciones o imágenes que permitan identificar, directa o indirectamente, a los niños, niñas y adolescentes que hayan sido sujetos activos o pasivos de hechos punibles, salvo autorización judicial fundada en razones de seguridad u orden público.

Por tratarse del diseño de una publicación digital para niños, se deben considerar las prohibiciones expresas en la ley con respecto a la divulgación de imágenes, materiales o informaciones sin la respectiva autorización de ellos, de sus padres o de representantes.

Así mismo se debe tomar en cuenta el Art. 67 sobre el *Derecho a la libertad de expresión*:

Todos los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a expresar libremente su opinión y a difundir ideas, imágenes e informaciones de todo tipo, sin censura previa, ya sea oralmente, por escrito, en forma artística o por cualquier otro medio de su elección sin más límites que los establecidos en la ley para la protección de sus derechos, los derechos de las demás personas y el orden público.

Este artículo hace referencia directa a la libertad de expresión y a la difusión de ideas e informaciones que los niños tienen derecho a hacer. En ese aspecto, se relaciona de forma directa con esta investigación porque en

la revista digital se quiere crear una opción de interactividad, de manera tal que los niños puedan comentar y compartir sus pensamientos con respecto a un tema en las diversas secciones de la webzine.

Igualmente, el Art. 68 sobre el *Derecho a la información* establece:

Todos los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a recibir, buscar y utilizar todo tipo de información que sea acorde con su desarrollo y a seleccionar libremente el medio y la información a recibir, sin más límites que los establecidos en la ley.

Este artículo señala el derecho a la información pertinente que poseen todos niños. En ese sentido, a través de este proyecto de investigación se quieren crear contenidos acordes al desarrollo de los niños y colocarlos a su disposición a través de un medio electrónico para favorecer así su formación integral.

En este orden, cabe citar el Art. 70 sobre los *Mensajes de los medios de Comunicación acordes con las necesidades de los niños, niñas y adolescentes*:

Los medios de comunicación de cobertura nacional, estatal y local tienen la obligación de difundir mensajes dirigidos exclusivamente a los niños, niñas y adolescentes, que atiendan a sus necesidades informativas, entre ellas: las educativas, culturales, científicas, artísticas, recreacionales y deportivas.

Este artículo señala el deber que tienen los medios de comunicación de difundir mensajes destinados a los niños para satisfacer sus necesidades de información en el ámbito educativo, cultural, científico, artístico, recreacional y deportivo. Así pues, en el diseño y en la producción de la revista digital que esta investigación pretende alcanzar, se deben abarcar todos estos aspectos y hacerlos corresponder con las dimensiones necesarias para contribuir con la formación integral de los niños.

El Art. 73 de la LOPNA hace referencia al fomento, a la creación, producción y difusión de información dirigida a niños, niñas y adolescentes:

El Estado debe fomentar la creación, producción y difusión de materiales informativos, libros, publicaciones, obras artísticas y producciones audiovisuales, radiofónicas y multimedia dirigidas a los niños, niñas y adolescentes, que sean de la más alta calidad, plurales y que promuevan los valores de paz, democracia, libertad, tolerancia, igualdad entre las personas y sexos, así como el respeto a su padre, madre, representantes o responsables y a su identidad nacional y cultural.

Este artículo expresa el deber que tiene el Estado de fomentar la producción de publicaciones de calidad (incluidas las multimedia), dirigidas a niños con la finalidad de promover los valores esenciales de la sociedad. Esta cita se relaciona con este estudio ya que se busca crear una publicación digital para niños que incluya recursos multimedia y que a su vez estimule en ellos conductas fundamentadas en valores.

Por otra parte, el Art. 75 sobre *las informaciones e imágenes prohibidas en los medios dirigidos a niños, niñas y adolescentes*, establece que los soportes impresos o audiovisuales, libros, publicaciones, videos, ilustraciones, fotografías, lecturas y crónicas dirigidos a niños, niñas y adolescentes no pueden contener informaciones e imágenes que promuevan o inciten a la violencia, o al uso de armas, tabaco o sustancias alcohólicas, estupefacientes o psicotrópicas.

En relación con dicho artículo, la creación de los contenidos para la revista digital destinada a niños y niñas debe atenerse a la prohibición de usar materiales que inciten a la violencia o que promuevan conductas destructivas.

En último lugar, cabe citar el Art. 80 de la LOPNA sobre el *Derecho a opinar y a ser oído y oída*: “Todos los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a expresar libremente su opinión en los asuntos en que tengan

interés y a que sus opiniones sean tomadas en cuenta en función de su desarrollo”.

En este caso, si la revista digital para la formación integral de niños y niñas incluye un apartado en cada una de las secciones para que estos puedan manifestar sus opiniones acerca de un determinado tema, se estaría cumpliendo cabalmente con este último artículo.

### **2.3.3. Ley para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes en Salas de Uso de Internet, Videojuegos y otros Multimedia**

La Ley para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes en Salas de Uso de Internet, Videojuegos y otros Multimedia fue decretada por la Asamblea Nacional en Gaceta Oficial N° 38529 el 25 de septiembre de 2006. Dicha ley dispone en su Art. 1 que tiene por objeto:

1. Garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes el ejercicio y disfrute pleno y efectivo de sus derechos humanos a una información adecuada que sea acorde con su desarrollo integral y a la salud, en el uso, alquiler, compra, venta y permuta de juegos computarizados, electrónicos o multimedia, especialmente en salas de Internet.
2. Promover el uso adecuado de los servicios de Internet con fines educativos, recreativos y para la libre comunicación entre las personas.
3. Favorecer la participación de las familias, organizaciones sociales y personas en general en la protección integral de los niños, niñas y adolescentes.

En ese sentido, esta ley guarda relación con los objetivos de esta investigación porque se quiere evaluar cómo es el uso de los videojuegos y los servicios de Internet en los niños y además facilitarles informaciones en la web que propicien su desarrollo integral.

Para finalizar, cabe citar el Art. 8, el cual establece que los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a recibir, buscar y utilizar información acorde

con su desarrollo integral en las salas de juegos computarizados, electrónicos o multimedia y de servicios de Internet. Además expresa:

Está prohibido el acceso a información y contenidos que promuevan, hagan apología o inciten a la violencia, a la guerra, a la comisión de hechos punibles, al racismo, a la desigualdad entre el hombre y la mujer, a la xenofobia, a la intolerancia religiosa y cualquier otro tipo de discriminación, a la esclavitud, a la servidumbre, a la explotación económica o social de las personas, al uso y consumo de cigarrillos y derivados del tabaco, de bebidas alcohólicas y demás especies previstas en la legislación sobre la materia y de sustancias estupefacientes y psicotrópicas, así como aquellos de carácter pornográfico, que atenten contra la seguridad de la Nación...

Entendido de esta forma, la presente investigación se propone cumplir la creación de contenidos que promuevan conductas plausibles, edificantes y saludables, todo ello, en función de formar de manera íntegra e integral a los niños y niñas con edades comprendidas entre los 7 y 12 años que se interesen por la búsqueda de información en medios electrónicos.

## **CAPÍTULO III**

### **DISEÑO METODOLÓGICO**

#### **3.1. Naturaleza del estudio**

Según la naturaleza y características del problema planteado, esta investigación se enmarca dentro de la modalidad de proyecto factible, en la medida en que se realiza una propuesta en torno a la problemática del uso del Internet por parte de los niños y niñas durante su tiempo libre.

De acuerdo con el manual de la UPEL (2006), el proyecto factible consiste en “la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales” (p.13). Para ello, refiere la formulación de programas, tecnologías, métodos o procesos apoyados en una investigación de tipo documental, de campo o un diseño que incluya ambas modalidades.

#### **3.2. Diseño de la Investigación**

En este caso particular, el diseño de la investigación es de campo. El Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de la UPEL (2006), define este tipo de la siguiente manera:

El análisis sistemático de problemas en la realidad, con el propósito de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores constituyentes, explicar sus causas y efectos, o predecir su ocurrencia, haciendo uso de métodos característicos de cualquiera de los paradigmas o enfoques de investigación conocidos o en desarrollo. Los datos de interés son recogidos en forma directa de la realidad; en este sentido se trata de investigaciones a partir de datos originales o primarios (p.11).

En la presente investigación los datos son recogidos directamente de la realidad, pues son recabados a través de un instrumento que consulta a los niños cómo es el uso que hacen del Internet durante su tiempo libre.

### **3.3. Nivel de la Investigación**

Una vez definido el diseño de la investigación, se procede a establecer su nivel de conocimiento, que para este proyecto de grado no es más que descriptivo. Según Arias (2004), “La investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento” (p. 48).

Con base en esta conceptualización, el estudio se ubica en un nivel descriptivo porque su objetivo es describir el uso del Internet de los niños y niñas de 1<sup>ero</sup> a 6<sup>to</sup> grado de la Unidad Educativa Colegio San Pedro, Barquisimeto, durante su tiempo libre, con la finalidad de establecer un patrón de comportamiento general que permita sentar las bases de lo que son sus gustos, intereses y necesidades.

### **3.4. Etapas de la investigación**

El Proyecto Factible comprende las siguientes etapas generales: I) diagnóstico, planteamiento y fundamentación teórica de la propuesta; II) procedimiento metodológico, actividades y recursos necesarios para su ejecución; III) análisis y conclusiones sobre la viabilidad y realización del Proyecto; y en caso de su desarrollo, IV) la ejecución de la propuesta y la evaluación tanto del proceso como de sus resultados (UPEL, 2006).

Ahora bien, en la presente investigación estas fases se cumplen en dos partes:

La primera parte se trata de una investigación de tipo descriptivo en la que se realiza un diagnóstico de cómo es el uso del Internet de los niños y niñas con edades comprendidas entre los 7 y 12 años durante su tiempo libre, y se identifican sus necesidades e intereses personales. Igualmente, estos datos se recopilan a través de entrevistas realizadas a expertos.

Con base en el diagnóstico que se hace del uso del Internet por parte de los niños en su tiempo libre, y en la identificación de sus intereses, gustos y necesidades con la contribución de los expertos, se procede a determinar la factibilidad de la propuesta (en este caso, una revista digital webzine dirigida a ellos).

En la segunda parte, se procede a realizar el diseño y la producción de la revista digital, tomando en cuenta los resultados arrojados por la investigación. Así pues, se determina la estructura y usabilidad del sitio, se definen los contenidos, las secciones y las características propias del diseño: colores, tipografía, cabecera, logotipo y estilo, para cumplir finalmente con su implementación en la web.

### **3.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos**

En este trabajo de grado, se emplean técnicas de recolección de datos tales como la encuesta y la entrevista, esta última orientada específicamente a un grupo de expertos, entre ellos: un docente, un psicólogo y un ilustrador, quienes son conocedores de las necesidades, intereses y gustos de los niños, y además son testigos del uso de Internet que ellos realizan.

Así mismo, se elabora una encuesta como instrumento de recolección de datos, la cual se aplica tomando una muestra de 60 niños y niñas de la primaria de la Unidad Educativa Colegio “San Pedro”, Barquisimeto.

De acuerdo con Martínez (2005) en su texto *Actualización de la Epistemología y Metodología en Educación*, tanto los instrumentos, como los procedimientos y estrategias a utilizar, los dicta el método escogido, y en el caso de la metodología cualitativa se centran alrededor de la observación participativa y la entrevista semi-estructurada. Al respecto, cabe acotar que para esta investigación el análisis de los resultados se hace de forma cuali-cuantitativa, entendiendo que los medios instrumentales son algo flexible, que se utilizan mientras resultan efectivos, pero que se cambian de acuerdo al dictamen, imprevisto, de la marcha de la investigación y de las circunstancias.

En atención a lo anteriormente expuesto, la presente investigación se vale tanto de la encuesta como de la entrevista semi-estructurada como instrumentos para recolectar información. Para la primera, se toma como muestra intencional un grupo de 60 niños con edades comprendidas entre 7 y 12 años de la Unidad Educativa Colegio San Pedro (10 representantes de cada grado de instrucción primaria) en la ciudad de Barquisimeto.

La construcción y aplicación del instrumento tipo encuesta bajo la modalidad de cuestionario, está conformado por preguntas cerradas, dicotómicas, y respuestas sugeridas de selección simple. Así mismo, se incluye una pregunta abierta al final. Todo esto con el fin de conocer cómo es uso que los niños hacen del Internet en su tiempo libre, cuáles son sus intereses y gustos; en función de determinar el tipo de diseño y de contenidos que debe tener la propuesta.

En este caso, la encuesta se entiende como una técnica que pretende obtener información a partir de un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, y en relación con un tema particular. (Arias, 2004). Los resultados

de ésta se ordenan de manera cuantitativa, pues se determina la frecuencia con la que los niños marcan una determinada respuesta, se tabulan y grafican.

Por otra parte, para la entrevista semi-estructurada se realiza un cuestionario que consulta a 3 expertos cuáles son las necesidades y los intereses de los niños desde el punto de vista psicológico, escolar y estético. Con respecto a la entrevista semi-estructura, Martínez (2005) considera que es un instrumento técnico que tiene gran sintonía epistemológica con el enfoque cualitativo y que este tipo de entrevista adopta la forma de un diálogo coloquial complementado con algunas otras técnicas. De allí su relevancia, de la significación del diálogo como método de conocimiento de los seres humanos.

### **3.6. Población y muestra**

Para ejecutar esta fase diagnóstica se selecciona una población, que no es más que las personas o sujetos que interesa investigar para recolectar la información necesaria. Arias (2004) la define como el conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. En este caso la población está constituida por todos los niños y niñas con edades comprendidas entre los 7 y 12 años, a quienes va dirigido tanto el diseño como el contenido de la propuesta: una revista digital webzine.

Ahora bien, la muestra del estudio, entendida por Arias (2004) como el subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible, está conformada por 60 niños y niñas estudiantes de primaria de la Unidad Educativa Colegio “San Pedro”, ubicada en la ciudad de Barquisimeto, Edo. Lara. Para garantizar que los niños se encuentren en el rango de edades

comprendido entre los 7 y 12 años, se escogen 10 niños representantes de cada grado de instrucción primaria (1°, 2°, 3°, 4°, 5° y 6°).

Por último, en esta investigación se emplea la técnica de la estadística descriptiva que se realiza una vez efectuada la recolección de datos mediante la aplicación del instrumento, la información se tabula de manera manual y el análisis se hace en función de las respuestas dadas por los sujetos en estudio. Luego, las cifras se representan como resultados en cuadros y gráficos, permitiendo poseer una mejor visión de los datos que dan respuesta a los objetivos planteados en un principio.

### **3.7. La Unidad Educativa Colegio “San Pedro”**

La Unidad Educativa Colegio “San Pedro” se caracteriza por contar con una comunidad profundamente comprometida con el trabajo. Uno de sus principales compromisos es el de asumir el presente histórico en su justa dimensión para actuar sobre la realidad objetiva y así transformarla. Para ello, el colegio se propone lograr la formación integral de los niños(as) y jóvenes que están a su cuidado, en pro de la construcción de una Venezuela más justa y más humana.

En tal sentido, los valores del colegio se corresponden con el objetivo general de esta tesis, que es diseñar una revista digital para la formación integral de niños y niñas en edades comprendidas entre 7 y 12 años. Cabe destacar que la misión expresa del plantel es “ofrecer un desarrollo educativo integral excelente en calidad y servicio, fomentando la formación de ciudadanos útiles, libres y aptos para la vida con valores morales, sociales, religiosos y familiares”.

Para finalizar, hay que advertir la visión de esta institución educativa, que se fundamenta en procesos gerenciales y pedagógicos orientados al rescate de valores en todos sus ámbitos: familiares, democráticos, religiosos, afectivos, de justicia, socioeconómicos, cívico-culturales, físicos y ambientales, buscando promover la plena participación de padres, madres, estudiantes, ex-alumnos y personal docente en la sensibilización, formación, planeación, organización y evaluación escolar globalizada.

### **3.8. Presentación y análisis de los resultados**

Con miras a diagnosticar y describir el uso del Internet que hacen los niños y niñas en edades comprendidas entre 7 y 12 años durante su tiempo libre, así como también, identificar sus necesidades e intereses personales en ese momento, se realiza una encuesta a 60 estudiantes de la Unidad Educativa Colegio “San Pedro”. Para hacer la consulta, se toman como representantes de cada grado de instrucción primaria a 10 niños y niñas en el mes de junio de 2015.

En este capítulo, se presentan las tablas y gráficos realizados con los datos arrojados por el instrumento. De igual manera, se explican a grandes rasgos los gustos que los niños manifestaron en cuanto a sus sitios web, caricaturas y videojuegos favoritos.

Por otra parte, las entrevistas a expertos se plasman en cuadros, con la finalidad de dar a conocer lo que ellos consideran que son las necesidades que poseen los niños y los requerimientos básicos con los que debe cumplir una revista digital para satisfacerlas de manera eficaz.

Los resultados de ambas consultas se analizan de forma cualitativa mediante las siguientes fases:

I) Registro de las respuestas tabuladas y graficadas.

II) Análisis de la información tomando en cuenta las semejanzas y diferencias encontradas en las respuestas otorgadas por los usuarios, las que a su vez se comparan con la información que sostienen las bases teóricas.

Estos hallazgos se presentan a continuación de la siguiente manera:

1. Cuestionario aplicado a niños y niñas con edades comprendidas entre los 7 y 12 años de la Unidad Educativa Colegio “San Pedro”
2. Entrevista a la psicóloga de la Unidad Educativa Colegio “San Pedro”
3. Entrevista a la profesora de computación de la Unidad Educativa Colegio “San Pedro”
4. Entrevista al diseñador gráfico, artista plástico, ilustrador y profesor de la Universidad Yacambú (UNY)

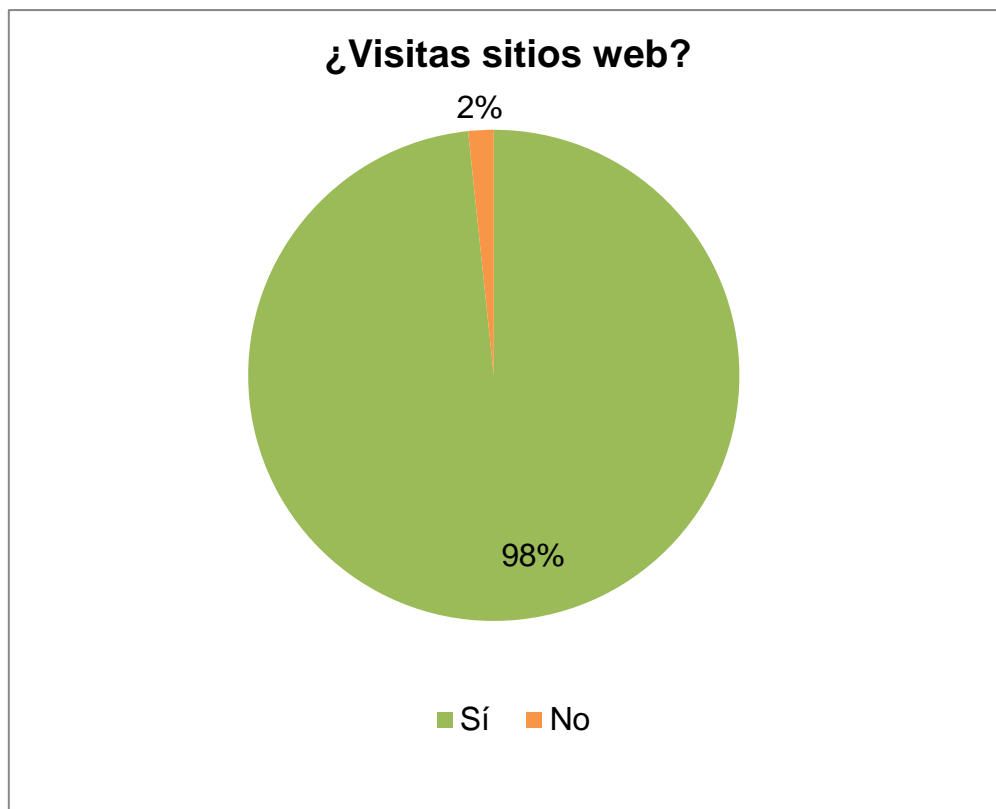
### **3.8.1. Cuestionario a niños y niñas con edades comprendidas entre los 7 y 12 años**

La encuesta se realizó a 60 niños de la Unidad Educativa Colegio “San Pedro” en función de conocer como es el uso que hacen del Internet los niños y niñas con edades comprendidas entre los 7 y 12 años.

El cuestionario consta de 10 interrogantes, la primera consiste en una pregunta cerrada cuya respuesta permite saber si los niños usan el Internet para visitar sitios web:

### 1. ¿Visitas sitios web?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	59	98%
No	1	2%
Total	60	100%

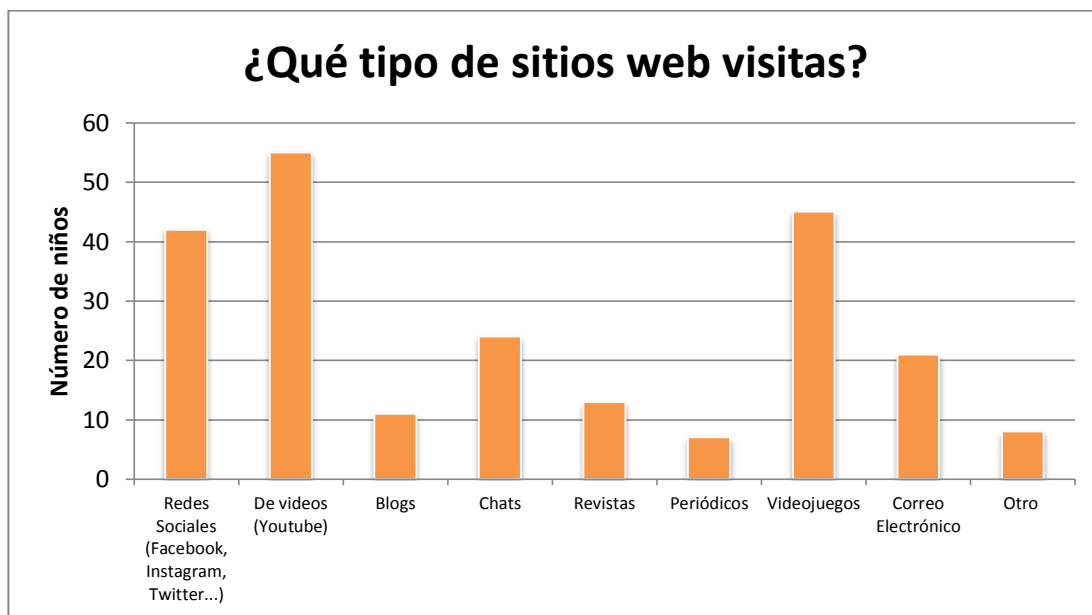


El 98% de los niños y niñas con edades comprendidas entre los 7 y 12 años de la Unidad Educativa Colegio “San Pedro” visitan sitios web. El porcentaje restante se corresponde con la respuesta de un niño de 1° grado de instrucción primaria que manifestó que no lo hace. De acuerdo con este resultado se constata la factibilidad operativa de la propuesta pues la mayoría de los niños sí hacen uso de Internet.

## 2. ¿Qué tipo de sitios web visitas?

\*Para dar respuesta a esta interrogante se permitió la selección múltiple

Alternativa	Frecuencia
Redes Sociales (Facebook, Instagram, Twitter...)	42
De videos (Youtube)	55
Blogs	11
Chats	24
Revistas	13
Periódicos	7
Videojuegos	45
Correo Electrónico	21
Otro	8



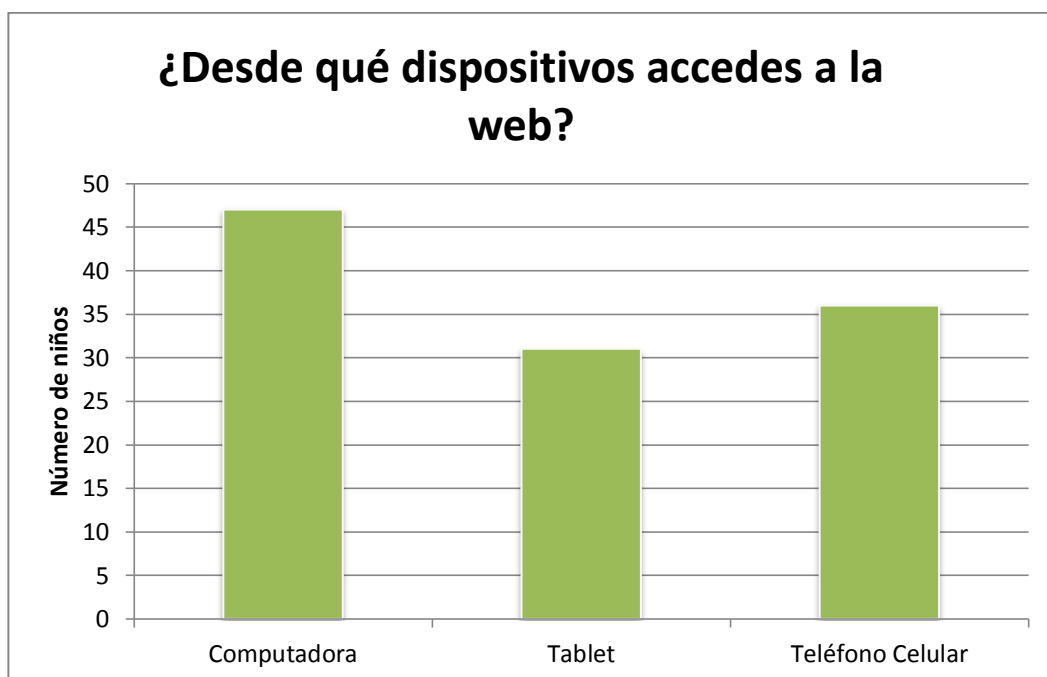
La mayoría de los niños manifestaron visitar sitios web de videos, en particular Youtube, el cual aloja una variedad de clips de películas, programas de TV, vídeos musicales y tutoriales. En segundo lugar, los niños muestran su preferencia por los sitios web que incluyen videojuegos, seguidos por los de las redes sociales. En la categoría de “otros” varios

niños mencionaron la utilización de Google para realizar sus búsquedas de contenidos, imágenes y fotografías en Internet. Por otra parte, especificaron su agrado por Ask.fm, un sitio web en el que se crean perfiles para y en la cual se puede hacer preguntas en anonimato, dar “me gusta” a las respuestas y recibir preguntas de vuelta. De igual manera hicieron mención a Club Penguin un sitio web animado y dinámico en el que los niños pueden jugar, sociabilizar y crear. Ahora bien, sólo 13 niños indicaron que visitan revistas en la web, este resultado puede justificarse por la carencia de webzines destinadas a ellos.

### 3. ¿Desde qué dispositivos accedes a la web?

\*Para dar respuesta a esta interrogante se permitió la selección múltiple

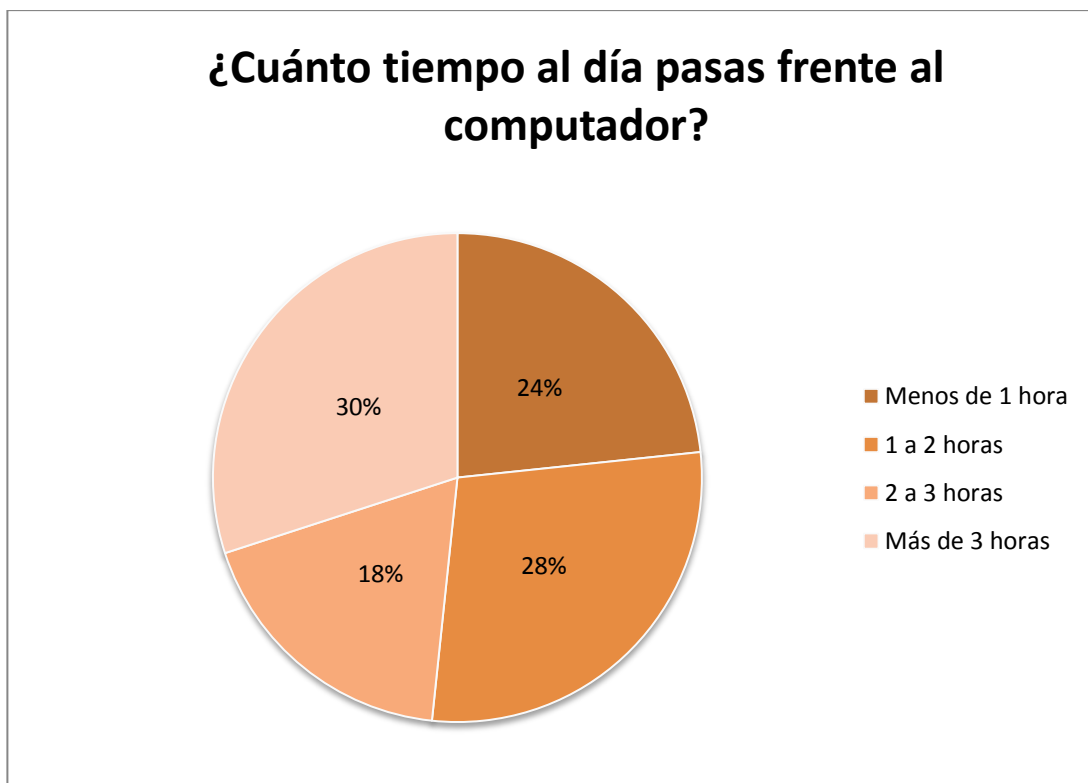
Alternativa	Frecuencia
Computadora	47
Tablet	31
Teléfono Celular	36



La gran mayoría de los niños acceden a la web desde el computador: el 78% de los encuestados así lo expresaron. Algunos hacen uso de varios dispositivos, razón por la que el 52% asegura emplear la tablet y el 60% el teléfono celular.

4) ¿Cuánto tiempo al día pasas frente al computador?

Alternativa	Frecuencia
Menos de 1 hora	14
1 a 2 horas	17
2 a 3 horas	11
Más de 3 horas	18

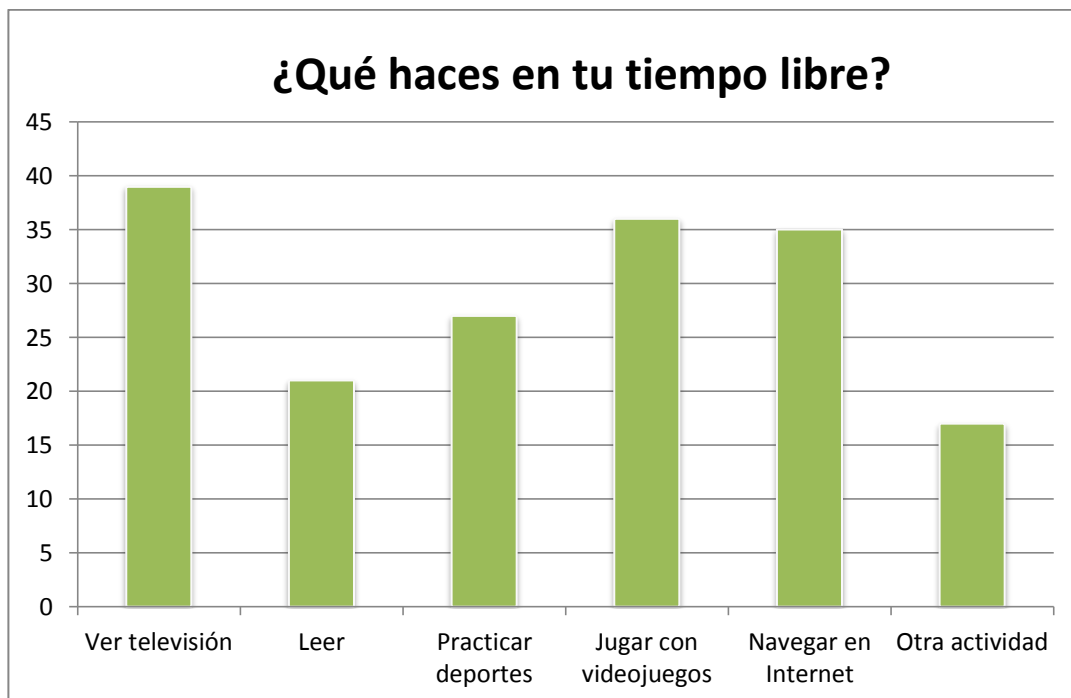


La mayoría de los niños (30%) afirmaron pasar más de 3 horas frente a la computadora. El otro gran porcentaje de niños (28%) estimaron que pasan entre 1 a 2 horas.

## 5) ¿Qué haces en tu tiempo libre?

\*Para dar respuesta a esta interrogante se permitió la selección múltiple

Alternativa	Frecuencia
Ver televisión	39
Leer	21
Practicar deportes	27
Jugar con videojuegos	36
Navegar en Internet	35
Otra actividad	17

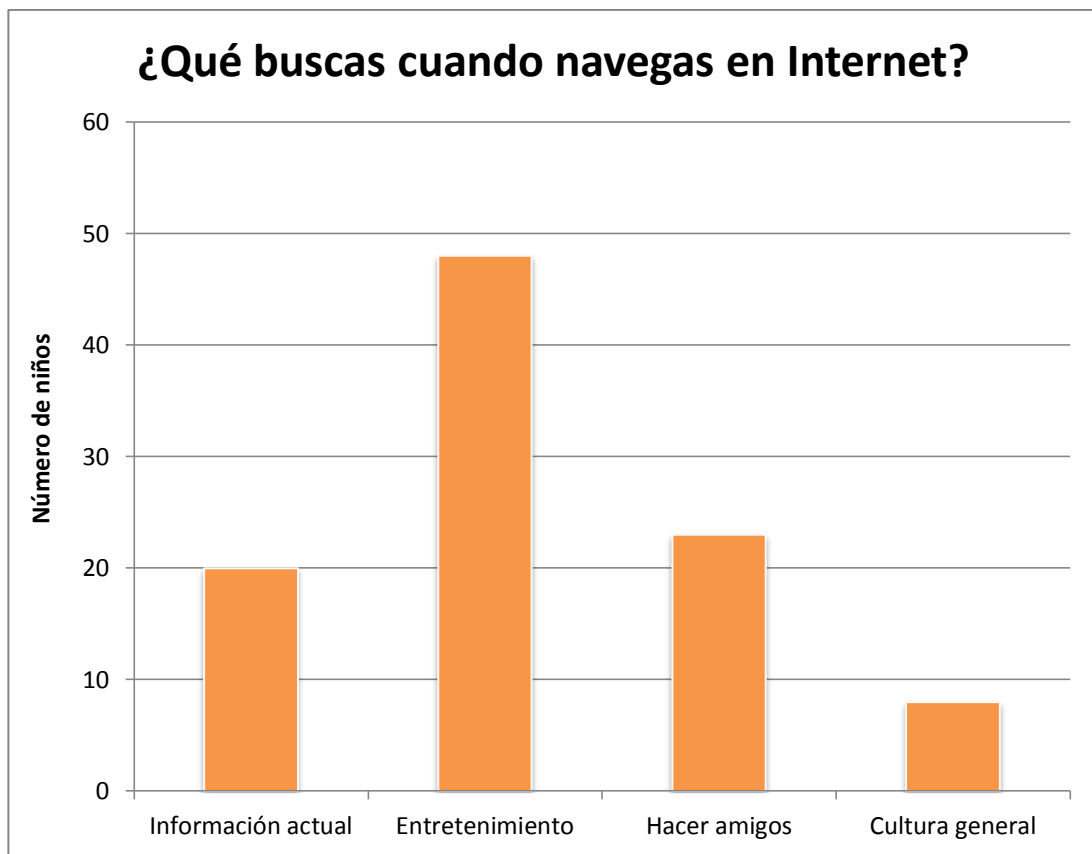


La mayoría de los niños y niñas indicaron que las actividades que más realizan en su tiempo libre son: ver televisión (65%), jugar con videojuegos (60%) y navegar en Internet (58%). En la opción de "otra actividad", especificaron que también les gusta jugar con muñecos, mascotas, amistades y familiares; así como hacer uso del teléfono celular, cocinar, tocar instrumentos y pasear.

## 6) ¿Qué buscas cuando navegas en Internet?

\*Para dar respuesta a esta interrogante se permitió la selección múltiple

Alternativa	Frecuencia
Información actual	20
Entretenimiento	48
Hacer amigos	23
Cultura general	8

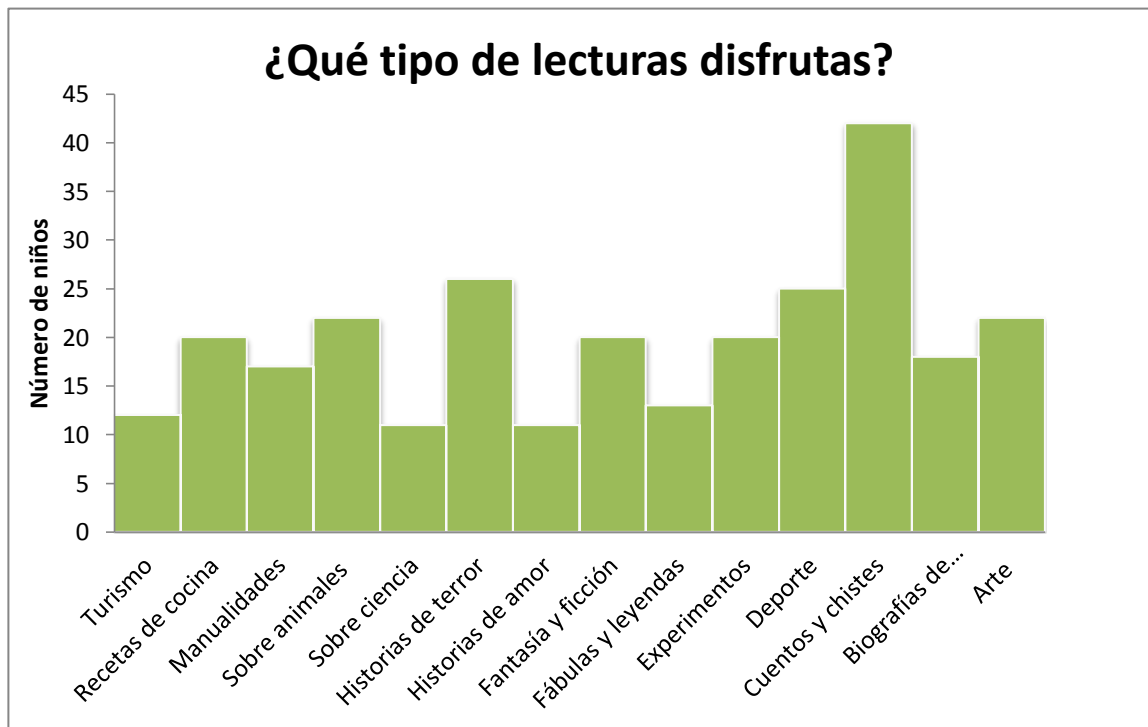


El 80% de los niños aseguraron que buscan entretenimiento cuando navegan en Internet. El 38% manifestaron su interés por hacer amigos, 33% por encontrar información actual y tan sólo el 13% por temas de cultura general.

## 7) ¿Qué tipo de lecturas disfrutas?

\*Para dar respuesta a esta interrogante se permitió la selección múltiple

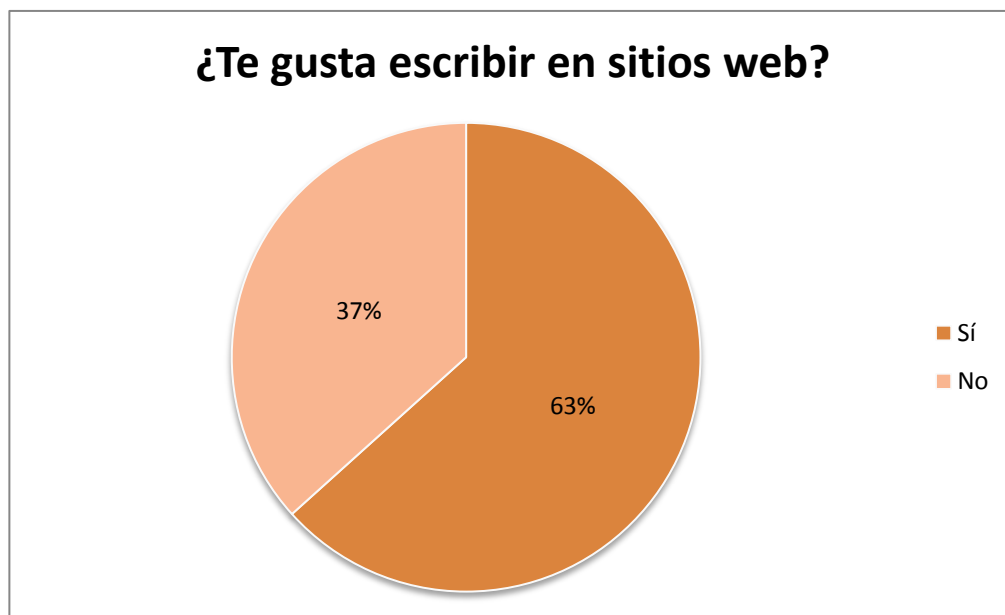
Alternativa	Frecuencia
Turismo	12
Recetas de cocina	20
Manualidades	17
Información sobre animales	22
Información científica	11
Historias de terror	26
Historias de amor	11
Fantasía y ficción	20
Fábulas y leyendas	13
Experimentos	20
Deporte	25
Cuentos y chistes	42
Biografías de famosos	18
Arte	22



La gran mayoría de los niños disfrutaban leer cuentos y chistes, el 70% de los encuestados manifestaron su agrado por estos. El otro tipo de lecturas que más disfrutaban son las historias de terror seguido de los textos relacionados con los deportes, los animales y el arte. Un 33,3% de los niños sienten agrado por las recetas de cocina, los géneros de fantasía y ficción, y los experimentos. Entre un 20% y 30% se ubica el porcentaje de niños a los que les gusta leer biografías de famosos, tutoriales de manualidades, fábulas y leyendas, y cosas sobre turismo. Muy pocos (18,3%) indicaron que les gustaban las historias de amor y la información científica.

### 8) ¿Te gusta escribir en sitios web?

Alternativa	Frecuencia
Sí	38
No	22
Total	60

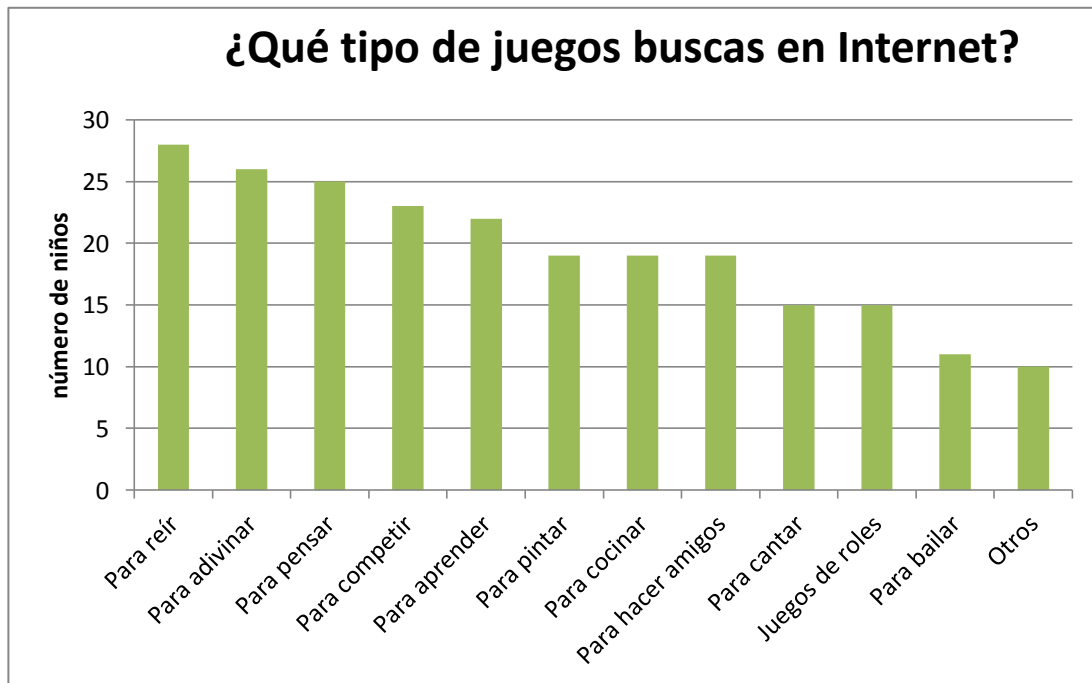


A más de la mitad de los niños (63%) con edades comprendidas entre los 7 y 12 años de la Unidad Educativa Colegio “San Pedro” les gusta escribir en sitios web. De acuerdo con este resultado se constata la factibilidad operativa de la propuesta pues la mayoría de los niños tienen la capacidad de entrar a [www.pirulines.com](http://www.pirulines.com) y comentar los contenidos dirigidos a ellos que allí se hagan públicos.

### 9) ¿Qué tipo de juegos buscas en Internet?

\*Para dar respuesta a esta interrogante se permitió la selección múltiple

Alternativa	Frecuencia
Para reír	28
Para adivinar	26
Para pensar	25
Para competir	23
Para aprender	22
Para pintar	19
Para cocinar	19
Para hacer amigos	19
Para cantar	15
Juegos de roles	15
Para bailar	11
Otros	10



La mayoría de los niños manifestaron buscar juegos en Internet para reír, adivinar y pensar. Así mismo, 23 niños indicaron que les gustaban los juegos para competir, algunos escribieron expresamente disfrutaban los juegos donde la acción y los "disparos" predominan. En la categoría de "otros", mostraron su preferencia hacia los juegos de diseño y "de vestir". Algunos hicieron particular énfasis los juegos del sitio web Club Penguin y Friv.com, este último ofrece más de 150 juegos en línea.

**10) ¿Cuáles son tus caricaturas y videojuegos favoritos?**

1) Bob Esponja y Just Dance.
2) Los Minions y Mario Kart
3) Avatar: La Leyenda de Aang y FIFA
4) Just Dance
5) Clash of Clans y Terminator
6) Juegos de carrera, videos de cocina
7) Mickey Mouse
8) Grand Theft Auto V (GTA-V) y Clash of Clans
9) Contract Wars y GTA-V
10) Bob Esponja
11) Tom y Jerry, y FIFA
. 12) Pokémon.
13) FIFA 15, GTA-V, Disney Infinity y Minecraft.
14) Aventuras
15) Legend of Zelda
16) A pensar, Zombie Tsunami, Bob Esponja y iCarly.
17) GTA-V, Minecraft (porque es de crear) y FIFA 15
18) Gravity Falls (tiene muchos misterios) y tenis en la Wii
19) Clash of Clans y Tokyo Ghoul.
20) Hora de Aventura, Minecraft (construcción) y GTA-V (Misiones)
21) Videos de Violetta
22) Zack y Cuack.
23) Scooby Doo
24) Videos de Violetta.
25) Tom y Jerry
26) Violetta
27) Looney Tunes, La Pantera Rosa y Tom y Jerry
28) Tom y Jerry
29) Lego y Marvel.
30) Bajoterra
31) Mario Kart 8
32) Sonic Dash
33) Toni, la Chef y FIFA 15.
34) Mario Kart
35) FIFA y Need for Speed.
36) Minecraft.
37) Minecraft y Hot Wheels.
38) My Little Pony
39) Fifa 15 y Chucky

40) Phineas y Ferb (son dos niños que construyen con su creatividad)
41) El mundo de Riley
42) Violetta
43) Videos sobre cómo hacer clinejas
44) Padrinos Mágicos.
45) Barbie, Frozen y Dora La Exploradora
46) Tom y Jerry y Minecraft.
47) Barbie y Club Polly Pocket
48) Every Witch Way: se trata de magia y de luchar por lo que quieres.
49) Juegos que se tratan de capturar a unas personas y rescatarlas
51) Hora de aventura (me gusta la trama de la serie)
52) Toni, La Chef y Peppa Pig
53) Phineas y Ferb, Hora de aventura, Un Show más, Liv y Maddie, Geometry Dash y Subway Surfers.
55) Bob esponja (trata de una esponja de mar que trabaja en un restaurant y es muy cómico) y Hay Day, un videojuego que trata de invertir en tu propia granja.
54) Las chicas superpoderosas
56) Caricaturas con buenos gráficos y buenas historias
57) El Príncipe de Persia
58) A pensar (para adivinar) y Clash of Clans (para contraatacar)
59) Videojuegos de acción, disparos, peleas y para el Play Station 3
60) Gravity Falls y los Padrinos Mágicos

Los diseños gráficos de las caricaturas y de los videojuegos que los niños catalogaron como sus preferidos son muy variados: dibujos animados sencillos (*Un Show más*), animaciones logradas con rotoscopio (*Príncipe de Persia*) y dibujos hechos al estilo manga (*Tokyo Ghou*).

Los videojuegos más mencionados fueron: *Just Dance*, *Mario Kart*, *FIFA*, *Minecraft*, y *GTA-V*. Los cuatro primeros se pueden considerar juegos favorables para su desarrollo, en vista de que se tratan de bailes, competencias de carros, fútbol y construcciones libres. No obstante, el último está protagonizado por antihéroes (criminales y pandilleros) que se involucran en robos y enfrentamientos agresivos.

Otro de los juegos que tiene gran aceptación por parte de los niños es *Clash of Clans*, un videojuego de estrategia multijugador que requiere la

formación de tropas y obliga a generar ataques para acabar con las aldeas y los duendes contrincantes.

En cuanto a las caricaturas, las predilectas de los niños son las transmitidas por las cadenas televisivas Nickelodeon, Cartoon Network y Disney Channel, en las que priman las tramas de comedia y misterio. Una de ellas se desenvuelve en un mundo asiático en el cual predominan las artes marciales y el misticismo oriental.

Con respecto a las comiquitas, los niños manifestaron fascinación por las que incluyen acertijos, narran aventuras y giran en torno a sucesos paranormales. Lo sobrenatural llama mucho su atención, razón por la cual sienten particular atracción por los fantasmas y los monstruos.

Sin embargo, no todo es terror. Algunos niños optan por disfrutar series televisivas o dibujos animados en los que predominan historias de superación, manifestaciones artísticas y creaciones, bien sean gastronómicas o musicales.

### 3.8.2. Entrevista a la psicóloga de la Unidad Educativa Colegio “San Pedro”, Ana Rodríguez.

Preguntas	Respuestas
<b>¿Cuáles son los intereses de los niños y niñas durante su tiempo libre en edades entre 7 y 12 años?</b>	El fútbol es uno de sus principales intereses, así mismo, se encuentran los juegos de consola por medio de los cuales ellos se comunican o pueden jugar en línea con otros compañeros hasta de otros colegios y países.
<b>¿Cuáles son las necesidades de los niños y niñas durante su tiempo libre en edades entre 7 y 12 años?</b>	Necesidad de recreación y compartir con otras personas. Además de llenar de una u otra forma una ausencia que se produce cuando los papás no están presentes en ese momento.
<b>¿Cómo describe el comportamiento de los niños cuando acceden a la web?</b>	De acuerdo con mi experiencia, en estas edades se necesita mucha supervisión de los padres porque hay mucho material abierto e información distorsionada y desvirtuada. En ciertas ocasiones, los niños fingen ser otras personas a través de identidades falsas creadas en Internet a fin de para poder relacionarse con alguien que les interesa. Son muchachos muy tímidos que no están a gusto con sus condiciones y tratan de crear una identidad virtual con la cual se sienten más a gusto. “Aquí puedo ser como soy”, suelen decir.
<b>¿Cuál es el reto que deben enfrentar los medios de comunicación digitales para contribuir a solventar los problemas que aquejan a los niños con edades entre los 7 y 12 años?</b>	La responsabilidad de los medios de comunicación digitales es que los contenidos y los materiales sean muy bien estudiados y adaptados de manera tal que lleguen tanto a adultos como a los niños. Para ello, el medio digital debe proporcionar las herramientas para que el niño pueda entender el contenido que se le proporciona.

**¿Cuáles son el tipo de imágenes más recomendables para comunicar un mensaje de forma eficaz a los niños?**

Yo creo que el muchacho aprende mucho mejor o le llegan más las imágenes cuando son muy coloridas. Recomiendo que reflejen vivencias o que lo pongan a él en su día a día.

A veces las caricaturas tienden a ser bastante impresionantes porque los conectan con su infancia pero existe la contraparte, y es que lo ven infantil y piensan que no tiene nada que ver con ellos pues el pensamiento mágico de la imagen no se corresponde con lo que son ellos. En cambio, una fotografía donde se vea la realidad les va a llegar mucho más porque se pueden conectar con su realidad. Y ese creo que es el objetivo que deben perseguir los medios de comunicación digitales: conectar a los niños con su realidad y no estimular el pensamiento mágico de una vida maravillosa. El modelo de vida color rosa con el pasar del tiempo les puede producir un choque emocional una vez que la comparan con la vida real, la que tiene sus momentos difíciles.

**¿Qué actividades debe contener un sitio web para niños?**

Juegos, sobretodo de cultura general y de atención. Sería interesante que brinde contenidos sobre la propia historia de ellos, lo que les sucede, que puedan manifestarse allí en la web. Ellos buscan sentirse comprendidos y entendidos. Por ejemplo, el uso de las consolas muchas veces se da para cubrir lo que representa la soledad. Deberían colocarse lecturas con las que ellos se sientan tomados en cuenta, identificados y conectados. Lo más importante es fortalecer la autoestima de los niños.

De acuerdo con la psicóloga, los contenidos de una revista digital para niños y niñas deben crearse en función de fortalecer su autoestima. Entre las necesidades primordiales que debe cubrir un medio digital, señala las recreativas y de socialización. Con respecto a los intereses de quienes tienen 7 y 12 años, Ana Rodríguez considera que todo lo referente al fútbol les llama la atención tanto a hembras como a varones.

Así mismo, Rodríguez advierte la importancia de que los niños cuenten con supervisión parental al momento de navegar en Internet, ya que existe mucho material desvirtuado a su alcance. En ese sentido, plantea que los editores de un sitio web infantil deben estudiar muy bien los contenidos que suministran así como también brindarle las herramientas al niño para que los entienda e interprete de manera correcta.

Desde el ámbito del diseño, la psicóloga cree que las imágenes mientras más coloridas son mejores, y que además si son fotografías reales que reflejan las vivencias del día a día de los niños, crean una mayor identificación y por ende, una fuerte conexión. Por último, recomienda que los juegos que se suban a la revista digital giren en torno a temas de cultura general que capten su atención.

### 3.8.3. Entrevista a la profesora de computación de la Unidad Educativa Colegio “San Pedro”, Mary Pérez Licet

---

**¿Cuáles son los intereses de los niños y niñas durante su tiempo libre en el laboratorio de computación?**

Más que tiempo libre, realizamos una clase activa pues todas las actividades dentro del plantel deben estar adheridas al proyecto del aula, porque buscamos que todas las materias están articuladas. En ese sentido, les damos a los niños un tema en específico para que realicen su búsqueda libre en Internet, por ejemplo sobre los seres vivos, los fenómenos naturales o buscamos algún programa de Discovery Channel que se pueda reproducir. De igual manera, contamos con un software de dibujo para que lo aprendido en clase ellos lo plasmen.

**¿Qué debe contener un sitio web para niños para promover su formación integral?**

Colores y animaciones. Básicamente temas de cultura, entretenimiento y valores. De igual forma, es importante brindarles conocimientos sobre las nuevas tecnologías porque eso les llama la atención. Son muy visuales y auditivos. Todo lo audiovisual les cautiva.

**¿Cómo evalúa el comportamiento de los niños cuando pasan largos tiempo navegando en la web durante su tiempo libre?**

Se comportan de manera muy inquieta. Normalmente frecuentan juegos agresivos de mucha estimulación y con sonidos fuertes, lo que produce que llegan alterados y hasta agresivos. Lo recomendable es disminuir el tiempo que ellos pasan frente a la computadora. Lo ideal es que dediquen máximo una hora diaria de su tiempo libre a la navegación en Internet, y si este es dividido, mejor: media hora en la tarde y media hora en la noche.

**¿Cuáles son el tipo de imágenes más recomendables para comunicar un mensaje de forma eficaz a los niños?**

Se pueden combinar las imágenes fantásticas y las reales. Lo importante es que el niño mantenga una idea clara que le permita diferenciarlas. Hasta los 7 años ellos no tienen esa conciencia de fantasía y

realidad, razón por la que suelen crear sus historias de amigos imaginarios. Sin embargo, a partir de los 7 años ellos desarrollan esa noción de lo que es real e imaginario y este tipo de imágenes son aptas para ellos.

**¿Qué actividades debe incluir un sitio web para niños?**

Juegos con música relajante que cumpla una función. Evitar los sonidos de explosiones. Mucho entretenimiento, tipo sopa de letras, laberintos y cosas que los hagan pensar y ejecutar. La parte de valores siempre deben estar presentes en toda actividad. Que el entretenimiento sea sano. Que quizá no se vende pero debe lograrse hacerlo atractivo.

Con base en la entrevista con la docente, queda claro que en el colegio las actividades que se realizan en el laboratorio de computación deben estar articuladas con el proyecto del aula. Si se da el permiso para ejecutar búsquedas libres en Internet, estas deben referirse a temas relacionados con las clases, por ejemplo, sobre los seres vivos o los fenómenos naturales.

No obstante, la profesora afirma que fuera del aula, los niños frecuentan juegos violentos, con sonidos e imágenes fuertes, que promueven la agresividad. En ese sentido, Mary Pérez considera que el reto de los medios de comunicación digitales es vender el entretenimiento sano de manera atractiva: con colores, contenido multimedia y animaciones que combinen las imágenes fantasiosas con las reales.

Entre los juegos que debe contener un sitio web para niños y niñas, menciona las sopa de letras, los laberintos y las cosas que los hagan pensar. Así mismo, hace énfasis en la promoción de los valores como eje temático. De igual manera, Pérez advierte que los menores de 12 años no deben exceder el tiempo libre que pasan frente al computador: cree que debe ser de máximo una hora al día.

**3.8.4. Entrevista al Licenciado en Artes Plásticas especializado en Diseño Editorial, Comunicación y Publicidad; profesor de la Universidad Yacambú y diseñador de Industrias Maros, Andrius Sánchez**

---

**¿Cuáles son los colores más apropiados para realizar diseños gráficos dirigidos a niños y niñas con edades entre 7 y 12 años?**

Los colores más acertados para trabajar productos visuales dirigidos a niños son los cálidos y los pasteles. Es fundamental que llamen mucho la atención. ya que los niños “comen mucho con los ojos”, es decir, están en una etapa en las que son muy visuales (además de auditivos).

Lo recomendable es optar por una estrategia que incluya colores muy llamativos, escoger una gama cromática cálida que vaya desde los amarillos hasta los rojos, son perfectos para comunicarles algo a ellos porque generan el impacto visual que tanto necesitan, se sorprenden y viven una tremenda experiencia sensorial.

**¿Cuál es la tipografía más recomendable para comunicarles algo a los niños y niñas a través de una revista digital?**

En primera instancia, recomiendo utilizar una tipografía de Palo Seco, también conocida como Sans Serif, por ejemplo, la Arial, porque son gruesas y fáciles de leer. En segundo lugar, el puntaje debe ser mayor a lo que un adulto puede leer, es decir, las fuentes tamaño 10 o 12 son muy pequeñas, por eso es conveniente utilizar un puntaje de 14 o 16 en los textos (debe tratarse que no sean párrafos muy densos o largos). Como los niños están en un proceso de aprendizaje, la mayoría de la información debe manejarse con estrategias audiovisuales. Por último, los títulos deben ser bastante grandes con una tipografía legible, que no tenga mucho

decoro porque les va a dificultar la lectura. Deben procurarse los textos cortos, concisos y que a la vez transmitan la información que se quiere suministrar.

**¿Cómo debe ser una composición que se diseña para la web en función de satisfacer a los niños?**

La composición debe ser netamente dinámica. No se puede componer un sitio web para niños estático que sea solo imagen-texto. Debe crearse un juego muy atractivo para ellos: que incluya imágenes impactantes acompañadas por textos e informaciones que sean divertidas de leer. Los niños están en una etapa de disfrute, razón por la que las informaciones deben ser divertidas para que ellos la puedan asimilar. La diagramación debe ser jerárquica: hay que destacar lo que realmente es importante siempre de forma entretenida. En este aspecto, el color es sumamente importante para la transmisión de los mensajes. Los fondos deben ser muy llamativos para que la revista no pase desapercibida.

**¿Qué criterios deben tomarse en cuenta a la hora de diseñar una webzine para niños?**

Lo primero que debe hacer el diseñador o comunicador, es desligarse de su pensamiento como adulto. Debe retomar esas ideas que solía tener en la infancia.

Una vez que el diseñador se coloca en el rol del niño, piensa como él y realmente da con el universo que quiere transmitir y que todo niño quiere recibir. El comunicador, en este caso, debe jugar a ser el target.

Hay que saber comunicar: si se quiere enseñar o educar sobre un tema que no es atractivo para los niños, hay que venderlo como algo muy disfrutable, una táctica es apoyarse en infografías.

Según Andrius Sánchez, especialista en Diseño Editorial, Comunicación y Publicidad, una revista digital para niños y niñas debe adoptar una estrategia fundamentada en una gama cromática cálida (que se pasee desde el amarillo hasta el rojo) que genere un impacto visual, sorprenda y produzca una grata experiencia sensorial.

En cuanto a los textos, el diseñador considera que deben ser cortos y concisos, y poseer una tipografía de Palo Seco con un tamaño de 14 o 16 puntos, a fin de comunicar de manera eficaz los mensajes. Las recomienda por poseer letras gruesas y legibles. Sin embargo, cree que los títulos deben colocarse con letras bastante grandes y sin mucho decoro.

Por otra parte, el ilustrador afirma que la composición debe ser bastante dinámica: con fondos llamativos e imágenes impactantes acompañadas por textos e informaciones divertidas. Para ello, recomienda apoyarse en el uso de infografías.

Sánchez también explica que la diagramación debe ser jerárquica y destacar lo más importante. Por último, entre sus recomendaciones, sugiere que el comunicador debe jugar a ser el target (un niño) para enseñar o educar con creatividad y de manera eficaz.

## **CAPÍTULO IV**

### **FORMULACIÓN DEL PROYECTO**

#### **4.1. La webzine Pirulines Magazine**

Con base en los resultados arrojados por la investigación, a lo largo de este capítulo se plantea el diseño tanto editorial como gráfico de la propuesta: una revista digital webzine para la formación integral de niños y niñas con edades comprendidas entre 7 y 12 años.

Para nadie es un secreto que los niños y niñas hacen uso del Internet durante su tiempo libre, bien sea desde un computador, una tablet o un teléfono celular. Ante esta situación, permanece latente la necesidad de implementar sitios web que estén acordes a su edad y respondan tanto a su interés humano como a sus necesidades, las cuales una vez que sean cubiertas les garanticen el desarrollo pleno de sus potencialidades.

Los expertos recomiendan que los niños ejerzan su navegación en la web bajo la supervisión de sus padres. No obstante, considerando que los adultos no cuentan con tiempo suficiente para otorgarles una dedicación exclusiva a sus hijos en todo momento, se afianza el requerimiento de crear sitios web que resguarden su integridad.

En este orden de ideas, se levanta a continuación la identidad de una webzine que se propone cumplir con los criterios periodísticos para ofrecer un producto valioso para los niños. Por otra parte, se quiere recibir el voto de confianza de los padres y representantes, para que una vez que conozcan la revista digital, les concedan el permiso a sus hijos de acceder y expender su tiempo libre de manera sana y constructiva en ella.

#### 4.1.1. Ficha Técnica

- Nombre: Pirulines Magazine
- Eslogan: un almacén de ideas nutritivas
- Tipo: Revista digital webzine
- URL: [www.pirulines.com](http://www.pirulines.com)
- Síntesis: webzine para la formación integral de niños y niñas con edades comprendidas entre los 7 y 12 años
- Arquitectura de la información:
  - INICIO
    - *Lo + cool*
  - EDITORIAL
  - SECCIONES
    - El gusto del saber
    - El té de las emociones
    - Mix saludable
    - Snack de inspiración
    - Banquete social
  - PADRES
  - CONTACTO

#### 4.1.2. Concepto Editorial

El vocablo *pirulines*, en plural, no tiene su significación expresa en el diccionario. Sin embargo, *pirulí*, sí, y es concebido por la Real Academia Española como un “caramelo, generalmente de forma cónica, con un palito que sirve de mango”. Ahora bien, en el contexto venezolano un *pirulín* (con “n” al final) se asocia con el dulce que consiste en una barquilla rellena de chocolate con avellanas.

En este sentido, la palabra *pirulines* remite a una imagen que evoca los dulces, bien sean caramelos o chocolates. Para efectos de la revista, se emplea la metáfora de que las ideas y la información que se presentan son tan atractivas como las golosinas, con el añadido de que resultan nutritivas en la medida en que transmiten aprendizajes que les ayuda a los niños a desarrollar todas las dimensiones de su formación integral, es decir, que contribuyen a su crecimiento personal.

Por su parte, de acuerdo con la Real Academia Española, la palabra *magazine* deriva del francés *magasin*, el cual a su vez proviene del árabe *makhazin* que significa almacén o tienda. No obstante se cree que el sentido original de palabra era "periodical journal". Por ello, Foges (2000) conjuga los significados y considera que un *magazine* es una colección o despensa de diversos elementos (artículos y fotografías) unidos por una característica común.

De lo anteriormente expuesto, se concluye que *Pirulines Magazine* hace referencia a una colección u almacén de ideas, fotografías y artículos que cobran forma de comestibles dulces para ser tan atractivos a los sentidos de los niños como las golosinas. Así mismo, la despensa periódicamente se actualiza, renueva y abastece de productos (contenidos) que nutren a los niños para que crezcan lo más que puedan como seres humanos.

En ese sentido, el slogan que se quiere impulsar es: *un almacén de ideas nutritivas*. Los productos de dicho almacén serán contenidos desarrollados sobre temas que irán desde el cuidado personal, el manejo de las emociones, el entretenimiento, la vida social de los niños, hasta su desarrollo cognoscitivo y espiritual. Por ello, la mayoría de los contenidos

están orientados a catapultar su creatividad y a motivarlos a la ejecución de actividades enriquecedoras y provechosas.

Cabe resaltar que la primera editorial está escrita en un tono motivacional y está orientada justamente a manifestarle a los niños que ellos son entendidos en la revista como estrellas, razón por la cual se les otorgan un conjunto de materiales que les permitirán pulir sus puntas en pro de convertirlos en personas cada vez más brillantes.

De acuerdo con lo planteado por la psicóloga entrevistada, los contenidos de una revista digital para niños y niñas deben girar en torno a sus intereses (el fútbol, por ejemplo) y publicarse en función de: fortalecer su autoestima, brindarles recreación y facilitarles la socialización.

Con este proyecto, se pretende cumplir con el deber puesto de manifiesto por la psicóloga. De igual manera, todos los mensajes se harán inteligibles empleando como herramientas audios, videos, cuentos ilustrados, definiciones e infografías para que los niños los entiendan e interpreten de manera correcta aún y cuando el contenido pueda llegar a ser complejo. Por último, es importante precisar que entre los principios de Pirulines Magazine se encuentra el hacer énfasis en la promoción de los valores como eje temático.

#### **4.1.3. Fundamentos del logotipo de la revista**

Ahora bien, para la construcción del logo se utilizó la tipografía *Love Ya Like A Sister*, de la familia Serif, con remates egipcios pero con un trazado escolar. La escogencia de esta letra se hizo en función de sus atributos: legible, desenfadada y trivial. Por otro lado, la fuente de

*magazine* es *Lucida Calligraphy Freehands*, siendo ésta una tipografía de tipo script legible y sencilla:



#### 4.1.3.1. Los colores

Los cinco colores empleados en el logo y en la webzine son vibrantes y pueden vincularse con cada una de las dimensiones de la formación integral, las cuales a su vez serán asociadas con una sección fija de la revista. Por ahora, cabe precisar los significados de los colores del logotipo, que de acuerdo con la psicología del color, son:

1) Violeta, es el color más extravagante de todos y está asociado con los pecados bonitos, la magia y la originalidad. Por esta razón, ese color será el distintivo de la sección etiquetada como *Inspiración*, además estará presente tanto en el fondo como en el pie de página.

2) Azul, se relaciona con la inmensidad y la profundidad del mar. Es un color frío que produce calma y tranquilidad en los niños. Por ello, en [www.pirulines.com](http://www.pirulines.com) con estos tonos se representará la sección de *Razonamiento*, el cual es entendido como un proceso profundo del ser humano.

3) Verde, relacionado estrechamente con la vida, la tranquilidad y la salud, es un color que remite a la frescura y a la niñez. En ese sentido, este color será el estandarte de la sección referida al *Cuidado personal*.

4) Naranja, empleado en la palabra magazine del logotipo, es el color de la diversión, lo social y la majestuosidad. Es exótico y llamativo. En este proyecto, estará asociado a la sección de *Vida Social*.

5) Fucsia, es el color que se relaciona con los confites, los caramelos y los dulces que son la esencia de esta revista, entendidos estos como ideas deliciosas que otorgan energía para la vida. Este color se asocia con ilusiones y por esto será el distintivo de la sección de *Emociones*.

No obstante, la forma en la que se disponen estos colores en el logotipo también tiene un significado, y es que la combinación de los colores ordenados en capas y en forma curva, dibujan una sonrisa amigable que produce simpatía y genera confianza en quien la detecta.

En último lugar, cabe señalar que se traza una órbita que envuelve las palabras Pirulines y Magazine. Esta forma ovalada sugiere que los niños pueden entrar y quedar atrapados en un universo de pensamientos e ideas nutritivas de muchos colores. Este logotipo es apropiado para una revista infantil en vista de que es sencillo, memorable y legible. Además por tratarse de una webzine, estos colores se ven muy llamativos en los dispositivos electrónicos.

#### **4.1.4. Contenido de la revista**

El 80% de los 60 niños y niñas de la Unidad Educativa Colegio “San Pedro” aseguraron que buscan entretenimiento cuando navegan en Internet. El 38% manifestó su interés por hacer amigos, 33% por encontrar

información actual y tan sólo el 13% por temas de cultura general. Si bien es cierto que la webzine debe responder a los intereses de los niños, también debe promover buenos hábitos, que contribuyan a su formación. En tal sentido, los temas de cultura general y la información actual, van a usar como camuflaje el entretenimiento, y como herramienta la interacción que se puede traducir en socialización.

En este orden de ideas, el 70% de los encuestados manifestaron su predilección por los cuentos y los chistes, razón por la que estos aparecerán en la revista digital. El otro tipo de lecturas que disfrutaban son las historias de terror, seguidas de los textos relacionados con los deportes, los animales y el arte.

Un 33,3% de los niños sienten agrado por las recetas de cocina, los géneros de fantasía y ficción, y los experimentos. Entre un 20% y 30% se ubica el porcentaje de niños a los que les gusta leer biografías de famosos, tutoriales de manualidades, fábulas y leyendas, y cosas sobre turismo. Muy pocos (18,3%) indicaron que les gustaban las historias de amor y la información científica. La mayoría de ellos manifestaron buscar juegos en Internet para reír, adivinar y pensar.

En atención a este planteamiento, se estructura la revista en cinco secciones que se corresponden con cada una de las dimensiones de la formación integral expuestas en las bases teóricas, y se da respuesta a los intereses de los niños a través de la publicación de cuentos, artículos, notas, infografías, galerías y entrevistas.

#### **4.1.5. Las secciones**

Cada sección está representada por un personaje ilustrado que da voz a los temas tratados:

1. *El gusto del saber*, es la sección de la revista relacionada con el desarrollo cognoscitivo de los niños y niñas. Está encarnada por Jorge, un chico de 7 años, tímido pero muy aplicado. Ama las matemáticas y el razonamiento lógico, por lo que suele jugar ajedrez durante su tiempo libre, sin descuidar por ello a sus mascotas (algunas adoptadas).

Esta sección incluye tips de estudio, explicación sencilla de principios económicos para niños, datos curiosos sobre animales, chistes, adivinanzas y trabalenguas. Esta sección será la que aloje los juegos que estarán orientados más que todo a la resolución de trivias, acertijos o sopas de letras.

2. *El té de las emociones*, es la sección vinculada con la dimensión emocional de los niños y niñas. Está representada en la revista por Ina, una maestra apasionada por la lectura. Sus textos favoritos son aquellos que incluyen poesía y su hobby es escribir para plasmar sobre papel sus emociones y así transmitir las a sus alumnos en un futuro. Esta sección incluye cuentos bajo el título de *¡Emociónate!*, de igual manera, cuenta con un apartado que enseña a los niños cómo manejar sus emociones, así como también sirve de espacio para que *El diario de Ina* sea publicado.

3. *Mix saludable*, es la sección asociada con la parte biológica del niño. Hace referencia a su salud física. En Pirulines Magazine está personificada por Edu, un niño de 12 años que le encantan los deportes, sobretodo el fútbol. Así mismo, admira mucho a los personajes de MARVEL y como su sueño es ser un súper héroe, suele crear recetas con brócoli y ser muy independiente. Esta parte de la revista incluye artículos sobre *nutrición*, tutoriales de cocina, *ejercicios físicos* y tips de *cuidado personal*.

4. *Snack de inspiración*, esta sección está coligada a la dimensión cósmica del individuo, la cual se relaciona con su visión a futuro, con las respuestas

que giran en torno al “¿Qué voy a ser cuando sea grande? Para acompañar a los niños y ayudarles a dar respuestas a esta pregunta, se halla Mía, una niña de tiene 11 años muy curiosa que ama la moda. Ella definió que cuando sea adulta quiere ser periodista, pues ama la fotografía e interrogar a todos. Este segmento incluye *biografías, entrevistas, reflexiones* y una *despensa de arte*.

5. *Banquete social*, es la sección fija relacionada con la vida en sociedad que pasan los niños en compañía de sus familiares y amigos. Está humanizada por Dani, una niña de 9 años que adora el flamenco. Es súper extrovertida sobre las tablas o frente a una cámara filmadora. Su carisma le ha permitido ganar un montón de amistades. En este segmento se incluyen noticias de interés humano sobre *los famosos*, un *Top 3* de videos musicales, *citas y tips de socialización*.

6. *¡Lo + cool!* Es un segmento intermitente que cuenta las *Novedades sobre arte, cultura y deportes*.

#### **4.1.6. Diseño Digital**

La estética de la webzine *Pirulines Magazine* se puede definir como pulcra pero divertida. Conjuga el minimalismo con la animación y se vale de los colores vibrantes para captar la atención. En otras palabras, el diseño del sitio web define a la marca, por ende, facilita su identificación. Así mismo, es un diseño funcional que garantiza la navegación plena de los usuarios a través de sus páginas.

El fondo del *homepage* (página de *Inicio*) y la última (página de *Contacto*) comparten fondos que están caracterizados por poseer burbujas tornasoles que evocan los colores del logotipo. De esta manera se sigue la

metáfora de portada y contraportada de las revistas convencionales impresas en papel.

Al contrario de la página principal y final, las páginas intermedias se identifican por la pulcritud que les otorga el color blanco de fondo (fiel garante de la legibilidad). En estas páginas, las letras son el vehículo para plasmar los colores distintivos de la revista: azul, morado, fucsia, verde y naranja.

En la parte superior de todas las páginas del sitio web, la cabecera se destaca por mantener el logo en su parte izquierda y el slogan hacia la derecha. Esta franja es imprescindible para poder identificar un sitio en Internet. A la de *Pirulines Magazine* se le colocó una caja de color blanco con transparencia de un 60% para que los colores del logotipo resaltaran y no se opacaran por el fondo multicolor.

Antecedido por la cabecera y el menú principal, un banner con animación de desplazamiento se presenta bajo la modalidad de *scroll*, así se rotan tres imágenes apaisadas exclusivas de la webzine *pirulines.com* y llenan de dinamismo el sitio. Seguidamente se presentan los personajes que dan vida a cada sección de la revista en recuadros enlazados con el índice de contenidos de cada apartado.

Por último, en la parte inferior de cada una de las páginas se hallan los íconos que remiten a las redes sociales de la revista: Facebook, Instagram y Twitter. Así como también, los datos de ubicación de la editora de la webzine.

#### 4.1.6.1. Página de Inicio



#### 4.1.6.2. Última Página



### 4.1.6.3. Páginas Intermedias

#### 4.1.6.3.1. Índice de Sección



The screenshot displays the Pirulines Magazine website. At the top left is the logo for 'Pirulines magazine'. To its right is the tagline 'Un almacén de ideas nutritivas'. Below this is a navigation menu with items: Inicio, Editorial, El gusto del saber, El té de las emociones, Mi saludable, Search de inspiración, Banquete social (highlighted), Padres, and Comentarios. The main content area features the title 'Banquete social' in orange. Below the title is a short paragraph in orange text: 'Hola, les escribe Dani. Tengo 9 años y algunas dicen que mi carisma me ha permitido ganar un montón de amistades. No imagino mi vida sin mi familia, sin mis compañeros de baile y de clases. Compartir con ellos es lo máximo. Les invito a conocer mi espacio.' To the right of this text is a cartoon illustration of a girl with black hair in a bun, wearing a red dress and holding a microphone. Below the text are two orange rectangular buttons: 'La familia según la familia' and 'Top 5 de Videos'. Under the first button is a paragraph: 'Infinitas son las definiciones que hay de la palabra familia, pero ¿te has preguntado qué significa para ti, esta palabra? En Pirulines Magazine, consultamos a 10 miembros de una familia y estos fueron sus respuestas.' followed by a 'Leer más' link. Under the second button is a paragraph: 'Estos son los videos que no me canso de ver.' followed by a 'Leer más' link. At the bottom of the page is a purple footer containing contact information: 'Contactanos: pirulines.com@gmail.com / UCV Ciudad Universitaria, Caracas, Venezuela', a navigation menu: 'Inicio | Editorial | El gusto del saber | El té de las emociones | More', and social media icons for Facebook, Twitter, and YouTube.

#### 4.1.6.3.2. Página de contenido

The screenshot shows the Pirulines magazine website. At the top left is the logo 'Pirulines magazine' with a colorful swirl. To its right is the tagline 'Un almacén de ideas nutritivas'. Below this is a purple navigation bar with links: Inicio, Editorial, El gusto del color, El té de las amechasas, Mi saludable, Search de inspiración, Recopila social, Padres, and Contacto. The main content area is titled 'Yoga time' in green. Below the title is a large image of a woman in a purple outfit performing the 'POSTURA DE LA COBRA' (Cobra Pose) on a green mat outdoors. The text 'POSTURA DE LA COBRA' is overlaid on the right side of the image. Below the image, there is a green box with the text: '2. La cobra, ¡fortalece tu columna vertebral! Alza tu cabeza y lleva el cuello hacia atrás.' and a small number '39'. At the bottom of the page, there is a small paragraph: 'Tus emociones, mente y cuerpo se armonizan cuando practicas yoga. Mía te enseña siete posturas básicas de esta disciplina y te invita a respirar mientras saturas al sol. Busca un mat, ropa cómoda y ¡comienza ahora!'.

#### 4.1.6.3.3. Sección especial

The screenshot shows the Pirulines magazine website. At the top left is the logo 'Pirulines magazine' with a colorful swirl. To its right is the tagline 'Un almacén de ideas nutritivas'. Below this is a purple navigation bar with links: Inicio, Editorial, El gusto del color, El té de las amechasas, Mi saludable, Search de inspiración, Recopila social, Padres, and Contacto. The main content area features a cartoon illustration of five diverse children (two girls and three boys) sitting together and playing musical instruments: a girl with a violin, a boy with a guitar, a girl with a piano, and two boys with drums. Below the illustration is a yellow circle containing the text 'LO + COOL'.

#### 4.1.6.3.4. Contenidos Multimedia



De esta manera, el diseño gráfico, la estructuración de la información y sus respectivos enlaces, le otorgan el atributo de la usabilidad al sitio, y por lo tanto, benefician la permanencia del usuario en esta webzine. Como se puede apreciar, en todas las páginas se encuentra una barra horizontal superior de color violeta que funge de menú. A través de ésta y sus nueve botones, se pueden desplegar las sub-categorías que redireccionan a cada uno de los contenidos de la revista respectivamente

#### 4.1.6.2. Tipografía

En cuanto a la tipografía, cabe señalar que se emplearon diversas fuentes para identificar las secciones, los títulos, los sumarios, los botones y los contenidos en general. Las letras para los títulos y el slogan son Chelsea Market normal, caracterizadas por ser divertidas e informales mientras que para el menú de la barra superior se empleó la Signica, más convencional y formal.

Los textos se combinaron: los más cortos se escribieron en Arial y los más extensos en *Comic Sans MS*, una letra fresca, juvenil y bastante legible, es decir, acorde para los niños. Es importante acotar que el tamaño mínimo de las letras fue de 14 puntos. Esto se hizo para asegurar la lectura fluida.

#### **4.1.7. Target**

Pirulines Magazine tiene como público objetivo a todos los niños y niñas con edades comprendidas entre los 7 y 12 años, que poseen deseos de superación personal, agrado por la lectura y amor a la diversión. Si se tiene en consideración que todos los seres humanos cuentan con un niño en su interior, el alcance de esta webzine es superior, pues todo aquel que se sienta niño se identificará.

Así mismo se espera que padres, representantes y docentes la conciban como una herramienta de apoyo para la educación y el sano entretenimiento. Se estima que en Venezuela la población meta base sean 2.484.719 niños y que la revista pueda trascender las fronteras, en vista de que así lo permiten los atributos propios de la web: libre, gratuita y disponible en muchos territorios del mundo.

#### **4.1.7. Periodicidad**

Se estima que la periodicidad de Pirulines Magazine sea trimestral. En la medida en que aumenten los recursos financieros mediante patrocinio o publicidad, el período entre una publicación y otra disminuirá.

## **4.2. Factibilidad Técnica**

Para llevar a cabo la propuesta, deben poseerse conocimientos y habilidades en el manejo de métodos y programas requeridos para la implementación del sitio web. En ese sentido, contar con un computador y softwares de diseño y programación es vital, tales como: Adobe Illustrator, Adobe PhotoShop, FileZilla V 3.3.5.1, Kompozer v 0.7.10, Pixel O Matic, Paint v6.1 y Editor Wix HTML5.

En este caso, se dispone de los equipos y las herramientas para ejecutarlo, sin embargo, para obtener un resultado prolijo se cuenta con el apoyo de profesionales en el área, entre ellos un programador y un diseñador gráfico.

## **4.3. Factibilidad Operativa**

Con base en los resultados de la investigación se determina que el proyecto es factible desde el punto de vista operativo, pues los niños y niñas conocen la dinámica para navegar en Internet y hacen uso de él durante su tiempo libre por largos periodos al día, además afirman que visitan sitios web en busca de entretenimiento constantemente. Una vez implementada la webzine [www.pirulines.com](http://www.pirulines.com), se espera que con base en los criterios de usabilidad, a los niños se les haga fácil recorrer el sitio y sea provechoso para su formación integral.

## **4.4. Factibilidad Económica**

Para llevar a cabo con éxito el proyecto se requerirán los siguientes productos y servicios, los cuales son financiados por la investigadora, o en su defecto son resultado de alguna contribución o colaboración:

<b>Producto o Servicio</b>	<b>Costo</b>
Programador (por un período de 4 semanas)	Bs. 18 000
Diseñador gráfico (por un período de 3 semanas)	Bs. 12 000
Periodistas (por un período de 4 semanas)	Bajo la modalidad de colaboración
Niños y niñas modelos para la webzine	Bajo la modalidad de colaboración
Una laptop VAIO	Bs. 200 000
Grabadora SONY	Bs. 15 000
Teléfono celular con cámara fotográfica y grabadora de vídeo	Bs. 70 000
Dominio <a href="http://www.pirulines.com">www.pirulines.com</a>	12 € (un estimado de Bs. 6000)
<i>Hosting</i> por un año	Bs. 3000
Servicio de Internet	Bs. 500
<b>Total</b>	Bs. 324.500

Visto de esta forma, cabe acotar que los costos de los productos y servicios necesarios para la implementación del sitio web fueron estimados durante los meses de abril y mayo de 2015, razón por la cual, este presupuesto puede variar. No obstante, para la elaboración de ediciones futuras de la revista, es probable que la contratación de personal y la búsqueda de patrocinio o publicidad para garantizar la sostenibilidad del sitio, sean algunos de los factores que condicionen ajustes en los cálculos.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones

Existe una imperiosa necesidad de diseñar revistas digitales webzine dirigidas a niños y niñas en función de promover su formación integral, considerando la accesibilidad que ellos poseen, la carencia de materiales enriquecedores dirigidos específicamente a ellos, y la cantidad de información desvirtuada que se les presenta en la Web.

Por ello, *Pirulines Magazine* se implementó en la web gracias a la consecución de cuatro objetivos específicos de investigación. En primer lugar, el diagnóstico del uso del Internet durante el tiempo libre se obtuvo a través de la interpretación de las respuestas otorgadas por los niños y niñas de la Unidad Educativa Colegio “San Pedro” en las encuestas aplicadas.

Entre tantas expresiones, los niños manifestaron lo que les gustaba, y se constató la sinceridad con que lo hicieron pues en algunos casos, sin tapujos, confesaron que frecuentaban sitios donde la violencia predominaba. No cabe duda de que para diseñar un sitio web exitoso se deben tomar en cuenta las necesidades, intereses, gustos y preferencias del público meta.

Así, en segundo lugar, para conocer las preferencias (quizá no expresas por los niños) o sus necesidades, la descripción del uso que los niños les dan al Internet se logró tomando como referencia las entrevistas realizadas a los expertos, entre ellos, una psicóloga, un docente y un diseñador.

En tercer lugar, se identificaron las necesidades y los intereses de los niños para así proceder a realizar un boceto del diseño gráfico de la webzine (tomando en cuenta el estilo de sus caricaturas favoritas) y un índice de contenidos para la revista (con base en lo que ellos y los expertos recomendaron).

Posteriormente se pasó a la implementación del sitio en la web, el cual constituyó el cuarto objetivo logrado de la investigación. Para ello, se usaron diversos *softwares*, entre tantos, el principal fue el editor de Wix HTML5, en vista de que este permitía la edición inmediata de las páginas web.

En este proyecto, la factibilidad de su ejecución se constata a través del estudio de los recursos técnicos, humanos y financieros disponibles, así como también mediante las afirmaciones puestas de manifiesto por los niños con respecto a su uso del Internet durante su tiempo libre. Este último es en promedio de 2 a 3 horas diarias y en su mayoría.

A fin de cubrir todas las dimensiones básicas de la formación integral del ser humano, *Pirulines Magazine* se estructuró en cinco secciones correspondientes al desarrollo cognoscitivo, el cuidado personal, el manejo de las emociones, la vida social y la visión a futuro de los niños.

Asimismo, la creación de esta revista digital (bajo el formato webzine), se adecúa notablemente a la actualidad, pues facilita el cumplimiento de la demanda de contenidos creativos, interactivos y provechosos para los nativos digitales.

En este proyecto no existe distinción alguna para que los usuarios puedan acceder a [www.pirulines.com](http://www.pirulines.com), el único requisito indispensable es el acceso a un equipo electrónico con conexión a Internet. En este sentido, la revista está sustentada en un criterio de inclusión.

Esta propuesta representa una herramienta efectiva para promover el desarrollo pleno de las potencialidades de los niños, bien sea porque ellos pueden encontrar en ésta materiales divertidos y a su vez enriquecedores, o porque sus padres y profesores pueden emplearla como un recurso de apoyo didáctico.

En la creación de la revista, el diseño editorial y gráfico se entrelazaron y armonizaron para garantizarle a los niños una interfaz atractiva repleta de materiales que llevan implícitos mensajes construidos con base en valores y principios humanos. De esta manera, se afianza el poder de la comunicación como generadora de cambios favorables en pro del desarrollo del individuo y de la sociedad.

Por último se puede concluir que los niños siempre buscan entretenimiento e información, y el hecho de saber que un sitio es pensado y creado para ellos en particular les genera emoción. El deseo de ser grandes siempre está latente en ellos, por eso quieren actuar como los adultos y ver cosas aptas o inteligibles sólo para mayores.

En atención a ese planteamiento, con este proyecto se crean contenidos que tratan temas profundos pero con un lenguaje sencillo que estructurados en compañía de imágenes hacen que sean tan atractivos como provechosos para los niños.

El hecho de que sean niños no quiere decir que no se deban usar temas o palabras complejas para tratar con ellos, pero sí significa que deben dárseles herramientas para ampliar sus conocimientos y que logren interpretarlos de manera coherente.

Esta revista digital hace que eso sea posible porque al funcionar como un almacén de ideas, no importa que se aborde cualquier tópico, siempre y

cuando pueda ser clasificado y depositado en una sección del almacén que nutre con sus ideas a los niños.

Con respecto a lo anterior, cabe señalar que se colocaron textos de una cuartilla de extensión pero al distribuirlos en galerías dinámicas e intercalarlos con vídeos, se hicieron mucho más digeribles. Todo ello en función de reforzar el hábito de la lectura.

Sin lugar a dudas, los niños y niñas son un público con necesidades e intereses particulares y este proyecto de grado apuesta al desarrollo de sus capacidades cognitivas y de innovación, por medio del refuerzo de hábitos de lectura y comprensión, sin dejar a un lado el entretenimiento y la diversión.

## **5.2. Recomendaciones**

Es de suma importancia crear materiales dirigidos a los niños que estimulen su superación personal y académica. En ese sentido, se recomienda que se continúen elaborando proyectos factibles que los tomen como muestra de estudio y además los consideren como target.

En el caso particular de la propuesta que se presenta, se sugiere que sea una herramienta que le permita a padres e hijos confluír en un sitio atractivo y que al mismo tiempo sea un espacio en la Web para compartir, interpretar y debatir los contenidos que allí encuentren.

Por último, surge la invitación a realizar un estudio para medir el impacto que la revista digital [www.pirulines.com](http://www.pirulines.com) tuvo en los niños y niñas con edades comprendidas entre los 7 y 12 años, para así determinar su efectividad en relación con la formación integral.

## REFERENCIAS

- ACODESI. (2003). *La Formación Integral y sus Dimensiones*. Bogotá: Editorial Kimpres
- Adell, J. (1995). *La navegación hipertextual en el World-Wide Web: implicaciones para el diseño de materiales educativos*. Palma de Mallorca: Universitat de les Illes Balears. Recuperado el 1 de mayo de 2015, de <http://nti.uji.es/docs/nti/edutec95.html>
- Aguaded, I. (2011). *Niños y adolescentes: nuevas generaciones interactivas*. Revista Comunicar, 36, XVIII.
- Arias, F. (2004). *Proyecto de investigación, guía para su elaboración*. Caracas: Ediciones Espiteme.
- Asamblea General de las Naciones Unidas. (ONU, 20 de noviembre de 1989). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Documento PDF. Consultado el 28 de abril de 2015. Disponible en: <http://www.unicef.org/argentina/spanish/7.-Convencionsobrelosderechos.pdf>
- Bravo, S. y Parejo, A. (2010). *Diseño de una revista trimestral del área ecológica dirigida a niños en edades comprendidas de 7 a 12 años de edad*. Universidad Central De Venezuela. Trabajo de Grado presentado para la obtención del grado de Licenciado en Comunicación Social.
- Briggs, M. (2007). *Periodismo 2.0: Una guía de alfabetización digital para sobrevivir y prosperar en la era de la información*. Texas: Centro Knight
- Bringué, X., Sádaba, C. y Tolsá, J. (2011). *La Generación Interactiva en Iberoamérica 2010: Niños y adolescentes ante las pantallas*. Madrid: Fundación Telefónica.
- Calderón, Z. (2014). *La formación integral y la educación especial*. Revista Mucuchíes Universitaria. Año 1. N°1. Tovar: Universidad de Los Andes.

- Canavilhas, J. (2007). *Webnoticia: Propuesta de Modelo Periodístico para la WWW*. Covilhã: Libros Labcom.
- Canga Larequi, J. (2005). *Periodismo en la Red. Diseño periodístico y ediciones digitales*. Telos: Cuadernos de comunicación e innovación.
- Casas, F. (1998) *Infancia: perspectivas psicosociales*. Barcelona: Ediciones Paídos Ibérica.
- Comisión Nacional de Telecomunicaciones. (CONATEL, 2014). *Más de 15,5 millones de venezolanos tienen acceso a Internet*. Comisión Nacional de Telecomunicaciones (CONATEL). Recuperado el 10 de marzo de 2015, de <http://bancaynegocios.com/mas-de-155-millones-de-personas-tienen-acceso-a-internet-en-el-pais/>
- Cordero, G. y López, M. (2005). *Un intento por definir las características generales de las revistas académicas electrónicas*. Universidad Autónoma de Baja California. Revista Razón y Palabra, N° 43. Recuperado el 20 de abril de 2015, de <http://www.razonypalabra.org.mx/libros/libros/caracrevelec.pdf>
- De Montoro, M. (2015). *Pasión por la pintura al óleo*. Recuperado el 25 de mayo de 2015, de <https://migueldemontoro.files.wordpress.com/2010/11/image8.png>
- Díaz, A., Echeverría, H. y otros. (2008). *Manual de Desarrollo Integral de la Infancia*. ACF International: Acción contra el Hambre.
- Foges, C. (2000). *Diseño de Revistas*. México: Mc. Graw Hill.
- García, C. (2008). *Riesgo del uso de Internet por niños y adolescentes: Estrategias de seguridad*. México D.F.: Instituto Nacional de Pediatría. Documento PDF. Recuperado el 10 de marzo de 2015 de <http://www.imbiomed.com.mx/1/PDF/Ap085-06.pdf>
- García, M. (2008). *Alternativas en los Medios de Comunicación Digitales*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Goethe, J. (1999) *Teoría de los colores*. Madrid: Consejo General de la Arquitectura Técnica de España.

- Gutiérrez, C. (2008). *Diseño web y arquitectura de información para sitios 2.0*. Cuadernos de información. Recuperado el 28 de abril de 2015, de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2779945>
- Heller, E. (2008). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. México DF: Editorial Gustavo Gili.
- Hersh, R., Reimer, J. y Paolitto, D. (2002). *El crecimiento moral: de Piaget a Kohlberg*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Hurtado, J. (2011). *“Sembrar una vida en valores”: Revista Infantil en valores fundamentales*. Universidad Central De Venezuela. Trabajo de Grado presentado para la obtención del grado de Licenciado en Comunicación Social.
- Instituto Interamericano del Niño, la Niña y Adolescente (IIN, 2010). *Informe al Secretario General de OEA: “Explotación Sexual Comercial de Niños, Niñas y Adolescentes e Internet”*. Documento PDF. Recuperado el 10 de marzo de 2015, de <http://webcache.googleusercontent.com>
- La Psicología del Color (2015). *Explicando la relación entre las personas y los colores*. Sitio web consultado el 28 de mayo de 2015. Disponible en: <http://www.lapsicologiadelcolor.com>
- Lee, H. J., y Kim, J. K. *Acceptance Model of Smart Magazine in terms of Information Sharing*. Korea Aerospace University. Documento PDF. Recuperado el 23 de abril de 2015, de: <http://jbis.cafe24.com/data/13S-45.pdf>
- León, M. (2003). *Epidemia de videojuegos y juegos para computadoras incrementa la agresión en niños y adolescentes*. Universidad de Los Andes. Revista Informática Educativa. Año 7, N°22.
- Ley N° 38529. *Ley para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes en Salas de Uso de Internet, Videojuegos y otros Multimedia*. Caracas, 25 de septiembre de 2006.
- Ley N° 5859. *Ley Orgánica para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes*. Caracas, 10 de diciembre de 2007.

- Ley N° N° 36860. *Constitución de la República Bolivariana de Venezuela*. Caracas, 30 de diciembre de 1999.
- Marcano, P. (2007). *¿Cómo hacer una revista en Venezuela? Guía para producir publicaciones no diarias*. Universidad Central De Venezuela. Trabajo de Grado presentado para la obtención del grado de Licenciado en Comunicación Social.
- Martín, J. y Merlo, J. (2003). *Las revistas electrónicas: características, fuentes de información y medios de acceso*. Universidad de Murcia. Documento PDF. Recuperado el 15 de abril de 2015, de <http://gredos.usal.es/jspui/handle/10366/17965>
- Martínez, A. (1979). *Psicología del color*. Fecha de consulta: 24 de mayo de 2015. Disponible en: [www.raco.cat/index.php/Maina/article/download/104120/148287](http://www.raco.cat/index.php/Maina/article/download/104120/148287)
- Martínez, M. Q. (2000). *La world wide web como poderosa herramienta didáctica en la educación a distancia*. Tecnológico de Monterrey. Estado de México, México, 199.
- Medina, L. (2012). *www.sellocultural.com: Diseño de revista digital en la web sobre arte y cultura*. Universidad Central De Venezuela. Trabajo de Grado presentado para la obtención del grado de Licenciado en Comunicación Social
- Moraga, F. y Contreras, M. (2005). *Los niños e Internet. La visión pediátrica de la nueva "generación digital"*. Revista chilena de pediatría. Recuperado el 10 de marzo de 2015, de [http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0370-41062005000200006&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0370-41062005000200006&script=sci_arttext)
- Moyer-Gusé, E. y Riddle, K. (2010). *El Impacto de los Medios de Comunicación en la Infancia*. Barcelona: Editorial Aresta.

- Ordoñez, C. L. (2004). *Pensar pedagógicamente desde el constructivismo. De las concepciones a las prácticas pedagógicas*. Revista de estudios sociales.
- Owen, W. (1991) *Diseño de Revistas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: Editorial Labor
- Prensky, M. (2001). *Nativos digitales, inmigrantes digitales*. On the horizon. Vol 9. N°6.
- Quiroz, M. y Tealdo, A. (1996) *Los videojuegos y los niños peruanos: tiempo libre y procesos de socialización*. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, vol. 2. N° 4.
- Ramos, A. (2004). *La Tutoría en la Formación Integral*. Universidad de Guadalajara.
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (XXII Edición). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>
- Rincón, J. (2003). *El Perfil del Estudiante que pretendemos formar en una Institución Educativa Ignaciana*. Arequipa: Universidad Católica de Santa María.
- Rodríguez, J., y Agulló, T. (1999). *Estilos de vida, cultura, ocio y tiempo libre de los estudiantes universitarios*. Psicothema,
- Romero, M. y Torcatt, L. (2007). *Diseño y producción de una revista para niños en edades comprendidas entre 10 y 12 años*. Universidad Central De Venezuela. Trabajo de Grado presentado para la obtención del grado de Licenciado en Comunicación Social.
- Royo, J. (2004) *Diseño Digital*. Barcelona: Ediciones Paídos Ibérica.
- Sato, P. (2010). *Violencia simbólica en video juegos*. Universidad Nacional de Jujuy. Argentina. Recuperado el 10 de marzo de 2015, de [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1668-81042010000100011&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1668-81042010000100011&script=sci_arttext)

- Subiela, B. (2010). *El diseño de revistas como lenguaje: fundamentos teóricos*. Tesis doctoral. Murcia: Universidad Católica San Antonio.
- Tendencias Digitales. (8 de junio de 2012). *La penetración de internet en Venezuela alcanza 40% de la población*. Recuperado el 1 de marzo de 2015, de <http://tendenciasdigitales.com/la-penetracion-de-internet-en-venezuela-alcanza-40-de-la-poblacion/>
- Terenzani, A. (21 de febrero de 2015). *Internet y metáforas*. Recuperado el 28 de mayo de 2015, de <http://ciberestetica.blogspot.com/2015/02/internet-y-metaforas.html>
- Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL, 2006). *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. Caracas: FEDUPEL.
- Zanón, D. (2007). *Introducción al Diseño*. Madrid: Editorial Visión Net