



Universidad de Nariño



La Palabra Imagen
como un mecanismo lúdico
de entrenamiento en los niños
a través del juego

JUEGO DE LETRAS

MARÍA ALEJANDRA GARCÉS BOLAÑOS

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO
SAN JUAN DE PASTO
2009

JUEGO DE LETRAS

MARÍA ALEJANDRA GARCÉS BOLAÑOS

Trabajo de Grado presentado como requisito
para optar el título de Diseñadora Gráfica

Asesor:
Diseñador Gráfico
HUGO ALONSO PLAZAS

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO
SAN JUAN DE PASTO
2009

NOTA DE RESPONSABILIDAD

“Las ideas y conclusiones aportadas en el presente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor”

Artículo 1º del acuerdo No. 324 de Octubre 11 de 1966, emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño

RESUMEN

Juego de letras, es un juego didáctico de tipo sensorio motor (lotería), para niños en edad escolar inicial basado en tipografía; de manera específica utiliza el método de palabra imagen desarrollado por el diseñador americano Herb Lubalin.

Con el, se pretende no solo leer palabras, sino agilizar procesos de comunicación y entendimiento agregándole imágenes al texto, otorgándole una doble significación a partir de expresiones visuales a similitud con el texto al que pertenecen.

Con el juego, se busca poner en marcha mecanismos de imaginación, permitiéndoles a niños y niñas avanzar de lo simple a lo complejo, de conductas dependientes a conductas autónomas que les ayuden a adaptarse y transformar los ambientes en que viven.

Se entiende al lenguaje escrito, como un objeto socio-cultural que utilizamos para comunicarnos y para tener acceso a la cultura y el conocimiento, pero de la misma manera constituye una expresión de destreza y creatividad; se refiere a un uso creativo de la tipografía en donde cada letra es un elemento gráfico que aporta riqueza a la composición final.

ABSTRACT

Game of letters, is a didactic game of sensory-type engine (lottery), for children in initial scholastic age based on typography; of specific way it uses the method of word image developed by the American designer Herb Lubalin.

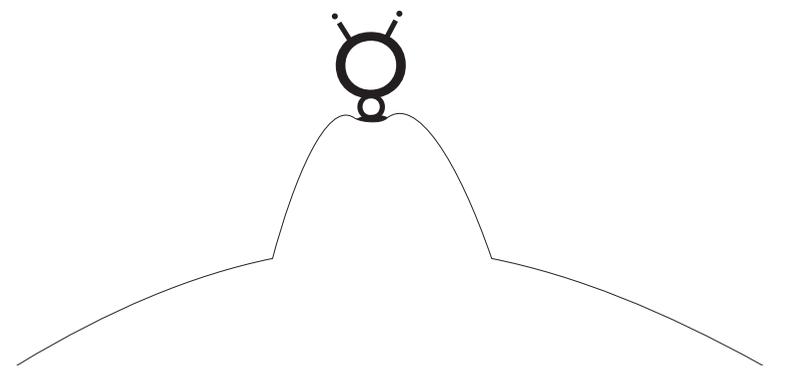
With, it is tried not only to read words, but to make agile processes of communication and understanding adding to him images to the text, granting to him one double meaning from visual expressions to similitud with the text to which they belong.

With the game, one looks for to start up imagination mechanisms, being allowed him to children to advance of the simple thing to the complex, of dependent conducts to independent conducts that help them to adapt and to transform the atmospheres into which they live.

It is understood to the written language, like a socio-cultural object that we used to communicate to us and to have access to the culture and the knowledge, but in the same way constitutes an expression of skill and creativity; one talks about a creative use of the typography in where each letter is a graphical element that contributes wealth to the final composition.

CONTENIDO

	Pág
INTRODUCCIÓN	13
1. OBJETIVOS GRÁFICOS	15
1.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15
1.2 GRUPO OBJETIVO	16
1.3 ALCANCES DEL PROYECTO	17
2. TEMA Y DOCUMENTACIÓN	19
2.1 TIPOGRAFÍA	19
2.2 JUEGO	22
2.2.1 Juego Sensorio- Motores	24
2.2.2 Juegos Visuales-Motores	26
3. ANTECEDENTES	29
3.1 ANTECEDENTES TEMÁTICOS	29
3.2 ANTECEDENTES GRÁFICOS	31
3.2.1 Intervención Tipográfica	31
3.2.2 Juego	35
4. PROCESO GRÁFICO	37
4.1 FASE DE INVESTIGACIÓN	38
4.2 FASE DE DEFINICIÓN	39
4.3 PRUEBA DE LECTURA	68
4.3.1 Infografía	70
4.3.2 Resultados	72
4.4 FASE DE DEFINICIÓN FINAL	75
5. CONCLUSIONES	97
BIBLIOGRAFÍA	



A Dios,
A mis padres
A mi familia
y a quienes con su ayuda
hicieron propio este triunfo

PRÓLOGO

El proyecto de Grado de Alejandra Garcés nos ofrece múltiples oportunidades para recorrer la tipografía en sus más cercanas dimensiones con el público lector y los procesos de generación de sentido. En estas indagaciones teóricas y formales se percibe, en el plano general, la intención de transmitir a los pequeños usuarios de la letra escrita las posibilidades icónicas detrás de cada forma, es decir, superar a través de la educación infantil los prejuicios visualistas impuestos desde la infancia que nos obligan a ver a las letras como meros signos de representación fonética. Como estrategia se plantea el juego como el dispositivo que rompe la tradición y recrea en el niño las posibilidades formales de las letras a manera de representaciones visuales de la fauna, de la misma fauna escrita, en un complemento directo que abre el mundo de los sentidos verbo visuales. El juego se abre a la conquista de los mundos posibilitados por la hermandad de la imagen y el texto. Los resultados expuestos por Alejandra demuestran un proceso metodológico impecable por medio de la veeduría constante de los niños como guías del camino, en este sen-

tido el juego final se proyecta como un modelo de trabajo para diseñadores acerca del trato con los usuarios y la lectura del contexto para obtener las conclusiones necesarias. Mis más sinceras felicitaciones a Alejandra por los resultados obtenidos en su proyecto. Al lector de estas memorias lo invito a recorrer la sensibilidad de la diseñadora depositada en la exploración de la forma de las letras, en el trato con los usuarios, en la búsqueda de referentes y la definición del modelo de juego que permita transmitir lo planteado desde un principio: Encontrar la imagen en el texto a través del juego.

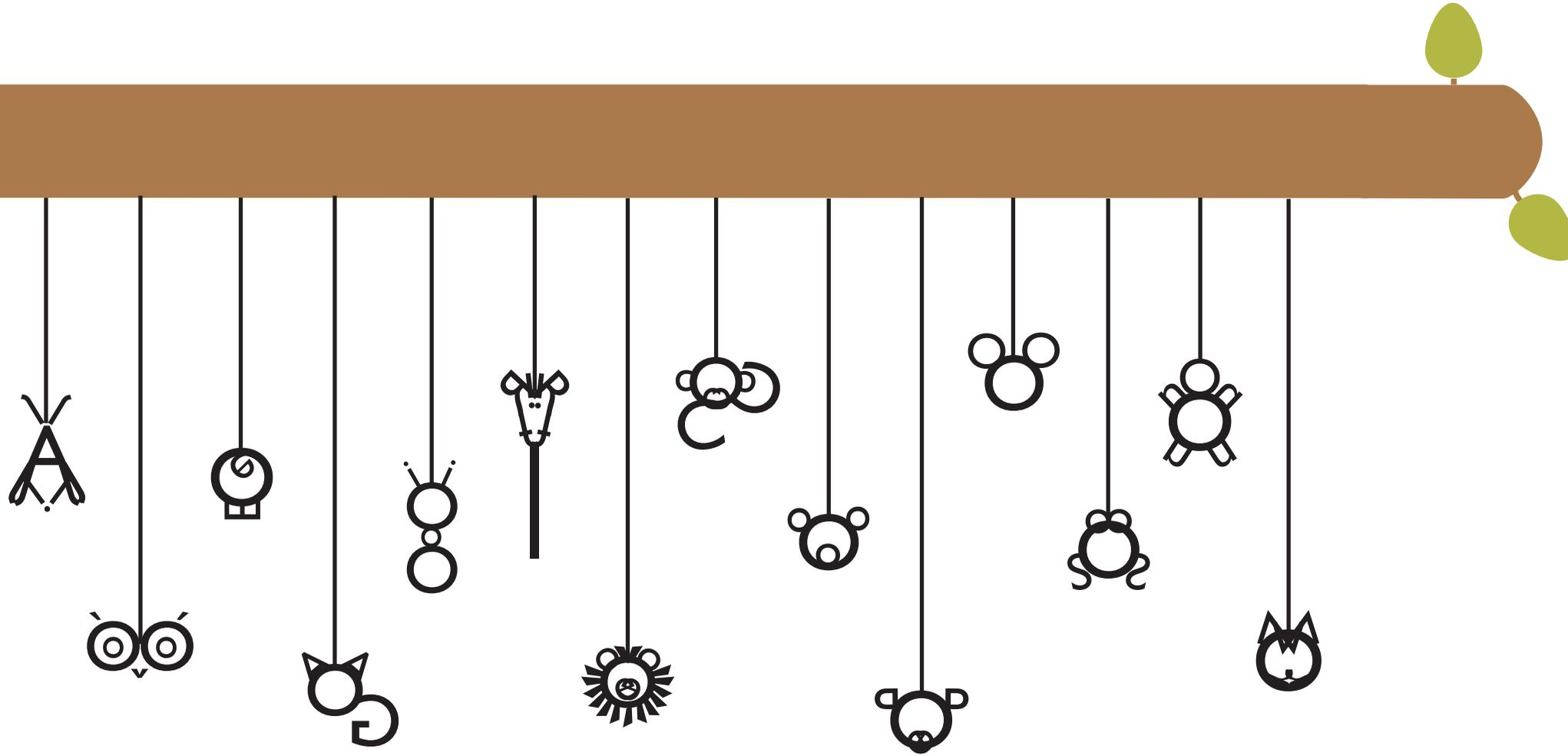
Hugo Plazas

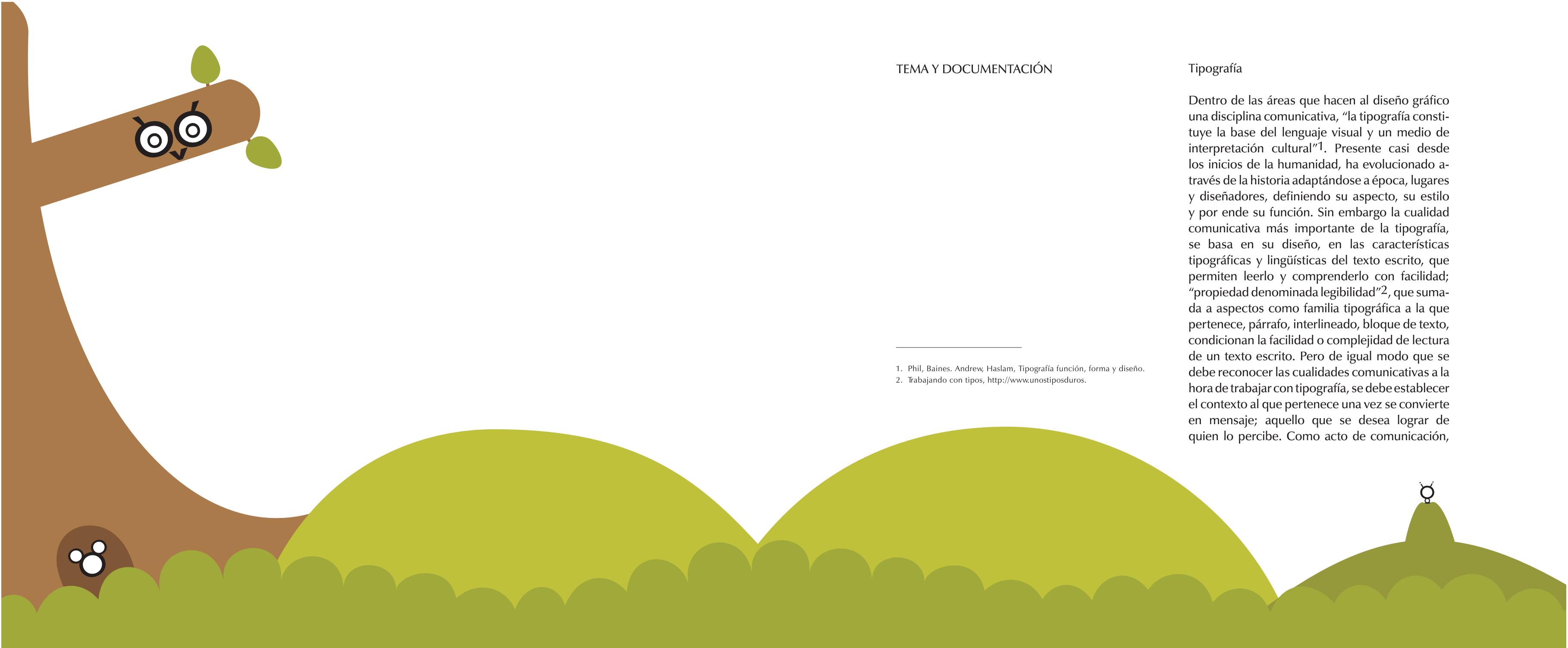


INTRODUCCIÓN

El desarrollo de habilidades a través de procesos comunicativos, plantea como alternativa la búsqueda de métodos más dinámicos, más ágiles, en donde sin alterar las formas gráficas preestablecidas, letras, sino que con base en estas, se genere expresiones visuales a similitud con el texto escrito al que pertenecen.

El uso tipográfico, se ha visto limitado a una composición lineal y aunque muy a pesar de su carente riqueza gráfica, se ha establecido como el mejor método de comunicación; ignorando con ello posibilidades creativas y gráficamente atractivas que mejoren el proceso comunicativo, es ahí donde la palabra imagen como método, rescata el valor visual e individual de la letra y al mismo tiempo le otorga una doble significación, convirtiendo al texto en una imagen que se lee y se ve de manera simultánea.





TEMA Y DOCUMENTACIÓN

Tipografía

Dentro de las áreas que hacen al diseño gráfico una disciplina comunicativa, “la tipografía constituye la base del lenguaje visual y un medio de interpretación cultural”¹. Presente casi desde los inicios de la humanidad, ha evolucionado a través de la historia adaptándose a época, lugares y diseñadores, definiendo su aspecto, su estilo y por ende su función. Sin embargo la cualidad comunicativa más importante de la tipografía, se basa en su diseño, en las características tipográficas y lingüísticas del texto escrito, que permiten leerlo y comprenderlo con facilidad; “propiedad denominada legibilidad”², que sumada a aspectos como familia tipográfica a la que pertenece, párrafo, interlineado, bloque de texto, condicionan la facilidad o complejidad de lectura de un texto escrito. Pero de igual modo que se debe reconocer las cualidades comunicativas a la hora de trabajar con tipografía, se debe establecer el contexto al que pertenece una vez se convierte en mensaje; aquello que se desea lograr de quien lo percibe. Como acto de comunicación,

-
1. Phil, Baines. Andrew, Haslam, Tipografía función, forma y diseño.
 2. Trabajando con tipos, <http://www.unostiposduros>.

puede describirse como un par constituido por un signo, producido por un emisor interpretado por un receptor; “a ese diálogo visual entre emisor y receptor, lo llamaremos intención comunicativa”³, y es en base a esto que se hace la elección tipográfica adecuada, teniendo en cuenta el tipo de mensaje a transmitir; pues la utilización de tipos o inscripciones solos o en conjunción con otros elementos gráficos para transmitir información o ideas de forma eficaz, constituye un proceso que empieza uniendo la forma, “LETRA (fonemas) hasta convertirse en un estructura, PALABRA (sílabas)”⁴, adquiriendo así un significado. Se refiere a un uso creativo de la tipografía, en donde cada letra es un elemento gráfico, que aporta riqueza y belleza a la composición final.

Es claro que para avanzar en la comprensión de los signos como sistema, es necesario entender para que sirven cuando son o no intencionales; para comunicar, de este modo se deduce que tanto en el diseño gráfico como el diseñador, deben emplear las letras en una composición

para comunicar ideas y configurar su aspecto visual, “aportando con ello algo más que estética”⁵, aportando nuevos significados; pues en un mundo cada vez más visual, letras, palabras y textos se transforman en imágenes que se mezclan y se cargan de nuevas asociaciones y diferentes significados.

El estudio y el uso de la tipografía, consiste en una búsqueda de eficiencia y poder comunicativo por la palabra escrita, entendida no como un proceso mecánico sino como “una actividad generada por el pensamiento, imaginación y destreza”⁶. Un ejemplo claro lo constituye el método tipográfico de solución gráfica creado por el diseñador americano Herb Lubalin, denominado con el tiempo palabra imagen que “consiste en cargar de valor icónico dominante las palabras, respecto a su valencia lingüística habitual, las mismas deben ser leídas y al mismo tiempo interpretadas como imágenes”⁷.

Entonces se produce la intrusión de la forma visual en el contenido verbal, rechazándose la habitual distinción entre ver y leer, y argumentando que

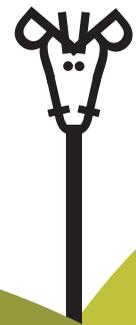
3. Fuentes varias no citaba autoría, Estudios sobre semiótica, semiología y pragmática.

4. Padrón, José, Leer la imagen otra forma de alfabetismo, Hitos de la alfabetización temprana.

5. Woolman, Tipos en movimiento, diseñando en el tiempo y en el espacio.

6. Frutiger, Adrian, Signos, símbolos, marcas y señales, elementos morfológicos.

7. Tubaro, Antonio, e Ivana, Tipografía estudios e investigaciones, Universidad de Palermo, librería técnica Cp67, p.78.



en el diseño se puede mezclar de manera activa ambas experiencias; así una palabra escrita puede verse y una imagen puede leerse. Aquí la palabra y la imagen están en una relación complementaria, el texto no está en una simple función de explicación sino que dispone de sentidos que no se encuentran en la imagen. Se hace cada vez más difícil pensar en un sistema de imágenes u objetos cuyos significados puedan existir fuera del lenguaje, “por que la realidad para nosotros, no se nos hace accesible directamente, sino a través de las imágenes desde donde se construye nuestra percepción”⁸, como un juego que liga la acción a situaciones imaginarias.

Juego

“El juego es universal, los niños de todas las culturas se dedican a jugar y aunque el juego difiere de una cultura a otra, de generación a generación, es claramente una parte instintiva y esencial para crecer.”⁹.

Debemos entender al juego como un medio para preparar y posibilitar procesos de desarrollo

humano, no es el rasgo predominante de la infancia pero si es una etapa visiblemente marcada por el juego, “gracias a el construyen mundos casi tan reales como el que les rodea”¹⁰.

El juego se convierte en el medio que les permite desarrollar lenguajes que los relacionan con el mundo, se convierte en la escuela que educa principalmente la mirada. Su función está ligada a la vida cotidiana como experiencia cultural, pues conduce en forma natural a esta. “A través del juego los niños y los adultos participan en la cultura, en la medida que los actos que producen puedan transformarla y por ende dotarla de sentido y significación”.

Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica”¹¹. De manera que asumir el juego desde el punto de vista didáctico, sugiere que sea utilizado para observar el desarrollo del comportamiento infantil en niños y niñas, y como técnica estimula la disciplina con un alto grado de decisión y autodeterminación, es decir no solo propicia la adquisición del conocimiento y el desarrollo de habilidades sino que además

8. Fuentes varias no citaba autoría, Estudios sobre semiótica, semiología y pragmática.

9. Guía de la fundación de la industria de juguetes, Juego divertido, Juego seguro.

10. Rincón, Hernán, La Pantalla.

11. Fundación Colombiana del tiempo libre y la recreación, <http://fun-libre.com>



contribuye al logro de la motivación. “Los juegos didácticos no son simples actividades que se utilizan una tras otra”¹², sino que deben ser consideradas como un medio de exploración y expresión, un instrumento para la organización y aplicación de habilidades y, un factor de socialización e integración.

“Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje”¹³ y para estimular el desarrollo que permita la adquisición, profundización e intercambio de conocimientos. En éstas definiciones se muestra el proceso de transformación que debe sufrir el juego de acuerdo a las etapas del individuo en la búsqueda de un desarrollo integral, queriendo decir con esto que el juego puede incluirse en todos los aspectos de desarrollo; además, percibir el juego como herramienta de construcción individual en donde cada uno toma parte de su propia construcción.

Juegos Sensorio-motores

“El objetivo de los juegos sensoriales, es ir aumentando el nivel de dificultad con el fin de

llevar al niño progresivamente a la abstracción, es decir, a hacer un análisis intelectual del objeto.”¹⁴

Tipo de ejercicio-juego creado por Ovidio Decroly, médico, neurólogo y neuropatólogo belga; para quien el juego infantil debía brindar la oportunidad para que el niño demuestre su capacidad, contribuir al desarrollo de la observación, adaptarse al trabajo del niño, ser variado, mantener el interés y ayudar a la sociabilidad del niño, ya que éste juega en común, comparte las actividades y se educa en un medio donde predominan los trabajos en grupo.

Centró su interés en conocer al niño para darle una educación integral, de acuerdo con sus necesidades. “Decroly consideraba que antes de iniciarse la educación del niño, debe hacerse una clasificación teniendo en cuenta aspectos físicos y psíquicos, con el objeto de hacer grupos homogéneos atendiendo a la capacidad mental del alumno; de acuerdo con esta clasificación se deben adaptar los métodos y contenidos.”¹⁵

Los juegos de Decroly estaban inspirados en el método global; en donde las nociones de color,

12. Ortíz Ocaña, Alexander, Didáctica lúdica, Jugando también se aprende.

13. Ibid.

14. Jiménez Gómez, Carlos Alberto, Lúdica, creatividad y desarrollo humano, Universidad Libre de Pereira.

15. Cújar de Velaquez, Astrid, Fundamentos teóricos de la educación preescolar

16. Ibid



forma etc, no se presentan solas sino dentro de un todo.

La finalidad de los juegos sensorio-motores, es conseguir la atención espontánea, motivando así la atención voluntaria. A estos juegos les corresponden los:

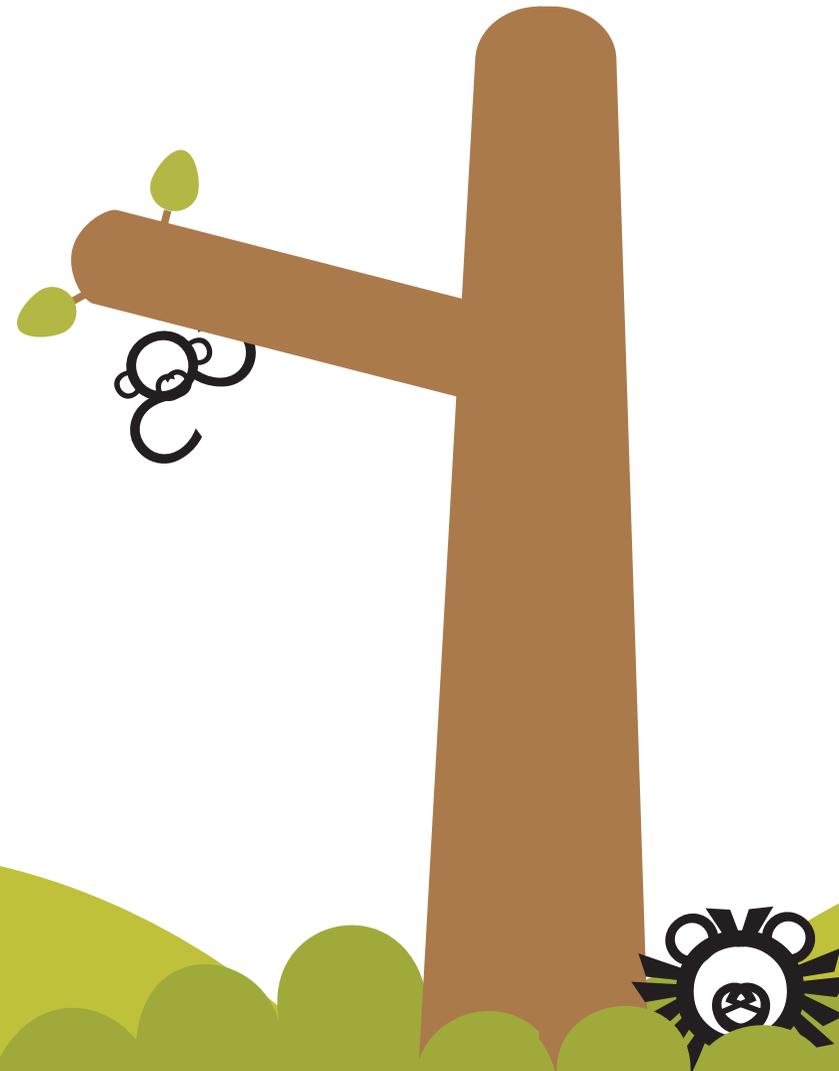
Juegos Visuales-motores

Decroly define estos juegos como los iniciadores de la educación. "Estos juegos no solo deben atraer la atención, sino permitir la creatividad, son la base del desarrollo de los procesos intelectuales e introducen a los juegos didácticos"¹⁶; consisten en figuras impresas en cartón; y cartones con la misma figura, pero varía un elemento dependiendo que se quiera enseñar al niño (forma de lotería)

Se dividen en: juegos visuales de color, de forma y colores, de forma y de dirección



OBJETIVOS GRÁFICOS



OBJETIVO GENERAL

Promover el uso de la palabra imagen, como un mecanismo lúdico de entrenamiento en los niños de edad preescolar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Establecer el uso de la tipografía, como un elemento creativo de composición.
- Determinar los aspectos más importantes en el trabajo con tipografía, como legibilidad y comprensión.
- Reconocer al juego como método de desarrollo y recurso educativo en los niños.

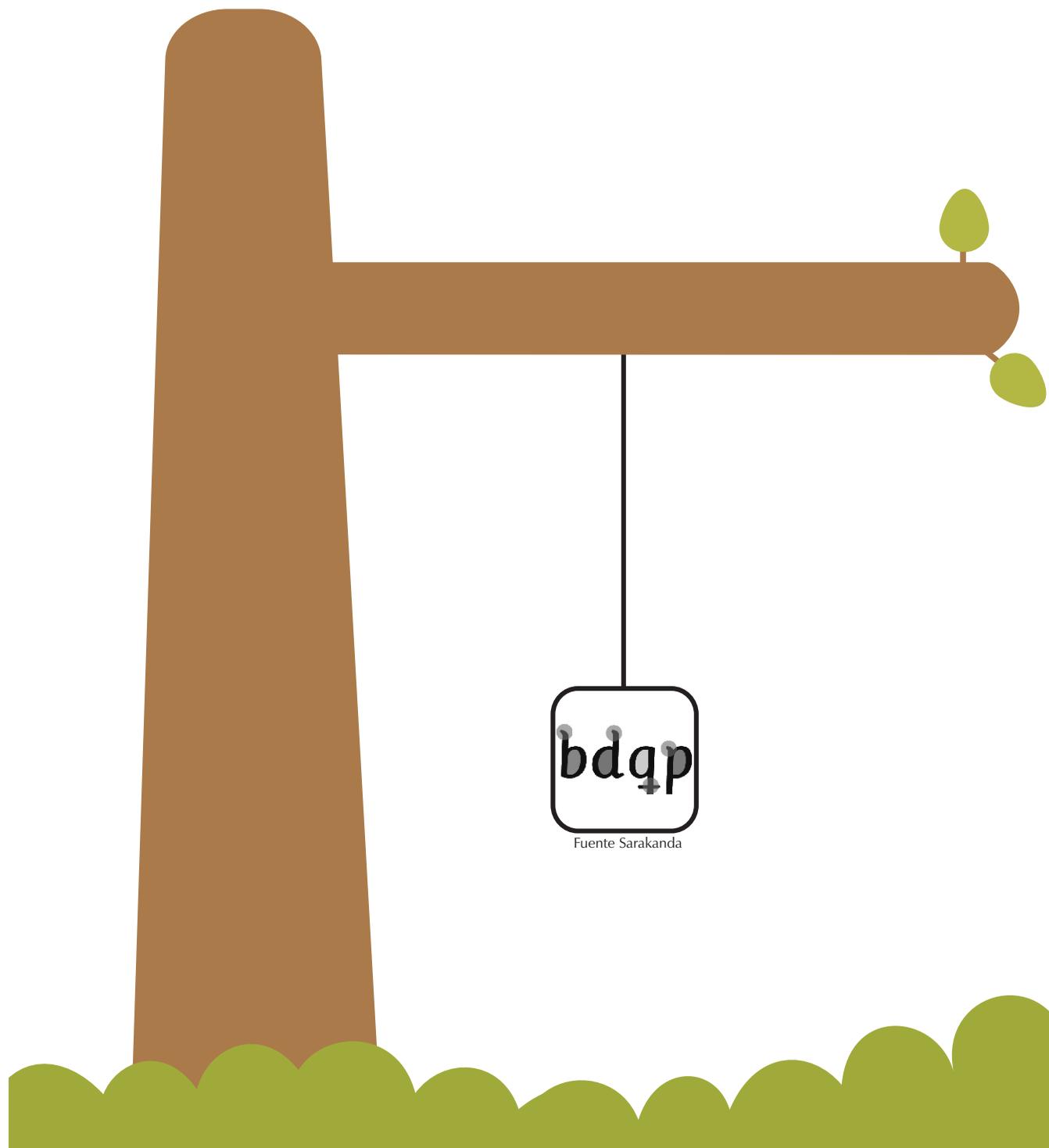
Grupo Objetivo

Niños de edad preescolar (4 a 6 años), con características propias de la edad tales como curiosidad, con la que indagan acerca de todo lo que les rodea y mayor hiperactividad en algunos. Aprenden a través del juego, al que perciben como una actividad cotidiana, en el imitan, dramatizan, usan su imaginación y crean sus propias realidades, no se limita. A esta edad reconocen más rápidamente formas gráficas que escritas.

Alcances del proyecto

Contribuir en el entendimiento de la tipografía como una herramienta que evoluciona y se adapta a través de la historia reconociendo las múltiples posibilidades de composición que nos ofrece, entendiendo que es un objeto socio-cultural que usamos para comunicarnos y tener acceso a la cultura y el conocimiento, pero así mismo parte de la imaginación y creatividad. Entender la individualidad de la letra como elemento gráfico, es decir como imagen, identificando los elementos que la conforman y sus posibilidades de combinación; que se pueden potencializar desde el juego, como una actividad espontánea y gratificante, ligada al desarrollo integral y a adquirir una coordinación psicomotriz adecuada; que no admite las repeticiones, ni el aburrimiento, por el contrario en donde la novedad y la sorpresa le caracterizan.



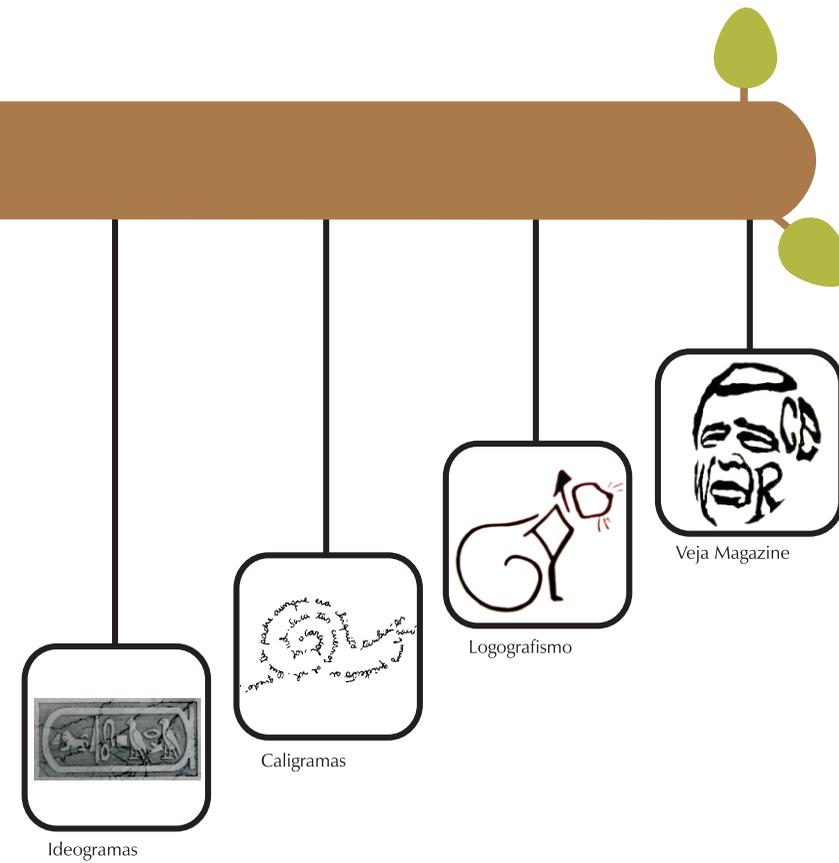


ANTECEDENTES TEMÁTICOS

Sarakanda:

Fuente tipográfica desarrollada por Alejandro Valdez, como un medio que busca contribuir a la disminución del problema de dislexia en niños y niñas, exagerando las peculiaridades de cada carácter (serifas, contraformas, etc) "Sarakanda busca diferenciar explícitamente aquellas letras que las personas con dislexia perciben con dificultad debido a la confusión estática, mediante la manipulación de la forma y la contraforma. El caso típico es el de los signos b/d/q/p" <http://www.tercermundo.ws/jaguatetelevisor/sarakanda-una-tipografia-para-ninos-y-ninas-con-dislexia/>

ANTECEDENTES GRÁFICOS



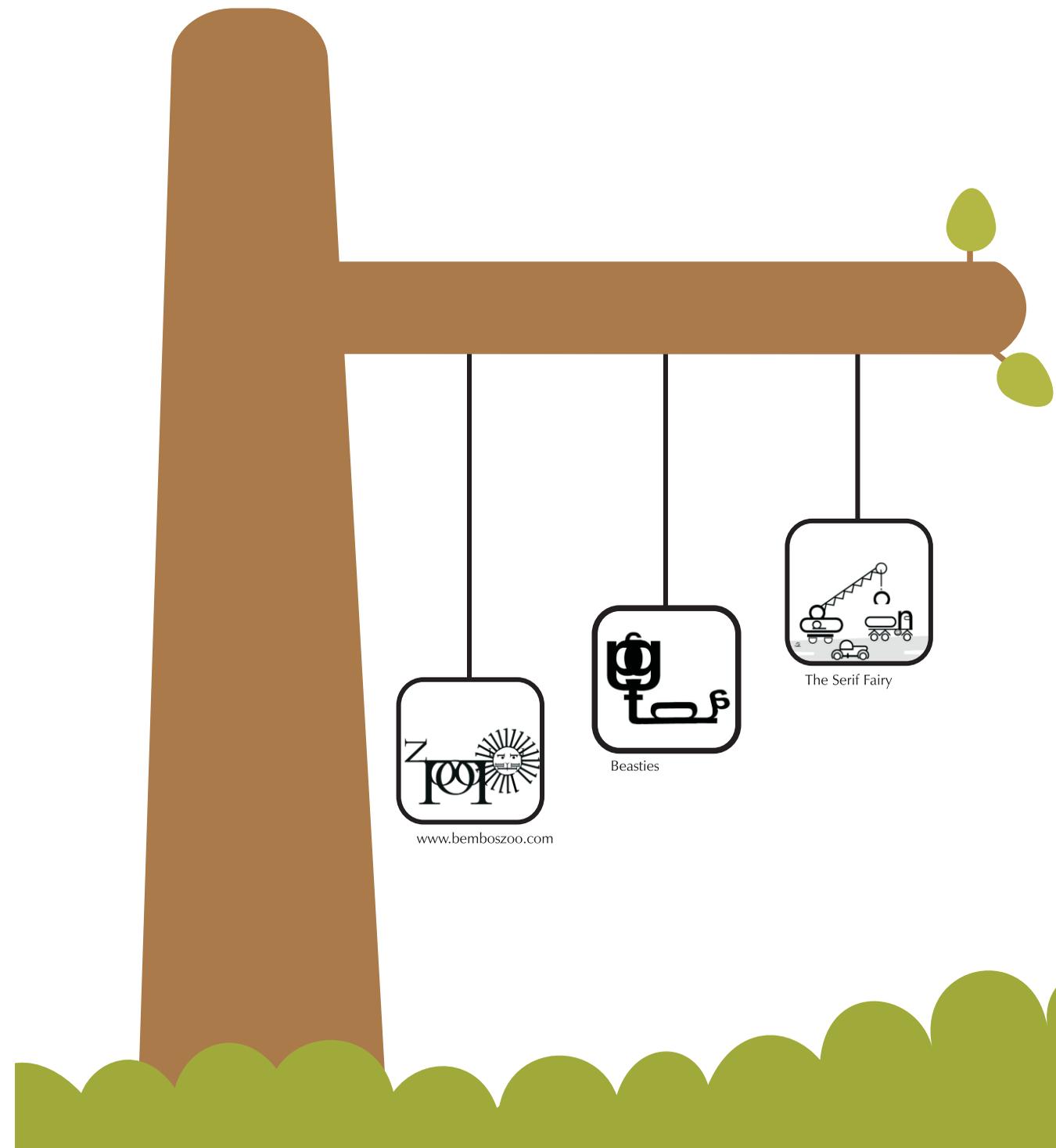
Intervención Tipográfica

Ideogramas: Ilustraciones Simbólicas. Su intención es transmitir un mensaje a través de la lectura de símbolos representativos, reemplazan al objeto concreto que se graba, o algo muy relacionado con él. Le antecedieron los jeroglíficos o pictogramas.

Caligramas: Creados por el poeta francés Guillaume Apollinaire. Ilustraciones generadas a partir del contenido textual del poema. Su intención, mostrar la idea central del poema.

Logografismo: Composición de líneas curvas, a manera de letras, que dan forma a figuras animales a partir del nombre del mismo. Su intención es dar a conocer la biología de una manera más didáctica a través de la palabra vista y leída.

Veja Magazine: Ilustración de un personaje a partir de la combinación de formas a modo de letras. Su intención, la crítica política a una realidad social, a través de la palabra vista y leída.



[www. bemboszoo.com](http://www.bemboszoo.com): Alfabeto animal, en donde se da origen al animal a partir de las letras contenidas en el nombre. Su intención es generar un estilo de composición tanto gráfica como literal a partir del uso de la tipografía.

Beasties: Ilustración digital de un personaje fantástico, a partir de la combinación tipográfica. Su intención mostrar las posibilidades expresivas de la tipografía, partiendo de la creación de un grupo de personajes fantásticos (monstruos).

The Serif Fairy: Ilustración digital. Su intención dar a conocer las diferentes familias tipográficas, de forma creativa.



Lotería de valores



Lotería alfabética



Lotería de imágenes

Juego

Lotería de valores: Lotería infantil, ilustrada e impresa. Su intención, dar a conocer e incentivar la práctica de los valores en el desarrollo de los niños apartir de imágenes con un significado verbal.

Lotería alfabética: Loteria de asociación, ilustrada e impresa sobre base dura. Su intención, superponer en un cartón la imagen equivalente a la letra dada.

Lotería de imágenes: Lotería de relación ilustrada sobre base dura. Su intención, desarrollar la observación, la atención y la concentración.

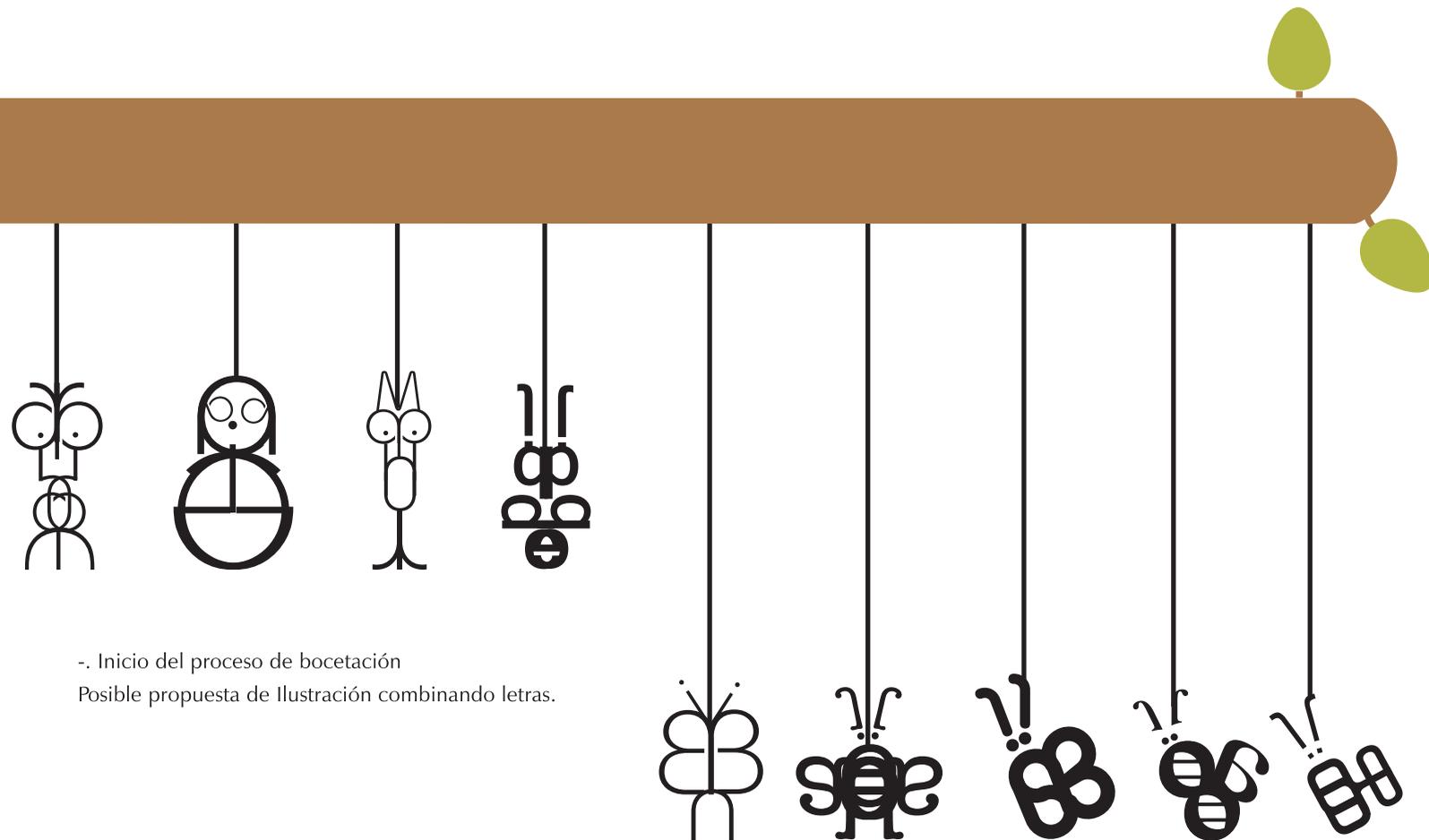


PROCESO GRÁFICO

Para generar un juego didáctico de tipo sensorio-motor (lotería) con el método de palabra imagen, se dividió el proceso gráfico en tres fases, según el proceso de evolución del proyecto.

1. Fase de Investigación

Corresponde a la fase de inicio del proyecto, de información y búsqueda de elementos gráficos que definan el área de diseño a trabajar. Dadas las posibilidades creativas de la letra, se plantea al inicio del proceso gráfico la probabilidad de generar una propuesta de tipo ilustrativo, al principio se crean figuras partiendo de la unión de letras de determinadas fuentes sin un sentido específico; después comienza la intención de otorgarles características físicas-animales a similitud con las reales, todo en medio digital; pero uno de los aspectos claros desde el comienzo fue el de contribuir a dinamizar procesos de comunicación y fue con el método de palabra imagen, en donde encontré la posibilidad de condensar el nivel ilustrativo con el lector.



-. Inicio del proceso de bocetación
Posible propuesta de Ilustración combinando letras.

1. Fase de Investigación.

Propuesta de Ilustración otorgando características físicas,
en diferentes tipos de letra.
Forma animal base Abeja.

2. Fase de Definición

La segunda a su vez se divide en dos:

a. Definición inicial: En donde se empiezan a precisar los principales aspectos que caracterizan al proyecto de investigación y al juego como resultado final.

-Se definió el método de Palabra Imagen, como base del ejercicio gráfico.

-Los elementos visuales que permitirían desarrollar el ejercicio; en este caso un alfabeto animal, que caracterizaría al proyecto y al juego.

-La construcción de las formas animales se haría a partir de las letras contenidas en el nombre del animal y no con todo el alfabeto.

-Se inicia la selección libre de una fuente, como prueba para trabajar el ejercicio (Caslón Bd Bt).

-Se determina el nombre del animal que identificaría a cada letra del alfabeto, y a partir de una relación visual, se empieza por bocetar manualmente y destacar las características físicas más representativas de cada animal, e intentar resolverlas a partir de la manipulación tipográfica.

A^üBEJA A^ŕBEJA AB^ŕJA
 AB^ŕJA A^ŕBEJA ^ŕBEJA
^ŕBEJA ^ŕBEJA

abe^ŕs abeja^ŕ ^ŕabeja ^ŕbeja
^ŕbeja ^ŕabeja ^ŕabeja ^ŕabeja

2. Fase de Definición.

Inicio del ejercicio con el método de palabra imagen

Fuente: Caslon Bd Bt

Palabra base: Abeja

Altas - Bajas

Se empieza a buscar en las letras del nombre, elementos visuales que funcionen a similitud con las características físicas del animal.

B^ŕURRO B^ŕURRO B^ŕURRO
 bur^ŕ

B^ŕUHO B^ŕUHO B^ŕUHO
 BU^ŕH^ŕO BU^ŕH^ŕO

Se empieza a definir el animal que identificaría a cada letra del alfabeto, partiendo de la facilidad a la hora de componer tipográficamente y la legibilidad una vez se convertía en mensaje.

vease: mariposa-mico, elefante-escorpión

CER DO CERD O CERD O
CERD O CERD O CERD O
CERD O CERD O

Se empieza por identificar formas físicas características de cada animal, que permitan una mejor solución tipográfica y una mayor comprensión visual.
vease: gato, koala, perro, sapo, vaca

FOCA FOCA FOCA
FOCA FOCA
FOCA FOCA FOCA FOCA

En el desarrollo del ejercicio, hubo determinadas formas recurrentes que facilitaron la solución gráfica; la forma circular de la O fue la más utilizada, por su facilidad de lectura y la posibilidad de relacionarla con la forma física del animal de manera más ágil.
vease: buhó, cerdo, foca, gato, hormiga, koala, león, mico, oso, perro, ratón, sapo, tortuga, zorro

GATŪ GATŪ
gato gatŭ gatŭ gatŭ

Otra de las posibilidades a la hora de componer, fue tener en cuenta movimientos y pociones propias de cada animal que afianzaran la composición visual.
vease: jirafa, mico, sapo, xenartros

HORMIGA HORMIGA
HORMIGA HORMIGA
hormiga hormiga
HORMIGA

JIRAFa JIRAFa

JIRAFa jirafa

Jirafa jirafa JIRAFa

En la composición tipográfica se buscaba utilizar el mínimo de elementos, para lograr una comprensión clara, sin dejar de lado la importancia de destacar la letra como elemento fundamental y base de la composición.

vease: jirafa, quetzal, yac

KOALA KOALA

KOALA KOALA

KOALA KOALA

KOALA KOALA

LE~~X~~O~~X~~N LE^uÖEN
LE~~X~~O~~X~~N LE~~X~~O~~X~~N
LE~~X~~ÖN LE~~X~~ÖN
LE~~X~~ÖN LE~~X~~ÖN

MA^uRIPOSA MARIPOSA^u
ma^uripo~~s~~a mariposa^u
mic~~o~~ mic~~o~~
MIC~~O~~



OSO
 OSO OSO
 OSO OSO

PERRO PERRO
 PERRO PERRO
 perró
 P P P P



QUETZAL QUETZAL

QUETZAL

RATÓN RATÓN RAÓN

RAÓN RATÓN RATÓN

RATÓN RATÓN RATÓN

RATÓN RATÓN

SAP⁰₀

SAP⁰_{s₂0₂}

SAP⁰_{ss₂0₂}

SAP⁰_{s₂0₂}

TORTU¹₀GA T~~X~~ORTUGA

TORTU₀GA T⁰ORTUGA

T~~X~~ORTUGA

vacʰ vacʰ
vacʰ vacʰ
vacʰ vacʰ

WÄPITÍ WÄPITÍ
WAPITÍ

ΞΕΝΑΡΤΡΟΣ

xenartros

ΥΑC ΥΑC ΥΑC

υαc υαc

ΥΑC

del fín delfín delfín del fín

El proceso de bocetación manual, surge debido a la dificultad de simplificación visual que se presentó en algunos de los ejercicios, dadas las características de los animales utilizados. Con la composición tipográfica digital no se logró los resultados legiblemente visibles obtenidos con el resto de los ejercicios, así que a través del trazo manual se logran resolver los rasgos más significativos de la forma animal y transformarlos en un mensaje visual a través de la tipografía.

ELEFANTE
ELEFANTE

elefante elefante

elefante elefante elefante



ESCORPIÓN

ESCORPIÓN ESCORPIÓN

ESCORPIÓN

escorpión escorpión

escorpión

iguanana

iguanas

iguana iguanas

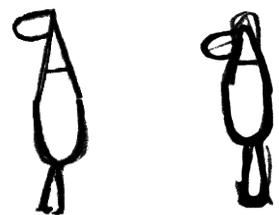
NUTRIA

nutrias nutria

NUTRIA



urraça urracas



URRACA urracas



ZORRO ZORRO ZORRO



ZORRO ZORRO

Prueba de lectura

a. Objetivo

Determinar la fuente tipográfica que genere mayor facilidad de lectura en el público escolar infantil en edad preescolar (4-6 años).

b. Descripción

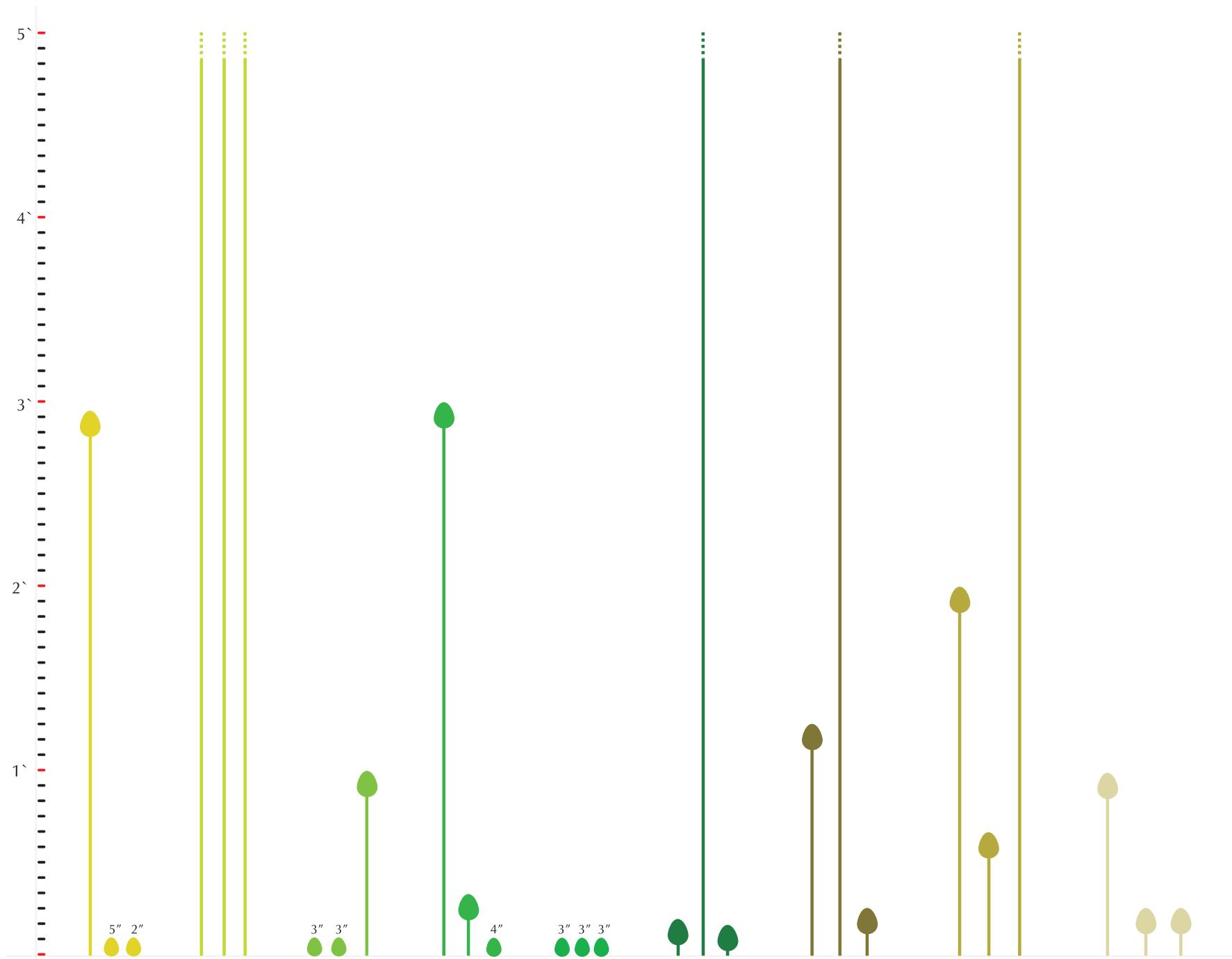
Una prueba de lectura de palabras de cuatro a siete caracteres desde la línea media a la superior, en bajas, en nueve tipos de letra diferentes, con niños de 4 a 6 años (edad preescolar), tanto en la zona urbana como rural.

c. Metodología

-Selección de nueve familias tipográficas diferentes, con tres palabras diferentes por familia, en un tamaño de 10 puntos a una sola tinta.

-La prueba se realiza en Institución Educativa Municipal Santa Teresita Catambuco Sede 5 Cubijan Bajo, con un grupo de 16 niños de grado primero de edades entre 4-7 años, al que se dividió en cuatro grupos con cuatro niños por grupo; a quienes se les pidió que identificaran las diferentes palabras que van desde la línea media a la superior, en bajas, en nueve tipos de letra diferentes, estableciendo un tiempo límite de cinco minutos por palabra.

-Después de un cálculo de tiempo comparativo entre cada palabra y posteriormente entre cada familia tipográfica, se determina la tipografía que menos tiempo tomo en ser leída en identificada por los niños.



Infografía

Convenciones

- Garaldas
- Egipcias
- Line.Modul
- Transición
- Inisas
- Didonas
- Cíviles
- Cancillerescas
- Lineales Geométricas

- ⋮ Supero el tiempo limite de lectura



Resultados

1.La tipografía con menor tiempo de identificación en lectura fue la correspondiente a la familia de las incisas gill sans, con un tiempo de 9 segundos y 13 segundos correspondientemente en cada lugar.

2.Las palabras con más dificultad de lectura fueron aquellas en tipografías de tipo scrip (cancillerescas), y con serifas (baskerville y egiptyan).

Conclusiones

-Los niños pequeños leen con mayor facilidad las tipografías tipo palo seco sin mucho detalle.

-En el proceso de aprendizaje lecto-escritural se debería prestar mayor importancia a la estructura física de la letra.



abeja ABEJ ABEJ ABEJ

BUHO BUHO BUHO BUHO

CERDO CERDO CERDO CERDO CERDO

Después de realizada la prueba de lectura con la que se definió la fuente tipográfica final y se hace la adaptación del ejercicio completo a la fuente; se descartan seis de los ventiseis animales (nutria, quetzal, urraca, wapiti, xenartros, yac) debido a la poca legibilidad en su composición tipográfica; y por que cuatro de ellos no eran de reconocimiento general entre adultos ni los niños (quetzal, wapiti, xenartros, yac).

b. Definición final: En esta etapa se resolvió:
La fuente final a partir de una prueba de lectura (gill sans).

La forma física que identificaría a cada animal y la forma como se representaría a través de la letra

El número de animales (letras) que harían parte de la pieza final.

Forma final del juego:

- Se establece el tipo de juego para la aplicación final; Juego de ensamblaje de tipo rompecabezas.
- El manejo de colores planos dentro de la pieza final, que facilita la atención y la concentración
- Se hace un análisis de los diferentes tipos de materiales aptos y no aptos para la manipulación infantil: madera, cartón, plástico, acrílico, espuma.
- Se define el material a utilizar: goma eva, goma espuma o foammy
- Se define el tamaño del juego: 1m x 1m

del_vfín del_vfín del_ffín del_ññ

escó_orpión ESCORPIÓN

F_oCA F_oCA _o _o F_oCA F_oCA

Durante el proceso de adaptación de la fuente inicial a la fuente final, se continua con el proceso de evolución gráfica, buscando simplificar aún más las formas ya creadas, apartir de características físicas, movimientos y posiciones.

gat_o gat_o GA_oO GA_oO ga_o GAT_o

H_oRMIGA H_oRMIGA

iguan_os iguan_os



JIRAF A JIRAF A

KOALA KOALA KOALA

LEON LEON LEON

MICRO MICRO micr micr MICRO

OSO OSO OSOO OSO

PERRO PERRO PERRO PERRO





RAT^oN RAT^oN rat^on RAT^oN

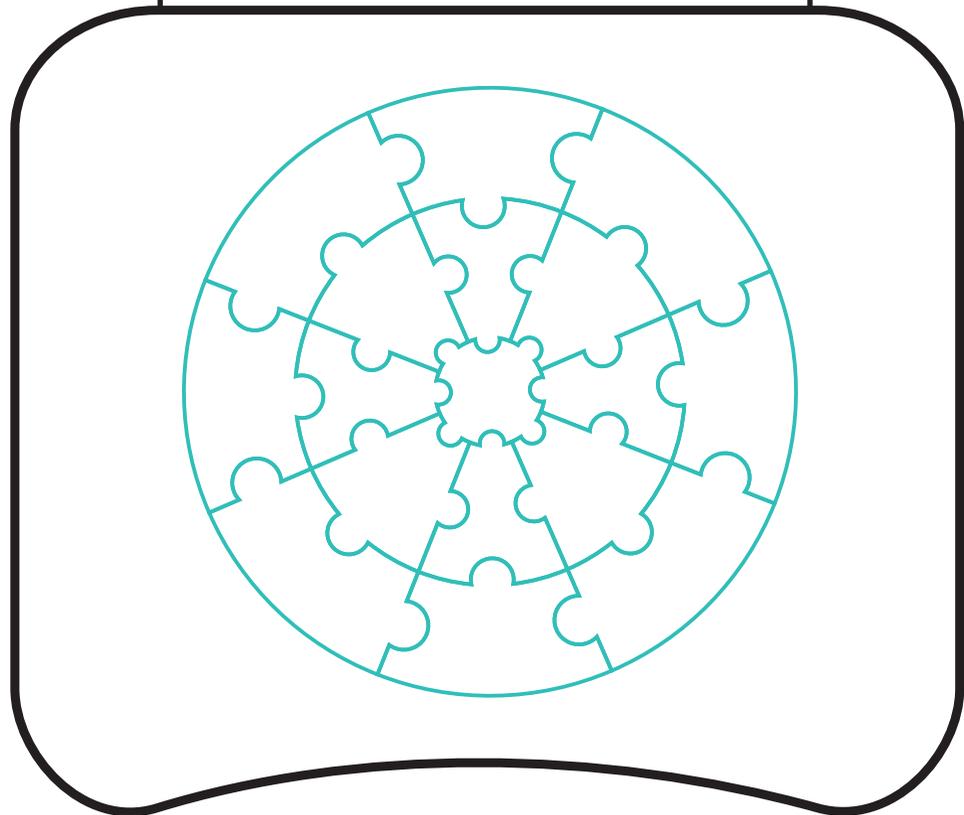
SAP^oS^o SAP^oS^o

T^oRTUGA T^oRTUGA

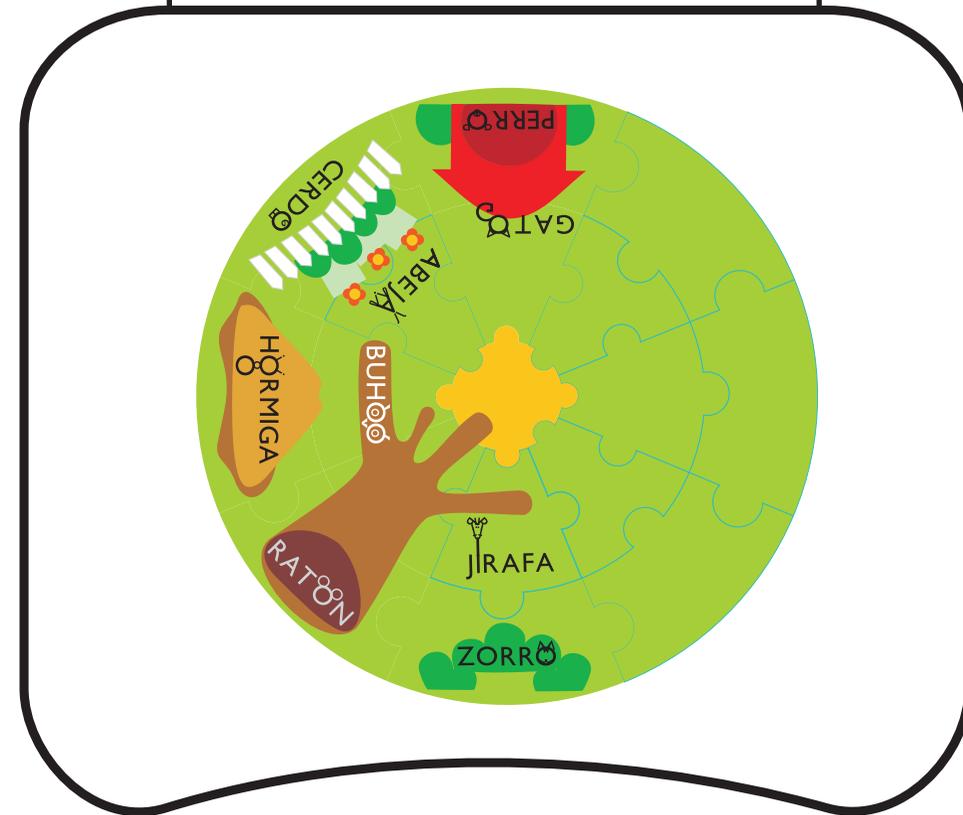
vac^æ vac^æ

ZORR^o  ZORR^o ZORR^o

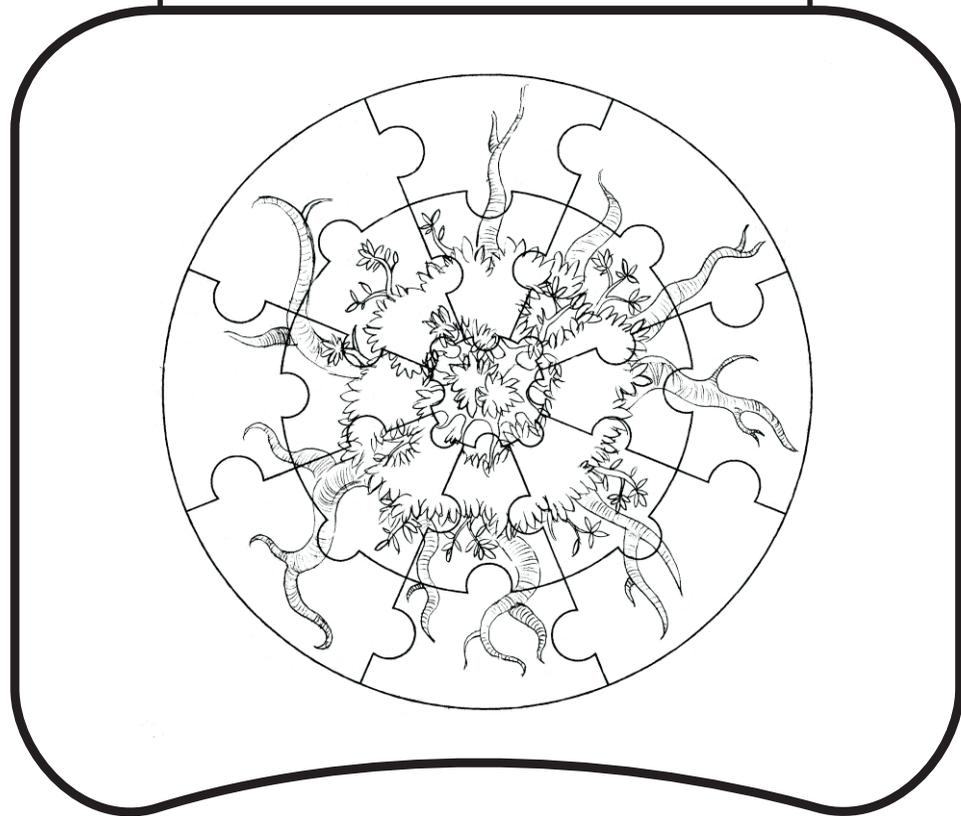




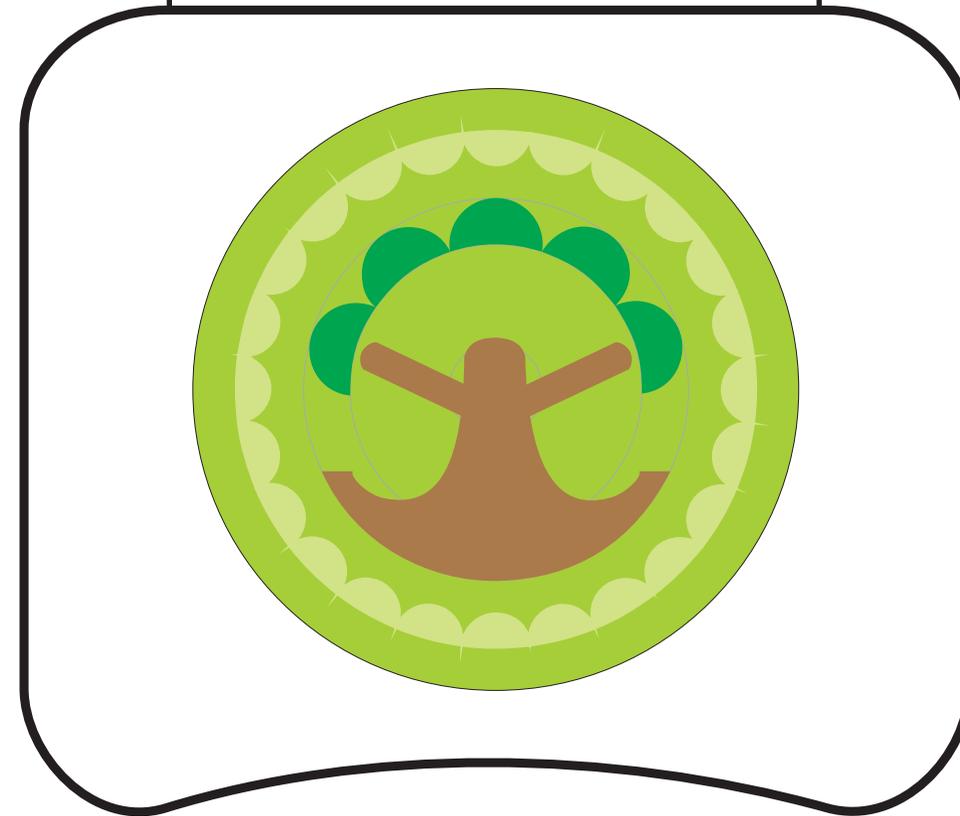
Inicialmente se planteó un juego en sentido horizontal, pero con uno en forma circular se busca llamar la atención de los niños y generar nuevas formas de composición.



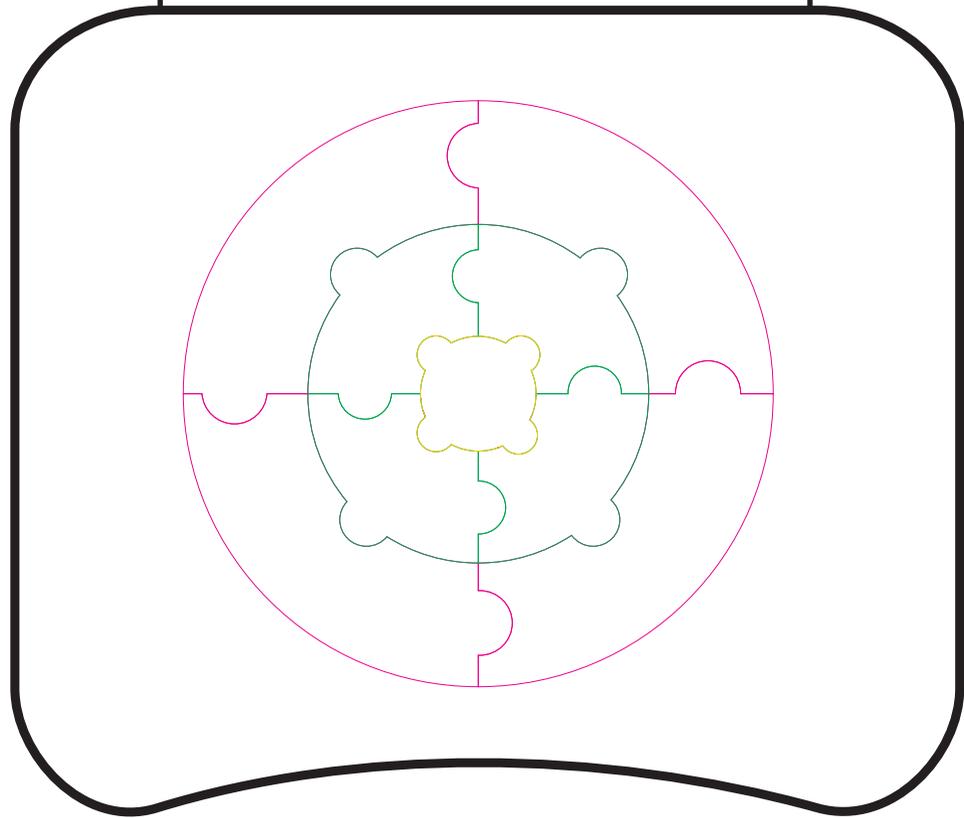
La aplicación dentro del juego busca relacionar del animal, la forma creada tipográficamente y el entorno en que habita



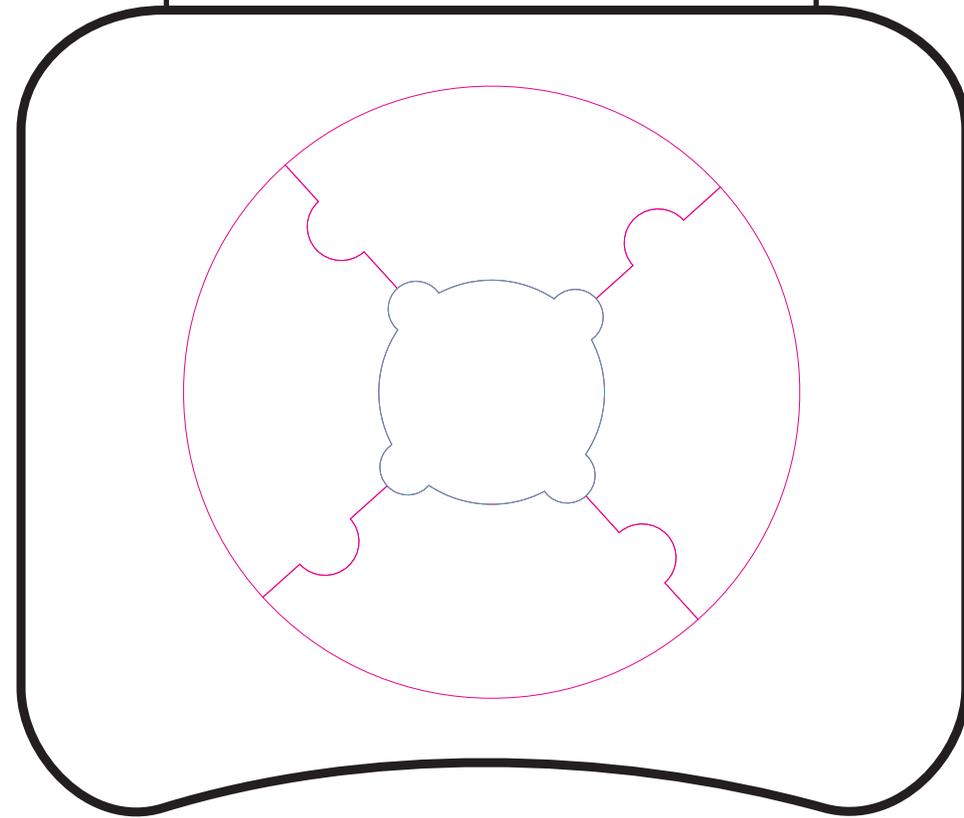
Se busco crear entornos más naturales en el juego, para generar una idea más real del hábitad animal, pero se la descarta debido a lo complejo que resultaría en el proceso de corte.

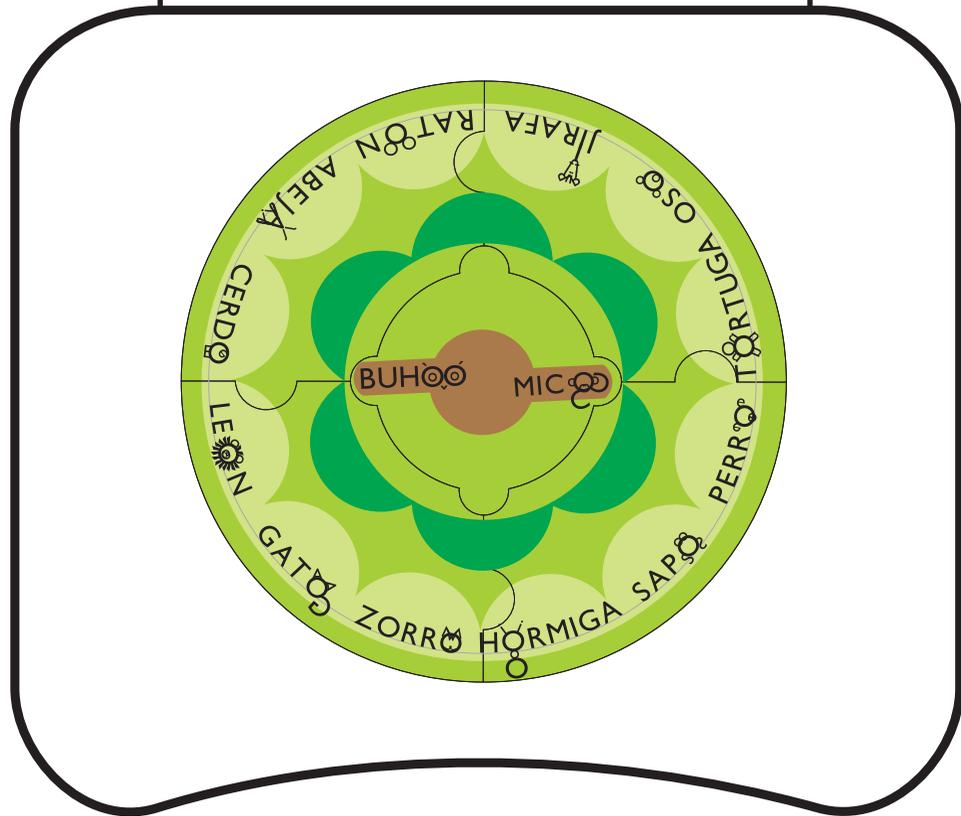


Se plantea crear el juego con solo tres elementos el árbol su tronco y la hierba alrededor del árbol, vistos desde arriba lo que permitiría una mejor ubicación en el espacio.

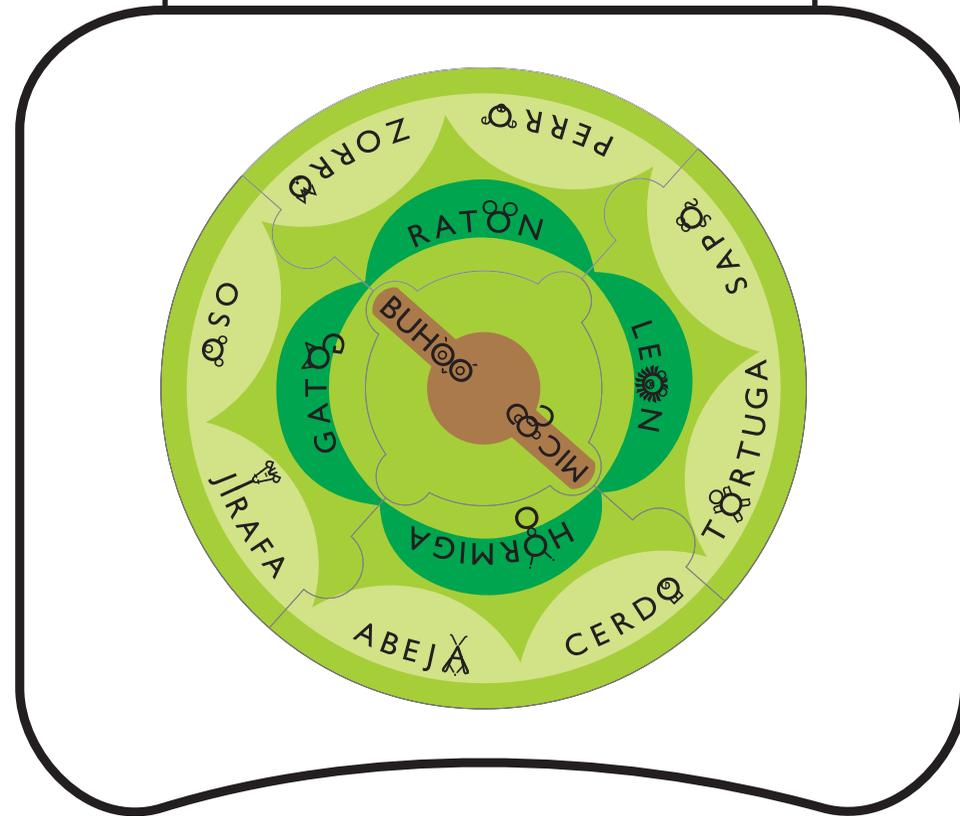


de facilitar el proceso de corte y por ende no afectar la estructura de cada palabra-imagen. Se concluye que entre más piezas menor espacio y más corte de cada palabra.

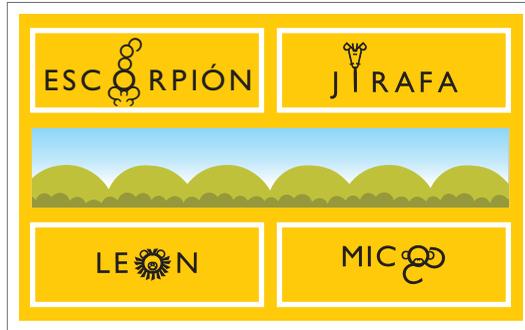
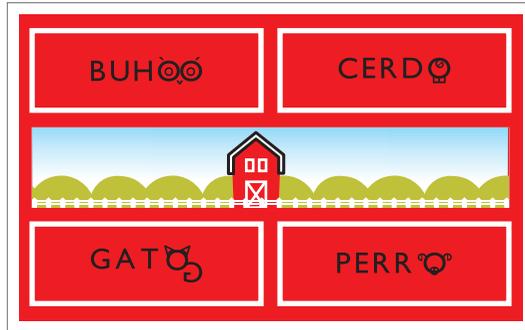




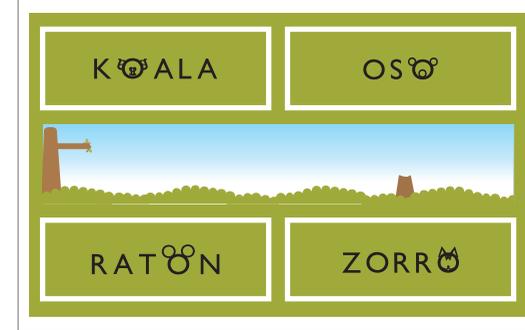
Inicialmente se plantea utilizar solo dos de las tres áreas disponibles dentro de la propuesta final.



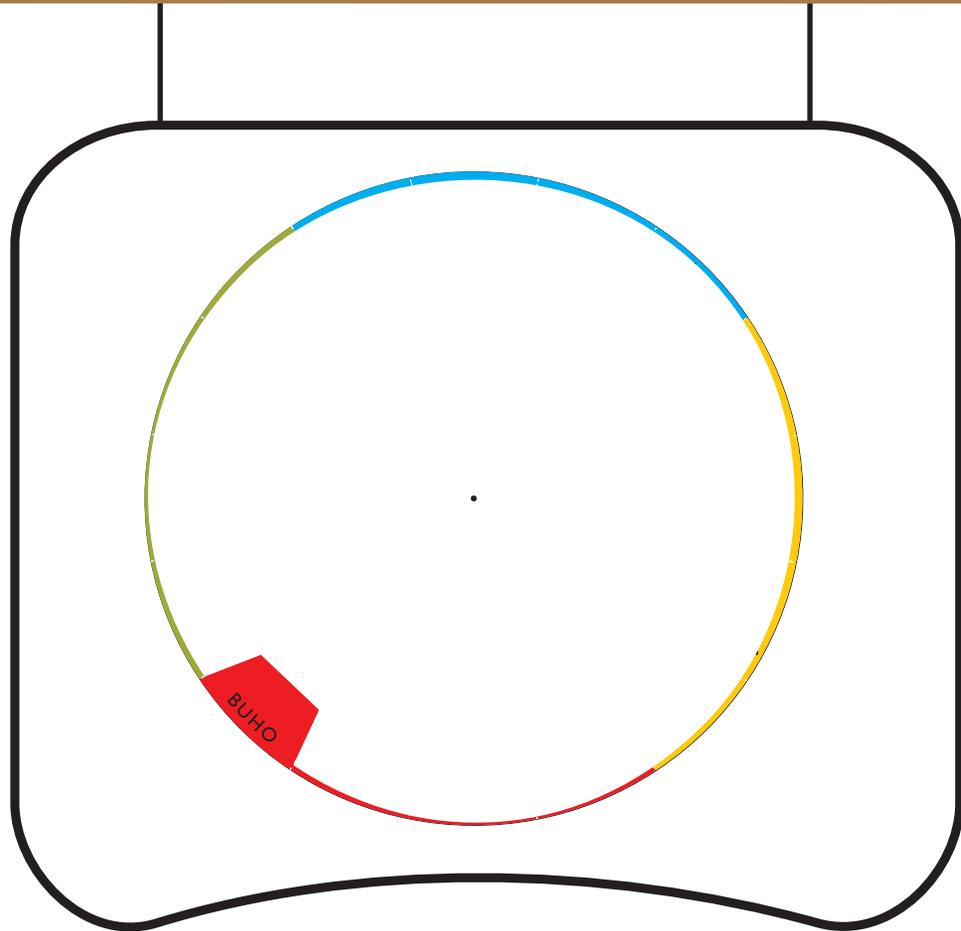
Finalmente se utilizan las tres áreas disponibles facilitando la ubicación y generando mayor dinamismo en el juego.



Sin embargo y después de aplicar una prueba de uso con niños del grupo objetivo, se llegó a la conclusión que el juego de tipo ensamblaje (rompecabezas) carecía de dinamismo e inhibía el interés de los niños en el juego; debido a la cantidad de piezas y elementos para ensamblar. Es ahí que decido aplicar el resultado gráfico obtenido, en juego de mesa para niños de tipo sensorio-motor (lotería).

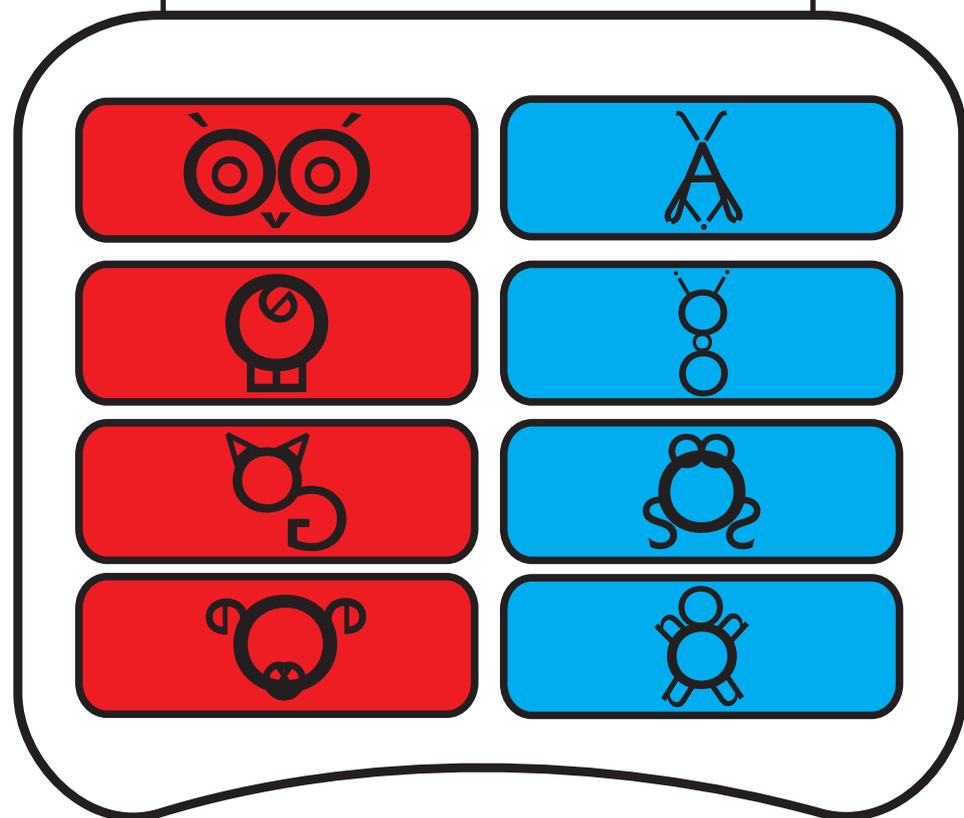


En la lotería logro condensar el nivel gráfico con el verbal, asociando el contenido del cartón base con el contenido de la ficha correspondiente; y el propósito de clasificar a los animales por su hábitat (bosque, pantano, selva, granja) cobra sentido y valor a través del color y la forma.

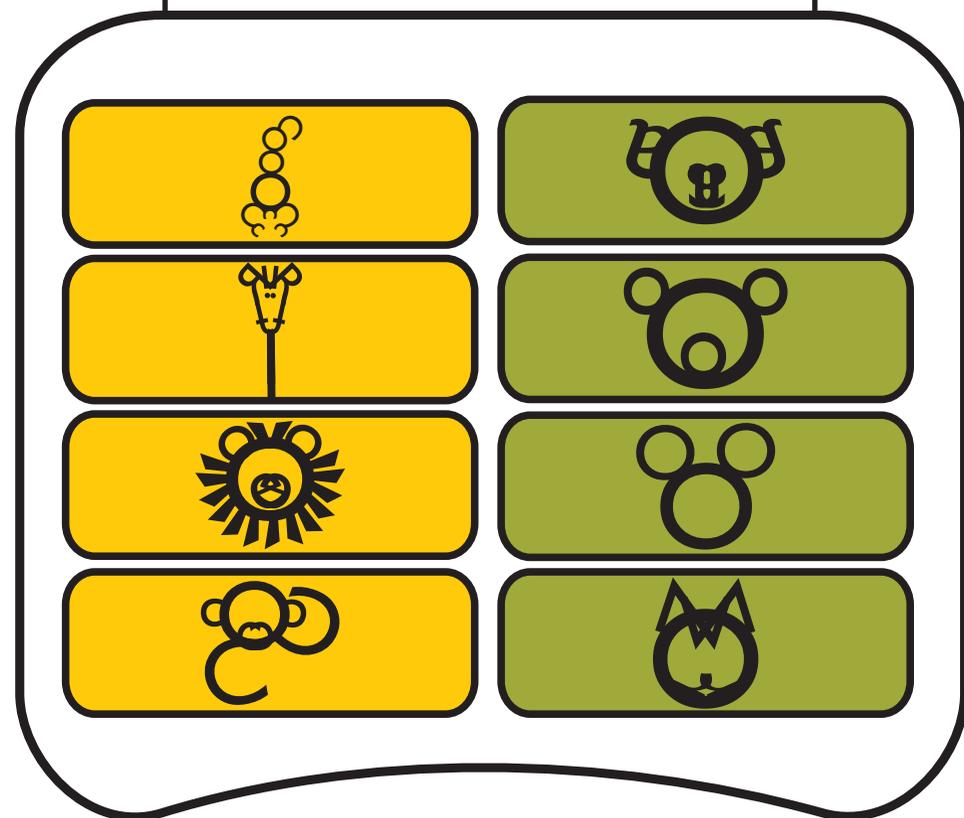


Con el fin de dinamizar el juego y generara mayor participación por parte de niños y adultos, se crea un elemento de apoyo; la finalidad de la rueda es mantener el interés de los niños expectantes en el juego.





Teniendo en cuenta las nociones del manejo de forma y color en niños de edad escolar inicial, se establecen funciones de relación por parte de cada una de las fichas y elementos contenidos en el juego, se pretende que el niño haga uso de su capacidad de observación y concentración.



Cada pieza del juego, está impresa y adherida sobre base dura (mdf).

CONCLUSIONES

La posibilidad de desarrollar competencias tanto verbales como visuales a través de procesos lingüísticos, constituyen el desarrollo cultural de una sociedad y la capacidad de preservar y proteger el lenguaje.

El desarrollo de Juego de Letras como un proyecto de diseño gráfico e investigación basado en tipografía, permitió establecer una necesidad de afianzar en la comprensión de la letra y sus propiedades individuales como elemento visual, para que cumpla con su función más importante; la de comunicar de manera clara a través de la palabra escrita.

Con la aplicación de diferentes métodos de lectura gráfica, se logra otorgarle a la letra y por ende a la palabra características creativas que innoven en procesos de diseño y aplicación tipográfica que involucran de manera conjunta el funcionamiento lecto-escritor, motivando la creación de nuevos sistemas lúdicos de entrenamiento inicial que potencialicen capacidades y destrezas de la edad preescolar.

El concepto general de comunicación entendido como proceso, sigue reglas básicas preestablecidas; se trata de determinar la compatibilidad existente entre emisor y receptor.

Como profesionales de la comunicación; el manejo y el quehacer de la misma dentro de la sociedad debe trascender, no solo como un saber adquirido y posteriormente como producto del intelecto humano, sino a través de la puesta en práctica y la confrontación de este con la realidad, que es en donde adquiere una correspondencia y exige el desarrollo del pensamiento y la creatividad.

Generar propuestas de mejoramiento a los diversos sistemas de comunicación existentes, se establece como el verdadero reto del diseño.

BIBLIOGRAFÍA

Libros y Textos

PHIL, Baines y HASLAM, Andrew, Tipografía función, forma y diseño. GG Editores.

WOOLMAN, Matt y BELLANTONI Jef, Tipos en movimiento, diseñando en el tiempo y en el espacio. McGraw Hill Editores

FRUTIGER, Adrian, Signos, símbolos, marcas y señales, elementos morfológicos. GG Editores

TUBARO, Antonio, e Ivana, Tipografía estudios e investigaciones, Universidad de Palermo, Librería técnica Cp67, p.78.

FRANÇOIS, Laurent Claude, Las diez grandes familias tipográficas

MATIZ, Revista

LETRAS, Latinas, Bienal 2006. adg Colombia

MALMBERG, Bertil, Teoría de los signos.

RINCÓN, Hernán, La Pantalla.

SEXE, Nestor, Diseño.com. Paidós Editores

PADRÓN, José, Leer la imagen otra forma de alfabetismo, Hitos de la alfabetización temprana.

Fuentes varias no citaba autoría, Estudios sobre semiótica, semiología y pragmática.

DE ZUBIRIA, Miguel y DE ZUBIRIA, Alejandro, Operaciones Intelectuales y Creatividad.

Fondo de Publicaciones Bernardo Herrera Merino.

DE ZUBIRIA, Miguel. Teoría de las Seis Lecturas, Fondo de Publicaciones Bernardo Herrera Merino.

JURADO, Fabio y BUSTAMANTE, Guillermo (comp). Los Procesos de la Lectura. Magisterio.

VIGOTSKY, Lev. El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Crítica Editores. -- Pensamiento y Lenguaje. Crítica Editores.

JÍMENEZ, Gómez, Carlos Alberto, Lúdica, creatividad y desarrollo humano, Universidad Libre de Pereira.

ORTÍZ, Ocaña, Alexander, Didáctica lúdica, Jugando también se aprende.

Guía de la fundación de la industria de juguetes, Juego divertido, Juego seguro.

Sitios Web

<http://spanish.martinvarsavsky.net/2005/03>

<http://www.bemboszoo.com>

<http://www.unostiposduros.com>. Trabajando con tipos

<http://www.papelcontinuo.net>

<http://www.funlibre.com>. Fuentes varias no citaba autoría, Estudios sobre semiótica, semiología y pragmática.

<http://www.toptoys.es>

<http://www.obs-internet.com>

<http://www.emagister.com>

<http://www.espana.bookdesingonline.com>

<http://www.educa.es/aragob>