



6 2Ej
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“El Cartel para Niños de 8 a 12 años”
*Diseñado a partir de una aproximación hacia sus
posibilidades cognoscitivas.*

FALLA DE ORIGEN

Tesis Profesional
Que para obtener el título de:

Licenciado en Diseño Gráfico

Presenta
Horacio Marcial Ascencio Vargas

Dir. Rafael Mauleón Rodríguez.

Abril de 1995



SECRETARÍA GENERAL
ESCUELA NACIONAL DE
ARTES PLÁSTICAS
COCHIMILCO, B. M.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

INTRODUCCION.....	1
CAPITULO 1.....	3
EL CARTEL COMO SOPORTE GRAFICO	
1.1. Historia del cartel.....	4
1.2. El cartel y su lenguaje.....	9
CAPITULO 2.....	15
ELEMENTOS BASICOS PARA ELABORAR CARTELES	
2.1. Principios básicos de composición.....	17
2.2. La tipografía en el cartel.....	30
CAPITULO 3.....	35
CARACTERISTICAS PSICOLOGICAS DEL NIÑO DE 8 A 12 AÑOS.	
3.1. Panorama psicológico del niño de 8 a 12 años.....	36
3.2. Generalidades psicológicas en la percepción y psiquis	38
3.3. El niño en la educación primaria.....	40
3.4. Estructuración de la actividad de estudiar.....	42
3.5. Desarrollo del aspecto cognoscitivo del niño de 8 a 12 años.....	42

CAPITULO 4.....	45
APROXIMACION HACIA LAS POSIBILIDADES COGNOSCITIVAS DEL NIÑO DE 8 A 12 AÑOS	
4.1. ¿Cómo obtener los elementos comunes a ellos?.....	46
4.2. Proceso para la obtención de elementos tipológicos comunes a ellos	49
4.3. Proceso para la obtención de propuestas y alternativas gráficas usadas por los niños en sus dibujos.....	58
CAPITULO 5.....	76
APLICACION DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN UN CARTEL INFANTIL	
5.1. Planteamiento del problema.....	78
5.2. Justificación del problema.....	78
5.3. Proceso de elaboración.....	81
5.3.1. Desarrollo de la propuesta gráfica.....	82
5.3.2. Justificación de los elementos usados en el cartel...	89
5.3.3. Análisis semiótico de los elementos contenidos en el cartel.....	91
5.3.4. Proceso de impresión.....	97
CONCLUSIONES	100
BIBLIOGRAFIA.....	106

Al honorable jurado:

D.G. Joaquín Rodríguez D.
Presidente

Lic. Fernando Zamora A.
Vocal

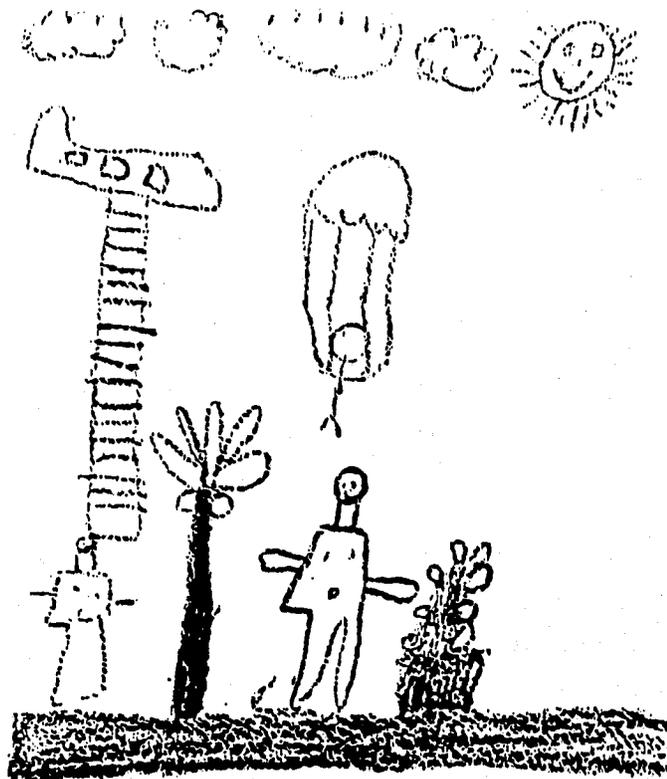
D.G. Miguel Armenta O.
Secretario

D.G. Rafael Mauleón Rodríguez.
Primer Suplente

Lic. José Manuel García R.
Segundo Suplente

**A Dios.
A mis Padres,
Hermanos
y Sobrinos.**

**A la Universidad Nacional Autónoma de México,
y a toda persona que de alguna manera
aportó algo para realizar esta investigación.**



Actualmente, como en otros tiempos, la tarea más importante y al mismo tiempo la más difícil en la educación de un niño es la de ayudarlo a encontrar sentido a la vida,...El niño mientras se desarrolla, debe aprender, paso a paso, a comprenderse mejor; así se hace más capaz de comprender a los otros y de relacionarse con ellos de un modo mutuamente satisfactorio y lleno de significado.

Bruno Bettelheim.
Psicoanálisis de los cuentos de hadas.

INTRODUCCION

La población infantil en el D.F. alcanza un número de varios millones, sin embargo en el XI Censo General de Población y Vivienda de 1990, realizado por el Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática, reportó 820 689 niños cuya edad comprende entre los 8 y 12 años , generalmente estos niños gastan su tiempo libre o de ocio en actividades poco constructivas. Instituciones gubernamentales y privadas han hecho grandes esfuerzos en la promoción cultural y educativa, encaminada a sacar a la niñez de su ostracismo cultural

Debemos tener en cuenta que la gran mayoría de los mensajes visuales dirigidos a los niños no satisfacen sus necesidades sociales, culturales y de entretenimiento, de tal suerte se puede hacer énfasis en el hecho de que la formación de los niños depende en gran medida, de los estímulos visuales que recibe. Es importante señalar que, en muchos casos, más que los estímulos, es la ideología contenida en los medios visuales la que conlleva a fines ajenos a su formación.

La formación cultural de los niños consta de un conjunto enorme de elementos dirigidos específicamente a un fin, este fin consiste en formar adultos capaces y productivos en todos los aspectos. El origen de esta tesis se basa en la experiencia profesional originada por la elaboración de carteles en Fomento Cultural Somex, A.C., ya desaparecido. En este Fomento Cultural además de fomentar la gran mayoría de las manifestaciones de las Bellas Artes y cultura en general se realizaba la difusión de una gran variedad de eventos, entre los cuales destacaban los dirigidos a los hijos de los trabajadores de todas las áreas y oficinas del Banco. Estos eventos se difundían por

medio de carteles dirigidos a niños, pero casi nunca eran vistos por ellos, ya que se colocaban en el lugar de trabajo de sus padres, que al verlos llevaban o inscribían a sus hijos según el caso, en Fomento Cultural Somex, A.C.

Por esta situación surgen algunas dudas con respecto a las características gráficas que deben tener los soportes gráficos dirigidos a niños, específicamente en el cartel. En este sentido la presente investigación propone parámetros generales para elaborar carteles dirigidos a niños, con los cuales esta población se sienta realmente identificada.

Para lograr una aproximación real y objetiva a las posibilidades cognoscitivas (capacidad global de entendimiento) de niños de 8 a 12 años, se recurrió a material bibliográfico por medio del cual fué posible conocer a grosso modo el desarrollo psicológico y cognoscitivo de los pequeños, pero, en este caso, se necesitó conocer factores de otra naturaleza, es decir, aspectos que sirvieran para encontrar opciones a nivel visual que involucraran su interés y curiosidad. La manera más viable de lograr esto fué levantar una encuesta a nivel gráfico a los niños de una escuela primaria oficial y otra privada, esta encuesta consistió en pedirles que dibujaran lo que quisieran, obteniendo así los elementos más importantes para ellos. Cada elemento arrojado por la encuesta se supone que tiene una influencia sobre los niños. En esta investigación solamente se utilizaron como elementos representativos y significativos de su manera de ver y conocer el entorno. Por otra parte, proporcionó características y cualidades de la forma, colores más usados y estrategias de composición.

CAPITULO 1

CAPITULO 1

EL CARTEL COMO SOPORTE GRAFICO

1.1. HISTORIA DEL CARTEL.

El cartel como hoy lo conocemos surge en el siglo XIX, aproximadamente en los años 1860-1890. El cartel surgió de la burguesía, a partir del uso de las prensas litográficas, que permitían imprimir en varios colores y a gran tamaño. En este tiempo la publicidad era un arte inferior, los artistas no reconocidos se dedicaban a la realización de los carteles, la exposición internacional de París, que se efectuó en el año de 1900, estuvo cargada de una tendencia neobarroca y el "Modern Style", inmerso en exotismos que describían una sociedad burguesa que consideraba al mundo como su patria, generaron una etapa de desarrollo publicitario, esta etapa de desarrollo estuvo encabezada por Jules Cheret de nacionalidad francesa, el inglés Fred Walkerer, el suizo Lüti, considerados los primeros artistas dedicados a pintar carteles publicitarios, estos carteles consistían en imágenes que llamaban la atención ,permitían su reproducción en gran tamaño para poder ser vistos a distancias relativamente grandes, coloreados de manera viva, con formas estéticas y con letreros organizados que pudieran ser vistos con facilidad.

En esta etapa el cartel aparece con un conjunto de características plásticas que lo dotan de cierta personalidad, que favorece su uso como medio para promover ideas, productos o espectáculos, en este momento se da el estilo decorativista característico de los carteles hasta la primera guerra mundial. El más conocido de los artistas anteriormente mencionados es Jules Cheret,

probablemente el auténtico precursor del cartel, ya que pintó muchos carteles que imprimió en su taller litográfico, siendo este el más importante de París en aquella época. Sus carteles pueden ser considerados clásicos, porque creó una tendencia en la que predominan las mujeres de semblante alegre luciendo escotes provocativos, este estilo fue seguido por otros cartelistas europeos, utilizando principios básicos del movimiento impresionista.

El siguiente cartelista importante fue sin duda Henri de Toulouse-Lautrec, que en 1891 pinta el cartel para el Moulin Rouge, Lautrec comprendió la esencia técnica y artística del cartel, basándose en el arte japonés aceptado por los impresionistas y postimpresionistas como Degas, Manet, Van Gogh y Gauguin. Esta extrapolación del arte japonés al cartel es muy importante, ya que sus fundamentos persisten hasta los carteles actuales, estos principios consisten en estructurar el todo por medio de planos, sin sombras, con figuras recortadas, se procura una síntesis formal, con figuras sangradas, utilización de medios planos y primeros planos. Estos elementos aportados en gran medida por Lautrec fueron explotados por otros cartelistas como, Beardsley en Inglaterra, Bonnard y Forain en Francia y en América por Carqueville y Ponfield.

En 1893 en Estados Unidos tenemos a Will H. Bradley con un estilo Liberty (Art Nouveau), Alphonse Mucha de origen húngaro, aparece en París en 1894, con el Modern Style llamado Art Nouveau en Europa, utilizando serpentinas, elipses y flores enlazadas con cabellos de mujeres, estos elementos que expresan una riqueza plástica de aquel tiempo, se ven bellamente realzados con la impresión de tintas color oro y plata en algunos de sus

carteles. Carteles como el de papel para fumar "Job", los de formato alargado que difunden presentaciones de Sara Bernhardt y muchos de Tolouse Lautrec son conocidos como creaciones publicitarias importantes. El Modern Style o Art Noveau por Villa, en Austria por K. Moserr, sobresale influenciado por el postimpresionismo y el Modern Style, Ramón Casas con su cartel para Anís del Mono en España.

Con este panorama pasa la historia del cartel al siglo XX, con estilos y pretensiones deferentes, pero sin duda alguna ligada en forma paralela a la historia del arte. Después del postimpresionismo surgió el Fauvismo, caracterizado por un colorido puro e intenso, en esta corriente los pintores utilizaron los colores tal y como salían del tubo, con esta tendencia postimpresionista tenemos representando a Italia a Leonetto Capillo, famoso por haber realizado los carteles para Vermout y el Biter Cinzano, en Norteamérica fue W. Elms y en Alemania Gotha y Hohlewin. Sin embargo al correr al año de 1912, fue entonces que Picasso crea el cubismo, acogido en arquitectura y ecultura hasta llegar al apogeo del cartel, con este estilo no podemos olvidar al inglés Mcknight Kawffer y el húngaro Bereny, en Francia con menos euforia tenemos a A. M. Cassandre, este último cartelista fué el mejor del mundo en los años 20's. a 40's. No sólo por la producción y calidad, sino por proponer un estilo influido por el cubismo, con orden y un gran sentido geométrico, después por la Bauhaus, logra un impacto gráfico en cada una de sus obras, utilizó la perspectiva, presentando primeros planos impactantes. El cartel que se dió después de la primera guerra mundial habre brecha hacia un realismo expresionista , sin alcanzar esplendor alguno , sólo trata de borrar los estragos de la guerra, en este periodo la plástica publicitaria se distingue por el

juego de volúmenes y equilibrio que contienen las formas mecánicas, es decir, en este momento el concepto de las cosas se maquiniza y geometriza, esta tendencia marca un carácter sintético y puro al utilizar el color.

Estos conceptos originaron una disyuntiva entre germanos y franceses, ya que los últimos poseen un estilo mas humano, es verdad que en Alemania se produjeron las bases del cartel, sin olvidar que el temperamento francés que se apropió el cartel es determinante para lograr una mancuerna estructural que hasta la fecha es palpable. Sin embargo hasta 1918 aparece la imagen fotográfica en el cartel, al mismo tiempo surgen carteles con tendencias políticas y sociales, hasta 1923 surgen carteles con estilo "OP" precursor del actual "Op Art", (optic art), como su mejor exponente tenemos en Francia además de Cassandre a Carlú, Colin, Leupont y Nathan, en América del Norte a Ben Shahn y en España a Morell.

Con estilo manierista, sin descuidar el aspecto poético, surge en Suiza en 1947, un grupo de dibujantes, cuyo estilo era manierista y descriptivo como la cámara fotográfica, en este grupo destacan: Herbert, Leuoin y Brun Velsen, con el inglés Lewitt Him aparece el surrealismo, y como reacción al estilo manierista en Suiza aparecen los carteles cómicos de Leupin y de los ingleses Eckersley y Searle, en Francia Villemont R. Sagvinac, obteniendo este último mucha fama gracias a su estilo caricaturesco y agudo colorido,

En las últimas décadas el campo de la publicidad explota con gran énfasis a la fotografía, pensando que es mas real que descriptiva, sin embargo el cartel dibujado y pintado sigue a la cabeza, como muestra de ello

encontramos a Hans Falk que en 1963 pinta una serie de seis carteles abstractos para la feria de Laussane en Suiza, el italiano Piatti utiliza colores y contornos del Fauvismo, Wetli pinta maravillas semejantes al puntillismo de Seurat en Suiza. El creativo Jan Lenica en Polonia y en América Milton Glaser crean un estilo de ilustración moderna con tendencia al Modern Style de principios de siglo. Ultimamente podemos observar en la producción de carteles una gama de tendencias que van, desde el naturalismo hasta el pop art y comic.

Existe otro ángulo de visión en donde surge la disyuntiva entre el cartel comercial y político, la diferencia radica en un cambio simple de servicio de los valores de un país, por lo tanto las circunstancias que necesita un cartel político para ser de esta naturaleza son opuestas a las del cartel comercial. El cartel en Moscú o Berlín, es concebido con ciertos deberes políticos, en la Alemania fascista tuvo la misma tendencia, el cartel político no ha podido llegar a su máximo desarrollo, no solo por su personalidad y circunstancias específicas, sino porque la mayoría de la publicidad siempre ha servido a los intereses del capitalismo.

1.2. EL CARTEL Y SU LENGUAJE

“Que el cartel es algo que forma parte de nuestro mundo visual diario no necesita ser demostrado: es obvio.”¹

Nuestra cultura se puede definir, tomando en cuenta el ambiente artificial que ha creado el hombre, que no solamente equivale a museos, galerías o salas de exposiciones, etc., la cultura de nuestros días involucra un gran número de manifestaciones, que abarca todo lo que percibimos, al conducir un auto, abordar un transporte público, encender el televisor o simplemente caminar por la calle, no cabe duda que desde este punto de vista el cartel conforma el entorno estético de nuestra ciudad.

El cartel como elemento estético o ambiental en las ciudades, es entendido como un elemento de comunicación para sus habitantes, por lo tanto es aceptado de manera cotidiana, a diferencia del cuadro, el cartel no necesita un ambiente solemne para comunicar, puede actuar sin mayores problemas en cualquier pared.

“Como ocurre con toda manifestación, popular, el cartel ha creado su propio lenguaje, sus tópicos, sus convencionalismos aceptados por todos. Así, los carteles pueden ser más expresivos, [[mejores]] que los de ayer, porque el público está ya familiarizado con su peculiar lenguaje”² Toda manifestación cultural posee un lenguaje, temas específicos y sus propios alcances de comunicación de tal suerte que el cartel no es la excepción, ya que como

¹ y ², Tubau, Iván, *Dibujando Carteles*, p. 15, Ed. CEAC, 4a. Edición, Barcelona 1979.

hecho cotidiano palpable ha nacido con sus peculiares estilos, temas y convencionalismos. El cartel es un medio de comunicación de masas por excelencia, elemento importante en campañas de publicidad, también expresa muchas mas cosas de las que anuncia, es el producto gráfico de un momento histórico definido, que contiene posturas ideológicas y formas individuales de definir el entorno. Por la naturaleza cambiante de su función, es capaz de retener las manifestaciones mas efímeras de modernidad, capta los problemas políticos, sociales y económicos de la época. La función del cartel está determinada por las necesidades del público receptor y su difusión es local, su repetición y funcionamiento de copia, interaccionan emitiendo estímulos que dan lugar a una cultura que aporta valores. Los carteles pueden ser agradables o desagradables, que para sus fines es lo mismo, esto significa que son recursos para llamar la atención, también existen los que son diseñados recurriendo a obras maestras del pasado, difundiendo nuevamente la cultura, educando de manera permanente.

En el cartel se mezclan la imagen y el texto, en esta mezcla los dos se unen de tal manera que la tipografía se transforma perdiendo su categoría formal y los elementos visuales cambian a símbolos. "El buen cartel es aquel en que el texto no tiene sentido sin la imagen y la imagen no tiene sentido sin el texto"³ La imagen fija, que es lo mismo que lo visual en un cartel, establece una relación del sujeto con el objeto, que vierte a nuestro sentido de la vista una sensación análoga a la de la realidad, las imágenes utilizadas en todos los carteles corresponden a la imagen fija y comentada, comentada de tal manera que

3, Parramón José Ma. *Así se Pinta un Cartel*, p. 64, Ed. Instituto, José Ma. Parramón, Barcelona 1974.

puede manipularse y crear el sentido que se desee, sólo puede expresar su mensaje si se recurre a la palabra, texto que debe ser breve y directo. Cabe señalar que la imagen fija es la expresión mas pura de imagen. ¿Por qué se recurre a la imagen fija? , porque la imagen sin movimiento nos da la oportunidad o permite que se le vea las veces que sea necesario, pudiendo así, asociar la imagen con situaciones o mensajes recibidos en el pasado, separando los elementos de esta en signos o símbolos aislados que poseen una intención propia de comunicar, es decir, en la imagen fija la posición, el color, la sombra, el tamaño y cada elemento contenido en ella tiene su existencia bién justificada, que en conjunto formarán una o varias ideas. La imagen fija generalmente representa un significado diferente para cada persona, es por eso que en le cartel se recurre a otro elemento visual, que es el texto, cuya función es anclar y dcefinir el sentido del cartel, además de tener un espacio propio que ayuda a la composición.

Debido a que el cartel es un mensaje de un grupo o asociación de personas dirigido a un individuo, que contiene dos estructuras inseparables, que son la estructura semántica también llamada sintaxis, que se presenta en forma clara, utilizando y combinando signos conocidos, esta estructura traduce y objetiviza. Y la estructua estética o connotativa, que es individual y subjetiva, pero sin embargo es entendible por la mayoría, contiene valores culturales que llevan a la convención o uso cotidiano, gracias a que esta mayoría se apropia de ellos y se crea un código que da origen a una cultura que es manejada a diario de manera inconsciente.

El cartel con fines comerciales surge en un ambiente cultural donde la ley de la oferta y la demanda son elementos decisivos en el desarrollo de la economía, por lo anterior su máxima desenvolvura es al mismo nivel que los mecanismos económicos del lugar en donde actúa, su utilización y evolución, se deben de interpretar como una señal de producción progresiva y una disminución en la capacidad de consumo.

En este sentido el cartel comercial o de propaganda toma el papel de recurso para estimular el consumo masivo, su carácter funcional constituido en gran medida por aspectos psicológicos, que falsean la realidad del producto o idea que se desea difundir, permiten crear una llave simbólica que incita el deseo de consumo, combinando aspectos humanos muy íntimos, dando como resultado una especulación que favorece al capitalismo. Estos aspectos psicológicos que favorecen al capitalismo son inherentes al mensaje e imagen, de tal forma que son estímulos semánticos y a la vez estéticos en un característico contenido de percepciones. El contenido semántico promueve, muestra, trata de hacer vender algo y el contenido estético conduce y estimula, el mensaje semántico es de naturaleza consciente y el estético es a nivel inconsciente. "El cartel es un vehículo publicitario cuyo contenido ha de ser eminentemente gráfico, llamativo, comprensible y persuasivo, a fin de fijar en el recuerdo y promover la acción en favor de una idea, el producto o servicio que esté anunciando" ⁴

Partiendo de la premisa de que el cartel es una imagen de color expuesta y vista algunos segundos en un punto definido, a un grupo que pasa o fluye por este lugar,

4, Parramón, José Ma. op. cit., p 37.

creando a este grupo una excitación, volvemos a la situación de que el capitalismo ha desubierto en el arte al "Cartel", hecho plástico de orden público, en el que el lenguaje es acogido por las personas, apropiándose de tantos valores ajenos y lejanos a su realidad. Por esta situación se puede llegar a la conclusión que este tratamiento que se da al lenguaje del cartel desmaterializa a los objetos, creando una irrealidad poética.

Para lograr esta irrealidad poética, es determinante la retórica visual, que surgió en primera instancia como arte, después como ciencia para convencer, que argumenta persuade y hasta cierto punto seduce, este punto es tan importante que el cartel estadounidense desde su nacimiento, siendo importado de Europa en el siglo pasado, hasta sus manifestaciones más comunes de hoy, no ha cambiado, sin embargo gracias a la retórica visual sus carteles hasta este momento son armas de dominio y penetración que favorecen su imperialismo. Por otro lado cabe señalar que el cartel también contiene retórica oral en el texto o discurso que acompaña a la imagen, la retórica se basa en aspectos lúdicos o relaciones de juego que promueven la competencia entre el que habla, que en este caso es el cartel y el que percibe, que es el espectador, que tiene la alternativa de permitir o no que lo convenzan.

En el periodo capitalista en que vivimos, el cartel alcanzó su esplendor desplegándose de la sombra ejercida por el arte tiempo atrás, para tomar su consistencia publicitaria, creando sus propias expresiones, llegando así, a una producción especializada de la que es objeto, este estado del cartel se caracteriza por la gran utilización de la fotografía que causa un realismo impresionante. El creador de cualquier cartel está sujeto a los intereses y objetivos del cliente, de tal manera que el cartel no se genera de las

necesidades de la expresión del artista, sino de las pretensiones de la sociedad, pudiendo ser económicas, culturales, etc. Esta situación desplaza el membrete de artista creador de carteles, colocándole el de comunicador, claro que es obvio que debe tener una formación plástica muy sólida. Como funciones del cartel podemos mencionar algunas entre las cuales tenemos informar, promover, educar, ambientar, estética, creadora y transformadora de valores.

Psicológicamente hablando el cartel tiene dos tipos de atención, una sensitiva y otra emotiva, la atención sensitiva es cuando el espectador o peatón solamente ve de manera pasiva, analiza el cartel físicamente, y la atención emotiva que es donde la persona observa y mira, relacionando y razonando el contenido del mismo. En resumen la primera llama la atención por medio de elementos físicos que involucran el color, la forma, el tamaño, etc., y la segunda que incita a una relación emocional de orden psicológico. El factor psicológico mas importante para obtener la atención voluntaria es la curiosidad, que produzca la sensación de novedad y asombro. Los siguientes elementos hacen actuar al hombre, siempre que se le haya despertado la curiosidad, estos factores son el hambre, amor a personas queridas, bienestar, salud, atracción sexual, ambición, placer, comodidad, posesión y aprobación de grupo. Los factores importantes para obtener una atención de orden espontáneo son, la forma, el tono, color y contraste, estos elementos definen el caracter creativo del cartel hablando plásticamente.

Por otra parte, para que un cartel cumpla su función debe ser recordado, para que esto suceda se manipula la imagen, ya que una imagen vale mucho mas que mil

palabras, porque una imagen expresiva es retenida en el cerebro a manera de fotografía y nos hace revivir ideas, actos, sucesos y productos. La imagen fotográfica proporciona mucho realismo y veracidad, pero como la fotografía prácticamente es un trozo de la realidad muchas veces pasa desapercibida, en cambio una imagen pintada o dibujada puede lograr un impacto mayor, por el simple hecho de ser diferente a la realidad, y con respecto a esta imagen, sea cual sea su presentación, es un elemento que se asocia a fenómenos u objetos que remiten a conceptos que permiten recordarla.

A manera de breve resumen:

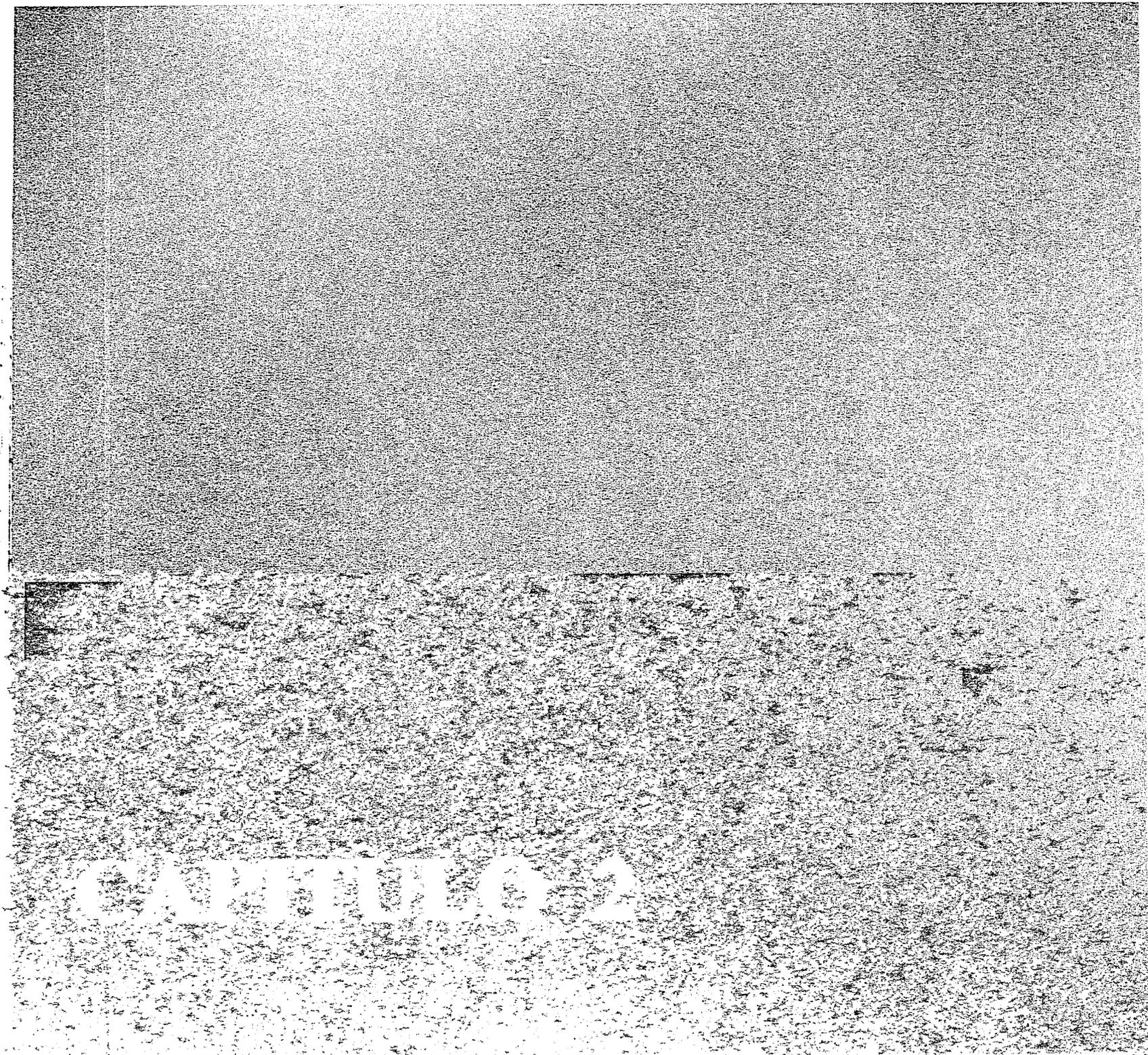
“Se dice en efecto del cartel, que es o ha de ser:

Una llamada de atención.
Un grito en la pared.
Un puñetazo en el ojo.”⁵

“ Hoy sigue habiendo Carteles que gritan, pero hay otros que dialogan, sugieren o despiertan.... sin aullar.”⁶

5, Parramón, José Ma., op. cit., p. 37.

6, Tubau, Iván. op. cit., p. 18.



CAPITULO 2 ELEMENTOS BASICOS PARA ELABORAR CARTELES

Todo lo que vemos nos dota de conocimiento, formando una apariencia del entorno. La capacidad de ver en los humanos, no sólo es a gran velocidad, sino que también analiza y sintetiza, se necesita poca energía en el cerebro para percibir y atrapar información en menos de un segundo. Del desarrollo de la vida humana el registro mas remoto es de orden visual, las culturas pasadas han heredado a la actualidad elementos significativos que describen su historia, entonces se llega a la conclusión de que el acto de crear es tan remoto como la humanidad misma.

Gracias a la invención de la imprenta surgió la producción de libros en serie, desplazando las copias de los mismos elaborados a mano, en ese momento el mundo obtuvo una forma directa y accesible en lo referente a comunicación; es decir, el conocimiento dejó de ser un tanto elitista abriendo sus cauces a otro sector de la sociedad. En el siglo XVI y XVII algunas personas dedicadas a la impresión diseñaron alfabetos, los cuales permitieron que su creador fuera reconocido hasta nuestros días ya que algunos actualmente se utilizan. El campo de acción del diseñador gráfico no se vió delimitado hasta que se produjo la revolución industrial en el siglo XIX, en esta etapa de desarrollo, la técnica de impresión y la fabricación de papel posibilitó acabados más finos y agradables en el texto e imagen, el antecesor del diseñador gráfico era conocido como artista comercial.

El diseño gráfico como disciplina encargada de transmitir mensajes visuales encaminadas a un objetivo, se remonta a la antigüedad ya que varios objetos conocidos hoy como obras de arte, en su tiempo fueron utilizados como medios informativos, llamamos medios a los soportes o vías utilizadas para difundir un mensaje, en ese tiempo los medios más utilizados eran la pintura, mosaico, escultura, etc. Durante mucho tiempo se ha pensado que el diseño gráfico es una especie de maquillaje que embellece la presentación de los objetos u otros productos, sin duda es parte de él, pero no lo más importante, la tarea primordial del diseño gráfico es proporcionar la presentación y expresión de la esencia de algo, con una existencia justificada por necesidades básicas, por lo tanto el uso obliga al creador de diseño a conocer las necesidades a satisfacer. El lenguaje dominado por el diseño gráfico es el fundamento de toda creación gráfica, es diferente al lenguaje hablado, este tiene reglas específicas y el lenguaje visual puede ser manipulado. Los signos organizados en un sistema de signos es lo que conocemos como lenguaje, estos signos son transformaciones de lo que fué simple percepción en una mente basada en la imagen. La expresión visual es un continente de significado y este significado se manifiesta en un cartel a través de signos, signos visuales y signos lingüísticos que constituyen a los elementos básicos para elaborar carteles. Es necesario recordar que se conoce como signo a toda cosa que ocupa el sitio de otra con el fin de representarla.

2.1. PRINCIPIOS BASICOS DE COMPOSICION.

En el diseño gráfico el proceso de composición es de vital importancia para lograr una solución visual óptima, este proceso se basa en la manipulación de unidades visuales que poseen una significación como el punto, la

línea, el tamaño, el color, la textura, la ubicación, la tipografía, etc., la manipulación de estos principios es lo que da la significación al soporte gráfico y lo convierte en funcional. "Composición significa organizar; diseñar, es decir: DISPONER EN EL ESPACIO-FORMATO."¹ La manera en que se organizan los signos visuales da como resultado diversos tipos de composición entre los cuales se pueden mencionar:

*** Composición Clásica o estática, este tipo de composición se fundamenta en estrategias compositivas que han persistido a través de los siglos como son : el equilibrio, el ritmo y la simetría entre otras.**

*** Composición Libre, este tipo de composición es la contraparte de la composición clásica; es decir, es dominada por el contraste en todos los sentidos siempre que los rasgos de los signos se presten a esta manipulación, su objetivo conciste en representar la fluidez y movilidad de la vida.**

*** Composición Continua, se le llama así , porque mantiene un ritmo constante en la disposición de los signos, por lo tanto estan encadenados unos a otros creando una narrativa que involucra a todo el formato.**

*** Composición en espiral, llamada así porque su disposición en cuanto a elementos se refiere describe una trayectoria como un caracol, ejerciendo su fuerza del centro hacia el exterior o viceversa y crea efecto de profundidad.**

1). Germani, Fabris, *Fundamentos del Proyecto Gráfico* ,p. 16, Ediciones Don Bosco, 2ª Edición, Barcelona, 1975.

* **Composición Polifónica** , este tipo de composición conciste en combinar como se requieran los tipos anteriores.

El primer integrante de estos principios es el punto, la expresión mínima visual, sugiere ubicación, no tiene largo ni ancho, su tamaño varía según el plano y de las formas existentes en el mismo, su forma es muy variada, va desde el círculo hasta formas libres y es el principio de todo grafismo (fig. 2.1.).

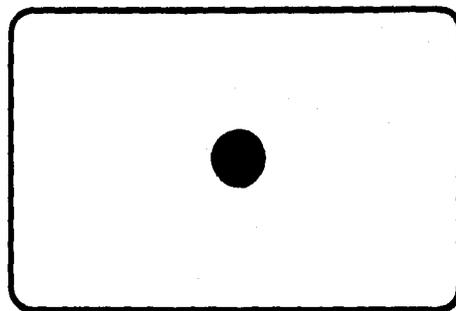


Fig. 2.1.

Según Kandinsky en su libro, *Punto y línea sobre el plano*, define el origen de la línea como el movimiento de un punto, es decir esta trayectoria que describe el movimiento anterior es lo que da origen a la línea, la línea tiene largo pero no ancho, posee posición y dirección. En el vasto grupo de las líneas encontramos a la recta horizontal que transmite protección , se considera la forma más limpia y fría, psicológicamente hablando representa la tierra donde se yergue el hombre (fig. 2.2.). La vertical se opone a la horizontal, la intersección de ambas forma un ángulo de 90° y es cálida (fig. 2.3.). La diagonal separa en ángulos iguales a la horizontal y

vertical, esta línea es templada (fig. 2.4.). La línea horizontal remite al color negro y azul, la vertical al blanco y amarillo, la diagonal al gris, verde y rojo.

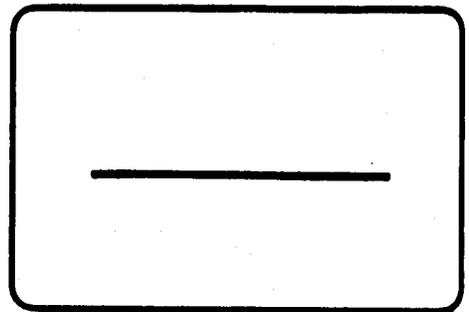


Fig.2.2.

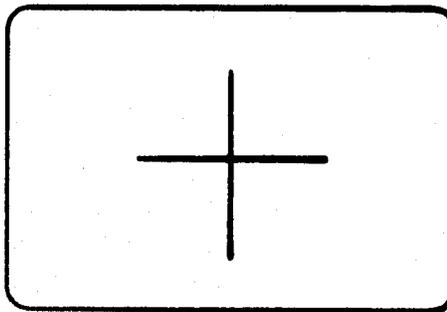


Fig. 2.3.

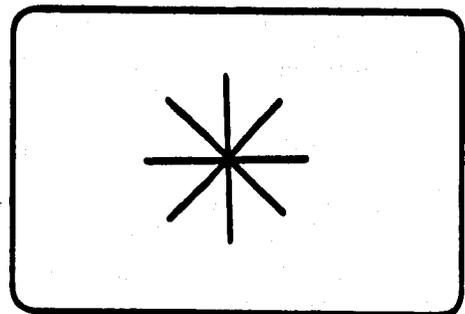


Fig. 2.4.

También encontramos líneas poligonales, que constan de muchos segmentos, las curvas que son el resultado de una desviación ejercida en un lado, las líneas rectas y las curvas son de naturaleza antagónica, la vertical descendente significa nacimiento (fig. 2.5.), la quebrada a la izquierda y descendente juventud (fig.2.6.) la curva descendente hacia la izquierda madurez (fig. 2.7.)

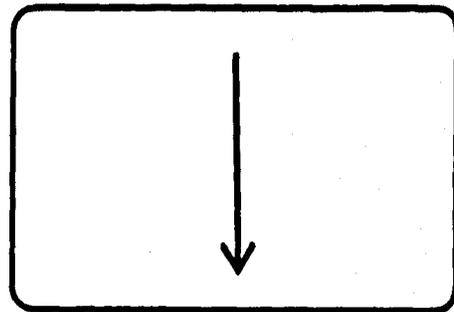


Fig. 2.5.



Fig. 2.6.

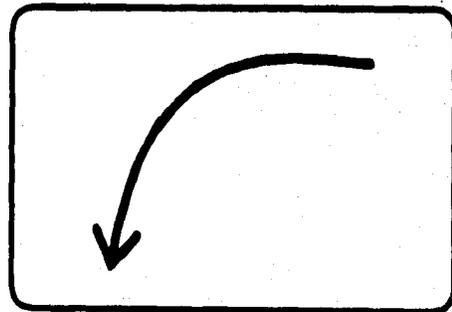


Fig. 2.7.

Kandinsky afirma también en la misma fuente bibliográfica que el ángulo es definido como una forma derivada de la línea quebrada, que consta de dos rectas con fuerzas opuestas contrarias a su vértice. El ángulo agudo tiene 45° corresponde al color amarillo y al triángulo (fig. 2.8.), el ángulo recto que es el doble que ángulo agudo de 45° corresponde al color rojo y cuadrado (fig. 2.9.), el ángulo obtuso remite al color azul y al círculo (fig. 2.10.).

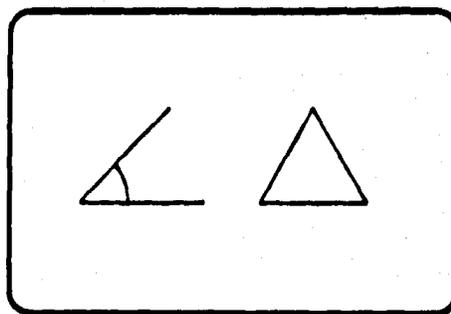


Fig. 2.8.

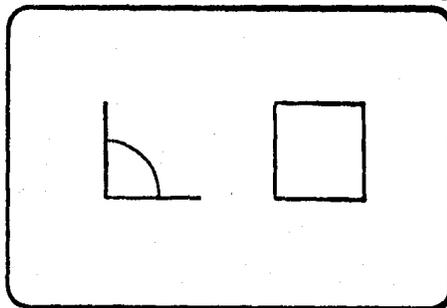


Fig 2.9.

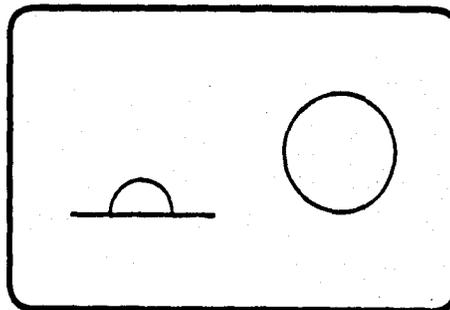


Fig. 2.10.

Se conoce al plano como el desplazamiento de una línea que se mueve, el plano no tiene grosor, sin embargo posee largo y ancho, los planos contienen al volumen y están limitados por líneas, también tienen posición, En los planos destacan tres planos básicos que son, el triángulo, el círculo y el cuadrado (fig. 2.11).

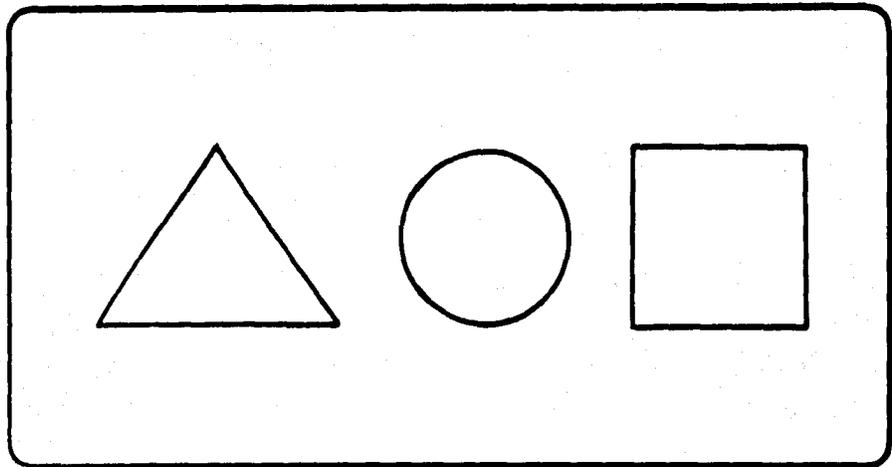


Fig. 2.11..

La distancia que recorre el plano en movimiento se conoce como volumen, el volumen tiene largo, ancho y profundidad o grosor, está contenido por planos. En representación bidimensional el volumen se logra con perspectiva y su sensación es una ilusión (fig. 2.12).

El concepto de forma constituye todo lo que podemos ver o identificar por medio de la percepción, esta identificación o significación la entendemos porque las formas tienen medida, color y textura.. Las formas se concentran por sus cualidades en ocho grandes grupos que contienen a todas las formas conocidas. (fig. 2.13).

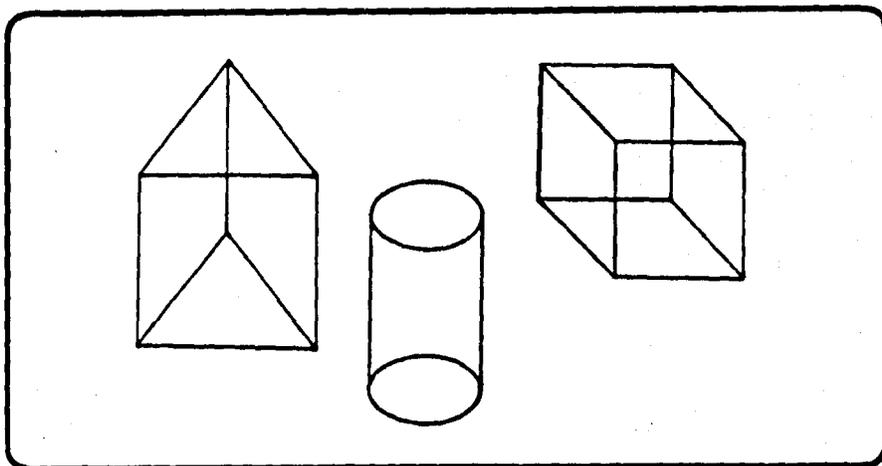


Fig. 2.12.

*** Formas Geométricas:** La característica primordial de estas formas es que para su construcción se recurre a las matemáticas y a los instrumentos de precisión, y se divide en dos subgrupos

- **Formas Regulares:** estas formas tienen una medida igual o equivalente en todos sus lados, en el caso del círculo, el radio de cualquier punto de la circunferencia hacia el centro es el mismo.

- **Formas Irregulares:** En este grupo la medida de los lados varía, en las formas ovoides o que tienden al círculo, el radio varía según su forma.

*** Formas Rectilíneas:** Este grupo tiene la particularidad de que todo el perímetro está construido por líneas rectas.

*** Formas Curvilíneas:** En este grupo los lados están contruidos por líneas curvas.

*** Formas Orgánicas:** Este tipo de formas es limitado por trazos curvos y ondeantes, realizados con libertad y remiten al desarrollo. Este grupo se divide en dos grandes grupos:

- **Formas Naturales:** Representan elementos del mundo tangible.

- **Formas Amorfas:** Estas formas no remiten a ningún elemento real.

*** Formas Caligráficas:** Son las formas realizadas a mano alzada (generalmente de letras).

*** Formas Accidentales:** Las formas accidentales son las creadas con materiales diversos y efectos especiales, como: El chorreado, salpicado, pinceladas, brochasos, etc.

*** Formas Abstractas:** Este tipo de formas no tiene ninguna relación con algo conocido.

*** Formas Mixtas:** Estas formas son el resultado de la mezcla de las características de las formas anteriores, dando origen a formas híbridas.

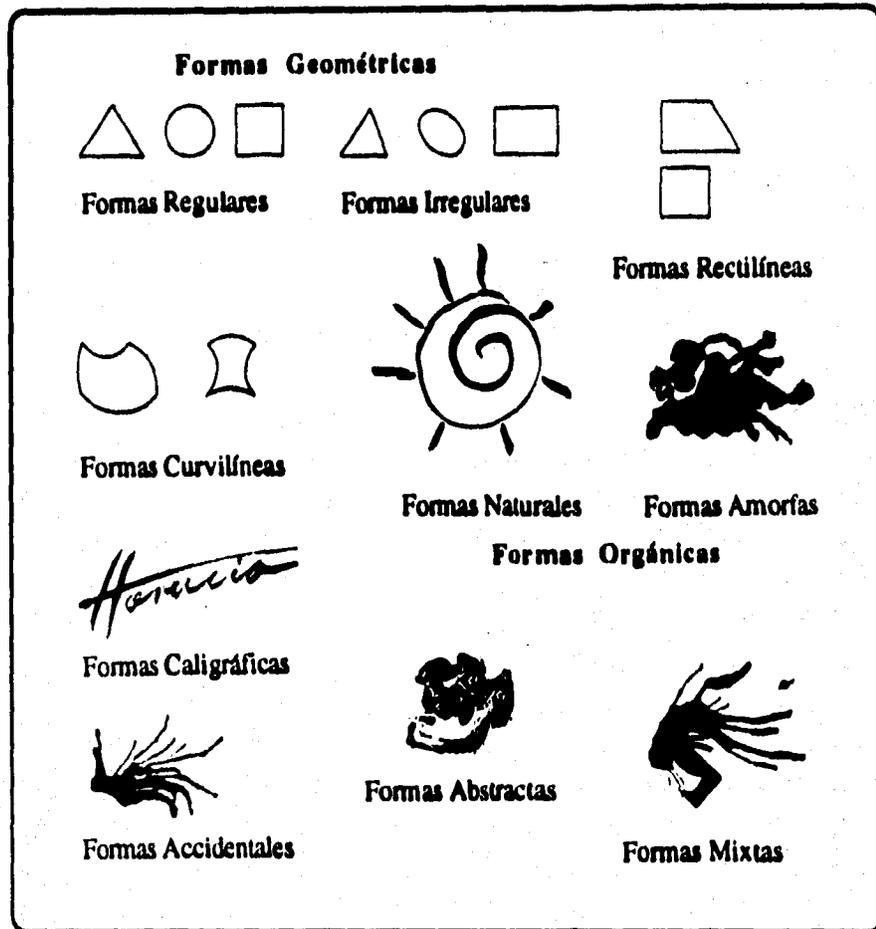


Fig. 2.13.

Las Líneas, los planos, los volúmenes y todas las formas en general tienen alguna medida, por esta razón hay que recordar que la medida es físicamente mensurable, esta relacionada con lo grande y lo pequeño y con los elementos que interaccionan en el plano.

Al hablar de color hacemos referencia a los colores cromáticos involucrados en el espectro del arcoiris. El color cromático es entendido de tres maneras, el tono, que es la manifestación de la luz o ausencia de la misma, de

manera que podemos encontrar al rojo, amarillo ,azul , etc.El valor hace referencia a la claridad u oscuridad del color del color. Y la intensidad que es igual a la viveza, brillantez y por consiguiente a la pureza del color. Junto con el color contenido en la capa exterior de los objetos encontramos a la textura que puede ser ilusoria, de naturaleza óptica o táctil, que se refiere a la presentación exterior de los objetos.

La dirección, es la relación que existe entre la forma contenida en un soporte y el espectador, se relaciona con el acto de observar y otras formas existentes en el formato. La dirección es el rumbo que sigue la forma, la posición de cualquier forma es delata o sugerida por la ubicación de esta en el formato.El espacio es el lugar ocupado por la forma, también existen espacios abiertos que sugieren profundidad. La gravedad, es la concecuencia física de la fuerza de atracción que ejerce la tierra sobre todas las cosas, se extrapola al formato creando la misma sensación, creando conceptos de ligero y pesado. El contraste es entendido como la oposición de una cosa a otra. Existen contrastes de forma, tamaño, color, textura, dirección,ubicación, ausencia, escala.

Entre otras cosas destacan algunos factores como : la Representación que consiste en imitar a elementos de la naturaleza. El Significado, éste se da cuando un objeto de diseño lleva y expresa un mensaje. Y la Función, es decir, el fin o proposito para el cual se ha realizado el diseño, todos y cada uno de estos elementos anteriormente mencionados son contenidos en un plano mayor, entendido como plano básico o soporte. Este soporte generalmente es rectangular como un cartel o una revista, pudiendo optar por alguna otra forma. En este formato rectangular las fuerzas crean una impresión de naturaleza templada, ya

que las rectas horizontales son frías y las verticales cálidas. Las rectas horizontales indican el arriba y el abajo, las verticales izquierda y derecha, cuando un elemento o forma es ubicada arriba, se apropia de un carácter ligero y libre (fig. 2.14.), sucede lo contrario abajo, la forma se vuelve pesada, se pueden agudizar mas estas sensaciones si se concentran las formas grandes, de alguna manera mas pesadas abajo y las pequeñas arriba (fig. 2.15.).

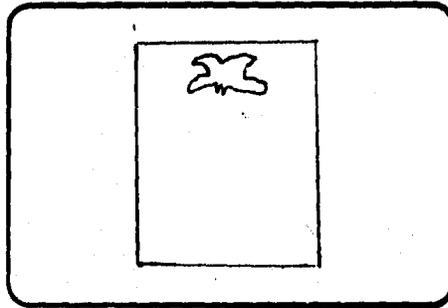


Fig. 2.14.

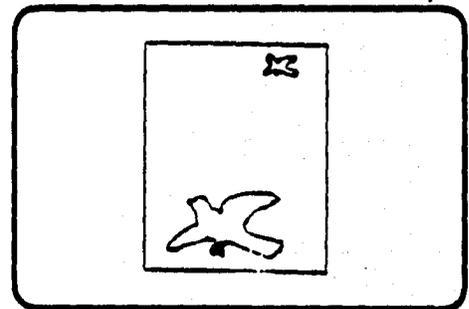


Fig. 2.15.

El grueso de los humanos desarrolla más la parte derecha de su cuerpo, resultando con más movimiento, tendiendo a ser mas libre, el izquierdo es más rígido en cualquier aspecto. En lo que se refiere al formato es lo contrario, el lado izquierdo suele ser más libre, suelto espontáneo, se siente ligero y libre, esto quiere decir que el

arriba e izquierda dan la sensación de ligereza, el abajo y derecha pesadez (fig. 2.16.).

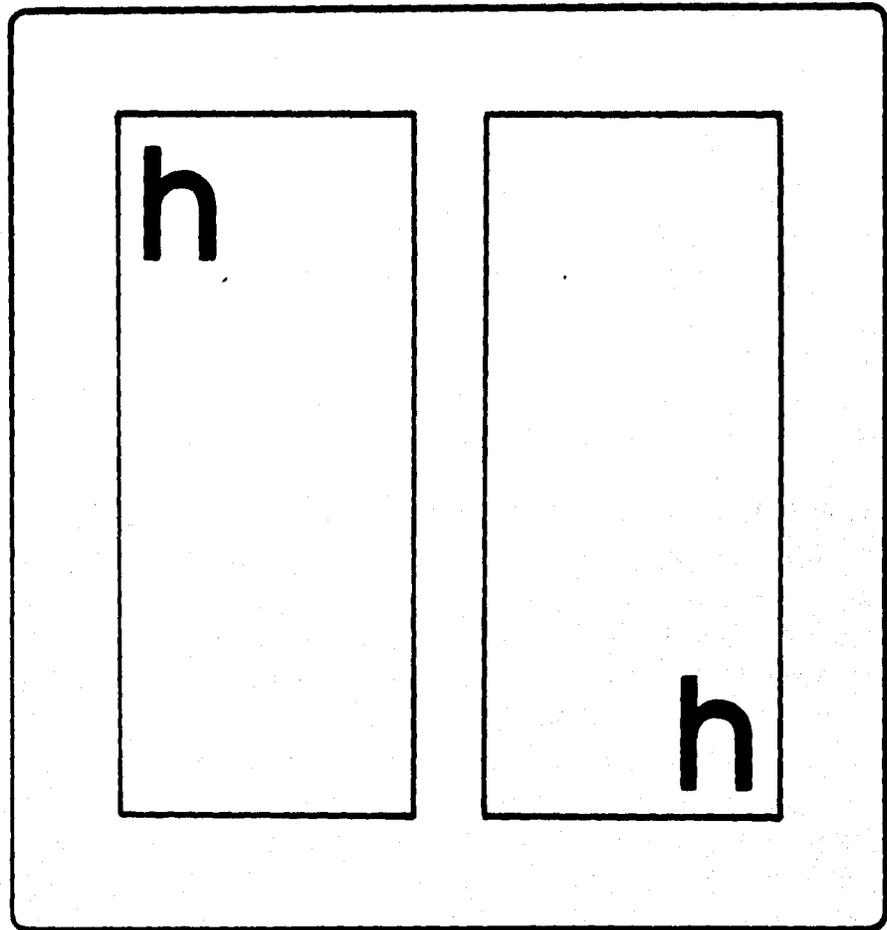


Fig. 2.16.

Cabe señalar que los mensajes visuales son percibidos en tres niveles:

* **Nivel Representacional:** Este nivel se basa totalmente en la realidad como experiencia, a este le corresponde lo relativo al entorno comunicacional, desde la fotografía hasta el cine pasando por la televisión.

*** Nivel Simbólico:** En este nivel el espectador necesita cierta información para comprender el mensaje, ya que el símbolo es funcional cuando se ve, se distingue y se reproduce, el símbolo debe ser sencillo y representar una idea, institución o concepto.

*** Nivel Abstracto :** No tiene nada que ver con una simbolización ya que esta es arbitraria, lo abstracto se caracteriza por simplificar aspirando a un significado mas sólido.

2.2. LA TIPOGRAFIA EN EL CARTEL

La palabra alfabeto esta formada por los nombres de las dos primeras letras del alfabeto griego. En el Mediterráneo en la región oriental se produjo el alfabeto, esta zona habitada por tribus Semitas fué influenciada por Egipto, Mesopotamia, Creta, Chipre y Anatolia, durante el segundo milenio A.C., en esta etapa se creó en la región de Cananea un sistema alfabético de 22 letras, del cual se deriva nuestra escritura. El ejemplo mas antiguo y conocido se encuentra en el Museo Nacional del Líbano, Canan fue el centro de las rutas comerciales más variadas, sus navegantes comerciaron con Grecia, y la introducción del alfabeto a Grecia se le atribuye a un personaje llamado Kadmos. Los griegos introdujeron la geometría al alfabeto, posteriormente los etruscos adaptaron el alfabeto hasta que llegó a los romanos, que eran un pueblo literario, el alfabeto lo utilizaron en el uso de inscripciones en documentos, escritura formal de libros y redacción de cartas.

No fué hasta que Gutemberg inventó la impresión de caracteres movibles, con el cual se imprimieron los libros religiosos como la biblia de 42 líneas, editada entre 1452 y 1455, de este tiempo a la fecha la tipografía ha sido motivo de varios cambios y evoluciones hasta nuestros días.

Existen seis estilos básicos de tipografía, que se dieron a través de la evolución del conocimiento humano, estos estilos son:

*** Romano Antiguo: Es vigoroso posee fuerza en sus rasgos, su trazo es ancho y uniforme, el trazo terminal une el asta con la curva, las letras son proporcionalmente abiertas, son adecuadas para escribir textos cuyo contenido es extenso.**

Caslon

Garamond

Plantin

*** Romano Moderno: Se diferencia del romano antiguo porque esta constituido con trazos finos y gruesos. Esta familia también recibe el nombre de Transición, esta tipografía funciona mejor para textos breves.**

Bodoni

Century Schoolbook

Tiffany

*** Egipcio: Su diferencia mas importante es la intensidad y grosor de su gracia, gracias cuadradas, su escasa diferencia entre los trazos verticales y horizontales.**

Clarendon

Egyptian

Rockwell

* **Paloseco:** Sus trazos y grosor son uniformes. son lo que le proporciona cierta modernidad, su construcción es geométrica.

Univers

Futura

Gill Sans

* **Escritura:** Este tipo trata de imitar trazos realizados con pluma o pincel, puede utilizarse para textos no muy importantes.

Brush Script

English Script

* **Fantasia:** Este grupo es muy numeroso, esta integrado por tipos realizados a mano, ornamentos de orlas, dibujos elaborados, algunos de estos diseños dificultan la lectura, estos tipos generalmente se usan para diseñar logos o nombres.

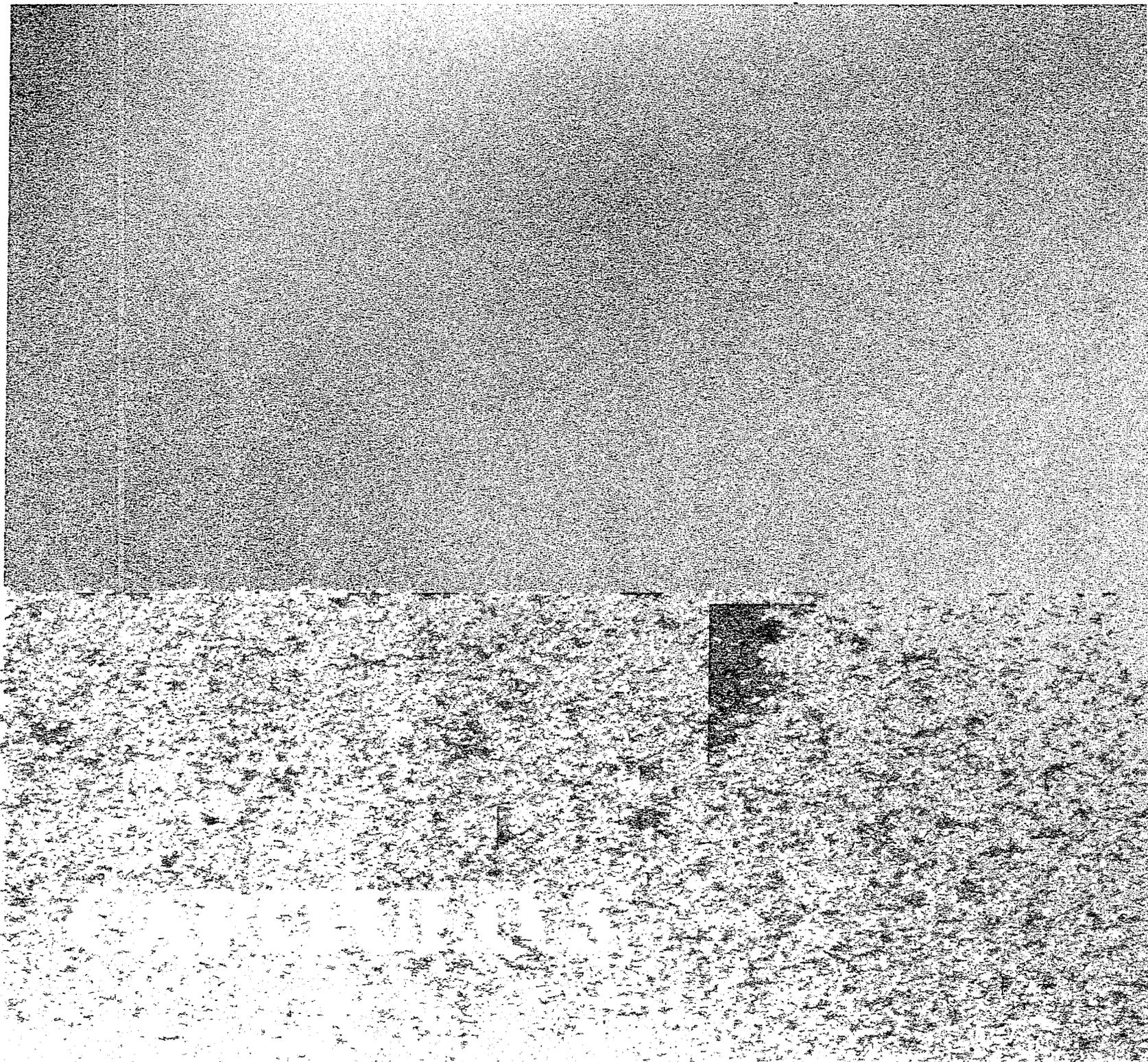
Zapf Chancery

Medici Script

En el cartel generalmente el texto principal o título debe reducirse a una frase corta, esto es con el fin de que el transeunte lea el mensaje rápidamente, en el cartel se puede utilizar cualquier tipografía, siempre que se despierte el interés al espectador sin restar importancia al mensaje.

La elección de la tipografía y su peso, sea gruesa o delgada, se basa en gran medida en el concepto que se quiera manejar en el cartel y el criterio estético del diseñador. Para combinar títulos con texto corrido, es decir, con información adicional se recurre a la estrategia de resaltar el título con un caracter mas pesado. Esto no quiere decir que en el título no se puedan utilizar tipos de todas las familias, se puede lograr un gran impacto al mezclar tipos y pesos diferentes, incluso existen carteles cuya imagen consiste unicamente en acomodados y manipulaciones tipográficas libres.

Debido a esto podemos encontrar carteles de gran calidad visual con las características anteriores, a este respecto tenemos que; " Existe una regla referente a estas según la cual el titular debe reducirse a una frase breve, nunca superior a las nueve palabras"². El cartel además de actuar en las paredes de las calles, también se exhibe con frecuencia en espacios cerrados y públicos, en donde las personas pasan un tiempo relativamente mayor que en las calles, esto da la oportunidad al diseñador de jugar con el acomodo y cualidades de todas las familias tipográficas creando un título llamativo y novedoso.



CAPITULO 3 CARACTERISTICAS PSICOLOGICAS DEL NIÑO DE 8 A 12 AÑOS

Este capítulo contiene aspectos importantes que originan la evolución psicológica y cognoscitiva de los pequeños. Estos aspectos involucran a los cuentos de hadas como generadores de imágenes fantásticas, ofreciendo la oportunidad de conocer las variadas formas del comportamiento humano, una pequeña pero significativa reseña de como evoluciona la inteligencia, el niño y su comportamiento en la escuela primaria, la estructuración de la actividad de estudiar usada como herramienta para adquirir conocimiento, el desarrollo del aspecto cognoscitivo en él, este aspecto se centra en la capacidad que va adquiriendo el niño para conocer el mundo y relacionarse con sus semejantes.

3.1. PANORAMA PSICOLOGICO DEL NIÑO DE 8 A 12 AÑOS.

Las características del niño de 8 a 12 años solo se pueden comprender al remontarse a las actividades que las motivaron. Tomando en cuenta que el desarrollo anterior a la edad de 8 años se debe a varios factores, como el juego, actividad de aprendizaje en la primera infancia, el acto de hablar y poder comunicarse de diversas maneras.

Entre otros factores lo que podría poseer mayor solidez son los cuentos de hadas, ¿Por qué?, porque los cuentos de hadas proporcionan al niño posibilidades para conocer problemas internos del ser humano, le proporciona opciones prácticas y acertadas para lograr

soluciones reales de un problema existencial que le podría ocurrir a cualquier pequeño, los cuentos de hadas con sus personajes, que están definidos por su proceder, representan el bien y el mal, la oposición de actitudes le permite diferenciar a la gente, el niño busca identificarse en la mayoría de los casos y esta identificación se da con el héroe o heroína. Los cuentos de hadas son como una caja de herramientas que pueden ser utilizadas para comprender y canalizar temores latentes en los niños de todas las edades. Los niños generalmente conocen estos cuentos antes de aprender a leer ya que los mayores se los leen o narran, también en los cuentos de hadas encuentran lugares y situaciones que el niño no conoce, despertando así su imaginación, por medio de la formación de imágenes en su mente, al conocer los cuentos de hadas conoce el mundo real e imaginario.

“El niño, en no menor grado que el adulto, ejecuta todos sus actos, ya sean exteriores o totalmente interiores, movido por una necesidad.”¹ Estas necesidades son variadas, pueden ir desde su necesidad afectiva de ser reconocido en el seno familiar, hasta la necesidad de satisfacer su curiosidad. El ingreso a la escuela primaria define cierta sumisión en el niño, con cambios notorios en su psique, como son la atención, recurso importante para lograr comprender cualquier cosa, el descubrimiento de estructuras sistematizadas que le proporcionan al niño poder prever y controlar soluciones en su tarea. Deja atrás su egocentrismo intelectual, social y afectivo, tiene la suficiente madurez para dialogar llegando a acuerdos grupales, al jugar acata reglas, su amistad se basa en circunstancias cotidianas como compartir un pupitre, se valora a sí mismo tomando en cuenta la opinión de sus compañeros.

3.2. GENERALIDADES PSICOLOGICAS EN LA PERCEPCION Y PSIQUIS.

La evolución psíquica inicia cuando se nace y termina al ser adultos, es decir cuando llega la madurez, esa evolución es semejante al desarrollo físico, ambos desarrollos tienden a un equilibrio y éste equivale a la forma adulta de concebir las cosas, ya que las ideas y conceptos infantiles suelen ser un tanto incoherentes e inestables, lógicamente se oponen a la forma adulta de pensar, este fenómeno da lugar a que la evolución y equilibrio de sentimientos e ideas se logre con la edad.

Todos los aspectos o manifestaciones de origen mental que podemos percibir en las personas son posibles gracias a la observación de las mismas en el medio en que se desenvuelven, estas funciones consisten en la percepción y motricidad entre otras. Estas propiedades básicas dan como resultado las bases de la inteligencia, la cual se basa en la transmisión de mensajes originados por inquietudes, carencias interiores o dirigidas al exterior. Esta transmisión es una adaptación cotidiana, donde todo acto o conducta está integrada por un intercambio de información que el sujeto establece con su entorno. En cualquier conducta se amalgaman o condensan dos aspectos, el aspecto afectivo y el aspecto cognoscitivo, el aspecto afectivo consta de todos los sentimientos, sean estos, valores morales, interindividuales, sociales, costumbres, etc., el aspecto cognoscitivo consiste en mecanismos mediante los cuales las personas se relacionan con los objetos, entre estos mecanismos los más relevantes son: la percepción, aprendizaje, comprensión, razonamiento, etc.

Hay que recordar que estos dos aspectos son inseparables, de tal manera que sería imposible razonar sin sentir y sentir sin razonar.

Según Jean Piaget en su libro *La psicología de la inteligencia*, define que la inteligencia consta del acto de someter al entorno, modificarlo y dominarlo en lo posible. La unión de la inteligencia y percepción es el medio único que hace posible conocer el mundo, la percepción dota de conocimiento que es obtenido por el contacto con los objetos y la inteligencia los organiza de manera lógica. Por otra parte la teoría de la Forma o Gestalt define a los sistemas mentales como un conjunto de elementos asociados, que originan una totalidad llamada forma o estructura y no por una síntesis aislada de elementos, la asociación de elementos en una estructura es regida por leyes de organización basadas en el equilibrio, que también determinan en cierta forma corrientes nerviosas resultantes del contacto con el mundo. Las reglas que intervienen en la percepción de cualquier estructura perceptiva son: simplicidad, regularidad, proximidad y simetría. "Es propio de la Gestalt reunir en un todo función y estructura, con el nombre de [[organización]], y considerar las leyes de esta como invariables. Así es como los psicólogos de la forma se han esforzado, mediante una impresionante acumulación de materiales, en demostrar que las estructuras perceptivas son las mismas en el niño y en el adulto y, sobre todo en los vertebrados de todas las categorías. Sólo diferiría, entre el niño y el adulto, la importancia relativa de ciertos comunes de organización, la proximidad, por ejemplo, pero en su conjunto los factores siguen siendo los mismos y las estructuras que de todos ellos resultan obedecen a las mismas leyes." 2

Todas las percepciones son un conjunto de relaciones interdependientes; pudiendo ser formas geométricas, colores, pesos o sonidos. La percepción en el ser humano se agudiza con la edad y experiencia, por ejemplo, Piaget menciona el trabajo de Beyrl " al analizar la constancia de las magnitudes, en los escolares, ha verificado un aumento medio de los casos de constancia hacia los diez años, estado a partir del cual el niño reacciona finalmente al modo adulto (una evolución paralela fué encontrada por E. Brunswick en lo que concierne a las constancias de la forma y del color)." ³ De alguna manera es lógico que los niños alcancen un estatus cognoscitivo semejante al de los adultos, mediante su desarrollo, experiencia y madurez.

3.3. EL NIÑO EN LA EDUCACION PRIMARIA.

La característica más representativa del niño de 8 años, que es cuando cursa el segundo o tercer grado de educación primaria, consiste en que justamente en estos grados comienza a leer y escribir con claridad relativa. Esto significa que el juego como parte vital de su aprendizaje en la etapa anterior es desplazado por el estudio, este fenómeno abre nuevas opciones que le permiten desarrollar su potencial cognoscitivo, afectivo y moral, aportando conocimiento que modifica su conducta. En esta etapa el niño está lo suficientemente maduro para acatar ordenes y respetar normas de conducta que fomenten su socialización. Surgen actitudes positivas hacia la asimilación y comprende la necesidad de estudiar para lograr ser doctor, maestro, cocinero, chofer, etc., lo que en ocasiones quiso ser en sus juegos.

³ Piaget, Jean. *La Psicología de la inteligencia*. pag.75. Zeitschr. F. Psychol., vol. 100, (1926), pp.344-371.

Es muy importante señalar el papel que tiene la actividad de estudiar en esta etapa, ya que con el estudio los niños obtienen nociones básicas de conceptos científicos, leyes de organización y procedimientos para resolver problemas, esta actividad es la que logra la asimilación de conocimientos mediante la diferenciación, resolución y reproducción práctica de modelos de procedimientos.

En México la Educación Primaria se encamina a formar íntegramente al niño, transmitiendo conocimientos que le permitirán poseer herramientas básicas para conocer al mundo y a sí mismo. Esta educación es formativa y gratuita e incluye un sentido patriota, solidario y de justicia durante los seis años de su duración. Dentro de las finalidades que el Estado pretende lograr con esta instrucción se pueden mencionar algunas de gran importancia, como son: Combatir el analfabetismo e ignorancia, ubicar y fomentar la capacidad de conocerse como ser humano, alcanzar un grado óptimo intelectual, físico y afectivo, integrarse a su entorno familiar, escolar y social, conocer, transmitir y respetar cualquier manifestación cultural, integrar todo conocimiento adquirido a su vida diaria, y por último, respetar y conocer los valores nacionales.

El trabajo docente se organiza en ocho áreas de trabajo y aprendizaje que con el debido equilibrio permiten lograr estos objetivos. Las ocho áreas de conocimiento son: Español, Matemáticas, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Educación Tecnológica, Educación Artística, Educación para la Salud y Educación Física.

3.4. ESTRUCTURACION DE LA ACTIVIDAD DE ESTUDIAR.

En el primero y segunda grado de educación primaria al niño se le comienzan a dar instrucciones precisas sobre cómo abordar el objeto de estudio, al comenzar el tercer grado el niño manifiesta cierta iniciativa para resolver los problemas, si el resultado no es el esperado, se cuestiona y repite los pasos necesarios mentalmente para comparar resultados, igualmente en este grado se le exigen síntesis de textos o exposiciones. Posteriormente de cuarto a sexto grado, aparte de cubrir los objetivos de sus asignaturas, dedican parte de su tiempo a lecturas de aventuras, viajes y ciencia, les llama la atención cualquier cosa que les ofrezca la posibilidad de armar y desarmar, les satisfacen las colecciones de objetos y animales. Cabe señalar que el niño a lo largo de la educación primaria se responsabiliza de sí mismo en lo que concierne a su persona, también le entusiasma construir objetos de utilidad, sean estos maquetas u objetos decorativos.

3.5. DESARROLLO DEL ASPECTO COGNOSCITIVO DEL NIÑO DE 8 A 12 AÑOS.

Los niños de ocho y siete años a comparación con los de seis, piensan un poco su discurso antes de hablar, de igual manera pueden lograr más atención durante más tiempo. En su pensamiento se estructuran nociones de tiempo, espacio, causalidad, movimiento, cantidad y medida, relacionan entre el todo y las partes, clases y subclases, empiezan a entender que la materia permanece constante a pesar de la transformación de su aspecto. Su

pensamiento logra características lógicas, su lógica se basa en el contacto con las cosas palpables y no entiende las abstracciones. Comienzan a resolver problemas por medio de varias opciones de solución, diferencia objetos por medio de sus características, separa un poco el mundo fantástico del real por medio de la razón, maneja las dimensiones de arriba-abajo, derecha-izquierda y delante-detrás.

El niño de ocho a nueve años capta las diferencias de los seres vivos e inanimados, así como las cosas naturales y las que el hombre ha creado, se cuestiona sobre la causalidad de los fenómenos, deduce partiendo de relaciones concretas entre las cosas y llega sencillas conclusiones. Descubre el sentido polisémico de algunas palabras, organiza elementos con características semejantes, ordena de manera creciente y decreciente, realiza narraciones reales o ficticias, le es fácil dialogar, describe sucesos y puntos de vista. Con relación a la noción del tiempo percibe el primero y el último, antes y después, principio y fin, ayer, hoy y mañana, se interesa sobre lecturas y pláticas sobre historia. El niño de nueve a diez años, es capaz de ubicar personajes históricos en su tiempo, entiende lo que pasa en su entorno, le causa curiosidad el origen de los fenómenos, ubica espacialmente comunidades, ciudades o capitales, clasifica utilizando criterios de semejanza en varios aspectos, entiende operaciones numéricas como la suma, resta, multiplicación y división. Su pensamiento lógico le permite resolver problemas con pocos datos por medio de la deducción, comprende el lenguaje como actividad humana, su lenguaje suele ser mas directo y da significado a palabras desconocidas con el sólo hecho de relacionarlas con su contexto, respeta su punto de vista y el de los demás.

El niño de diez a once años realiza clasificaciones por medio de más de dos características de seres u objetos, diferencia sucesos sociales, naturales o fantásticos, entiende conceptos tales como la equivalencia, cantidad, distancia, tamaño y ubicación, comprende y narra secuencias, permitiéndole recordar rutas y recorridos, adquiere sentido práctico del tiempo, días, semanas, meses, años, estaciones, siglos y su lenguaje se incrementa con la lectura.

El niño de once a doce años, anticipa resultados de sucesos, su pensamiento se vuelve sistemático y más organizado, cuantifica objetos, utiliza patrones de medida, maneja la simetría, contraste y transportaciones, representa figuras tridimensionales, entiende las deformaciones de los objetos al ser proyectados, reduce a escala, le afectan las contradicciones, su pensamiento se objetiviza, realiza conversiones a los diferentes sistemas de medida y maneja la perspectiva.

CAPITULO 4

CAPITULO 4 APROXIMACION HACIA LAS POSIBILIDADES COGNOSCITIVAS DEL NIÑO DE 8 A 12 AÑOS

Para poder llegar a una aproximación hacia las posibilidades cognoscitivas de los niños, no sólo es necesario saber los factores psicológicos y pedagógicos contenidos en el capítulo 1, también es necesario tratar de conocer otros factores de diferente naturaleza, es decir factores que cumplan los objetivos de esta investigación, tomando en cuenta que los parámetros a obtener son:

- * Elementos comunes a ellos (niños de 8 a 12 años).
- * Que características tienen las formas que ellos dibujan (como es su trazo).
- * Grupo de colores mas usado (cálido o frío).
- * Estrategias visuales de solución que utilizan para sus composiciones (línea de horizonte, sobreposición de planos para crear profundidad, volumen etc.)

4.1. ¿COMO OBTENER ELEMENTOS TIPOLOGICOS COMUNES A ELLOS?

Para obtener estos elementos fué necesario recurrir a una investigación de campo, que aportara vías para obtener estos elementos comunes, con esta investigación, más que observar el comportamiento de los niños en su salón de clases, se pretendió hallar una estrategia con la cual fuera factible obtener estos elementos , entre las

opciones que favorecían a los fines de esta investigación figuran las siguientes: que los niños escribieran un cuento o realizaran un dibujo, en sentido práctico lo que mas se acerco a la resolución de los objetivos fué que dibujaran lo que quisieran.

El dibujo es conocido como una impresión realizada a mano sobre una superficie. " El dibujo se utiliza como un medio para conocer, expresar y comunicar las experiencias que se tienen con el mundo circundante"¹

"En efecto, un dibujo está siempre constituido por distintos signos gráficos, sobre una superficie o formato, en función de una idea encaminada a obtener un efecto determinado, comprensible a través de su lectura porque ha sido ejecutado por un ser racional para otros seres racionales. Por esta razón, el dibujo ha sido siempre el medio mas fácil de comunicación gráfica entre los hombres, aun antes de inventar el alfabeto, con el cual el dibujo se transformó en símbolo, es decir, en escritura."²

La expresión gráfica de los individuos siempre ha sido objeto de múltiples estudios, ya que arroja mensajes psicológicos y antropológicos que tienen estrecha relación con sus costumbres, valores, vivencias, etc. Y lo mas importante una forma individual de ver el mundo. Para lograr una aproximación que representara al grueso de los niños de 8 a 12 años de la Ciudad de México, fué necesario contactar escuelas primarias diferentes y distantes una de otra. La primera es la escuela primaria pública "Juan Téllez Vargas", ubicada en la calle Ignacio Zaragoza no. 136, col. Buenavista, delegación Cuauhtémoc y la segunda es el colegio "Sac Bé", de instrucción primaria, ubicado en boulevard Caprí no. 70, col. Lomas Estrella, 1a. sección, delegación Iztapalapa (fig. 4.1.).

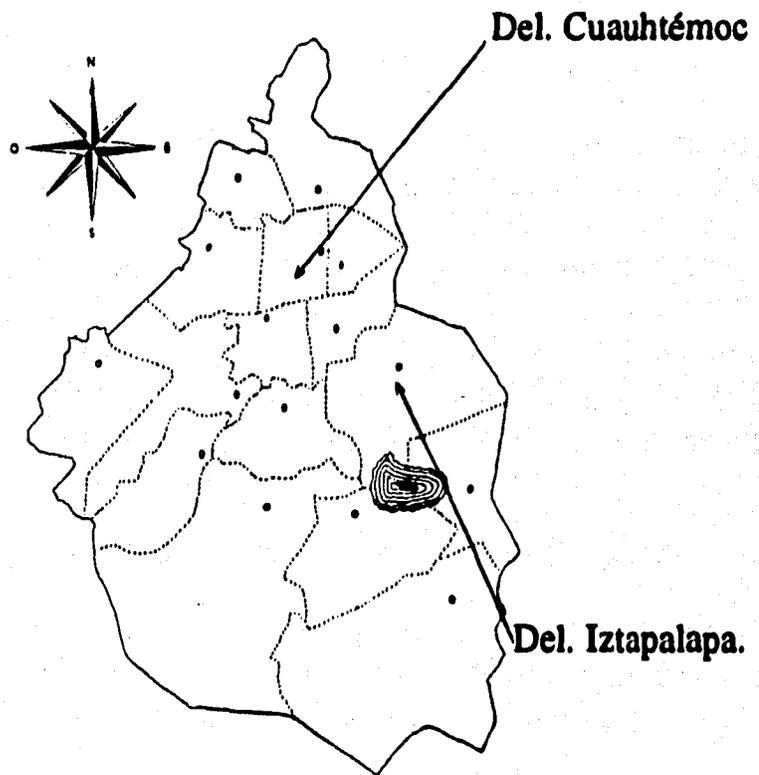


Fig. 4.1. Localización de las escuelas por delegaciones.

1. Puente, J. Rosa. *Dibujo y educación visual*. p.17. México D.F. Ed. Gustavo Gili, 1989.
2. Germani, Fabris. *Fundamentos del Proyecto Gráfico*. p. 16 , Ediciones Don Bosco, 2a. Ed. Barcelona, 1973.

4.2. PROCESO PARA LA OBTENCION DE ELEMENTOS TIPOLOGICOS COMUNES EN SUS DIBUJOS.

A) Entrevista con las Directoras de las Escuelas.

En estas entrevistas las directoras propusieron sesiones de 20 minutos en cada grupo, de tal manera que en una semana se cubriera un total de 50 niños, estos grupos de 50 niños cada uno, se integró por 10 niños de cada grado de ambas escuelas, partiendo del segundo grado donde la mayoría se encuentra entre los siete y ocho años (cabe señalar que en este grado los pequeños saben leer y escribir con relativa claridad), hasta llegar al sexto grado donde los niños tienen 12 años.

B) Estructura de la entrevista con los pequeños.

* Orden: Dibujen lo que quieran, tienen 20 minutos (esta orden propuso una amplia gama de posibilidades , en cuanto a los motivos que los niños dibujarían)

* Tiempo : 20 minutos con cada grupo de 10 niños.

*Material: 100 hojas blancas tamaño carta
100 cajas de crayolas con 6 colores
(amarillo, blanco, rojo, azul, verde y negro).

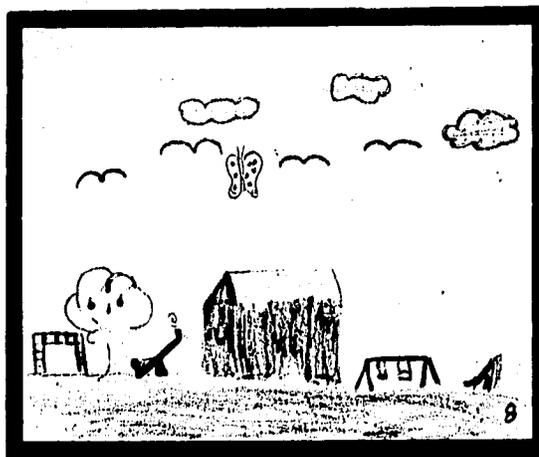
* Recolección de trabajos.

Pequeña muestra de los 100 dibujos (dos dibujos por grado, uno de la escuela oficial y otro de la escuela particular).

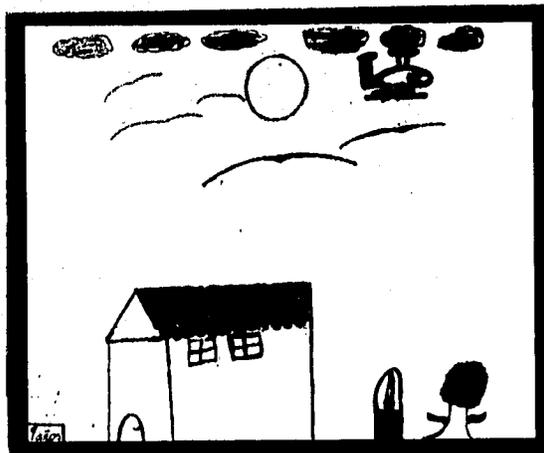
2° Grado Esc. Of.



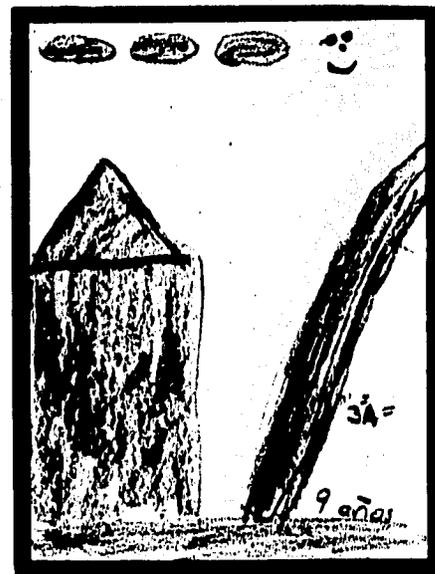
2° Grado Esc. Priv.



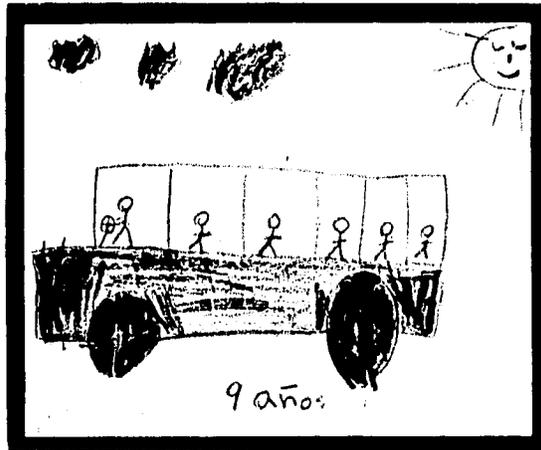
3° Grado Esc. Of,



3° Esc. Priv.



4° Grado Esc. Of.



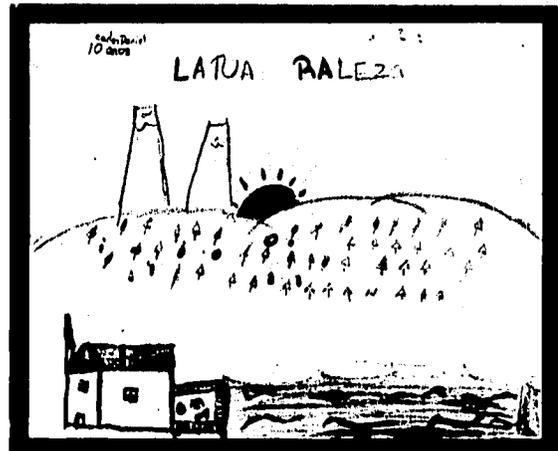
4° Grado Esc. Priv.



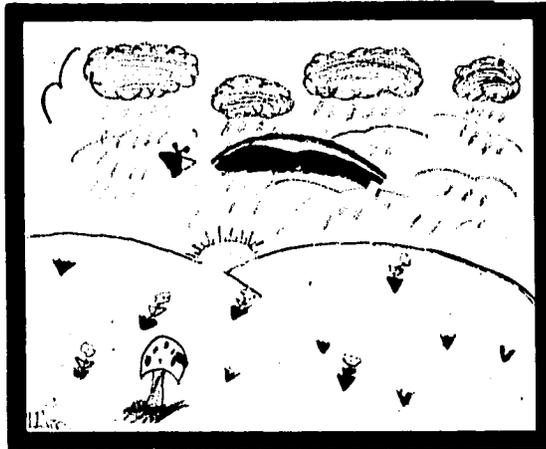
5° Grado Esc. Of.



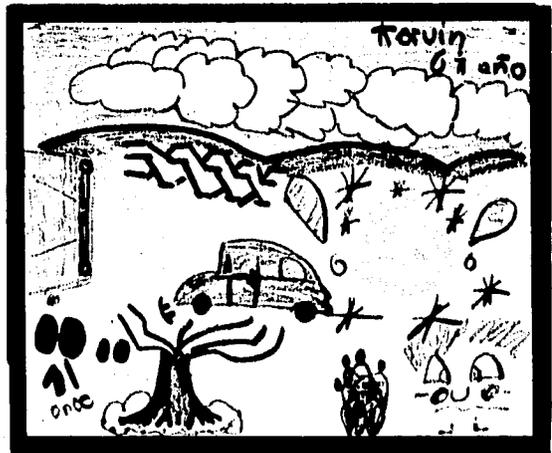
5° Grado Esc. Priv.



6° Grado Esc. Of.



6° Grado Esc. Priv.



C) Análisis de los trabajos.

Este análisis sólo se refiere a los elementos naturales o artificiales que más se repiten en los dibujos.

*** Tabla de Cómputo de la Escuela Primaria Oficial.**

En esta tabla se reflejan 64 elementos diferentes que aparecen en los dibujos, de los cuales se tomaron los 10 más repetidos (en el rubro del elemento agua se sumaron los elementos mar, lago, río y lluvia, por remitir al mismo concepto).

Los elementos arrojados por este criterio son:

Sol: 39 veces

Nubes: 39 veces

Arboles: 28 veces

Pasto: 26 veces

Casa: 24 veces

Flores: 22 veces

Aves: 14 veces

Montañas: 12 veces

Cuerpo humano: 11 veces

Agua: 11 veces

Tabla de Cóm

Grado	Educación	Sal	Fleas	Nubes	Cam	Arboles	Casa de campo
2°	7	•	•	•			
	7	•	•	•			
	7	•	•	•			
	7	•	•	•			
	8	•	•	•			
	8	•	•	•			
	10	•	•	•			
10	•	•	•				
		9	7	9	3	3	
3°	8	•	•	•			
	8	•	•	•			
	8	•	•	•			
	8	•	•	•			
	9	•	•	•			
	9	•	•	•			
	10	•	•	•			
10	•	•	•				
		7	3	8	8	6	
4°	10	•	•	•			
	10	•	•	•			
	10	•	•	•			
	10	•	•	•			
	11	•	•	•			
	12	•	•	•			
	12	•	•	•			
		6	3	8	5	4	
5°	10	•	•	•			
	10	•	•	•			
	10	•	•	•			
	10	•	•	•			
	10	•	•	•			
	11	•	•	•			
	12	•	•	•			
12	•	•	•				
		8	6	6	7	9	
6°	11	•	•	•			
	11	•	•	•			
	11	•	•	•			
	11	•	•	•			
	11	•	•	•			
	12	•	•	•			
	12	•	•	•			
		9	3	8	1	6	
Totales		39	22	39	24	28	

*** Tabla de Cómputo de la Escuela Primaria Privada.
En esta tabla se reflejan 46 elementos diferentes que
aparecen en los dibujos de los cuales se tomaron los
10 más repetidos (en el rubro del elemento agua
también se sumaron los elementos mar, lago, río y
lluvia por remitir al mismo concepto).**

Los elementos arrojados por este criterio son:

Sol: 36 veces

Nubes: 33 veces

Arboles: 24 veces

Pasto: 22 veces

Cuerpo humano: 18 veces

Flores: 16 veces

Aves: 16 veces

Casa: 11 veces

Agua: 11 veces

Montaña: 7 veces

D) Suma de los resultados de ambas tablas.

Para obtener el porcentaje que ocupa cada uno de los elementos en los 100 dibujos y unificar criterios se sumaron los 10 elementos que tuvieran el conteo más elevado de ambas tablas para englobar en una sola gráfica los porcentajes generales. Dando como resultado los elementos mas usados en los dibujos, y encontrar un código visual compuesto por formas manejadas por niños de 8 a 12 años, que se puede aplicar a cualquier mensaje dirigido a ellos.

ELEMENTO	Esc. Oficial	Esc. Privada	Total	%
Sol	39	36	75	75.00%
Nubes	39	33	72	72.00%
Arboles	28	24	52	52.00%
Pasto	26	22	48	48.00%
Flores	22	16	38	38.00%
Casas	24	11	35	35.00%
Aves	14	16	30	30.00%
Cuerpo humano	11	18	29	29.00%
Agua	11	11	22	22.00%
Montañas	12	7	19	19.00%

4.3. PROCESO PARA LA OBTENCION DE PROPUESTAS Y ALTERNATIVAS GRAFICAS USADAS POR LOS NIÑOS EN SUS DIBUJOS.

En esta parte se analizaron los siguientes puntos (el análisis es desglosado por grados académicos).

A) Tipos de formas.

B) Estructura de la composición, si tienen línea de horizonte, perspectiva, sobreposición de planos para crear profundidad, volumen, etc.

C) Grupo de colores más utilizado (cálido o frío).

D) Formato (horizontal o vertical).

E) Conteo de constantes.

Simbología.

FO: Formas Orgánicas

FR: Formas Rectilíneas

LH: Línea de Horizonte

PP: Profundidad por Sobreposición de Planos

CC: Colores Cálidos

CF: Colores Fríos

FV: Formato Vertical

FH: Formato Horizontal

Conteo de constantes en 20 dibujos de niños de segundo grado (se incluyen ambas escuelas por separado).

Escuela Primaria Oficial

No.	FO	FR	LH	PP	CC	CF	FV	FH
1	*	*	*	*	*	*	*	
2	*	*	*		*	*	*	
3	*	*	*			*	*	
4	*	*	*	*	*	*	*	
5	*	*			*	*	*	
6		*			*	*	*	
7	*	*			*	*	*	
8	*	*			*	*	*	
9		*			*	*	*	
10	*	*	*		*	*	*	
Total	8	10	5	2	9	10	10	0

Escuela Primaria Privada

No.	FO	FR	LH	PP	CC	CF	FV	FH
1	*	*	*	*	*	*		*
2	*		*	*	*		*	
3	*	*		*	*	*		*
4	*	*	*		*	*	*	
5	*		*		*	*		*
6	*	*	*		*	*		*
7	*	*	*	*		*		*
8	*	*	*	*	*	*		*
9	*	*	*		*	*	*	
10	*	*	*	*	*	*	*	
Total	10	8	9	6	9	9	4	6

Total 18 18 14 8 18 19 14 6

Conteo de constantes en 20 dibujos de niños de tercer grado (se incluyen ambas tablas por separado).

Escuela Primaria Oficial.

No.	FO	FR	LH	PP	CC	CF	FV	FH
1	*				*	*	*	
2	*	*				*	*	
3	*	*	*	*	*	*		*
4	*	*	*	*	*	*	*	
5	*	*	*	*	*	*		*
6	*	*	*	*	*	*	*	
7	*	*	*	*	*	*	*	
8	*	*	*		*	*		*
9	*	*			*	*		*
10	*	*	*	*	*	*	*	
Total	10	9	7	6	8	10	6	4

Escuela Primaria Privada

No.	FO	FR	LH	PP	CC	CF	FV	FH
1	*	*	*	*	*	*	*	
2	*	*	*			*	*	
3	*	*	*	*	*	*	*	
4	*	*	*	*	*	*		*
5	*	*	*	*	*	*		*
6	*	*	*	*	*	*		*
7	*	*					*	
8	*	*	*		*	*	*	
9	*	*	*	*			*	
10	*	*	*	*			*	
Total	10	10	9	7	6	7	7	3

Total 20 19 16 13 14 17 13 7

Conteo de constantes en 20 dibujos de niños de cuarto grado (se incluyen ambas escuelas por separado)

Escuela Primaria Oficial

No.	FO	FR	LH	PP	CC	CF	FV	FH
1	*	*		*	*	*		*
2	*	*	*	*	*	*	*	
3	*	*	*	*	*	*		*
4	*	*			*	*	*	
5	*			*	*	*	*	
6	*	*	*	*		*		*
7	*	*	*	*	*	*	*	
8	*		*		*	*	*	
9	*				*	*	*	
10	*	*	*	*	*	*	*	
Total	10	7	6	7	9	10	7	3

Escuela Primaria Privada

No.	FO	FR	LH	PP	CC	CF	FV	FH
1	*		*	*	*	*	*	
2	*	*	*	*	*	*	*	
3	*	*	*	*	*	*	*	
4	*	*	*	*	*	*	*	
5	*	*	*	*	*	*	*	
6	*	*		*	*	*	*	
7	*	*			*	*	*	
8	*	*		*	*	*	*	
9	*		*	*	*	*		*
10	*		*	*	*	*	*	
Total	10	7	7	9	10	10	9	1

Total	20	14	13	16	19	20	16	4
--------------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	----------

Conteo de constantes en 20 dibujos de niños de quinto grado (se incluyen ambas escuelas por separado)

Escuela Primaria Oficial

No.	FO	FR	LH	PP	CC	CF	FV	FH
1	*	*			*	*		*
2	*	*	*	*	*	*		*
3	*	*	*	*	*	*		*
4	*	*	*	*	*	*		*
5	*	*	*	*	*	*		*
6	*	*	*	*	*	*		*
7	*	*	*			*	*	
8	*	*	*	*	*	*		*
9	*	*	*	*	*	*	*	
10		*			*	*		*
Total	9	10	8	7	9	10	2	8

Escuela Primaria Privada

No.	FO	FR	LH	PP	CC	CF	FV	FH
1	*	*	*	*	*	*	*	
2	*		*	*	*	*	*	
3	*	*	*		*	*	*	
4	*	*	*	*	*	*	*	
5	*			*	*	*	*	
6	*		*	*	*	*		*
7	*		*	*	*	*	*	
8	*		*	*	*	*	*	
9	*	*	*	*	*	*	*	
10	*			*	*	*	*	
Total	10	4	8	9	10	10	9	1
Total	19	14	16	16	19	20	11	9

Computo de constantes en 20 dibujos de niños de sexto grado (se incluyen ambas escuelas por separado).

Escuela Primaria Oficial

No.	FO	FR	LH	PP	CC	CF	FV	FH
1	*		*	*	*	*		*
2	*	*	*	*	*	*	*	
3	*		*	*	*	*	*	
4	*	*	*	*	*	*	*	
5	*	*	*	*	*	*		*
6	*		*	*	*	*		*
7	*		*	*	*	*		*
8	*		*	*	*	*	*	
9	*		*	*	*	*	*	
10	*		*	*	*	*		*
Total	10	3	10	10	10	10	5	5

Escuela Primaria Privada

No.	FO	FR	LH	PP	CC	CF	FV	FH
1	*			*	*	*	*	
2	*	*	*	*	*	*		*
3	*				*	*	*	
4	*		*	*	*	*	*	
5	*						*	
6	*	*		*	*	*		*
7	*	*			*			*
8	*		*	*	*	*	*	
9	*						*	
10	*	*		*	*	*	*	
Total	10	4	3	6	8	7	7	3
Total	20	7	13	16	18	17	12	8

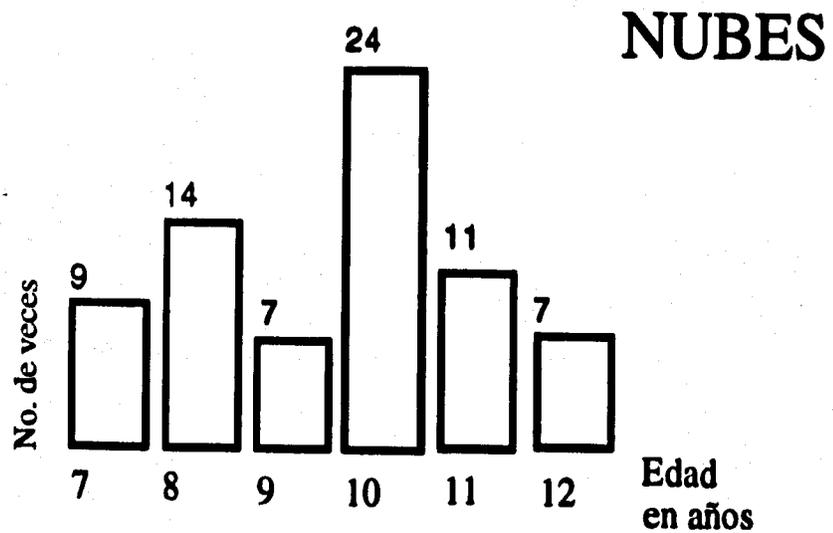
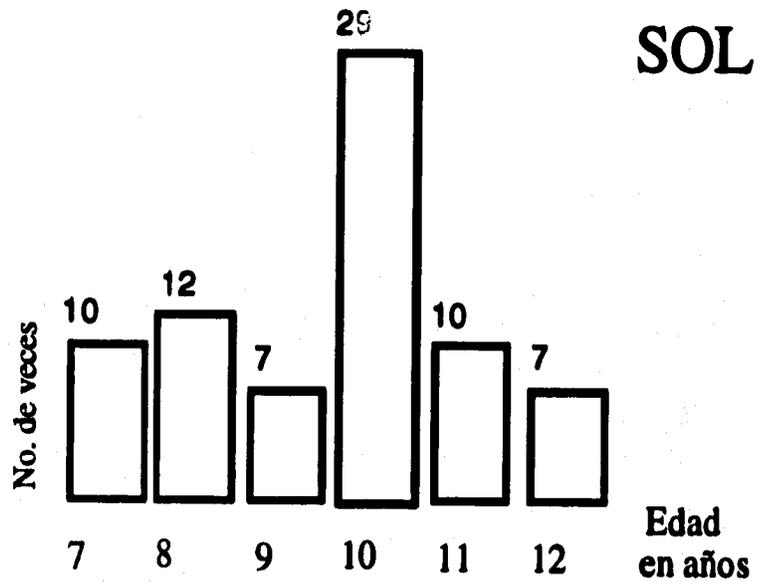
Propuestas y alternativas gráficas usadas por 100 niños en sus dibujos.

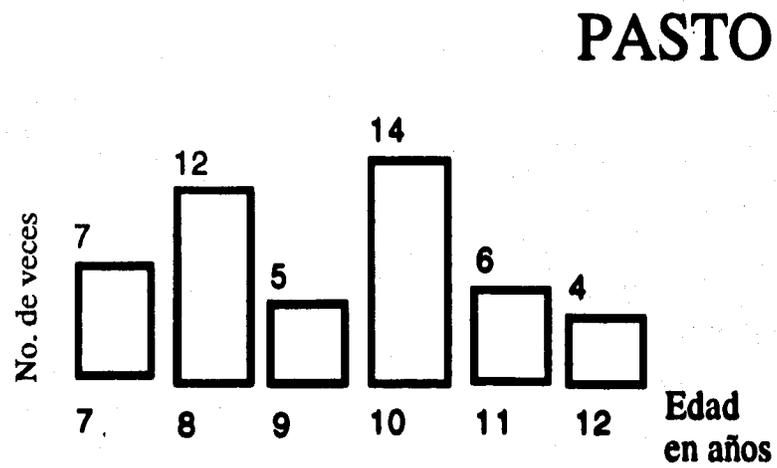
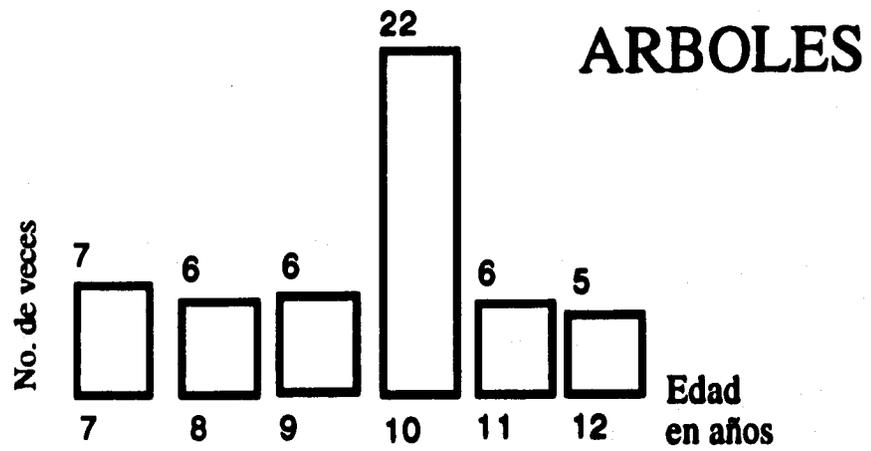
- * Formas Organicas aparecen en 97 de 100 dibujos.
- * Formas Rectilíneas aparecen en 72 de 100 dibujos.
- * Línea de Horizonte aparece en 73 de 100 dibujos.
- * Profundidad por sobreposición de planos aparece en 70 de 100 dibujos.
- * Colores Cálidos aparecen en 88 de 100 dibujos.
- * Colores Fríos aparecen en 93 de 100 dibujos.
- * Formato Vertical aparece en 66 de 100 dibujos.
- * Formato Horizontal aparece en 34 de 100 dibujos.

Estas propuestas y alternativas gráficas fueron dadas por un un lenguaje gráfico y cotidiano de niños de 8 a 12 años, estas propuestas y alternativas aportan parámetros de composición plástica para llegar directamente a ellos, por medio de un código lógico y comprensible que les es familiar.

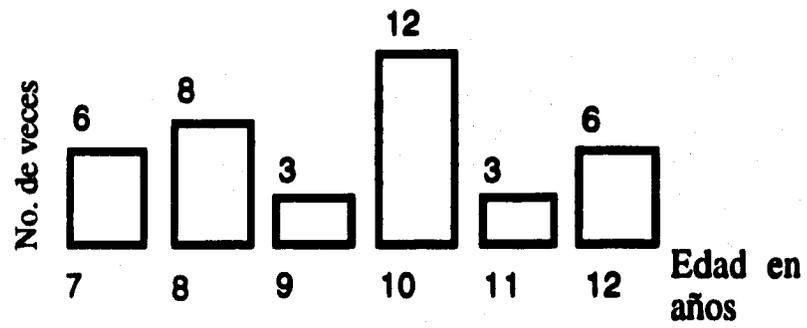
A continuación a manera de resumen de este capítulo se muestran las siguientes gráficas:

**Gráficas de elementos obtenidos en los 100 dibujos.
(Desglosados por edades)**

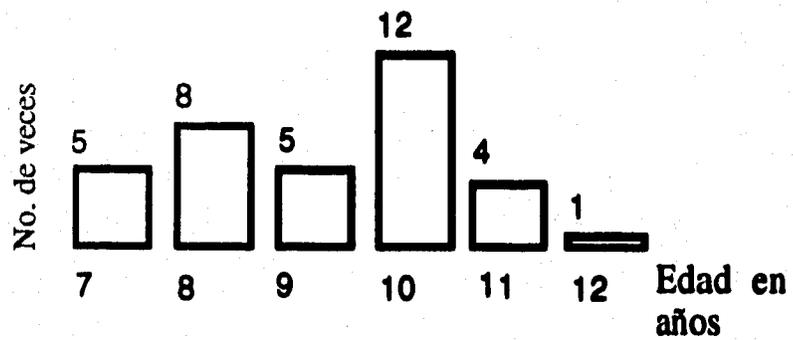




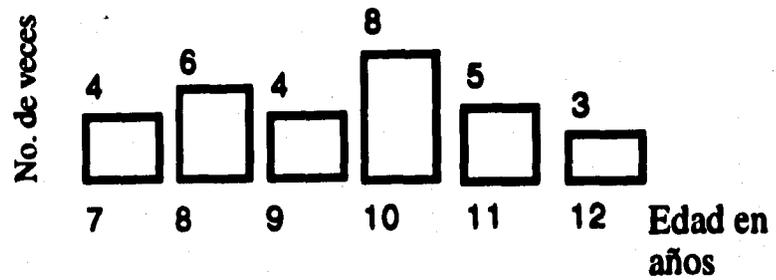
FLORES



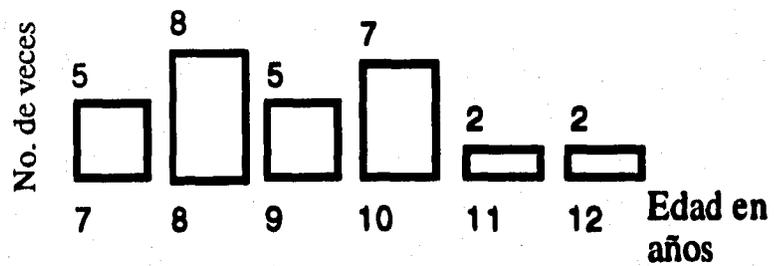
CASAS



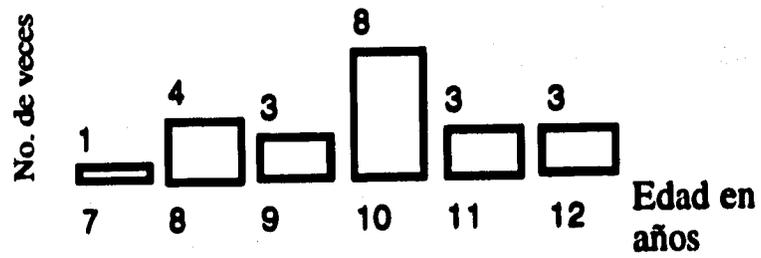
AVES



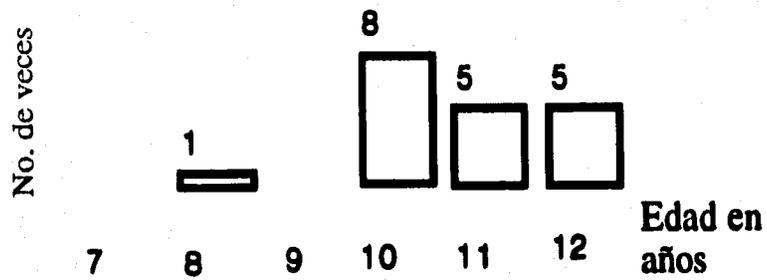
CUERPO HUMANO



AGUA

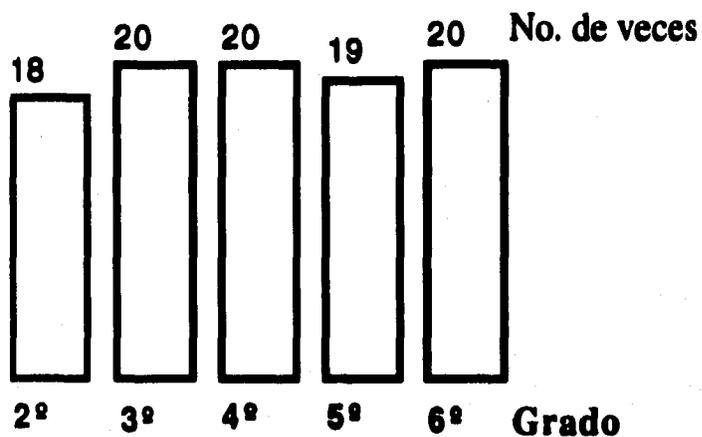


MONTAÑAS

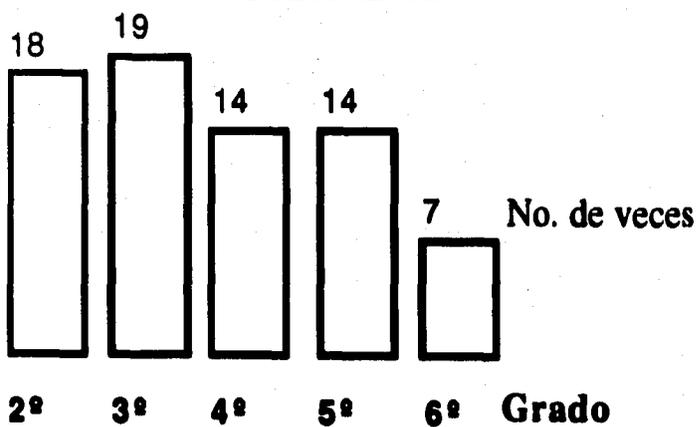


**Tablas de propuestas gráficas obtenidas en los 100 dibujos
(Desglosadas por grados).**

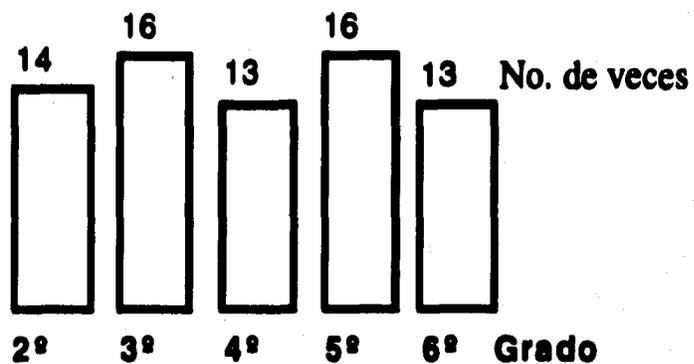
FORMAS ORGANICAS



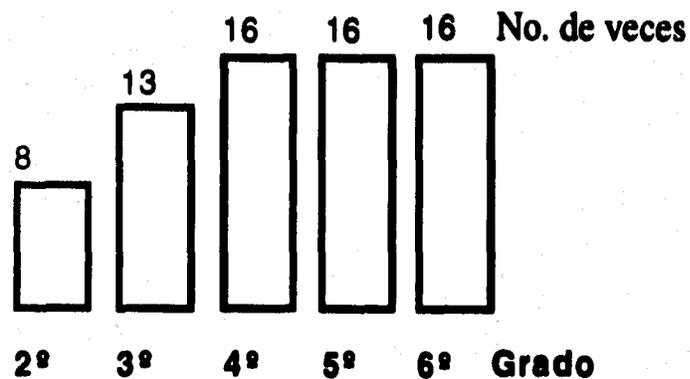
FORMAS RECTILINEAS



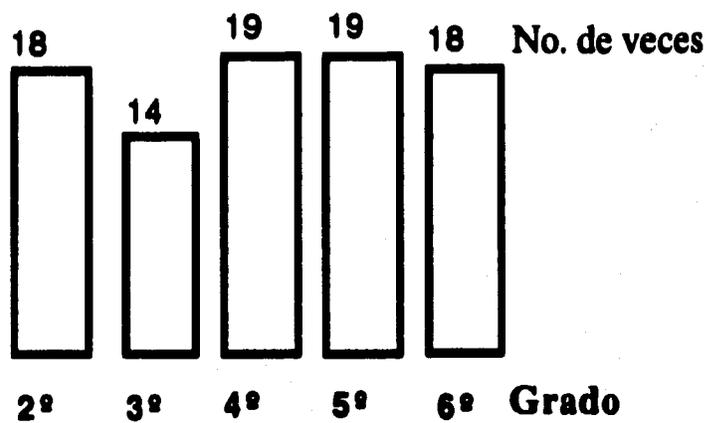
LINEA DE HORIZONTE



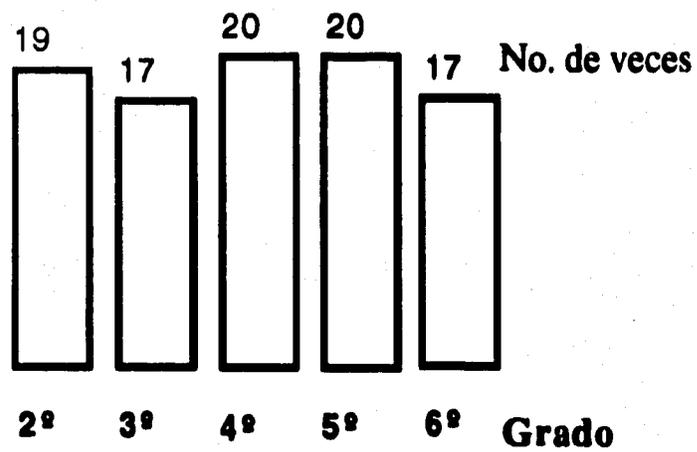
PROFUNDIDAD POR SOBREPOSICION DE PLANOS



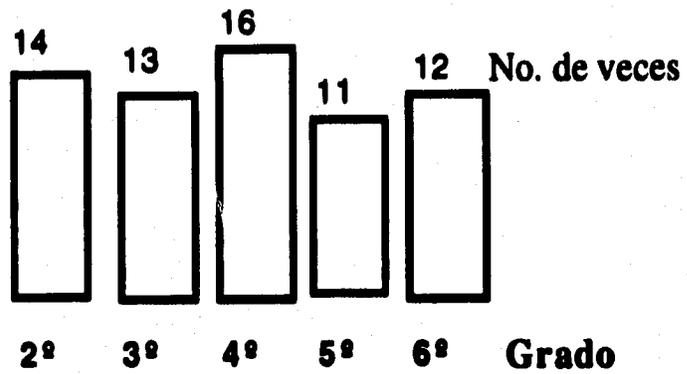
COLORES CALIDOS



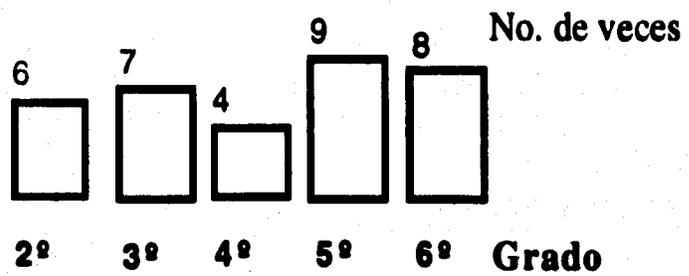
COLORES FRIOS



FORMATO VERTICAL



FORMATO HORIZONTAL



Conclusiones precoces obtenidas en este capítulo que pueden ser utilizadas en cualquier soporte gráfico dirigido a niños.

Relación de elementos tipológicos:

A los 8 años el elemento que obtuvo más representaciones fue la nube.

A los 9 años los elementos más repetidos fueron el sol y las nubes.

A los 10 años se elevó en gran medida el número de veces de los elementos en relación a las demás edades. Y el elemento más repetido fue el sol.

A los 11 años el elemento más repetido fue la nube.

A los 12 años los elementos más repetidos fueron el sol y las nubes.

Relación de propuestas gráficas:

Las formas orgánicas permanecen constantes en todas las edades.

Las formas rectilíneas permanecen constantes, pero baja su presencia hacia los 12 años.

La línea de horizonte permanece constante en todas las edades.

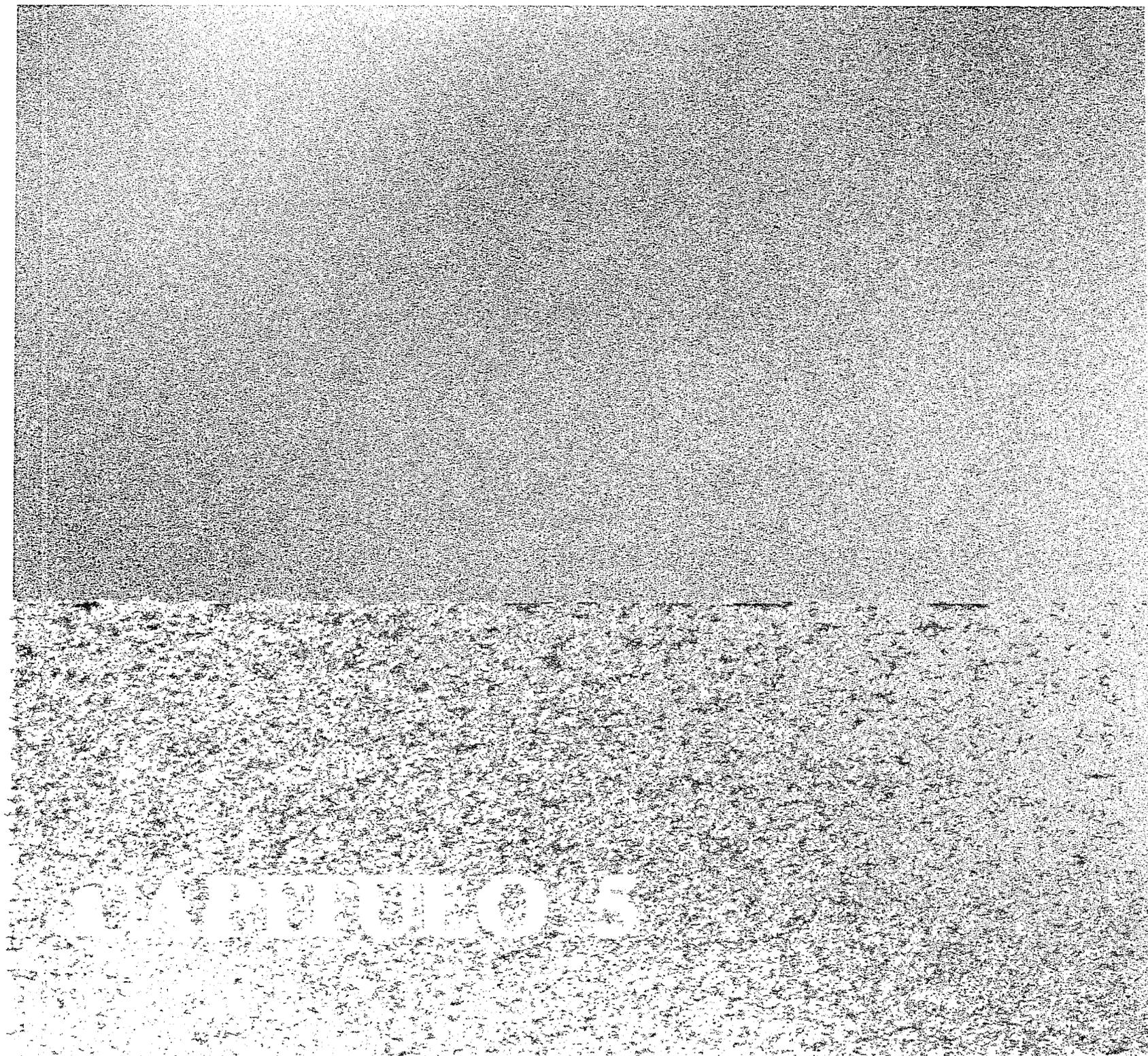
La profundidad por sobreposición de planos es constante pero se incrementa hacia los 12 años.

Los colores cálidos permanecen constantes en todas las edades.

Los colores fríos permanecen constantes en todas las edades.

El formato vertical aparece constantemente y se aminora hacia los 12 años.

El formato horizontal se incrementa hacia los 12 años.



CAPITULO 5 APLICACION DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN UN CARTEL INFANTIL

El cartel es un soporte gráfico, que equivale a un medio de información masiva y cuyas funciones están definidas por las necesidades del público receptor. En los carteles se mezclan la imagen y el texto, en este sentido la imágenes plasmadas en este cartel fueron arrojadas por la encuesta realizada a nivel visual y representacional aplicada a niños, esta encuesta constó de 100 dibujos que realizaron niños de 8 a 12 años, 50 niños de escuela primaria pública y 50 de escuela primaria privada, el cartel fué dirigido a niños de esta edad. Las características mas importantes en la evolución cognoscitiva de niño en esta edad son:

- * Sabe leer y escribir.
- * Conoce lugares distantes por medio de la lectura.
- * Posee nociones del tiempo, medida, movimiento, espacio
- * Separa el mundo real del imaginario.
- * Comprende los acontecimientos que suceden a su alrededor.
- * Le gusta trabajar en equipo.
- * Disfruta actividades en donde la creatividad y manipulación de materiales le permitan construir objetos de utilidad.
- * Acata órdenes y suele ser sociable.

5.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Elaborar un cartel dirigido a niños de 8 a 12 años, que informa sobre Los Cursos Ecológicos de Verano, proporcionados por la delegación política de Coyoacán a través de la Subdelegación de Cultura y Desarrollo Social en conjunto con la Subdirección de Ecología de la misma delegación. Los cursos se realizarán durante los meses de julio y agosto de 1993, en el parque ecológico "Los Coyotes", ubicado en calzada de la Virgen y Av. Escuela Naval Militar, Ex-ejido de San Pablo Tepetlapa, Coyoacán.

5.2. JUSTIFICACION DEL PROBLEMA

El desequilibrio ambiental imperante en la actualidad, hace necesario la implementación de eventos que promuevan la participación de los diferentes sectores de la población hacia posibles soluciones de los problemas que nos aquejan, y que a su vez, contribuyan a través de actividades de esparcimiento, en la buena formación educativa de los participantes. De esta manera, se propone este trabajo para el próximo periodo vacacional de los niños.

A) Objetivos.

1. Que la comunidad conozca la importancia de la separación y reciclaje de material de desecho.

2. Aprenda los principios básicos para reciclar el vidrio, papel, metales, enfocado a la elaboración de artesanías.

3. Participe en actividades de esparcimiento, que contribuyan a su buena formación.

4. Lograr una concientización de la problemática ambiental, para inducir a un cambio en la conducta de la población y obtener conclusiones reales.

5. Lograr reflexión sobre algunas actividades del hombre que han llevado al deterioro ambiental, despertando en la comunidad el interés y respeto por la naturaleza, llegando a comprender las interrelaciones entre hombre y medio ambiente, así como los cambios que sufren por acción de factores físicos, químicos y biológicos.

6. Contribuir al análisis de los problemas ambientales que nos aquejan y por medio de las actividades de reforzamiento, ofrecer una oportunidad más dinámica en el proceso enseñanza aprendizaje.

B) METAS

Se pretende trabajar con la población infantil de 8 a 12 años que se inscribirá en el las diferentes oficinas de la delegación política de Coyoacán y se concentrará en el parque Ecológico "Los Coyotes". Se beneficiarán aproximadamente 500 niños, quienes al finalizar las actividades realizarán una exposición de los trabajos elaborados y difundirá lo aprendido a otros sectores de la población, con lo que el número de personas beneficiadas será mayor.

**ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

C) ACTIVIDADES

- * Taller de papel maché.
- * Ciclo de cine con mesas redondas.
- * Pláticas sobre contaminación.
- * Taller de teatro.
- * Taller de huertos y hortalizas.
- * Taller de vitral en envases de vidrio.
- * Pláticas sobre ecosistemas.
- * Taller de metales
- * Conferencia sobre especies en peligro de extincion.
- * Taller de elaboración de papel.

(Cabe señalar que la mayoría de materiales utilizados en estas actividades son conciderados desechos).

5.3. PROCESO DE ELABORACION

En este apartado se recurrió a las soluciones gráficas y elementos visuales arrojados por la encuesta gráfica analizada en el capítulo 4.(Se enumeran por orden de importancia)

A) Elementos Visuales.

- * Sol**
- * Nubes**
- * Arboles**
- * Pasto**
- * Flores**
- * Casas**
- * Aves**
- * Cuerpo humano**
- * Agua en ríos, lagos ,mares y lluvia**
- * Montañas**

B) Propuestas y alternativas gráficas.

- * Formas orgánicas**
- * Colores fríos**
- * Colores cálidos**
- * Línea de horizonte**
- * Profundidad por sobreposición de planos**
- * Formato vertical**
- * Formato horizontal**

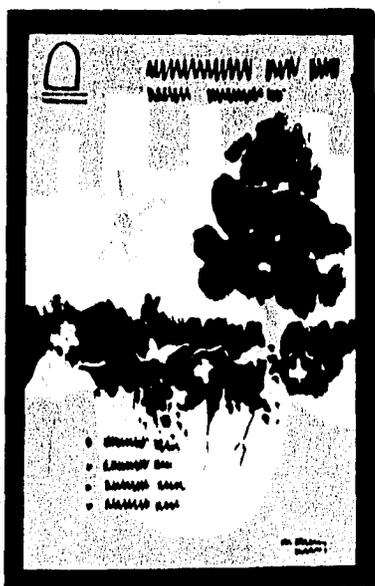
5.3.1. DESARROLLO DE LA PROPUESTA GRAFICA

El desarrollo de las propuestas gráficas se elaboraron con los elementos más importantes que se mencionaron en el punto anterior. Se realizaron 13 bocetos de los cuales se escogió uno que es sobre el que se trabajó. Esta etapa es una de las mas importantes en lo que concierne al proceso de diseño, ya que en este punto se articulan todos los aspectos plásticos y los resultados de la investigación de campo. En este sentido se puede recurrir al concepto de creación, creación bajo las premisas de producción no de invención; ya que los elementos utilizados no son invención de ningún ser humano, sólo son descubrimientos que resultan de una búsqueda.

Se llegó a una solución gráfica satisfactoria por medio de la manipulación de elementos y conceptos, esta parte se dividió en cuatro etapas, ya que se manejaron diferentes conceptos.

PRIMERA ETAPA:

En esta etapa se combinaron los conceptos de nacimiento, representado por un cascarón que al quebrarse da origen a un paisaje campestre sobre un fondo que conciste en una ciudad gris.



El siguiente boceto consiste en un edificio que en la cumbre sostiene un nido (igual al concepto anterior).

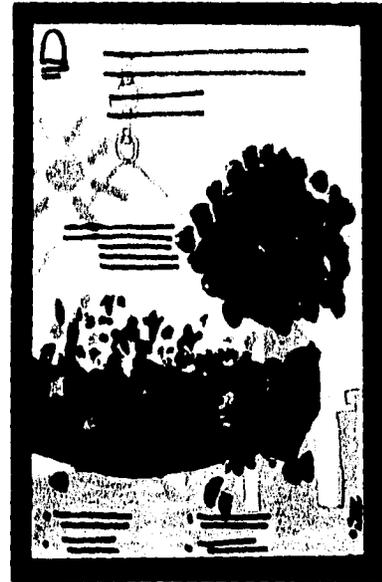


Este boceto da la idea de nacimiento por medio de una semilla que se encuentra rodeada de las pláticas y talleres que se darán en el curso, remitiendo al concepto de ser nutrientes de una semilla sana que da origen a un paisaje sobre una ciudad gris.



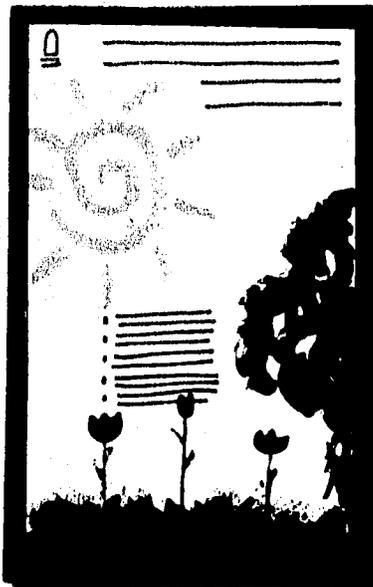
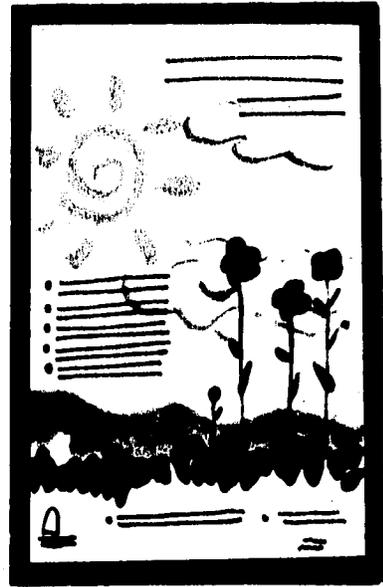
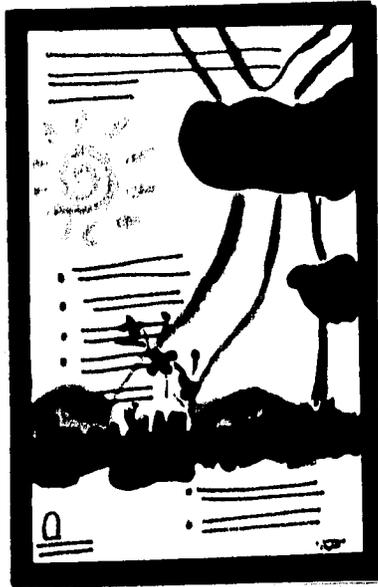
SEGUNDA ETAPA:

Este boceto es un poco romántico ya que promueve la idea de que la solución proviene del cielo.



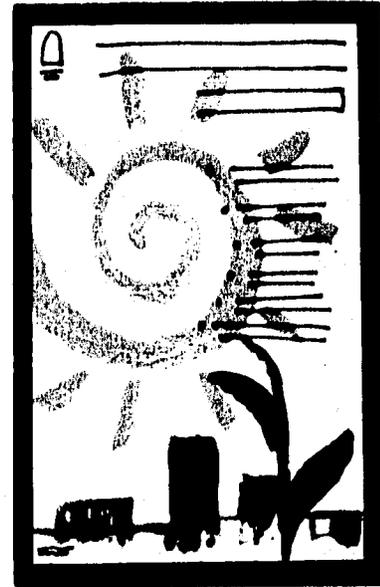
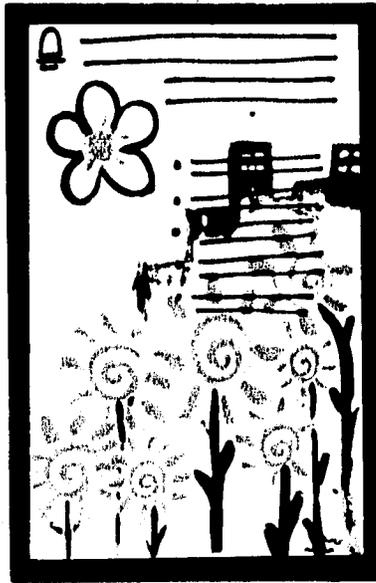
TERCERA ETAPA:

Esta batería de bocetos consta de cuatro, que representan la idea de remitir al resultado y objetivos del curso (una tierra sana, natural, llena de vegetación y un medio ambiente saludable)



CUARTA ETAPA:

En esta etapa se combinaron los conceptos de ciudad, sol, vegetación y crecimiento.



Casualmente el boceto elegido fué el último, ya que es lógico que la manipulación de varios elementos da como resultado opciones diferentes en cuanto a composición y conceptos. Este boceto remite al crecimiento (por la trayectoria de la planta con flores), desarrollo (por la espiral del sol), y erradicación o desmaterialización (por el efecto de desgaste o desaparición dado en los edificios).



**Cursos Ecológicos
de Verano**

Para niños de 8 a 12 años
Julio y Agosto de 1993

Calles de reciclamiento de basura:

- Vidrio
- Aluminio
- Papel
- Plástica sobre ecología


FUNDACIÓN DE LAS ARTES Y DE LAS ARTES PLÁSTICAS DE COLOMBIA
Bosque 3 Bogotá - Dirección: Natalia Sánchez

En el parque zoológico "Los Espinos"
Calle 40 de la Virgen y Av. General Santander
Edificio de San Pablo Espiritista - Bogotá

teléfono 224 02 10
224 18 00
224 00 21

5.3.2. JUSTIFICACION DE LOS ELEMENTOS USADOS EN EL CARTEL.

Los elementos usados en la elaboración de este cartel fueron arrojados por la encuesta realizada en el capítulo 4 de esta tesis. Estos elementos para ser justificados gráficamente requieren de un análisis a nivel semiológico.

Sabiendo que estos elementos representan algo se debe recurrir a la siguiente cita. " O, dicho de otro modo, y para adoptar la definición del fundador de la semiótica, Charles Sanders Peirce (1839-1914): signo, o [[representante]] es toda cosa que sustituye a otra, representandola para alguien, bajo ciertos aspectos y en cierta medida."¹ En este sentido cada elemento es considerado como signo, " Con relación al referente, es decir a la cosa a la que se refiere o designa, el signo puede ser clasificado en:

a) Icono, cuando mantiene una relación directa con su referente, o la cosa que produce el signo.

Ejemplos: suelo mojado, indicio de que llovió; huellas indicio del paso de un animal o persona; una perforación de bala; una impresión digital.

b) Index o índice, cuando posee alguna semejanza o analogía con su referente.

Ejemplos: una fotografía, una estampa, un esquema, un pictograma.

1). Pignatari, Décio. *Información ,Lenguaje, Comunicación*. p.21 .Colección Punto y Línea, Ed. Gustavo Gili, 2a. Edición, Barcelona 1980.

c) Símbolo, cuando la relación con el referente es arbitraria,convencional. Las palabras, habladas o escritas, son en su mayoría símbolos.”²

Recurriendo a la cita anterior cada elemento usado en este cartel es un signo, ya sea símbolo cuando es tipografía o, la representación gráfica de alguna cosa, pero en este caso sólo se analiza la representación gráfica de cosas, en este aspecto los signos a que se refiere son los índices, que son los que se asemejan a lo representado o son homologos.

Bajo estas premisas el signo puede estudiarse en tres niveles:

“ Sintáctico, cuando se refiere a las relaciones formales de los signos ente si.

Semántico, cuando engloba las relaciones de significado, entre signo y referente (es el nivel denotativo, del significado primero o léxico, o sea,ya consignado en diccionario o código).

Pragmático, nivel que implica las relaciones significantes con el intérprete,o sea,con aquel que utilice los signos (en términos lingüísticos, es el nivel de la connotación, de los significados deflagrados por el uso efectivo del signo).

Es preciso señalar, en el uso corriente, la semántica disciplina que estudia los significados, abarca también el nivel pragmático.”³

2). Pignatari, Décio. op. cit. p.22.

3). Pignatari, Décio. op. cit. p.23.

5.3.3. ANALISIS SEMIOTICO DE LOS ELEMENTOS CONTENIDOS EN EL CARTEL

Tomando la última cita del punto anterior como base para analizar los elementos contenidos en el cartel, se puede apreciar que el signo se estudia en tres áreas diferentes que se desglosan de la siguiente manera:

* **Area Sintáctica:** se enfoca en las relaciones que ejercen los elementos entre sí y el plano que los contiene, Este nivel del signo es en esencia la sintáxis o disposición de los mismos.

* **Area Semántica:** esta área consiste básicamente en la capacidad que posee el signo para representar a su referente o elemento al que suple. En este nivel se encuentran inmersas las cualidades físicas del objeto o cosa representada.

* **Area Pragmática,** en este punto de estudio del signo se manifiestan las emociones individuales del receptor del signo. En este sentido el signo tiene una concepción a veces convencionalizada de su significación.

Para obtener una unificación más completa de este análisis también se anexa el lugar y porcentaje que cada elemento haya obtenido en la investigación. Cada elemento usado se justifica bajo los siguientes parámetros:

- * Sintáctico
- * Semántico
- * Pragmático
- * Lugar y porcentaje ocupado en la encuesta.

Plano básico: Formato vertical de 43 cm. x 28 cm., en papel bond (tamaño doble carta), área trabajada de 39 cm. x 22 cm., limitada por un margen de 2 cm. por lado. Se optó por trabajar en este formato, porque el 65% de los trabajos analizados lo presentó

Todos los elementos gráficos a excepción de la tipografía son formas orgánicas trazadas con libertad y soltura, tomando en cuenta que las formas orgánicas ocuparon el primer lugar en las soluciones gráficas utilizadas por los niños y su porcentaje fue de 96%.

A) CIELO

Sintáctico: El cielo esta conformado por un rectángulo de 24cm. x 28 cm. Limitado por líneas rectas y ocupa la parte media superior.

Semántico: De color azul claro, color muy profundo, descansa en una atmósfera relajada, expresa cierta madurez pero al mismo tiempo evoca a la niñez, nos lleva a soñar, es tranquilo, fresco y limpio.

Pragmático: El cielo nos remite a la libertad, profundidad, eternidad y al paraíso celestial.

Lugar y porcentaje ocupado en la encuesta: Originalmente el elemento arrojado por la encuesta fueron nubes; pero para la composición serían muchos elementos, por lo tanto se optó por el cielo que de alguna manera contiene a las nubes, las nubes ocuparon el segundo lugar con un 72%.

B) SOL

Sintáctico: El sol esta representado por una espiral con trazos exteriores que se dirigen al centro, dibujado a mano alzada con pincel, su tamaño abarca gran parte del cielo, esta ubicado sobre el cielo, su ubicación que es arriba y un poco cargado a la izquierda lo dota de cierto carácter ligero y libre.

Semántico: El color de este sol es amarillo medio, que es el color más luminoso y brillante, es un color joven, contiene alegría, riqueza y dominio.

Pragmático: Además de ser el centro de nuestro sistema solar, emite energía, vitalidad poder, voluntad y calor.

Lugar y porcentaje ocupado en la encuesta: Ocupa el primer lugar con un **75%**.

C) EDIFICIOS

Sintáctico: Son cinco formas rectangulares, ubicadas en la parte superior derecha, limitadas en la parte superior por trazos rectos trazados con pincel, en estos edificios se da la impresión de profundidad utilizando la sobreposición de plano, también entre uno y otro se dejó una porción de cielo, su parte baja fué terminada a pinceladas, creando una sensación de desaparición, con el sentido de dar la idea de erradicar los asentamientos humanos y los problemas que estos traen consigo. De estos edificios continúa hacia la izquierda la línea de horizonte que representa el límite visual entre la tierra y el cielo, remite a la tierra e igualmente se trazó con pincel.

Semántico: El color de estos edificios es gris, color neutro, que remite a la indecisión, a la monotonía, además las ciudades tienen una tonalidad grisácea que las hace parecer frías e impersonales. Es la unión del blanco con el negro, colores que también se les proporcionó a los niños, pero que usaron en menor cantidad.

Pragmático: Originalmente en los dibujos el elemento arrojado fue la casa, pero el edificio resultó óptimo por la temática del cartel, sin embargo de igual manera que la casa remite al hogar, protección y seguridad.

Lugar y porcentaje ocupado en la encuesta: El edificio equivale a la casa en concepto y la casa ocupó el sexto lugar con un 35%.

D) PLANTA CON FLORES

Sintáctico: La planta se apoya directamente sobre el logotipo y directorio de la delegación Coyoacán, en la parte inferior izquierda, simulando la tierra donde nace, sube hasta tocar el sol, este toque se hizo con la idea de enfatizar la relación que existe entre el cielo y todo lo que contiene con el surgimiento de la vida en la tierra.

Semántico: El color de la planta es verde, este color evoca a la esperanza, tranquiliza, a la vida, es un color callado, es decir, no escandaliza ni llama mucho la atención. Las flores son rojas, el color significa dureza, dignidad, vivacidad, es un color cálido por excelencia, manifiesta poder y atrae automáticamente la atención.

Pragmático: Las plantas remiten a la vida, crecimiento y belleza.

**Lugar y porcentaje ocupado en la encuesta:
Las Flores ocupan el quinto lugar con 38 %.**

F) TEXTO

Sintáctico: El texto ocupa la parte inferior derecha y se estructuró de la siguiente manera.

Título: Cursos Ecológicos de Verano
(Antiqua Ultra en 35 pts.)

Usuarios: Para niños de 8 a 12 años
(Helvetica Medium Condensed en 24 pts.)

Fecha: Julio y agosto de 1993
(Antiqua Ultra en 18 pts.)

Temario: Talleres de reciclamiento de basura
(Antiqua Ultra 18 pts.)

- * Vidrio
- * Metales
- * Papel
- * Pláticas sobre ecología

Lugar: Parque ecológico " Los Coyotes", Calzada de la Virgen y Av. Escuela Naval Militar, Ex-ejido de San Pablo Tepetlapa, Coyoacán. (Antiqua Ultra 12 pts.)

Infomes: 554 62 19, 554 48 60, 658 0005
(Antiqua Ultra 12 pts.)

Logotipo: Subdelegación de Cultura y Desarrollo Social, Subdirección de Ecología (Eurostile Black en 14 pts.).

**Crédito: Diseño e impresión: Horacio Marcial
Ascencio (Antigua Ultra 9 pts.)**

***La Tipografía no se estructuró en bloques bien jerarquizados, porque a los directivos de este lugar les pareció que en el boceto quedaba mucho aire (espacio no ocupado).**

Sintáctico: Ya que en esta área lo importante es la capacidad que posee el signo para representar a su referente, es válido decir que las letras representan fonemas, es decir sonidos que forman palabras. Palabras que unidas linealmente evocan a ideas y conceptos.

En este caso el conjunto de ideas se dividió en : Título, Usuarios, Fecha, Lugar, Informes, Logotipo y Crédito. Para la tipografía se optó por el color azul marino, por ser un color oscuro, pero no serio ni tan común como el negro suele ser en revistas y libros.

Pragmático: En esta área estos signos lingüísticos al tener una linealidad de carácter lógico, y una jerarquización avalada por pesos visuales ofrece facilidad para captar el sentido de este texto, cuya finalidad es despertar inquietudes e intereses con respecto a la ecología.

5.3.4. PROCESO DE IMPRESION

**El proceso de impresión fué en serigrafía
(Técnica de cera caliente y fotoemulsión)**

Material usado:

Bastidor con base y malla de 50 x 40

Raseros de varios tamaños

Bloqueador de agua

Tintas de los colores deseados (para cartel, mate)

Cera de vela

Recipiente para deretir la cera

Parrilla eléctrica

Espátula

Papel bond doble carta

Estopa

Solvente

Boceto tamaño real (con colores definidos)

Pinceles

Portaminas

Goma

Diurex

Cartulina rígida (para registros)

Positivo del texto (tamaño real)

Emulsión fotosensible

DESARROLLO

A) Se sujetó con masking tape el boceto a color sobre la base del bastidor.

B) Se calcó elemento x elemento empezando por el cielo.

C) Ya calcado el elemento se aplicó cera derretida sobre el área del bastidor en la cual tenía que pasar la tinta, para finalmente adherirse al papel.

D) Seca la cera, se aplicó una capa regular de bloqueador de agua sobre el bastidor con el rasero.

E) Seco el bloqueador sobre el bastidor, se retiró la cera frotando estopa humedecida con solvente donde esta la cera, hasta que desapareciera.

F) Quedando libre el área por donde pasará la tinta, se procede a imprimir (se realizarón los incisos B. C, D, E, F en la impresión de cada elemento del cartel). La impresión consiste en hacer que la tinta recorra, bajo presión del rasero, la superficie de la pantalla en las zonas correspondientes a la imágen que se deposita sobre el soporte que es el papel. Hecha la impresión y terminado el tiraje de cada color para recuperar la pantalla se deben seguir los siguientes pasos:

1) Levantar la pantalla un poco para poder limpiarla.

2) Recoger la tinta sobrante con un pedazo de cartón a manera de espátula, devolviendolo al recipiente de tinta.

3) Quitar todos los residuos de tinta con una estopa empapada de aguarras y frotar por ambos lados de la pantalla.

4) Limpiar el rasero de la misma manera que la pantalla.

5) Desengrasar con jabón en polvo mezclado y frotar con un cepillo de cerdas de plástico.

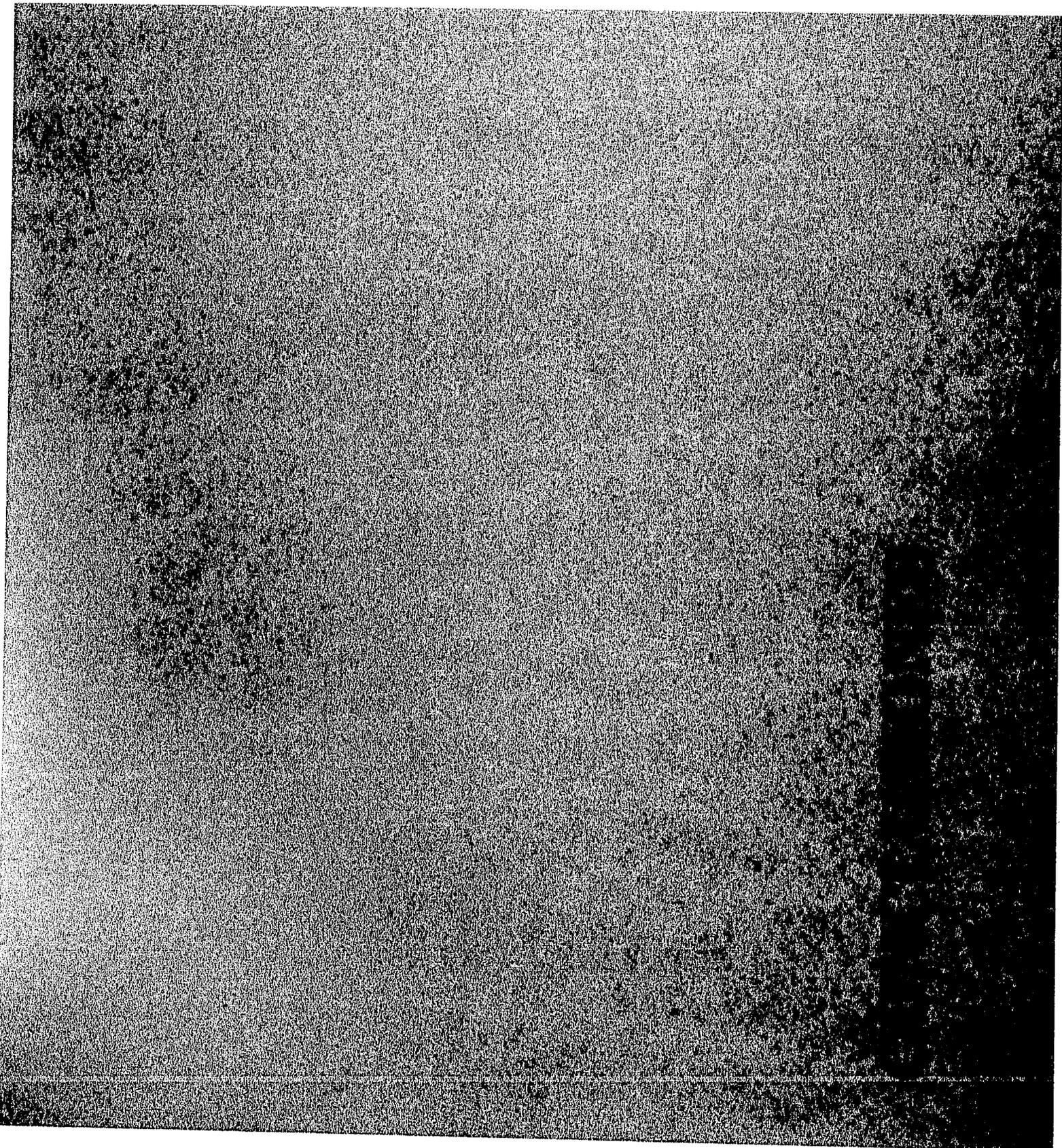
6) Exponer la pantalla al chorro de agua que desprendera facilmente el bloqueador de agua.

7) Una vez que la pantalla esta limpia y seca desengrasar con thinner para poder usarla nuevamente.

G) Para imprimir el texto se tuvo que emulsionar el bastidor con emulsión fotosensible por medio de procedimientos fotograficos.

H) Impresión de texto

Se entregaron a la Subdirección de Ecología de la delegación de Coyoacán 75 carteles para distribuir en escuelas y lugares aledaños.



CONCLUSIONES

1. El aspecto cognoscitivo de los niños de 8 a 12 años, se estructura esencialmente por mecanismos que le permiten desarrollarse en el entorno, entre estos elementos encontramos a la percepción, aprendizaje, comprensión, razonamiento, etc. La capacidad perceptiva del niño y el adulto es prácticamente la misma, pero, es lógico que con la experiencia evolucione hasta llegar a la manera adulta de reaccionar y percibir el mundo, cabe señalar que aunque el niño consiga estos le falta conocer y madurar en muchos aspectos.

2. Debido que el Diseño Gráfico es una disciplina encaminada a satisfacer necesidades de orden visual en la sociedad, en este caso se enfocó a un grupo de individuos, cuyo único requisito consistió en ser pequeños de 8 a 12 años.

El tratar de obtener la manera en que los niños de estas edades perciben la realidad, llevó a esta investigación hacia cauces antes desconocidos para la generalidad de la gente. Esto se debe al contacto establecido con ellos, ya que de ellos surgieron formas, formas que remiten a conceptos que denotan su importancia para la existencia de la humanidad.

El pensamiento del niño en gran medida se basa en las relaciones que el establece con cosas palpables, de tal suerte que los conceptos y cosas abstractas raramente llaman su atención. La forma como elemento importante para expresar ideas, en su gran mayoría fué muy libre, expresiva y llena de colorido, pudiendola relacionar con las expresiones artísticas del primitivismo y fauvismo.

3. Estas conclusiones son el resultado de la investigación de campo contenida en el capítulo 4, La mayor parte de los elementos obtenidos en esta investigación son elementos naturales, este fenómeno me lleva a concretar que elementos gráficos como:

**Sol
Nubes
Arboles
Pasto
Casas
Flores
Aves
Cuerpo humano
Agua de mar, ríos, lagos y lluvia
Montañas**

Son elementos importantes para obtener una identificación visual en cualquier soporte gráfico dirigido a niños de 8 a 12 años.

Por otra parte no existe ninguna diferencia en sentido estricto que muestren las tablas comparativas de la escuela primaria oficial y la escuela primaria privada, de hecho, los elementos fueron los mismos, aunque en la constancia de aparición se ven leves diferencias.

Conclusiones precoces obtenidas en este capítulo que pueden ser utilizadas en cualquier soporte gráfico dirigido a niños.

Relación de elementos tipológicos:

A los 8 años el elemento que obtuvo más representaciones fué la nube.

A los 9 años los elementos más repetidos fueron el sol y las nubes.

A los 10 años se elevó en gran medida el número de veces de los elementos en relación a las demás edades. Y el elemento más repetido fue el sol.

A los 11 años el elemento más repetido fue la nube.

A los 12 años los elementos más repetidos fueron el sol y las nubes.

4. Las Propuestas y Alternativas Gráficas más usadas por los pequeños son las siguientes:

Formas orgánicas

Formas rectilíneas

Línea de horizonte

Profundidad por sobreposición de planos

Colores fríos

Colores cálidos (ambas gamas en colores planos)

Formato vertical

Formato horizontal (aparecieron ambas maneras de utilizar el formato)

Ningún trabajo presentó perspectiva

Relación de propuestas gráficas:

Las formas orgánicas permanecen constantes en todas las edades.

Las formas rectilíneas permanecen constantes, pero baja su presencia hacia los 12 años.

La línea de horizonte permanece constante en todas las edades.

La profundidad por sobreposición de planos es constante pero se incrementa hacia los 12 años

Los colores cálidos permanecen constantes en todas las edades.

Los colores fríos permanecen constantes en todas las edades.

El formato vertical aparece constantemente y se aminora hacia los 12 años.

El formato horizontal se incrementa hacia los 12 años.

Psicologicamente hablando, este código y cada elemento de el, debe tener su explicación y razón de aparecer, pero en este caso sólo se se utilizó la frecuencia de aparición y características de la forma.

5. Tomando en cuenta los parámetros anteriores se puede concluir a manera de sugerencia que el cartel para niños de 8 a 12 años (o cualquier soporte de diseño dirigido a ellos) puede tener las siguientes caraterísticas

*** Formato vertical, pudiendo utilizar el horizontal en menor medida.**

*** Formas orgánicas, o formas rectilíneas trazadas a mano alzada (ambas muy expresivas).**

- * **Colores cálidos y fríos.**
- * **Línea de horizonte**
- * **Profundidad por sobreposición de planos.**
- * **Elementos visuales sencillos y cotidianos.**
- * **Grandes masas de color.**
- * **Tipografía clara y legible.**

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

- BARNICOAT, J., Los carteles (su historia y su lenguaje),
España, Ediciones Barcelona, 1974.
- BEAUMONT, Michael., Tipo y Color,
Hermann Blume, Inglaterra 1987.
- BETTELHEIM, Bruno., Psicoanálisis de los cuentos de hadas,
Ed. Grijalbo, México 1988.
- DONDIS, D. A., La sintaxis de la imagen,
Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1976.
- ECO, Humberto., Cómo se hace una tesis,
Ed. Gedisa, México 1989.
- FABRIS, Germani., Fundamentos del proyecto gráfico,
Ed. Don Bosco, 2a. Ed., Barcelona 1973
- GUIRAUD, Pierre., La Semiología,
13a. Ed, Siglo XXI editores, México 1986.
- KANDINSKY, Vassily, Punto y Línea sobre el plano,
Ed. La nave de los locos, Premia Editora,
México 1986.
- LLOVET, Jordi., Ideología y metodología del diseño,
Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1981.
- MELZ, Christian, Análisis de la imágenes,
Ed. Tiempo contemporáneo, Buenos Aires 1972.
- MENDIETA, Angeles, Tesis Profesionales,
Ed. Porrúa, México 1989.
- MOLES, Abraham, El afiche en la sociedad urbana,
Ed. Paidós, Buenos Aires 1976.

- PARRAMON, José Ma. Así se pinta un cartel.
Ed. Ins. José Ma. Parramón, Barcelona 1974.
- PETROVSKI, A. Psicología evolutiva y pedagógica.
Ed. Pueblo y Educación, La Habana 1981.
- PIEGET, Jean. La psicología de la inteligencia.
Ed. Grijalbo, México 1988.
- PIAGET, Jean. Seis estudios de psicología.
Ed. Ariel, Barcelona, 1986.
- PIGNETARI, Décio. Información. Lenguaie. Comunicación.
Colección Punto y Línea, Ed. Gustavo Gili, 2a.
Ed, Barcelona 1980.
- PUENTE, J. Rosa. Dibujo y Educación Visual.
Ed. Gustavo Gili, Mexico 1989.
- RENAU, Joseph, Función Social del cartel.
Ed. F. Torres, Valencia 1976.
- ROTTGER, Ernst. Punto y línea.
Ed. Bourel, París 1969.
- SEP, El libro del maestro. Segundo grado.
SEP, México 1981
- SEP, El libro del maestro. Tercer grado.
SEP, México 1982.
- SEP, El libro del maestro. Cuarto grado.
SEP, México 1982.
- SEP, El libro del maestro. Quinto grado.
SEP, México 1982.
- SEP, El libro del maestro. Sexto grado.
SEP, México 1982

TABAU, Iván, Dibujando carteles.

4a. Ed. Ed. CEAC, Barcelona 1979.

WONG, Wucius, Fundamentos del diseño bi-tridimensional.

3a. Ed. Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1982

WONG, Wucius, Principios del diseño en color.

Ed. Gustavo Gili, México 1990.