



76
20j

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

**PROYECTO SEÑALÉTICO PARA CENTRO
DE DESARROLLO INFANTIL**

Tesis Profesional que para Obtener el Título de:
Licenciada en Diseño Gráfico

Presenta

María de Lourdes Salas Alexander

Bajo la dirección de:

Director de Tesis: Lic. María Elena Martínez Durán
Asesor de Tesis: Lic. José de Jesús Molina Lazcano



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
XOCHIMILCO D.F.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

México, D.F., 1997



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.



**Son los niños los que garantizan que
nuestra historia continúe.**

Esta tesis se la dedico a:

Dios por haberme dado la gracia de nacer y estar siempre conmigo.

A mi mamá, por enseñarme que todas las metas por pequeñas o grandez que sean, se logran a través de la constancia y el esfuerzo.

A Mauricio, por cuidarme y quererme tanto.

A todos los amigos que incondicionalmente me dieron su apoyo para llevarlo a cabo.

Y muy especialmente a Gael y Víctor, quienes fueron fuente de inspiración para este proyecto.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	7
--------------------------	----------

Capítulo I GÉNESIS

1.1 Origen.....	10
1.2 Organización interna.....	10
1.3 Organización y descripción de las áreas.....	11
1.4 Análisis de la gráfica existente.....	12
Resumen.....	14

Capítulo II SEÑALÉTICA

2.1 Comunicación.....	17
2.2 Diseño.....	21
2.3 Fundamentos semióticos.....	22
2.4 Señalética.....	25
Resumen.....	30
Bibliografía.....	31

Capítulo III PROYECTO SEÑALÉTICO PARA CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL

3.1 Primeras imágenes.....	33
3.2 Variantes.....	37
3.3 Red y geometrización.....	42

3.4 Alternativa final.....	42
3.5 Color.....	66
3.6 Color final para la aplicación.....	67
3.7 Textura y producto final.....	69
3.8 Soporte.....	69
Resumen.....	81
Bibliografía.....	81

GLOSARIO.....	83
----------------------	-----------

BIBLIOGRAFÍA.....	87
--------------------------	-----------

CONCLUSIONES.....	91
--------------------------	-----------



INTRODUCCIÓN

Al elegir la Señalética como tema de tesis, mi propuesta es fomentar en el ámbito del nivel preescolar, una educación visual basada en la representación simbólica de objetos y conceptos.

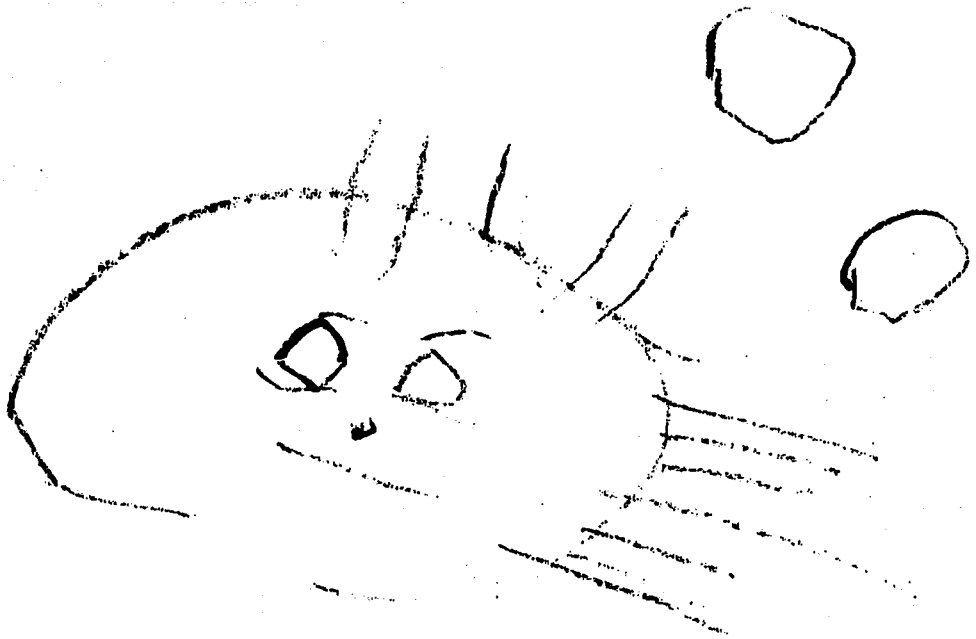
Su importancia reside en la posibilidad de interrelacionar mensajes visuales con diversas actividades. Es así, que la señalética dentro del Centro de Desarrollo Infantil, tendrá como finalidad comunicar y orientar, apelando a la percepción y gusto de los pequeños receptores.

Considerando que en nuestro país casi no está desarrollado el diseño de la señalética para niños, por lo que a su vez la información gráfica en los jardines de niños es casi nula.

El presente trabajo pretende dar una solución gráfica a las áreas de trabajo y Servicios Sanitarios del Centro de Desarrollo Infantil.

Es así como se tomó en cuenta el sistema de enseñanza del centro de Desarrollo Infantil, el cual rompe con las normas establecidas por la Secretaría de Educación Pública y se basa en un programa de conceptos psicológicos, donde lo más importante es aprender jugando.

El siguiente paso fue escoger un sistema de signos, de fácil lectura para los pequeños. Por lo tanto, se buscaron colores contrastantes; el tamaño del soporte es lo suficientemente grande para que pueda ser observado de lejos y que a la vez, no compita con el resto del inmueble.



GÉNESIS

1.1 ORIGEN

El Centro de Desarrollo Infantil surge en 1989, por la inquietud de la directora, Psicóloga Ana Díaz, de crear una escuela basada en un programa "humano", donde se pretende dejar a un lado la rigidez del programa oficial. Para ella lo principal es manejar la estimulación que depende del nivel de maduración y de tomar siempre en cuenta los sentimientos de los niños. Todo esto después de la experiencia de haber trabajado durante cuatro años con niños con retraso mental. La escuela se rige bajo un reglamento: no hay castigos, se tienen obligaciones, los niños deciden qué quieren trabajar y lo más importante es que se les trata como adultos; esto es, que se le da la misma importancia a un niño pequeño que a una maestra.

1.2 ORGANIZACIÓN INTERNA

HORARIO: Abre sus puertas a las 7:30 hrs. y las cierra a las 18:00 hrs. Los alumnos de Kinder I y II y pre-

primaria no podrán entrar después de las 9:10 hrs. siempre y cuando haya previo aviso. Los alumnos de maternal no podrán entrar después de la 10:00 hrs.

SALUD: El niño debe llegar aseado, los alumnos que se detecten con enfermedades contagiosas, no serán admitidos y los medicamentos solo se administrarán con receta médica.

JUGUETES Y ROPA: Los uniformes deberán estar marcados para no confundirlos o extraviarlos (karateguis, ropa de ballet, batitas, suéteres, etcétera). La ropa no deberá ser estorbosa ni difícil de manejar o quitar. Los niños no deben traer objetos de valor (joyas, monedas, etcétera) o juguetes que puedan extraviar, romper o causar daño.

ALIMENTOS: Los niños deberán de kinder llevar lunch todos los días. La hora de la comida es a las 13:00 hrs. El menú de los niños se escribe todos los días en el pizarrón,

ellos llevan una dieta pediátrica. Todos los niños que comen en la escuela, llevan su cepillo de dientes y pasta los cuales deben de dejar en la escuela.

PERIODO VACACIONAL: Los meses de vacaciones son julio y agosto. El ciclo escolar termina en los últimos días de julio. La escuela permanece cerrada sólo los días festivos obligatorios: Semana Santa y del 15 de diciembre al 2 de enero.

ADMINISTRACIÓN Y PAGOS: En el caso de que el niño tenga que ser recogido por otra persona, los padres tendrán que avisar previamente o mandar una nota firmada. Las cuotas deberán ser cubiertas los primeros cinco días de cada mes, después del plazo tendrán que cubrir el 10 por ciento de la colegiatura. Antes de 15 días no se permitirá la entrada al jardín por ningún motivo.

MATERIAS: Matemáticas, Español, Inglés, Educación Física, Ciencias Naturales y Sociales.

TALLERES: Música, Computación, Karate, Ballet, Lectura, Pintura, Teatro, Artes Plásticas y diversos Juegos Didácticos.

1.3 ORGANIZACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LAS ÁREAS

MÚSICA Y MOVIMIENTO: Esta área se enfoca a estimular la seguridad y la toma de decisiones del infante por sí mismo.

COMPUTACIÓN: En esta área se pone especial atención, ya que aquí también reflejan los niños los problemas que hay en casa.

PINTURA Y ARTES PLÁSTICAS: En estas áreas, se puede ver en los niños el nivel de agresión, la integración de la familia, se maneja la prueba psicológica de **House You Person**, la cual consiste en advertir y medir los niveles de maduración. Por ejemplo: hay niños que todo el día viven pensando que son Superman y al momento de dibujar a su familia la dibujan volando; en cam-

bio los niños que dicen que tienen novia son los más maduros y realistas.

LECTURA: En este taller, se refleja la estimulación exagerada de los juegos computarizados, los cuales afectan al niño a tal grado que pueden perder su capacidad para leer y entender lo que están leyendo, a la vez que presentan problemas de **dislexia**.

BALLET: Las niñas toman este taller martes y jueves; esta actividad les revela mucho, ya que se les estimula a través de la música clásica.

KARATE: En este taller les ayuda a los niños a coordinar, además sirve para observar los niveles de agresión reflejados en la buena o mala relación entre compañeros.

JUEGOS DIDÁCTICOS: En este taller se les enseña que tanto niñas como niños tienen la obligación de recoger el material utilizado y deben

aprender a respetar su turno; a esto se le llama Cooperación y Participación.

TEATRO: Se procura manejar este taller todos los días, no sólo en el aula sino también en la hora de recreo. Aquí se manejan juegos constructivos y participativos donde el niño puede personificar el rol con el cual se sienta plenamente identificado. A esto se le llama **Roll Playing**, donde el niño refleja tanto los problemas de la casa, como el si conviven con alguna persona ajena a la familia.

1.4 ANÁLISIS DE GRÁFICA EXISTENTE

El Centro de Desarrollo Infantil, cuenta con escasa señalización. En el exterior tiene la señalización de **NO FUMAR**, de forma rectangular, simulando una placa de auto y mide aproximadamente 14 x 29 cm., el fondo es blanco, tiene como envoltente una placa delgada negra; la tipografía esta en palo seco de co-

lor negro. El gráfico lo conforma un círculo rojo con un cigarro delgado negro, el cual expide dos plecas simulando humo.

En el interior cuenta con:

* **Sismo y Fuego:** el formato es de 21.5 x 28 cm., el fondo es blanco, la tipografía y gráficos en negro. Cada salón cuenta con su respectiva señalización colocada a 1.50 cm. de altura aproximadamente, en un lugar visible, pero tiene el inconveniente de no ser legible a cierta distancia.

También cuenta con un reloj, que en el centro tiene una flama, el cual no se puede considerar una señalización.

* **Baños:** cuentan en la puerta con un muñeco que diferencia el baño de niños y niñas. Éstos no son distinguibles a larga distancia, sino a medio metro, además se pierde con el color de la cortina y la puerta.

La señalización es escasa, se puede apreciar que la escuela carece de



una señalética adecuada. En el presente trabajo, se propone una señalética en amarillo y azul con la finalidad de resaltar y no competir

con el resto del inmueble. El formato será aproximadamente de 30 x 30 cm. para su fácil lectura y la colocación se sugiere a 1.65 cm. de altura.

RESUMEN

El Centro de Desarrollo Infantil, se creó con la finalidad de dar a los padres flexibilidad en el horario y a los pequeños de tener una educación basada en la psicología que, a través de la estimulación, fomente en el niño interés en el estudio. Aprender a leer y a escribir en más fácil jugando, además hay que mencionar que en los talleres se forman personas seguras de sí mismas e independientes, a la vez que les fomentan la importancia de trabajar en equipo, el respeto a sí mismos y a los demás, el gusto por la música y el arte, sin olvidar que lo importante es amar y respetar a la Naturaleza y al planeta.¹

1 La entrevista sostenida con la psicóloga Ana Díaz se llevó a cabo el día 23 de septiembre en el CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL. Coyoacán, 1996.

Que hacer Durante un *SISMO*

MANTENGA LA CALMA. ESTO ES FÁCIL DE DECIR Y DIFÍCIL DE HACER. TENGA SIEMPRE EN MENTE QUE LOS MOVIMIENTOS ALTERNATIVOS NO SIEMPRE SON LOS MÁS CONVENIENTES. HABLE CON TRANQUILIDAD Y PROCURE INSPIRAR CONFIANZA A QUEDES ESTÁN CON USTED.



ALÉJSE DE LOS EQUIPOS DE ENERGÍA, BOMBAS, COMEDORES, ELECTRICAS, BANCOS DE BATERÍAS, ETC.

SI USTED SE ENCUENTRA EN EL INTERIOR DE UN EDIFICIO, PERMANÉZCAME AL COLOQUESE DEBAJO DE UN ESCRITORIO, UNA MESA O JUNTO A UNA COLUMNA O TRABAJO.



NO SE ALARME POR LOS RUIDOS ELÉCTRICOS, ESTALLIDOS DE CABLES Y OÍDAS DE QUE CAERÁ EL TUBO.

MANTÉNASE LEJOS DE LAS VENTANAS U OBJETOS COLGANTES QUE PUEDEN DESPRENDERSE. EL MEJOR PUESTO DEBIDO A OBJETOS QUE SE CAEN PUEDEN SER EN EL EXTERIOR (PERMANÉZCAME DENTRO).



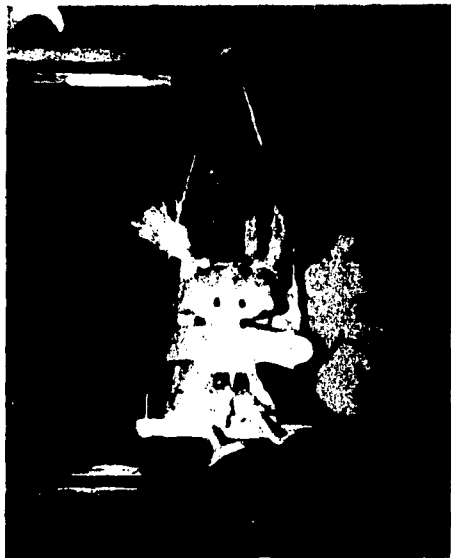
SI SE ENCUENTRA LEJOS DEL ACCESO A LA CALLE Y DEBE SALIR VAYA RÁPIDAMENTE HACIA ESPACIOS AMBIENTOS, LEJOS DE LOS TORREONES, LINEAS ELÉCTRICAS, ETC.

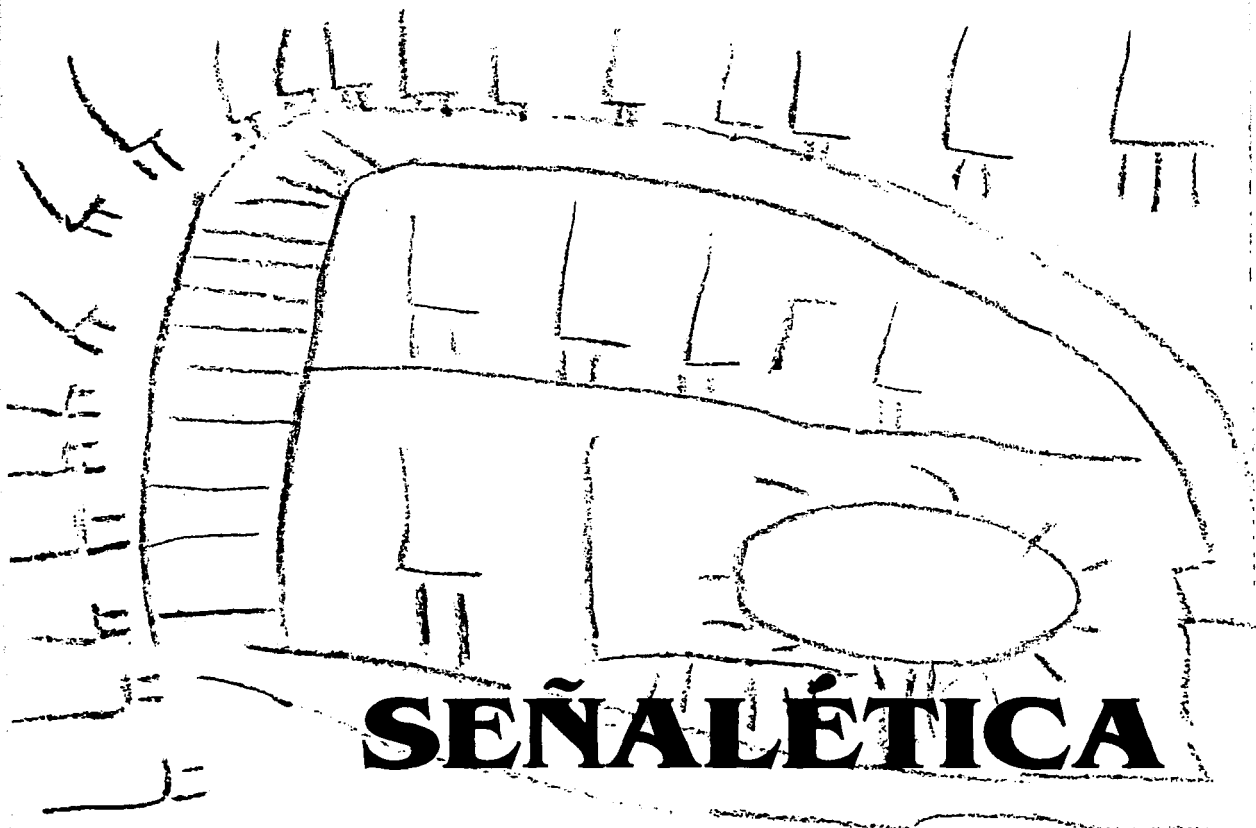
NO USE ELEVADORES NI ESCALERAS



SI USTED SE ENCUENTRA MANEJANDO SU AUTOMÓVIL, DETÉNASE EN EL VEHÍCULO, PERO PERMANÉZCAME DENTRO DEL MISMO. NO SE DETENGA ENDEBAJO DE UNO DE LOS PUESTOS O PASAJES DEL MISMO.

SI USTED SE ENCUENTRA EN UN ÁREA MONITOREADA, TENGA CUIDADO CON LAS ROCAS QUE SE MOVILIZAN U OTROS MATERIALES QUE PUEDAN ENTRAR EN MOVIMIENTO COMO RESULTADO DEL TERREMOTO.





SEÑALÉTICA

2.1 COMUNICACIÓN

La comunicación, es un intercambio que se da entre los individuos a través de signos y señales. La comunicación como fenómeno social existe desde los orígenes del hombre mismo, la cual surge a través de la cultura, la historia y las situaciones vivenciales. La finalidad de la comunicación es difundir la información, y en ella se dan áreas de estudios multidisciplinarios ya que:

a) Involucra signos y códigos.

b) está relacionada con el estudio de la cultura (la cual está integrada con la comunicación).

c) práctica las relaciones sociales (transmisión o recepción de signos y código).

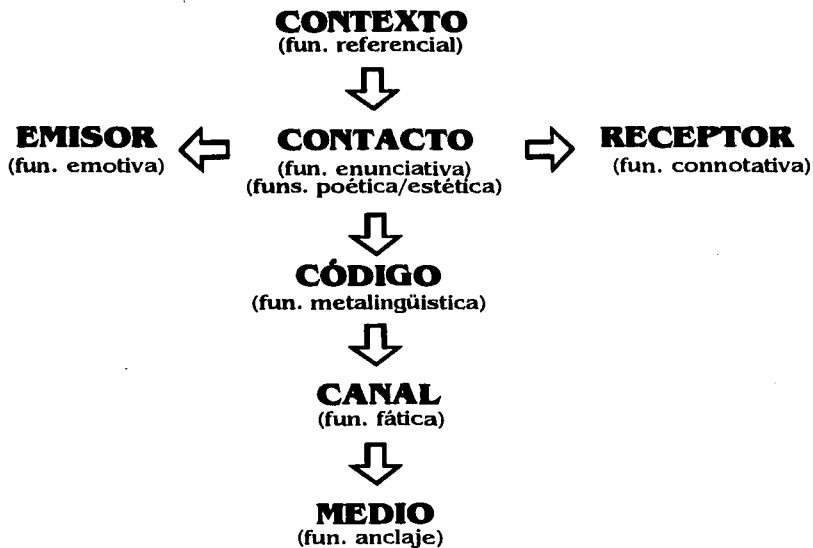
El estudio de la comunicación se basa en dos grandes escuelas, las cuales son:

1. La escuela centrada en el proceso. Se interesa por la codificación, la

decodificación y la transmisión hecha a través de canales y medios de comunicación. Esta escuela se basa en los actos de codificación, refiriéndose con ello a la relación de una persona con otras.

2. La escuela semiótica. Considera a la comunicación como una producción e intercambio de sentidos, analiza la forma del mensaje y textos, al igual que su interacción con las personas para producir sentido. Define al intercambio social como lo que convierte al individuo en miembro de su cultura y su sociedad.

Para entender mejor el proceso de comunicación, es necesario tomar como referencia el modelo de **ROMAN JAKOBSON**. El cual "es una esquematización de los factores que constituyen todo hecho discursivo y cualquier acto de comunicación verbal".² Se encuentra situado entre las escuelas centradas en el proceso y la semiótica. Se interesa por el significado y la estructura in-



terna del mensaje, los cuales deben estar presentes para que haya comunicación.

Este modelo hace una jerarquía de cada función, por lo tanto, cada factor determina su función:

a) **EMISOR:** Es quien manda el mensaje al receptor y cumple con la función **EMOTIVA**, la cual es una expresión de la actitud del emisor ante lo que está hablando.

b) **RECEPTOR:** Es quien decodifica el mensaje del emisor, y cumple

2 JACKOBSON, Roman. Ensayo de la lingüística general. pp 347.

con la función **CONNOTATIVA**, la cual trabaja con oraciones imperativas y declarativas.

c) **CONTEXTO**: Es la situación que envuelve un fenómeno particular (social, económico, cultural) y determina la intencionalidad del emisor y la capacidad del receptor. Cumple con la función **REFERENCIAL**, la cual da una orientación de la realidad del mensaje y se preocupa por precisar los datos.

d) **CÓDIGO**: Es una aplicación de un sistema de signos compartidos. Lo codificado en imagen tiene que ser entendido por el receptor. Trabaja con la función **METALINGÜÍSTICA**, la cual permite identificar el código utilizado.

e) **CANAL**: Es la vía física del mensaje. Cumple con la función **FÁTICA**, la cual se dirige a mantener los canales de comunicación abiertos, la relación entre remitente y desti-

nario y confirma que la comunicación se está dando.

f) **MEDIO**: Aquí se involucran los recursos para hacer una difusión del mensaje, nos llevan a los medios, y deben tener un formato, tipografía y color; pueden ser soportes gráficos como: carteles, periódicos, trípticos, volantes, etcétera. Cumple con la función de **ANCLAJE**, la que capitaliza los medios para mantener a la gente con tactada con ellos. A través del medio se puede tener al espectador anclado a una idea.

g) **CONTACTO**: El contacto fundamenta a los demás elementos. Es la materialización de la información que se quiere dar a entender. El mensaje no es lo que dice, sino lo que logra ser entendido.

Cumple con tres funciones:

1. Función **ENUNCIATIVA**: Describe la relación del mensaje con el remi-

tente, comunica las emociones y actividades al igual que todos los elementos que hacen que el mensaje sea suyo.

2. Función POÉTICA: Es una relación del mensaje consigo mismo.

3. Función ESTÉTICA: "Es una función inevitable, cotidiana, espontánea y orientada a las bellezas naturales o culturales, todas valorativas, por consiguiente, no existe hombre sin vida estética y ésta se centra en la sensibilidad o gusto, una facultad humana ocupada en nuestros ideales de belleza y sentimientos dramáticos, cómicos, de **sublimidad** o tipicidad".³

En este esquema, cuando algún elemento no cumple con su función llega a alterar el sistema de comunicación. Todos los elementos antes citados están determinados por el CONTEXTO (social, político, religio-

so), el cual determina el cómo se comunica.

Comparando este esquema con la labor de un diseñador gráfico, lo podemos describir de la siguiente manera:

El diseñador es el codificador, ejerciendo la interpretación con un propósito y un código. El mensaje es el resultado material del diseñador, esto es, el conjunto de signos extraídos de un código visual. El diseño trabaja con elementos simples, como lo son los signos, los cuales corresponden a un código (texto, letras, signos, etcétera), mientras las imágenes y figuras pertenecen a un código icónico. El medio difusor es el canal por el cual circulan los mensajes como lo son: prensa escrita, cartel, libro, revista, etcétera. A través de los medios la empresa se integra al medio social.

3 ACHA, Juan. *Introducción a las teorías de los diseños*. pp22.

La relación entre usuario (empresa), el profesional (diseñador) y el destinatario (público), constituyen un proceso de comunicación. Esta cadena reúne los siguientes características:

- a) Posición determinada en los demás componentes.
- b) desarrolla un trabajo preciso.
- c) ejerce una función interactiva.

Todos los elementos de este conjunto operan con la posición emisor-empresa la cual inicia con los mensajes que se dan al público y éste los recibe de manera pasiva. El diseñador es un intermediario entre la empresa y el mercado, su trabajo es convertir en datos simbólicos un proyecto funcional y este a su vez en un producto o mensaje.

2.2 DISEÑO

Se puede definir al diseño como el proceso de creación y de producción mediante el cual la materia se transforma con la finalidad de solucionar necesidades materiales del hombre y la sociedad. Además, es una disciplina en función de una necesidad comunicacional, la cual recrea informaciones técnicas de un mensaje a nivel visual. "Es un proceso que inicia con la concepción del trabajo hasta la formulación final, marca pasos y desarrollos, sobrepasando al dibujo, la imagen o la figura".⁴

El Diseño Gráfico se divide en aplicaciones, cuyas funciones sirven para interpretar el campo de estudio, como lo son:

- **EDICIÓN:** diseño de tipos, libros, revistas, catálogos y periódicos.

4 COSTA, Joan. *Imagen global*.

- **PUBLICIDAD:** diseño comercial, el cual está constituido por carteles, folletos y anuncios.

- **IDENTIDAD VISUAL:** diseño de la imagen corporativa, señalización e información por medios.

El diseño gráfico, es una práctica técnica que surge por exigencias del desarrollo de la sociedad industrial, por lo que surge como una disciplina a cargo de dotar de valores simbólicos al producto industrial.

El diseño asume a la imagen como objeto, se abstrae así del objeto material sobre el que trabaja, el diseño de imagen es abstracto porque no opera sobre objetos, sino sobre discursos, esto es, que opera sobre la dimensión imaginaria del discurso de cualquier objeto.

“EL DISEÑO GRÁFICO ES UN LENGUAJE DE FIGURAS O SIGNOS CONVENCIONALES AL SERVICIO DE UNA NECESIDAD INFORMATIVA DE CUALQUIER ÍNDOLE”.⁵

2.3 FUNDAMENTOS SEMIÓTICOS

La **semiótica** es una ciencia que estudia los sistemas de los signos y códigos existentes en la sociedad. A diferencia de la primitiva semiología, rechaza su participación del lenguaje y pretende sólo ser un una teoría general de los signos. Tiene tres áreas de aplicación: el signo, los códigos y la cultura, en la cual se encuentran los códigos y signos.

SIGNO: El signo representa y significa algo (sonidos, cultura, sociedad), parte de lo convencional y va dirigido a la comunidad. Cumple el papel de representar una idea.

5 SATUÉ, Enric. El diseño: desde sus orígenes hasta nuestros días

Para el filósofo y lógico PEIRCE: "los signos son divisibles según su tricotomías: una mera cualidad, un existente real o una ley general; segundo, según que relación del signo con su objeto consista en que el signo tenga algún carácter en sí mismo o en alguna relación existencial con ese objeto o en su relación con un interpretante; tercero, según que su interpretante lo represente como signo de posibilidad, como un signo de hecho o como un signo de razón"⁶.

a) **OBJETOS:** En cuanto a su práctica. En cuanto al objeto que se persigue. Son signos que están en el entorno, y se dividen a su vez en:

CUALISIGNOS: Son aquellas cualidades elementales, que operan de manera aislada e independiente, no tiene más significado que su propia

cualidad (punto, línea, color, círculo, cuadrado, etcétera). Así, en un objeto se pueden mencionar cualidades, las que a su vez se relacionan y actúan independientemente.

SINSIGNO: Es una asociación de signos; aquí se hace una depuración de los elementos que pueden funcionar en determinado objetivo.

LEGISIGNO: Es un signo que ya está establecido, es una ley.

b) **REPRESENTABLES:** En cuanto al signo en sí mismo, su estructura, relación y funcionamiento. Es el punto de partida de la representación gráfica. El signo presenta tres cualidades que al materializarse se convierten en:

ÍCONO: Es un signo de similaridad efectiva, de carácter individual que guarda una relación física estrecha

6 SANDERS, Peirce, Charles. *Ciencia de la semiótica*. pp 29

con el objeto que representa, esto es, lo que más se parece a su objeto.

ÍNDICE: Signo de continuidad efectiva, tienen un carácter social y guarda una relación parcial con su objeto, es un indicio.

SÍMBOLO: Signo de similaridad asignada de carácter social que en muchos casos tiene significado universal. Aquí recae el máximo nivel de convencionalidad. Puede ser un ícono, o no tener relación con su objeto o representarlo contundentemente.

c) **INTERPRETANTE:** En cuanto a sus posibilidades de interpretación y significación. En este nivel se encuentran tres signos que son.

REMA: Es un signo que contiene la esencia del propio diseño, la cual se materializa. La esencia del diseño es el ajuste de bocetos, los cuales se hacen varias veces para dar como

resultado un boceto final. En este signo es donde el contenido toma forma.

DICENT: Este signo le da la esencia al signo, esto es, el acabado final, la cual puede ser una prueba de color, un dummy, cromaline u original mecánico.

ARGUMENTO: Es el signo que totaliza todo el mensaje al igual que sus elementos. En este signo entra el proceso final (rapidez, economía, resultados), el cual es el elemento de contacto entre el diseñador y el cliente.

CÓDIGO: Es el sistema de organización de los signos y están gobernados por reglas, aceptadas por miembros de la comunidad. Casi cualquier aspecto gobernado por reglas puede ser calificado de codificado.

En la cultura siempre están implícitos los códigos y los signos. En la

dimensión social de los signos, es el acuerdo entre los usuarios sobre los usos y respuestas de un signo. Un signo arbitrario no tiene motivación y no comunica. Los códigos son la guía de la experiencia de cualquier cultura, ya que a través de ellos se puede comprender la existencia social. El individuo al hacer uso de los códigos forma parte de la cultura.

2. 4 SEÑALÉTICA

“SEÑALÉTICA es la parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y los comportamientos de los individuos, al mismo tiempo es la técnica que organiza y regula éstas relaciones”.⁷

De esta manera, la señalética responde a la necesidad de informar y orientar, que está regulada por la multiplicidad de los fenómenos con-

temporáneos de la sociedad; abasteciendo las necesidades de servicios públicos y privados. También está enfocada a las necesidades de los individuos, a su orientación en el espacio o lugares determinados para dar un rápido acceso y seguridad en su desplazamiento.

El lenguaje señalético es un modo de indicar por medio de íconos, enunciados verbales que varían idiomáticamente. Este vocablo representa a un sistema de signos pictográficos en el cual cada enunciado es representado por una señal..

SEÑALIZACIÓN: Señalizar es un impulso intuitivo del hombre, el cual más tarde lo convierte en una práctica empírica que se va perfeccionando medida de la necesidad del hombre por desplazarse. De aquí surge un

⁷ COSTA, Joan. *Señalética*, pp 19.

lenguaje simbólico, el cual tenía que ser entendible para los individuos.

“Señalizar es el acto de incorporar señales a las cosas del entorno -referencial-, ya sea de objetos naturales o artificiales, el propio cuerpo, el espacio vital que el individuo ocupa, un camino o una ruta intrincada”.⁸

“La señalética es una de las formas más específicas y evidentes de la comunicación funcional. Su campo de acción es un **didactismo** inmediato en el flujo de los actos de la vida del corriente; cruzar una calle, localizar algún servicio, etc., incluso se puede pensar más que un didactismo, en una **autodidaxia**, que es la forma más creativa de la didáctica por lo que comparte la participación más activa del individuo”.⁹

8 COSTA, Joan. Señalética.

9 COSTA, Joan. Imagen global.

Las funciones esenciales de la señalética son la información inmediata y universalidad. Los rasgos que caracterizan a la señalética como sistema y medio de comunicación social son:

a) **SISTEMA**: Es un conjunto de partes coordinadas entre sí, con el programa.

b) **SEÑALES**: Son estímulos breves de la sensación inmediata.

c) **VISUALES**: Esta comunicación debe ser discreta y silenciosa.

d) **MENSAJES Y CONTENIDO INFORMATIVO**: Es la percepción de las señales, por una necesidad del receptor.

e) **ESPACIALES**: Los sistemas de señales se incorporan al entorno

f) COMPORTAMENTALES: Es el comportamiento de los individuos en las acciones y los actos.

El sistema de mensajes señaléticos no se impone, ni persuade, sino orienta dependiendo de la motivación de los individuos. No pretende dejar una huella en la memoria, ya que sus mensajes se presentan optativamente al interés de cada hombre. Después de orientar, el mensaje es borrado de la conciencia.

El potencial autodidáctico de la señalética, consiste en representar una forma específica de la comunicación funcional. "Las características de la comunicación señalética son:

- Finalidad: funcional, organizativa
- Orientación: informativa, didáctica
- Procedimiento: visual

- Código: signos simbólicos
- Lenguaje icónico: universal
- Estrategia de contacto: mensajes fijos
- Presencia: discreta, puntual
- Percepción: selectiva
- Funcionamiento: automático, instantáneo
- Percepción memorial: extinción instantánea".¹⁰

La señalética es un modo técnico de comunicación, es un lenguaje predominantemente visual. Es un modo que funciona selectivamente por el receptor. Como mensaje de comunicación e información, supone un funcionamiento diferente a los demás lenguajes y medios; pero a la vez es incapaz de resolver otros problemas de comunicación para los cuales no fue creada, de igual manera los

¹⁰ COSTA, Joan. Señalética.

otros medios no pueden desarrollar las funciones señaléticas. La orientación es la intención del emisor en relación con los efectos esperados, es un vector de carácter general y sus siete orientaciones principales son: comunicación intuitiva, persuasiva, pedagógica, informática, identificativa, autodidacta y distractiva.

Las disciplinas y técnicas implícitas en la señalética son: el diseño gráfico de programas, planificación, arquitectura, **ergonomía**, entorno del medio ambiente y la producción industrial.

Al contrario de la señalización, la señalética se ocupa de programas específicos para problemas particulares; ya que debe de identificar determinados lugares y servicios. Todo programa señalético debe sujetarse a: obedecer una función precisa, la estructura arquitectónica y al estilo ambiental.

“La diferencia entre la señalética y la señalización es la siguiente:

a) **SEÑALIZACIÓN:**

- La señalización tiene por objeto la regularización de los flujos humanos y motorizados en el espacio exterior.

- Es un sistema determinante de conductas.

- El sistema es universal y esta creado como tal íntegramente.

- Las señales preexisten a los problemas.

- El código de la lectura es conocido a priori.

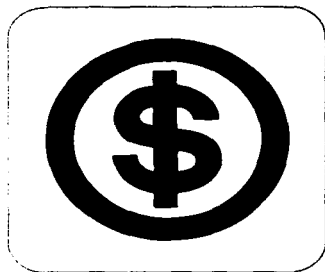
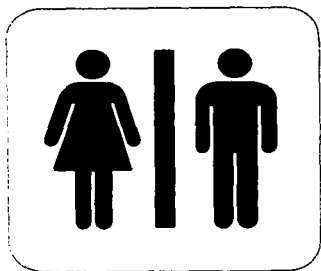
- Las señales son materialmente normalizadas, y se encuentran disponibles de la industria.

- Es indiferente a las características del entorno.

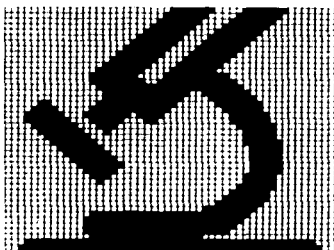
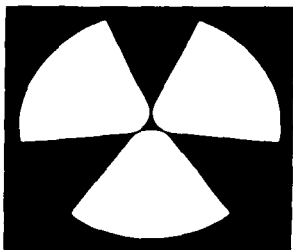
- Aporta al entorno factores de uniformidad.

- No influye en la imagen del entorno.

SEÑALIZACIÓN



SEÑALÉTICA



- La señalización concluye en sí misma.

b) SEÑALÉTICA:

- La señalética tiene por objeto identificar, regular y facilitar el acceso a los servicios requeridos en el espacio dado.

- Sistema optativo de acciones.

- El sistema debe de ser creado o adoptado en cada caso particular.

- Las señales, y la información escrita son consecuencia de los problemas precisos.

- El código de lectura es parcialmente conocido.

- Las señales deben ser normalizadas y producidas especialmente.

- Se supedita a las características del entorno.

- Aporta factores de identidad y diferenciación.

- Refuerza la imagen o la imagen de marca de las organizaciones.

- Se prolonga en los programas de identidad corporativa.¹¹

RESUMEN

La comunicación existe desde los orígenes del hombre mismo, la cual se dio a través de sonidos, gestos y representaciones gráficas; generando así, un sistema de signos y códigos. El proceso de la comunicación visual se basa en el significado y estructura del mensaje, éste se determina por el contexto que lo rodea.

¹¹ COSTA, Joan. Señalética. pp.121.

A partir de éstas necesidades de comunicación surge el Diseño Gráfico, el cual se da a través de mensajes visuales que conllevan a un lenguaje de signos y figuras. Con la aparición del signo, surge la Semiótica la cual estudia a los signos y códigos. Con el surgimiento de estos elementos en la comunicación y el diseño se cubren diversas necesidades del hombre. El signo es la representación de algo y esta enfocado a las necesidades sociales, el código se encarga de organizar a los signos a través de reglas establecidas por los mismos individuos.

La señalización es un impulso del hombre, la cual cubre sus necesidades para desplazarse, surgiendo así un lenguaje simbólico el cual tiene que cumplir con delimitar y determinar las conductas de los individuos. La señalética surge así como una necesidad para orientar e informar al hombre en un espacio determinado, este sistema no persuade o impone ya que se borra en la conciencia del individuo.

Así, se corrobora que el signo y el código son los elementos más importantes de la comunicación, la cual se vale de medios visuales, como la señalética, para cumplir con funciones específicas que determinan la vida del individuo.

BIBLIOGRAFÍA

American Institute of Graphic Arts (AIGA). Símbolos de Señalización

ACHA, Juan. Introducción a las Teorías de los Diseños

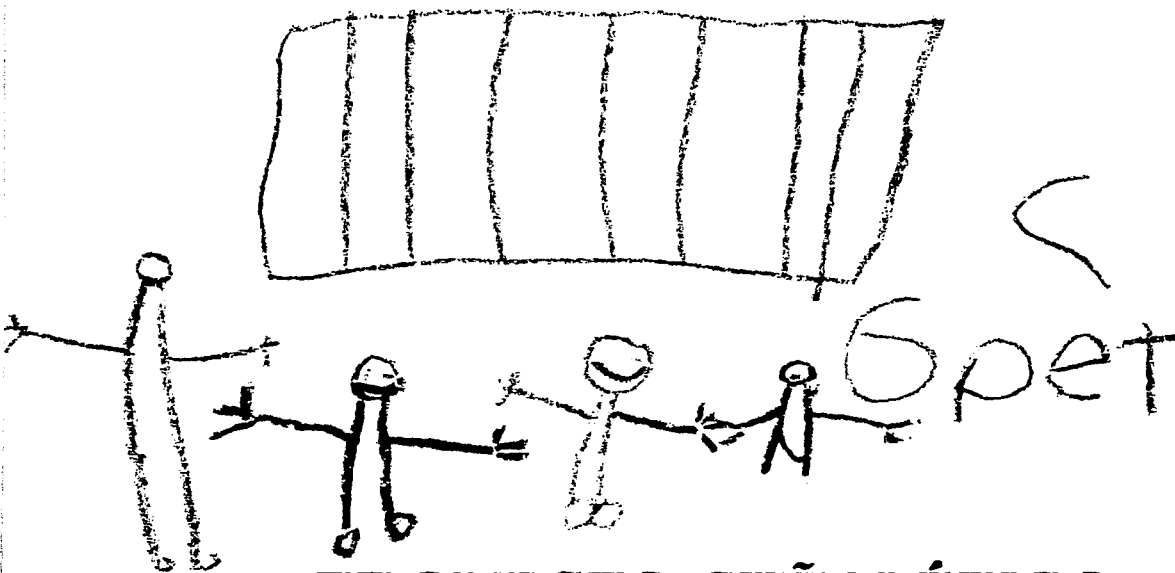
COSTA, Joan. Imagen Global

COSTA, Joan. Señalética

JAKOBSON, Ramon. Ensayo de la Lingüística General

SANDERS Peirce, Charles. Ciencia de la Semiótica

Satué, Enric. El diseño desde sus orígenes hasta nuestros días



**PROYECTO SEÑALÉTICO
PARA CENTRO DE
DESAROLLO INFANTIL**

3.1 PRIMERAS IMÁGENES

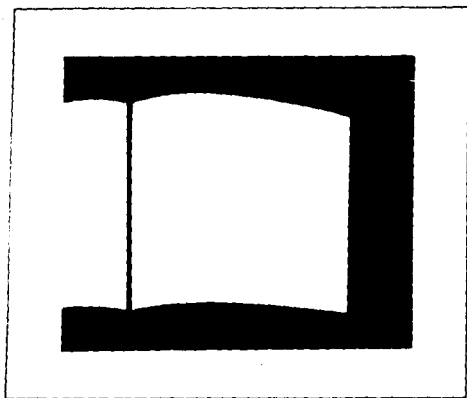
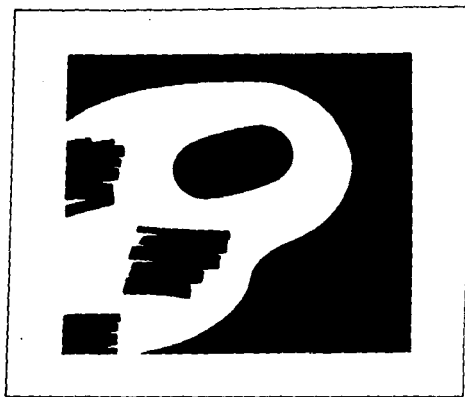
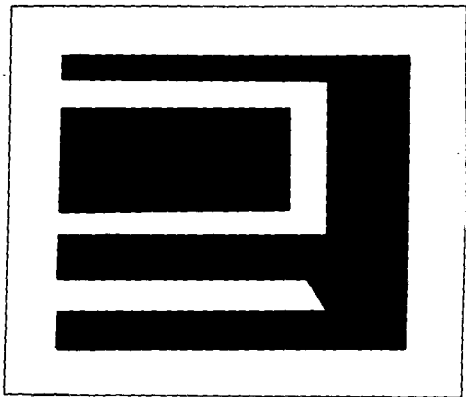
El presente proyecto, tratará de resolver el problema señalético que muestra el Centro de Desarrollo infantil. Las áreas a representar son la siguientes:

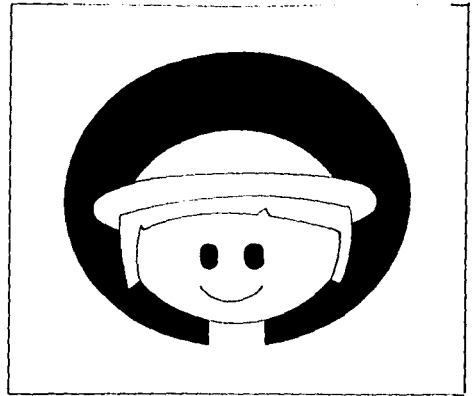
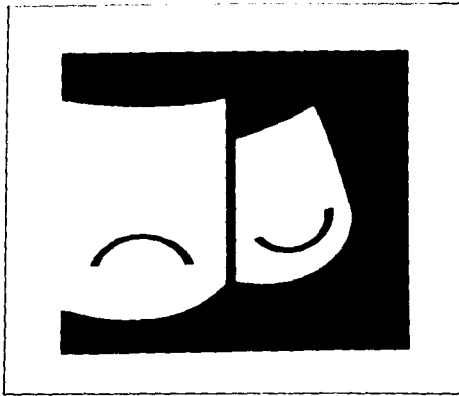
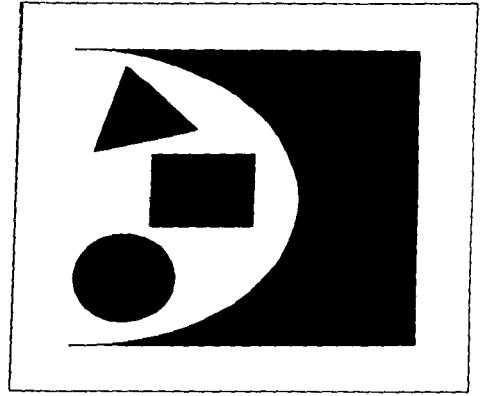
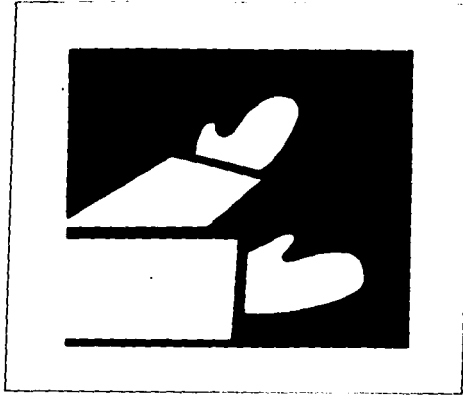
- Música y movimiento
- Computación
- Pintura y artes plásticas
- Lectura
- Ballet
- Karate
- Juegos didácticos
- Teatro

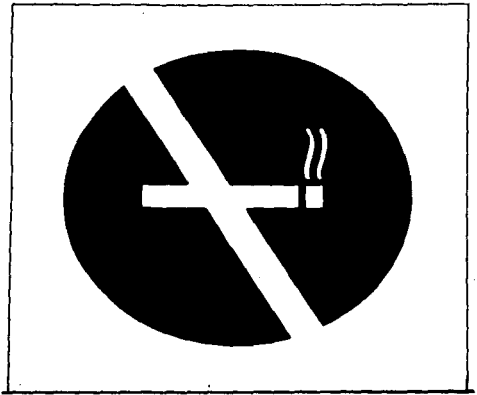
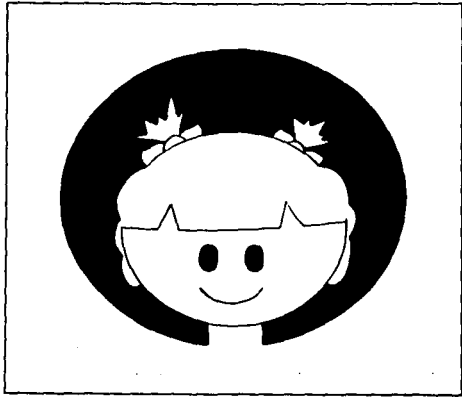
De igual manera, se incluyen los Servicios Sanitarios y No fumar. El proyecto señalético partirá de estas últimas imágenes, ya que han sido establecidas por la escuela y aprendidas por los niños.

Para las primeras imágenes se hicieron con la realización de bocetos con figuras en **masa**, esto con la finalidad de dar fuerza a la imagen; a su vez se aplicó un punto de fuga, cuya intención es que los niños complementen dichas figuras en su mente y una **envolvente** cuadrada, la cual presenta estabilidad y fuerza.









3.2 Variantes

En esta etapa de bocetaje se definen las figuras. Aquí se pretende que el signo mantenga un peso proporcional en relación con la dimensión de la superficie, y con la envolvente dar a la señal un carácter fuerte y resistente. El punto de fuga queda establecido del lado izquierdo, con ello, se pretende que los niños continúen las figuras a manera de juego.

Se determina el tamaño de la envolvente, al igual que la **proporción** que deben guardar todas las formas dentro del cuadrado. De la misma forma se determina el grosor de las plecas que dividen a las figuras.

1.- Música y movimiento: Variante uno: La figura no guarda una proporción con la envolvente, el círculo izquierdo tímidamente muestra el punto de fuga. Variante dos: Las notas disminuyen de tamaño y se

acercan más a la izquierda el punto de fuga.

2.- Computación: Variante uno: La proporción de la pantalla es cuadrada, y el tablero queda proporcional a la misma. Variante dos: La pantalla guarda una mejor proporción dentro de la envolvente, de igual manera que el teclado.

3.- Pintura y artes plásticas: Variante uno: Se inclina hacia arriba la paleta, la simulación de las manchas queda totalmente circular. Variante dos: La paleta queda recta y proporcional con la envolvente; las manchas toman una forma más orgánica y quedan totalmente dentro de la paleta.

4.- Lectura: Sufre algunos cambios, como el grosor de la **pleca** que divide las páginas y la curvatura de la parte inferior.

5.- Ballet: Variante uno: El pie queda inclinado y se reducen las cintas de la zapatilla. Variante dos: El pie queda completamente asentado en la base y la forma de las cintas en curva.

6.- Karate: Variante uno: La mano queda de perfil, con el dedo pulgar de frente (mano izquierda), la manga queda recta. Variante dos: La mano queda recta (derecha), y se cuida el colgado de la manga.

7.- Juegos Didácticos: El cambio no es muy notorio, ya que ambas variantes son similares, sólo cambia el grosor de la pleca que divide los cuadrados.

8.- Teatro: Variante uno: A las máscaras se les designa un sexo, lado izquierdo niño con punto de fuga y lado derecho es niña con coletas; a las máscaras se les da forma semicuada. Variante dos: Las formas de las máscaras se unen con la forma de la cara de los niños.

En el caso de la niña se sigue conservando las coletas.

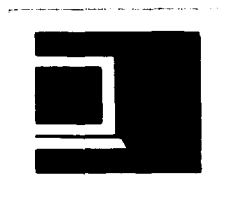
Sanitarios:

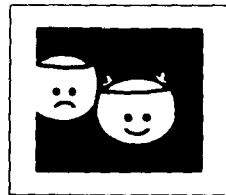
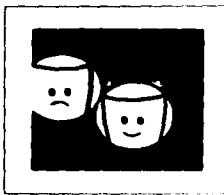
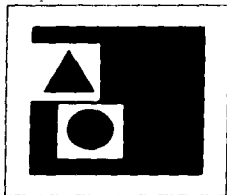
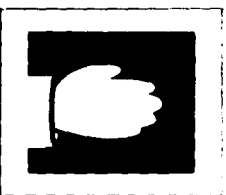
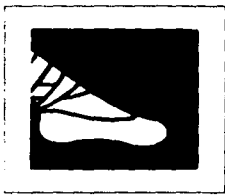
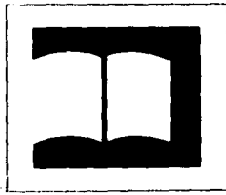
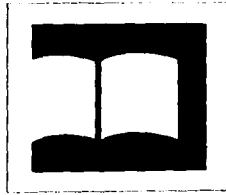
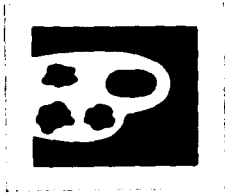
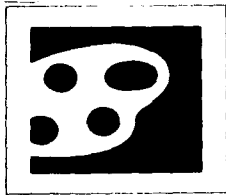
- Niños (variante uno): Se elimina el círculo que contenía la cara y se conserva la envolvente cuadrada; se eliminan el sombrero y del cabello sólo queda el fleco, el cual se divide en tres partes. Aquí el punto de fuga queda en la base del cuello. Variante dos: Cambia la división del fleco, quedando del lado izquierdo y los ojos son más ovalados.

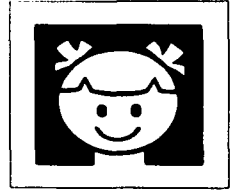
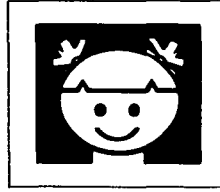
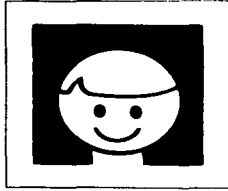
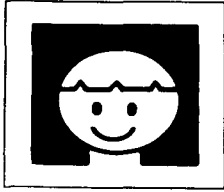
- Niñas (variante uno): Se elimina el cabello que rodea la parte baja del rostro y el fleco queda dividido en dos. Se conservan los moños, el punto de fuga queda en la base del cuello. Variante dos: Las divisiones del fleco se hacen más curvas; se eliminan los moños y se controla la inclinación y la cantidad de las puntas del cabello de las coletas.

de fuga queda en la base del cuello.
Variante dos: Las divisiones del fleco se hacen más curvas; se eliminan los moños y se controla la inclinación y la cantidad de las puntas del cabello de las coletas.

No fumar: Variante uno: El círculo toca los cuatro lados de la envolvente y se reduce el humo a una línea. Variante dos: El círculo se reduce y se proporciona dentro de la envolvente; se acerca al lado izquierdo para igualar el punto de fuga con las demás figuras. La pleca de prohibición también reduce su grosor.







3.3 RED Y GEOMETRIZACIÓN

El proyecto se realizó sobre una envolvente cuadrada, dejando 2cm. entre el gráfico y la envolvente. Se utilizó una red cuadriculada de 1 x 1 cm. Se manejaron formas regulares e irregulares para obtener un mayor contraste de la forma con respecto a la masa.

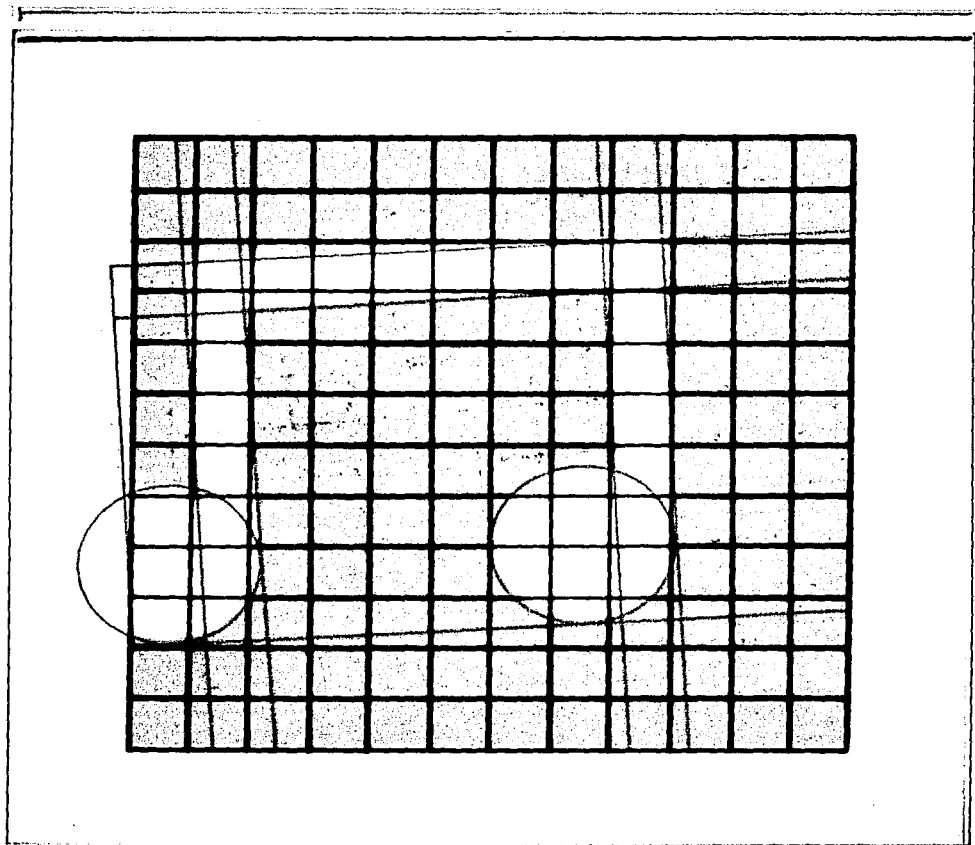
3.4 ALTERNATIVA FINAL

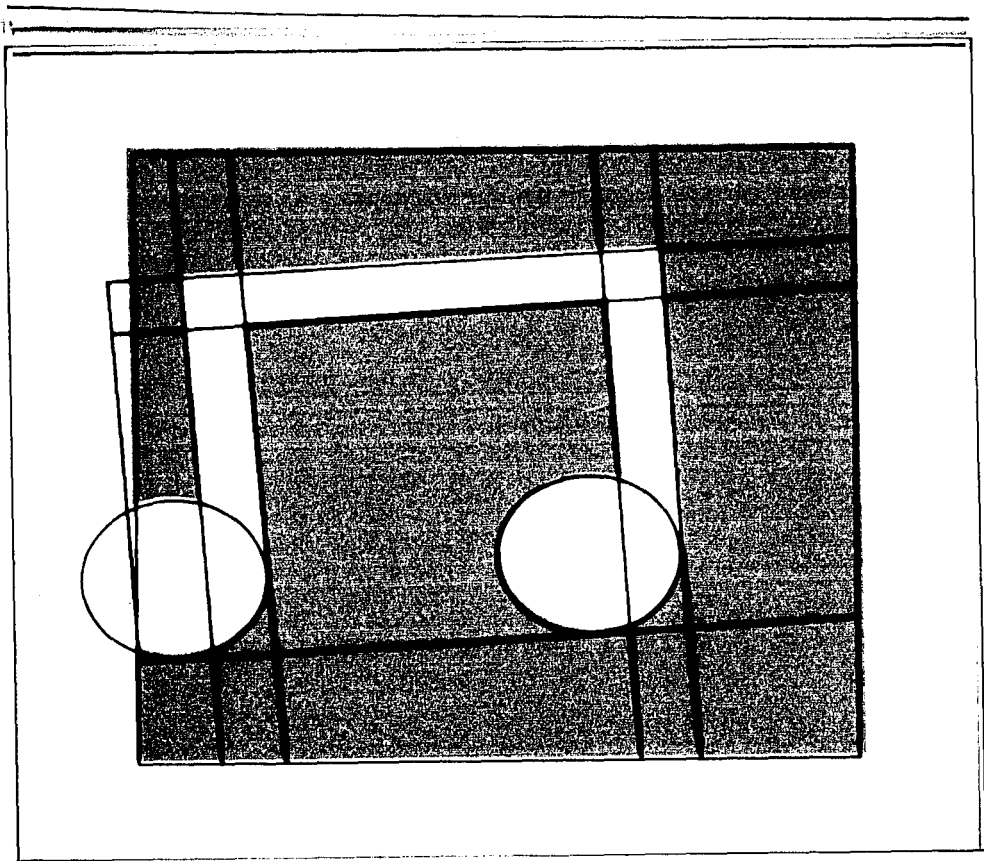
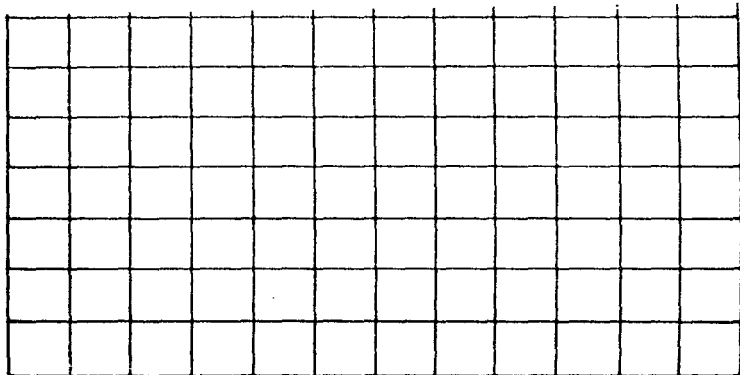
Se hicieron algunos ajustes en los gráficos que así lo requerían previos a esta última etapa.

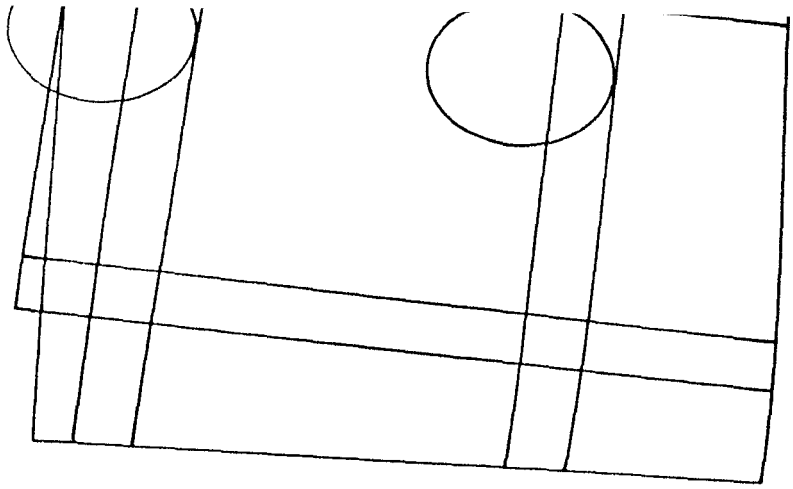
Ballet: Se justifico el pie a la red y las cintas de la zapatilla se redujeron. Se cuidó la inclinación justificando el punto de fuga.

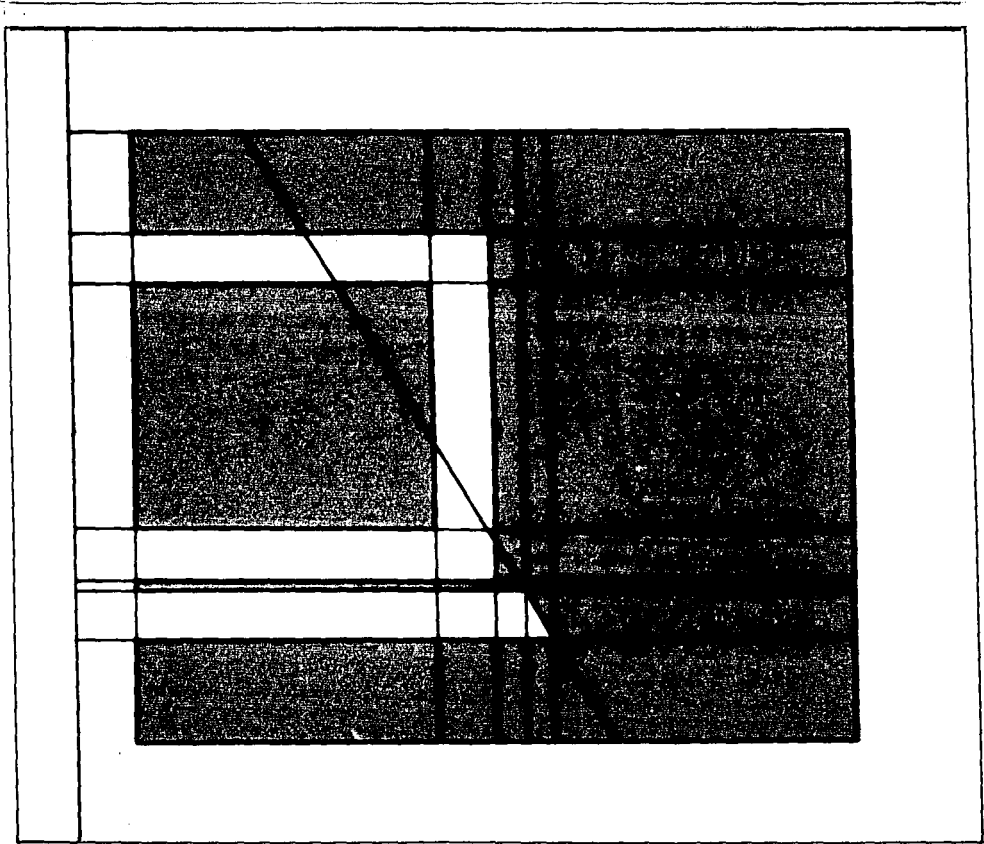
Karate: La inclinación de la mano se colocó de manera similar a la zapatilla, ya que debían guardar relación. También se cuida la inclinación del dedo pulgar y se coloca la mano en posición de golpe.

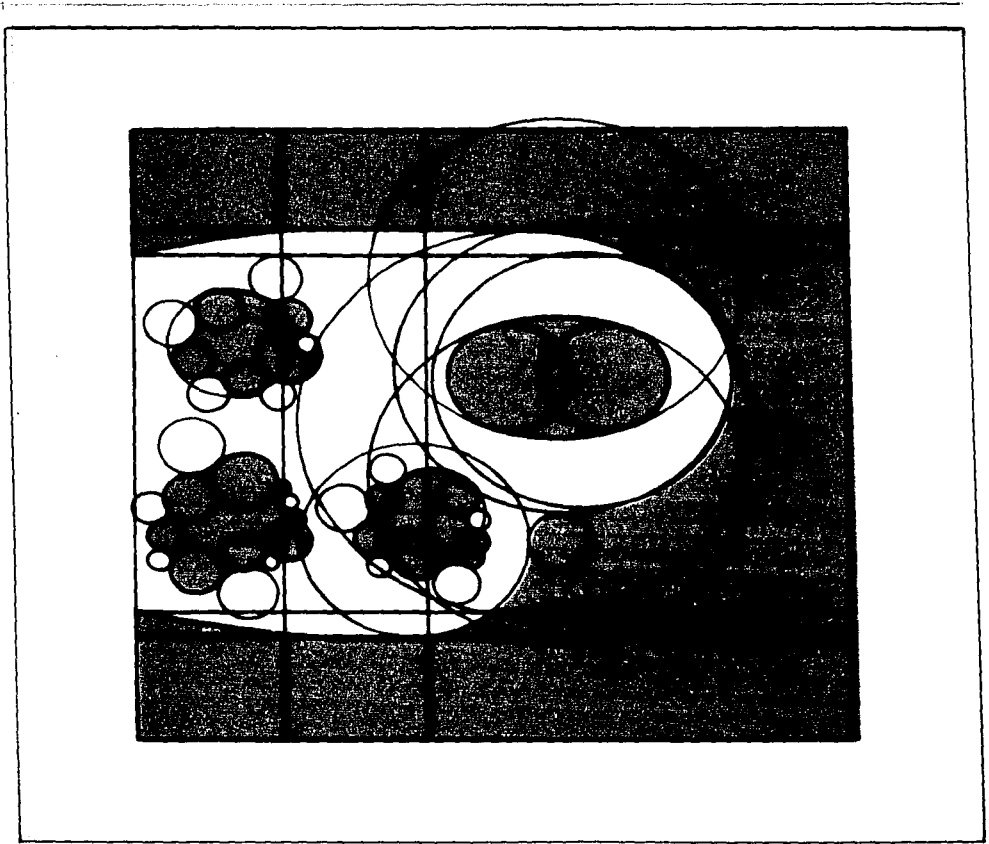
Teatro: De la máscara derecha se eliminan las coletas y de la izquierda se cambia la posición, de la parte superior a un medio círculo convexo.

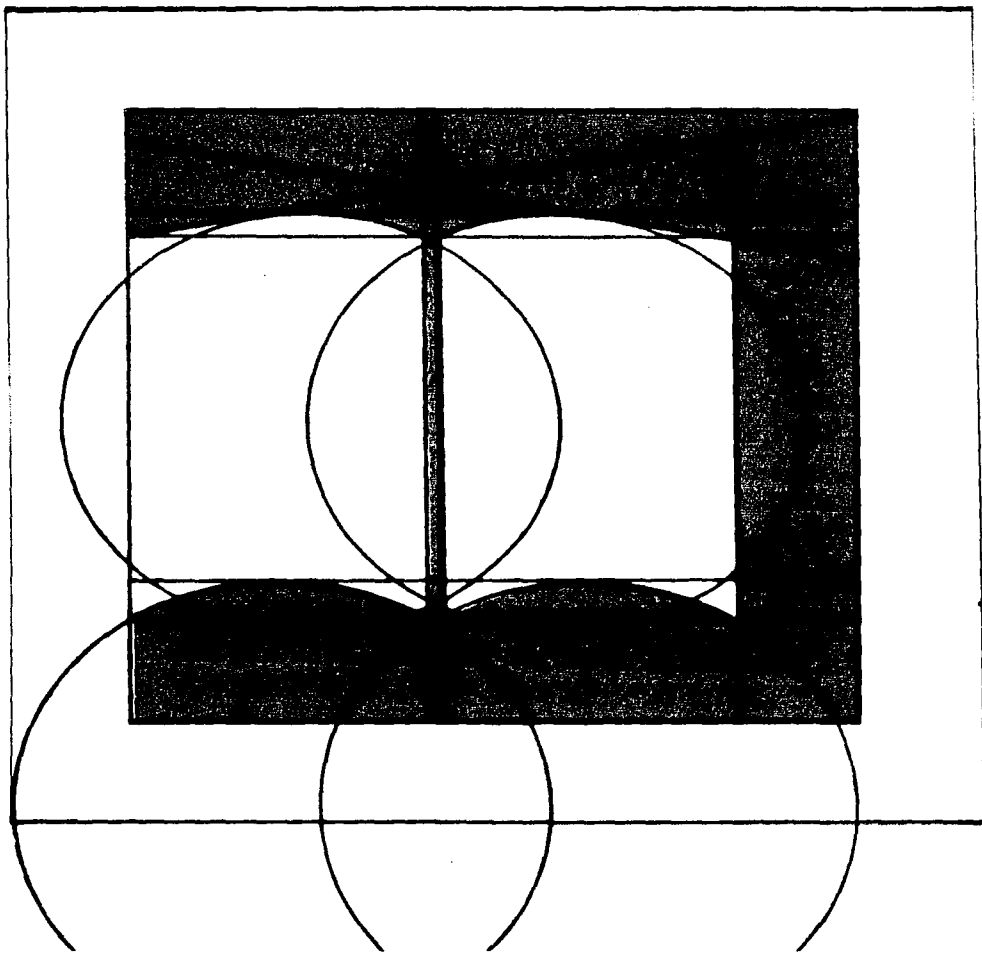


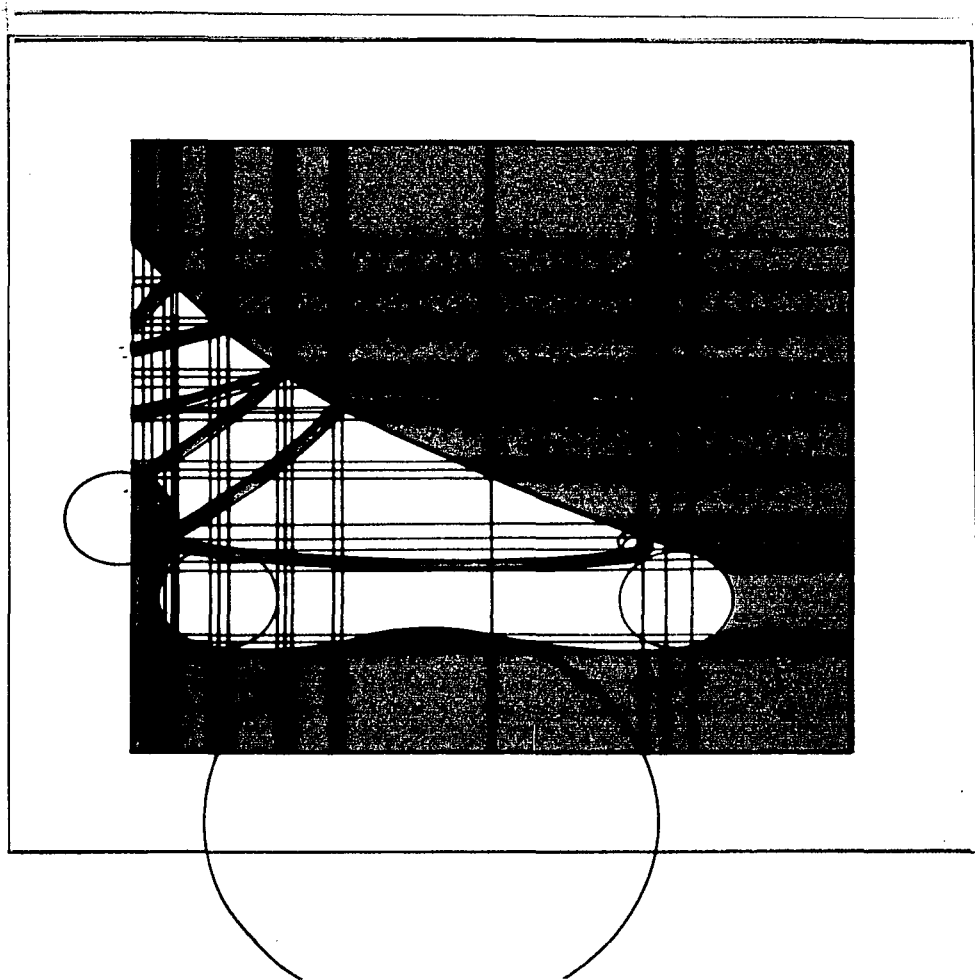


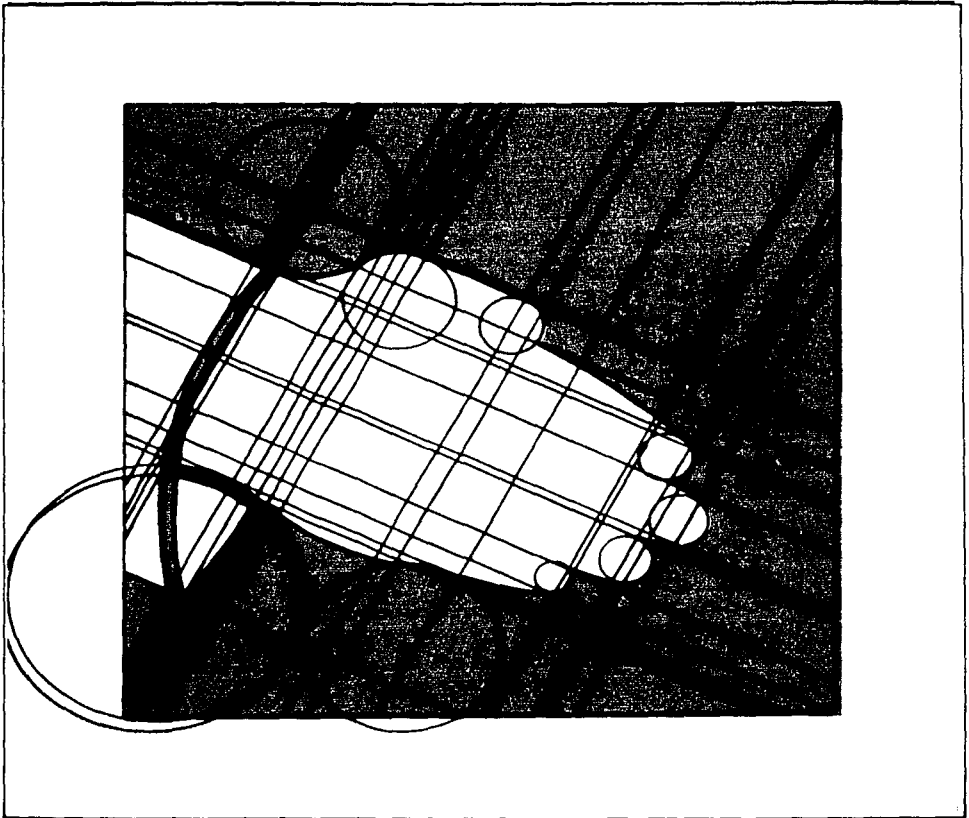


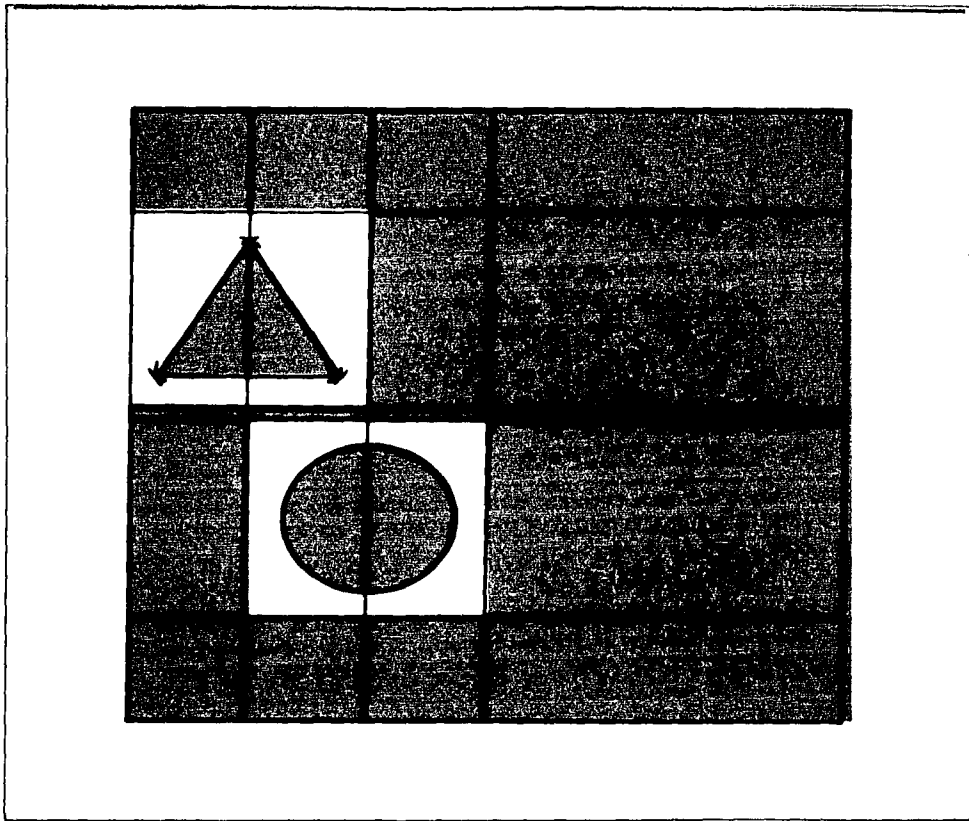


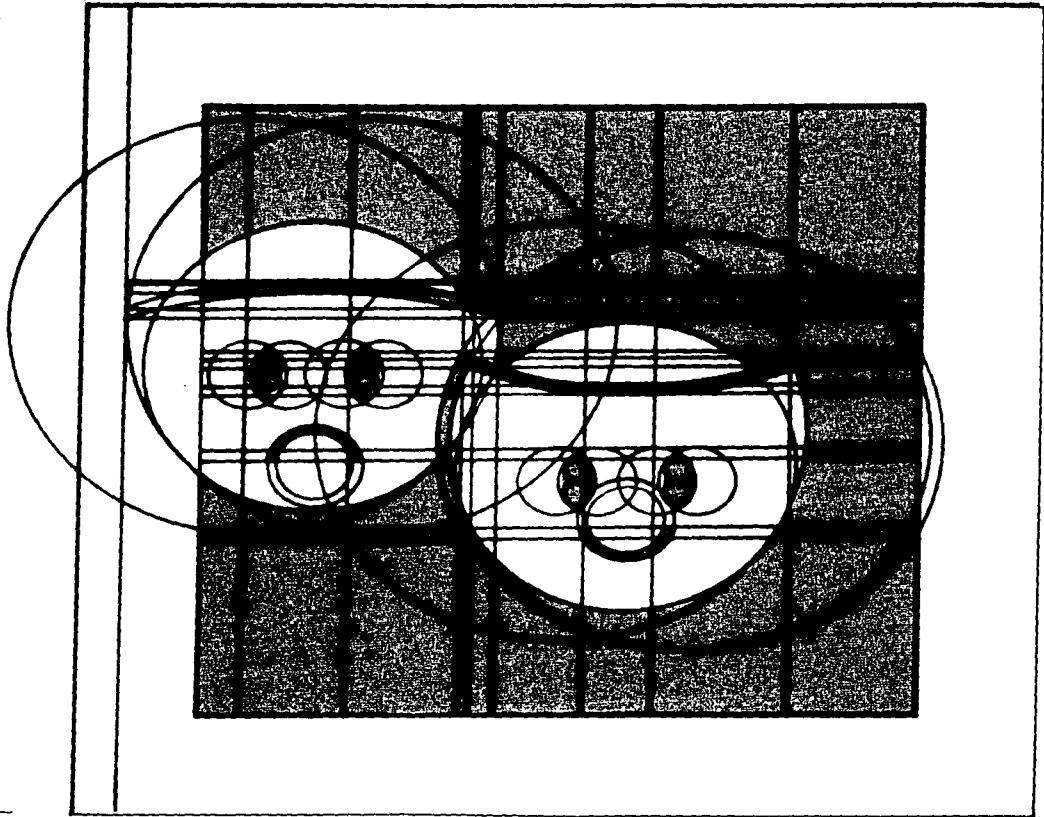


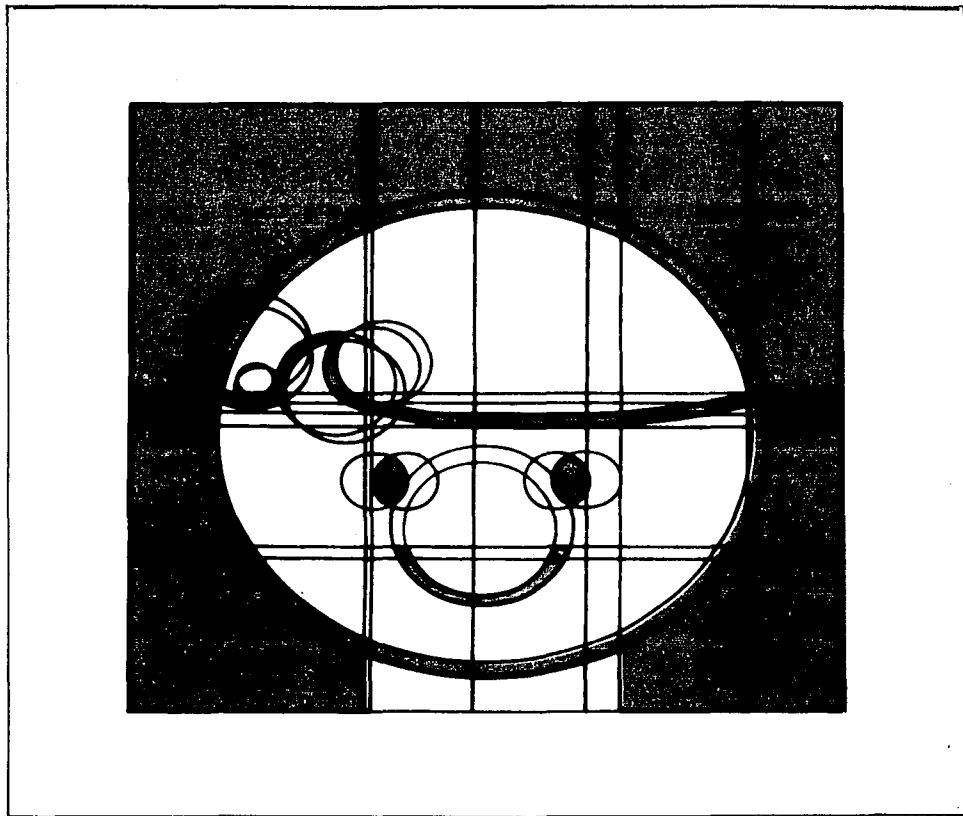


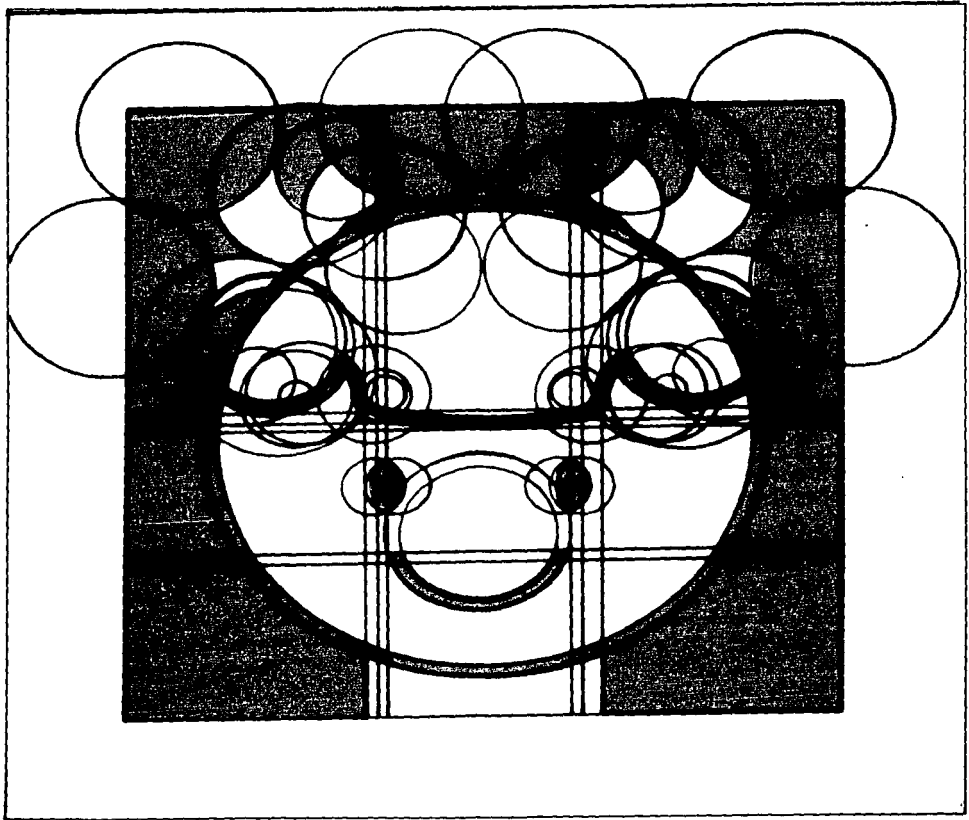


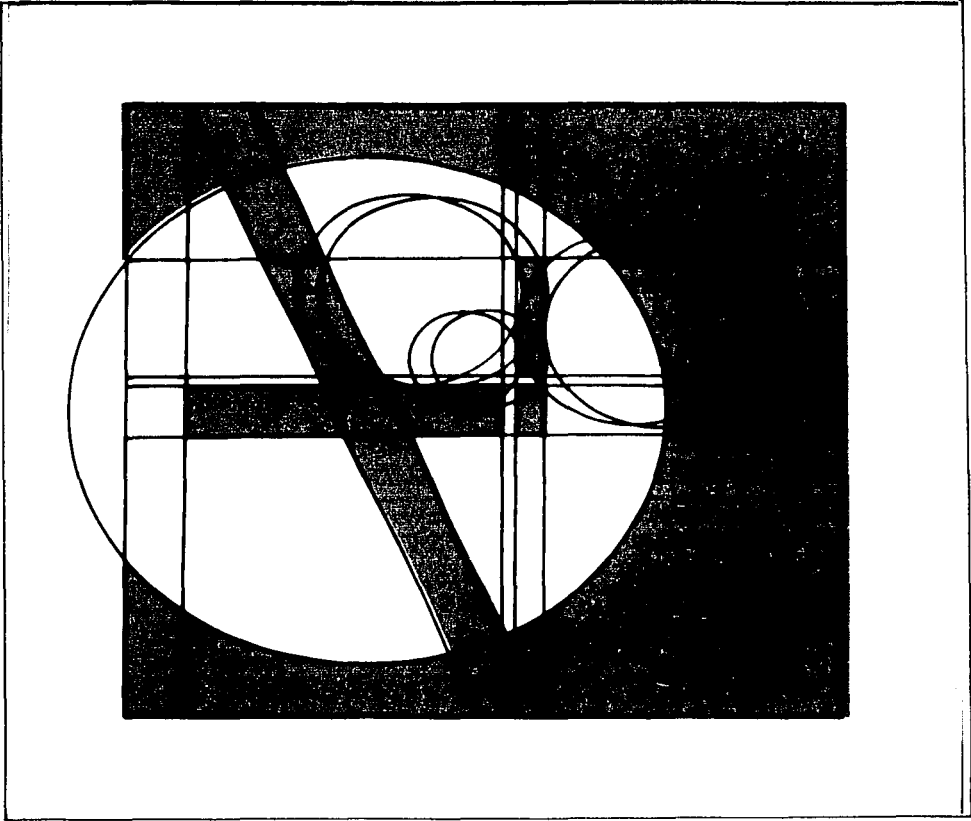












3.5 COLOR

En esta etapa preescolar, los niños son más perceptivos a los colores brillantes como el amarillo, azul, rojo y morado. Los colores tienen ciertas propiedades como:

Volumen: Determina a los colores tranquilos como el azul claro, rosa claro y gris suave; y a los colores pesados, como los rojos y verdes vivos. Los colores dominantes o pesados, son agresivos; mientras que los colores **recesivos** o pálidos son pasivos.

Valor emotivo: con ello se puede hacer referencia a un peligro, riesgo, advertencia o temor. Los colores que suelen utilizarse son el rojo y el naranja.

Temperatura: Los colores cálidos son, el amarillo, naranja, rojo, y rosa. son positivos, agresivos, inquietantes y

estimulantes. Los colores fríos son: azul, verde y morado. Son negativos, apacibles, tranquilos y serenos.

Propiedades simbólicas: Están son las que se reconocen con mayor facilidad ya que los colores remiten sensaciones como:

Verde claro - tranquilidad y calma

Azul - agua e higiene

Naranja y amarillo - evocan al sol

Morado - pompa y ceremonia

Marrones - evocan a la cosecha¹²

Para este proyecto se propusieron las siguientes combinaciones:

Azul claro - azul marino

¹² BEAUMONT, Michael. Tipo y color.

Azul marino - blanco.

Amarillo canario - verde oscuro.

Amarillo canario - azul marino.

Verde claro - verde oscuro.

Morado - blanco

Para la señal prohibitiva:

Rojo - amarillo Rojo - blanco

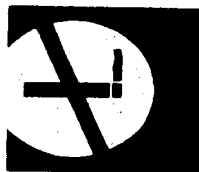
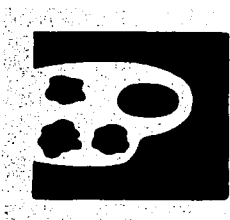
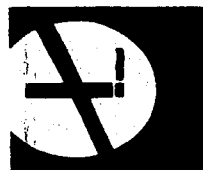
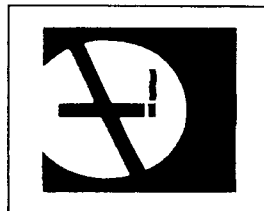
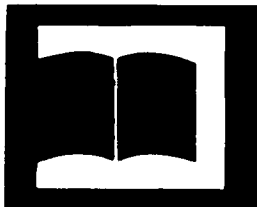
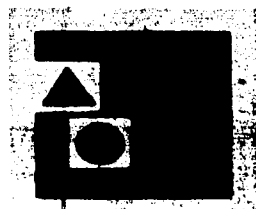
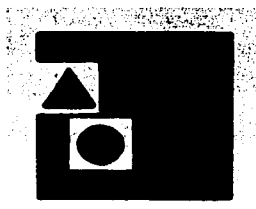
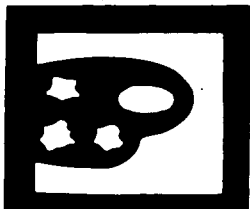
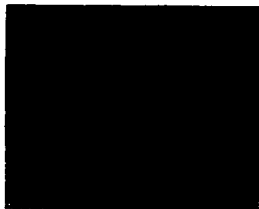
3.6 COLOR FINAL PARA LA APLICACIÓN

Para el proyecto final se eligieron los colores Amarillo: Color luminoso, escandaloso, brillante y alegre. Es agradable a la vista y confiere un sentimiento de alegría y satisfacción.

Azul : Simboliza espiritualidad de un sentimiento y frescura, limpieza e higiene.

Rojo: Por su significado expresa fuerza, vivacidad, dinamismo y precaución. representa la sangre, el horror y la revolución.

Los colores cálidos retroceden, y los colores fríos avanzan; y al relacionarse expresan vitalidad y alegría.



3.7 TEXTURA Y PRODUCTO FINAL

Textura es una técnica de representación gráfica.

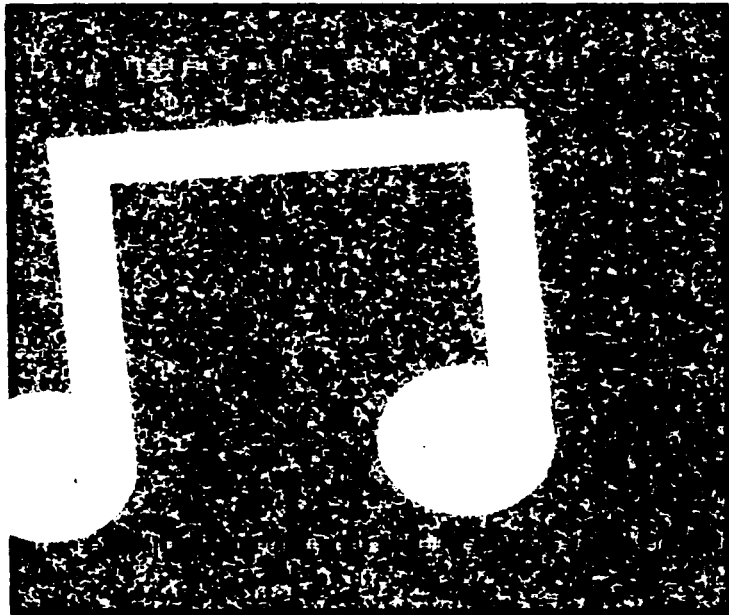
Se selecciono la textura visual, para enfatizar el gráfico, a la vez se simula la saturación que deja la cera de la crayola sobre el papel.

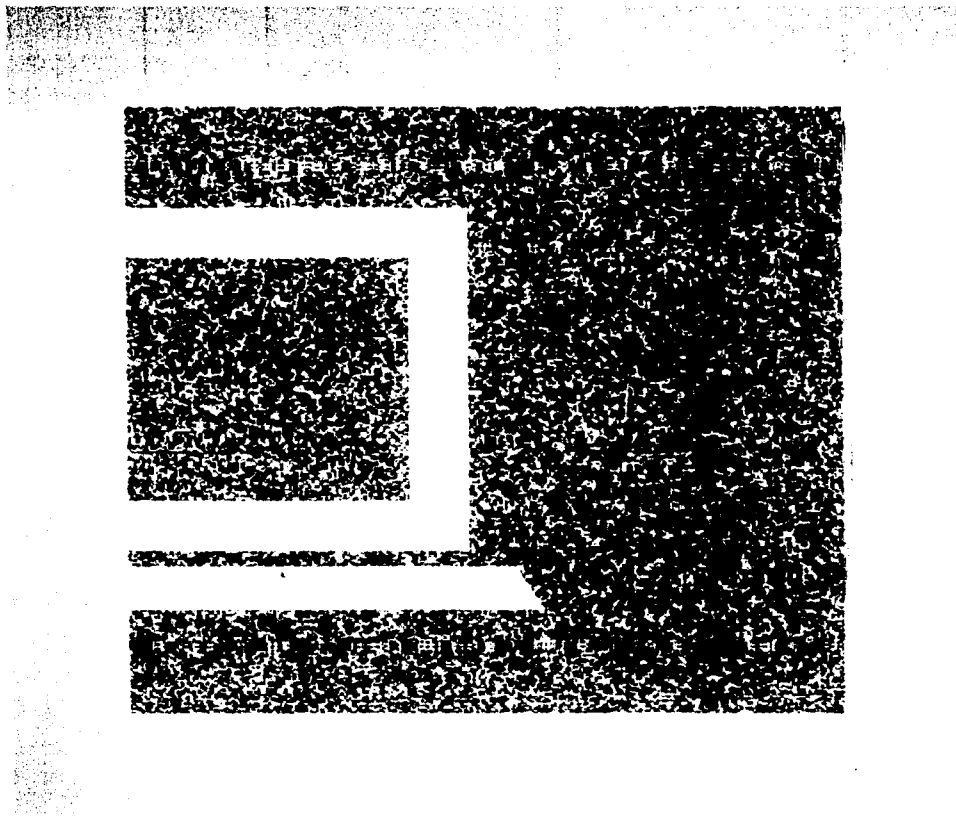
Es muy usual en el preescolar el uso de este material, ya que le da seguridad al manipularlo.

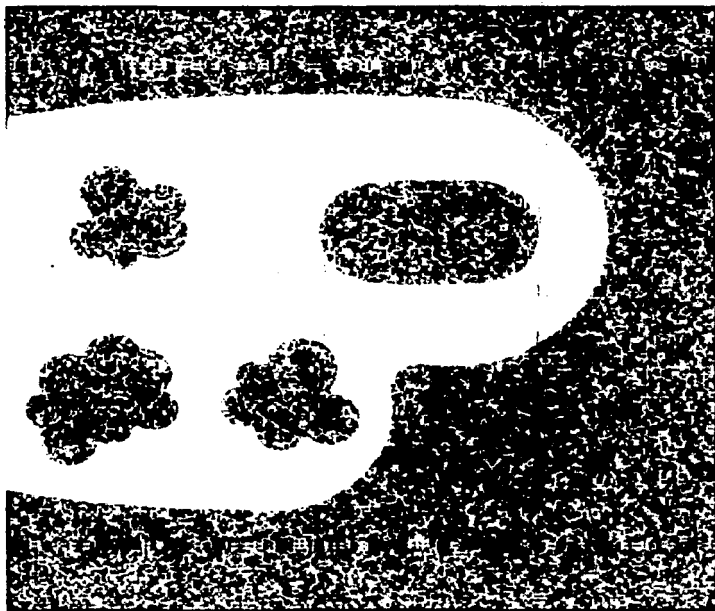
3.8 SOPORTE

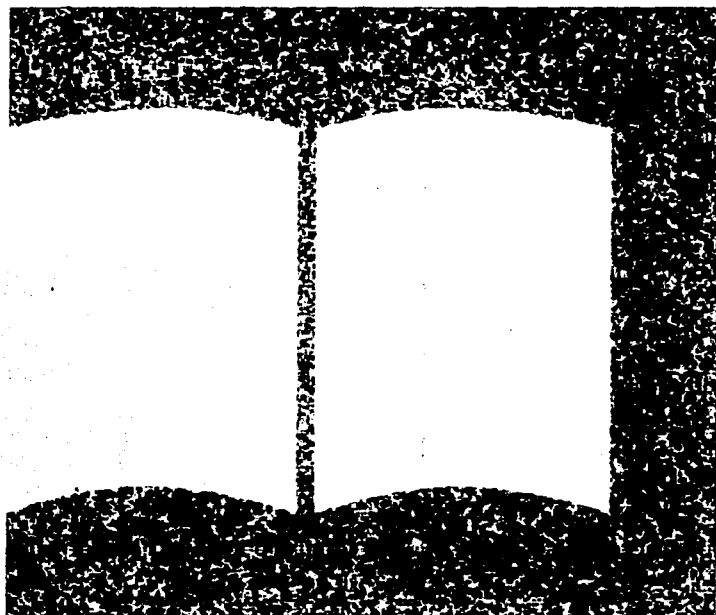
Para el presente trabajo, se eligió como soporte de reproducción el trobicel de 3 mm.

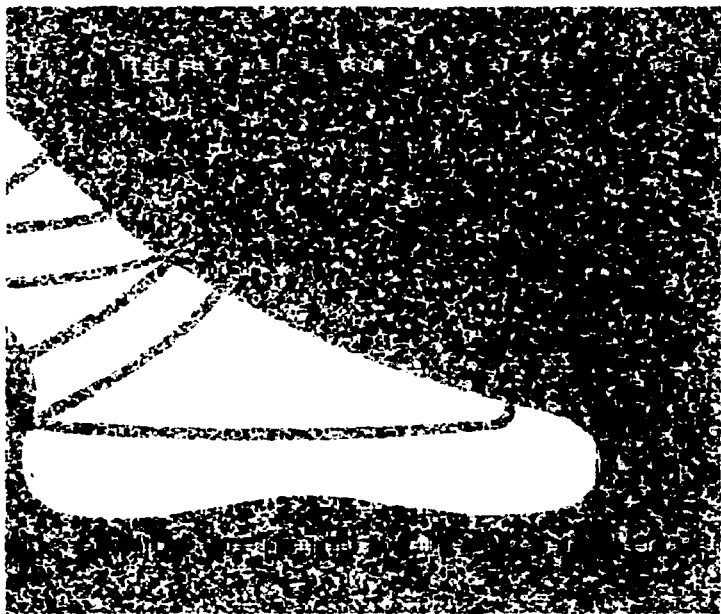
Como técnica de reproducción se optó por la serigrafía; ya que conserva los tonos brillantes y tiene un a mayor duración. Las medidas finales del material son de 30 x 30 cm, y a 1.65 cm de altura; este tamaño es ideal para que el preescolar pueda visualizar la señal a distancia.

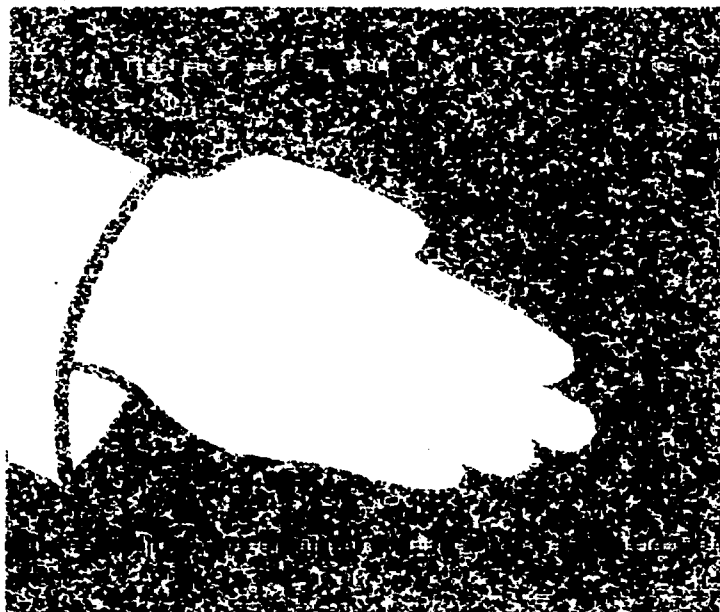


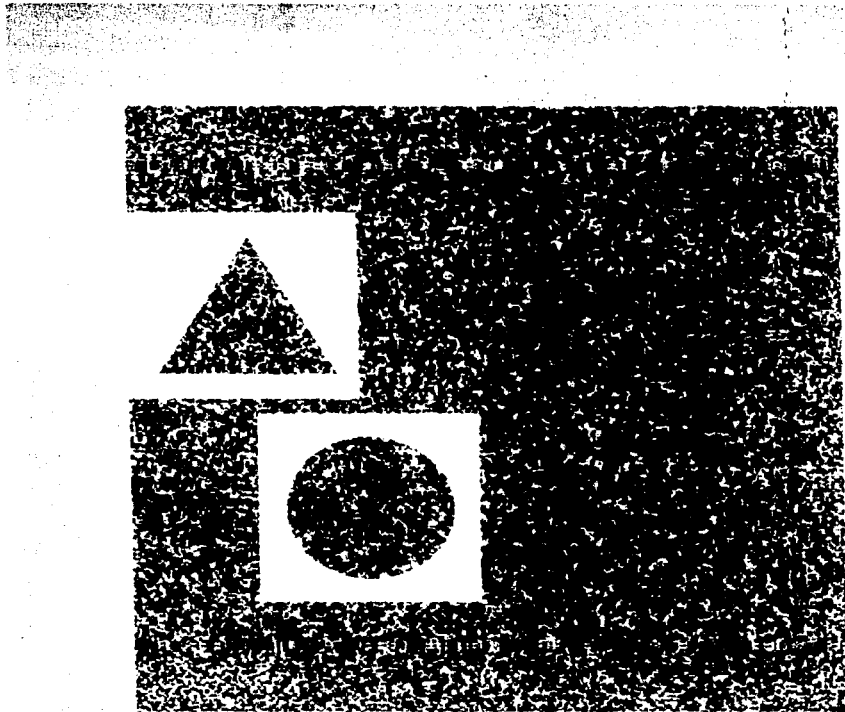


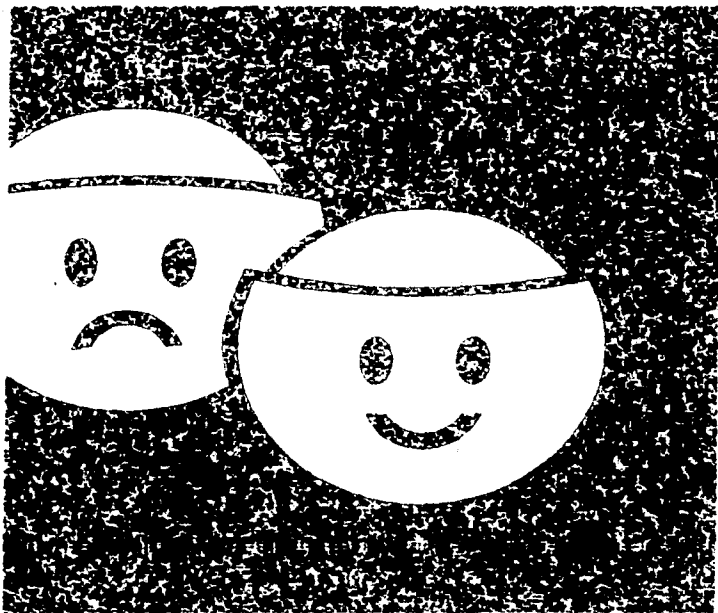


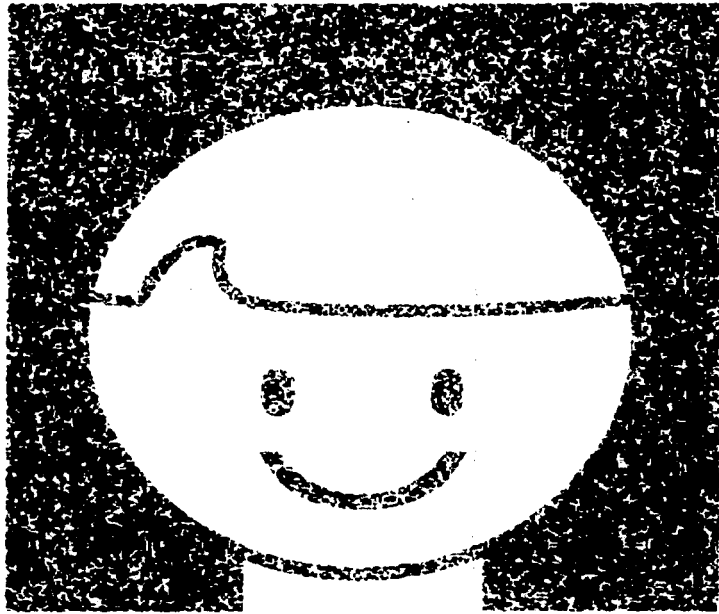






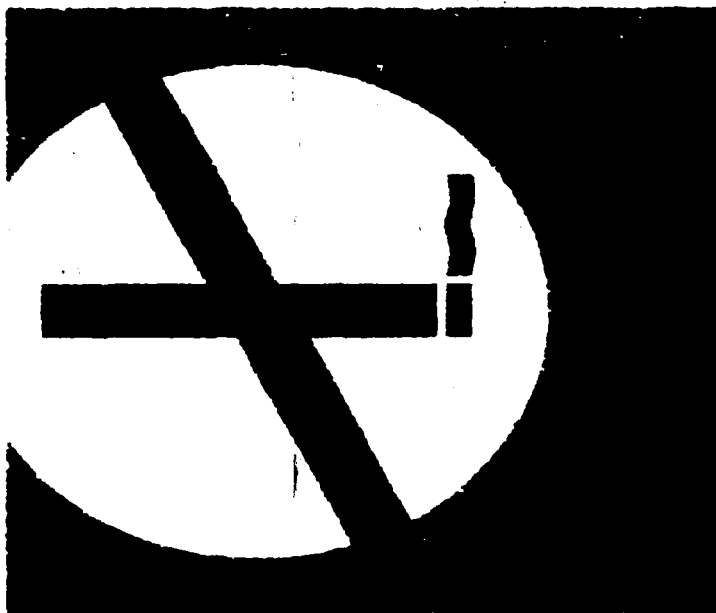






ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA





RESUMEN

Este trabajo requirió de un gran esfuerzo, ya que no es fácil encontrar una imagen adecuada para que los niños la relacionen con sus áreas de trabajo, el hecho de manejar el punto de fuga en la imagen es para que los receptores continúen visualmente la forma. Con ello se estará fomentando a que los niños pongan más atención en las formas estilizadas y al continuar visualmente las formas se les estimulan los centros neuroreceptores para completar las figuras .

BIBLIOGRAFÍA

Beaumont, Michael, Tipo y Color

Diccionario Enciclopédico Salvat
Enciclopedia Salvat, tomo 19

Fabris Germani. Fundamentos del Proyecto Gráfico.

Favre, Jean Paul. Color sells your package



GLOSARIO

Bocetaje (bocetar): m. líneas y manchas de color que sirven de guías para la realización de una obra pictórica. P. ext., esquema sólo con los rasgos principales de cualquier cosa.

Código: Sint. de signos convencionales para la comunicación, o interpretación de un mensaje.

Cromaline: Prueba de impresión con los cuatro colores y el negro.

Didactismo:(ped) Concepción según la cual el papel del maestro y los procedimientos que emplea se consideran como factores determinantes del éxito pedagógico.

Discurso: m. argumentación, comunicación lógica de ideas, facultad de pensar lógicamente.

Dislexia: Incapacidad de comprender lo que se lee a causa de una lesión cerebral.

Dummy: Ensayo.

Envolvente: rea o superficie que tiene tangentes comunes con una sucesión de curvas o planos en los puntos extremos.

Ergonomía: (Del griego *èrgen*, "trabajo" y *nomos*, "normas") Conjunto de técnicas que buscan la mejor adaptación de la persona a su trabajo, por eliminación de sus aspectos más molestos o perjudiciales.

Esquema: Representación gráfica de la estructura y características principales de algo.

Haw is your person: Psicol. Juego en el que el niño imita comportamientos iguales que los de su casa.

Masa: Signo gráfico de dimensiones notables, es decir cualquier superficie contenida en una línea cerrada que le determina la forma y el contorno o perfil.

Roll playing: Juego de roll.

Pleca: f. En imprenta, filete pequeño de una sola raya, empleado para establecer separación.

Proporción: f. Armonía de las partes entre sí, o con relación al todo.

Recesivo: Opuesto a dominante.

Semiótica: Ciencia que estudia los sistemas de signos y códigos existentes en la sociedad. A diferencia de la antigua semiología, rechaza su participación en la psicología del lenguaje y pretende ser una teoría general de los signos.

Señal: Marca que contiene o se le pone a una cosa para darla a conocer o distinguir de otra.

Signo: m. Cualquiera cosa que, con carácter convencional, sugiera o signifique algo.

Símbolo: m. Señal o representación de algo, específicamente si representa convencionalmente una idea, cualidad, sentimiento y partido.

Sublimidad - Sublime: Se dice de lo que alcanza un grado de belleza o de bondad insuperable, específicamente en el campo de la creación artística.



BIBLIOGRAFÍA

American Institute of Graphic Arts (AIGA)
Símbolos de Señalización

ACHA, Juan. Introducción a las Teorías de los Diseños. Ed. Trillas

COSTA, Joan. Imagen Global. Ed. CEAC S.A. España

COSTA, Joan. Señalética. Ed. CEAC S.A.. España

FABRIS; German. Fundamentos del Proyecto Gráfico. Ed. Don Bosco

Favre, Sean Paul. Color Sells your Package de. OC Zurich.

Frutiger Adrian . Signos, símbolos marcas, señales. De. G. Gili

Jakobson Roman. Ensayos de la lingüística General

SANDERS Peirce, Charles. Ciencia de la Semiótica

SATUÉ, Enric. El diseño de los orígenes hasta

JAKOBSON, Roman. Ensayos de la Lingüística General

SANDERS Peirce, Charles. Ciencia de la Semiótica

SATUÉ, Enric. El diseño de los orígenes hasta nuestros días.



CONCLUSIONES

Al desarrollar el presente trabajo, se pudo comprobar que el Diseño Gráfico, aporta un sinfín de mensajes que contribuyen al desarrollo de los niños en edad preescolar.

Por esa razón surgió la inquietud de trabajar acerca de un sistema señalético para el Centro de Desarrollo Infantil, donde lo más importante es enseñar de una manera didáctica los conocimientos básicos a los pequeños; y dejará además abierto el canal para su sistema neuroreceptor con el cual se empezará a familiarizar con la abstracción de figuras.

El planteamiento gráfico se realizó a partir de la necesidad de identificar y ubicar las áreas importantes de trabajo, recreación y, a la vez, los servicios sanitarios. Por lo que se tuvo que diseñar, a partir de formas regulares e irregulares, señales bien definidas que aunadas a un sistema creativo cumplirán con el fin previsto ya que una concreta señalética servirá en futuras interpretaciones de mensajes en los pequeños en diferen-

tes entornos geográficos y socioculturales, lo cual sin duda, redundará en beneficio del desenvolvimiento del menor en sociedad.

Para el proyecto final, se escogió una envolvente cuadrada, pues ésta le da a la señal, conjuntamente con las figuras, un carácter de fuerza y estabilidad. Con respecto al color, para el fondo se eligió el color amarillo por su luminosidad y alegría; para las figuras se eligió el azul marino por ser un color que representa frescura y limpieza; en conjunto expresan vitalidad y alegría. Y para enfatizar aún más el gráfico, se trabajó con una textura visual que simula la saturación que deja la cera sobre el papel.

Sentir que he cooperado en una pequeña parte en la educación visual para niños es una de las satisfacciones que he cosechado de este trabajo.

He aprendido de los pequeños que la estimulación a temprana edad, puede ayudar a los menores a desarrollar una personalidad más armónica con las decisiones y acuerdos de un grupo social

donde se desenvuelven. Asimismo se coadyuva a fomentar la responsabilidad de compartir un espacio social con otros individuos, lo cual sienta algunas bases para el desarrollo cordial de las relaciones humanas porque el mensaje adecuado de la señalética permite que los niños atribuyan a un mensaje el carácter de corresponder a convenciones sociales entre estos grupos.

Por último, es destacable que con el manejo pertinente de figuras y formas se ayuda a preparar al alumno en la interpretación de símbolos, habilidad que le será requerida durante su vida adulta en cualquier grupo social, además de que se esboza desde ese momento en los pequeños una incipiente, y valiosa cultura estética y visual.