



Dossier educativo en torno a
Skribo. Una aventura caligráfica
(COMEDIANTS)



Obra Social
Fundación "la Caixa"

Sumario

1	La letra funcional	4	2	La letra como forma	16
1.1	Maneras de escribir		2.1	La forma potencia el contenido	
	Herramientas de escritura	5		Actividad 6. Las onomatopeyas	17
	Material no estructurado	6		Actividad 7. Diseñemos nuestro alfabeto	19
	Letras comestibles	8		Actividad 8. Caligramas	22
	Aparatos y nueva tecnología	9		Actividad 9. Emoticonos	23
	A través del cuerpo	10		Actividad 10. Adjetivos tipográficos	24
1.2	El conocimiento de la letra		2.2	La forma decorativa	
	Actividad 1. Reconocimiento	12		Actividad 11. Letras capitulares	25
	Actividad 2. Imitación	13		Actividad 12. Formas geométricas	26
	Actividad 3. Mensaje secreto	13		Actividad 13. Letras tramadas	26
	Actividad 4. Formas de escritura	14		Actividad 14. Ventanas de letras	27
	Actividad 5. Un pulpo con muchas patas	15	2.3	La forma desvinculada de su función	
				Actividad 15. Estampado de letras	28
				Actividad 16. Dibujemos con letras	30
			3	Anexos y bibliografía	31

Edición: Fundación "la Caixa"
Concepción de los contenidos y redacción
de los textos: Mertixell Piqué

Fotografías e ilustraciones: Josep Sarsanedas,
Glòria García Falcó y Meritxell Piqué
Diseño gráfico y maquetación: Meritxell Piqué

© de la edición 2010, Fundación "la Caixa"
© de los textos, la autora
© de las fotografías e ilustraciones, los autores

La palabra hablada y escrita ocupa un lugar de honor en la escuela y en la vida.

El espectáculo *Skribo. Una aventura caligráfica* es un pretexto más para el aprendizaje de la lectura y la escritura; y este dossier, dirigido a los profesores de educación infantil y de ciclo inicial y medio de primaria, un complemento a las tareas que ya desarrolláis en la escuela, porque sabemos que estas disciplinas son uno de los objetivos principales a alcanzar en estos primeros cursos.

Encontraréis herramientas y recursos para trabajar la letra: la mayoría de actividades se centran en la vertiente más plástica, pero también las hay en torno al lenguaje y otras que se plantean a través del trabajo con el propio cuerpo. No obstante, la letra está presente de forma transversal en todas las asignaturas que impartís y, por tanto, este dossier puede aprovecharse para completar cualquiera de las actividades educativas que realizáis en la escuela (inglés, informática, ciencias sociales y del medio ambiente, música, etc.).

Hemos dividido las actividades en **letra funcional**, la letra que utilizamos para escribir y para ser leída, y **letra expresiva**, el trabajo de la letra como forma. A partir de la información que os facilitamos, cada profesor sabrá seleccionar y adaptar los contenidos para que puedan conectar con la realidad de sus alumnos. Hay que tener presente que, a pesar de los pocos años de diferencia entre los alumnos más pequeños y los mayores, los conocimientos y las capacidades en la materia son muy diferentes y, por tanto, hay que adaptar a cada nivel las actividades aquí propuestas.

En la descripción de las actividades encontraréis **bibliografía** y **direcciones web** que os permitirán saber más sobre cada tema. Al final del dossier, os adjuntamos un anexo con **recursos** para realizar una de las actividades y una **bibliografía genérica**.

1

La letra funcional

Vivimos rodeados de letras... las encontramos en todas partes, desde que nos levantamos hasta que nos vamos a dormir: letra de palo, letra ligada, letra de imprenta... En el paquete de jabón que utilizamos para lavarnos las manos, en la botella de la leche, en las hojas del periódico, en los rótulos de anuncios por la calle, a la entrada de la escuela, en los libros de texto... Pero la mayoría nos pasa a menudo desapercibida...

Las letras son símbolos que forman parte de un código preestablecido que hemos aprendido a descifrar desde bien pequeños, cuando nos enseñaron a leer y escribir. Y lo hemos interiorizado de tal manera que el acto de leer y comprender el mensaje que transmiten lo hacemos de forma automática, sin esfuerzo. Como cuando aprendimos a hablar, como cuando aprendimos a caminar... Leemos sin ningún esfuerzo consciente de traducción mental (siempre que el texto esté bien compuesto).

Las letras nos sirven para comunicarnos y por eso es importante conocerlas y saberlas combinar correctamente. Hay que dar forma visual a la información para que la letra actúe como puente entre el mensaje y el receptor, para que el acto de comunicar cumpla su propósito.

1.1

Maneras de escribir

Hay muchas maneras diferentes de convertir en visual un mensaje. A continuación os ofrecemos un amplio abanico de posibilidades (omitiendo las herramientas tradicionales presentes en todas las aulas) para incentivar y motivar el acto de escribir.

Este conjunto de *técnicas* os puede servir como complemento de las actividades que os proponemos en este dossier o, simplemente, para hacer más amena y divertida una clase de escritura.

Herramientas de escritura



Con un palo en la arena



Con un rotulador permanente en un globo



Con los dedos en una bandeja con pan rallado



Con los dedos en un vidrio entelado

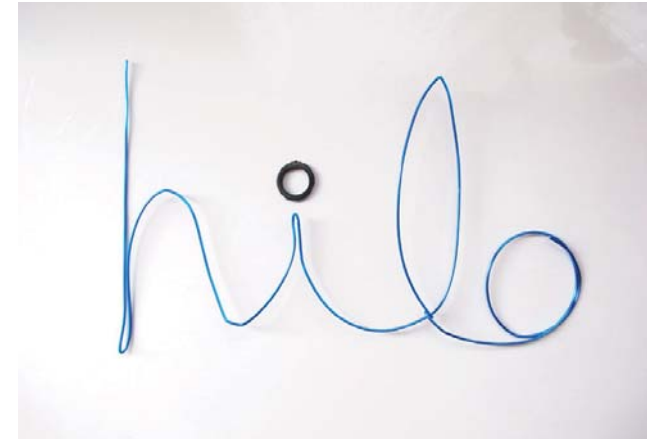
Material no estructurado



Con palos de helado o con mondadientes



Con cuerda de esparto o hilos de colores



Con alambre que pueda doblarse



Con botones



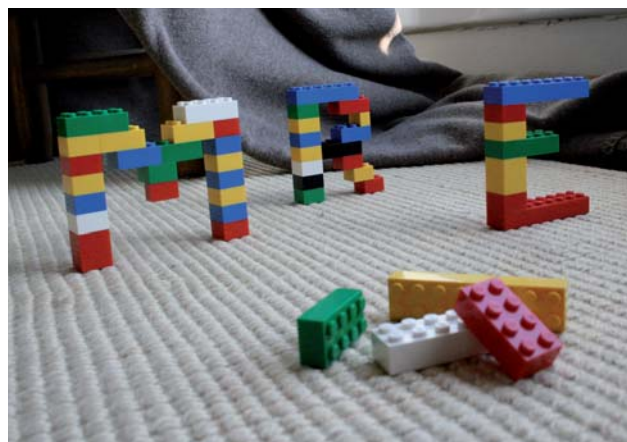
Con trozos de tela



Con piedras o semillas



Con hojas y ramas del bosque



Con piezas de *Legó*



Con pivotes de colores



Con ventosas y lana

Letras comestibles



Con pan blando



Con espaguetis crudos



... o cocidos



Con *Lacasitos* o caramelos pequeños



Con diferentes tipos de legumbres secas



Con una jeringa con chocolate sobre una tarta

Aparatos y nueva tecnología



Con una máquina de escribir tradicional



Con las teclas del teléfono móvil



Con las teclas del ordenador



Con una Dymo



Cuanto más materiales y soportes diferentes utilizemos para incentivar la escritura, más enriquecedor será el proceso de aprendizaje.

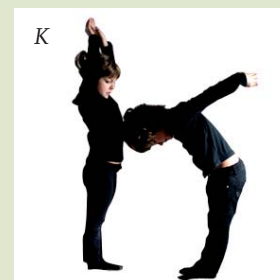
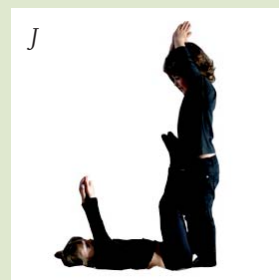
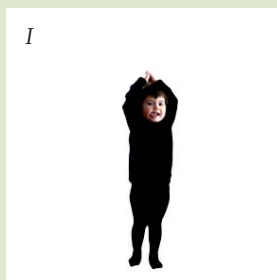
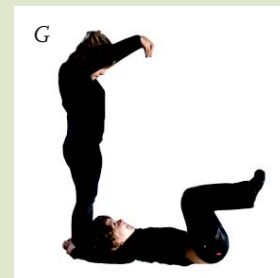
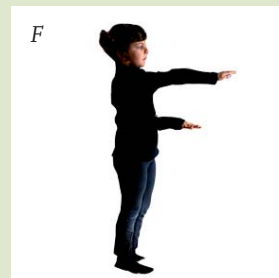
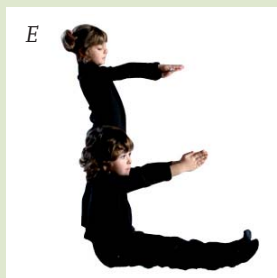
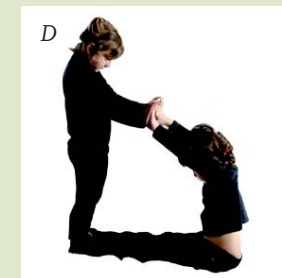
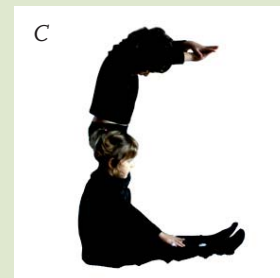
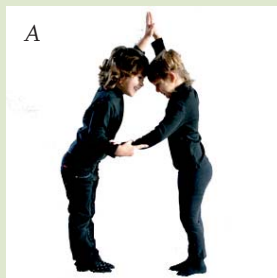
A través del cuerpo

El cuerpo es un medio de expresión que podemos utilizar para crear letras.

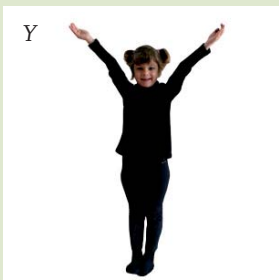
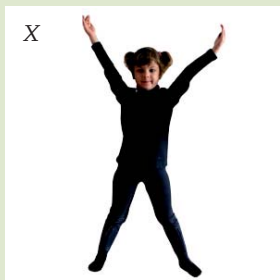
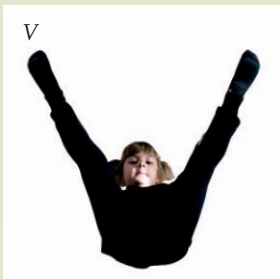
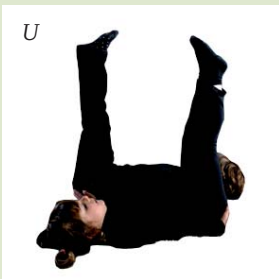
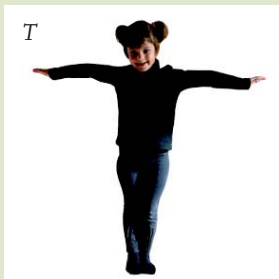
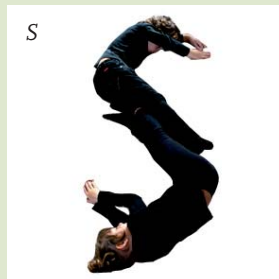
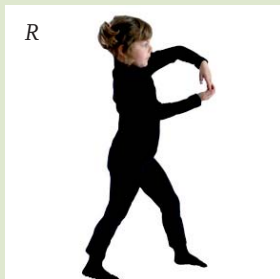
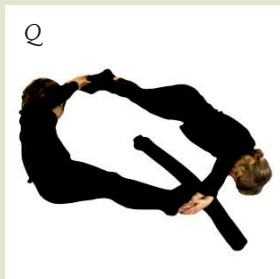
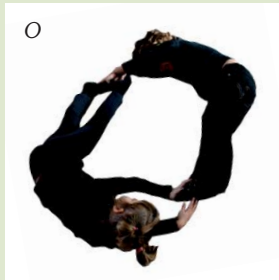
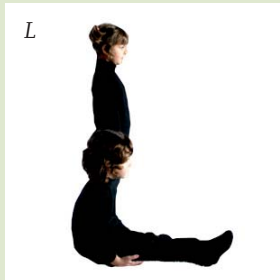
Podemos utilizar las manos, los dedos y el cuerpo entero; individualmente y por parejas; en pie, sentados y estirados...

Hacer fotografías y componer palabras concretas.

Aquí tenéis ejemplos de cómo hacer las letras del alfabeto con todo el cuerpo.



Un trozo de tela grande o una cuerda nos podrán ayudar a reproducir algunas formas más complicadas (como la Ñ o la Q).



Joana (5 años), Martina (5 años) y Nila (2 años).

1.2

El conocimiento de la letra

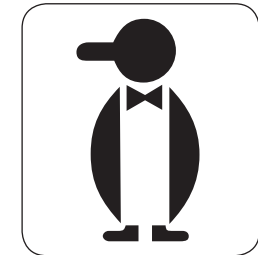
Una letra es un símbolo que representa un sonido o fonema. Se trata de un símbolo abstracto, que solo podemos reconocer cuando lo hemos aprendido e interiorizado. Cuando un símbolo no nos resulta reconocible por pertenecer a otro alfabeto o a un sistema de escritura ajeno, nos deja indiferentes.

Cada una de las letras de nuestro alfabeto tiene una forma determinada, única e intransferible, que la hace reconocible y familiar. Ya de pequeños interiorizamos estas formas y las colocamos en nuestro inconsciente, de manera que en cuanto las vemos las asociamos automáticamente con su uso.

Sabemos que los más pequeños inician el proceso de lectoescritura mucho antes de comenzar la escuela, a través de la realidad escrita que les rodea.

Actividad 1. Reconocimiento

El objetivo de esta primera actividad es que los niños diferencien las letras de palo (mayúscula sans) de otros tipos de imágenes (fotografías o ilustraciones) y de otros símbolos (pictogramas).



Podemos hacerles recortar letras de palo, fotos y pictogramas y hacer tres murales bien diferenciados separando y clasificando estos elementos. Les preguntamos dónde han encontrado las letras (en periódicos y revistas, en paquetes de productos, en una carta del buzón...) y para qué creen que sirven.



¿Conocéis alguna escultura construida con letras?



Poema visual transitable en tres temps / Naixement, 1984, escultura de Joan Brossa (1919-1998) cerca del Velódromo de Horta en Barcelona.

Para saber más:
<http://www.joanbrossa.org/index.htm>

Actividad 2. Imitación

Como ya sabéis, es por medio de la copia y la repetición de las letras que los niños se familiarizan con su trazo y con su forma.

Por eso hay que incentivarlos a escribir las letras que más les gusten (las de su nombre, las del nombre de la clase, las del nombre de su mejor amigo...).

Si disponemos de una fotografía de cada niño de la clase, podemos crear un mural con la imagen y la primera letra del nombre del niño. Una vez las tengamos todas, podemos agruparlas (por ejemplo, la foto de Alberto y Ana al lado de la letra A).



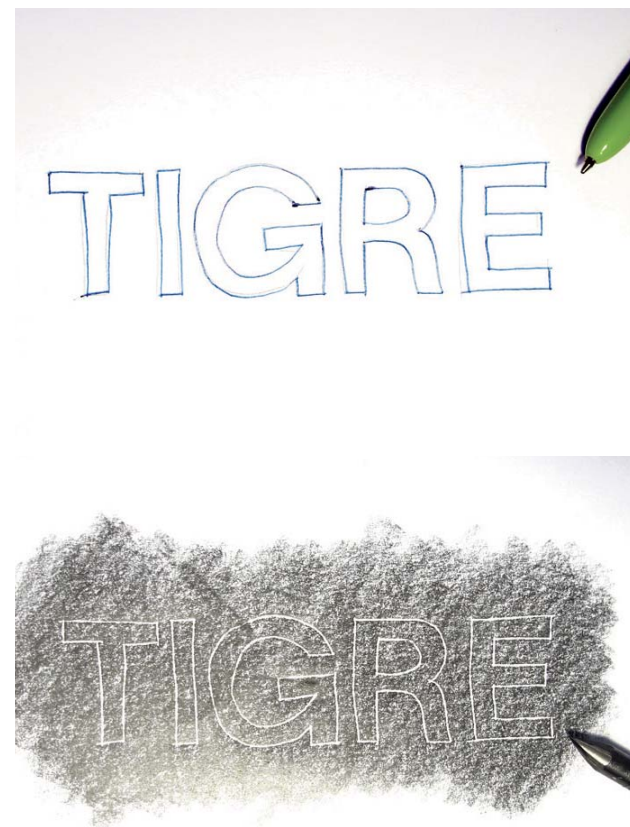
Os sugerimos que utilizéis diferentes técnicas para escribir estas letras (ver el apartado I.I, *Maneras de escribir*, en la página 5 de este dossier).

Actividad 3. Mensaje secreto

A través del juego y el misterio demostraremos a los alumnos que la escritura es una herramienta básica de comunicación y que hay casos en que nos resulta realmente útil...

Se trata de escribir un mensaje secreto, por ejemplo, la solución de una adivinanza o de un jeroglífico en una hoja y enrollarlo después como si fuese un pergamino.

Si queremos que la actividad sea más emocionante, colocamos dos hojas una sobre otra. Con un bolígrafo, apretando un poco, escribimos la solución en la primera hoja y la guardamos. En la hoja de abajo queda grabado el trazo y, al pintarlo con un lápiz de grafito, aparece el mensaje escondido.



Actividad 4. Formas de escritura

El objetivo de esta actividad es que aprendan las múltiples aplicaciones formales que tiene la letra (letra de palo, letra ligada, letra de imprenta). El profesor puede determinar los ámbitos de investigación, por ejemplo, en casa (de recortes de periódicos, revistas, paquetes de productos), en la calle (dando un paseo con el grupo con una cámara fotográfica*; carteles indicadores del nombre de la calle, matrículas de coches, elementos de señalización urbana, tapas metálicas en la acera) o en espacios públicos (en centros comerciales, en el zoo, en un museo, en el mercado, en tiendas).

El alumno aprenderá que hay letras de todo tipo en todas partes, y con todos los ejemplos podemos hacer un *collage* coloreado que demuestre que hay múltiples y variadas representaciones de letras.

*Prácticamente todos los niños pueden utilizar una cámara fotográfica digital con destreza y habilidad. Utilicemos la tecnología para motivar a los alumnos en la investigación e incorporemos estas herramientas a la dinámica del aula.

Y de otras culturas

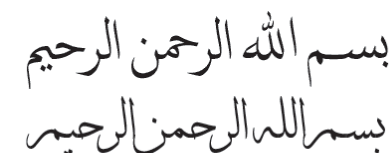
Si en el aula hay algún alumno que utilice un alfabeto diferente del latino (griego o cirílico) u otro sistema de escritura, pidámosle que traiga ejemplos y unámoslos al resto:



El primer carácter chino significa *persona*. El segundo, en la antigüedad, significaba *árbol* y en chino moderno significa *madera*.



Algunos grafemas del alfabeto silabario *hiragana*.



Caligrafía árabe cursiva.

Sistema logográfico o ideográfico: el chino. Los caracteres más antiguos son pictogramas, equivalen a una palabra o concepto. Actualmente se escribe de izquierda a derecha y en horizontal, aunque en el pasado se escribía en vertical.

Sistema silábico: el japonés. Además de los *kanji*, el japonés utiliza dos silabarios: *hiragana* y *katakana*. Se puede escribir en horizontal de izquierda a derecha, pero en periódicos y libros siguen haciéndolo de derecha a izquierda y en vertical.

Sistema abyad: el árabe o el hebreo. Un carácter lleva asociada una consonante. Se escribe de derecha a izquierda y en horizontal.

Estos otros ejemplos nos permitirán enseñar a los alumnos que nuestro alfabeto latino no es el único que existe y que en el mundo hay sistemas de escritura diferentes y muy diversos.

Actividad 5. Un pulpo con muchas patas

Unas cuantas lenguas del mundo utilizan el alfabeto latino. La palabra *amor* es también *love, amore, amour, liebe...*

Seleccionemos algunas palabras de acuerdo con el proyecto que se esté trabajando en el aula y busquemos la traducción a otros idiomas (al castellano o al catalán, al inglés, al francés, al italiano, al alemán...) con la ayuda de diccionarios bilingües o de Internet.

Situemos cada palabra en un mapamundi e incentivemos a los alumnos para que completen las máximas zonas geográficas posibles donde se hablen lenguas latinas.

Busquemos algún objeto que represente la cultura de la lengua en cuestión: un vestido folclórico, un objeto típico, un monumento muy importante, un plato buenísimo...

Así fomentamos el interés hacia otras tradiciones, motivamos la investigación y, por tanto, el acto de leer, comprender y trasladar la información al resto de compañeros.

2

La letra como forma

La letra es una forma y, como tal, podemos trabajarla con diferentes finalidades:

- Para conseguir que visualmente potencie el mensaje.
- Para que quede bonito.
- Como cualquier otra forma, utilizarla para hacer un dibujo, desvinculada de su significado.

A continuación os ofrecemos una serie de actividades muy diversas que exploran estos tres caminos.

2.1

La forma potencia el contenido

Actividad 6. Las onomatopeyas

Para explicar qué es una onomatopeya, podemos pedir a los alumnos que den palmadas, que hagan sonidos con la boca o que rían. Comprobarán que han creado un sonido sin decir ninguna palabra.

También les pediremos que reproduzcan las *voces* de diferentes animales (**piu-piu**, **muuu**, **croac**), de instrumentos musicales (**tururú**, **pam-pam**, **fiiiiiu**), de claxons y bocinas de diferentes vehículos (**pit**, **mec**, **iiiiuuuuuuuu**, **nino-ninooo**), de monstruos y fantasmas (**aaaagh**, **uuuuuuuh**), de ritmos de campanas (**tong**, **ting-tang**, **clong-clong**, **tolon-tolon**)...

- Elegimos un objeto o animal y lo dibujamos.
- Escribimos el nombre (por ejemplo, dibujo de vaca + VACA).
- A continuación, escribimos su onomatopeya (**muuu**).

Podemos dotar de expresividad las onomatopeyas si jugamos con los siguientes parámetros:

1. **Medida:** con letras grandes transmitimos sonidos fuertes y sonoros; con letras pequeñas transmitimos sonidos flojos y suaves.



Actividad 7. Diseñemos nuestro alfabeto

¡Diseñar un alfabeto no es fácil!

Podemos empezar por un ejercicio sencillo, que consiste en dibujar letras a las que atribuímos un adjetivo. En esta página tenéis algunos ejemplos.



Si dibujáis conceptos opuestos, los alumnos entenderán mejor los significados y podrán trabajar por contraste.

Letras altas

Letras bajas

Letras finas

Letras gruesas

Letras llenas

Letras huecas

Letras grandes

Letras pequeñas

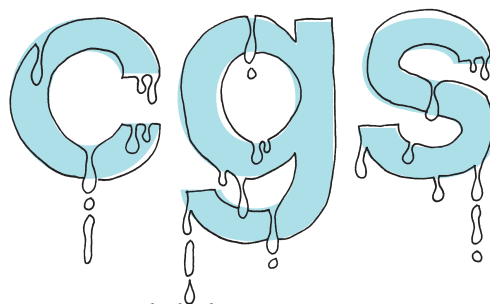
a) Alfabeto temático

También nos podemos inspirar en un fragmento de cuento, una canción, poema o adivinanza. O crear áreas temáticas de acuerdo con el centro de interés que se esté trabajando en el aula.

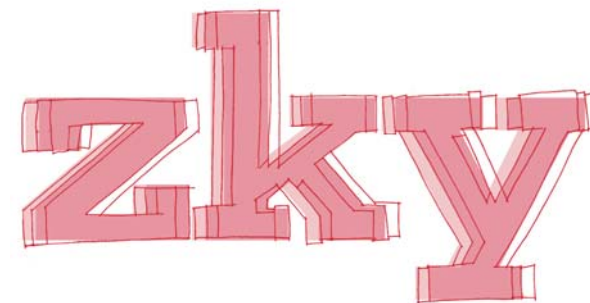
Así, sobre la lluvia podemos hacer letras de gotas; sobre el invierno, hacemos letras que se deshuelan o letras que tiemblan; sobre el viento, hacemos letras infladas, etc.



Letras de gotas



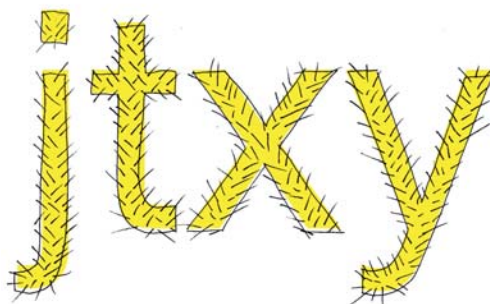
Letras que se deshuelan



Letras que tiemblan



Letras infladas



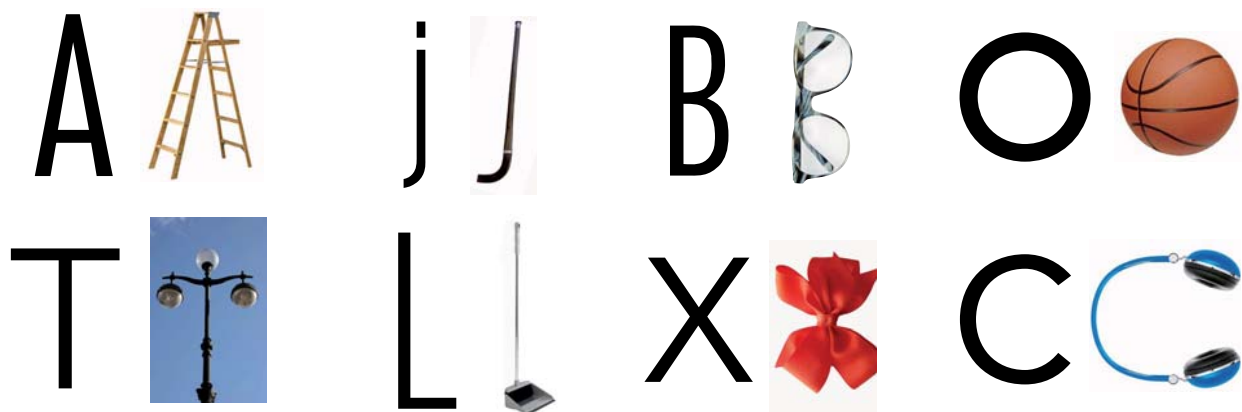
Letras que pinchan



Podéis utilizar las letras que habéis diseñado para escribir el título de un texto sobre el tema.

b) Alfabeto de objetos

Podemos trabajar el diseño de nuestro alfabeto por analogía formal, es decir, construimos letras a partir de un objeto que tenga una forma similar. Hacemos un dibujo o una fotografía.



En este caso también es enriquecedor crear áreas temáticas de acuerdo con el centro de interés que se esté trabajando en el aula. Así, sobre la escuela podemos dibujar letras de material escolar; sobre el mar, dibujamos letras de animales marinos, algas o barcos; sobre los oficios, dibujamos letras de herramientas, etc.

Podéis trabajar a partir de un texto sobre un tema concreto y «hacer desaparecer» algunas letras para sustituirlas por las que habéis diseñado.



¡Qué gran invento fenicio!

A partir de los jeroglíficos egipcios (dibujos que representaban cosas), los fenicios concibieron y sistematizaron un alfabeto de veintidós signos (por ejemplo, una cabeza de buey, *alef*, se convirtió en una A al revés, que con el paso de los años se invirtió y acabó convirtiéndose en el signo que nosotros conocemos). No tenían vocales (la A era un sonido gutural, por tanto, una consonante) y se escribía de derecha a izquierda, sin separar palabras.

Simplificaron los miles de signos del jeroglífico egipcio en estos pocos signos fáciles de aprender y ejecutar y, de este modo, se hizo más ágil la difusión y expansión del conocimiento y la cultura. La importancia del alfabeto fenicio en la historia de la escritura es crucial: en Oriente serviría de modelo para el alfabeto arameo, del que deriva el hebreo. En Occidente fue el antecesor del alfabeto griego, del que derivan el etrusco, el latino y el cirílico.

Para saber más:

En inglés,

<http://ilovetypography.com/2010/08/07/where-does-the-alphabet-come-from/>



Algunas ideas más

Por lo que se refiere a las vocales:

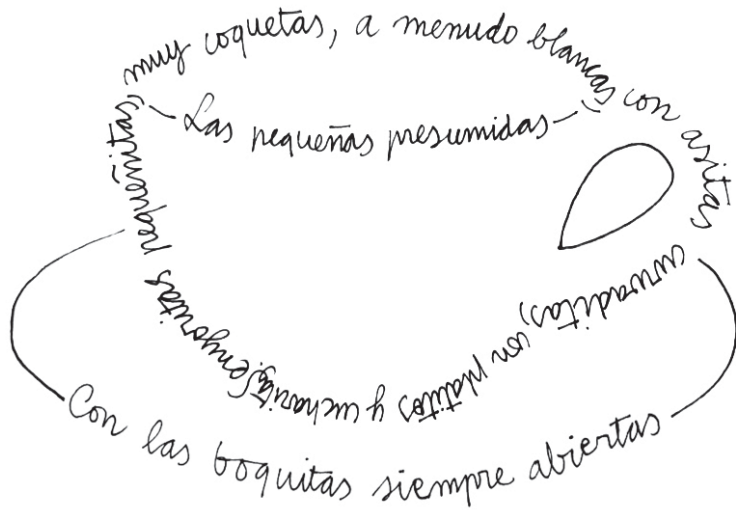
- una A también puede ser una tienda de indios;
- una E puede ser un peine;
- una I puede ser un lápiz;
- una O puede ser un timón o un globo;
- una U puede ser una herradura...

Por lo que se refiere a las consonantes:

- una B también puede ser una señora embarazada;
- una C puede ser un arcoíris;
- una N puede ser un tobogán;
- una M puede ser un columpio;
- una S puede ser una serpiente...

Actividad 8. Caligramas

Podemos crear nuestro propio caligrama para dar expresividad a una adivinanza. A través de la forma que damos a la letra escrita y según como la componemos, damos pistas sobre su solución.



Solución: Las tazas de café

Adivinanza extraída del libro *Paraules amagades*.
Montse Ginesta. Colección «Mots vius».
Barcanova Editorial.



Un caligrama es una composición poética en la que las palabras se dibujan para crear una forma determinada que hace alusión al contenido: un personaje, un animal, un paisaje, un objeto...

Algunos autores reconocidos que han trabajado los caligramas y la poesía visual:

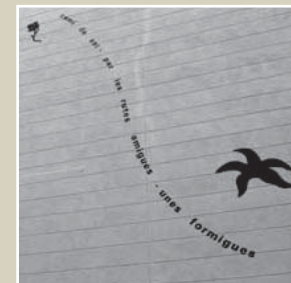
Guillaume Apollinaire (1880-1918)
<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Calligramme.jpg>



Reconnais-toi
Cette adorable personne c'est toi
Sous le grand chapeau canotier
Oeil
Nez
La bouche
Voici l'ovale de ta figure
Ton cou exquis
Voici enfin l'imparfaite image de ton buste adoré
vu comme à travers un nuage
Un peu plus bas c'est ton coeur qui bat

Calligramme, extrait du poème du 9 février 1915,
(poèmes à Lou).

Joan Salvat-Papasseit (1894-1924)



LES FORMIGUES
A Josep Llopart
camí de sol · per les rutes amigues ·
unes formigues

Este poema podéis encontrarlo
en una pared del paseo del Born
esquina con calle Rec (Ciutat Vella),
Barcelona.

Actividad 9. Emoticonos

Las nuevas tecnologías han reducido a un instante la transmisión de mensajes. Podemos mantener un diálogo a través de un chat, de un fórum, de correos electrónicos y de SMS con la otra punta del mundo en tiempo real. Estos canales transmiten un texto de manera inmediata. El mensaje verbal (conversación telefónica) pasa a ser escrito, y el tono de la voz se sustituye por emoticonos.

Explicamos a los alumnos (si aún no lo saben) qué es un emoticono y les hacemos buscar ejemplos en el aula de informática.

Podemos pensar y escribir un mensaje a un compañero en el que hayamos de incluir dos o tres emoticonos que aporten «emoción» al contenido.



No es necesario que os enviéis un correo electrónico, ya que estas composiciones de letras pueden crearse con cualquier editor de textos e imprimirlas después.



Un emoticono es una secuencia de caracteres que representa una cara humana y que expresa una emoción. Cuando se gira noventa grados hacia la derecha, se obtienen variantes de ojos, de nariz y de boca.

Algunos ejemplos de emoticonos para expresar emociones:

Hago broma	; -P	punto y coma + guión + P
Somos cómplices	;-)	punto y coma + guión + cerrar paréntesis
Sonríó	: -)	dos puntos + guión + cerrar paréntesis
Estoy riendo	: -D	dos puntos + guión + D
Estoy disgustado	: -(dos puntos + guión + abrir paréntesis
Estoy indiferente	: -I	dos puntos + guión + I
Estoy sorprendido	: -o	dos puntos + guión + o
Grito	: -O	dos puntos + guión + O
Grito	: -@	dos puntos + guión + @
Llevo gafas	8 -)	8 + guión + cerrar paréntesis
Envío besos	: -x	dos puntos + guión + x
Es un secreto	: -X	dos puntos + guión + X
Lloro	: '-(dos puntos + apóstrofo + guión + abrir paréntesis
Lloro de felicidad	: ')-	dos puntos + apóstrofo + guión + cerrar paréntesis

Para saber más:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Emoticono>

Actividad 10. Adjetivos tipográficos

En nuestro ordenador tenemos numerosas tipografías (tipos de letra) instaladas. Primero hay que explicar que de una misma letra (la A, por ejemplo) hay diferentes tipos, unos más «disfrazados» que otros, que llevan trajes diferentes:



Todas tienen el mismo esqueleto (estructura básica), pero se visten diferente porque quieren expresar cosas diferentes. Hay letras que sirven para «jugar», para hacer carteles divertidos o títulos de portadas o murales, y que se han diseñado para este propósito, para ser leídas en gran formato. Se llaman *de rotulación* o *display*. Mientras que hay otras que se han diseñado para ser leídas en texto pequeño y son las adecuadas para lograr este propósito. Se llaman *de lectura*.



¿Cómo leemos?

Cuando sabemos leer, deslizamos los ojos sobre las líneas de texto haciendo saltos hacia adelante y hacia atrás por medio de un acto no reflexivo aprendido de forma inconsciente. No vemos letra por letra, sino que de un vistazo agrupamos letras y las desciframos rápidamente según el código de nuestro alfabeto latino.

Por tanto, para facilitar la lectura y la comprensión de un texto, esta descodificación ha de ser cuanto más inmediata y fácil mejor. Para este objetivo se han diseñado las letras de lectura, que mantienen prácticamente intacta la estructura básica de la letra y por eso resultan más fáciles de leer.

El objetivo de esta actividad es descubrir que hay diseños tipográficos muy variados y que hemos de saber utilizarlos con cuidado a la hora de acompañar un concepto determinado.

Podemos trabajar con todas las tipografías que tengamos instaladas en el ordenador, tanto de lectura como de rotulación.

- Primero nos hacemos fotografías que representen sentimientos y diferentes expresiones (alegría, tristeza, sorpresa, miedo, rabia, concentración...).
- Después relacionamos cada fotografía con el adjetivo correspondiente.
- Buscamos y seleccionamos en nuestro ordenador una tipografía adecuada en función de su diseño.
- Escribimos el adjetivo con la tipografía elegida.
- Para terminar, componemos la fotografía con el texto.



Podéis utilizar imágenes de un objeto que tenga diferentes usos, por ejemplo, de calzado:

Zapatillas

Cómodas

Chanquetas

Divertidas

Bambas

Deportivas

Botas

Resistentes

Zapatillas de ballet

Clásicas

Zapatos de tacón

Elegantes

2.2

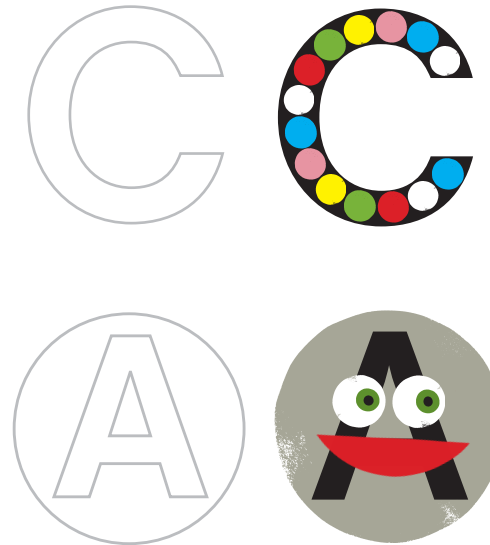
La forma decorativa

Actividad 11. Letras capitulares

Son las que empiezan un párrafo, un capítulo, un libro, un artículo de una revista... Son letras que adornan y son más grandes que las letras del texto. Podemos encontrarlas en revistas y periódicos, encabezando reportajes, en cuentos infantiles, en novelas, etc.

Para empezar, buscamos un texto, borramos la primera letra y lo componemos dejando suficiente espacio al comienzo para dibujar la primera letra bien grande.

Aparte, hacemos una plantilla de la letra capitular para que nos sirva de base, la ilustramos, la recortamos y la pegamos en el texto.



Comenzaron a utilizarse en los libros en el siglo XIII para hacerlos más elegantes y lujosos. Primero se escribía el texto, dejando un espacio blanco adecuado para que después se dibujase la letra inicial. Al final, el iluminador completaba individualmente cada uno de los colores necesarios en la ornamentación de la letra.

Para saber más:
<http://www.unostiposduros.com/?p=299>

Actividad 12. Formas geométricas

Las letras mayúsculas, capitales, versales o de caja alta tienen una base geométrica y están compuestas a partir de la combinación de trazos simples: verticales, horizontales, diagonales, círculos y fragmentos de círculos.

Preparamos unas cuantas piezas de formas geométricas con papeles de colores, de periódico, de seda, trozos de tela... Cuantas más piezas tengamos con medidas diferentes, más posibilidades tendremos para construir letras.



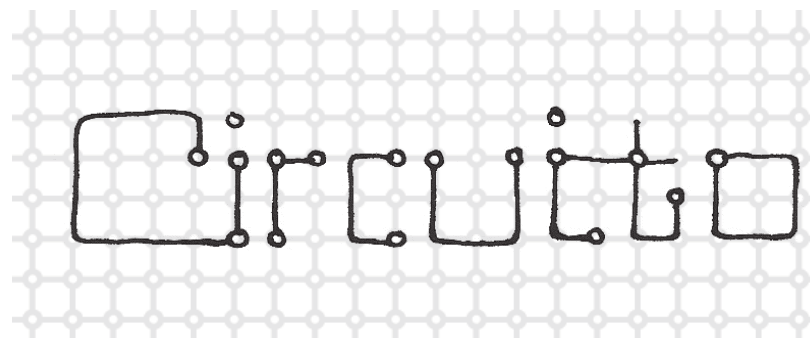
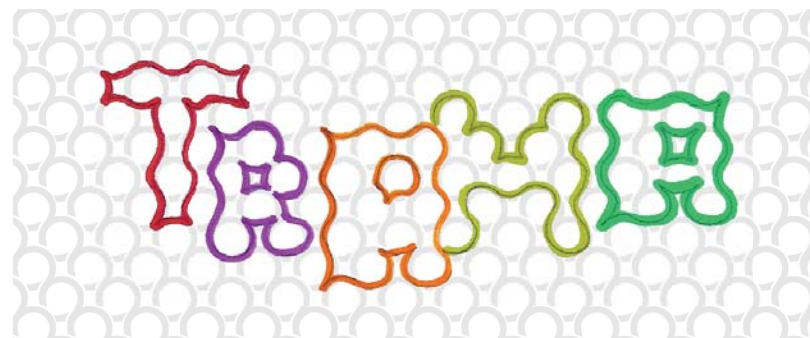
Para saber más:

El juego **ABC con fantasía**, de Bruno Munari, contiene 26 piezas geométricas de espuma para construir letras mayúsculas. Edizioni Corraini.

Supervelo.net. Aplicación en línea que permite generar letras a partir de un sistema modular basado en el diseño de la colección de piezas móviles *Super-Veloz* de Joan Trochut (1920-1980).
<http://www.supervelo.net/>

Actividad 13. Letras tramadas

A partir de una trama de fondo de base geométrica también podemos crear letras modulares. Para hacer este ejercicio podéis utilizar una hoja cuadriculada o milimetrada. Al final del dossier adjuntamos las tramas que hemos utilizado para crear estos ejemplos (ver páginas 32 y 33).



Para saber más:

Google Maps Typography. A través del Google Earth se pueden encontrar formas de letras integradas en el paisaje.
<http://rhettashwood.com.au/16575/Google-Maps-Typography>

Actividad 14. Ventanas de letras

Escondemos tras una ventana con forma de letra una imagen fotográfica, una textura, un color, otras letras...

Hay que trabajar previamente cada una de las letras:

- Trabajamos con letras de palo seco y en mayúscula, porque resultan más fáciles de manipular.
- Comprobamos qué líneas recortaremos y cuáles no (las que hacen de «bisagra» de la letra cuando se abre).
- Trabajamos el contraste (color/textura) entre la letra recortada y lo que esconde.



El sentido que queráis dar al ejercicio depende del tema que estéis trabajando en el aula, pero es interesante aprovechar la idea de curiosidad y misterio que genera una ventana cerrada y el descubrimiento y la sorpresa cuando se abre.

Para saber más:

Dos libros sobre letras y papiroflexia:

ABCD, de Marion Bataille. Editorial Kókinos.

AnimAlphabet. AlphaPet, de Shiho Ishikawa. Coco Books. Recomendado para la clase de inglés, ya que, a partir de la primera letra del nombre de un animal (en inglés) y la agudeza y destreza propias del arte de la papiroflexia, convierte la letra en el animal que representa.

2.3

La forma desvinculada de su función

Actividad 15. Estampado de letras

A partir de la combinación de una o dos letras hacemos un estampado.

Esta actividad podemos hacerla a mano o con el ordenador, y el proceso de trabajo es el mismo.

- Observamos la forma que tienen las letras y pensamos cómo combinarlas.

Ejemplos de combinaciones con letra manuscrita, con letra ligada y con letra de palo:



Ejemplos de combinaciones con tipografía del ordenador, con letra minúscula y con letra mayúscula:



- Creamos un módulo o una serie y la repetimos hasta llenar toda la superficie del papel. Podemos multiplicarlos formando una línea, intercalando, capiculando, girando, alternando diferentes medidas, etc.
- Acabamos dando color a nuestro estampado: a las letras, a los diferentes huecos entre letras y al hueco interior, si es que hemos elegido alguna letra que lo tenga (por ejemplo, el de una *e* o una *R*).



Podéis pensar un contexto para el estampado de letras:

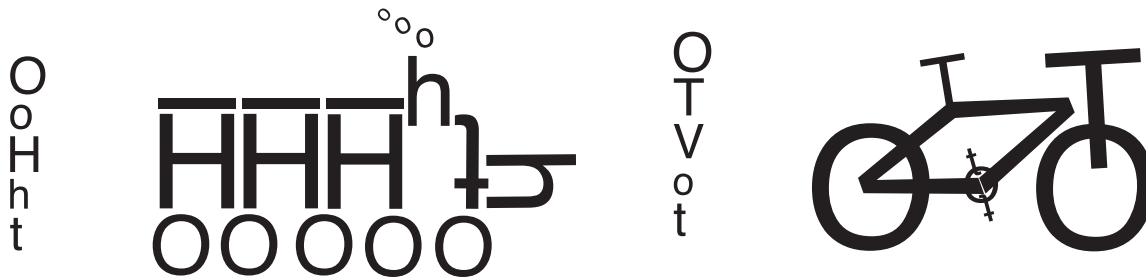
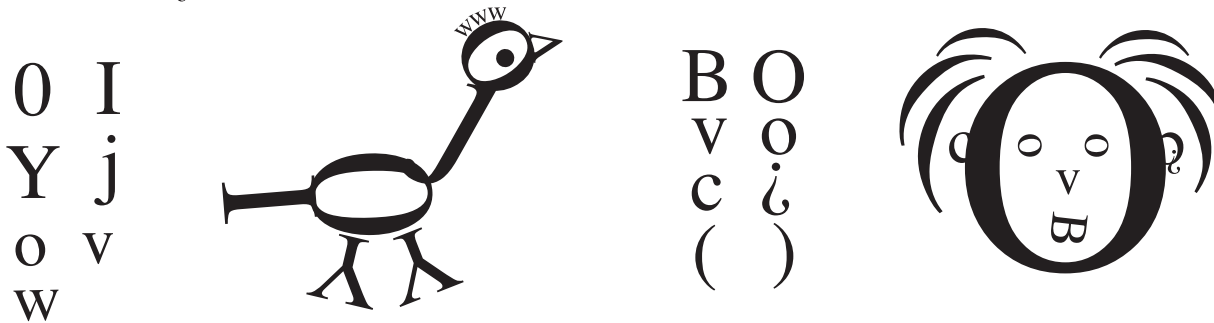
- una portada de agenda o diario personal
- un papel para envolver regalos
- un cuadro para la habitación

Si lo hacéis a mano, sobre tela, podéis confeccionarlo y convertirlo en:

- una servilleta
- una bolsa para el almuerzo
- una funda de teléfono móvil

Actividad 16. Dibujemos con letras

A partir de un alfabeto completo (letras, números, signos de puntuación, símbolos) impreso en dos tipografías muy diferentes (una de palo seco y una con serif) de diferentes tamaños, los alumnos han de componer una imagen.



El ejercicio puede hacerse más complejo limitando la cantidad de caracteres a la palabra que queréis representar. Por ejemplo, hacer un dibujo de una cara solo con las letras C, A y R, tantas veces como sea necesario.

En esta misma línea, podéis coger las letras de vuestro nombre y hacer un autorretrato, o las letras del nombre de la clase y hacer un dibujo.

Para saber más:

Animales compuestos con la tipografía **Bembo** a partir de los caracteres que componen su nombre.

<http://www.bemboszoo.com/>

Not My Type y **Typecast** son trabajos de John Licette con tipografía animada.

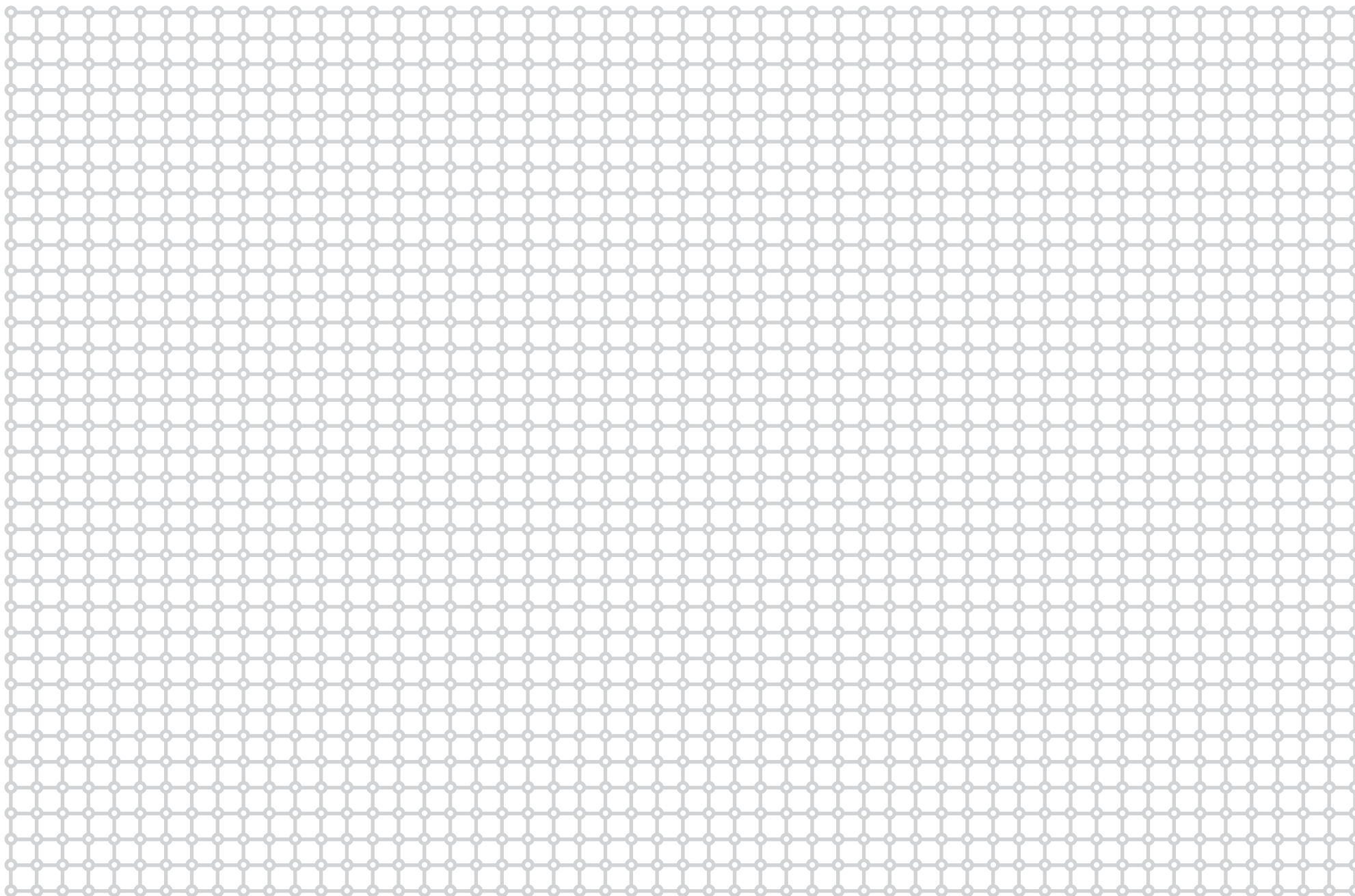
<http://www.lycettebros.com/notmytype/index.htm>

Robotype composer es una divertida aplicación en línea que te permite crear tus propias figuras a partir de las letras disponibles: <http://www.robotype.net/herramienta.php>. Está inspirada en el cuento para niños *El espantapájaros*, publicado en 1925, de **Kurt Schwitters**, en colaboración con Käte Steinitz y Theo van Doesburg. El Estudio Paco Bascuñán e Inklude han adaptado el cuento en un juego interactivo que podéis encontrar aquí: http://www.robotype.net/cuento_robotype/cuento.htm

3

Anexos y bibliografía

Actividad 13. Letras tramadas



Actividad 13. Letras tramadas



Bibliografía

ABC con fantasía, Bruno Munari.
Edizioni Corraini. 2008

ABCD, Marion Bataille.
Editorial Kókinos. 2008

AnimAlphabet. AlphaPet, Shiho Ishikawa.
Coco Books. 2009

El enigma de la escritura, José L. Cortés Salinas.
Colección «El barco de vapor. Saber». Ediciones SM. 2000

En torno a la tipografía, Adrian Frutiger.
Editorial Gustavo Gili. 2002

Escola i Creativitat. Experiències pedagògiques, Ramon Besora.
Pagès editors. 2003

Manual de tipografía, John Kane.
Editorial Gustavo Gili. 2005

Paraules amagades, Montse Ginesta.
Colección «Mots vius». Barcanova Editorial. 2009

Paraules sonores, Montse Ginesta.
Colección «Mots vius». Barcanova Editorial. 2009

Piccolo Manuale di calligrafia, Monica Dengo.
Giannino Stoppani Edizioni. 2007

Tipos de fuentes. Regreso a las normas tipográficas, David Jury.
Index Book. 2002