

UNIVERSIDAD DR. JOSÉ MATÍAS DELGADO

RED BIBLIOTECARIA MATÍAS

DERECHOS DE PUBLICACIÓN

DEL REGLAMENTO DE GRADUACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DR. JOSÉ MATÍAS DELGADO

Capítulo VI, Art. 46

“Los documentos finales de investigación serán propiedad de la Universidad para fines de divulgación”

PUBLICADO BAJO LA LICENCIA CREATIVE COMMONS

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Unported.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



“No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.”

Para cualquier otro uso se debe solicitar el permiso a la Universidad



UNIVERSIDAD DR. JOSÉ
MATÍAS DELGADO
SAN SALVADOR, EL SALVADOR C. A.

Universidad Dr. José Matías Delgado
Facultad de Ciencias y Artes "Francisco Gavidia"
Escuela de diseño "Rosemarie Vázquez Liévano de Ángel"

Título de investigación:
Propuesta de manual de ilustración infantil a partir de los
conceptos de la simbología en los test proyectivos H.T.P.
y de La Familia

Presentada por:
Cindy Carolina Jovel Munguía
Salma Ivette Herrera Pereira

Para optar al título de:
Licenciatura en Diseño Gráfico

Asesor:
Lic. Augusto Rigoberto López Ramírez

Antiguo Cuscatlán, La Libertad, 1 de julio de 2016

AUTORIDADES

Rector

Dr. David Escobar Galindo

Vicerrector Académico

Dr. José Enrique Sorto Campbell

Decano de la Facultad de Ciencias y Artes "Francisco Gavidia"

Arq. Luis Salazar Retana

Coordinadora de la Escuela de Diseño "Rosemarie Vásquez Liévano de Ángel"

Licda. Sandra Lisseth Meléndez Martínez

Comité Evaluador

Lic. Carlos Cordero

Licda. Laura Mendoza

Lic. Carlos Marcel Weil

Asesoría de Documento

Lic. Augusto Rigoberto López Ramírez

Licda. Ana Carolina Olmedo Marínez

Licda. Irma Reina Ruiz de Vega

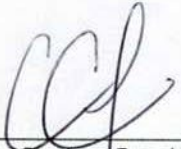
Licda. Kelly A. Iraheta Salguero

Antiguo Cuscatlán, La Libertad, 1 de julio de 2016

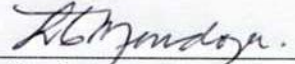
UNIVERSIDAD DR. JOSE MATIAS DELGADO
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES
"Francisco Gavidia"
ESCUELA DE DISEÑO

ORDEN DE APROBACIÓN DE LA MONOGRAFÍA:
"PROPUESTA DE MANUAL DE ILUSTRACIÓN INFANTIL A PARTIR
DE LOS CONCEPTOS PSICOLÓGICOS DE LA SIMBOLOGÍA EN
TEST PROYECTIVOS HTP Y DE LA FAMILIA"

PRESENTADO POR LAS BACHILLERES:
SALMA IVETTE HERRERA PEREIRA
CINDY CAROLINA JOVEL MUNGUÍA



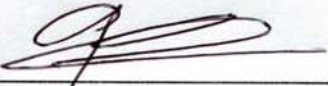
Lic. Carlos Cordero
Coordinador de Comité Evaluador



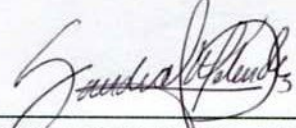
Lic. Laura Mendoza
Miembro de Comité Evaluador



Lic. Carlos Marcel Weil
Miembro de Comité Evaluador



Lic. Augusto Rigoberto López
Asesor



Lic. Lisseth Meléndez Martínez
Coordinadora General



22 de julio de 2016

RESÚMEN

El estudio de los dibujos infantiles permite conocer el subconsciente y el sentir de los niños, siendo un recurso para la psicología, utilizada como forma de descubrir traumas o vivencias, permitiendo estudiar y concluir que de la misma manera, las ilustraciones para los niños tienen un efecto disparador de recuerdos de experiencias pasadas, dependiendo del contexto en el que se desarrolle.

Esta investigación toma esto como referencia y plantea si es posible ayudar al ilustrador infantil a crear personajes y entornos de manera responsable, teniendo un enfoque más social, cuidando la salud mental y emocional del niño, estudiando los test proyectivos H.T.P. y de la Familia, ya que las recientes tendencias reflejan que es necesario diseñar modelos integrales para mejorar la comunicación del ilustrador con los niños, considerando que se debe fomentar la creatividad a través de ilustraciones, siempre tomando en cuenta el mensaje y las técnicas utilizadas para transmitirlo.

Palabras clave:

Ilustración infantil, test proyectivos, psicoanálisis, ilustración responsable

The background is a vibrant yellow, densely populated with various hand-drawn symbols in black ink. These symbols include: houses with gabled roofs, trees with rounded canopies, light bulbs, pencils, lions' heads, turtles, windows with grid patterns, doors, clouds, and human faces. Some symbols are simple outlines, while others have more detail, like a face with a smile and hair. The symbols are scattered across the entire page, creating a rich, textured environment around the central text.

PROPUESTA DE
Manual
de Ilustración
Infantil

**A PARTIR DE LOS CONCEPTOS DE LA SIMBOLOGÍA
DE LOS TEST PROYECTIVOS HTP Y DE LA FAMILIA"**

Por Salma Herrera/Cinj Jovel

ÍNDICE

Capítulo 1

1.1 Planteamiento del problema	9
1.2 Justificación.....	11
1.3 Objetivos.....	13
1.4 Supuestos	14
1.5 Delimitación.....	15

Capítulo 2 Marco teórico

2.1 Los test proyectivos.....	19
2.1.1 Tipos de test proyectivos	21
2.1.2 Los test proyectivos y su repercusión	24
2.1.3 El dibujo en los test proyectivos	25
2.2 El dibujo infantil en la historia.....	26
2.2.1 Origen del arte infantil.....	27
2.2.1.1 Características del arte infantil	28
2.2.2 Estudios sobre el dibujo infantil	29
2.3 El dibujo y la psicología.....	31
2.3.1 El dibujo infantil como instrumento de investigación.....	32
2.3.1.1 Desarrollo de la inteligencia y la creatividad del niño a través del dibujo.....	33
2.3.2 La infancia como experiencia.....	35
2.3.3 Las etapas del desarrollo infantil.....	35
2.4 El diseño gráfico.....	38
2.4.1 El diseño gráfico y la ilustración	38
2.4.2 Los niños y el diseño.....	39
2.4.3 Percepción que tiene los niños sobre las ilustraciones.....	40
2.4.4 La ilustración como factor social.....	40

Capítulo 3 Diseño metodológico.....	45
--	-----------

Capítulo 4 Análisis de resultados.....	51
---	-----------

Capítulo 5 Reflexión final

5.1 Conclusiones.....	89
5.2 Recomendaciones.....	91

Bibliografía.....	93
-------------------	----

Anexos.....	95
-------------	----

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen N° 1 - Retrato de familia	32
Imagen N° 2 - Retraimientos	33
Imagen N° 3 - Sensibilidad y afecto	33
Imagen N° 4 - Obsesiones y rituales	34
Imagen N° 5 - Falta de control y pulsividad	34
Imagen N° 6 - Lateralidad acosada	34
Imagen N° 7 - Inteligencia y retraimiento	34

Capítulo 1

Somos lo que pensamos. La forma por excelencia de representar lo que pensamos y sentimos es el dibujo. Desde niños, desarrollamos el deseo de expresarnos primero hablando; luego, dibujando. Se ha descubierto la presencia de diseño en la forma de expresarnos desde pequeños. Corrado Ricci expresó que “el niño no representa nunca aquello que ve, sino lo que sabe y recuerda; no simplemente dibuja lo que conoce sino sobre todo lo que más le impacta, interesa y motiva” (Belver, 2002, p. 10).

“La forma en que los niños procesan y exteriorizan lo que ven por medio de sus dibujos es de suma importancia para poder conocer su visión de lo que les rodea y el medio en el que se desenvuelven” (Barahona, 2014, p. 6). Se sabe que la primera parte de la vida de una persona es la etapa más importante ya que, en un caso afortunado e ideal, transcurre rodeado de su familia y de un entorno mediático que le va enseñando los conceptos del mundo en el que vive. Al igual que en los casos de los niños que no corren con la misma suerte, esta etapa es un factor determinante en la personalidad y la visión de la vida con la que se formará.

Toda ilustración infantil ha tenido siempre como objetivo hablarle a un público en específico: los niños. Para poder hablarles, es necesario conocer lo que piensan y cómo perciben el mundo. Y que mejor manera de conocer a las personas que a través de la psicología.

Existe una gran riqueza gráfica en los dibujos y arte realizado por los niños, sobre todo cuando aquello que se dibuja representa lo que hay en el subconsciente, de manera que es necesario poder entender los conceptos que se perciben a través de los dibujos. Los test proyectivos son una de las herramientas más interesantes que se utilizan en la fase de psicodiagnóstico en clínica. Estos permiten llegar fácilmente a conocer el consciente e inconsciente de la mente de las personas, proyectar elementos de su personalidad y aportar información acerca de la forma en cómo procesar estos datos, las emociones y las percepciones.

Los test proyectivos nacen con el surgimiento de las pruebas gráficas cuando Leonardo da Vinci en el siglo XV empezó a evaluar la técnica de sus alumnos a partir de la búsqueda de patrones y elementos de diseño en figuras ambiguas. Leonardo Da Vinci afirmaba:

Si os fijáis en las manchas de algunas paredes o en la mezcolanza de ciertas piedras preciosas, podréis encontrar allí invenciones y representaciones de diversos paisajes, confusiones de batalla,

cabezas de figuras extrañas, vestidos caprichosos y una infinidad de cosas varias; el motivo es que el espíritu se excita entre tanta confusión y descubre allí numerosas construcciones en la imaginación (Torres, 2013, p. 7).

De los test proyectivos se retoma la parte objetiva que son los conceptos interpretativos, de modo que sea más fácil el poder determinar y delimitar el manual de ilustración infantil. Su contenido facilita la identificación de las diferentes características que posee el dibujo como es: la ubicación, el tamaño y la ausencia o presencia de ciertas partes específicas del dibujo y su denotación psicológica.

Para la realización del manual, es necesario tomar en cuenta estos conceptos pues existe la riqueza analítica en ellos, de modo que al estudiarlos, sean aplicables a la ilustración y esta se vea enriquecida por contenido y significado. Ayudará a comunicarse de mejor forma con el público infantil. "Por lo tanto, es necesario que tanto el contenido como la forma de cada elemento se enlacen de acuerdo a su significado" (Monroy y Medina, 2005, p. 55)

No se debe olvidar el hecho de que todo diseñador posee un estilo propio al momento de ilustrar y de cierta manera, es importante que cada uno posea algo que lo caracterice al momento de generar un dibujo. Sin embargo, es necesario que este sepa guiarse por el significado de lo que ilustra y la apreciación con la cual los niños podrían llegar a percibirlo. Se debe buscar siempre preservar su salud mental, tomando en cuenta el mensaje que está enviando con su ilustración y el hecho de que el público infantil es más susceptible a los mensajes, por ser la etapa de formación tanto psicológica como emocional del adulto del futuro. Debe trabajar siempre con el objetivo de crear un tipo de cultura de ilustración social, que ayude a preservar la salud mental del niño. En este sentido es importante poder reconocer que es necesaria la implementación de un manual de ilustración infantil que pueda generar una mejor interpretación del contenido en el dibujo infantil.

Por tanto, este estudio va dirigido directamente a investigar una mejor forma de realizar ilustraciones infantiles, y al hacerlo, es necesario preguntarse: cuando se dibuja ¿qué se está representando realmente? A partir de esta investigación de estudio nos preguntamos:

¿Qué elementos deben considerarse para la creación de un manual de ilustración infantil?

El dibujo ha sido y seguirá siendo objeto de estudio de muchas disciplinas, “no solo en el área del diseño, sino también ha merecido la atención de clásicos de la psicología como Alfred Binet y Edward L. Thorndike, y de la pedagogía a través de Georg Kerschensteiner y Ovide Decroly” (Almagro, 2007, p. 1). debido al contenido y el poder que tiene un dibujo sobre la mente de una persona.

La ilustración enfocada a un público infantil es de suma importancia dado a que actúa en la comprensión de las percepciones visuales que afectan, ya sea para bien o para mal, en los conceptos que los niños se crean desde temprana edad y se van generando respecto a lo que los rodea y del medio en donde se desenvuelven.

Para poder generar una mejor comunicación con el público infantil a través del dibujo es necesario poder identificar la necesidad que tienen en estas primeras etapas del crecimiento y reconocer su entorno, para facilitar la identificación del factor de la comunicación y la comprensión del dibujo.

Así mismo, es necesario poder distinguir y categorizar los rasgos característicos de la ilustración infantil según su connotación psicológica, que permita identificar el impacto que tiene la implementación de un manual de ilustración infantil en la sociedad y en el mundo del dibujo. Y que no sólo en el infantil ya que la creación de uno puede iniciar una nueva manera de ver la ilustración y su importancia.

En este sentido, surge la necesidad de destacar el factor social, con el cual se verá beneficiada la sociedad por la implementación de este manual. Se busca proteger los valores que se crean desde las primeras etapas del crecimiento ya que desgraciadamente, no solo en El Salvador se observa este declive de valores por el contexto conflictivo y violento que vive la sociedad. Por lo tanto, es necesario que desde la ilustración infantil se retomen los valores y esta aporte a dar una mayor importancia al significado y percepción del mundo actual.

Con este estudio se busca hacer una investigación a mayor profundidad de los aspectos psicológicos existentes en la ilustración infantil y cómo el estudio de los test proyectivos puede ayudar a generar una mejor comprensión e interpretación y crear una conexión de relevancia entre la psicología y la ilustración que permita crear un manual de ilustración infantil.

Hay riqueza gráfica en la ilustración infantil, más no existe tanta información o delimitación respecto a esta área del dibujo visto desde un aspecto

psicológico y para crear una ilustración infantil responsable es necesario saber que comunica. En este sentido, al utilizar los conceptos de los test proyectivos no se pretende medir, por el contrario, comprender mejor los procesos cognitivo-efectivos del niño.

La idea de poder llevar a cabo y generar un manual para la ilustración infantil parte de la necesidad observada que las ilustraciones infantiles que se muestran actualmente al niño, tanto en canales de televisión como en libros infantiles, pareciera que poseen un déficit de análisis psicológico. Parecen estar enviando un mensaje confuso y muchas veces, intencional o no, llegan a crear conceptos erróneos, por lo cual, debe existir un manual que ayude a los ilustradores a poder comunicar el mensaje correcto a través de los trazos y elementos que realicen en los dibujos, sin opacar el estilo ilustrativo de cada creador. Así, el trabajo ayude tanto al ilustrador a transmitir el mensaje como a los niños a identificar de mejor forma el contenido.

Actualmente, no existe un documento que posea un método definido, una teoría o una gráfica base que ayude al ilustrador al momento de generar un dibujo y que, al mismo tiempo, vele por el bienestar de la mente de los niños. A partir del análisis de los conceptos de la simbología de los test proyectivos se podrá investigar la connotación psicológica del material gráfico que permita proponer un manual para los ilustradores y que sea aplicada a caricaturas, libros infantiles o cualquier tipo de gráfico dirigido a niños; pues, según Ainissa Ramirez, "existe una intersección muy importante entre como el diseño inclusivo sirve de influencia para la educación infantil" (Barahona, 2014, p. 8).

El diseño inclusivo es muy importante dentro del diseño porque se trata de las personas y cómo el diseño persigue desarrollar servicios y productos de modo que sean utilizados por la mayor cantidad de personas, que poseen diversas capacidades físicas y mentales así como diferente género y edad.

Finalmente, esta investigación pretende ser una guía para los futuros ilustradores que deseen especializarse en el dibujo infantil, de modo que puedan tener conocimientos sobre la percepción que tienen los niños y la necesidad que existe de representar la realidad de forma clara y entendible.

Objetivo general

- Ayudar al ilustrador infantil a crear personajes y entornos de manera responsable que cuiden la salud mental y emocional del niño, partiendo de una simbología gráfica con un enfoque más social.

Objetivos específicos

- Identificar la necesidad de generar un manual de ilustración infantil en cuanto a la comunicación y comprensión del dibujo.
- Definir las características de los conceptos de la simbología existentes en los test proyectivos.
- Categorizar los rasgos característicos de la ilustración infantil según su connotación psicológica.
- Validar los conceptos y las categorías utilizados para generar el manual de ilustración infantil.
- Determinar el impacto que tendría la implementación de este manual de ilustración infantil en la sociedad.

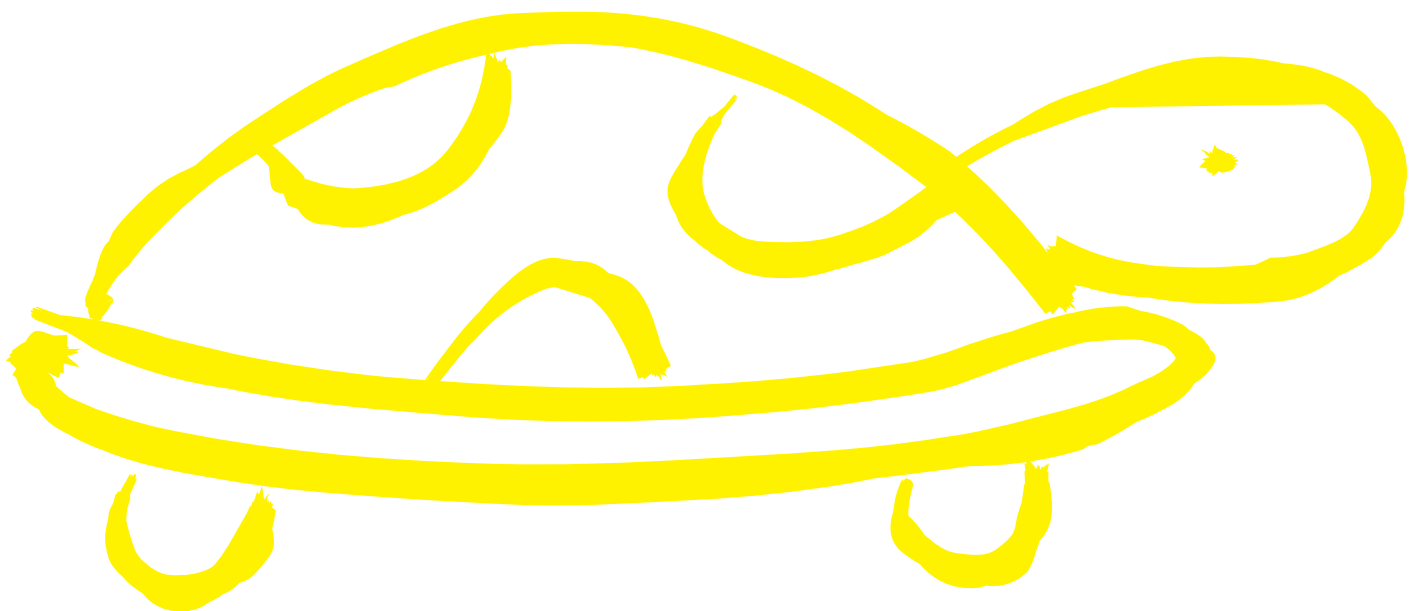
- Un ilustrador tiene la responsabilidad de crear dibujos adecuados y acertados al momento de representar alguna circunstancia en específico..
- La falta de material sobre ilustración infantil permite la carencia de fundamentos psicológicos al momento de generar ilustraciones.
- Los conceptos psicológicos sirven como insumo para el ilustrador de modo que obtenga el conocimiento adecuado para generar una ilustración para un público en específico.
- Un manual de ilustración ayudaría a crear un tipo de ilustración socialmente responsable que permitan preservar la salud mental y la inocencia del niño.

La presente monografía se desarrollará en el contexto actual, con una duración de cinco meses. La investigación va dirigida a ilustradores infantiles, principalmente, a aquellos que trabajan en el área editorial y en la creación de ilustraciones para libros infantiles dirigidos a niños de 4 a 9 años, habitantes de áreas rurales, que hayan crecido en familias desintegradas y que se desarrollen en entornos familiares complicados o de maltrato.

Se llevará a cabo una propuesta de manual de ilustración infantil partiendo de los conceptos que brindan los test proyectivos H.T.P y el de Familia. En la cual se detallarán recomendaciones útiles para los ilustradores infantiles limitándose a la información brindada en los test proyectivos antes mencionados.

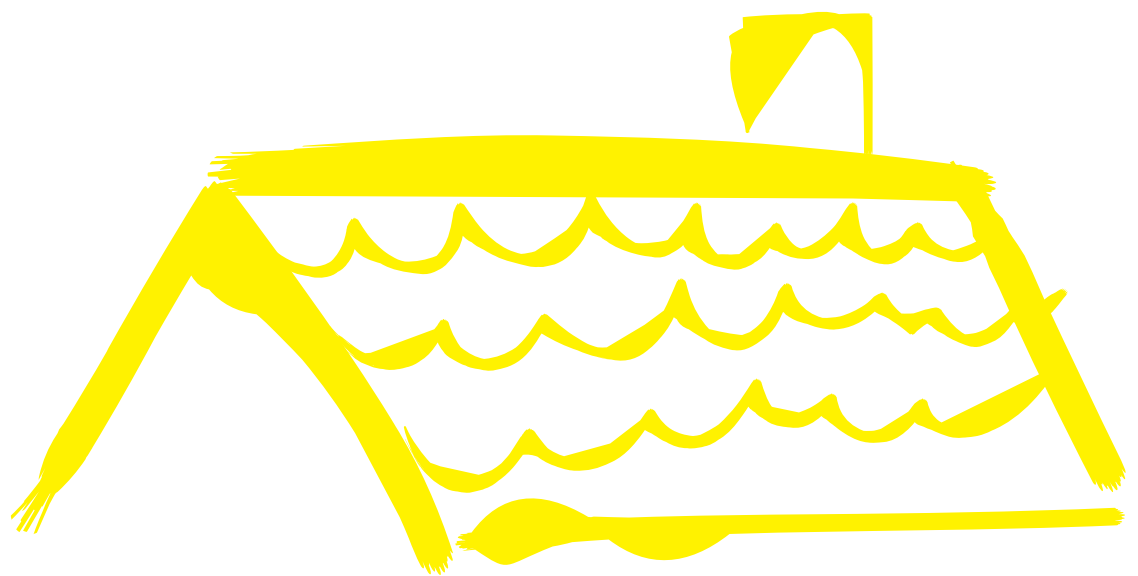
La temática de este trabajo estará limitada a las áreas de:

- Psicología infantil: explorará temas relacionados a percepción, proyección de emociones y otros procesos cognitivos propios de la psicología a partir del estudio de los test proyectivos H.T.P. y de la familia; sin embargo, son limitados únicamente a la psicología infantil, ya que los niños son el principal sujeto de análisis y los destinatarios de las ilustraciones que este trabajo busca normar.
- Ilustración infantil: propondrá la implementación de nuevas normas dentro del área del diseño gráfico, específicamente, la ilustración y así brindar soluciones específicas para el campo de ilustración infantil que permitan una mejor comunicación del ilustrador con el niño.
- Semiótica: los libros infantiles están cargados de simbología que puede dar lugar a ambigüedades e interpretaciones ajenas a las intencionadas. Debido a ello, esta investigación tocará el campo de la semiótica, especialmente, lo relacionado a los signos y significantes gráficos que se encuentran dentro de los libros infantiles.





Capítulo 2



Históricamente, el modelo de evaluación psicológica se ha caracterizado por estudiar a las personas a partir de sus deseos más inconscientes que permitan conocer todo aquello que es desconocido de la mente de cada persona. A continuación, se introduce una investigación respecto a la unión entre el dibujo y la simbología de los test proyectivos, de modo, que pueda haber un mejor entendimiento de cómo estos están presentes en la aplicación de la ilustración infantil.

2.1 Los test proyectivos

"Las pruebas psicológicas tienen propiedades psicométricas que deben tomarse en cuenta para considerar su alcance inferencial o límites interpretativos. Algunos instrumentos tienen muestras representativas de la población y pueden estar estandarizados para su administración uniforme" (Roman, 2010, párr. 2). Es decir, estas pruebas nos permiten conocer a las personas de una manera más profunda, explorando su subconsciente y aquellos aspectos de sí mismos que no se muestran a simple vista. En algunos casos, existen características conceptuales estandarizadas en las personas que nos permiten clasificarlas por grupos según su personalidad.

"Los test proyectivos son considerados instrumentos sensibles para revelar aspectos inconscientes de la conducta ya que permiten provocar una amplia variedad de respuestas subjetivas, son altamente multidimensionales, evocan respuestas y datos del sujeto" (Lindzey, 1961, p. 15).

Los diferentes tipos de test proyectivos brindan distintos estímulos de organización ambigua poco usuales. Estas características conservan elementos comunes, muchas veces, la persona que es entrevistada necesita recurrir a distintas conductas, que pueden ser verbales, lúdicas o gráficas. Cada una de las proyecciones son una creación que manifiesta la forma personal de mantener de cierta manera contacto con la realidad que lo rodea en relación a la interna, manifestada en una situación específica.

Los test proyectivos tienen un gran lugar en distintas áreas de la actividad clínica en su mayoría utilizado para reconocer potenciales enfermedades o trastornos psicológicos y de la personalidad, apoyados en diversas teorías, como la teoría psicodinámica, el psicoanálisis de Freud, entre otras (Sabogal, 2004, p. 2).

E.F.Hammer, menciona en su compilación y análisis dinámico de las diferentes técnicas gráficas, que:

Examinando el trabajo artístico creador de un número de individuos, hemos observado que las personas tienden a expresar en sus dibujos, a veces en forma bastante inconsciente (y a veces, involuntariamente) una visión de sí mismo tal como son, o tal como les gustaría ser. Los dibujos representan una forma de lenguaje simbólico que moviliza niveles relativamente primitivos de la personalidad. Para decirlo con palabras de Tunee: 'El artista no ve las cosas como son, sino como es él'. Hubbard expresó lo mismo de un modo bastante similar: 'Cuando un artista pinta un retrato, en realidad pinta dos, el del modelo y el propio'. Por lo tanto, los psicólogos disponen de un material bruto a partir del cual pueden forjar un instrumento clínico (Palliser, 2004, p. 17).

"Otras propiedades de estas pruebas se refieren a su validez y confiabilidad. La validez implica que el instrumento en efecto mide lo que propone. La confiabilidad refleja la consistencia de resultados a través de un marco de tiempo" (Roman, 2010, párr. 3). Esto permite comprobar científicamente cada uno de los resultados obtenidos en estudios de pruebas psicológicas.

"Las pruebas psicológicas pueden ser de inteligencia (EIWN-R PR, EIWA), visomotoras (Bender-Gestalt), psicoeducativas (Woodcock-Johnson), cuestionarios de auto-reporte (BDI, LCS-36), vocacionales (ICIV), personalidad (MMPI-2) y proyectivas (Rorschach, TAT, Dibujos)" (Román, 2010, párr. 4). Este tipo de pruebas son utilizadas para explorar elementos de manera inconsciente, las cuales pueden reflejar algún tipo de necesidad, mecanismo de defensa motivaciones, intereses, conflictos y cualquier tipo de pensamiento.

"No obstante, también han demostrado brindar información sobre aspectos cognitivos que puedan servir para el diagnóstico y la evaluación del niño o el adolescente" (Ballesteros, 1981, p. 16).

El dibujo proyectivo funciona como “una técnica que se utiliza para obtener información del niño/a o adolescente y medir formación de conceptos, percepción, abstracción y generalización. Los dibujos pueden utilizarse con diversos propósitos como por ejemplo, fines terapéuticos, diagnósticos clínicos, investigativos o evaluativos” (Román, 2011, párr. 5).

Las pruebas proyectivas empiezan a aparecer en la historia alrededor del siglo XV, cuando Leonardo Da Vinci media la ingeniosidad y el talento que poseían sus alumnos, a partir de lo que veían, proponiéndoles encontrar diseños y patrones de figuras ambiguas y sin estructura en distintas cosas. Luego, en el siglo XIX, Binet, un psicólogo francés, adapta un juego de salón llamado “Blotto” para poder evaluar la imaginación de los niños, preguntándoles que era lo que observaban en unas manchas. Por otra parte, Glatón en 1879 establece una prueba de agrupación de palabras que luego funcionaba como prueba proyectiva y en 1910, Carl G. Jung hace pruebas similares a las pruebas de Galton (Sabogal, 2004, p. 134-135).

2.1.1 Tipos de test proyectivos

El análisis y entendimiento de los test proyectivos tienen un carácter cualitativo subjetivo, que está ligada a la experiencia del área clínica y ciertamente está fundamentada en la teoría psicodinámica, la cual dice que la conducta es un acto que siempre tiene sentido y una finalidad, ya sea que el sujeto posea, o no, conocimiento de ello, la cual es parte del psicoanálisis de Freud, indicando que cada persona se comporta según las fuerzas inherentes que lo rodean. Freud define la proyección como: “la tendencia que tienen las personas de defenderse atribuyendo a objetos y personas ajenos, aquellos aspectos de su propia personalidad que le son inaceptables” (Bernstein y Nietzel, 1982, p. 115).

Existe una variedad de tipos de pruebas proyectivas con funciones muy diversas, entre ellas está la asociación, la elección, la interpretación y la manipulación. Por esta razón, son muchas las calificaciones, que obedecen a diversos criterios que son muy evidentes. Fernández Ballesteros las ha clasificado en 5 grupos:

1. Técnicas Estructurales:

Es un instrumento visual que posee poca estructuración que la persona debe de organizar, expresando verbalmente lo que ve o la relación a algo que pueda parecerse.

a) Test de Rorschach (H. Rorschach y H. Zulliger):

Este test está compuesto por láminas que tienen manchas de tinta de forma esparcida y desorganizada, siendo esta sujeta a muchas interpretaciones. Para su interpretación se requiere de conocimientos psicológicos y una vasta experiencia práctica en los casos.

b) Técnica de manchas de tinta de Holtzman (Wayne H. Holtzman):

Esta es una modificación del test de Rorschach, proporciona dos series de tarjetas en forma paralela, en las cuales existe una mayor cantidad de manchas de tintas. Sólo se permite una respuesta por tarjeta, el cual la hace una prueba más objetiva que subjetiva.

2. Técnicas Temáticas:

Este es una herramienta visual que tiene varias estructuras formales de contenido humano, en la cual la persona debe establecer y narrar una historia. Entre ellas se encuentran:

a) Test de Apercepción Temática (T.A.T):

Su objetivo es poder explorar los factores esenciales de la personalidad infantil, por medio de láminas que contienen personajes de animales. Su uso permite conocer y obtener una información enriquecedora de la personalidad del niño, la dinámica familiar y la actitud con la que enfrenta problemas sociales, personales y con su sexualidad.

b) CAT (CAT-H y CAT-A) (H.A. Murray y L. Bellak):

Esta prueba de apercepción infantil se aplica a niños entre 3 y 10 años mediante láminas de personajes de animales presentadas en forma de historietas infantiles. El fin es poder despertar fantasías que están relacionadas con problemas de alimentación y actividades orales, la agresión, la dinámica entre hermanos y padres y la formación de los intereses.

c) Test de Rosenzweig de imágenes frustrantes:

Esta prueba es más limitada porque requiere de respuestas sencillas. A través de una serie de caricaturas en las que una persona frustra a otra. El individuo debe escribir lo que la persona frustrada podría contestar.

3. Técnicas Expresivas:

Poseen un orden ya sea verbal o escrita para dibujar una o varias figuras. Entre estas técnicas se encuentran:

a) Test de la Figura Humana:

En esta prueba se evalúa la personalidad del sujeto en relación a su auto concepto. Ofreciendo un medio de expresión de las necesidades y los conflictos del Yo. Proyectando experiencias personales, sus representaciones psíquicas, los estereotipos culturales y sociales que pueden afectar al sujeto. Con que se puede sentir identificado en relación a su sexo, personalidad y estabilidad emocional.

b) Test de la Familia:

Esta prueba tiene un gran valor diagnóstico en relación a los niños, debido a que con ella se pueden conocer las dificultades de adecuación al entorno familiar, la rivalidad fraterna y conflictos edípicos. Al mismo tiempo puede reflejar el desarrollo intelectual y los aspectos emocionales que posee.

c) El test del Árbol:

Proyecta la personalidad profunda del individuo. A través de la forma, posición, ausencia o presencia de elementos básicos del dibujo de un árbol, como lo es: el suelo, el tronco, las ramas y la copa.

d) HTP (casa, árbol y persona) (J. N. Buck y W.L. Warren):

Esta es una prueba proyectiva basada en la técnica gráfica del dibujo, a través de esta se puede obtener una evaluación global de la personalidad, los aspectos emocionales y sociales, más íntimos de la persona. Por medio del lenguaje simbólico que es el dibujo, el cual permite de manera inconsciente reconocer la manera de verse a sí mismo y cómo realmente le gustaría ser. Cada dibujo atribuye un autorretrato proyectivo a distinto nivel: en la casa se proyecta la situación familiar, en la del árbol el concepto más profundo del Yo y el dibujo de la persona hace alusión a la conciencia y mecanismos de defensa.

Buck y Machover, fueron los primeros en indagar y examinar/explorar la Psicología Proyectiva aplicada al simbolismo de los Gráficos, estudiaron estos dibujos y sus variaciones. Señalan los aspectos a tomarse en cuenta de la ilustración: si la casa es habitable o no, ya que en ambos casos, refleja el estado afectivo del niño.

4. Técnicas Constructivas:

Es un material que tiene el fin de organizar al individuo evaluado.

a) Test del pueblo:

Son piezas que representan elementos arquitectónicos. Con el propósito que el individuo pueda organizar espacialmente dichas piezas de una forma estructurada de acuerdo a un determinado orden.

5. Técnicas asociativas:

Se da una orden ya sea escrita o verbal en la que se pide a la persona que está siendo evaluada que exprese verbalmente las asociaciones en forma de cuento o palabras por esparado.

a) Test de Frases Incompletas (SACKS) Joseph M. Sacks:

Esta prueba valora las emociones de la persona evaluada, en relación con su sexo, su autoconcepto, relaciones interpersonales y su familia.

b) Las Fábulas de Düss:

Esta prueba intenta detectar las estructuras inconscientes de la persona que dan razón a conductas anormales. a través de una serie de historias con contenido simbólico en las que se espera que la persona se logre identificar con el "héroe" y así expresar por medio de sus reacciones la situación de sus propios conflictos.

A partir de la gran variedad de test proyectivos existentes este estudio se centrará en las dos pruebas proyectivas gráficas que consideramos con mayor riqueza gráfica y que pueden dar un mayor aporte en concepto de simbología infantil: el test de H.T.P. y el test de la familia, de los cuales los ilustradores puedan conocer mejor el entorno de los niños.

2.1.2 Los test proyectivos y su repercusión

La confiabilidad en la utilización de los test proyectivos se han visto a prueba de su credibilidad desde el punto de vista de algunos expertos desde hace algún tiempo, ya que según ellos no cumple con los requisitos psicométricos que son: normas, validez y confiabilidad. Diversos autores dicen que no debe llamarseles pruebas, en cambio, debe utilizarse un título menos comprometedor ya sea técnicas o métodos proyectivos de evaluación. En 1963, Levy propone llamarlas "técnicas de provocación de respuestas", debido a que los resultados de estas dependen en su mayoría, de la habilidad del clínico para hacer interpretaciones (Sabogal, 2004, p. 134).

Generalmente, se habla de técnica en lugar del concepto de test. Este concepto asigna un tipo de prueba psicológica que abarca tres requisitos, los cuales son: una circunstancia que es estandarizada, la posibilidad de generar diferencias individuales y el poder tener información sobre la confiabilidad y autenticidad de la técnica (Casullo, 1991, p.126).

Sin embargo es sabido que este tipo de pruebas, así como la mayoría, tiene sus limitantes. Tienen un valor práctico e importante, el cual se ha tomado de la teoría del psicoanálisis de Freud la cual fue concebida a partir de la práctica para el tratamiento de enfermedades mentales, pero realizada a partir de un inconsciente que se encuentra reprimido. Históricamente, el psicoanálisis ha sido considerado una disciplina que proporciona normas científicas utilizando procesos distintos al método científico.

Por lo tanto, para la realización del manual se ha tomado en consideración que estas pruebas proyectivas contienen información valiosa y se plantea la necesidad de hacer estos test para saber y sacar de ellos la información necesaria del comportamiento de los niños, atada junto con otros parámetros y entrevistas.

De la información establecida en cada test se establecerán recomendaciones en el manual, de modo que el ilustrador tenga en cuenta que no en todos los casos que cree algún personaje o entorno tendrá el mismo resultado. Puesto que todo dependerá del entorno y las experiencias que tenga el público objetivo.

2.1.3 El dibujo en los test proyectivos

El dibujo siempre ha sido importante en el conocimiento y estudio de la personalidad de los niños, ya que a través de ellos, podemos adentrarnos de una manera más directa y personal en la mente del niño. Existe una conexión entre el dibujo y la psicología y es donde entran los test proyectivos.

El dibujo puede llegar a producir distintas hipótesis las cuales pueden llegar a ser confirmadas o no dentro de un marco evaluativo amplio, por lo tanto se observa la necesidad de poder utilizarlo de manera complementaria como una herramienta evaluativa, que se va integrando con otros elementos que pertenecen a la evaluación psicológica, y también incluyendo otras pruebas que busquen una conexión de indicadores en conjunto (Melton, 1987, p. 98).

Los dibujos en los test proyectivos pueden ser de diferente tipo: Familia, de la Figura Humana, dibujo libre, árbol-casa-persona, entre otros. Todos estos dibujos ayudan a interpretar los pensamientos del niño, donde se suelen tomar en consideración elementos como: la ubicación espacial, el trazado, la proximidad, la inclusión o exclusión, el tamaño, el área anatómica y ciertos detalles (Melton, 1987, p. 100).

Todos estos tipos de elementos proporcionan indicadores clínicos, los cuales están relacionados a las actitudes, la tensión, los impulsos, los diversos estados de ánimo, la madurez socio-emocional, conflictos internos y externos, la auto-imagen, la capacidad intelectual, el manejo de emociones, fortalezas del ego, adaptación, relaciones interpersonales, entre otros (Román, 2011, p. 2).

Hammer considera que "en los dibujos proyectivos así como en los sueños, los conflictos inconscientes emplean el lenguaje simbólico con bastante facilidad. Los dibujos al igual que el lenguaje simbólico alcanzan las capas más primitivas del sujeto" (Hammer, 2002, p. 1).

La realización del dibujo y su graffismo es un reflejo personal que recrea simbólicamente el mundo interno. Los dibujos reflejan todos aquellos hechos que de una manera u otra han dejado han repercutido en la formación del Yo.

Juliette Boutonier en su libro "Los dibujos de los sueños" menciona que:

Los dibujos que hace un niño expresa no solo su inteligencia sino también que es una proyección de su propia existencia y de la manera en cómo se siente con él mismo y los demás, conduciendo a la parte trascendente de los problemas que el niño se puede plantear de su experiencia de vida (Boutonier, 1953, p. 35).

Es decir, que el dibujo es también una proyección de la personalidad de los elementos subconscientes e inconscientes del ser en virtud de la libertad abordada por el individuo.

2.2 El dibujo infantil en la historia

El dibujo infantil empezó por ser relevante a partir de la riqueza de personalidad existente en las obras de arte realizadas por los niños, las cuales daban una visión distinta del entorno del niño y lo que estaba sintiendo, que solo era capaz de ser reflejado artísticamente.

Se comenzó a estudiar el dibujo infantil de manera formal a finales del siglo XIX, al ser una actividad que empezaba a formar

parte de la educación artística de los niños, así que psicólogos, artistas y pedagogos realizaron investigaciones al respecto, dando por resultado distintos enfoques; que, posteriormente, fueron retomados para la elaboración de programas académicos (Cabezas, 2007, p. 7).

2.2.1 Origen del arte infantil

El origen de cada uno de los lenguajes artísticos puede ser rastreado a través de la historia del arte, debido a que se han venido manifestando por medio de los procesos técnicos, los cuales fueron desarrollados para poder manipular los materiales que han llevado al artesano a adquirir una mejor y mayor destreza.

Artistas que obtenían su conocimiento de manera empírica y a prueba y error, por ejemplo, Gombrich explica que las técnicas pictóricas se desarrollaron mezclando pigmentos naturales de plantas o minerales reducidos a polvo con sustancias líquidas de manera que fluyera suavemente y se combinara para lograr matices y efectos de luz y sombra: la témpera del medioevo se lograba a base de clara de huevo principalmente (Medina, 2011, p. 86). Todo este arte empírico data desde la edad primitiva en la cual era necesario poder dejar plasmado en diferentes elementos el día a día y el entorno de cada ser humano.

Por lo mismo, el arte infantil data desde los inicios, cuando los humanos empiezan a sentir la necesidad de comunicarse y es entonces cuando aparece el dibujo. El dibujo se estableció a partir de dos necesidades del ser humano: en la manifestación de alguna idea o sentimiento y la segunda a partir de la necesidad de comunicar esta idea hacia su prójimo (Rojas, 2012, p. 158).

A partir de estos conceptos se efectúa una nueva valoración en la forma en que los niños utilizan los diversos medios artísticos para poder comunicar sus propias ideas y emociones. Por consiguiente, la autoexpresión no puede ser enseñada, ya que si en algún momento se impone, no solamente frustra al niño con su identificación personal sino que puede causar algún tipo de inhibición en él. En cambio si se proporciona algún tipo de recursos que pueda ayudar a reforzar su "YO", el niño podrá fomentar su confianza y su autoestima.

Con el paso del tiempo, el dibujo comenzó a considerarse como una de las formas de expresión universal, utilizada en su mayoría, principalmente por los más pequeños, ya que es considerado como el grado cero del individuo, quien deberá de instruirse para impedir que se desvíe y agarre conductas socialmente inaceptables. Esta relación con el entorno social le brindará experiencias que irán edificando su subjetividad, pero para Émile Durkheim:

El niño ya posee una naturaleza que implica ciertas aptitudes propias que es necesario conocer antes de iniciar su educación. Una de estas aptitudes que definen al niño es sin duda el juego y esto implica el encuentro con lo otro en un espacio creado y controlado por el mismo (Medina, 2011, p. 84).

Muchas veces la frescura y espontaneidad de los dibujos libres se pierde en la etapa escolar temprana de la niñez debido a la disciplina, las normas y el pensamiento racional que se aprende en la escuela favoreciendo el espíritu científico y dejando de lado el artístico.

Sin embargo, la figura del niño concebido como artista hace suponer un factor fundamental para llevar a cabo el objetivo, debido a que a través de este trabajo artístico el niño puede ser capaz de preservar la armonía y autenticidad del ser. Por lo tanto estos niños dieron paso a una educación que promueve la difusión expresiva centrada en los infantes.

Harold Ordway Rugg, Ann Shumaker en su libro "the child centered school" mencionan que se está mostrando al artista que todo niño lleva dentro de sí mismo en contraposición a la venda que reprime al niño que todo hombre lleva.

2.2.1.1 Características del arte infantil

Para conocer las características del arte infantil es necesario preguntarse: ¿Qué se entiende por arte infantil? Si se remonta a lo aprendido en la escuela, se diría que es el resultado de un proceso de aprendizaje. En palabras de Freinet, "diría exactamente que el niño dibuja para aprender a dibujar, es decir, a copiar exactamente un modelo o realizar un croquis acotado y que el dibujo profundiza la observación y cultiva el sentido del gusto" (Almagro, 2007, p. 6).

Desde que empezó a considerarse el dibujo infantil no sólo como un simple error o juego, sino más bien como una manera de expresión personal, los investigadores se comenzaron a interesar por determinar cuáles eran las características de ese lenguaje.

Rápidamente, se ha podido comprobar que hay ciertas estrategias de representación comunes que hacen inconfundibles los dibujos infantiles. Estos rasgos definitorios han recibido diferentes denominaciones: abatimiento, aislamiento de las partes, antropomorfismo, aplicación múltiple de una misma forma, dibujos de rayos X, estereotipia, forma ejemplar, imperativo territorial, línea de base, perpendicularidad, rigidez, simultaneidad de puntos de vista, tamaño y utilidad (Almagro, 2007, p. 9).

Todos estos rasgos que pueden clasificarse en diferentes características básicas, hacen que el estudio del dibujo infantil sea enriquecedor no sólo para los ilustradores sino también para aquellos interesados en comprender como la percepción de los niños afecta su forma de ser y relacionarse con sí mismo y los demás.

2.2.2 Estudios sobre el dibujo infantil

Las investigaciones acerca del dibujo infantil comenzaron a mostrarse a finales del siglo XIX y continuaron a lo largo del siglo XX.

A medida fueron cambiando las concepciones sociales sobre la infancia, también fueron cambiando las normas sociales a partir de las cuales se consideraron los comportamientos infantiles y la valoración que se hacía de estos, ya que la ciencia no es ajena a estos procesos y sus efectos (Belver, 2002, p. 9).

Durante este período, el arte infantil se pudo dividir en dos grupos: los que venían de la parte de los psicólogos, quienes estaban interesados en el desarrollo del niño dando inicio desde el estudio de los dibujos. Y por otro lado por parte de los artistas y teóricos de la estética.

Muchas ramas empezaron a interesarse sobre este tema desarrollando investigaciones acerca de la evolución del comportamiento infantil, entre ellas la pedagogía y la psicología. Interesándose por las relaciones sociales de la infancia. "Las producciones de estas disciplinas contribuyeron de manera decisiva a modificar la imagen de los niños que se tenía en todos los ámbitos sociales, familiar, educativo, jurídico, etc" (Belver, 2002, p. 9-10).

Artistas tan importantes como Gauguin, Picasso o Klee comenzaron a interesarse por el arte de los niños. Klee expresó que el arte tiene sus orígenes en los museos etnográficos y en las habitaciones de los niños. De igual manera, Picasso admiraba y gustaba de contemplar los dibujos infantiles y comparaba su trabajo con el dibujo de los niños (Barahona, 2014, p. 11).

El historiador de arte Josep Pijoan, expresó en su libro Historia de arte, publicada en 1915, que existen dos secciones en la investigación de los orígenes del arte, en cuya cultura yacen los inicios de las primeras expresiones evidentemente artísticas.

En cuanto al arte infantil, se publica en Italia en 1987, L'arte dei bambini, de Corrado Ricci, que crea una gran polémica respecto a si considera o no arte a las obras realizadas por los niños. A pesar de no ser pedagogo ni educador, Ricci dió a conocer una capacidad para investigar la cultura infantil. Su mérito, consistió meramente en "haber reconocido, por primera vez en la historia, que el dibujo infantil posee un encanto especial y que, gracias a él, se situaba muy próximo a la expresión artística" (Belver, 2002, p. 10).

A partir de aquí, diversos autores de todas partes del mundo y de una gran variedad de disciplinas, contribuyeron a alimentar la curiosidad e impulsaron a realizarse un sinnúmero de estudios acerca del arte infantil. Citando la investigación de Arthur Efland en su libro "Una historia de la educación del arte" que fue citado previamente María Martínez en su artículo "La metodología expresionista en la educación artística y su contribución al arteterapia" dice que :

El interés por llevar a cabo los conceptos de la enseñanza artística expresionista al aula procedió, en su mayoría, de artistas vanguardistas profundamente comprometidos con la idea sobre

la existencia de una afinidad entre la actividad del artista y la expresión gráfica del niño (Martinez, 2010, p. 93).

Franz Cizek (artista y profesor) concibió los dibujos de los niños como obras de arte. Este artista estaba vinculado al movimiento artístico de esa época la cual era la Seccesion.

Años más tarde, entre las décadas de 1920 a 1940, aparecen profesores y artistas como Victor D'Amico, Natalie Cole, Marion Richardson, Maria Petrie, Henry Schaeffer-Simmern y Florence Cane, quienes coincidían con la postura de Cizek, puesto que consideraban al niño como un artista con deseos de exteriorizar y expresar sus inquietudes, que de cierta forma habían sido obstruidas por procedimientos tradicionales de la enseñanza (Medina, 2011, p. 14).

Como resultado de todos los debates y estudios que trajo el siglo XIX, y que tuvo repercusiones significativas en el mundo artístico, aparece una nueva manera de ver al mundo. Con el paso del tiempo fue transformándose las concepciones sociales, y se consideraron los comportamientos infantiles y la visión que se tenía de estos (Belver, 2002, p. 9).

Hoy en día, el dibujo infantil sigue siendo un contenido apasionante y a la vez polémico. Así como lo demuestran los trabajos de Howard Gardner, Ellen Winner, Brent y Mrjorie Wilson en Estados Unidos, N. H. Freeman y M. V. Cox en Inglaterra, y los de E. Wallon y L. Lurcat en Francia. Por lo tanto este tema es considerado relevante para la psicología en el campo clínico de la personalidad de niños y adultos.

2.3 El dibujo y la psicología

El dibujo es una manifestación del individuo a través de la cual puede evidenciarse su manera de pensar y comprender lo que le rodea, así como reflejar su propia personalidad, sentimientos, intereses y problemas. Por ello, y sobre todo porque mucho antes de que los niños lleguen a dominar el lenguaje hablado y escrito son capaces de hacer dibujos bastante explícitos, este se ha convertido en un instrumento útil de investigación del mundo infantil (Almagro, 2007, p. 41).

Los niños que tienen 5 años reconocen su propio cuerpo y pueden ser capaces de relacionarse con su entorno. Las personas son capaces de mostrar diferentes tipos de emociones con una intensidad variante. El dibujo en términos generales ya está arraigado a circunstancias que pueden o no corresponder a una etapa en específico del niño, el cual permite proyección de la personalidad y emociones del niño, dándole un significado personal en base a lo que este puede representar para él.

El dibujo es considerado como un método de primera aproximación. Debido a que a un niño pequeño no se le puede indicar que relate su vida sino que se utilizan otros métodos de manera indirecta que ayude a proporcionar esta información. "Lo vive como algo relajante, poco intrusivo, se puede deducir desde el temperamento hasta cosas que está sintiendo o por las que está pasando, que no es capaz de expresar con palabras", explica Sergi Banús Llor, psicólogo clínico infantil. (Perera, 2012, párr. 3).

2.3.1 El dibujo infantil como instrumento de investigación

"En el área artística, se han desarrollado diversos test que están destinados al posible diagnóstico de capacidades, que están sujetos a la determinación de un gusto estético correcto" (Almagro, 2007, p. 41).

El niño al hablar de sus dibujos lo hace con naturalidad, es por eso que los psicólogos infantiles lo utilizan, d como una herramienta de diagnóstico. El más utilizado es el test HTP (House, Tree, Person), en inglés. Este test se analiza de manera conjunta, por lo tanto nunca puede considerarse certero al cien por ciento, porque se debe tener en cuenta muchos factores, entre ellos el entorno y la edad.

María Elisa Ferrerós, autora del libro "Abrazame, mamá" explica:

Para hacer un buen diagnóstico hay que observar la trayectoria del dibujo y tiene que haber un cambio relevante. En otras palabras, si de un día para otro



Imagen N° 1:
Imagen 1: Retrato de familia de un pequeño de 4 años. Él se coloca a lado de su madre y tumbado porque le encanta jugar en el suelo (Ferrerós, 2007)

sus figuras se reducen a la mínima expresión puede ser que esté sufriendo una depresión, pero si siempre las ha pintado es que tiene un carácter pesimista o introvertido (Ferrerós, 2007, p. 8).

Es decir que cuando el niño dibuja a su familia, retrara primero a la persona con la que se siente más identificado emocionalmente, haciendo que este resalte por sobre los demás.

“Las figuras juntas representan proximidad, armonía familiar” (Ferrerós, 2007, p. 9). Si por el contrario están distanciadas esto representa algún tipo de alejamiento emocional, que puede ser por el rechazo, la inestabilidad.

2.3.1.1 Desarrollo de la inteligencia y la creatividad del niño a través del dibujo

Existen diversas formas de estimular la capacidad de observación de un niño, la más común es que este pueda descubrir su entorno mediante el reconocimiento de formas a través de las nubes, figuras en el piso, en gotas de agua, en las ramas de un árbol, etc.

El dibujo permite que el niño se exprese y adquiera cierto nivel de desarrollo psicomotor. En ellos pueden reflejar emociones, deseos y sentimientos. Al mismo tiempo incrementa la creatividad y su intelectualidad. “Los niños interpretan la realidad como la ven a través de dibujos y/o garabatos... A partir de los 18 meses los niños adquieren cierta habilidad manual, que les permite sujetar pinturas y lápices de forma adecuada” (Elbebe.com, 2011, párr. 1-3).

Retraimiento:

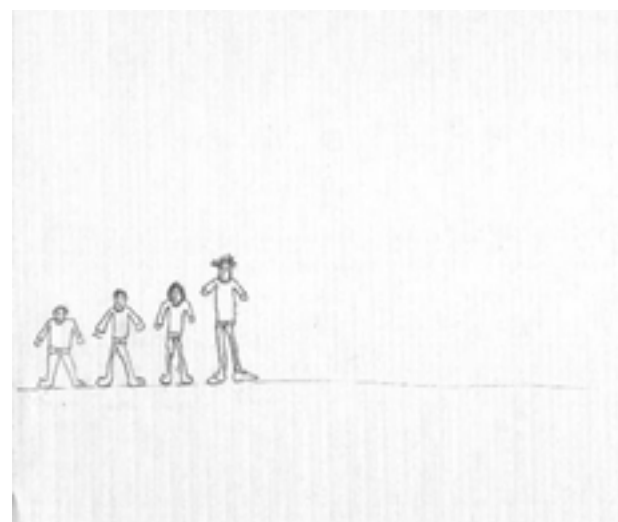


Imagen N°2:
Piernas largas con manos cerradas. Marcada asimetría de las extremidades (Ferrerós, 2007)

Sensibilidad y afecto:



Imagen N°3:
Con este dibujo expresaba a su cuidadora el cariño que le profesaba. A destacar la riqueza en el dibujo completamente con un árbol con hojas y numerosos animales pequeños. (Ferrerós, 2007)

Obsesiones y rituales:



Imagen N°4:

La repetición constante de pequeños detalles en el dibujo, el efectuarlo siempre con elementos que se repiten puede indicar una personalidad obsesiva, ritualista. En algunos casos también discapacidad (Ferrerós, 2007)

Lateralidad acosada:

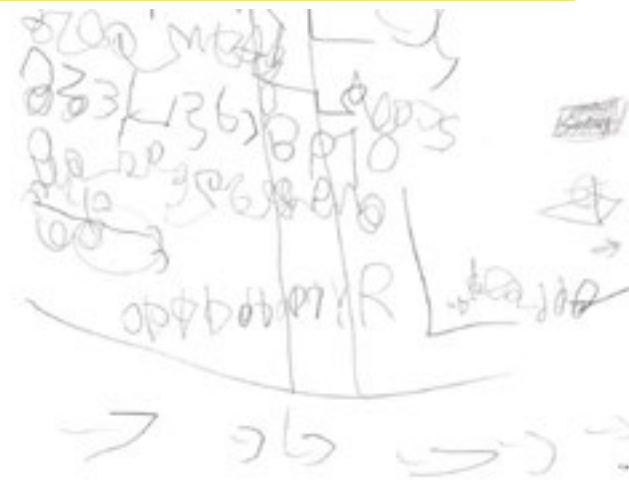


Imagen N°6:

Los trazos efectuados en el papel indica un patrón de hiperactividad. En la segunda fila se observan una serie de números invertidos (4 y 9) propio de la lateralidad cruzada (Ferrerós, 2007)

Falta de control-impulsividad



Imagen N° 5:

Se observan trazos desorganizados en un dibujo con las formas muy distorsionadas (es un coche). La serie de letras van aumentando progresivamente (Ferrerós, 2007)

Inteligencia y retraimiento:



Imagen N° 7:

Excelente dibujo con todo tipo de detalles. Propio de un niño con destreza e imaginación. La figura está con los brazos pegados y las manos en los bolsillos. Es un espectador pasivo sin intención de actuar y mirando de reojo lo que ocurre a su lado. Su sensibilidad puede entrar en conflicto con lo que le rodea (Ferrerós, 2007)

Hasta alrededor de los 4 años, los niños hacen garabatos. Sin embargo lo importante no es expresar la realidad tal cual es sino las emociones que este genera en ellos.

2.3.2 La infancia como experiencia

Durante los primeros años del niño, el arte y el dibujo se dan prácticamente por sí solos. Las experiencias vividas por el niño (su entorno, su familia, sus costumbres adquiridas) permiten al niño expresarse con libertad. Lo importante no es el color o el material que utiliza, sino el darse cuenta que el tiene el control de lo que está haciendo.

Al contrario de todo lo que se piensa, los niños no siempre dibujan estando concientes de lo que estan haciendo, especialmente los más pequeños. Al principio dibujan líneas y después van interpretando lo que han hecho. El dibujo se han convertido en un punto clave en la vida del niño, ya que son la llave de acceso por las que se puede conocer en qué etapa de desarrollo se encuentra el infante, tanto a nivel cognitivo como moral y motriz, además de ser un buen indicador de su estado emocional y anímico, aunque el dibujo no puede servir como único indicador de estos factores, necesitándose el análisis también de otros elementos.

En el campo de la educación, el dibujo tiene muchas posibilidades, ya que es capaz de manifestar las capacidades creativas de los niños. Con el fin de sacarle el máximo partido educativo posible, se debe intentar desarrollar las habilidades representativas, sobre todo en el período de la educación infantil, porque a partir de los seis o siete años, los niños empezarán a ser menos productivos y más realistas en sus representaciones artísticas.

2.3.3 Las etapas del desarrollo infantil

Las personas durante la vida poseen distintas etapas de desarrollo en las cuales en cada una de ellas existen características que las hacen diferentes. En el desarrollo humano no solo influyen factores biológicos sino también los sociales y culturales. Por lo tanto, es importante poder conocer cuáles son estas etapas y las características que cada una tiene.

Cada una de estas etapas de desarrollo trae consigo cambios diferentes tanto en el aspecto físico, intelectual, como cognitivo y psicomotor. Según estudios

se suelen diferenciar estas etapas del crecimiento humano, entre ellas están:

Etapas prenatal:

También conocida como etapa de desarrollo intrauterino. Se lleva a cabo durante el periodo del embarazo y transcurre desde el momento de la fecundación hasta su nacimiento en el parto.

Etapas de la infancia o niñez:

Esta se comprende entre el nacimiento y 12 años. En esta aparecen los primeros reflejos y reacciones emocionales, empieza el desarrollo cognitivo, el juego y la fantasía toman un rol importante y el niño experimenta y aprende de su entorno, en esta etapa empieza a construir la personalidad, coincidiendo con la escolarización, lo que significa que existe una convivencia con otros individuos de la misma edad. En el cual se estimula el desarrollo de sus funciones cognitivas, la percepción, memoria y el razonamiento.

Etapas de adolescencia:

Comprendida entre los 12 a los 20 años. En esta existe un mayor grado de madurez y deseo de independencia.

Etapas de juventud:

Empieza alrededor de los 20 años extendiéndose hasta los 25. Usualmente, la persona en de esta fase se encuentra más tranquilo consigo mismo y su entorno, hay un avance en el autoconocimiento y la auto aceptación. La capacidad de razonar es mayor. Siendo capaz de poder captar la realidad tal cual.

Etapas de la adultez:

En esta etapa del desarrollo de la vida se alcanza la plenitud en el aspecto psíquico, físico y biológico.

Al conocer cómo funcionan las etapas del desarrollo humano, es importante destacar la etapa infantil y la niñez debido a que son el objetivo del estudio de esta investigación. Es por ello, que las teorías cognitivas básicamente estudian el desarrollo y la estructura del pensamiento, y cómo este afecta a la comprensión que tiene la persona con respecto a su entorno. Una de las teorías cognitivas más populares es la de Jean Piaget (epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo) quien es considerado como el padre de la epistemología genética, ha realizado estudios sobre la infancia y también sobre la teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia.

Piaget suponía que los niños según la edad, tienen diferentes capacidades para resolver determinados problemas. Porque cada persona es única con su propia personalidad, estilo de aprendizaje y carácter. Sin embargo, a pesar de la individualidad existen ciertas características universales en el desarrollo que ocurren durante los primeros 9 años de vida (Cortezoso, 2014, párr. 1-2).

El ambiente en el que se desarrolla tanto el familiar como el social toman importancia durante el desarrollo del niño. Debido a que el niño va descubriendo e interpretando a medida que va creciendo el entorno que lo rodea. Es por esto que el psicoanálisis toma en cuenta el aprendizaje el punto de vista de las primeras experiencias primarias de satisfacción y ve cómo trascienden en la vida del niño y sus experiencias.

Es por eso que Piaget distingue cuatro etapas en el desarrollo del niño:

Etapas sensorio motriz:

Comprendida desde el nacimiento hasta los dos años. En esta existe una experimentación para aprender del ambiente a partir del cuerpo y los movimientos. Y la información que sus sentidos comprenden y la capacidad de relacionarse con el mundo se va agudizando.

Etapas preoperacional:

Empieza a partir de los dos hasta los siete años. Aquí los niños aprenden a interactuar con su entorno de una forma más compleja por medio del uso del lenguaje verbal y de imágenes mentales.

Etapas de operación concreta:

Desde los siete hasta los once años. Existe un mayor desarrollo en la forma de pensar, en el significado de las cosas apareciendo la función simbólica, la cual es utilizada para poder representar lugares, situaciones, objetos y personas. Y también el pensamiento va más allá de los actos y los hechos inmediatos.

Etapas de las operaciones formales:

Esta se da a partir de los once en adelante y es aquí en donde empieza a desarrollarse una perspectiva más abstracta del mundo, se comienza a utilizar la lógica y la racionalidad, de modo que se formulen hipótesis para luego ponerlas a prueba y encontrar la solución a la circunstancia establecida.

Todas estas etapas deben tomarse en cuenta en todo momento, porque es a través de estas las características que el ilustrador podrá adaptar su creación de personajes y entornos, conociendo y adaptándose al pensamiento del niño. De manera que sabrá en qué momento el niño empieza a darle valor a las cosas, a generar conceptos y captar fácilmente los símbolos del entorno.

2.4 El diseño gráfico

Para entender la verdadera definición de diseño gráfico, es necesario dividir ambas palabras. Luz del Carmen Vilchis, la primera mujer Directora de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM define que "diseñar es la actividad objeto de estudio del diseño que en tanto disciplina estudia el comportamiento de las formas, sus combinaciones, su coherencia asociativa, sus posibilidades funcionales y sus valores estéticos captados en su integridad" (Vilchis, 2002, p. 38). "Según el Consejo Internacional de la Unesco en 1980 dijo que la tarea del diseñador gráfico es la desatender las necesidades de comunicación visual de toda clase en todo sector de la sociedad" (Frascara, 2000, p. 14).

En una unión, según Jorge Frascara, el diseño gráfico es "La acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos determinados" (Frascara, 2000, p. 19).

Dichas comunicaciones visuales deben ir sustentadas con un buen contenido que permita generar un diseño conceptual sobre lo estético. De manera que ayude a expresar un correcto lenguaje visual generado para el público objetivo.

2.4.1 Diseño gráfico y la ilustración

La palabra "renaissance" significa renovación o resurrección. Originalmente, este término se empleó para indicar el periodo que comienza en Italia entre los siglos XIV y XV, cuando resurge la literatura clásica de la antigua Grecia y Roma, esto también hace referencia a un nuevo giro en la parte conceptual y simbólica del diseño, porque debido a esta nueva renovación

se generan nuevos enfoques acerca de las áreas del diseño. El diseño de tipos, los bocetos de páginas, ornamentos, las ilustraciones y aun el diseño total del libro fueron preconcebidos por los impresores y los eruditos italianos (Ramírez, 2006, p. 6).

La ilustración inglesa tuvo una gran influencia en Francia. Estableció las bases de la Revolución Francesa de 1789 y favoreció la creación de la prensa como una símbolo de poder en toda la Europa continental.

Así mismo, la ilustración como tal ha ido provocando nuevas emociones y percepciones del mundo real, siendo una gran herramienta para poder comunicar un mensaje a diferentes públicos. Porque se concluye que la ilustración provoca en las personas diferentes sensaciones y percepciones, tomando en cuenta su significado psicológico, la forma y su color.

2.4.2 Los niños y el diseño

Los niños han sido y siguen siendo considerados como el futuro de la humanidad. Por lo tanto es uno de los temas más infravalorados con respecto al análisis del diseño moderno. "El diseño que los niños han inspirado es raramente considerado digno de atención de la crítica, debido a la demanda universal de las obras que deleitan, humanizan y emocionalmente nos conectan con nuestro entorno" (Barahona, 2014, p. 27).

Los niños y niñas reconocen los roles estándar de género y les encanta imitar actividades de adultos, los diseños que simulan experiencias reales logran captar su atención. En cuanto a su desarrollo físico y motor los niños en esta etapa pueden sostener lápices y crayones, por ende, sus habilidades de dibujo pueden ser impulsadas (Barahona, 2014, p. 26).

Así mismo, los niños tienen la capacidad de registrar y repetir patrones, y es aquí en donde el diseño tiene la oportunidad de generar más patrones visuales que puedan estimular la imaginación de los niños, mejorando la percepción de su entorno.

Esta percepción ha sido estereotipada por mucho tiempo como intuitiva, intelectual y racional. Pero gracias a las nuevas investigaciones y enfoques psicoanalíticos, en el campo del diseño se ha empezado a tener la atención merecida de la crítica. Todo esto en relación a campos relacionados con la ilustración; que puede ser adaptado no solo a un target infantil sino también por un público joven y adulto.

Esta diversidad de enfoques no solo enriquece la narrativa del diseño actual sino que también aporta a la historia del dibujo como tal. Involucrando no solo la rama del diseño sino también la psicológica y pedagógica.

Asimismo el rol de la mujer ha tenido una gran importancia a lo largo de la historia, puesto que biológicamente al ser más sensibles que los hombres en cuanto a atender las necesidades tanto psicológicas, emocionales como las físicas de los niños, teniendo la oportunidad de establecer y experimentar más de cerca las etapas de los niños. Esto ocasionó que hubiera una afinidad natural por ciertos temas como por ejemplo: el color, los patrones, la parte sensorial y los detalles.

2.4.3 Percepción que tiene los niños sobre las ilustraciones

Todo ilustrador debe entender que no es lo mismo dibujar para niños que para un público mayor, la comunicación y la percepción es diferente. Por lo tanto la forma, el color y las líneas deben tener un sentido más concreto, porque el niño ha vivido menos experiencias y lo que tiene al alcance es su entorno inmediato. Asimismo, sucede para poder reconocer detalles de un dibujo en cualquier formato que se le presente.

Incluso hay que diferenciar percepciones entre los niños, esto está relacionado con la edad y etapa que se encuentra el niño. Piaget, considera que la percepción se mejora con el avance de edad, porque existe un mayor grado de madurez. Además depende también del contexto y las situaciones que pasen en su vida. Es por eso que el ilustrador siempre debe tomar en cuenta las características de su público meta.

2.4.4 La ilustración como factor social

Cualquier persona que dedique su pasión por el arte a la infancia, le será de gran ayuda poder observar la creación pictórica del

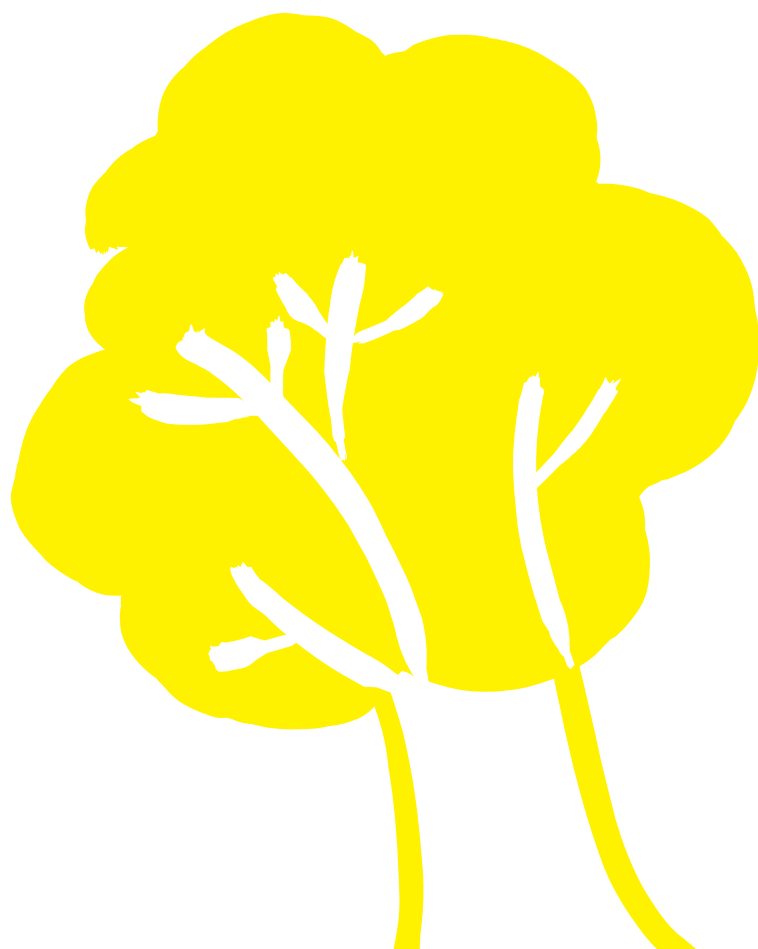
mundo infantil, como quien para filmar un río debe de zambullirse en sus aguas, lo mismo es con el dibujo del niño debido a que tiene una relación íntima con su desarrollo emocional, perceptivo e intelectual (Tapia, 2012, p. 101).

Por eso es importante que el ilustrador se dé cuenta que su ilustración puede tener repercusiones sociales al público al que va dirigido, especialmente si este público son niños.

El dibujo posee una propiedad icónica, esto se debe a que imita la realidad por a través de medios ilusorios. Su análisis está fundamentado en principios semióticos. Que analizan la configuración del dibujo y los diferentes símbolos. Que son utilizados como método de comunicación convirtiéndose en un lenguaje visual.

Los niños, sometidos a abusos, violencia o alguna otra situación, son más susceptibles a las ilustraciones que evocan emociones violentas, de manera que las ilustraciones pueden ser disparadores tanto emocionales como cognitivos en los niños, como por ejemplo:

Si un ilustrador dibuja un mundo lleno de aviones y tanques, donde las víctimas yacen como soldaditos de plomo; los niños que hayan vivido circunstancias negativas harán que recuerden las experiencias negativas. Así mismo los niños sordos tienden a dibujar orejas desproporcionadas y los niños agresivos exageran el tamaño de las uñas y los dientes (Tapia, J. 2012, p. 101).



Capítulo 3

Metodología: FENOMENOLÓGICA

Esta investigación se trabajó bajo la metodología fenomenológica, ya que esta se enfatiza en los aspectos individuales y subjetivos de las experiencias obteniendo indicaciones para interpretar la diversidad de símbolos. Apoyándose y utilizando como técnica fundamental la investigación documental. De acá se obtuvo la información necesaria y considerada valiosa como aporte a la investigación. Textos orientados al tema, pudiendo obtener toda la información y posteriormente se realizó un análisis de contenido, forma y concepto de la estructura que muestran los test proyectivos.

La investigación documental concretamente consistió de:



Se hizo una recopilación de la información existente sobre los test proyectivos y la ilustración infantil, por medio de revisiones de documentos con un aproximado de 12 textos, entre ellos libros que hablasen de psicología, manuales de las diferentes pruebas proyectivas abordadas en la investigación, artículos, tesis y "papers" sobre temas relacionados a la ilustración.

Al recopilar toda esta investigación documental se empezó el proceso de ordenamiento en una matriz que seccionaba y ordenaba los fragmentos de textos encontrados de la investigación dividiendo la información en tema, subtemas y análisis. Esta matriz sirvió de ayuda al momento de evidenciar el trabajo y la investigación realizada, de modo que se utilizó posteriormente para proponer la estructura del manual de ilustración infantil.

Esta ficha se usó para capturar los datos de cada lectura. Esto implicaba que la matriz de información estaría estructurada mediante la identificación de los temas, para luego categorizarlos en subtemas generando una codificación y después generar una relativización por medio del análisis y discusión.

Ficha de matriz

TEMAS	SUBTEMAS	ANÁLISIS

La realización de la matriz sirvió de gran ayuda para poder organizar de mejor manera toda la información valiosa encontrada en los diferentes textos y así poder categorizarla en el manual de ilustración infantil.

Posteriormente se realizó un mapa mental que ayudó a ordenar las ideas y a darle una conexión verdadera con el tema, el tener esta pequeña síntesis facilitó la categorización del contenido. Del mismo modo abonó para proponer y redactar las pautas y empezar con la elaboración del manual. Partiendo de la interpretación y adaptación del lenguaje psicológico al lenguaje gráfico.

Luego de la elaboración del manual, se hizo la evaluación del material y se llevó a cabo una entrevista con preguntas abiertas y cerradas, con respecto a la información que tiene el manual de modo que se comprobó si realmente esta es útil. De manera que se pudo obtener una gama más alta de respuestas con el fin de poder analizarlas de mejor forma.

Para esta evaluación se tomó en cuenta diferentes perfiles de ilustradores, no solamente profesionales de carreras afines a diseño gráfico sino también ilustradores empíricos, que de una u otra forma han tenido experiencia en esta rama, debido a que también son una fuerza laboral importante. De esta manera se obtuvo un mejor bagaje en el área de interés de la investigación. Estos perfiles se trabajó bajo la técnica de bola de nieve, porque los entrevistados fueron personas recomendadas por conocidos.

El cuestionario de la entrevista fue estructurada en tópicos, para poder hacer más puntual la recopilación de la información. Se presentó una breve explicación del objetivo del tema y se habló acerca de los test proyectivos. Posteriormente se dio la pauta para poder empezar la entrevista. Se tomó en consideración

los elementos que los ilustradores toman en cuenta al crear personajes y entornos, se presentó diez interpretaciones que contiene el manual y por último, en qué medio y área de la ilustración infantil sería útil este material. (Ver anexo 1)

Toda esta evaluación mediante la recopilación de información dio pauta para poder establecer y reconfirmar el uso del material del manual de ilustración infantil en el área editorial.



Capítulo 4

4.1 Elementos que se consideraron para elaborar el manual

Para la elaboración de la matriz se recopiló información de diversos manuales, guías y sitios web, entre los más importantes están:

- **"Manual y guía de la interpretación de la técnica de dibujo proyectivo H-T-P"**
Editores/autores: John N. Buck y W.L Warren
- **"El test del dibujo de la familia en la práctica médico-pedagógica".**
Autor: Louise Corman
- **"Análisis y características del dibujo infantil"**
Autor: Carlos Cabezas López
- **"Dibujos Proyectivos de Niños/as y Adolescentes: Interpretaciones Clínicas en el Contexto Forense"**
Autor: H. Roman

Toda esta recopilación fue de gran aporte para poder identificar y categorizar el material.

TEMAS	SUBTEMAS	ANÁLISIS
Test proyectivo	Dibujo proyectivo “Durante más de 50 años los clínicos han utilizado la técnica del dibujo proyectivo HTP para obtener información acerca de la manera en que un individuo experimenta su yo en relación con los demás y con su ambiente familiar... el H.T.P facilita la proyección de elementos de la personalidad y áreas de conflicto en el entorno terapéutico, permitiendo identificarlas para su valoración y con el propósito de compartirla para así establecer una comunicación terapéutica.” “El dibujo proyectivo tiene un lugar en diversas áreas de la actividad clínica...el dibujo proyectivo también alienta el establecimiento del interés la comodidad y la confianza entre entrevistador y cliente.” “El H.T.P. proporciona información una vez relacionada con otros instrumentos de valoración y de entrevista puede revelar conflictos y preocupaciones generales del individuo.” Lista de conceptos Proporción: Grande: ambiente restrictivo, tensión, compensación Pequeño: inseguridad, aislamiento, descontento, regresión Simetría: rigidez, fragmentación Asimetría: distorsión, torpeza física Perspectiva: Ubicación izquierda: aislamiento, organicidad, impulsividad, necesidad de gratificación inmediata, preocupación por sí mismo Ubicación derecha: preocupación ambiental, anticipación del futuro, estabilidad/control, Ubicación central: rigidez	El test H.T.P es una técnica que aporta al momento de obtener información de manera indirecta del Yo de una persona. Este tipo de pruebas permite generar un ambiente más propicio para sacar información del subconsciente de la persona. Con esto el clínico valora las reacciones del individuo frente a una situación en específico de forma poco estructurada. Los test van acompañados de otros instrumentos por lo tanto no es absoluto. Esta lista de conceptos son hipótesis que han sido comprobadas por medio del dibujo y la entrevista posterior en el test. Son percepción, proporción, ubicación, detalles, calidad de línea (es más general)

TEMAS	SUBTEMAS	ANÁLISIS
Test proyectivo	Ubicación superior: lucha no realista, frustración, fantaseo Ubicación inferior: concreción, depresión, inseguridad, inadecuación Rotación: oposición Cayendo: aflicción extrema Bordes del papel inferior: necesidad de apoyo Bordes del papel lateral: sentimiento de constricción Bordes del papel superior: miedo Relación del observador visto desde arriba: rechazo, grandiosidad compensatoria Relación del observador visto desde abajo: aislamiento, inferioridad Relación del observador visto desde lejos/a la distancia: aislamiento, inaccesibilidad, sentimiento de rechazo (casa: situación del hogar fuera de control) Postura/presentación de espalda: aislamiento, paranoia Línea base: necesidad de seguridad, ansiedad Transparencia: poco contacto con la realidad (persona: si se muestran los órganos internos hay psicosis) Detalles Excesivos: obsesivo-compulsividad, ansioso Carencias: Aislamiento Extravagantes: psicosis Casa: Chimenea énfasis: preocupación sexual Chimenea omisión: falta de afecto Humo excesivo: tensión extrema en hogar Puerta ausencia: inaccesibilidad, aislamiento Puerta grande: dependencia Puerta pequeña: reticencia, inadecuación Puerta cerrada: defensividad Puerta abierta: necesidad de afecto Techo énfasis: introversión, fantasía Únicamente el techo: psicosis Una sola línea: constricción	Si hay rigidez significa que no se puede salir del límite. El lado izquierdo: creatividad. El lado derecho: estabilidad control Las personas no realistas viven y proyectan su vida en fantasía a través de la forma de sus dibujos. Que puede ser dibujos cuadrados, robóticos, o exagerados. El Yo puede dejarse influir por los demás. Por ejemplo, si hacen una sombrilla grande, significa que tiene fortalezas emocionales frente a la vida

TEMAS	SUBTEMAS	ANÁLISIS
Test proyectivo	Hojas desprendidas: compensación, fallas en mecanismo de defensa Raíces/omitidas: inseguridad Ramas enredadas: pérdida de control Nubes sombras: ansiedad Arbustos/excesivos: inseguridad Calidad de línea recargada: tensión, ansiedad, vigor, violencia Calidad de línea débil: inseguridad, indecisión, miedo Persona: Brazos énfasis: fuerte necesidad de logros, agresión, castigo si persona dibujada no es el Como espagueti: dependencia, Omitidos, pequeños o escondidos: culpa, inadecuación, rechazo En forma de alas: esquizoide Cabeza grande: grandiosidad, regresión Pequeña: inadecuación Irregular o separada del cuerpo: psicosis Solo parte trasera: paranoia Rasgos faciales énfasis: dominio social compensatorio Omisión o débil rasgos faciales: aislamiento Perfil: paranoia Sombreados diferente al color de piel: psicopatología grave Ojos énfasis: paranoia Ojos pequeños, cerrados, omitidos: introversión, voyuerismo Pupilas omitidas: poco contacto con la realidad Orejas énfasis: paranoia, alucinaciones auditivas Boca énfasis: dependencia Omitida: agresión oral, depresión Dientes: agresión Nariz: preocupación sexual Piernas omitidas, encogidas o rozadas: desamparo, pérdida de la autonomía Juntas: rigidez, tensión, Separadas: agresión Flotando: Inseguridad, dependencia	Labilidad significa que es poco estable o inseguro, débil para establecer contacto con los demás El dibujar a una persona de lado, sugiere que se está evdiendo algo y que se quiere poner distancia. Este tipo de dibujos es perfecto para que un ilustrador pueda reflejar un estado de paranoia.

TEMAS	SUBTEMAS	ANÁLISIS
Test proyectivo	Muros delgados: límites del yo débil Muros énfasis: esforzado control del yo Muros ausentes: poco contacto con la realidad Ventana énfasis: ambivalencia social Ventana ausente: aislamiento Numerosas: exhibicionismo Abiertas: poco control del yo Pequeñas. Aislamiento Sin cristales: hostilidad Nubes, sombras: ansiedad Montañas: defensividad Escalones, caminos largos o angostos: aislamiento Arbustos: inseguridad Casa dibujada como plano: conflicto grave, paranoia Calidad de línea recargada: tensión, ansiedad, vigor Calidad de línea débil: inseguridad, indecisión, miedo Árbol: Ramas excesivas: compensación, manía Muy altas: esquizoide Rotas/muertas: suicidio, impotencia Envueltas en algodón: culpa Copa en forma de nube: fantasía Copa garabateada: labilidad Copa aplanada: negación Árbol dibujado en una depresión de la línea base: inadecuación Árbol dibujado en la cima d una colina: grandiosidad, aislamiento Tronco base amplia: dependencia Grande: inadecuación Cicatrices: trauma Tronco base angosta: pérdida de control Árbol frutal o navidad: dependencia, inmadurez Árbol muerto: graves perturbaciones Árbol nuevo: regresión Movido por el viento: presiones ambientales Corteza enfatizada: ansiedad, depresión	Defensividad debido a que actúan como barreras porque "no me quiero enfrentar a"

TEMAS	SUBTEMAS	ANÁLISIS
Test proyectivo	Ubicación vertical: tendencia a sentirse inseguro e inadecuado, son más realistas que fantasiosos. Ubicación central: conducta rígida para compensar ansiedad e inseguridad Cuadrante de la página superior izquierdo, es el cuadrante de la regresión o quienes no han logrado un nivel elevado de madurez conceptual. Concepto: vista de ojo de pájaro (desde arriba) y vista de ojo de gusano (desde abajo) La distancia implica la relación accesible o no del yo, entre más lejos(situado en una montaña) la necesidad de mantener el yo distante e inaccesible Posturas de lado: inseguridad, alejamiento Transparencias: el sujeto que presenta un dibujo de forma tal que un objeto generalmente considerado cubierto por algo, aun es visible, incurre en un grave error en la prueba de la realidad (Si un ilustrador quiere realizar un mundo de fantasías y crear un factor irreal) Movimiento: Violencia Detalle: El tipo de detalle utilizados, el método de presentarlos, el orden en que se dibujan y el énfasis que se hace en ellos, generalmente se considera como un índice del reconocimiento, la preocupación y la reacción del sujeto hacia los elementos de la vida diaria.	El Yo distante, quiere decir que se esta evitando algo y se pone distancia, lo mismo pasa con las montañas Las posturas de lado, que se muestra del todo, son ilustraciones perfectas para representar algún temor. Las transparencias, funcionan si un ilustrador quiere realizar un mundo de fantasías y crear un factor irreal Dependiendo de la edad de los niños a quien va dirigida la ilustración, así es la forma en como los detalles deben representarse en los dibujos

TEMAS	SUBTEMAS	ANÁLISIS
Test proyectivo	A determinado sujeto siempre dependerá de la información adicional como la historia del paciente y el problema reciente. “Proporción: la relaciones de proporción en los dibujos también suministran un índice general de la habilidad del individuo para asignar valores objetivos a los elementos de la realidad y para elaborar juicios de manera fácil y flexible... El uso de una parte pequeña del espacio disponible generalmente indica sentimientos de inadecuación, una tendencia a aparte del ambiente o rechazo hacia el sujeto del dibujo. Espacio disponible indica frustración. Los sujetos que dibujan figuras demasiado grandes con frecuencia experimentan hostilidad hacia un ambiente restrictivo, fuerte tensión e irritabilidad indefensa y a veces egocentrismo. En general, un detalle más grande que el tamaño promedio (comparado con otros detalles dibujados por el sujeto) implica preocupación en relación con lo que el detalle simboliza para el sujeto. Perspectiva: La delimitación de la relaciones espaciales en los dibujos de H.T.P indican la habilidad del sujeto para captar y reaccionar con éxito frente a los aspectos de la vida...Por lo tanto la perspectiva también puede considerarse como una medida de insight del sujeto. Ubicación horizontal del dibujo es una tendencia a comportarse impulsivamente y buscar satisfacción emocional a sus necesidades e impulsos.	El folleto para la interpretación del manual el H.T.P. es solamente un instrumento que ayuda al clínico Rasgos generales del dibujo: la proporción, perspectiva y detalles de un dibujo son características generales que proporcionan información acerca del funcionamiento de un sujeto dentro del contexto de su funcionamiento esperado El grado de certeza con que una hipótesis puede adaptarse Esto quiere decir que el dibujo debe de tomar en cuenta la disposición y el tamaño con el cual se presenta indicando que cada factor toma una importante relación con los significados emocionales del niño. Si un ilustrador quiere que un objeto o persona sobresalga de los demás ya sea por que se habla de ese objeto/persona, puede resaltarlo haciéndolo más grande. Las personas tienen la capacidad de entender el espacio y los objetos según como son presentados creando conceptos en la mente.

TEMAS	SUBTEMAS	ANÁLISIS
Test proyectivo	Mucho detalle: preocupación obsesiva compulsiva. Si obstruyen el dibujo principal existe una fuerte necesidad de aislarse. Poco detalle: ausencia de la realidad Las nubes: de forma excesiva representan ansiedad El sol: representa una figura de autoridad Líneas débiles: indecisión, miedo al fracaso Líneas quebradas o que nunca se unen: indican indecisión Rasgos específicos: Casa la casa genera una mezcla de asociaciones consientes e inconscientes acerca del hogar y las relaciones interpersonales íntimas... El dibujo de la casa proporciona un indicador acerca de la habilidad del sujeto para funcionar bajo las tensiones de las relaciones humanas íntimas...su nivel de contacto con la realidad. (marco teórico) PROPORCIÓN Si el techo de la casa es demasiado grande en relación con el resto de la casa, el sujeto puede dedicar mucho de su tiempo a buscar satisfacción en la fantasía. Las puertas pequeñas sugieren sentimientos de adecuación y rechazo a establecer contacto Las puertas muy grandes indican sobredependencia de otros Chimenea demasiado grande indica preocupación sexual y posible exhibicionismo Una chimenea desproporcionalmente pequeña sugiere que el individuo siente falta de calor en el hogar. Un camino muy angosto en su unión con la casa y muy ancho en el lado opuesto connota un intento por encubrir el deseo de mantenerse alejado, pero con una actitud	Rasgos obseviso: mucho detalle, está relacionado con el gusto de la estética, delicado y finesa, rasgos delicados El ilustrador debe saber que al dibujar para niños con alguna discapacidad es importante realizar los detalles esenciales, no mucho ni poco La líneas débiles son para generar personajes secundarios, tímidos Si se hace énfasis en algún dibujo debe de dibujarse con contorno y de manera grande. El sol, lo luminoso, sugiere una carencia afectiva de calor humano, el amor. El ilustrador sabrá a través de esta lista como ocupar esta herramienta de modo que pueda guiarse al momento de cumplir un objetivo dentro de la ilustración

TEMAS	SUBTEMAS	ANÁLISIS
Test proyectivo	PERSPECTIVA Las personas esquizoides (esquizofrénicos) con frecuencia dibujan casa con doble perspectiva Relación con el observador con vista de ojo de gusano , sugiere un sentimiento de rechazo en el hogar Distancia aparente del observador , un fuerte deseo por apartarse tan lejos de os convencionalismos sociales. Las casa completamente de perfil indica aislamiento y tendencias oposicionistas Movimiento, cualquier indicación de movimiento, como el techo volando, humo de la casa de lado, los muros derribándose, es patológica y representa un inminente colapso del yo bajo presiones extrapersonales, intrapersonales Las cosas abiertas Las cerraduras sugieren sensibilidad defensiva Vidrio en las ventanas, o barrotes, significan prisión con tendencias oposicionistas Dibujar canales y tuberías para la lluvia connota una fuerte actitud defensiva con un esfuerzo concomitante por canalizar estímulos no placenteros Cuando se dibujan escalones, a veces llevan a un muro vaco, lo cual significa que existe una fuerte ambivalencia a cerca de establecer contacto con personas en el ambiente inmediato Las nubes indican ansiedad generalizada*las montañas dibujadas al fondo implican una fuerte necesidad e dependencia y una actitud defensiva La nieve y la lluvia implican una necesidad del individuo de expresar sentimientos de estar sometido a personas ambiental poderosa y opresivas, la nieve tiene una implicación patológica mayor que la lluvia	Muchas veces la vista de ojos de gusano sugiere inferioridad Solo en ese caso, las puertas y ventanas abiertas también sugieren exhibicionismo, un deseo de reconocimiento La nieve tiene una implicación patológica mayor que la lluvia (presión) Las presiones ambientales son en la escuela o el ambiente en que los individuos se relacionan. Las presiones en el ambiente al que el niño esta inmerso

TEMAS	SUBTEMAS	ANÁLISIS
Test proyectivo	Árbol Es una expresión gráfica de la experiencia de equilibrio que siente el individuo y de su punto de vista acerca de recursos de su personalidad para obtener satisfacción dentro y a partir del ambiente. PROPORCIÓN Un árbol pequeño sugiere fuertes sentimientos de adecuación al enfrenar el ambiente Un árbol demasiado grande implica búsqueda de satisfacción sobre compensatoria en la acción, la fantasía, o en ambas y connota en el mejor de los casos hipersensibilidad. PERSPECTIVA Árbol situado en la colina o montaña parece simbolizar un sentimiento de lucha o la necesidad de protección y seguridad en parte proporcionada por la ladera de a colina Un árbol solo ubicado en sobre una colina, no siempre indica sentimientos de superioridad, al contrario debido que se encuentra expuesto, puede representar un sentimiento de aislamiento junto con la lucha por la autonomía Transparencia en las raíces delo tronco, sugiere un desorden patológico Cuando un árbol esta deshojado , el individuo puede tener la impresión de que se le está desnudado psicológicamente y emociones así como fuertes sentimientos de culpa los niños dependientes con frecuencia dibujan manzanas y muestran sus sentimientos de rechazo con manzanas caídas. Las ramas que caen o las caídas expresan certeza del sujeto de estar perdiendo la habilidad para enfrentar las presiones ambientales	

TEMAS	SUBTEMAS	ANÁLISIS
Test proyectivo	DETALLES El tronco representa el poder básico del individuo Las ramas indican los recursos para buscar su satisfacción las ramas que se vuelven al árbol implican fuertes tendencias de rumiar Las ramas gruesas y cortas implican tendencias suicidas Las ramas rotas o muertas representan eventos traumáticos experimentados por el individuo Una enredadera en el tronco representa el sentimiento del sujeto de estar perdiendo o haber perdido el control de ciertos impulsos o tiene ideas o necesidades prohibidas Las raíces como garras sugieren la presencia de fuertes actitudes agresivas y paranoides Los niños dibujan frutas comúnmente La línea base de forma convexa representa dependencia materna Persona Expresión directa del lenguaje corporal PROPORCIÓN Cabeza demasiado grande: fantasía Cabeza pequeña representan negación del sitio donde se genera los pensamientos doloroso y de culpa Ojos pequeños: ver lo menos posible Una boca grande tendencias erotismo oral tendencia agresivas Un tronco pequeño, sentimientos de inferioridad	Rumiar: Quedarse en lo mismo y quedarse fiado, estancado, está viviendo algo que le preocupa y está siempre en lo mismo Por eso en dibujos maternos se dibujan así y es normal en niños menores de 6 años

TEMAS	SUBTEMAS	ANÁLISIS
Test proyectivo	Un tronco grande, fuerza poder brazos largos: esfuerzos ambiciosos Bazos pequeños, ausencia de impulso Brazo ancho deseo de luchar Brazo delgados debilidad Manos grandes impulsividad e ineptitud en las relaciones sociales Manos pequeñas: renuncia a establecer contacto Piernas desproporcionalmente largas representan la lucha interna de la autonomía piernas cortas implican sentimientos de constricción Los pies grandes: necesidad de seguridad Pies pequeños; sentimientos de constricción y dependencia⁷ PERSPECTIVA Persona de perfil : aislamientos Los brazo tensos y pegadas del cuerpo sugieren rigidez, los brazos cruzados hostilidad Brazos dibujados detrás de la espalda implican renuncia a hacer concesiones a los demás Brazos cruzado al frente cerca del pelvis personas sexualmente inadaptadas Manos metidas en bolsillo connotan evasión controlada Postura de pie con las penas separadas indican desafío fuerte necesidad de seguridad piernas juntas, rigidez tensión persona de puntillas representan un escape de la realidad La cabeza representa el área de inteligencia, control y fantasía La barbilla es un símbolo de masculinidad	NO fluye el contcato , se pone una barrera existe una resitencia

TEMAS	SUBTEMAS	ANÁLISIS
Test proyectivo	Los hombros representan el poder, la fuerza, si son redondeado implican poder suave, flexible y equilibrada, si son cuadrados actitudes hostiles y sobre defensivas Los dedos dibujado como púas representan hostilidad Las espadas, bastones o cualquier arma implica la presencia de tendencia agresivas y también pueden tener asociaciones fálicas La nariz muy puntiaguda sugiere una preocupación fálica Cuando se omiten las orejas puede indicar deseo de acallar las críticas detalle meticuloso de los pies, agujetas cincho etc, representan un componente narcisista exhibicionista El cinturón: implica inquietud sexual Botones : gran cantidad, regresión Un uniforme significa poder, la falta total de ropa sugiere desamparo o tendencias narcisistas y exhibicionista	Irse a la etapa de la vida donde se estaba más a gusto
Etapas del niño	La primera parte de la vida de un niño y se sabe que es la más importante transcurre, efectivamente en el seno de su familia.	El ilustrador debe tener en cuenta que el público tiene referencias ambientales muy diferentes a los de los adultos.
Dibujo	El dibujo es un medio de expresión libre El test de la familia permite al niño proyectar al exterior tendencias reprimidas en el inconsciente, y de ese modo, puede revelarnos los verdaderos sentimientos que profesas a los suyos. La forma en que el niño se sitúa en medio de los suyos está influida entonces por su estado afectivo, por sus sentimientos, deseos, temores, atracciones y repulsiones. Eso nos ilustra acerca de su personalidad y sus conflictos íntimos.	

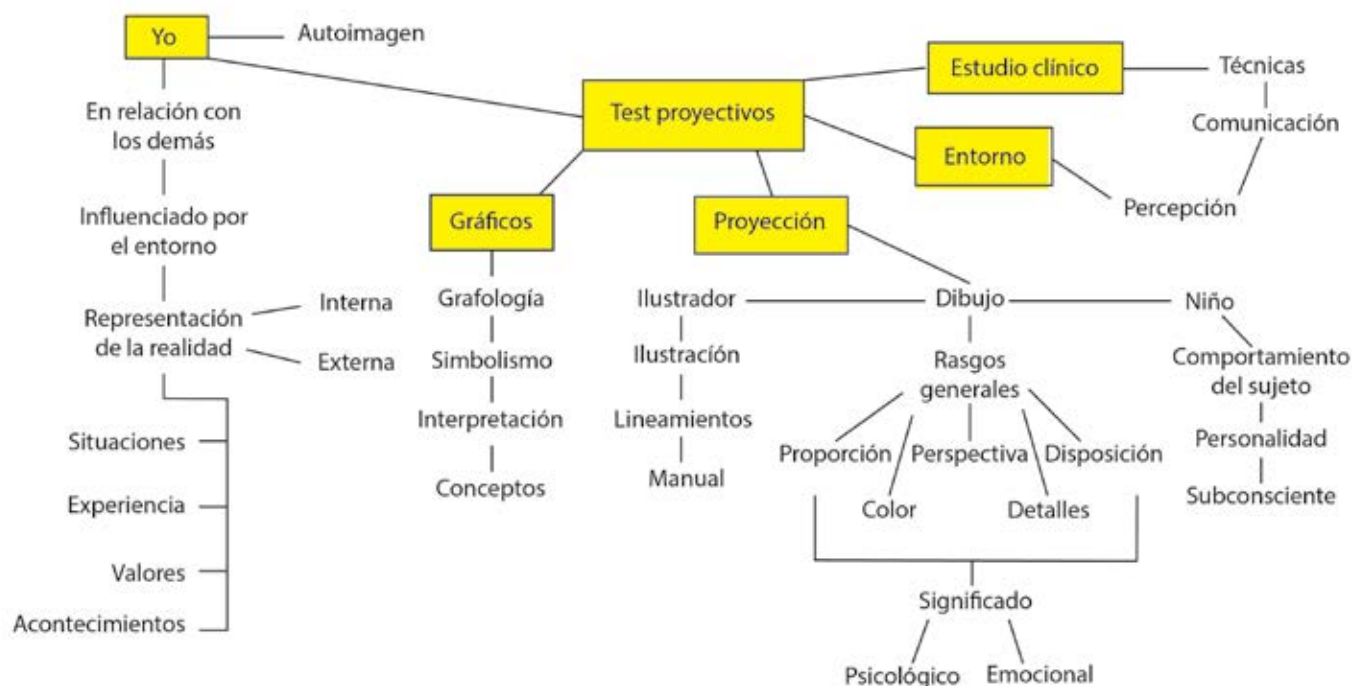
TEMAS	SUBTEMAS	ANÁLISIS
El dibujo del niño, expresión de su inteligencia y su afectividad.	El dibujo de una familia es, pues, un test de personalidad, que podremos interpretar basándonos en las leyes de la proyección. Se puede realizar a partir de los 5 o 6 años. El creciente interés manifestado, desde hace varias décadas, por la psicología infantil ha impulsado a estudiar a los modos de expresión de las primeras edades de la vida, y muy particularmente los juegos y dibujos... hoy se sabe que en el dibujo sin modelo el niño cumple una verdadera creación, y que puede expresar todo lo que hay en él... al hacerlo, nos da su visión propia del mundo que lo rodea y, de ese modo, nos informa acerca de su personalidad. Los niños dibujan monigotes. Así pues, la noción que el niño tiene intuitivamente de su "esquema corporal" determina lo que, a cada edad, será su representación de "monigote"... El test de Goodenough, llamado "del monigote", revela el nivel intelectual de un sujeto de acuerdo con el grado de perfección, el equilibrio general y al riqueza de los detalles con que se dibujó dicho monigote. El dibujo libre, permite también apreciar el modo perceptivo particular del sujeto.	Los monigotes son los garabatos que los niños menores de 5 años realizan, sin embargo estos también pueden ser estudiados para recavar información sobre el estado intelectual del sujeto
El dibujo como test de personalidad.	El dibujo no abarca solo elementos formales. Junto a la forma existe el contenido y en él se expresa algo de la personalidad total.	Un ilustrador debe tomar en cuenta no solo la personas u objetos que dibuja sino también el entorno y como ésta se agrupa en conjuntos.

TEMAS	SUBTEMAS	ANÁLISIS
Psicoanálisis	Juliette Boutonier (profesora de psicología en la Sorbona), en su libro Los dibujos de los niños, formula observaciones muy atinadas sobre el tema, dice que especial: " el dibujo del niño expresa algo más que su inteligencia o su nivel de desarrollo mental; es una especie de proyección de su propia existencia y de la ajena, o más bien del modo en que se siente existir el mismo y siente a los otros"...el estudio de los dibujos del niño nos conduce inevitablemente al propio corazón de los problemas que para él se plantean, de su historia y de las situaciones que vive.	El dibujo que el niño hace refleja lo que el está viviendo, por lo tanto el ilustrador debe tener en cuenta que no todo lo que está dibujando repercute de la misma forma en los distintos ambientes de los niños. Es por eso, que solo se toma la parte más objetivas de los conceptos de estas pruebas
	El dibujo libre es una proyección , es decir que la personalidad total procura expresarse en él y particularmente, sus elementos, subconscientes o inconscientes, proyectándose hacia el exterior en virtud de la libertad acordada al sujeto.	Claro hay que preguntarse siempre que parte es la consciente y la inconsciente de la personalidad de quien está realizando el dibujo
	Este inconsciente es el campo del psicoanálisis, método de investigación de las profundidades oscuras del alma elaborado por Freud	
	La primera porque tuvo la idea de valerse de los dibujos espontáneos del niño para psicoanálisis fue, en 1928, Sophie Morgenstern	
	El mundo del niño es su familia y las relaciones que con ella mantiene adquiere una importancia excesiva para la comprensión de la personalidad. El dibujo de una familia abarca, por una parte, una forma y por otra, un contenido.	

TEMAS	SUBTEMAS	ANÁLISIS
	Los elementos formales del dibujo son, a su vez, de dar órdenes diferentes, ya se consideren los trazos aislados, y las estructuras de conjunto. -Hay tres planos para la interpretación: 1.el plano gráfico 2.el plano de las estructuras formales 3.el plano del contenido Plano gráfico: las reglas generales de la grafología, n gran medida, aon aplicables al dibujo, ya que es reveladora de su psicomotricidad.... se distingue la amplitud y la fuerza del trazo (grosor de líneas) Un Trazo fuerte significa audacia, violencia o bien liberación instintiva un trazo flojo significa suavidad, timidez, inhibición de instintos. Plano de las estructuras formales: La forma en que cada niño dibuja un monigote expresa su propio esquema corporal,... esta visión interior del cuerpo no se construye sino poco a poco, paralelamente con el progreso de la edad. Aquí intervienen la manera en que se dibuja cada parte de cuerpo, la búsqueda de detalles y adornos en cada personaje En el dibujo de la una familia cuenta por otra parte la estructura del grupo de personas representadas, sus interacciones reciprocas y el marco , inmóvil o animado, en que actúan La mayor parte de los elementos forman parte del contenido, el cual ha sido objeto de análisis por parte de F. Minkowska, ella se opone dos tipos extremos: Sensorial: espontaneo, sensible la ambiente y al calor de los lazos, líneas curvas expresan dinamismo (un libro dirigido a portar en la psicomotricidad del niño) Racional: detalle preciso, predominan	El dibujo que el niño haga repseresnta su etapa infantil Entre más detalles el ilustrador haga en sus dibujos, más grande es el publico infantil (edad)

TEMAS	SUBTEMAS	ANÁLISIS
Test proyectivo	El Plano del contenido: la identificación del niño con el dibujo, Interpretación psicoanalítica: en un test tan realista como el dibujo de la familia el sujeto hace prevalecer el principio de la realidad reproduciendo los miembros de su propia familia en su respectivo orden de importancia... si esa reproducción de la propia familia fuera objetiva, poco sacaríamos de ella y nunca más de que se podría obtener en una entrevista de tipo consciente El dibujo pequeño de algo en comparación de otro desvaloriza el objeto El dibujo de una familia clínicamente habla acerca de cómo quien hace la interpretación de este test debe ser una persona instruida, intuitiva y con mucha experiencia Convergencia de indicios. Debe recordarse siempre que un test proyectivo comúnmente brinda solo probabilidades Valoración del personaje principal, se destaca por su tamaño mayor que el de los otros personajes, los rasgos son más acabados, por otra parte abunda en cosas agregadas. Desvalorización. Representado por un dibujo más pequeño que los demás, colocados con frecuencia a la orilla de la página, colocados aislado o lejos de los demás, no tiene tantos detalles.	Estas clasificaciones sirven de modo que el ilustrador sepa cómo abordar las imágenes para la ilustración en específico, si es para un libro de aprendizaje, un libro de texturas, una caricatura que ponga en alto los valores, etc La persona que estudia estos test deben ser personas que sepan mucho del tema y tengan experiencia, por lo tanto es importante interpretar de forma correcta lo que los manuales dicen, de modo que no en todos los casos significa lo mismo. Si un ilustrador quiere destacar en su dibujo alguna característica/ personaje/objeto, debe representarlo de forma más notoria, (grande, líneas gruesas) en cambio si lo quiere desvalorizar debe hacer todo lo contrario.

Figura N° 1 mapa mental



Fuente: evaluación del manual

El mapa mental puede explicarse de la siguiente manera:

De los test proyectivos se sabe que son estudios clínicos que a partir de las técnicas generan una mejor comunicación, percibiendo mejor el entorno. Así mismo estos test proyectivos son gráficos porque parten del grafismo y la simbología generando una interpretación de los conceptos que hay dentro de estas pruebas. Debido a que los test proyectivos reflejan el "Yo"; es decir, la autoimagen de las personas, este se ve relacionado con la relación que tiene con los demás que está influenciado por el entorno. Este no solo representa la realidad interna sino también externa que está regida por las diferentes situaciones, y experiencias que ha vivido el individuo. Todo esto se ve reflejado en la proyección del dibujo que hace el niño, dando a conocer el comportamiento y la personalidad de este. De la misma manera esta proyección debe ser tomada en cuenta por el ilustrador debido a que los rasgos generales del dibujo tienen un

significado psicológico y emocional. De manera que el ilustrador debe tomar en cuenta la proporción, perspectiva, tamaño, color, disposición y detalles para poder generar una ilustración adecuada, perseverando la integridad mental del niño, generando una ilustración con fin social.

Para lograr la finalidad de la investigación, se hizo un estudio exhaustivo de la historia del dibujo, sus antecedentes en el área infantil, su importancia y repercusión.

A partir de ahí, se descubrió la importancia del dibujo en como los niños comunicaban su percepción del entorno y sus pensamientos y sentimientos. Fue entonces, cuando la investigación se llevó al estudio de los test proyectivos gráficos, los cuales ayudarían a conocer la mente del niño a partir de la psicología y la ilustración.

Se encontró entonces, que los dos test con mayor riqueza gráfica son el H.T.P (Casa – Árbol – Persona) y el de la familia. Se retomaron las normativas y la simbología de estos test, para la creación de lineamientos de ilustración, con el fin de ayudar al ilustrador infantil a dibujar personajes y entornos de manera responsable, lo que permitiría preservar la salud mental y emocional del niño, partiendo de una simbología gráfica con un enfoque más social y tomando en cuenta las necesidades tanto del niño, como del ilustrador.

4.2 Manual

En este apartado se desarrolla el manual en formato académico, sin embargo en la sección de anexos se presenta la propuesta diseñada (Ver anexo N° 3)

Introducción general

El manual es un primer acercamiento para llevar la psicología a los diseñadores, en el cual se ha tomado en cuenta la simbología que presentan los test proyectivos H.T.P y el de la Familia. Tomando en consideración los aspectos más esenciales de cada uno adecuando el lenguaje psicológico al gráfico.

Este manual de ilustración infantil servirá como herramienta para el ilustrador de modo que pueda guiarse al momento de cumplir un objetivo dentro de la ilustración y abordar cada situación que se le plantee de la mejor manera.

Test proyectivos

Un dibujo proyectivo es aquel que ayuda a descubrir aspectos de la conducta, su verdadero estado emocional y algunas capacidades cognitivas de la personalidad de un individuo mediante un dibujo.

Estas pruebas se utilizan, en su mayoría, en la población infantil y juvenil. Debido a que el dibujo a partir de elementos formales, permite usar la psicología para el estudio del contenido y se logra leer en él, parte de la personalidad total.

El test H.T.P es una prueba proyectiva que consiste en que el individuo realice el dibujo de una casa, un árbol y una persona, según su percepción; de este modo, inconscientemente, brinda información acerca de como la persona experimenta su yo en relación con los demás y como su entorno familiar le afecta para relacionarse; todo esto a partir del dibujo, con otros instrumentos de valoración y de entrevista.

El test de la familia es una prueba que percibe subjetivamente como las personas manejan las relaciones entre la familia y cómo se incluyen en el sistema poniendo en juego los aspectos emocionales y psicológicos.

Objetivo

Ayudar al ilustrador infantil a dibujar personajes y entornos de manera responsable, la cual permita cuidar la salud mental y emocional del niño, partiendo de una simbología gráfica con un enfoque más social, partiendo del estudio de diversas teorías, como la teoría psicodinámica, el psicoanálisis de Freud y otras.

LINEAMIENTOS GENERALES

PROPORCIÓN:

Las relaciones de proporción en los dibujos también suministran un índice general de la habilidad del individuo para asignar valores objetivos a los elementos de la realidad y para elaborar juicios de manera fácil y flexible. Se presentan a continuación algunas sugerencias:

- Para representar un ambiente restrictivo, de tensión, o egocentrismo, se pueden dibujar los objetos, personas y el entorno a gran proporción que denoten exageración.
- Si al contrario, se desea transmitir inseguridad o aislamiento, se sugiere ilustrar los elementos a una escala menor a la normal.
- Al dibujar de manera simétrica, se denota rigidez y fragmentación. Si se dibuja de forma asimétrica puede representar distorsión.
- Al dibujar objetos o personajes en tamaño grande, se personifica en el dibujo un carácter extrovertido, transmitiendo seguridad y confianza.
- Si además de dibujarlo grande, se hace con trazos impulsivos, desordenado o con formas extravagantes, puede ser un indicador negativo que reflejaría menosprecio por los otros.
- Si al dibujar un objeto o persona se hace de forma pequeña en especial, cuando se dibuja en un rincón del formato, denota sentimientos de desvalorización, desconfianza y timidez. (Se debe tomar en cuenta que puede también representar estados emocionales, como depresión si es muy pequeño, o ansiedad si es muy grande).
- Dibujar un objeto o personaje que refleje desequilibrio o intimidación, se recomienda hacerlo llegar hasta los bordes del formato.
- Al dibujar un objeto o personaje proporcionalmente más grande en relación a los otros, puede deducir que se valoriza más que los demás.

UBICACIÓN EN PLANO:

- Al dibujar objetos o personas al lado izquierdo, se podría transmitir aislamiento, impulsividad y preocupación por sí mismo.
- Para representar preocupación en el entorno, anticipación del futuro, estabilidad/control, se recomienda dibujar del lado derecho del formato.
- Dibujar en el centro del plano representa rigidez.
- Si en el dibujo se quiere hacer referencia a algún tipo de inferioridad, ilustrar desde el punto de vista de ojos de gusano.
- Por el contrario si se dibuja desde la visión de águila se hará referencia a superioridad.
- Si se hace en la parte inferior puede reflejar depresión e inseguridad.
- Dibujar los objetos rotados es de gran ayuda a la hora de representar oposición.
- El uso de una parte pequeña del espacio disponible generalmente indica sentimientos de inadecuación, tendencia a apartarse del ambiente.
- Dibujar objetos con algún grado de transparencia, tiende a reflejar fantasía.

CALIDAD DE LÍNEA:

- Trazar una línea con movimientos amplios, indica una expansión vital y una buena relación con los demás.
- Si el movimiento es restringido, líneas largas con pequeños y con trazos cortados, señala inhibición y poca confianza en sí mismo.
- Se recomienda dibujar un contorno con un trazo fuerte para representar un objeto o personaje principal.
- Si se quiere representar temor o violencia: hacer un trazo muy marcado y desproporcional.
- Un trazo leve puede indicar delicadeza, con mucha frecuencia, timidez y poca valorización. (Se debe tomar en cuenta que las líneas débiles pueden servir para la creación de personajes secundarios, tímidos)
- Si la intención es hacer un ambiente amigable, lleno de dinamismo y vida, en el dibujo debe predominar las líneas curvas.
- Si predominan las líneas rectas y los ángulos, la ilustración estará enfocada a generar un ambiente restrictivo y normativo.
- Si se desea representar un dibujo que genere inseguridad lo recomendable es hacer trazos entrecortados

Borde inferior: necesidad de apoyo.

Borde superior: miedo o evitación del ambiente,

Borde lateral: sentimiento de constricción

Si los bordes impiden que se complete el dibujo significa dificultad cognitiva.

VALORACIÓN DEL PERSONAJE PRINCIPAL

- Si el objetivo es hacer resaltar el personaje principal: hacerlo a un mayor tamaño que el resto de los personajes; con rasgos más acabados y agregarle elementos o detalles.
- Si lo que se desea es desvalorizarlo, representarlo más pequeño que los demás, colocarlo a la orilla del formato, aislado o lejos de los demás y sin tantos detalles.
- El dibujar a una persona de perfil, sugiere que se está evadiendo algo, y que quiere poner distancia
- (Tomar en cuenta: Este tipo de dibujos es perfecto para que un ilustrador pueda reflejar algún temor)
- Hacer personajes muy pequeños en comparación con la proporción del entorno puede indicar inferioridad, miedo
- Te recomendamos dibujar tus personajes grandes, cuando quieras denotar conductas abiertas, de tipo vehemente y mayormente arrebatado.

LINEAMIENTOS SEGÚN SÍMBOLO:

CASA:

Los detalles esenciales en la ilustración de esta, normalmente, suelen ser los muros, techo, puerta, ventana y chimenea. La chimenea no es tan común dibujarla en nuestra sociedad porque no es contextual.

- Cuando se dibuja una casa grande, denota alegría y bienestar.
- Dibujarla grande suele ser símbolo de un entorno acogedor, cálido, confortable
- Para enviar un mensaje positivo, recomendamos que se dibuje con jardín, suele ser una respuesta positiva cuando su distribución es igual al tamaño de la casa. Simboliza la preferencia por actividades fuera de casa, lo natural y la fauna.
- Dibujar la casa en dos niveles, significa normalmente buen nivel cognitivo siendo representación de sensibilidad, buena observación en los detalles y buena relación con los demás.
- (Tomar en cuenta: Hay casos en los que se recomienda tomar muy en cuenta la edad al que va dirigida la ilustración.)
- Cuando te diriges a infantes menores de 6 años, dibujar una casa simulando un castillo, representa un sentido de imaginación, mente soñadora. Más no es el caso de niños y niñas mayores, porque llega a representar huida del mundo real.

- (Tomar en cuenta: El entorno en el que se dibuja, es determinante a la hora de transmitir un mensaje)
- Dibujar una casa en el campo, está relacionado con la de búsqueda de paz, vida tranquila y huida del ruido y la ciudad. También indica sensibilidad, gusto por las artes.
- Dibujar la casa en lejanía, representa tristeza, deseo o separación emocional, especialmente con respecto a la familia. O bien relacionado a la pérdida de algún ser querido.
- Si al dibujarla, no se coloca algún muro o pared, estaría simulando una escena fantasiosa para el niño.
- Al dibujar un muro con énfasis horizontal, representaría preocupaciones con el entorno.
- Hacerlo vertical, significaría para el niño poco contacto con la realidad.
- Recomendamos dibujar trazos largos para provocar en el niño: la necesidad de crecer, o deseos de madurar y hasta llegar a ser adulto.
- importante tomar en cuenta que los dibujos de paredes rotas o agrietadas, suelen ser signos de problemas crónicos en el entorno familiar.
- Para crear un ambiente cálido en la ilustración de la casa, recomendamos también dibujar animales pequeños, pueden ser mayormente atractivas a niños con afectivos, preocupados por los sentimientos y cuidados de los otros.
- Los pájaros y las mariposas son normalmente representantes de la libertad, los deseos de volar y de apartarse de los problemas cotidianos.
- Colocar el sol puede tener la connotación de una necesidad afectiva en el niño.
- Cuando se escenifica una casa y se dibujan nubes o sombras, representa ansiedad.
- Al dibujar montañas, caracteriza estar a la defensiva.
- Si se incluyen arbustos de forma excesivas, detonaría inseguridad.
- Dibujar un camino hacia la casa que luzca largo y angosto, refleja aislamiento respecto al entorno.
- Si las puertas o ventanas se hacen con cerraduras o aldabas reflejan una barrera.

CHIMENEA:

En nuestro contexto, la colocación de la chimenea es inusual pero puedes colocarla si deseas denotar lo siguiente:

Humeante: buenas relaciones familiares, ambiente tranquilo y acogedor. (A partir de 7 u 8 años)

Se puede tomar en cuenta también la dirección:

- PARA ARRIBA: representa una personalidad mística, que se inclina por las ideas y los pensamientos.
- IZQUIERDA: indica nostalgia por el pasado, con un perfil tradicionalista y/o conservador.
- DERECHA: propio de personalidad idealista, que ama lo nuevo, aventurero, extravertido y explorador.
- Al dibujarla con humo excesivo, da a entender una tensión extrema en el hogar.

PUERTA:

- La ausencia de puerta en la ilustración de una casa denota inaccesibilidad o aislamiento.
- Si la finalidad es generar dependencia afectiva dibujarla a gran tamaño.
- Para llamar la atención de una persona altamente selectiva con sus amistades, suspicaz, prudente, recomendamos dibujarla pequeña. También sentido crítico y con dificultad para abrirse a las personas extrañas o que no sean muy cercanas.
- Dibujarla abierta, ayudará cuando se quiera representar apertura social, extroversión, con confianza en sí mismo y el entorno.
- Si se dibuja cerrada, representa estar a la defensiva.

TECHO:

- El techo o tejado de la casa es asociado mayormente con lo superior, la mente o el espíritu. Representa la creatividad, fantasía y la conciencia.
- En el dibujo infantil, el techo con dos vertientes es el más común. Al dibujarlo sin ningún tipo de deformidad, representaría realismo, buen contacto con el idealismo.
- Es recomendado dibujar los techos con tejas o con mucho detalle, para reflejar una personalidad creadora y racional.
- Para aparentar introversión y fantasía es recomendable hacer énfasis en el techo de la casa.

VENTANA:

- Se debe tener cuidado pues si no se colocan puede llegar a representar egoísmo, deseo de excluir a los demás en la vida, pensar en sí mismo sin tener en cuenta las necesidades de los demás.
- Hacer énfasis en la colocación de la ventana en la ilustración, puede aparentar una ambivalencia social.
- Al no dibujar ninguna representaría aislamiento.
- Se recomienda dibujar no más de 4 ventanas, a excepción de las casas de dos plantas.

- Si en cambio, se dibujan muchas, haría referencia al exhibicionismo.
- Ventanas pequeñas denotan aislamiento.
- Si se dibujan sin cristal puede indicar hostilidad.
- Dibujar ventanas grandes, ayuda a comunicar mejor, debido a que representa confianza en lo que le rodea, necesidad de aprendizaje, sentido de análisis y poca importancia a la opinión de los demás.
- Las ventanas con muchos detalles o muy adornadas, pueden ser mayormente atractivas a niños de personalidad detallista.
- Agregarles flores o cortinas representa la necesidad de dejar una buena impresión. o importancia en como lucen las cosas que le rodean.
- (Se debe tomar en cuenta: recuerda siempre considerar el público, ya que todo varía según la edad y el dibujo en su conjunto, pues también muchas veces representa altas capacidades intelectuales)

CAMINO:

- Dibujarle un camino a la casa es determinante dependiendo de la dirección que se le dé.
- Recomendamos dibujarlo lineal hacia abajo cuando se quiere influir en niños con apertura social, que saben escuchar a los demás.
- Se puede asociar un camino ondulado con un carácter más exigente, que suele resolver por si solo según sus deseos y su pensamiento.
- Un camino bifurcado se utiliza para representar indecisión, provocado por miedo a defraudar a los demás.
- Dibujar piedras en el camino, sirve para escenificar obstáculos o problemas que se encuentran fuera del hogar.

ÁRBOL:

Sus detalles esenciales al dibujarlo, suelen ser tronco y al menos una rama. La forma en que se dibuja la estructura del árbol, es determinante en el mensaje que se quiere transmitir.

- En algunas ocasiones, los árboles suelen dibujarse con detalles excesivos y representa ansiedad.
- La ausencia de detalles: aislamiento.
- En el árbol se pierde el sentido de la realidad al dibujarlo con detalles extravagantes.
- Un árbol pequeño está asociado a timidez, miedo a lo desconocido, introversión y fragilidad emocional.
- Para dibujar un árbol que denote un mensaje positivo, recomendamos hacerlo grande, muestra extroversión, emoción, confianza en el mundo exterior.

- Si a pesar de hacerlo grande, se muestra un árbol deforme o alejado de la realidad, podría significar (según su forma) extravagancia, necesidad de ser el centro de atención, rechazo por las normas y a veces combatividad (si hay ramas afiladas o formas rectas ascendentes).
- Dibujar un árbol con forma de "ojo de cerradura" representaría hostilidad y oposición.
- Al dibujarlo con desgarramientos reflejaría temores al entorno.
- Dibujar frutos al árbol ayuda a transmitir un mensaje positivo pues simbolizan la productividad, madurez, altruismo y preocupación por el bienestar de los demás; asociados también a personas generosas y trabajadoras.
- Árbol movido por el viento: presiones ambientales

INFERIOR: Cuando se dibuja en la parte inferior puede reflejar necesidad de sentirse seguro, miedo del entorno, dependencia emocional.

CENTRO: representación de gran necesidad de ser notado, aunque a su vez (según tamaño y forma del árbol): emotividad, alta disposición a la planificación y practicidad.

SUPERIOR: asociado a la imaginación, a los soñadores y bastante idealistas.

Si utilizas todo el espacio, reflejarías entusiasmo, generosidad y sociabilidad.

Se debe tomar en cuenta: dibujarlo deforme, se envía el mensaje equivocado, representando a una persona excentrica y rebelde o agresiva).

RAMAS:

Las ramas, los frutos y las flores pueden representar las aspiraciones.

- Las ramas y hojas pueden entenderse como símbolo de los brazos y de la dirección de las aspiraciones.
- Ramas ascendentes o que van hacia el cielo muestran deseos de crecer y conocer el mundo.
- Si acaban en forma de punta o muestran dientes de sierra señalan impulsividad, agresividad, el entorno externo es visto como hostil defensivo.
- Se recomienda dibujar ramas hacia arriba, ya que se asocia con optimismo y extroversión, las ideas y las aspiraciones.
- Ramas hacia abajo suelen ser un poco más complicadas porque su representación puede variar dependiendo de su forma. Por ejemplo, en un primer vistazo reflejan un estado de depresión, pesimista, de tristeza.
- Si son dibujadas detalladamente y tomando en cuenta cada aspecto (tipo sauce llorón) se suelen representar personalidades detallistas, muy sensibles y normalmente depresivas.

- RAMAS ABIERTAS: sociabilidad, curiosidad por lo que rodea. A su vez, (dependiendo de la forma del trazo) vehemencia.
- RAMAS CERRADAS: retraimiento, reclusión propia, necesidad de cuidarse de los demás.
- RAMAS CORTADAS: baja autoestima, subordinación de uno mismo, problemas para encajar, y al mismo tiempo, empecinamiento y obstinación.
- Cuando se dibuja un árbol con ramas excesivas, refleja manías
- Al dibujarlas rotas o muertas refleja deseos de castigo.
- Si se dibujan envueltas en nubes, denota errores en el actuar.

COPA:

Al dibujarla tomar en cuenta las siguientes sugerencias:

- Para representar fantasía, dibujarla en forma de nube.
- Al hacerla garabateada representa cambios en el ánimo.
- Si en cambio, se quiere representar presión del entorno o negación, sugerimos ilustrarla de forma aplanada.
- Recomendamos dibujar una copa grande en relación al árbol porque envía un mensaje de sociabilidad, ingenio, interés por relacionarse, idealismo.
- Dibujarla proporcional para representar un equilibrio.
- Tener cuidado, si la copa es muy grande representa vanidad o exhibicionismo.

SUELO:

Hasta los 9/10 años, los niños tienden a omitirlo y se utilizar solo el margen de la hoja para representarlo, ya que para ellos, este suele ser la manifestación involuntaria del grado de contacto que tienen con la realidad y la manera en la que se enfrentan a las situaciones que les ocurren en sus vidas.

Considerar la forma de dibujar la línea base del árbol:

- Si se dibuja en una depresión de la línea base representaría inadecuación
- Si se decide dibujarla encima de una colina, estaría mostrando grandiosidad
- Sugerimos dibujar el suelo con trazo firme, pues esto puede asociarse a estabilidad, confianza, certidumbre en las ideas propias.
- Si se decide dibujar un suelo ondulado indica ductilidad al medio, esquivación de enfrentamientos y afectividad.
- Cuando se dibuja con formas de zig-zag, es símbolo de una emoción, iniciativa en la vida, pero también, cierta agresividad.
- Entre más corta sea la línea mayor introversión reflejará.

Existen otras formas en las que se puede dibujar el suelo. A continuación mostramos algunas y sus posibles denotaciones psicológicas:

- Suelo con forma redonda alrededor del árbol, representa retraimiento.
- Sobre un montículo, suele reflejar soberbia, narcisismo y aislamiento de las demás personas.
- Cuando se hacen trazos en forma de punta (pinchos): rebeldía, desaprobación, malhumor.
- Se recomienda usar sombreado en el dibujo porque representa neutralidad, practicidad e impulsividad.
- Resaltar excesivamente el sombreado suele representar búsqueda de placer.
- El no representar el suelo en el dibujo no es recomendado, personifica inseguridad, fragilidad y desesperanza.

RAÍCES:

- Dibujar el tronco con raíces proporcionadas es recomendado cuando se quiere resaltar seguridad y buen contacto emocional.
- El dibujar el árbol con raíces desproporcionadas respecto al tronco simboliza la búsqueda de estabilidad emocional y al mismo tiempo curiosidad.
- La carencia de raíces en el árbol denota falta de seguridad emocional.

TRONCO:

El tronco del árbol es el símbolo que en si representa y se identifica como el "Yo" para quién lo dibuja. En él, los niños plasman la captación y el grado de seguridad de una persona para abordar las dificultades que se presenten.

- Recomendamos evitar troncos endeble, angostos o discontinuos, bajos o desproporcionales, porque aparenta temperamento flojo, manipulable y temeroso.
- Dibujar un tronco con agujero en el centro puede reflejar involuntariamente un vacío emocional.
- Cuando en el tronco aparecen manchas o heridas puede representar sufrimiento, carencias afectivas y temores hacia el futuro.
- El tronco dibujado con una base amplia denota dependencia hacia alguien o el ambiente.
- Si se dibuja recto denota reciedumbre, autocontrol y orden.
- Los troncos con líneas onduladas significan acomodación y cordialidad.
- Si las líneas están demasiado curvas, podría dar a entender sufrimiento emocional.
- Recomendamos dibujar el árbol con un tronco intermedio y proporcional al árbol.
- Un tronco bajo representa carácter sencillo, modesto, con poco sentido

de superación.

- Tronco demasiado alto podría denotar inranquilidad por proyectarse, extroversión, ambición e idealismo.
- La anchura es recomendada hacerlo proporcional porque representa ecuanimidad, moderación, confianza en sí mismo, autocontrol, alto sentido de proyección.
- Un tronco demasiado menudo reflejaría inconsistencia, fragilidad, incertidumbre, timidez, hermetismo (en especial si se dibuja en una sola línea).
- Tronco demasiado grueso detona rasgos negativos relacionados con el despotismo, enojo, individualismo.
- Tronco más grueso arriba: Es propio de personas fantaseosas, espirituales, y altamente reflexivas.
- Tronco más grueso abajo: Personalidad pacífica, egoísta.
- Tronco ensanchado en el medio: refleja poco control en sí mismo, vehemencia.
- Tronco ceñido en el medio: refreno, prohibición.
- INCLINACIÓN: Hacia la derecha: De personalidades extrovertidas, abiertas, pero también (según sea el dibujo) con falta de control inhibitorio.
- Hacia la izquierda: retraimiento, suelen rechazar las experiencias nuevas.

LOS ANIMALES

- Si al dibujar animales se quiere ejemplificar un ambiente pasivo y armonioso se recomienda ilustrar los domésticos como por ejemplo el pez, la tortuga, el perro, el gato (Tomar en cuenta: aunque depende de la posición o semblante con el que se le dibuja)
- Si se desea reflejar un ambiente agresivo, hacerlo a través de animales salvajes como el lobo, león o tigre.
- Si el objetivo es representar alguna agresión es recomendable dibujar dientes en animales.

SÍMBOLOS

- Dibujar un hada es de gran ayuda al momento de representar fantasía, magia
- Si se dibuja a un niño chupándose el dedo se hace referencia a tener dependencia.
- Muchas veces dibujar un ombligo es signo de una preocupación
- Si se dibujan personas desnudas o bebés dentro del estómago materno es normal para presentarlo a edad temprana debido a que se va conociendo el cuerpo.
- Usualmente se dibuja la figura de un hombre con piernas largas, hombros anchos, rostro cuadrado y con barba.

- La figura femenina con pecho abultado, miembros más cortos, rostro redondo y con cabellera más larga
- La sexualidad masculina se puede indicar frecuentemente mediante los siguientes símbolos: pipa, bastón, espada, cuchillo, revolver.
- Para la sexualidad femenina en cambio con la casa, flores.
- Si se desea representar amor, protección y alimento se puede dibujar una figura materna.
- Si se quiere representar la fuerza y la seguridad se puede dibujar una figura paterna
- Un dibujo de un bebé hace referencia a la nostalgia y ternura
- Para representar un mecanismo de defensa o aislamiento es recomendable dibujar dentro de una figura geométrica (círculo, rectángulo, etc)
- Si se dibuja un sol en un ambiente, puede hacer que la ilustración tenga un enfoque con un estado de ánimo positivo y amigable.
- El sol y la luna son comúnmente asociados al amor y el apoyo.
- Si se dibuja el sol detrás de un árbol, nubes o montaña hace sugerencia a una carencia afectiva.
- El dibujar la lluvia, tormentas o nieve, se relaciona con un ambiente hostil o hace referencia al miedo.
- Si se quiere resaltar un personaje con rasgos obsesivos, se debe dibujar muchos detalles.
- El ilustrador debe saber que al dibujar para niños con alguna discapacidad es importante realizar los detalles esenciales.
- Para hacer alusión a la fantasía, se puede dibujar a través de formas de cuadrada, robótica o exagerada.
- Si un ilustrador quiere realizar un mundo de fantasías y crear un factor irreal se puede lograr a través de transparencias en el dibujo.
- El dibujar una sala como ambientación representa una buena relación con los demás.
- Dibujar un payaso para representar a una persona, refleja sentimientos de inadecuación.
- Cuando se dibuje la ropa de los personajes, se debe procurar no hacer demasiado énfasis en los detalles como por ejemplo los botones, los pliegues para no denotar inmadurez.

CABEZA

La cabeza es la parte más representativa, donde son perceptibles las emociones.

- Dibujar una cabeza grande puede significar egoísmo.
- Dibujarla pequeña indica retraimiento, vergüenza, miedo de que lo vean y deseo de pasar desapercibido.

BOCA

Es importante el tamaño y la expresión debido ya que da una idea del estado emocional con que se refleja al personaje.

- Si se decide no dibujarla o es inexpresiva puede ser indicador de problemas emocionales.
- Para representar agresividad o sentimientos de rechazo se dibuja dientes grandes, sombreados o afilados.

OJOS

Son los órganos principales de entrada de información en los personajes.

- Si se desea denotar curiosidad, vitalidad, deseo de aprender y de entender lo que lo rodea se debe dibujar abiertos y grandes.
- Si son excesivamente grandes, puede dar a entender desconfianza.
- Los ojos bizcos puedes usarlos en caso de querer representar a un personaje con oposición contra los otros y el dibujo estaría reflejando una expresión de ira y desobediencia. (Tomar en cuenta: las cejas pueden aportar una expresión de alegría, temor o indiferencia.)
- Los ojos vacíos reflejan egocentrismo, dependencia e inmadurez emocional.
- Cuidado al representar mirada de reojo, ya que suele representar miedo y desconfianza.

NARIZ

- Si no se dibuja puede indicar una falta de la realidad

PELO

- Si se dibuja una cabellera cuidando todos los detalles, además de dar un toque real al dibujo representa el perfeccionismo e importancia en la apariencia.
- Cuando el cabello es largo y está alborotado o en movimiento puede hacer referencia a la vitalidad, fuerza y necesidad de libertad.
- Si se dibuja barba y bigotes suelen asociarse a la madurez, figuras de autoridad, respeto y fuerza.

EXTREMIDADES

- Al dibujar brazos largos hace referencia a una necesidad de comunicar, a representar afectividad y sociabilidad. (Tomar en cuenta: Esta regla se cumple cuando no se dibuja con puños cerrados, dientes destacados o características que representen un entorno con contenido violento.)
- Los brazos pegados al cuerpo son propios de personalidades introvertidas y podría ayudar a representar mejor personas reservados
- Si se dibujan cortos puede sugerir dificultad en las relaciones sociales e inseguridad.

- Al dibujar las manos extendidas se da un reforzamiento positivo..
- Se debe ser cuidados al dibujar las manos grandes, suelen denotar agresividad.
- Si se dibujan con puño cerrado se hace referencia a la frustración, violencia y agresividad. (Tomar en cuenta: el no dibujar las manos es una forma inconsciente de recortarle autoridad en el personaje)
- Dibujar manos sin dedos es propio de la introversión, se recomienda evitarlo.
- Unas piernas largas simbolizan necesidad de consistencia, solidez y seguridad.
- Si se dibujan cortas pero bien proporcionadas refleja permanencia y control de la realidad.
- Cuidado al dibujar las piernas juntas, reflejan tensión o miedo al entorno.
- Omitir cualquiera de las extremidades, sería un detonante de ansiedad e intranquilidad en el niño.
- Dibujar un personaje que oculta las manos, suele denotar evasividad o pasividad.

4.3 Evaluación del manual: Análisis de resultados

Los ilustradores que fueron entrevistados dieron un gran aporte y confirmaron ciertos puntos de la investigación, así como también se puso en contexto la situación actual del ilustrador con respecto a las consideraciones que tiene al momento de crear un personaje y entorno.

El 100% de los ilustradores a quienes se les pasó la entrevista, concuerdan en que es muy importante tomar en cuenta el público y sobre todo el mensaje que se quiere transmitir al momento de crear personajes y entornos, pero que la mayoría de los ilustradores, ellos incluidos, no le dan la importancia debida.

Todo depende de lo que se dibuja, a veces generan ilustración solo por el simple hecho de sus gustos y preferencias; y en una menor cantidad de veces lleva un análisis más profundo de forma, composición color, texturas; si son personajes, sobre todo, si se analiza más lo que se quiere transmitir.

Se les presentó una imagen (ver anexo N°2) para ver si ellos podían entender el mensaje que transmitía un dibujo realizado por un niño, gracias a las respuestas y percepciones de los ilustradores se puede decir que a pesar de que si reconocieron que había sido hecho por un niño, no obstante, la percepción de cada uno varió, a dos personas les transmitió miedo, a otros dos tristeza y a otros dos, solo les pareció ser un dibujo normal donde se describe una familia. Por lo tanto se puede decir que muchas veces percibir las connotaciones psicológicas que tiene un dibujo es más complejo de lo que parece, si no hay un relato o investigación previa.

Al preguntarles que tipo de consideraciones toman al momento de ilustrar el 100% de los ilustradores entrevistados coincidieron que toman en cuenta, principalmente el color y la forma. Sin embargo, solo un 25% consideran que es necesario tomar en cuenta otros aspectos como la edad y el género. Porque todos estos aspectos son importantes para transmitir un mensaje más acertado a través de la ilustración. Por lo tanto se observa que es necesario poder tomar en cuenta no solo el color y la forma sino abarca un poco más para conocer el público meta, sobre todo cuando el público objetivo es el infantil, donde es necesario cuidar muchos detalles más.

El público objetivo es determinante para conocer qué aspecto deben tomarse en cuenta, pues si es para adultos puede ser más libre, más crudo y no tan literal, porque ellos analizan más y generan su propia versión de la ilustración. Pero, en

el caso de un público infantil, debe tenerse más cuidado, pues cada público tiene diferentes características aun entre los niños, entre las edades hay diferentes elementos deben tomarse en cuenta a la hora de comunicar algo, siendo la finalidad de toda ilustración.

A continuación se presenta una ficha con diez frases, las cuales fueron expuestas en el cuestionario, de modo que se pudiera obtener la confirmación o no, del conocimiento y las nuevas propuestas que el manual ofrece.

¿SABÍAS QUÉ?	SÍ	NO
Dibujar objetos o personas al lado izquierdo de la página denota aislamiento		
Los trazos marcados y desproporcionados, en el dibujo infantil, denotan violencia.		
Dibujar una chimenea con el humo hacia arriba es indicador de personalidad idealista.		
Dibujar una chimenea con humo excesivo da a entender una tensión extrema en el hogar		
Dibujar la puerta abierta en una casa, ayuda a representar extroversión, apertura social y confianza		
Se recomienda dibujar un árbol con ramas ascendentes, que se proyectan hacia el cielo, ya que denotan deseos de crecer		
Para un niño, las ramas y las hojas en un dibujo de un árbol, simbolizan los brazos y las aspiraciones		
Dibujar la cabeza grande en un personaje, denota egocentrismo, y la cabeza pequeña denota timidez		
Dibujar un personaje sin boca no es recomendado en ilustraciones infantiles, ya que puede ser un indicador de problemas emocionales		
Los dibujos son disparadores de experiencias traumáticas vividas por el niño Dibujar los brazos pegados al cuerpo, denota timidez		

De los seis ilustradores entrevistados, ninguno conocía más de dos de los lineamientos presentados. Al presentar esta información, el 100% de los entrevistados tuvo reacciones de asombro e interés al conocer los significados psicológicos de los símbolos que se les presentaron.

Esta información confirma que el manual ofrece información nueva y contundente acerca de la simbología y la connotación psicológica que tiene realizar ciertos trazos y símbolos dentro de la ilustración.

Obteniendo una respuesta positiva a la propuesta del manual debido a que lo consideraron desde interesante, hasta funcional e importante para cuidar la mente de los niños, sobre todo para el área educativa y coinciden en que los ilustradores actualmente no están conscientes del efecto de sus ilustraciones en los niños y como ellos pueden verse afectados al recibir un mensaje erróneo transmitido a través de un dibujo o ilustración.

Por lo tanto, la riqueza del manual puede ser mayormente aplicada en el área editorial en libros didácticos, sobre todo para el área rural, que es donde la mayoría de los niños deben ser preservados, la inocencia y la salud mental, por los contextos culturales a los que se ve afectados diariamente. Al mismo tiempo, uno de los entrevistados consideraba que podía ser aplicado también a caricatura de televisión y videojuegos.

En conclusión el 100% de los entrevistados estuvieron de acuerdo con la utilidad, la importancia y la riqueza en el manual que se les proponía, siendo este recomendado a futuras generaciones interesados en el área de ilustración infantil como también a la fuerza laboral actual que tiene el país en esta área.



Capítulo 5

El objetivo de esta monografía era proponer un manual de ilustración infantil a partir del estudio de los conceptos y la simbología existentes en los test proyectivos H.T.P. (Casa – Árbol – Persona) y de la familia que ayudará al ilustrador infantil a generar ilustración responsable, la cual permitirá cuidar la salud mental y emocional del niño, partiendo de una simbología gráfica con un enfoque más social.

Luego de investigar sobre la historia del dibujo, la ilustración infantil, los test proyectivos y su importancia, se hizo un estudio de los manuales de estos test, a partir de los cuales se crearon lineamientos de ilustración. Se pudo concluir que así como los dibujos de los niños son capaces de proyectar los pensamientos, experiencias y aquellos procesos mentales no percibidos conscientemente, funcionan también como disparadores de algunas situaciones o experiencias traumáticas que el niño haya experimentado, dependiendo del contexto y entorno en el que haya crecido y sus vivencias; más no es el mismo efecto en niños que no han vivido estas situaciones.

Se pudo comprobar la importancia del dibujo infantil como medio de expresión para el niño y también viceversa, como comunicación del ilustrador hacia el niño, reflejado en el marco de todos los estudios realizados acerca de este tema, tanto en la rama de la psicología como en la del diseño.

Si bien, la instrucción y aprendizaje del dibujo ha ido cambiando poco a poco con el tiempo, las recientes tendencias apuntan a que es necesario crear nuevos modelos globales, que reempresen a partir de las teorías e investigaciones, las contribuciones relevantes que permiten mejorar la comunicación del ilustrador con el niño, considerando que así como se debe alimentar el pensamiento imaginativo y creativo del niño a través de la realización de ilustraciones infantiles, se debe tomar en cuenta el mensaje y las técnicas utilizadas para transmitirlo.

Se pudo concluir también, que la mayoría de los ilustradores, más que tomar en cuenta el significado de sus dibujos, se guía principalmente por su estilo gráfico y no tanto por la denotación psicológica o el efecto que puede tener. Existe poco conocimiento de los ilustradores acerca de lo que sus dibujos comunican a los niños, ya que el estudio que hacen a su público objetivo suele ser bastante vago y no les permite conocer a profundidad el efecto que su trabajo produce en ellos, lo cual demuestra la importancia de la creación de un manual de ilustración que sirva como guía para los ilustradores.

Como resultado de las entrevistas a expertos en el área, se dedujo también que la riqueza de este manual podía ser mayormente aplicada en el área editorial de libros didácticos, sobre todo cuando son creados para el área rural.



Se recomienda la implementación de este manual en la creación de programas educativos; sobre todo, para aquellos dirigidos a un público de menores recursos y que requiera un mayor cuidado en el lenguaje a utilizarse para su comunicación, por la vulnerabilidad y lo propensos que pueden ser a vivir experiencias del tipo traumático.

En un área tan grande como la psicología existe una variedad extensa de símbolos del cual el ilustrador se puede apoyar para comunicarse mejor con el niño; por esto, se recomienda a las futuras generaciones de estudiantes, la complementación de información y de lineamientos que puedan reforzar la información actualmente presentada.

Se recomienda también la implementación de este manual en la educación superior para la formación de futuros ilustradores y empezar a fomentar así, una ilustración socialmente responsable, desde sus inicios en esta área.

Puede ser utilizado también para reforzar el conocimiento sobre ilustración infantil y su importancia, en colegios y escuelas. La correcta utilización del dibujo como medio para comunicarse, por parte del ilustrador, puede convertirse en un método para que el niño pueda ir teniendo un mayor control con respecto a sus emociones y trastornos emocionales o psicológicos que se vayan presentando a lo largo de su crecimiento.

No olvidar que este manual está principalmente recomendado para ser aplicado al área editorial y de libros didácticos dirigidos a niños de escasos recursos y principalmente habitantes del área rural.

BIBLIOGRAFÍA

- Almagro, A. G. (2007). *El dibujo infantil*. Madrid: Escuela Universitaria De Magisterio Sagrada Familia.
- Ballesteros, R. (1981). *Psicodiagnóstico: concepto y metodología*. Colombia: CINCEL SA.
- Barahona, V. A. (2014). *Análisis de los componentes gráficos de los dibujos de los niños de la Escuela Chorro Abajo de Izalco, Sonsonate, El Salvador*. [Tesis en licenciatura en Diseño Gráfico, inédita]. Universidad Dr. José Matías Delgado, Antiguo Cuscatlán, La libertad.
- Belver, M. H. (2002). *Introducción: El arte y la mirada del niño. Dos siglos de arte infantil. Arte, individuo y sociedad*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes.
- Bernstein, D. A., Y Nietzel, M. T. (1982). *Introducción a la Psicología Clínica*. México: McGraw-Hill.
- Boutonier, J. (1953). *Los dibujos de los sueños*. Paris: Du scarabée.
- Cabezas, C. (2007). *Análisis y características del dibujo infantil*. España: Ittakus.
- Casullo, M. Y (1991). *Teoría y técnicas de evaluación psicológicas*. Buenos Aires: Psicoteca.
- Cortejoso, D. (17 de diciembre de 2014). *Etapas del desarrollo infantil*. [Sitio en línea]. Recuperado el 10 de junio de 2016, de <http://www.psicoglobalia.com/etapas-del-desarrollo-infantil/>
- Ferrerós, M. L. (2007). *Abrázame, Mamá: El Desarrollo de la Autoestima Infantil y Juvenil*. Barcelona: Planeta.
- Fishel, C. (2001). *Designing for Children: Marketing design that speaks to kids*. Massachusetts, Estados Unidos: Rockport Publishers.
- Frascara, J. (2000). *Diseño Gráfico y Comunicación* (Séptima edición). Buenos Aires: Infinito.
- Hammer, E. (2002). *Test Proyectivos gráficos*. Barcelona: PAIDÓS IBERICA.
- Kinchin, J., y O'Connor, A. (2012). *Century of the Child, Growing by Design, 1900 - 2000*. New York: Museum of Modern Art.
- Lindzey, G. (1961). *Projective techniques and Cross-Cultural Research*. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Martínez, M. D. (13 de junio de 2010). *La metodología expresionista en la educación artística y su contribución al arteterapia*. [Documento en línea]. Recuperado el 16 de mayo de 2016, de <http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/viewFile/ARIS1111120081A/5723>
- Medina, A. F. (2011). *La semilla del arte en el arte infantil*. *Arte, individuo y sociedad*, 23(1), pp. 81-97. doi:10.5209/rev_aris.2011.v23.n1.7 [Revista académica].
- Melton, G. (1987). *Psychological Evaluations for the Courts: A Handbook for Mental Health Professionals and Lawyers*. New York: Guilford Press
- Montoya, V. (s.f.). *Artículos de literatura infantil*. [Sitio web]. Recuperado el 10 de Junio de 2016 de <http://www.leemeuncuento.com.ar/ilustraciones.html>
- Monroy, Z. y Medina, A. (2005). *Objeto y realidad en psicología*. México: UNAM, Facultad de Psicología.
- Palliser, A. (enero de 2004). *Los tests proyectivos en la comprensión de la recepción del arte gráfico*. [Sitio web]. Recuperado el 30 de mayo de 2016 de <http://docplayer.es/15877410-Los-tests-proyectivos-en-la-compension-de-la-recepcion-del-arte-grafico.html>

BIBLIOGRAFÍA

- Perera, Y. (14 de octubre de 2012). *Lo que nos cuentan los dibujos*. [Periódico en línea]. Recuperado el 14 de Junio de 2016 de <http://www.elmundo.es/elmundo/2012/10/01/noticias/1349082031.html>.
- Pontalis, J. y Lagache, D. (1996). *Diccionario de psicoanálisis*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Ramírez, M. (2006). *Historia del Diseño Gráfico*. [Documento en línea]. Recuperado el 20 de Junio de 2016 de https://www.uvirtual.edu.co/docudiseo/Dise%C3%B1o%20Grafico/E-H/historia_diseño.pdf
- Rojas, E. M. (2012). *La evolución del dibujo infantil. Una mirada desde el contexto sociocultural merideño*. Educere, pp. 157-170. [Artículo de Revista]. Recuperado el 20 de Noviembre de 2015 de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35623538016>
- Roman, H. (2010). *El Dibujo y Otras Pruebas Proyectivas*. [Documento en línea]. Obtenido de http://www.ramajudicial.pr/Miscel/Conferencia/PDF/8_HRoman.pdf
- Román, H. (2011). *Dibujos Proyectivos de Niños/as y Adolescentes: Interpretaciones Clínicas en el Contexto Forense*. Obtenido de <http://www.ramajudicial.pr/Miscel/Conferencia/7ma/Dibujos-Proyectivos-Ninos-Adolescentes-Interpretaciones-Clincasen-Contexto-Dr-Hugo-Roman.pdf> [Documento en línea].
- Sabogal, L. F. (2004). *Pruebas proyectivas: acerca de su validez y confiabilidad*. [Documento PDF]. Biomedical Publication.
- J. Tapia (2012). *El cuento infantil como recurso para estimular el desarrollo de la expresión oral en las niñas del primer año de educación básica del centro educativo fiscomisional “Madre Luara” de la parroquia Chiguilpe de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas. Período lectivo 2011-2012*. [Tesis en licenciatura de Ciencias de la Educación, mención Psicología Infantil y Educación Parvularia inédita]. Universidad nacional de Loja, Ecuador.
- Torres, E. V. (marzo de 2013). *Contribuciones del uso psicodinámico del test de apercepción temática (TAT) en psicoterapia breve focalizada*. [Tesis en Psicología clínica, inédita]. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Ecuador.
- Vilchis, L. (2002). *Metodología del diseño; Fundamentos teóricos*. México: Claves latinoamericanas.
- Monroy, Z. y Medina, A. (2005). *Objeto y realidad en psicología*. México: UNAM, Facultad de Psicología.

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo N°1: Entrevistas.....	96
Anexo N°2: Dibujo real.....	98
Anexo N°3: Diseño de propuesta del manual.....	105
Anexo N°4: Carta de aprobación de asesor especializado.....	108
Anexo N°5: Carta de aprobación de asesor especializado.....	109
Anexo N°6: Carta de aprobación de corrector de estilo.....	110

Anexos N°1: Entrevista

TEMA: "PROPUESTA DE MANUAL DE ILUSTRACIÓN INFANTIL A PARTIR DE LOS CONCEPTOS DE LA SIMBOLOGÍA DE LOS TEST PROYECTIVOS HTP Y DE LA FAMILIA"

Objetivo del manual

Ayudar al ilustrador infantil a dibujar personajes y entornos de manera responsable, la cual permita cuidar la salud mental y emocional del niño, partiendo de una simbología gráfica con un enfoque más social, partiendo del estudio de diversas teorías, como la teoría psicodinámica, el psicoanálisis de Freud, y otras.

Introducción general

El manual es un primer acercamiento para llevar la psicología a los diseñadores, en el cual se ha tomado en cuenta la simbología que presentan los test proyectivos H.T.P y el de la Familia. Tomando en consideración los aspectos más esenciales de cada uno adecuando el lenguaje psicológico al gráfico.

Este manual de ilustración infantil servirá como herramienta para el ilustrador de modo que pueda guiarse al momento de cumplir un objetivo dentro de la ilustración y abordar cada situación que se le plantee de la mejor manera.

Test proyectivos

Un dibujo proyectivo es aquel que ayuda a descubrir aspectos de la conducta, su verdadero estado emocional y algunas capacidades cognitivas de la personalidad de un individuo mediante un dibujo.

Estas pruebas se utilizan, en su mayoría, en la población infantil y juvenil. Debido a que el dibujo a partir de elementos formales, permite usar la psicología para el estudio del contenido y se logra leer en él, parte de la personalidad total.

El test H.T.P es una prueba proyectiva que consiste en que el individuo dibuje una casa, un árbol y una persona, según su percepción; de este modo, inconscientemente, brinda información acerca de la manera en que experimenta su yo en relación con los demás y como su ambiente familiar le afecta para relacionarse; todo esto a partir del dibujo, con otros instrumentos de valoración y de entrevista.

El test de la familia es una prueba que percibe subjetivamente las relaciones entre los miembros de la familia y como se incluye él en este sistema poniendo en juego los aspectos emocionales.

*Este documento es parte de una investigación de monografía de la universidad Dr. José Matías Delgado con el fin poder finalizar el período académico, por lo tanto nada de esto puede ser utilizado sin previa autorización.

Datos generales

Nombre: _____

Edad: _____

Lugar de trabajo: _____

Tiempo de ejercer como ilustrador o ilustradora: _____

Objetivo: El objetivo de este cuestionario es obtener la opinión de cada ilustrador con el fin de poder evaluar la información que está escrita en el manual de ilustración infantil.

1. A la hora de ilustrar, ¿toma en consideración cada elemento que está ilustrando o dibuja según su gusto?

2. ¿Cómo interpretaría este dibujo? (Ver Anexo N°2)

3. ¿Qué toma en consideración del público meta al momento de ilustrar?

Color

Formas básicas

Edad

Género

Otro _____

4. Según el grupo objetivo para el cual ilustra, ¿cambian estos elementos?

5. A continuación, leeremos datos sobre ilustración infantil, los cuales necesitamos que respondas SI, si lo sabes o NO

6. ¿Considera funcional un manual que contenga esta información? ¿Por qué?

7. ¿A que lo aplicarías?

8. En conclusión, ¿Le parece que el manual es útil?

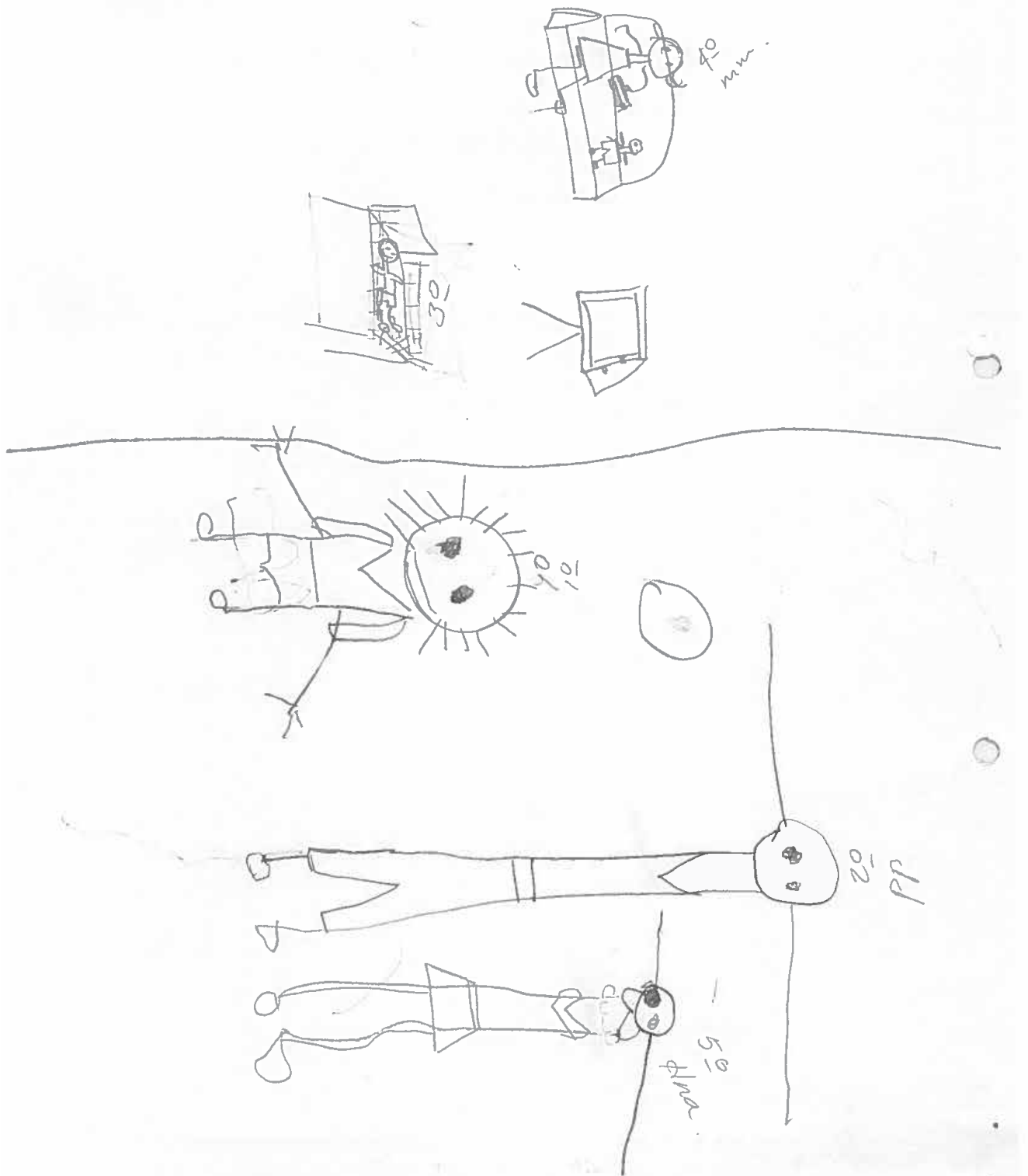
Si No

9. ¿Recomendaría este manual?

Si No

¡Gracias por su colaboración al llenar esta encuesta!

Anexos N°2: Dibujo real



Entrevista 1°**Nombre: Ernesto Rodríguez****Edad: 24 años****Lugar de trabajo: freelancer****Tiempo de ejercer como ilustrador o ilustradora: 3 años**

1. Depende, a veces ilustro solo por ilustrar, por lo que se me ocurre y a veces lleva un análisis más profundo de forma, composición color, texturas si son personajes si se analiza más lo que querés transmitir a través del personaje

2. Yo lo vería triste porque está alejado de esos dos, triste

3. Todo, por ejemplo si hago una ilustración para niños, que es algo que me gusta hacer tenés que cuidar muchas cosas más porque los niños no entienden todas las formas, no puede ser tan abstracto, tenés que ser un poco más literal. Todo está en las expresiones y también en el color tiene que ver mucho con las temáticas que estás trabajando

4. Si es para adultos es más libre y puede ser más crudo y no tan literal, porque ellos analizan más y generan su propia versión de la ilustración. Pero en un niño no se puede hacer una ilustración y dejar que el trate de entenderla hay que guiarlo un poco

5. A) No, lo sabía cómo tal pero si un poco, porque estuve en un taller de comic que mencionaba cosas relacionadas a la ilustración

B) No

C) No

D) No

E) No

F) No

G) No

H) No

I) No

J) No

K) No

L) No

M) No

6. Si es importante porque a mí siempre me ha gustado la psicología, es interesante pro que si he leído un montón de como los ilustradores hacen ilustraciones y nos e dan cuenta que están proyectando cosas personases

7. En editoriales infantiles porque los libros de los niños sobre todos los escolares son horribles, están mal hechas y no solo por algo estético porque avece a los niños los toman como tontos, las ilustraciones son muy básicas, su reconocimiento de forma es mayor, a mí en lo personal no me gusta t los libros que no ofrecen textura. Porque ya pueden diferenciar esas cosas. En la etapa escolar

8. Si es útil, hay muchas cosas que no sabia

9. Si

Entrevista 2°**Nombre: Diego Argueta****Edad: 24 años****Lugar de trabajo: Mónica Herrera, Tentis****Tiempo de ejercer como ilustrador o ilustradora: 6 años**

1. Primero depende de la edad, primero evaluó el público objetivo vea la edades, evaluó lo que ellos básico el lenguaje con el que ellos se le s habla y más que todo en las expresiones de los personas más que en sus brazo y piernas, me fijo en las expresiones faciales del mismo
2. Un niño que está separado de su familia, un niño que se siente alejado de sus papás, porque una vez pude analizar dibujos infantiles que representaba un orden de papá, mamá e hijo. También se ve a los papás estirados o muy aparte del niño como que si está en otro nivel, lo mismo con la mamá que no le presta atención al niño.
3. El color y la forma
4. Si, sobre todo el color
5. A) Si
B) Si
C) No
D) No
E) Si
F) No
G) No
H) Si
I) Si
J) SI
K) SI
L) No
M) SI
6. Si, porque uno como ilustrador infantil, muchas veces no se piensa en las consecuencia que puedan llegar a tener en un niño, debería de existir un parámetro de cosas generales de que hacer y no hacer para diseñar para niños, porque a nosotros se nos puede olvidar lo que sentimos con la forma o la forma
7. No
8. Si, totalmente
- 9.. Claro que si

Entrevista 3**Nombre:** Doris Meléndez**Edad:** 26 años**Lugar de trabajo:** freelance**Tiempo de ejercer como ilustrador o ilustradora:** 8 años

1. Siempre cuando se dibuja debe de planificarse, si tomo en cuenta varios elementos pero siempre a mi estilo, pero el estilo no es que me sale como simple inercia sino que uno a través de la experiencia va adquiriendo experiencia y nuevas referencias.

2. Lo hizo un niño, está en su casa muestra su día a día

3. Me dedico a la ilustración infantil entonces hay toda una iconografía que yo tomo en cuenta a la hora de dibujar, porque los niños toman en cuenta el color y las formas más simple y los colores brillantes

4. Si cambia, cada público tiene diferentes características aun entre los niños, entre las edades hay diferentes elementos que yo debería de retomar a la hora de comunicar algo, la ilustración no es dibujar sino que es comunicar, entonces yo necesito tener el lenguaje, entonces para cada edad hay diferentes códigos de comunicación

5. A) No

B) Si

C) No

D) No

E) Si, lo había oído

F) Si

G) No

H) Si

I) Si

J) Si

K) Si

L) No

M) Si

6. Si, bastante, porque lamentablemente en el país no hay una institución que te acredite como ilustrador, uno como ilustrador buscamos la información y no hay una carrera como tal, entonces esta información no se tiene y es bien básica y es un problema de las carreras creativas porque no hay algo físico con el que contemos, porque hay cosas que se saben por intuición, por experiencia, pero es un lenguaje que se maneja intrínsecamente, hay cosas que no tienen nombre para mí pero están ahí.

7. Si es bastante útil, lo aplicaría a todo, porque yo he trabajado en videojuego y anuncios comerciales y en todo eso es valioso, porque es información básica para los ilustradores.

8. Si

9. Si

Entrevista 4°**Nombre: Alejandra Barriere****Edad: 24 años****Lugar de trabajo: Tentis, empresa de emprendimiento propia****Tiempo de ejercer como ilustrador o ilustradora: 3 años**

1. Ilustro simple y no tan detallado, minimizando elementos, por lo cual me enfoco más en los elementos generales y no tanto en los detalles.
2. Me produce miedo, sobre todo al lado derecho. Lo interpreto como algo tétrico y confuso.
3. A y b
4. Si, porque mi estilo se divide en mi estilo propio y el estilo del área en el que trabajo, que es totalmente diferente.
5. A) NO
B) NO
C) SI
D) NO
E) NO
F) SI
G) SI
H) NO
I) NO
J) NO
K) SI
L) SI
M) SI
6. Si, por la afluencia de ilustradores que está apareciendo en El Salvador, que no toman en cuenta que dibujar para niños, no es igual que para adultos y dibujan solo siguiendo su estilo gráfico, y no por cubrir las necesidades
7. Lo aplicaría en diseño de libros y contenido educativo
9. Me parece útil, porque permite conocer lo que produce en la mente de los niños.
10. SI

Entrevista 5°**Nombre: Rodolfo Velado (Fitro grafito)****Edad: 32 años****Lugar de trabajo: Publicista e ilustrador****Tiempo de ejercer como ilustrador o ilustradora: 10 años**

1. Si, porque siempre que se ilustran personajes, es necesario que de una solución ilustrativa para que funcione comercialmente
2. Hecho por un niño, personajes. Algunos producen miedo y otros son más amigables
3. Todos los anteriores
4. Si
- 5.A) NO
- B) NO
- C) NO
- D) NO
- E) NO
- F) NO
- G) NO
- H) NO
- I) NO
- J) NO
- K) NO
- L) NO
- M) NO
6. Si, pero no daría una pauta o regla de cómo se debe ilustrar en todos los casos, solo en algunos.
7. Lo aplicaría a literatura infantil, pero no en todos los casos lo considero necesario.
8. Me parece útil, como guía para saber qué cosas aplicar y que cosas no, aunque algunas cosas no funcionen con mi manera de ilustrar.
9. Si

Entrevista 6°**Nombre: Gabriel Granadino****Edad: 32 años****Lugar de trabajo: Freelancer****Tiempo de ejercer como ilustrador o ilustradora: 4 años**

1. Depende de lo que esté dibujando.
2. Interpreto que es un niño demostrando una dinámica familiar interna.
3. Ninguna, ya que hago lo que me gusta. Yo propongo y el público objetivo se encuentra en mi trabajo, más no lo hago pensando en un público objetivo.
4. Si, dependiendo del encargo y la historia que debo contar con mi ilustración, buscando el mejor método de comunicación, dependiendo del cliente.
5. A) NO
B) SI
C) NO
D) NO
E) NO
F) NO
G) NO
H) NO
I) NO
J) SI
K) NO
L) NO
M) NO
6. Si, sería una buena guía pero dependiendo del tipo material para el que se está usando.
7. Lo aplicaría a libros de educación, ya que son normas fáciles de seguir y funcionales
8. Si sería útil en ciertas ramas de ilustración y diseño.
9. SI



Manual de Ilustración Infantil, 2016



Manual de Ilustración Infantil, 2016, pag. 2



Manual de Ilustración Infantil, 2016, pag. 15-16



Manual de Ilustración Infantil, 2016, pag. 19-20



Manual de Ilustración Infantil, 2016, pag 21-22



Manual de Ilustración Infantil, 2016, pag 23 - 24